

**DE CIENCIAS E INGENIERIA**

# ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA DE

# SISTEMAS

## ALGORITMICA II

**TRABAJO MONOGRAFICO**

**LEAN UX**

**PROFESOR:**

**ERIC GUSTAVO CORONEL CASTILLO**

**INTEGRANTES:**

**MELINA VILCHEZ FLORES MELINA DEL ROSARIO**

**JAVIER BERROSPI ZALASAR**

**RICARDO CHOQUE SALVATIERRA**

## LOS OLIVOS – PERÚ

**20/10/2017**

**INDICE**

1. **RESUMEN……………………………………………………………… 4**
2. **ANTECEDENTES……………………………………………………… 5**
3. **DESARROLLO DEL TEMA…………………………………………… 6**
   1. **DEFINICIÓN**
   2. **LO NOVEDOSO DE LEAN UX**
   3. **IMPORTANCIA DEL LEAN UX**
4. **CASOS………………………………………………………………….. 8**
5. **CONCLUSIONES………………………………………………………. 9**
6. **RECOMENDACIONES………………………………………………… 9**
7. **BIBLIOGRAFIA………………………………………………………… 9**
8. **RESUMEN**

The Lean Startup: Cómo los emprendedores de hoy usan la innovación continua lograr negocios radicalmente exitosos.

En Lean UX se aplican los principios de Lean Startup en un diseño contexto, presentando importantes herramientas y técnicas nuevas para lograr una colaboración superior, una entrega más rápida y, lo que es más importante, dramáticamente mejores productos.

El empalme de Lean Startup y el diseño basado en la experiencia del usuario (UX) y su simbiótica coexistencia-es Lean UX

¿Qué es Lean UX y cómo es diferente?

Los principios Lean subyacentes al Lean Startup se aplican a Lean UX en tres formas:

Primero, nos ayudan a eliminar los desechos de nuestro proceso de diseño de UX. Nosotros Pasar de las transferencias documentadas en gran medida a un proceso que crea solo los artefactos de diseño que necesitamos para avanzar en el aprendizaje del equipo.

Segundo, nos conducen a armonizar nuestro "sistema" de diseñadores, desarrollares, gerentes de producto, ingenieros de aseguramiento de calidad, comercializadores y otros en una colaboración transparente y multifuncional que ofrece no-denominadores en nuestro proceso de diseño. Por último, y quizás lo más importante, es la mentalidad cambio que ganamos al adoptar un modelo basado en la experimentación. En lugar de confiando en un diseñador de héroes para adivinar la mejor solución desde un solo punto de la vista, utilizamos experimentación y medición rápidas para aprender rápidamente qué tan bien (o no) nuestras ideas cumplen nuestras metas.

Lean UX tiene otras dos bases: el diseño piensa ing. y filosofías de desarrollo ágil. El pensamiento del diseño toma una solución:

Enfoque centrado en la resolución de problemas, trabajando en colaboración para iterar caminos interminables y cambiantes hacia la perfección. Funciona hacia los objetivos del producto vía Ideación específica, creación de prototipos, implementación y pasos de aprendizaje para traer la solución adecuada a la luz. Agile vuelve a centrar el desarrollo de software en valor. Busca entregar software de trabajo a los clientes de forma rápida y ajuste regularmente a los nuevos aprendizajes en el camino.

Lean UX usa estas bases para romper el estancamiento entre la velocidad de Agile y la necesidad de diseño en el ciclo de vida de desarrollo del producto.

Características:

El Capítulo 3, "Visión, Enmarcado y Resultados", describe cómo Lean UX cambia radicalmente la forma en que enmarca nuestro trabajo. Nuestro objetivo no es crear un entregable, es cambiar algo en el mundo para crear un resultado.

El Capítulo 4, "Diseño colaborativo", describe el cambio en nuestro proceso de diseño.

El Capítulo 5, "MVPs y Experimentos", se trata de experimentos. Lean UX esta basado en la idea de que comenzamos nuestro trabajo con una suposición. Usamos experimentos para probar nuestras suposiciones y luego construir sobre lo que aprendemos en esos experimentos.

El Capítulo 6, "Comentarios e investigaciones", trata sobre la retroalimentación. Experiencia de usuario trabajar en cualquier forma requiere una buena entrada de los usuarios. Lean UX pone una prima en comentarios continuos para ayudarnos a guiar nuestro proceso de diseño. Este capítulo muestra las técnicas que utilizan los equipos de Lean UX para obtener retroalimentación y a menudo, y cómo incorporar esa retroalimentación en futuras iteraciones de productos.

1. **ANTECEDENTE**

### **Los orígenes de Lean UX**

* La mayoría de los conceptos que están detrás de Lean UX surgen del movimiento Lean Startup, basado a su vez en las metodologías Lean, un tipo particular de metodologías ágiles. El movimiento Lean Startup fue fundado por Eric Ries y se basa en cinco postulados:

1. Hay emprendedores en todos lados
2. Emprender es administrar
3. Generar conocimiento validado
4. Innovación medible
5. Proceso Build-Measure-Learn (construir – medir – aprender)

### **Terminología Lean, nuevos nombres para viejos procesos**

Si bien la terminología empleada por Ries y el movimiento Lean Startup es diferente a la que usamos los profesionales de UX, está íntimamente relacionada con **procesos o técnicas que utilizamos frecuentemente:**

1. **Generar conocimiento validado:**

no es otra cosa que hacer pruebas con usuarios para obtener información que permita validar las hipótesis planteadas en el diseño de un producto.

1. **Innovación medible:**

significa tomar métricas cuando se realizan pruebas con usuarios, que pueden ser perfectamente las típicas métricas de usabilidad (efectividad, eficiencia y satisfacción)

.

1. **Pivotar:**

es uno de los conceptos centrales de la terminología Lean, describe la posibilidad de modificar el rumbo de diseño de un producto a partir del conocimiento obtenido en las pruebas con usuarios.

1. **MVP (Minimum Viable Product):**

es lo que llamamos un prototipo testeable.

1. **Customer Development:**

 se refiere a salir del cubículo y relevar la forma en la que los usuarios utilizan el producto en un contexto real. Es lo que nosotros llamamos trabajo de campo, ya sea observación participante, entrevistas contextuales o relevamiento contextual.

|  |
| --- |
| **PROCESO DE TRABAJO LEAN** |

El proceso de trabajo sugerido por Eric Ries y denominado **Build-Measure-Learn**es en sí mismo un proceso iterativo como el utilizado comúnmente en proyectos de Diseño Centrado en el Usuario.

1. **DESARROLLO DEL TEMA**
2. **DEFINICION:**

*(Este artículo es parte del libro "Diseño de Experiencia de Usuario. Cómo diseñar interfaces amigables para las personas y rentables para las compañías" publicado en Julio de 2015. )*  
  
  
Jeff Gothelf es una de las voces dominantes de este movimiento, define Lean UX como "la práctica de dar luz a la verdadera naturaleza de nuestro trabajo, más rápido y con menos énfasis en los entregables, y con mayor foco en la experiencia que está siendo diseñada.  
  
Jeff tiene razón cuando sugiere poner menos énfasis en los entregables. A lo largo de los años,**los profesionales de User Experience han creado una larga lista de documentos** con los que muchas veces torturamos a nuestros clientes.

Ejemplo:

* Evaluaciones heurísticas
* Personas
* Pruebas de usabilidad
* Prototipado iterativo
* Mapas mentales
* Mapas conceptuales
* Mapas de sitio
* Wireframes
* Storyboards
* Escenarios
* Inventarios de contenido

Durante muchos años fue necesario que creen este corpus porque las disciplinas de este campo necesitaban de técnicas, herramientas y entregables que las posicionaran frente a las demás. Pero en el proceso **perdieron de foco a sus clientes** para quienes hablaban un lenguaje incomprensible o en el mejor de los casos muy lejano al suyo, el del negocio.

### **LO IGNOVADOR DE LEAN UX**

Lean UX trae **dos cambios** que considero interesantes para el campo profesional de UX:

1. **Una nueva forma de comunicar lo que hacemos:**durante muchos años los profesionales de UX hemos hablado un lenguaje ajeno y aburrido para el negocio: "Pruebas de usabilidad" "Evaluación Heurística" "Personas" "Mapas mentales" son algunas de las palabras más extrañas y abstractas que se han inventado. Por el contrario, la terminología propuesta por Lean UX se acerca mucho más al lenguaje utilizado dentro de una empresa, y permite que se entienda y conecte mucho mejor lo que hacemos con los resultados buscados por el negocio.
2. **Un reenfoque de nuestro trabajo:**nos propone concentrarnos en los dos interlocutores más importantes de nuestras iteraciones: los representantes del negocio y los usuarios. Debemos actuar de intérpretes entre dos actores que al principio pueden parecer enemistados y debemos lograr que se conviertan en mejores amigos.

### **LA IMPORTANCIA DE LEAN UX PARA LOS PROFESIONALES**

Trabajar bajo una metodología Lean demanda una serie de ajustes en las **capacidades** de los profesionales del campo de UX para entregar mejores resultados. Entre ellas:

1. **Entender mejor al negocio:**éstequizás sea el déficit mayor de diseñadores y desarrolladores, quienes están muy bien formados en los aspectos técnicos y operativos de sus respectivas disciplinas, pero carecen y muchas veces se resisten a la visión del negocio, como la orientación a resultados.

1. **Mayor flexibilidad:**la rigurosidad con la que se aplican ciertas técnicas de UX muchas veces puede hacer más difícil proveer respuestas rápidas y valiosas para el negocio. Trabajar con técnicas híbridas es una posibilidad para evitar esto.
2. **Mayor velocidad:**no es otra cosa que hacer todo esto más

rápido.

* 1. **CASOS**

BBVA es una de las empresas exitosas que utiliza Lean UX para el mejoramiento del comercio electrónico, los medios de comunicación, la banca o el gran negocio de las redes sociales. Lean UX es la materialización de una forma concreta de entender la metodología y el proceso de trabajo por el que se da valor diferencial a los productos de los clientes: enfocar la experiencia de usuario en aportar valor al usuario y menos en los entregables

* 1. **CONCLUSIONES**

### **Se concluye que Lean UX es, en esencia, una manera distinta de pensar, una nueva mentalidad para el diseño y desarrollo de productos. Involucra tres cosas fundamentales: un cambio de procesos, un cambio en la forma de enfrentar el trabajo de diseño y una transformación en la forma de gestionar los proyectos.**

* 1. **RECOMENDACIONES**
* Mantener el contenido lo más conciso posible
* Utilizar titulares para romper artículos largos
* Ayudar a los internautas a escanear rápidamente las páginas del website
* Utilizar listas con viñetas y los formatos de texto
* Espaciar suficientemente los bloques de texto
* Elaborar hipervínculos user-friendly
* Utilizar imágenes de forma estratégica

# Bibliografía

http://www.iterando.com.ar/2012/12/que-es-lean-ux.html

https://platzi.com/blog/que-es-lean-ux/

# https://unimooc.com/que-es-lean-startup/

https://www.amazon.es/Lean-UX-principios-experiencia-Emprende/dp/8416125023

# http://comunidad.iebschool.com/vicman/2016/04/26/4/