

Introducción a la UX*

*Experiencia de usuario

Andrés González

MadridForRefugees, 2019

¡Hola!



Andrés González

UX Designer en Kaleidos

[@myfunnyandy](#)

andres.gonzalez79@gmail.com

¿Un buen diseño?



¿UX?

En diseño UX hay que considerar el **Por qué, el **Qué** y el **Cómo** se va a usar un producto**

POR QUÉ

Necesidades

Valores

QUÉ

Funcionalidad

Contenido

CÓMO

Usabilidad

Estética

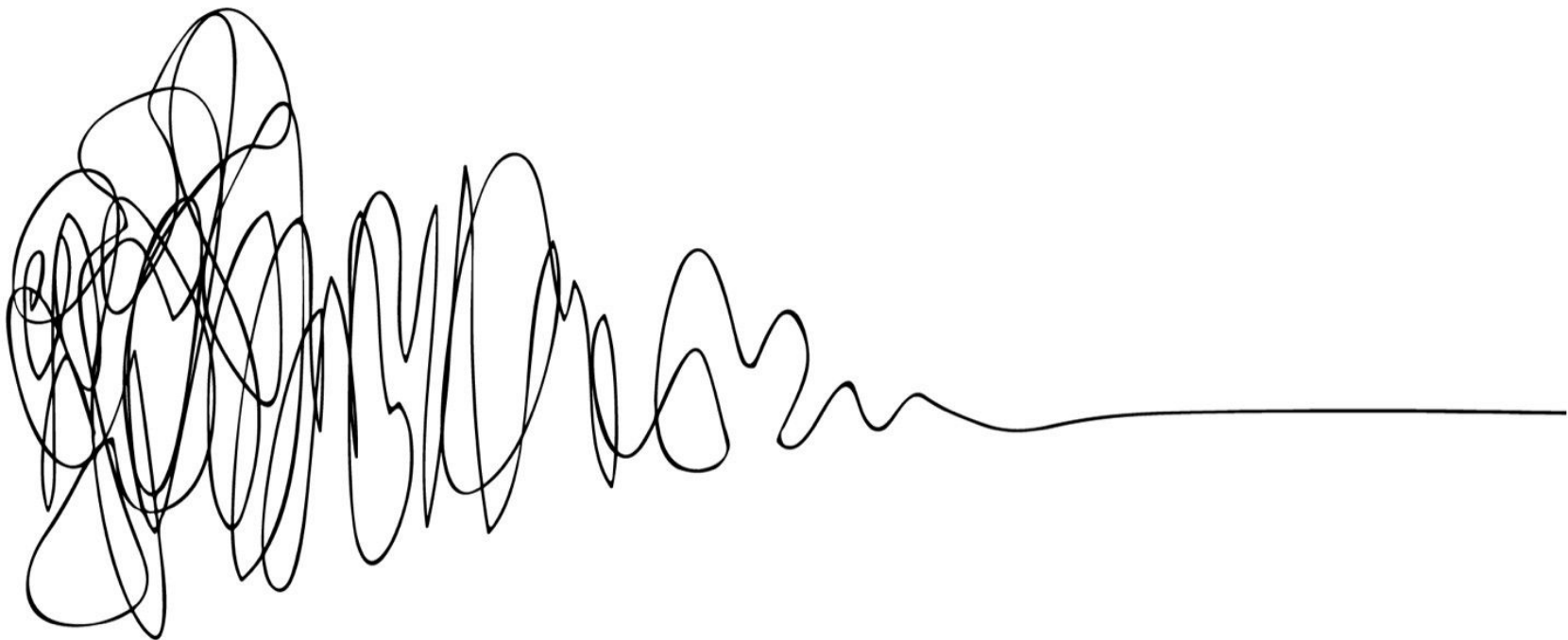
**El diseño UX está centrado en las
necesidades de las personas que van a
usar el producto**

UX_{usa} DCU*

*Diseño Centrado en el Usuario

El diseño centrado en las personas es un proceso que se utiliza para crear nuevas soluciones para el mundo, ya sean productos, servicios, experiencias, negocios...

...y ayuda a que exista una relación directa entre las necesidades de los usuarios y los servicios que se les ofrecen.



Proceso del Diseño Centrado en el Usuario

Toma de
requisitos

Investigación

Definición

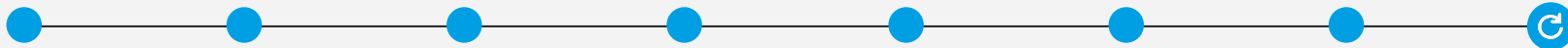
Diseño de
interacción

Diseño
visual

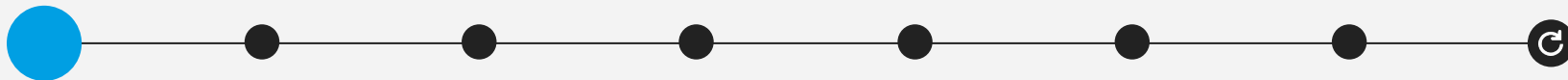
Maquetación
Front

Desarrollo
Back

Iteración



Toma de requisitos

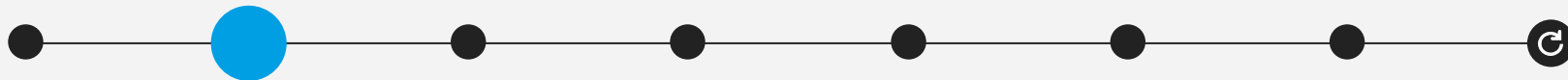


Típicamente el “briefing”

Se comprende **activamente** lo que quiere el cliente

Se recogen los hechos relevantes en relación al proyecto (intermediarios, limitaciones, soluciones previas...)

Investigación

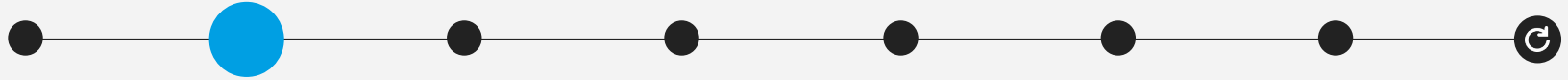


Se investiga el Usuario, el Mercado y el Negocio

Cuantitativa y Cualitativa

Las “armas” principales son **observar** y **escuchar**

Investigación - Técnicas



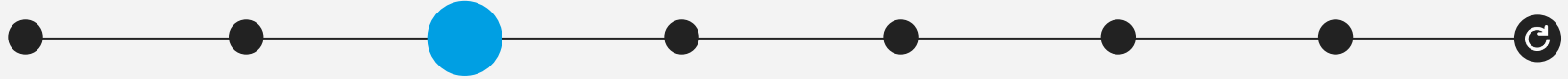
Entrevistas y focus groups

Encuestas

Observación de contexto (shadowing)

Benchmarking (análisis comparativo)


Definición



Se utiliza lo que se obtiene de la investigación para definir lo que tendremos en cuenta para realizar el proyecto:

- Usuarios
- Procesos
- Contenido y funcionalidades

Personas de Usuario



Jimena

FREELANCE NURSE 📍 Vigo, Spain

LONG TERM THINKING BRAVE OPEN MINDED

51
years old

"I have to do all by my own, including financials"

TECHNOLOGY AFFINITY



INVESTOR PROFILE



ABOUT

Jimena has three children and is divorced. She has been working holding managerial positions for many years. Not happy, she has some savings that she needs to increase with interest or knowledge in financials.

ADOPTING NR (MOTIVATIONS & BARRIERS)

- Wrongly self-perceived as layman in financials
- Never "invested", don't know about it
- Issues adopting new technologies and internet routines

NEEDS

Cover life needs like education, mortgage or family healthcare

Need to ensure that her current money will allow her paying her future

A solution in which to trust and easy to learn and use



Paco

56 años, jubilado, ex administrativo

📍 Madrid

"Me gustaría compartir momentos con mi hija y poder animarla a hacer cosas buenas"

BIO

Padre de dos hijos, trabajador y sociable. No tiene formación medioambiental. Tiene curiosidad y está muy influenciado por su hijo Juan, que es muy activo en el colegio y se pasa la tarde jugando con la tablet. Se considera buena persona y le gusta realizar buenas acciones, aunque a veces sea un poco escéptico.

MOTIVACIONES

- Quiere entender, conectar con el mundo y modernizarse
- Necesita algo fácil de hacer, sentirse responsable de pequeños cambios
- Tiene tiempo libre
- Quiere conectar con sus hijos

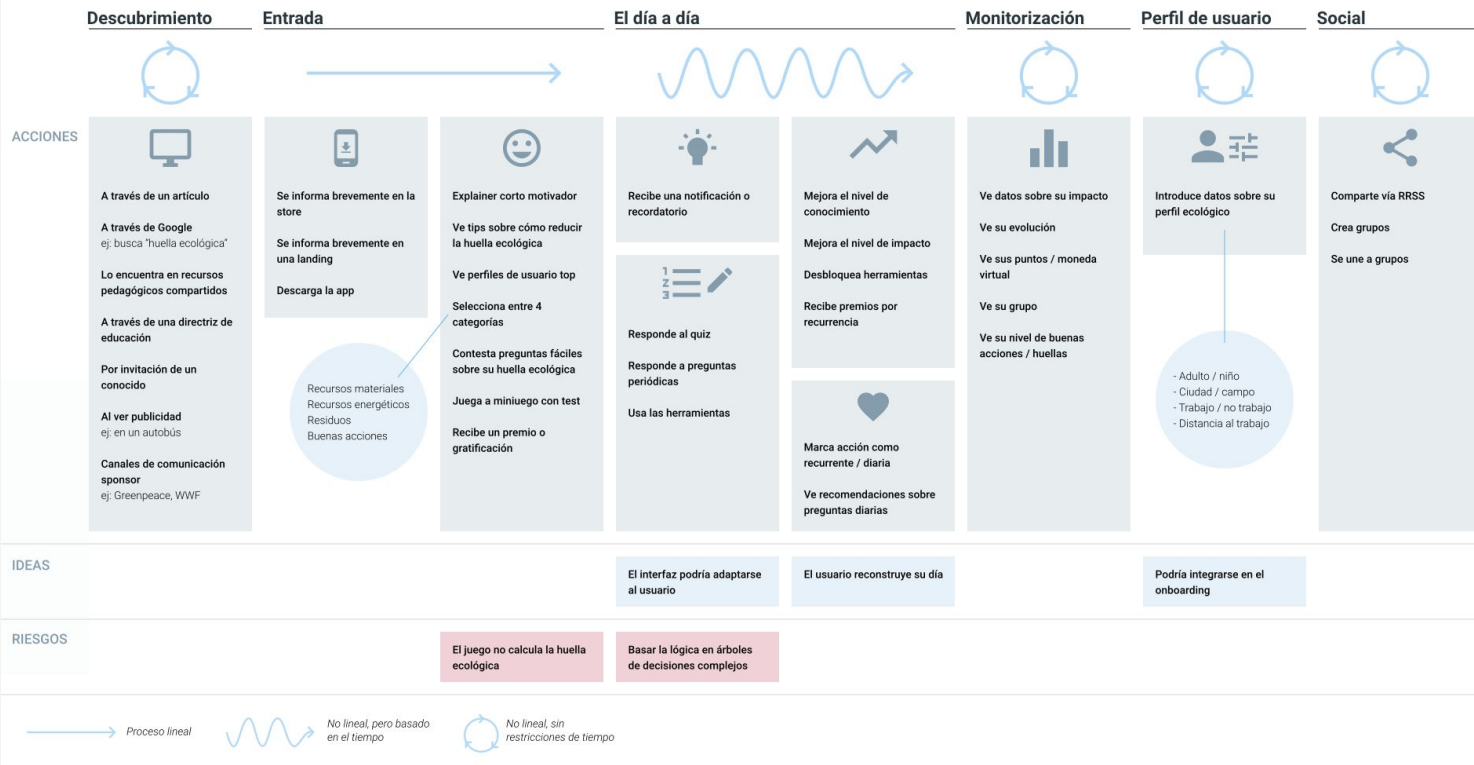
BARRERAS

- Le produce cierto rechazo usar productos infantiles
- No le motivan las recompensas digitales




User journey

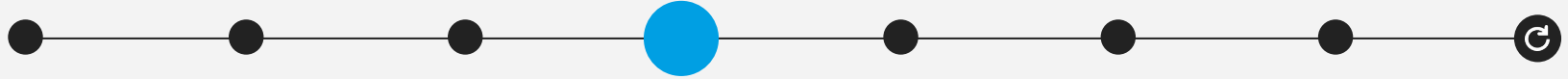
Ecómetro - Procesos



Contenido y funcionalidades (plan de proyecto)

ECÓMETER PLAN DE PROYECTO 									
	Entrada		Día a día				Monitorización	Perfil	Social
LUCY Mínimo producto viable	Publicación de la App en las Stores	Quiz inicial (nivel 0)	Cálculo de moneda virtual	Cálculo de nivel de conocimiento	Generación de quizzes por categoría	Generación de quizzes	Visualización de: Conocimiento, Impacto y Moneda	Edición del perfil ecológico	Gestión de grupos
	Registro	Cálculo de huella ecológica inicial	Cálculo de nivel de impacto	Alta de buena acción	Motor de buenas acciones	Bienes virtuales	Listado de bienes virtuales del usuario (ver el bosque)	Edición del perfil de usuario	Listado de bienes de grupo (ver el bosque)
			Motor de árbol de quiz (backoffice)						
DESEABLE	Landing page básica	Registros integrados (FB, Google, Twitter...)	Quiz diario (más inteligente)	Multi-idioma	Administración del quiz (backoffice)	Premios por logros	Información sobre el impacto de tus acciones	Configuración de notificaciones	Perfil de otros usuarios
	Mini-intro	Sistema de gratificaciones	Modo sin conexión (para algunas áreas)	Personalizar quiz diario	Administración de buenas acciones (backoffice)	Premios por interfaz (ej: infantil o no)	¡Enemigos del bosque! Visualización del histórico de impacto y conocimiento	Backoffice de gestión de usuarios	
OPCIONAL	Tips introductorios sobre como mejorar tu impacto ecológico		Listado de perfiles top	Notificaciones de administrador	Notificaciones push automáticas avanzadas		Logros físicos patrocinados		Compartir en RRSS Sistema de likes dentro del grupo
									Invitación a usar la app

Diseño de Interacción



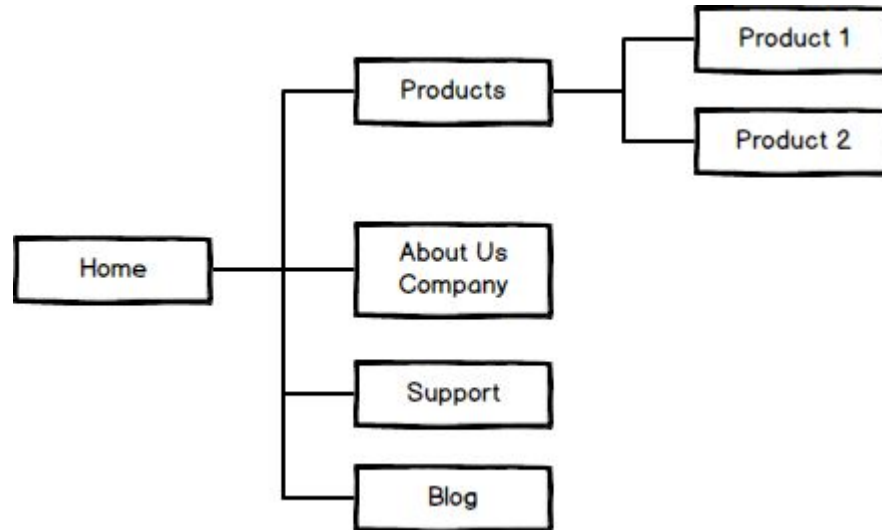
En esta fase respondemos a:

- ¿Dónde se sitúan las cosas?
- ¿Cómo se circula entre ellas?
- ¿Cómo funcionan?

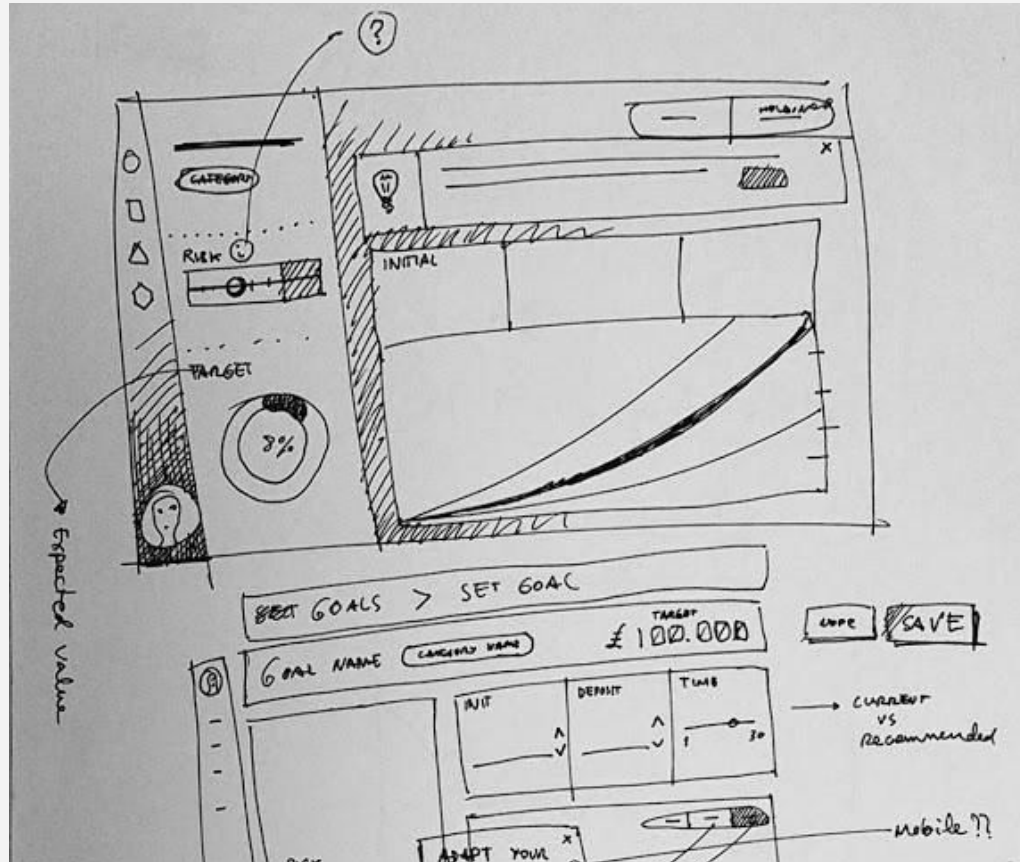
Diseño de Interacción

Disciplina que define el comportamiento de los productos y sistemas con los que interactúa el usuario

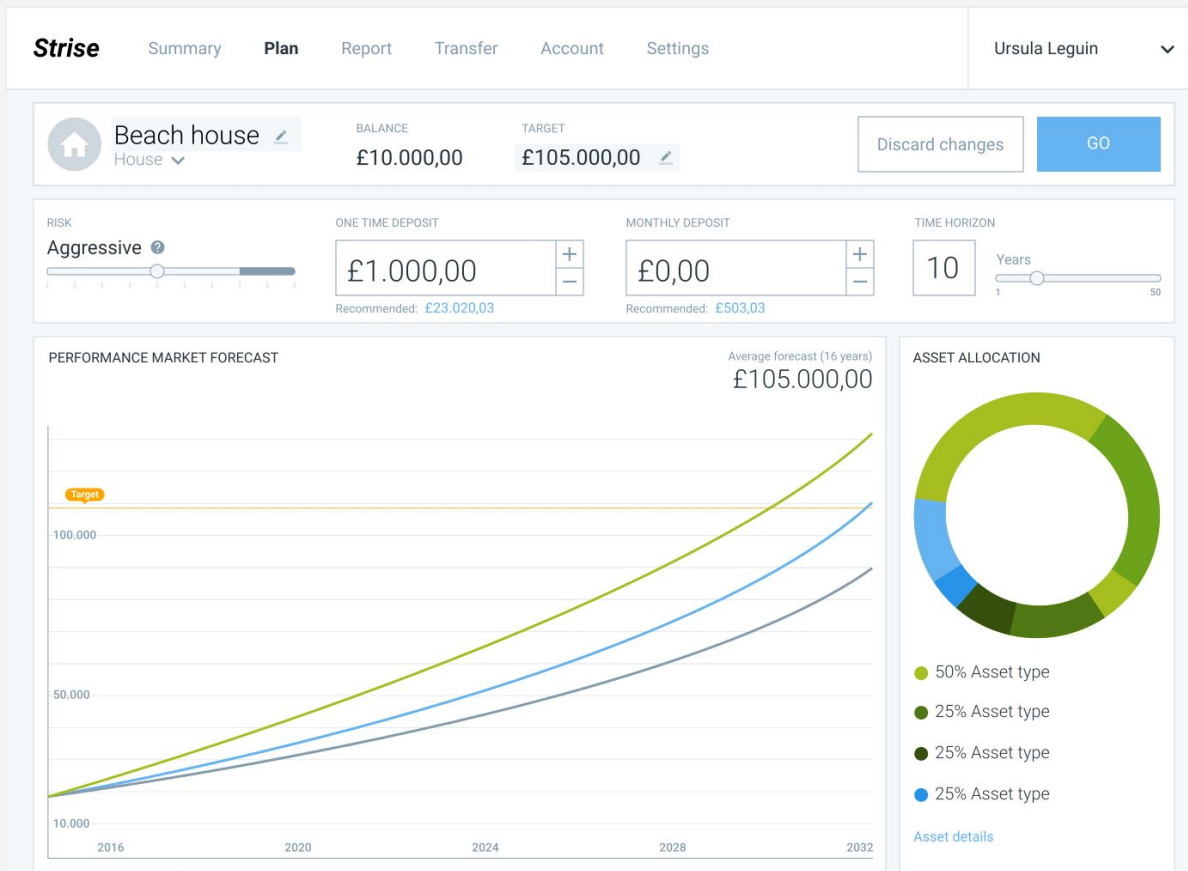
Arquitectura de información



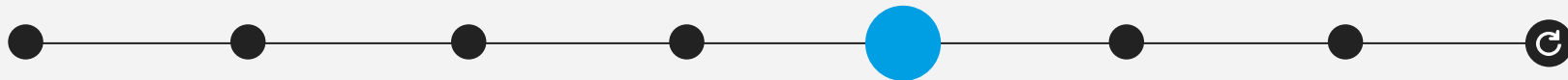
Prototipado (sketches o bocetos)



Prototipado (wireframe)



Diseño visual



Estética

Marca y comunicación

Elementos gráficos y tipográficos

Diseño visual

Colors

Calm and at the same time fresh and elegant color palette with some vibrant accents as secondary colors.

PRIMARY



#021B54



#00CAFD



#606376

SECONDARY



#17E3FF



#0BAAF8



#0074F7



#0B4D99



#50D796



#E8521E

Typography

IBM Plex Sans is a neutral, yet friendly Grotesque style typeface that balances design with the engineered details. It has excellent legibility in print, web and mobile interfaces.

Aa

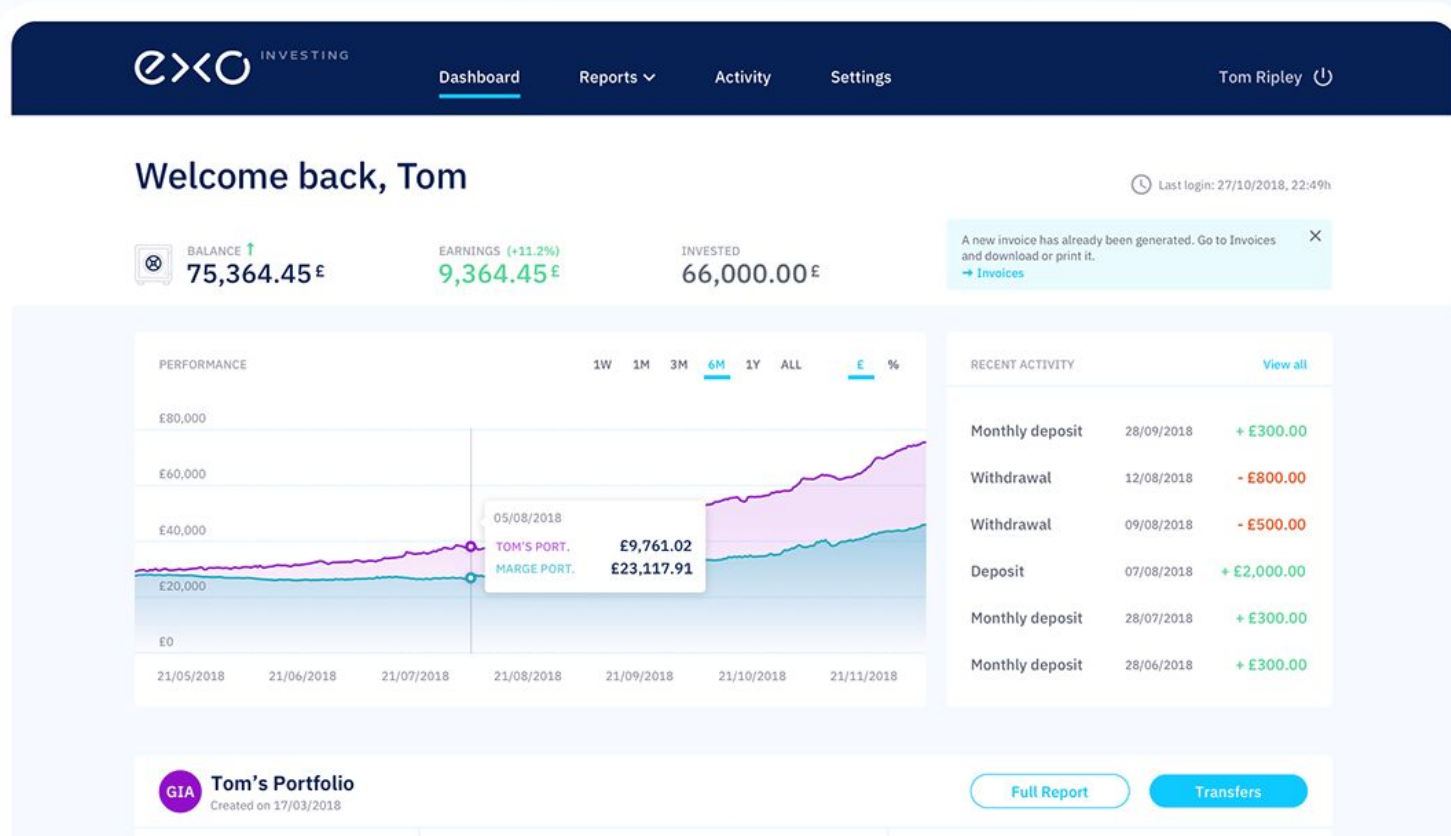
IBM Plex Sans

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

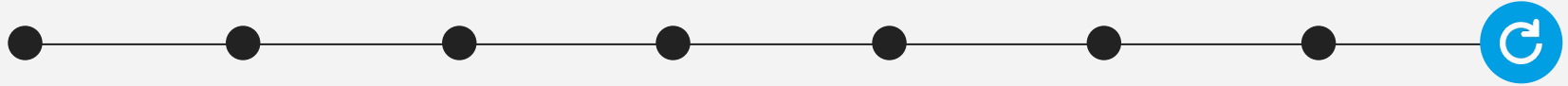
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Aa Aa Aa Aa

Diseño visual



Evaluación e iteración



Feedback de usuario

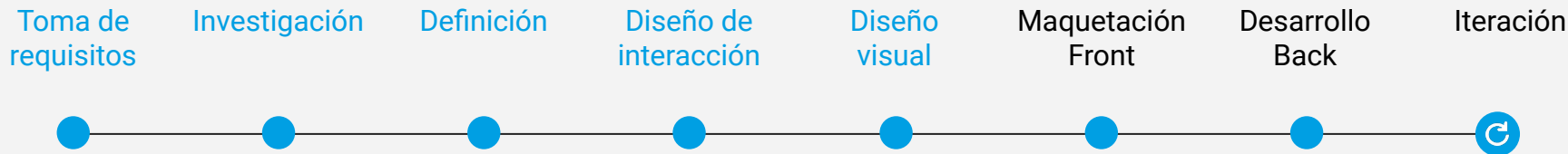
Métricas, tests de usabilidad

Aprendizaje para mejorar en las distintas entregas (no hay solo una!)

Usabilidad

Facilidad con que las personas pueden usar una herramienta particular con el fin de alcanzar un **objetivo concreto**

Fases del Diseño Centrado en el Usuario

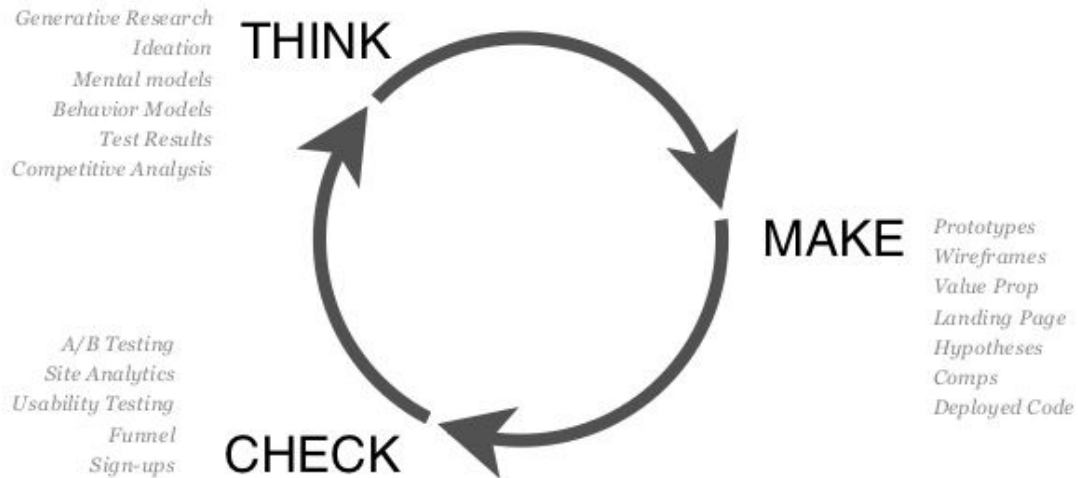


No son fases estancas ni independientes

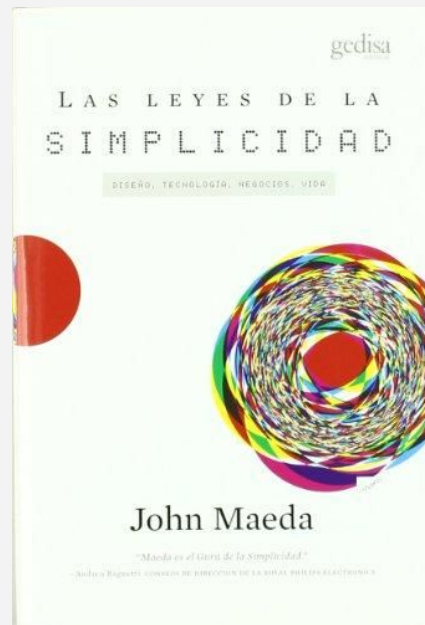
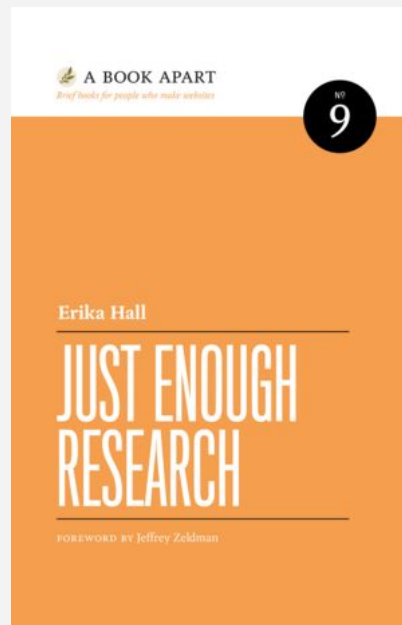
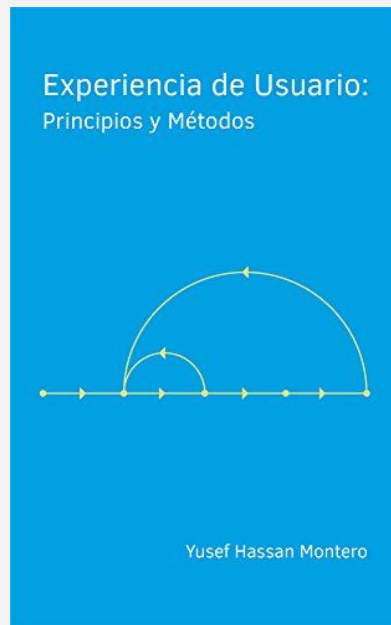
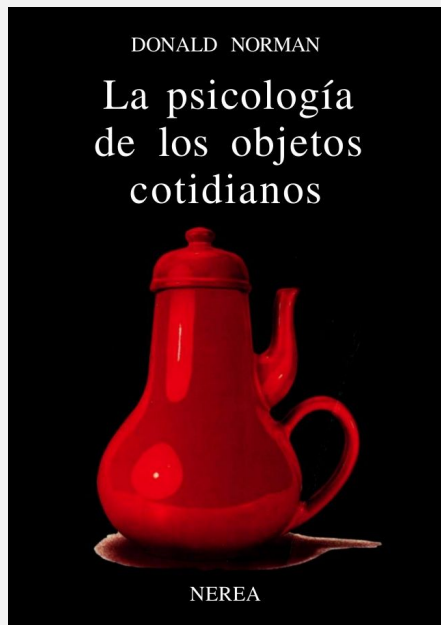
Hay cosas que no se pueden dejar de hacer

Es un proceso multidisciplinar y de equipo

Lean UX Cycles



Algunas lecturas para iniciarse



¿y ahora qué pensáis? ¿alguna pregunta?



¡Gracias!



Andrés González

UX Designer en Kaleidos

[@myfunnyandy](#)

andres.gonzalez79@gmail.com