

Taller diseño de interfaces

Metodología de trabajo UX

José Santorcuato T



Usabilidad

Capacidad del producto software para ser entendido, aprendido, usado y resultar atractivo para el usuario, cuando se usa bajo determinadas condiciones. Esta característica se subdivide a su vez en las siguientes subcaracterísticas:

- **Capacidad para reconocer su adecuación.** Capacidad del producto que permite al usuario entender si el software es adecuado para sus necesidades.
- **Capacidad de aprendizaje.** Capacidad del producto que permite al usuario aprender su aplicación.
- **Capacidad para ser usado.** Capacidad del producto que permite al usuario operarlo y controlarlo con facilidad.
- **Protección contra errores de usuario.** Capacidad del sistema para proteger a los usuarios de hacer errores.
- **Estética de la interfaz de usuario.** Capacidad de la interfaz de usuario de agradar y satisfacer la interacción con el usuario.
- **Accesibilidad.** Capacidad del producto que permite que sea utilizado por usuarios con determinadas características y discapacidades.

Últimas Noticias

- Olucaro Dashboard 1.0, nuevo certificado ISO/IEC 25000
- Prometheus IDS Core 1.0, nuevo certificado ISO/IEC 25000
- Cibersad y SIXA de Enxenio, nuevos certificados en Adecuación Funcional
- ProEducativa 3.0, primer producto certificado en ISO/IEC 25000 en Perú y Latinoamérica
- Videold 2.0 de Electronic IDentification obtiene el certificado en ISO/IEC 25000 para Adecuación funcional

Uso y contexto



U1 Organización social y trabajo

U3 Adecuación y adaptación persona-máquina

U2 Áreas de aplicación

Persona

H1 Procesamiento humano de la información

H2 Lengua, comunicación e interacción

H3 Ergonomía

Ordenador



C1 Periféricos de entrada y de salida



C2 Técnicas de diálogo



C3 Género del diálogo



C4 Infografía



C5 Arquitectura del diálogo



Análisis y descubrimiento

- Comprensión del problema a solucionar
- Análisis heurístico
- Benchmark
- Entrevistas
- Persona

Conceptualización

- Cardsorting
- Arquitectura información
- Navegación

Prototipado

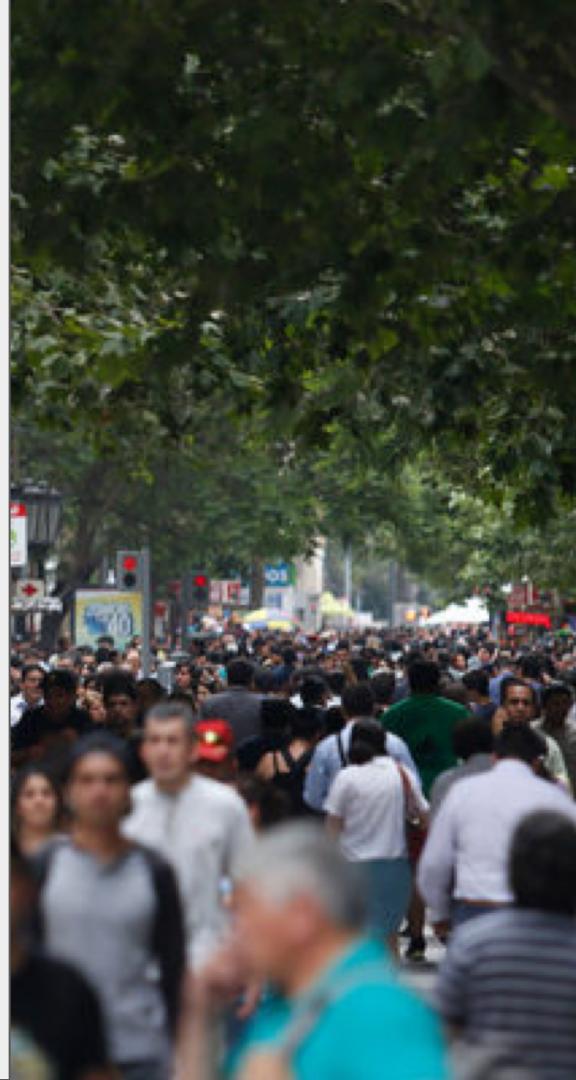
- Prototipos de baja, alta fidelidad.
- Prototipo animado

Test con usuarios

- Test con usuarios

Desarrollo

Cuprum AFP



Análisis y descubrimiento

- Comprensión del problema a solucionar
- Análisis heurístico
- Benchmark
- Entrevistas
- Persona

Del lado del cliente

¿A qué se dedica el cliente?

¿Qué servicios o productos ofrece?

¿Qué necesita solucionar el cliente?

¿Quiénes son sus competidores?

¿A quiénes dirige su oferta y/o comunicación?

¿Qué plataformas poseen actualmente, posee métricas?

Del lado del usuario

¿Quién es?

¿Qué necesita solucionar?

¿Qué lo motiva?

¿Cuáles son sus principales dolores?

¿Tiene idea de cómo solucionarlo?

¿Cuál es su relación con plataformas digitales?

