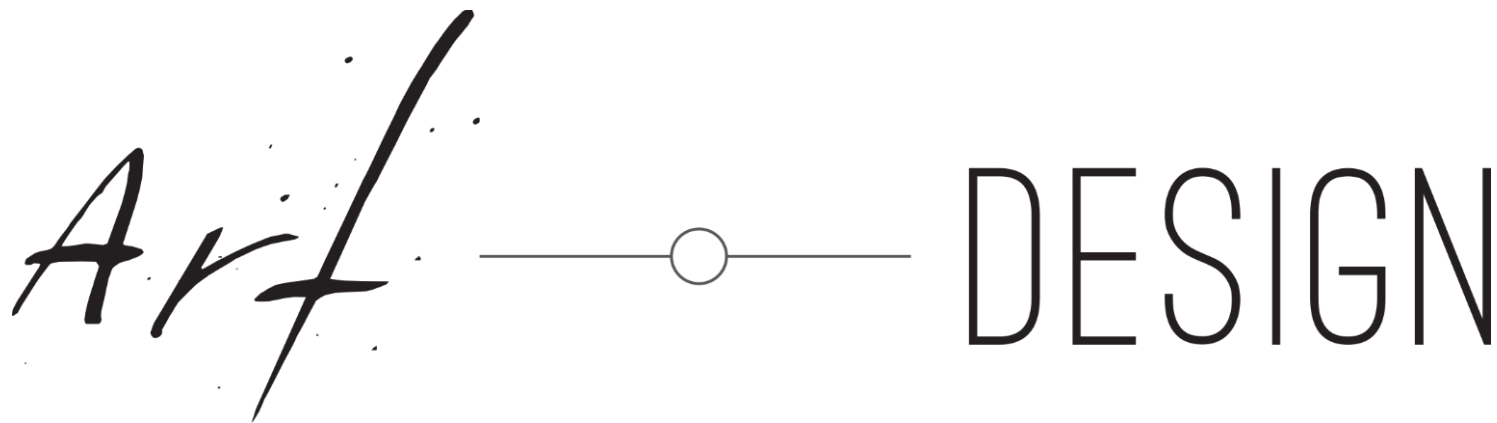

Características del producto



¿Cuál es la diferencia?

Art



DESIGN

Fluye libremente

Es espontáneo

Evoca emociones

Sistemático

Con un propósito

Restricciones

Diseño

Tiene en cuenta las necesidades de los usuarios.

Ayuda a los usuarios a alcanzar algo de manera eficiente, efectiva, segura y de manera agradable.

Ocurre dentro de ciertas restricciones.

Va más allá de lo funcional, también se ocupa de la estética

Estructura

Estados del producto. ¿Qué es?

Flujo

¿Cómo llegan los usuarios de un estado al otro? ¿Cómo funciona?

Identidad
visual

Paleta de color, tipografía, formas, materiales. ¿Cómo se ve? ¿Cómo se siente?

Ejercicio 1

1. Haga una breve descripción del producto o servicio
 - a. Ejemplo: Página web donde los usuarios podrán consultar información relacionada con... la página se actualizará cada....
¿Cómo va a funcionar el producto o servicio?
 2. ¿Cómo van a interactuar los usuarios con el producto o servicio?
 3. ¿Qué información necesita el sistema de los usuarios?
 4. ¿Dónde pueden encontrar los usuarios el producto o servicio?
 5. Hacer una tabla de necesidades vs características
-

Ejemplo

Descripción del producto o servicio:

Aplicación que permite a los niños decorar el modelo 3D de un animal utilizando una hoja de papel.

¿Cómo va a interactuar el usuario con el producto?

Los niños van pintando en una hoja de papel la textura del modelo utilizando marcadores y en tiempo real pueden ver como va quedando el modelo en un televisor.

Ejemplo

¿Qué información necesita el sistema de los usuarios?

Foto

¿Dónde pueden encontrar los usuarios el producto o servicio?

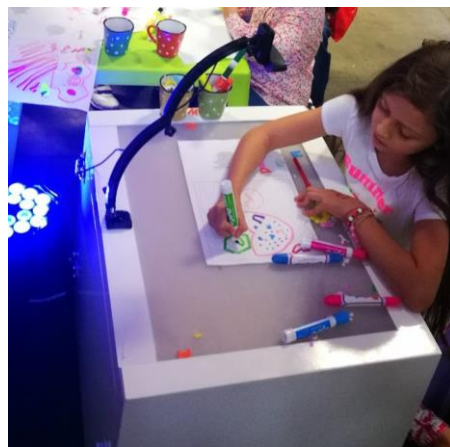
La aplicación estará disponible en una feria relacionada con animales, donde la mayoría de los visitantes son familias con niños.

Necesidades

vs

Características

Las personas se deben llevar un recuerdo de la actividad	La aplicación debe tener la opción guardar el resultado del modelo 3D con la textura pintada por el niño y posteriormente integrarse con una postal que será la que se imprime y se entrega al niño como recuerdo.
Debe tener una superficie donde los niños puedan pintar cómodamente	Se debe diseñar un mueble teniendo en cuenta que es para niños en el que se puedan sentar a pintar
Los niños deben ver en tiempo real el resultado de su trabajo	En el puesto de trabajo necesita poner una <u>cámara que vaya capturando como va quedando el dibujo</u> del niño y un televisor para que ellos puedan ver el resultado
La cámara debe quedar perpendicular a la superficie de dibujo	El puesto de trabajo debe tener un soporte para la cámara
Se debe tomar una foto del niño y se debe integrar a su trabajo final.	La cámara se debe poder girar fácilmente para cambiar de una posición a otra



<https://drive.google.com/file/d/1Az8E2z49i10jFmfMhpik-lpDNRGbZ6/view>

Flujo de usuario

Una secuencia de eventos a los que el usuario se enfrentará mientras usa su producto. Se puede representar como una secuencia de pasos y decisiones que toma el usuario para completar una tarea.

Se hace para entender el proceso del usuario y mejorarlo.

Hay muchas herramientas para modelar el flujo del usuario: mapas de sitio, diagramas de pantallas, secuencia de pasos, mapas de empatía, mapa de historias de usuario.

Ejemplo flujo de usuario

