

«Talento Tech»

Fundamentos del

# Diseño UX

Clase 01



# **Clase N° 1 | Reporte UX**

## **Temario:**

- Diseño UX UI.
- Usabilidad.
- Manejo de imágenes para productos digitales.
- Reporte de Investigación UX.
- Análisis de proyectos finales integradores.

# Diseño UX



El diseño de Experiencia de Usuario (UX) es el proceso de crear productos, sistemas o servicios que proporcionen experiencias significativas y relevantes a las personas. Involucra todo el proceso de adquisición e integración del producto, lo que incluye aspectos de marca, diseño, usabilidad y funcionalidad. Una gran parte del diseño UX es hacer que el producto final resulte funcional para proporcionar una experiencia positiva, eficiente y satisfactoria para la persona.

## Objetivos del diseño UX:

- **Facilidad de uso:** asegurarse de que los usuarios y usuarias puedan realizar sus tareas con el mínimo esfuerzo.
- **Eficiencia:** permitir que las personas completen las tareas rápidamente.
- **Satisfacción:** asegurar que quien utiliza el producto, servicio o sistema tenga una experiencia positiva y se sientan bien al usar el producto.
- **Accesibilidad:** hacer que el producto pueda ser usado por personas con diversas habilidades y discapacidades.
- **Compromiso:** mantener a las personas interesados y comprometidos con el producto.

# Diseño UI



El diseño de Interfaz de Usuario (UI) se enfoca en los aspectos visuales e interactivos de la interfaz de un producto. Implica determinar la apariencia y el comportamiento del producto, incluidos el diseño, los colores, la tipografía y los elementos interactivos, para asegurar que

sea visualmente atractivo y fácil de usar. El diseño UI se encarga de crear elementos visuales e interactivos de un producto para lograr una experiencia de usuario atractiva, intuitiva y cohesiva.

Una vez que se decide la estructura final y se aprueba el prototipo, comienza el diseño UI. Por supuesto, se trata de crear un producto atractivo, pero ese no es el único objetivo. La apariencia de cualquier producto tiene un fuerte impacto psicológico en la persona.

### Objetivos del diseño UI:

- **Atractivo estético:** crear interfaces visualmente atractivas que reflejen la identidad de la marca.
- **Usabilidad:** garantizar que las personas puedan interactuar fácilmente con la interfaz y realizar sus tareas sin confusión.
- **Consistencia:** mantener un lenguaje de diseño uniforme en todo el producto para proporcionar una experiencia de usuario sin fisuras.
- **Accesibilidad:** diseñar interfaces que puedan utilizar personas con diversas habilidades y discapacidades.
- **Compromiso:** hacer que la interfaz sea atractiva y agradable de usar para alentar a las personas a interactuar con el producto

## Diferencia entre UX y UI



UX y UI son aspectos esenciales del diseño web. UX se refiere a la experiencia general de usar un sitio web, incluidas la facilidad de uso, la comprensión y la memorización. Mientras que UI hace referencia a la apariencia y sensación de un sitio web, lo que incluye su diseño, disposición, colores y fuentes. Comprender las diferencias entre estos aspectos del diseño es crucial para crear productos que sean tanto visualmente atractivos como fáciles de usar.

	UX	UI
<b>Alcance</b>	<b>Experiencia</b> más amplia de usar el producto (cómo funciona y cómo satisface las necesidades del usuario/a).	<b>Aspectos</b> superficiales de un producto (cómo se ve y se siente).
<b>Proceso</b>	<b>Investigación de usuarios y usuarias</b> , creación de perfiles, wireframing, prototipado y pruebas.	<b>Creación de diseños visuales</b> , guías de estilo y elementos interactivos.
<b>Objetivo</b>	<b>Crear un producto fácil de usar</b> , eficiente y que proporcione una experiencia positiva.	<b>Crear una interfaz</b> visualmente atractiva y cohesiva.
<b>Resultado</b>	Una <b>experiencia de producto</b> bien estructurada, usable y satisfactoria.	<b>Apariencia final</b> y los elementos interactivos del producto.

## UX y UI más allá de las pantallas.

La UI y la UX se han expandido significativamente a medida que las empresas reconocen la importancia de entender a sus usuarios y usuarias para mejorar su experiencia y la retención.

El diseño UI es esencial para diversas interfaces, tanto en línea como fuera de línea. Desde cafeteras y teclados hasta tableros de autos, cualquier producto con un punto de contacto entre el objeto y el usuario necesita diseño UI.

El diseño UX ahora se aplica a una amplia gama de productos, interfaces y servicios, no solo sitios web. El enfoque ha cambiado de solo la interfaz a la experiencia general del producto.

El objetivo es apoyar a las personas a lo largo de todo su recorrido y resolver cualquier obstáculo que encuentren.

## Conclusión

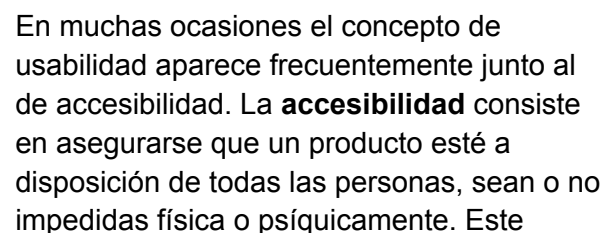
El diseño UI y UX han adquirido mayor relevancia a medida que las empresas reconocen el impacto que un enfoque centrado en la persona tiene en la satisfacción y fidelización de los clientes y clientas. El diseño UX abarca ahora todo el trayecto de la persona a través de diferentes productos y servicios, buscando garantizar una experiencia fluida y placentera. Por su parte, el diseño UI sigue siendo fundamental para desarrollar interfaces que sean



## Usabilidad.

1. **Facilidad de aprendizaje:** el sistema o producto debe ser fácil de aprender, de manera que la persona pueda trabajar con él lo más rápido posible.
2. **Eficiencia de uso:** el nivel de productividad del usuario/a que ha aprendido a usar el producto debe ser alto para poder completar determinadas tareas.
3. **Facilidad de memorización:** el sistema debe ser fácil de recordar incluso después de algún periodo sin uso.
4. **Errores:** para que un producto sea usable debe generar el menor número de errores posible.
5. **Satisfacción:** el sistema debe ser agradable de utilizar; debe proporcionar comodidad y actitud positiva durante su uso.

## La combinación de usabilidad y accesibilidad



concepto logra que las interfaces de usuario sean fáciles de percibir, operativas y comprensibles para personas con un amplio abanico de habilidades o con distintas circunstancias, entornos y condiciones.

Ahora bien, ¿qué tienen en común la usabilidad y la accesibilidad?: el objetivo de conseguir que los medios y los productos estén disponibles para todas las personas. De esta manera, podríamos afirmar que si un diseño no es usable, tampoco puede considerarse accesible y viceversa.

No obstante, estos conceptos no se ocupan únicamente de construir productos para personas con características compartidas. La usabilidad tiene en cuenta personas específicas, en contextos de uso determinados y con objetivos concretos. La accesibilidad, en cambio, lo hace fijando una atención especial a la diversidad de las personas. El público es variado y diverso, por lo que es esencial satisfacer a toda esa variedad a partir de diseños diferentes, adaptados a las personas y a los contextos de uso.

Usabilidad y accesibilidad, pues, van de la mano y se debe tener en cuenta a la hora de diseñar y construir productos interactivos. Desde un punto de vista práctico, el diseño centrado en el usuario/a hace posible tener en cuenta los principios del diseño universal y accesible, así como la diversidad de las personas junto con el resto de requisitos.

## Principios de la usabilidad en la creación de productos interactivos

Sin duda, la usabilidad y la accesibilidad son dos conceptos de especial relevancia a la hora de diseñar y crear productos interactivos. Para alcanzar productos interactivos usables debemos tener en cuenta estos cinco principios clave de la usabilidad:

- **Coherencia:** un producto interactivo debe ser coherente desde el punto de vista gráfico e interactivo para evitar confusiones y complicaciones. Esto consiste en utilizar los mismos botones o iconos interactivos, los mismos colores, la misma terminología y organización en cada una de las pantallas.
- **Interacción:** la interacción tiene que ser predecible, visible y reversible. El objetivo tiene que ser que la persona se sienta cómoda con la interfaz y pueda saber que al intentar una acción, verá el resultado y lo podrá deshacer si no le gusta.
- **Información, comunicación y retroalimentación:** hay que ayudar a las personas a encontrar la información rápida y fácilmente, usar enlaces de texto, títulos y ofrecer instrucciones sencillas y claras.
- **Control:** las personas deben ser capaces de tomar la iniciativa de emprender numerosas acciones. La persona tiene que poder personalizar un producto para sus intereses y necesidades para que se sienta cómodo como, por ejemplo, el tamaño del texto en un sitio web.

- **Opciones:** hay que ofrecer a las personas más de una forma de encontrar lo que buscan para que puedan elegir el método de interacción más apropiado a su situación.

## Usabilidad y experiencia de usuario

A pesar de que la usabilidad es esencial a la hora de diseñar productos interactivos, no es la única vía para valorar la relación con los clientes usuarios/as.

Podemos evaluar y medir la usabilidad en términos de rendimiento de la persona para llevar a cabo una tarea. Pero, cuando la persona recurre a los productos interactivos para lograr metas personales o profesionales, esta valoración no es suficiente. Y es aquí donde entra en juego la experiencia de usuario (UX) y factores como la aceptación, la credibilidad, la confianza, la emoción o el placer.

La experiencia de usuario pone énfasis en los aspectos más relacionados con la experiencia, la empatía, el significado y el valor de la interacción persona-ordenador, aunque también tiene en cuenta las percepciones de la persona en relación con los aspectos más prácticos como la utilidad, la facilidad de uso y la eficiencia de un sistema.

Y es que la experiencia de usuario representa un cambio emergente del propio concepto de usabilidad, ya que evalúa un ciclo de vida que va más allá del desarrollo del producto. Comienza a través de la observación, planteando el perfil de las personas y acaba mucho después del prototipado y posterior distribución.

Los expertos y expertas en multimedia, pues, deben tener el objetivo de diseñar y crear productos interactivos fáciles de usar y que nos hagan sonreír cada vez que los utilizamos.



# Manejo de imágenes para Productos Digitales



Se refiere al proceso de creación, optimización, y gestión de imágenes que se utilizan en productos digitales, como sitios web, aplicaciones móviles, software, y otros medios digitales. Este manejo es fundamental para asegurar que las imágenes sean de alta calidad, se carguen rápidamente, y se presenten de manera adecuada en diferentes dispositivos y pantallas.

## Importancia del Manejo de Imágenes en Productos Digitales:

El manejo eficiente de imágenes es esencial para ofrecer una experiencia de usuario óptima, ya que las imágenes juegan un papel crucial en la comunicación visual y en la percepción general de la calidad de un producto digital. Un manejo adecuado contribuye a una carga rápida de la página, una navegación fluida, y una mayor satisfacción de la persona.

## Aspectos Clave del Manejo de Imágenes para Productos Digitales:

**Creación y Selección de Imágenes:** involucra la creación o selección de imágenes que sean visualmente atractivas y relevantes para el contenido o el mensaje que se desea comunicar.

**Optimización de Imágenes:** implica reducir el tamaño de los archivos de imagen sin perder calidad, utilizando técnicas como la compresión, para mejorar el rendimiento y tiempos de carga del producto digital.

**Adaptación a Diferentes Dispositivos:** asegura que las imágenes se muestren

correctamente en una variedad de dispositivos y tamaños de pantalla, utilizando técnicas como imágenes responsivas o adaptativas.

**Accesibilidad:** incluye la adición de descripciones alternativas (alt text) a las imágenes para que sean accesibles a personas con discapacidades visuales y para mejorar la indexación en motores de búsqueda.

**Gestión de Formatos de Imagen:** selección de los formatos de imagen más adecuados (JPEG, PNG, SVG, WebP, etc.) según el uso específico, equilibrio entre calidad y tamaño, y soporte del navegador o dispositivo.

**Organización y Almacenamiento:** implica una gestión eficiente del almacenamiento y organización de las imágenes para facilitar su acceso y utilización dentro del equipo de desarrollo o diseño.

**Consideraciones Estéticas y Funcionales:** asegura que las imágenes no solo se vean bien, sino que también apoyen la usabilidad y la experiencia del usuario, evitando distracciones o confusiones.

**Licencias y Derechos de Uso:** garantiza que todas las imágenes utilizadas tengan los derechos de uso adecuados para evitar problemas legales.

## Reporte de Investigación UX

Los reportes de investigación son los datos registrados por los investigadores de UX, transformados en información útil mediante el análisis de la información. El objetivo es transmitir los detalles sobre el estudio, para que se puedan incorporar en el diseño UX y de la estrategia del producto digital.

Un Reporte de Investigación UX es un componente esencial en el proceso de diseño centrado en la persona. No solo comunica los resultados de una investigación, sino que también ofrece recomendaciones prácticas para mejorar el producto, asegurando que las decisiones de diseño estén bien fundamentadas y alineadas con las necesidades y expectativas de las personas.

Estructurar un caso de estudio es esencial para demostrar el proceso de diseño de manera coherente, profesional, y completa, asegurando que se cubran todos los aspectos críticos que contribuyen al éxito de un producto digital.

## Análisis del proyecto final integrador

### ¿Cómo se construye el proyecto integrador?

Al final de la cursada, serás evaluado mediante la entrega de un Proyecto Integrador, que es fundamental para completar el curso y cumplir con los requisitos de egreso. Este

proyecto se construirá de manera progresiva, combinando la resolución de Ejercicios y el seguimiento de las 4 **Ruta de Avance** presentes a lo largo de la cursada.

Vamos a ver el siguiente [Proyecto Final Integrador](#) que nos guiará durante la cursada y como recurso una [Plantilla de Informe](#) para ayudar a estructurar el reporte. Es importante que tengas en cuenta que esta plantilla no debe usarse como el formato definitivo para la entrega, sino que cada estudiante debe adaptarla según su propio formato de presentación basado en su caso de estudio.



**Buenos Aires**  
*aprende*  
Agencia de Habilidades para el Futuro

**BA** Buenos  
Aires  
Ciudad