



Clase 07. DISEÑO UX/UI

USERFLOWS

RECORDÁ PONER A GRABAR LA CLASE



LO MAS RELEVANTE DE LA CLASE 6

GLOSARIO:

Clase 6

Arquitectura de Información: El estudio de la organización de la información con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información.

Whimsical: herramienta que nos sirve para generar diagramas tanto de usuario como de arquitectura de información.

Cardsorting: Es una técnica que se basa en observar cómo los usuarios agrupan y asocian entre sí un número de tarjetas etiquetadas con las diferentes categorías/secciones de un producto o servicio digital.

Optimal Workshop: herramienta que nos permite realizar un cardsorting con usuarios de manera virtual.













GLOSARIO:

Clase 6

Idear: tercera etapa de la metodología Design Thinking o Pensamiento de Diseño. En esta etapa todas se combina el pensamiento racional y la imaginación. El objetivo es pensar y evaluar soluciones.

No se trata de encontrar la idea correcta, se trata de crear la mayor cantidad de ideas posibilidades.

CRONOGRAMA DEL CURSO

<div>Clase 6</div> <div>Arquitectura de Información</div> <div><div>ARQ. DE INFORMACIÓN</div><div>ARMANDO LA ARQUITECTURA</div></div>	<div>Clase 7</div> <div>Userflow</div> <div><div>USERFLOW</div><div>ARMANDO EL USERFLOW</div></div>	<div>Clase 8</div> <div>Prototipado (Wiframe a Mano) & Creatividad</div> <div><div>ENTREGA PROYECTO 2</div><div>LAS 8 IDEAS</div><div>GENERANDO EL BOCETO</div></div>
--	--	--

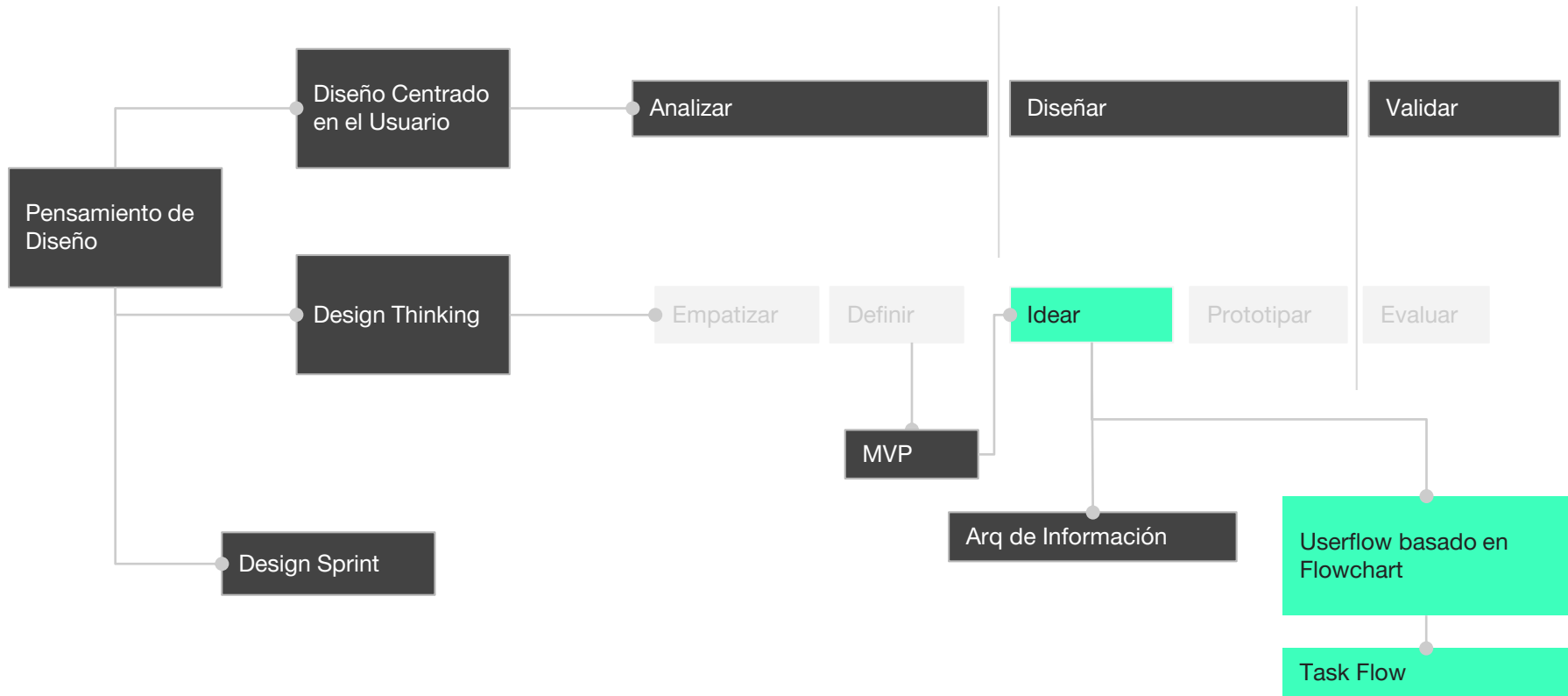


OBJETIVOS DE LA CLASE

- Profundizar en el Userflow y Taskflow.
- Entender cómo se realiza correctamente un Userflow.
- Profundizar Whimsical como herramienta para la realización de un userflow.

MAPA DE CONCEPTOS CLASE 7

¡Para
recordar!



¿ARRANCAMOS?

LET'S

START

CODER HOUSE

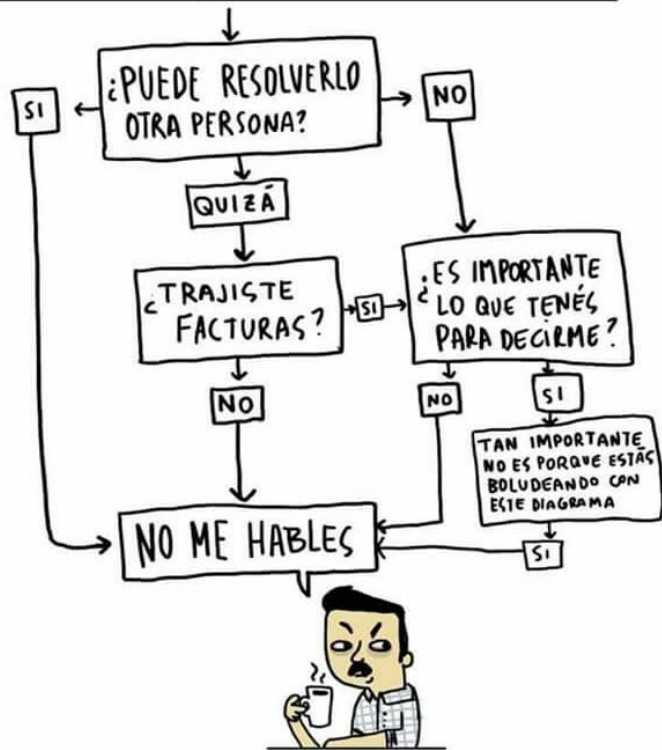
USERFLOW

USERFLOW

Es el trayecto o proceso que realizan diferentes usuarios para realizar todas las tareas posibles que permita el sistema.

Si nuestro sistema permite una cantidad X de posibilidades , el Userflow sirve para determinar cómo los diferentes usuarios realizan las tareas, para así determinar trayectos más comunes e identificar áreas conflictivas reduciendo la fricción.

¿Podés hablarme a la mañana antes de que termine mi café?



Tarea y decisiones en un Userflow

***VEAMOS QUE TIPOS DE
DIAGRAMAS EXISTEN***

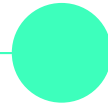
TIPOS DE FLUJOS DE USUARIO



TASKFLOW



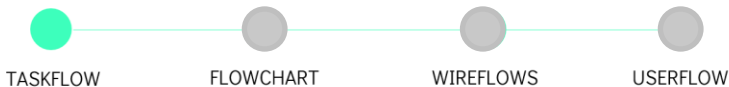
FLOWCHART



WIREFLOWS



USERFLOW

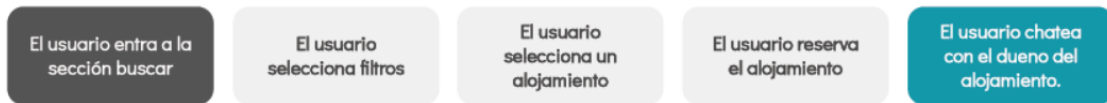


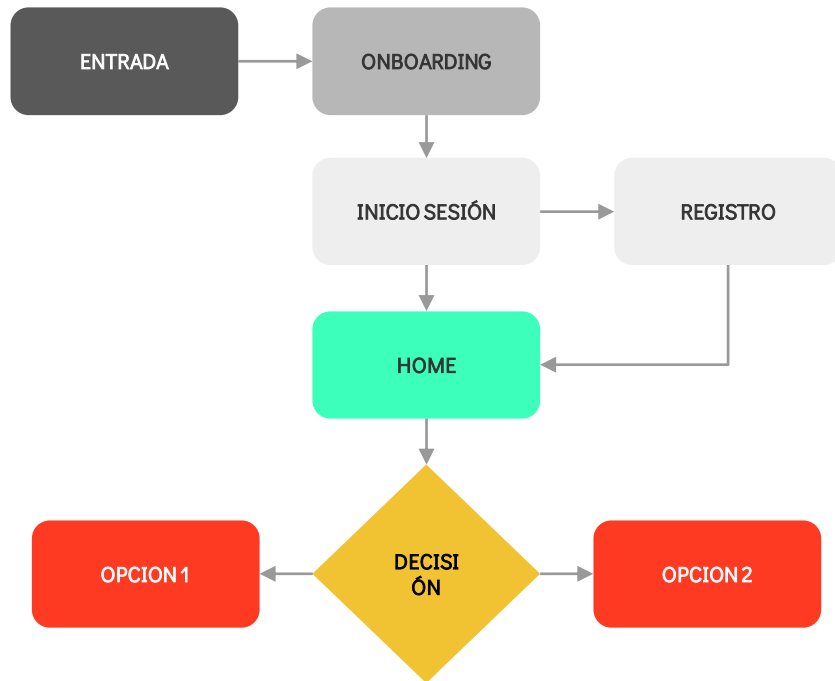
Taskflow

Taskflow o (diagrama de tareas) se enfoca en las tareas que tiene que realizar el usuario en cada paso para llegar a un objetivo. **Se centran en cómo los usuarios viajan a través de la app o web mientras realizan una tarea específica.** Por lo general, **sólo muestran una ruta y no incluyen múltiples ramas o rutas** como lo haría un flujo de usuario tradicional. Cuando se utilizan flujos de tareas, se supone que todos los usuarios compartirán un punto de partida común y no tendrán variabilidad en la forma en que se lleva a cabo la tarea.



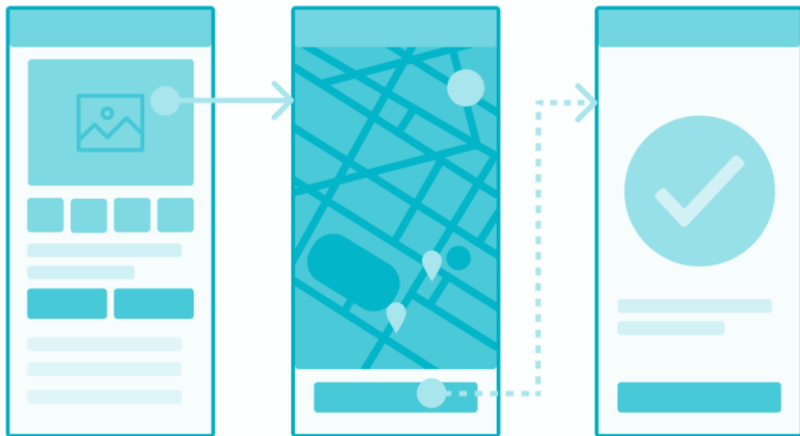
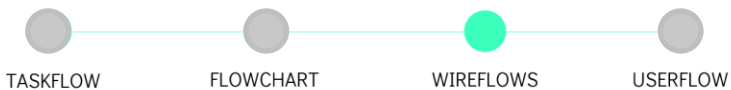
Ejemplo: Usuario que desea alquilar por mediano plazo





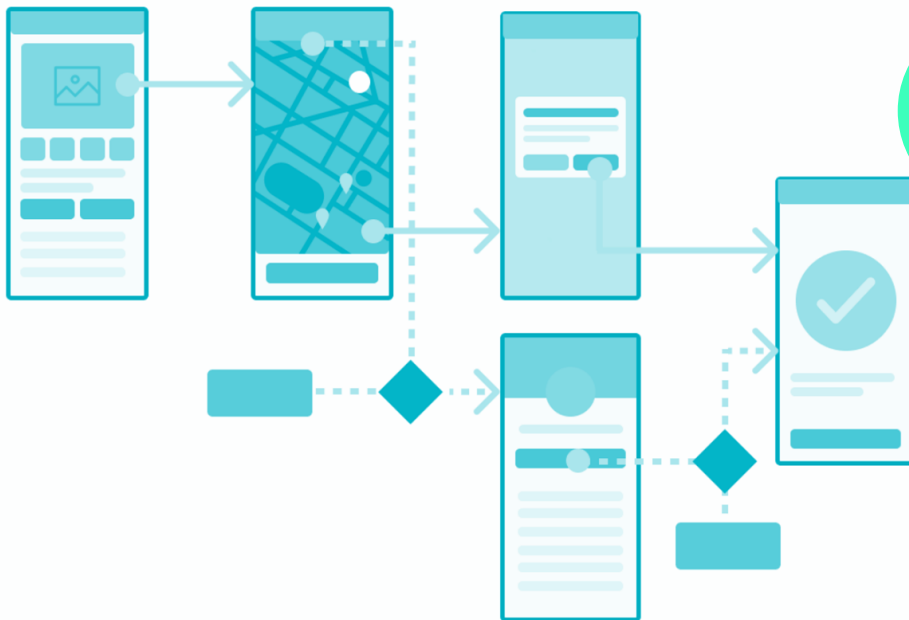
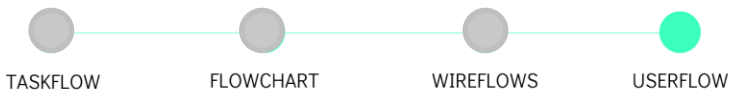
Flowchart

Flow Chart (diagrama de flujo) **es la representación gráfica de un proceso**. Se utiliza en disciplinas como programación, economía, procesos industriales y psicología cognitiva. Representación visual de la secuencia de pasos y decisiones necesarias para realizar un proceso. **Cada paso en la secuencia se anota dentro de una forma de diagrama**. Los pasos están vinculados mediante líneas de conexión y flechas direccionales. Esto permite que cualquiera pueda ver el diagrama de flujo y seguir lógicamente el proceso de principio a fin.



Wireflow

Combinación de wireframes con el formato Flow Chart para representar las interacciones del usuario. Utilizan el diseño de pantallas individuales como elementos dentro del diagrama. Los wireframes por sí mismos ayudan a transmitir el diseño y el diseño en cada página individual, pero carecen de la capacidad de comunicar el flujo de página a página de interfaces muy dinámicas.



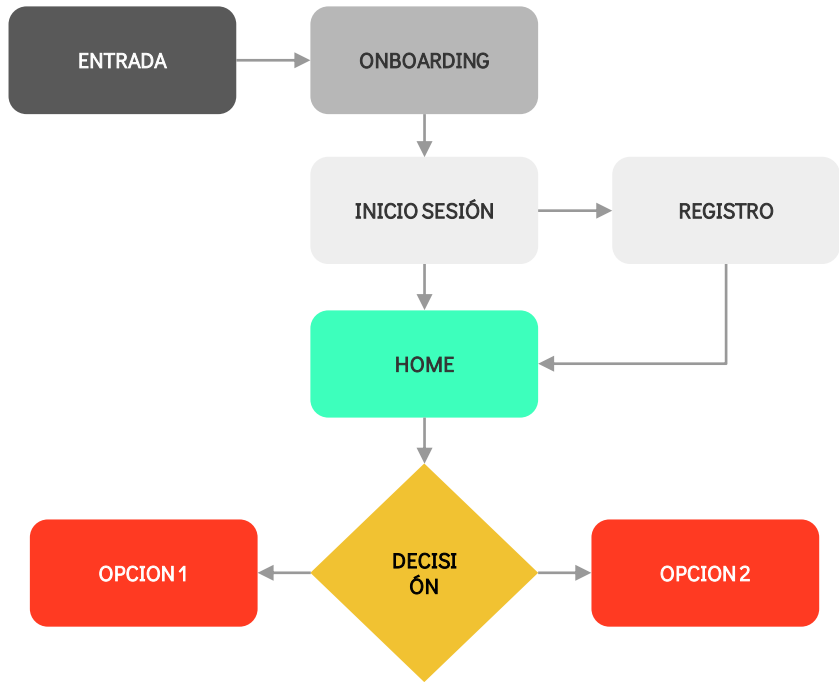
Userflows

Nos ayuda a comprender mejor los pasos que realiza un usuario a través de un servicio, aplicación o sitio web completo. Se centran en la forma en que su público objetivo interactúa con el producto. Enfatizan que todos los usuarios pueden no realizar las mismas tareas y pueden viajar en diferentes caminos. Combina el **flowchart**, **wireflow**.

***AHORA BIEN, VEAMOS EL DIAGRAMA
QUE UTILIZAREMOS EN UX***

USERFLOW BASADO EN FLOWCHART

***Diagrama de usuarios basado en el
diagrama de flujo de procesos***



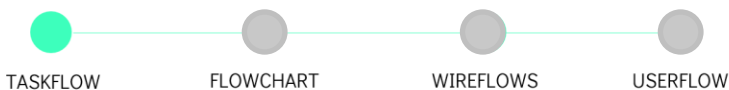
Flowchart

Flow Chart (diagrama de flujo) es la representación gráfica de un proceso. Se utiliza en disciplinas como programación, economía, procesos industriales y psicología cognitiva. Representación visual de la secuencia de pasos y decisiones necesarias para realizar un proceso. Cada paso en la secuencia se anota dentro de una forma de diagrama. Los pasos están vinculados mediante líneas de conexión y flechas direccionales. Esto permite que cualquiera pueda ver el diagrama de flujo y seguir lógicamente el proceso de principio a fin.

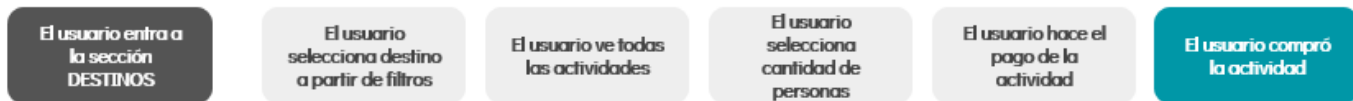
USERFLOW BASADO EN FLOWCHART

Diagrama de usuarios basado en el diagrama de flujo de procesos

Nos apoyaremos en el **task flow** para clarificar cuáles son las tareas que el usuario debe realizar. Luego usaremos el userflow (pero ojo, sin los wireframes aun -SPOILER ALERT: la clase que viene veremos ese tema-) solo usaremos el diseño de las cajas y los conectores del flowchart.



Ejemplo: Usuario que desea reservar una actividad en algún destino



Taskflow

Taskflow o (diagrama de tareas) se enfoca en las tareas que tiene que realizar el usuario en cada paso para llegar a un objetivo. Se centran en cómo los usuarios viajan a través de la app o web mientras realizan una tarea específica. Por lo general, sólo muestran una ruta y no incluyen múltiples ramas o rutas como lo haría un flujo de usuario tradicional. Cuando se utilizan flujos de tareas, se supone que todos los usuarios compartirán un punto de partida común y no tendrán variabilidad en la forma en que se lleva a cabo la tarea.

USERFLOW

El diagrama de flujo es una manera de representar gráficamente un proceso a través de una serie de pasos bien estructurados y relacionados que permiten comprender un todo.

Suelen utilizarse una serie de **figuras geométricas que representan cada paso del proceso**. Estas formas están definidas y se conectan entre sí a través de flechas y líneas que marcan la dirección del flujo y determinan el recorrido.

PASOS PARA CREARLO

1

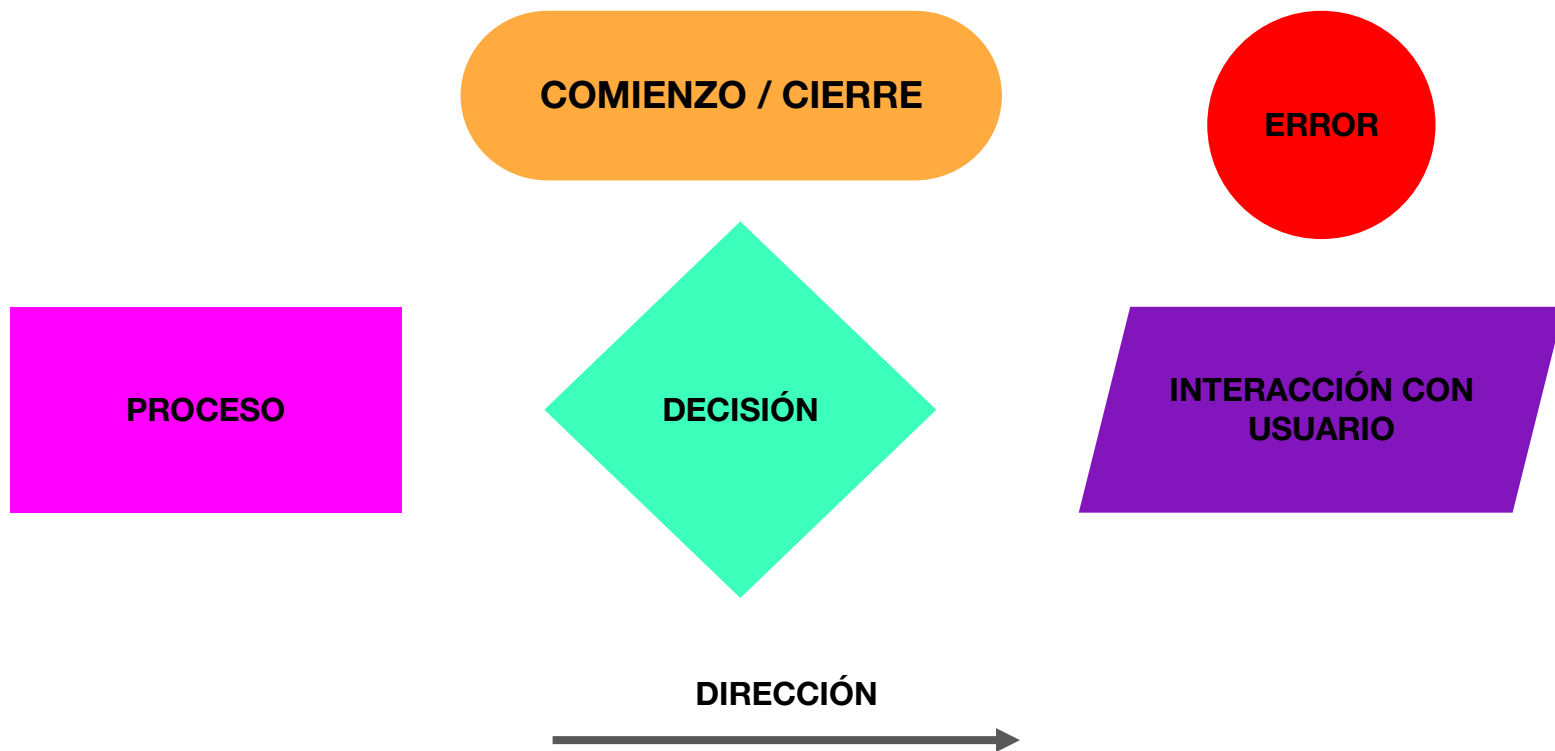
Identificar la tarea
que queremos
que realice el
usuario

2

Diseñar el camino
más sencillo en
pasos

3

Empezar a sumar
los posibles
problemas o fallos



Utilizaremos **5 modelos de cajas**, cada una tendrá una función

***EXISTEN OTRO TIPO DE SÍMBOLOS. EN
ESTE CURSO USAREMOS ÉSTOS:***

A yellow rounded rectangle with a black border, representing a start or end symbol in a flowchart.

COMIENZO / CIERRE

El óvalo simboliza el inicio o el final en un diagrama de flujo. Desde una mirada lejana, nos ayuda a identificar dónde comienza y dónde termina el diagrama.

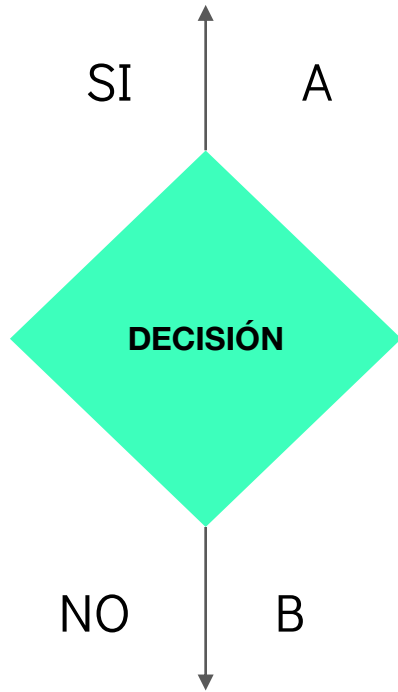
Utilizaremos **5 modelos de cajas**, cada una tendrá una función



PROCESO

El rectángulo simboliza los pasos en el proceso. Desde la acción o paso inicial hasta la acción principal que el usuario puede recorrer para obtener la solución que ofrece tu producto o servicio.

Utilizaremos **5 modelos de cajas**, cada una tendrá una función



El rombo simboliza las decisiones. Define, con flechas, dos caminos posibles. Es una decisión binaria (si o no / a o b)

Utilizaremos **5 modelos de cajas**, cada una tendrá una función

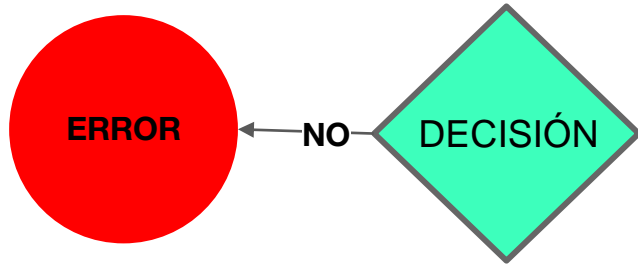


INTERACCIÓN

El paralelogramo simboliza la interacción del usuario con la app. Puede ser que el usuario deba introducir datos, seleccionar, filtrar elementos, solicitar permiso a otra aplicación etc.

Utilizaremos **5 modelos de cajas**, cada una tendrá una función

CODER HOUSE



El círculo se relaciona íntegramente con la caja “decisión” la misma muestra la posible falla o error.

Utilizaremos **5 modelos de cajas**, cada una tendrá una función

DIRECCIÓN



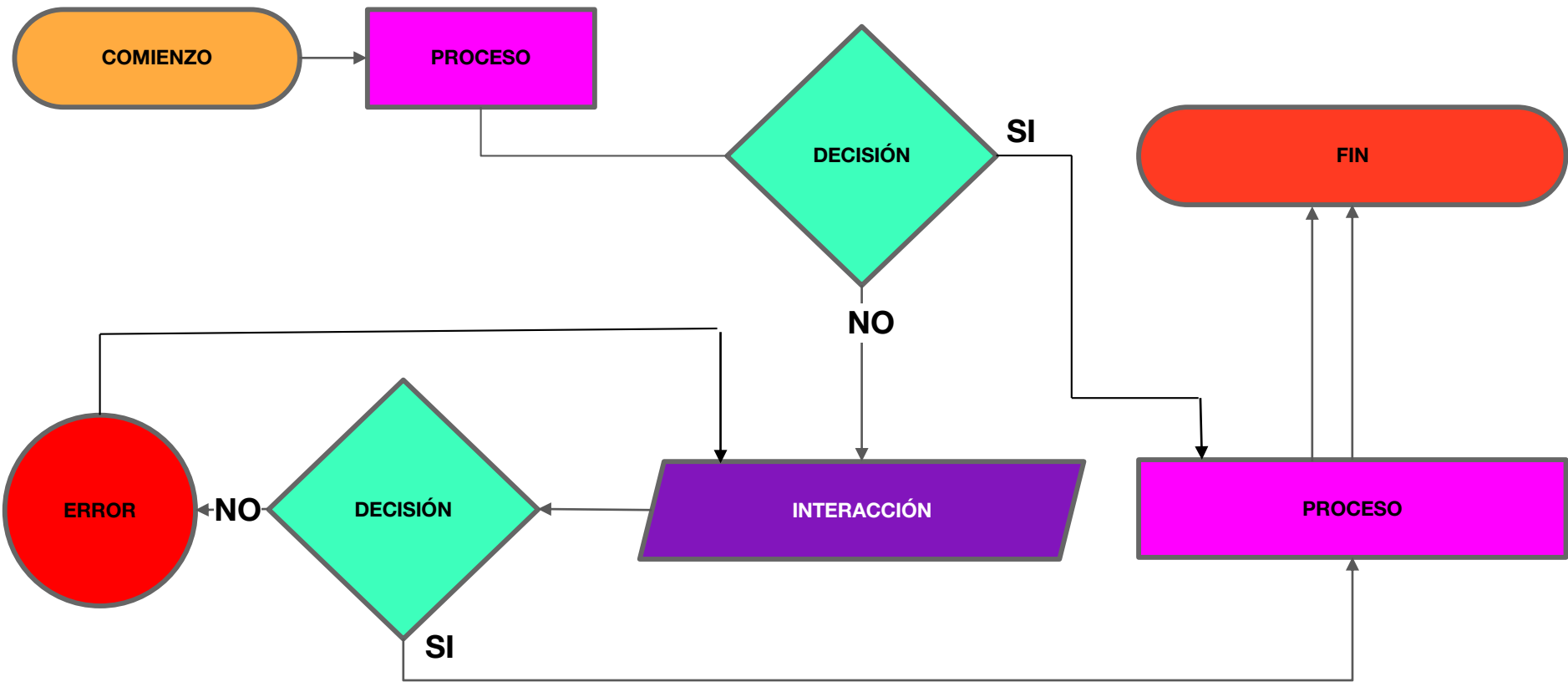
El símbolo de flecha se usa para representar una dirección de flujo. Estas flechas, en la caja de decisión, definen qué camino es. También sirve para identificar el recorrido de un usuario en particular.

Utilizaremos **1** modelos de conector.

DIAGRAMA DE FLUJO

Los diagramas de flujo se realizan de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Es importante en su realización evitar el cruce de líneas para facilitar la comprensión global del proceso.

VEAMOS TODO JUNTO



Funcionamiento de un Userflow

VEAMOS SU ANATOMIA

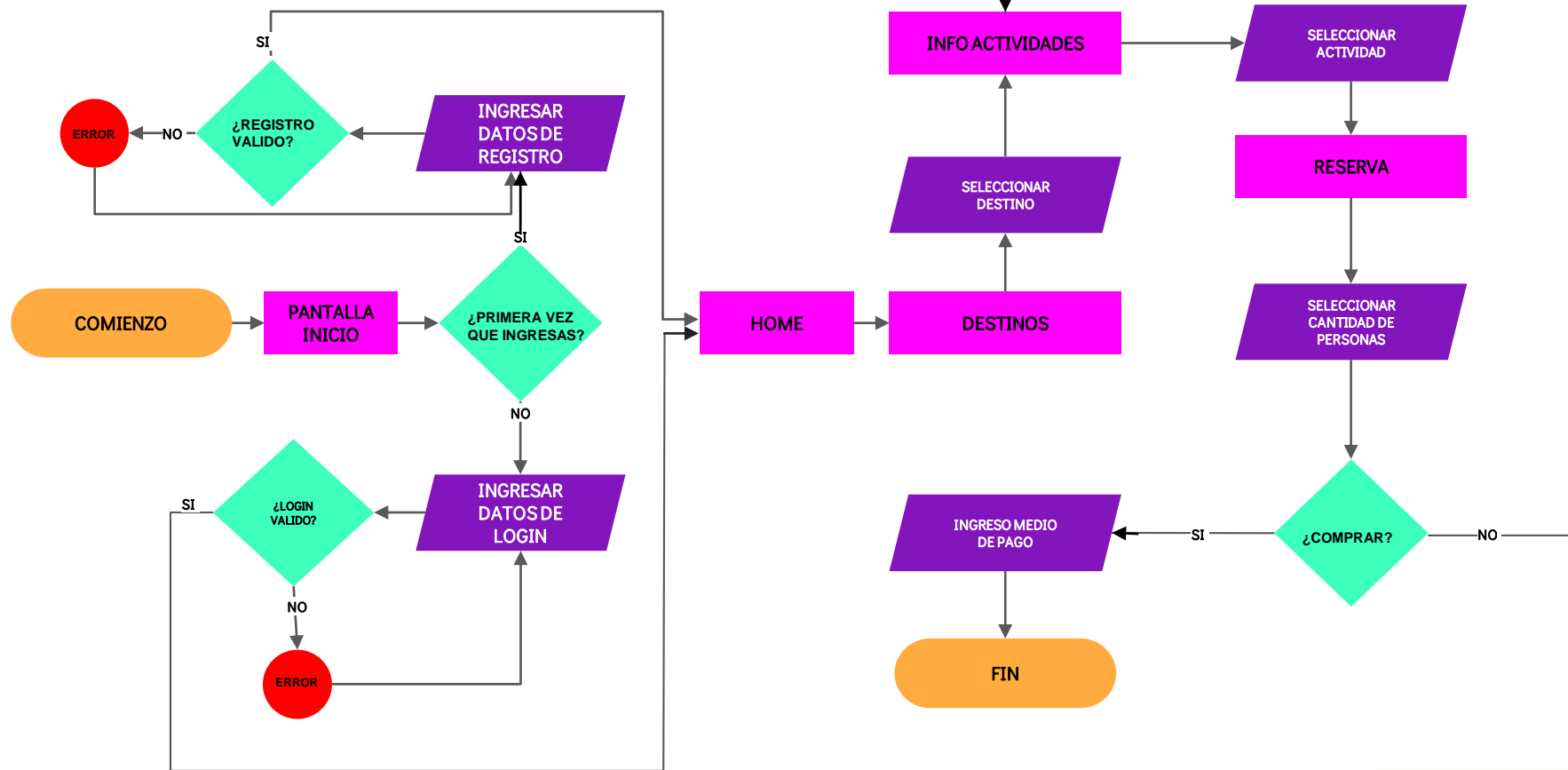
Taskflow



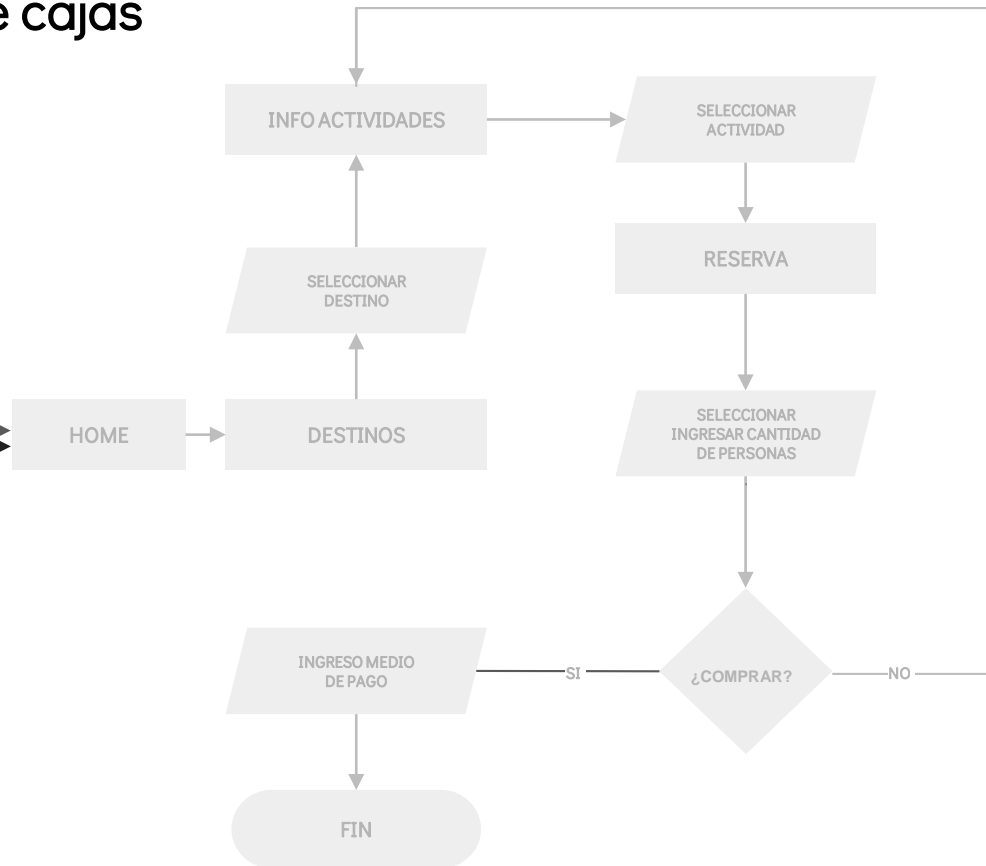
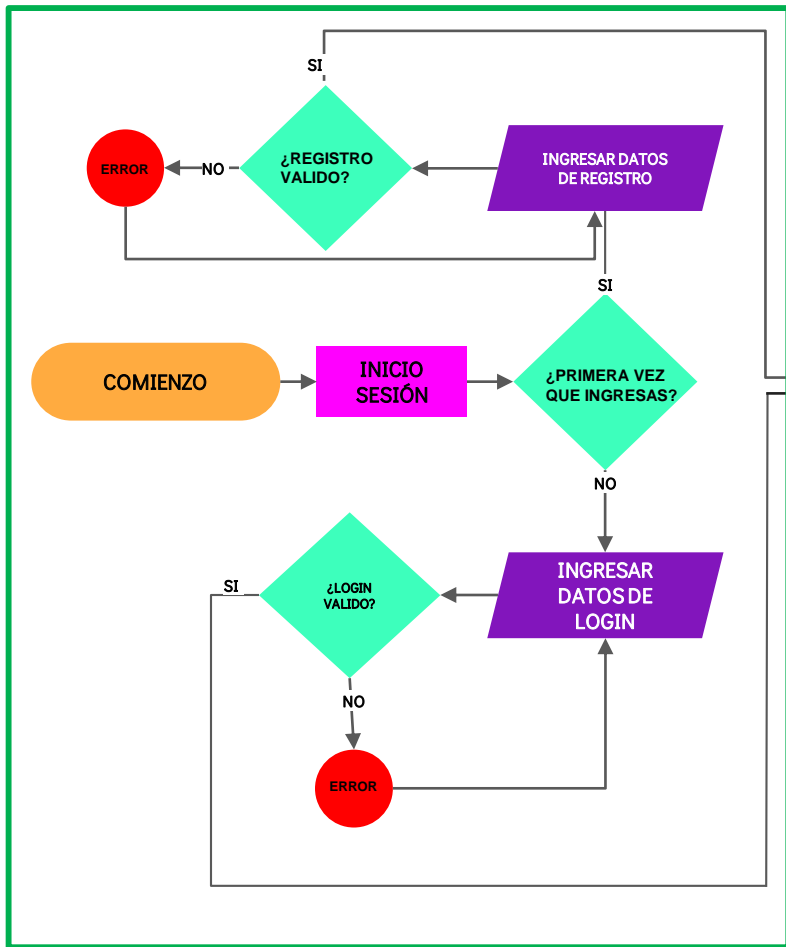
Ejemplo: **Usuario que desea reservar una actividad en algún destino**



Ejemplo de Userflow con modelo de cajas



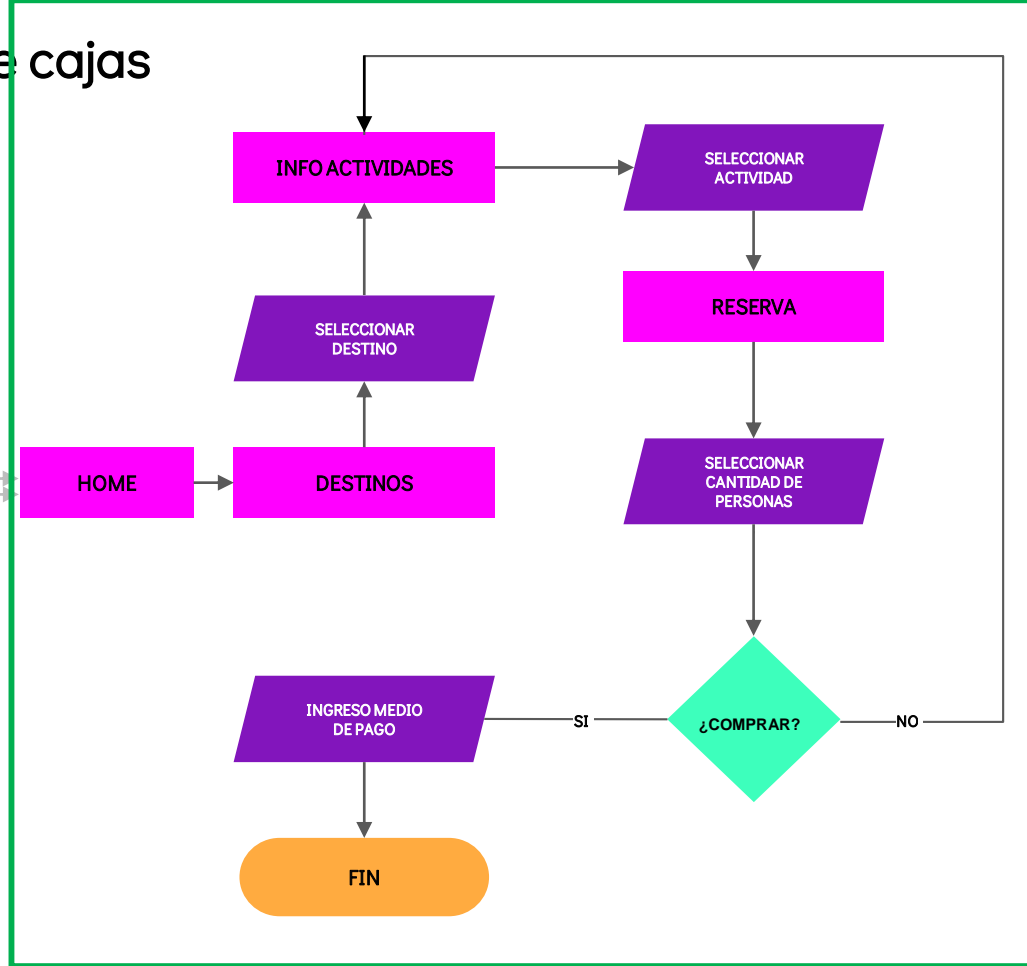
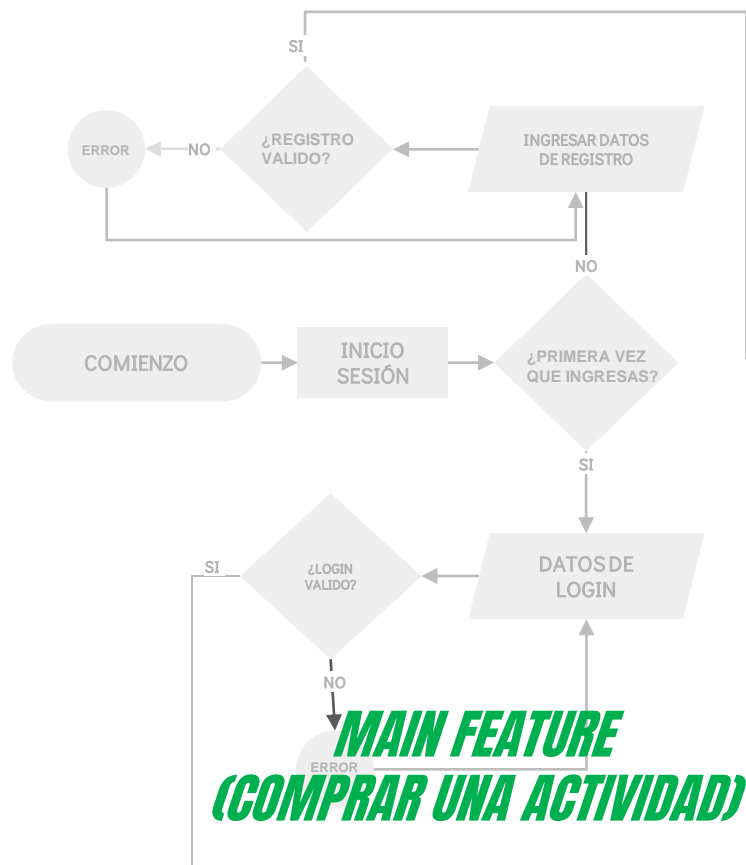
Ejemplo de Userflow con modelo de cajas



INICIO DE SESIÓN Y REGISTRO

CODER HOUSE

Ejemplo de Userflow con modelo de cajas



***TE RECOMIENDO QUE ANTES DE HACER
TU USERFLOW REALICES TU TASKFLOW***

Taskflow

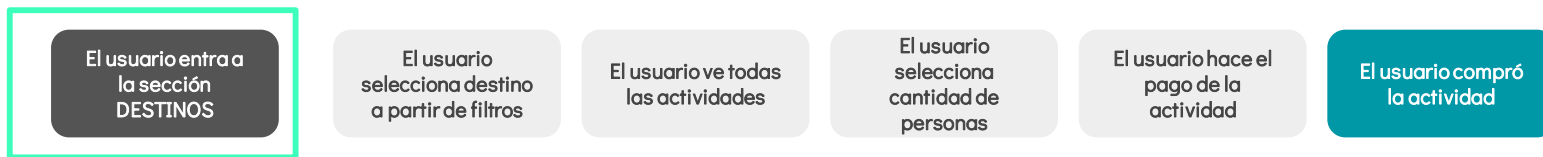


Ejemplo: Usuario que desea reservar una actividad en algún destino



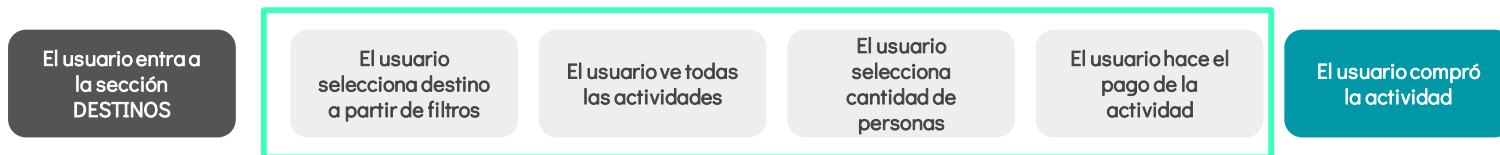
VEAMOS SU ANATOMIA

Ejemplo de Taskflow



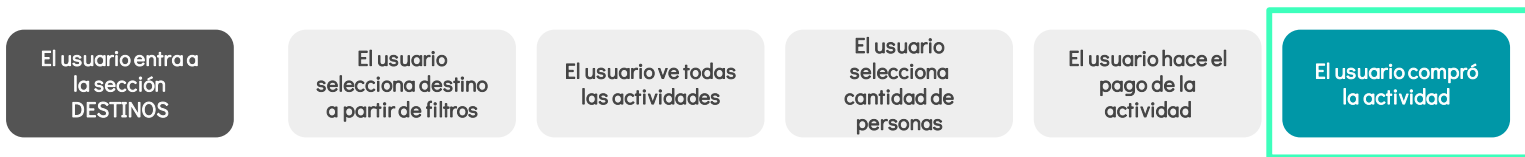
ENTRADA: POR DONDE COMIENZA LA TAREA

Ejemplo de Taskflow

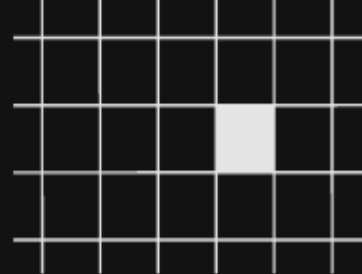


ACCIONES: LO QUE DEBE SELECCIONAR, TOCAR, ELEGIR EL USUARIO

Ejemplo de Taskflow



EXITO: LA ACCIÓN CON LA QUE SE DA POR FINALIZA LA TAREA.

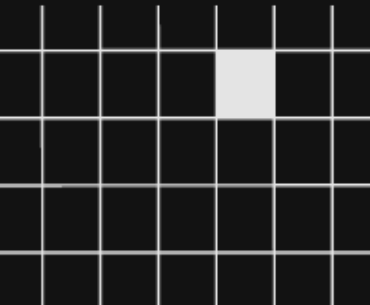


¡PARA PENSAR!

La caja de decisión ¿Admite 3 caminos posibles?

SI O NO

CONTESTÁ LA ENCUESTA DE ZOOM





BREAK

¡5/10 MINUTOS Y VOLVEMOS!

***EL USERFLOW ADMITE CAMINOS
DIFERENTES PARA CADA ARQUETIPO DE
USUARIO. VEAMOS UN EJEMPLO***



Taskflow de Usuario que desea alquilar por un mediano plazo (1 a 6 meses)

El usuario entra a la sección buscar

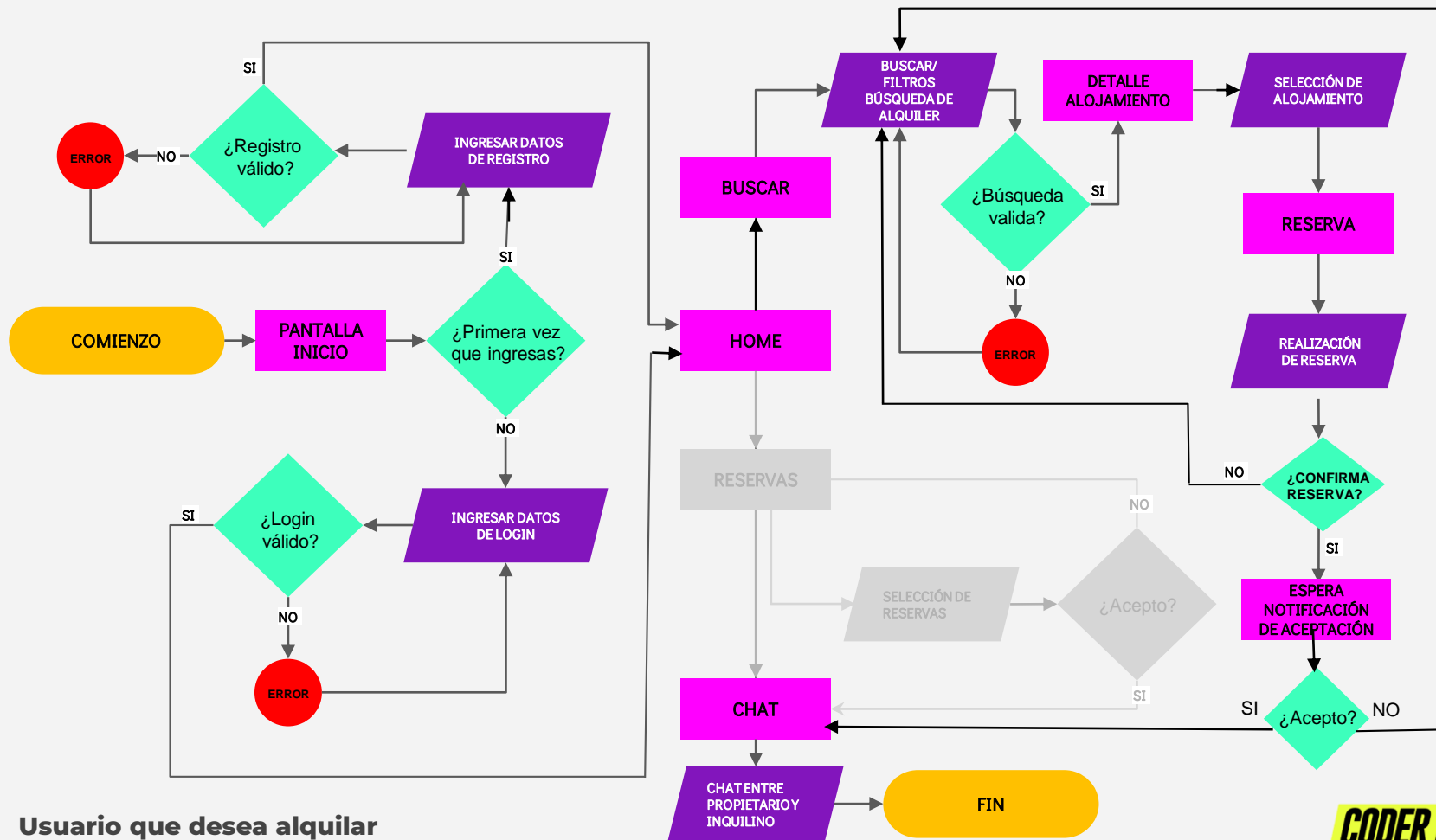
El usuario selecciona filtros

El usuario ve todas las búsquedas

El usuario selecciona un alojamiento

El usuario reserva el alojamiento

El usuario chatea con el dueño del alojamiento.



Usuario que desea alquilar

CODER HOUSE



Usuario que que tiene una casa, departamento o cuarto para alquilar

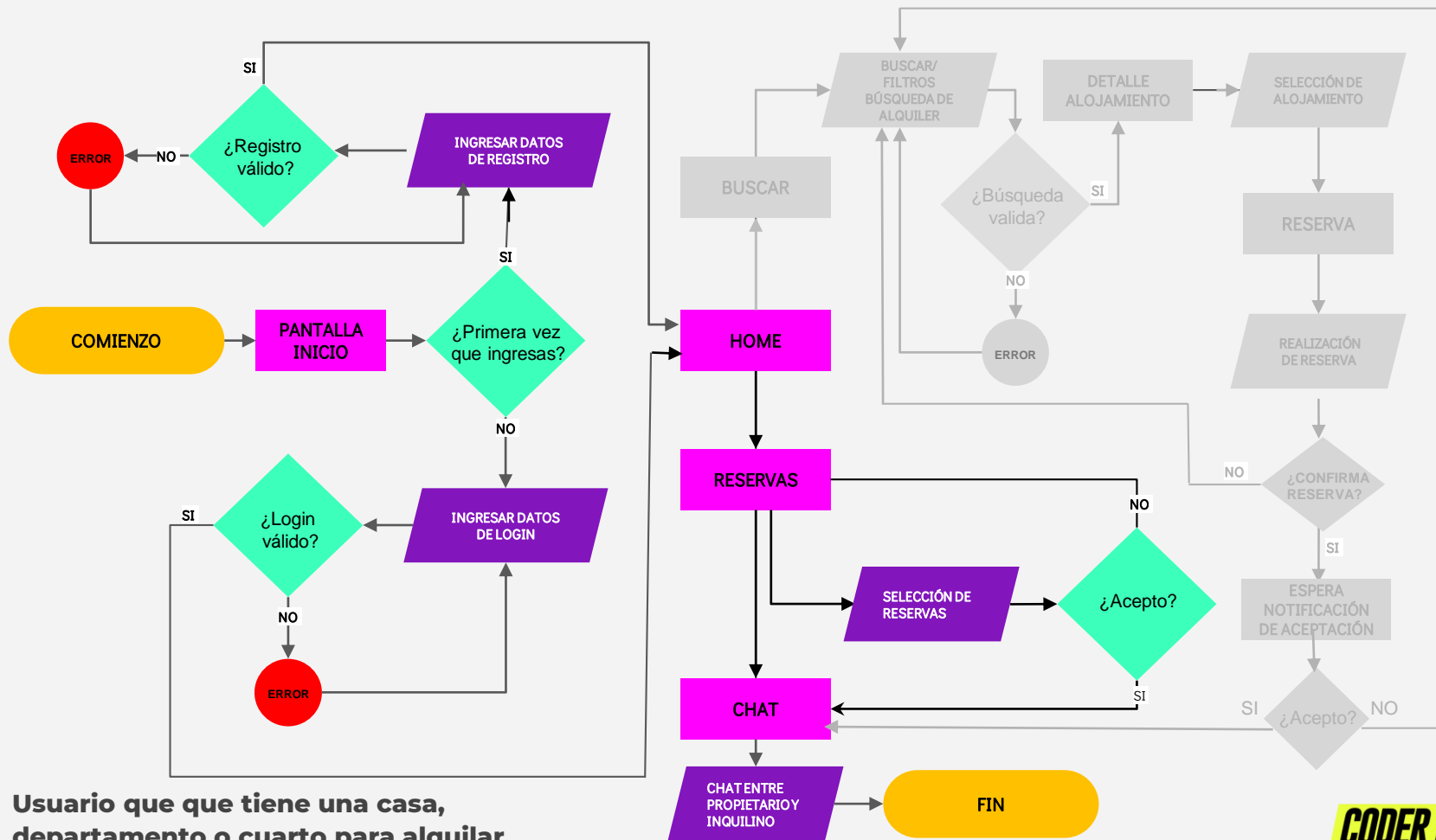
El usuario entra a
la sección reservas

El usuario
selecciona una
reserva que le
realizaron

El usuario ve el
detalle de la
reserva

El usuario acepta la
reserva del quien
quiere alquilarlo

El usuario chatea
con el posible
inquilino del
alojamiento.



Usuario que tiene una casa, departamento o cuarto para alquilar

OBJETIVOS DE UN USERFLOW

- Sirve para observar el comportamiento del usuario.
- Ayuda a visualizar objetivos que generan una experiencia del usuario positiva, tanto para obtener un mejor resultado para el usuario como para el negocio.
- Como hay muchos tipos de usuarios, con distintos conocimientos y diferentes objetivos, se deben enfocar y priorizar los flujos (o trayectos del usuario) que impacten a la mayor cantidad de usuarios.

BENEFICIOS DE USERFLOW



1

Crear una interfaz intuitiva

Mejorar la facilidad de uso del prototipo, asegurando que el tiempo del usuario no se desperdicie buscando qué hacer a continuación. Los flujos de usuarios representan estos posibles patrones de una manera que facilita a los diseñadores evaluar la eficiencia de la interfaz que están creando.

2

Evaluar las interfaces existentes

Ayudan a determinar qué funciona, qué no y qué áreas necesitan mejoras. Ayuda a identificar por qué los usuarios podrían estar atascados en cierto punto y qué puede hacer para solucionarlo. ¿Una pantalla fluye a la siguiente? ¿Tiene sentido el patrón de las pantallas?.

3

Presentar su producto al usuario

Comunican fácilmente el flujo a tus pares y proporcionan una visión general de cómo la interfaz. Proporcionan un desglose paso a paso de lo que el usuario verá y hará para comprar, iniciar sesión, registrarse, etc. Ayudar a tu equipo de diseño a visualizar cómo los usuarios se moverán por el producto garantiza que todos estén en la misma página.



***RECORDÁ, MANTENERLO SIMPLE.
EL CAMINO IDEAL
¿CUAL ES LA MAIN FEATURE?***



ARMANDO EL USERFLOW

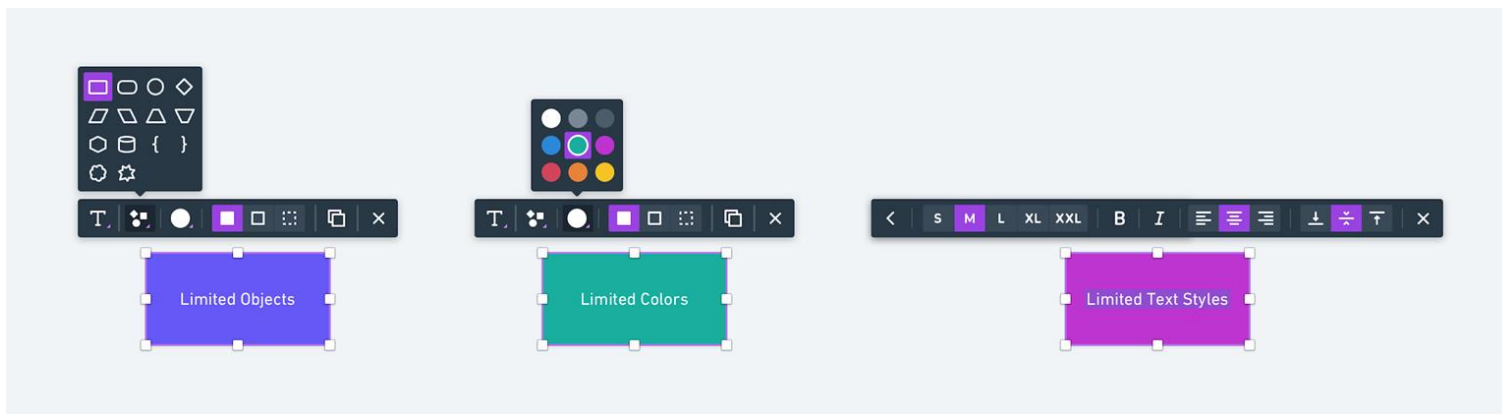
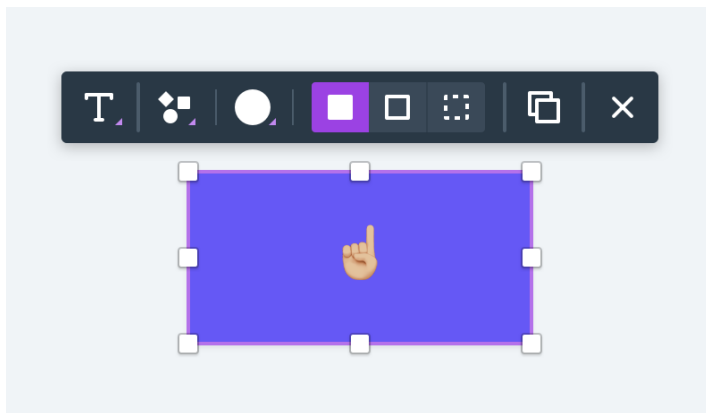
Paso a paso

Ejemplo
en vivo



***VAMOS A USAR WHIMSICAL PARA
REALIZAR NUESTRO USERFLOW***

CODER HOUSE



Herramientas para editar las formas geométricas



Start

Herramientas para editar las formas geométricas



***¿NOTÁS ALGUNA RELACIÓN ENTRE EL
TASK FLOW Y LA CAJA DE
INTERACCIÓN?***



***LAS TAREAS AYUDAN A DEFINIR CUÁLES
SERÁN LAS ACCIONES QUE EL USUARIO
DEBERÁ REALIZAR EN EL DIAGRAMA.
ESTAS ESTARÁN DEFINIDOS POR LA
CAJA DE INTERACCIÓN.***

Ejemplo
en vivo



WHIMSICAL

ACCEDER

CODER HOUSE

***LLEGÓ EL MOMENTO.. VAMOS A CREAR
NUESTRO PROPIO USERFLOW***



USERFLOW

Realizar el userflow (*diagrama de usuario*)
basado en el flowchart (diagrama de flujo) **de tu proyecto.**



Formato: Whimsical (herramienta sugerida para armar el userflow), generar un nuevo archivo con el nombre **“Userflow+Apellido”**. Se puede copiar el link en un archivo .doc o .ppt para subir a la plataforma o adjuntar el link directo en la entrega.

Sugerencia: activar comentarios en el archivo.

>> Consigna: Realizar el userflow (diagrama de usuario) basado en el flowchart (diagrama de flujo) de tu proyecto. Respetar el uso de cada caja. Crear el userflow del producto que elegiste desde el inicio hasta la representación principal o main feature.

**Aspectos a considerar:**

1. Crear el userflow del producto que elegiste desde el inicio hasta la representación principal o main feature.
2. Usar correctamente los modelos de cajas:
 - a. Decisión: dos caminos posibles
 - b. Interacción: simboliza la interacción del usuario con la app. Puede ser que el usuario deba introducir datos, seleccionar, filtrar elementos, etc.
 - c. Proceso: instancias del trayecto del usuario. Desde la acción o paso inicial hasta la acción principal que el usuario puede recorrer para obtener la solución que ofrece tu producto o servicio.
 - d. Error: Relacionado íntegramente con la caja “decisión” la misma muestra la posible falla o error.
 - e. Inicio / Cierre: el inicio o el final en un diagrama de flujo.
3. Te podrás ayudar generando, en primera instancia, el task flow (diagrama de tareas).
4. El gráfico debe ser claro y ordenado. Las flechas deben mantenerse recta.
5. Marcar, en los recorridos, qué arquetipo de usuario deberá llevar adelante esa tarea (esto se puede reforzar dejando todo el userflow en gris y solo marcando el que corresponde a cada uno de los usuarios).



¡IMPORTANTE!

Los desafíos tienen fecha de entrega 7 días después de finalizada la clase. Te sugerimos llevar las entregas al día.

LUNES 16/03 20:30HS

10. Estrategia de contenido para Twitter y LinkedIn

DESAFÍO - EXPIRA EL 23/03/2020

Crear publicaciones para Twitter

HOY 20:30

Tenes tiempo hasta el 23/03/2020

↑ ENTREGAR



***¿QUERÉS SABER MAS? TE DEJAMOS
BIBLIOGRAFÍA AMPLIADA DE LA CLASE 7***



LIBROS

- **Hanington, B.; Martin, B. (2012).** Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.

Los libros los encontrarás en nuestro [repositorio](#).

¿PREGUNTAS?





***¡MUCHAS
GRACIAS!***



Resumen de lo visto en clase hoy:

- Profundizar en el Userflow y Taskflow.
- Entender cómo se realiza correctamente un Userflow
- Profundizar Whimsical como herramienta para la realización de un userflow.



OPINÁ Y VALORÁ ESTA CLASE