

Curso online en vivo UX/UI

Clase n° 2

Metodologías de diseño



Temas

Temas de la clase de hoy:

- Diseño Centrado en las Personas DCU.
- Pensamiento de diseño o Design Thinking
- Distintas fases dentro del mismo
- Relación entre ambas metodologías

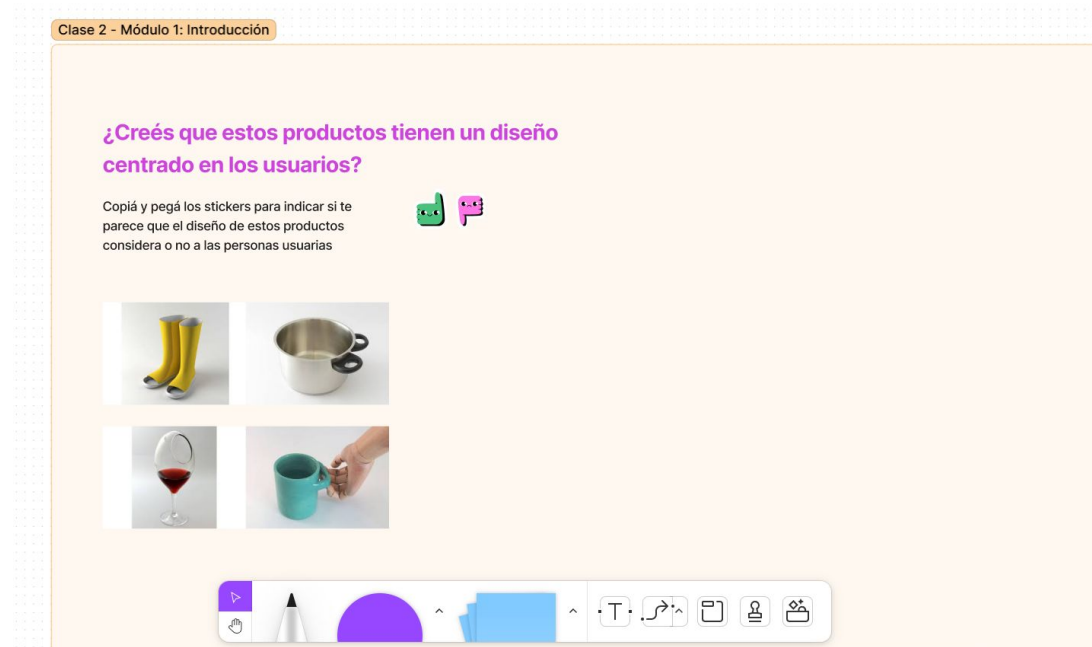
01

Diseño centrado en el usuario

¿En qué consiste este framework?

¿Creés que estos productos tienen un diseño centrado en los usuarios?

Votamos en FigJam



DCU: diseño centrado en el usuario

¿Qué es?

Es un enfoque de diseño.

Busca la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, aumentando la satisfacción y mejorando la experiencia de uso.

DCU: diseño centrado en el usuario

¿Qué es?

El proceso de diseño, desde este enfoque, está orientado por la información acerca de quienes van a hacer uso del producto.

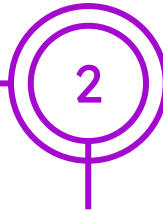
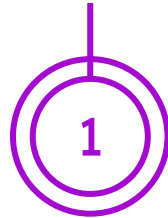
Debe responder a las preguntas:

1. ¿Quién usará el sistema?
2. ¿Qué tareas llevará a cabo con el mismo?

DCU tiene tres momentos:

Análisis:

Aquí buscamos entender a las personas usuarias y sus necesidades.



Diseño:

En esta fase, proyectamos una solución que satisfaga las necesidades.

Validación:

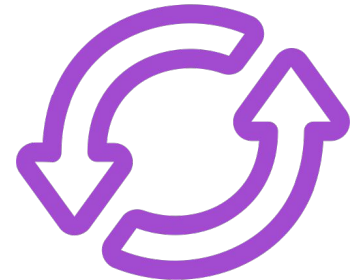
Por último, comprobamos si realmente estamos agregando valor con nuestro diseño



Proceso iterativo

Estas tres fases no necesariamente se repiten de manera lineal... Podríamos pensar que se dan en forma de bucle, en un proceso iterativo

Diseño y evaluación no necesariamente ocurren al final, sino que se incorporan desde el comienzo del ciclo de diseño



¿Qué ocurre en cada caso?

Diseño
centrado en
el diseñador



Diseño
centrado en el
usuario

¿Por qué hablamos de DCU en UX?

Este enfoque de diseño nos va a permitir generar esas buenas experiencias que busca el User Experience.

Siguiendo este framework, **vamos a poder diseñar interfaces intuitivas, usables y accesibles**. Para ello: entenderemos a las personas usuarias, diseñaremos y probaremos con las mismas los bocetos.

E iteraremos todas las veces que sea necesario.

02

Design Thinking

¿Qué es? ¿Cuáles son sus fases?

¿Qué es el pensamiento del Diseño?



Es un método para generar **ideas innovadoras**, que centra su eficacia en **entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios**.



Es un **FRAMEWORK** que permite **INNOVAR**

“Una metodología que impregna todo el espectro de actividades de innovación con un espíritu de diseño centrado en las personas”

Tim Brown. Design Thinking. Harvard Business Review. 2008

Design Thinking es:



Enfócate en valores humanos

Tener empatía por las personas para las cuales estás diseñando es fundamental para lograr un buen diseño.



Incita siempre a la acción

No nos confundamos con el nombre, ya que no se trata de pensar sino de hacer. Del pensar a la acción.



La cultura de prototipos

Hacer prototipos no es simplemente una manera de validar las ideas: es una parte integral del proceso de innovación.

Design Thinking es:



No me lo digas, muéstramelo

Comunica tu visión de una manera significativa, creando experiencias, usando bocetos ilustrativos, y contando buenas historias.



Colaboración extrema y radical

Junta equipos de personas que provengan de variadas disciplinas, y puedan aportar distintos puntos de vista. La diversidad permite sacar a la luz ideas radicales.



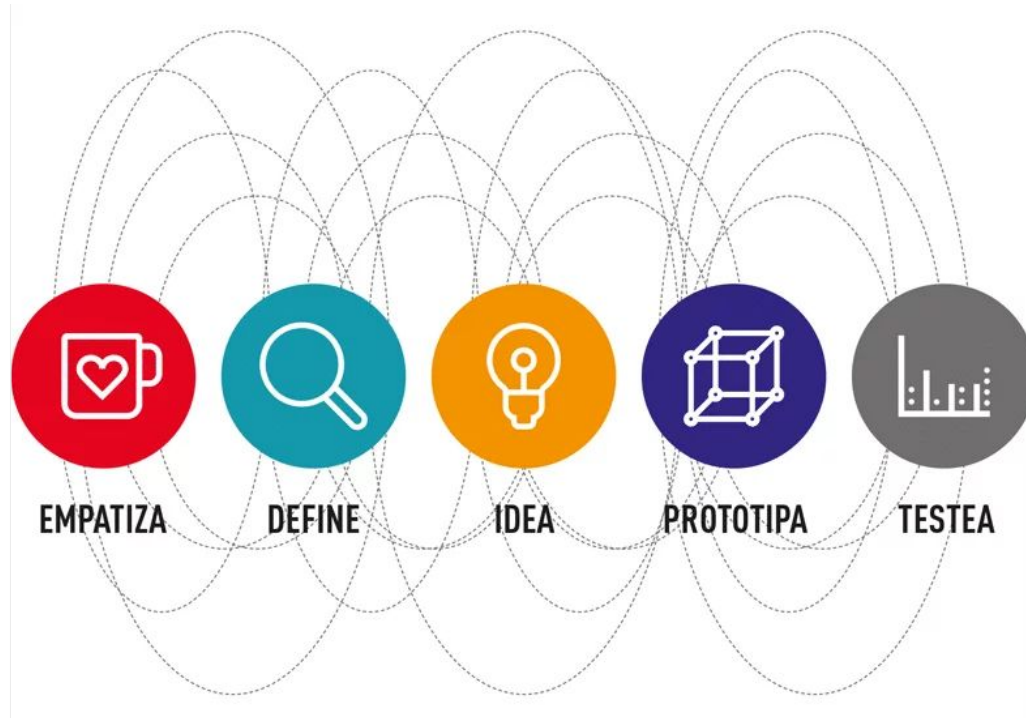
Estar consciente del proceso

Tener claro el proceso de diseño, y saber qué métodos, técnicas y herramientas se utilizan en cada fase.

03

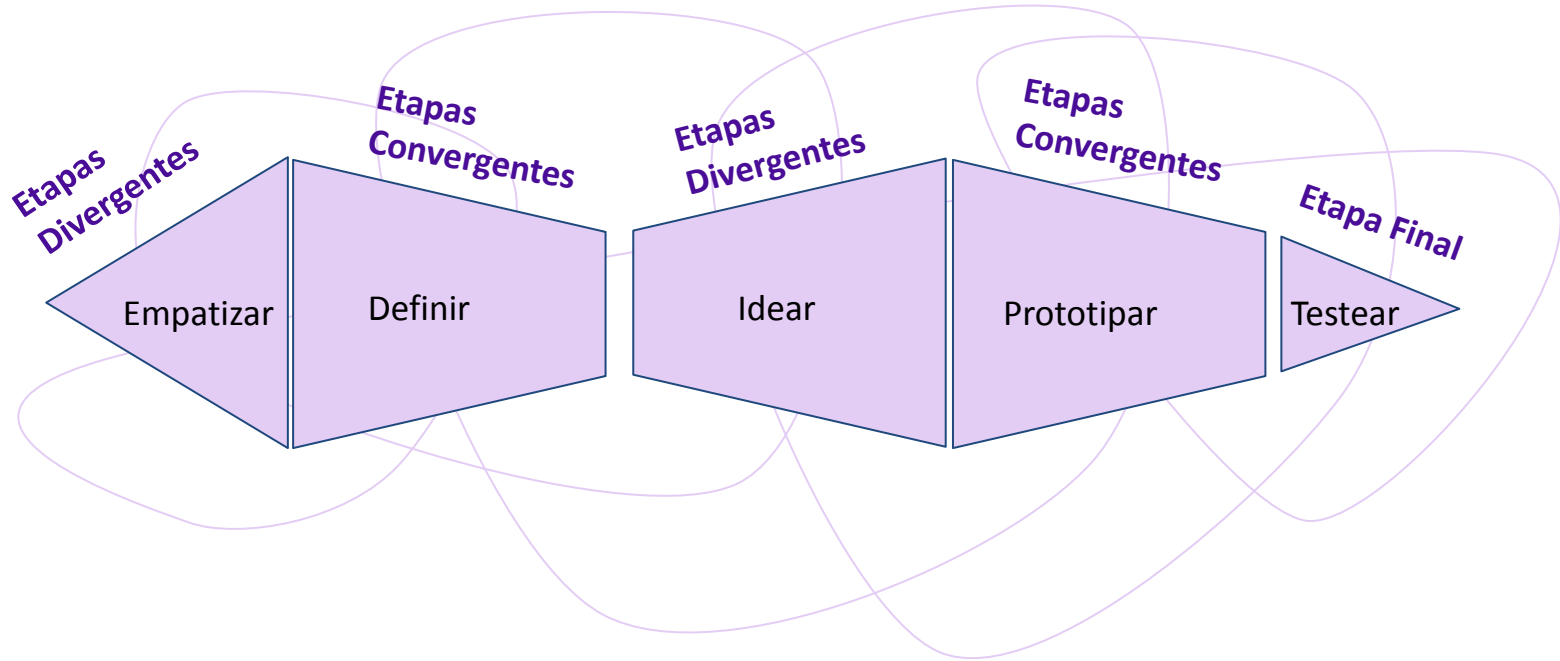
Etapas del proceso creativo

¿Cómo se complementan?

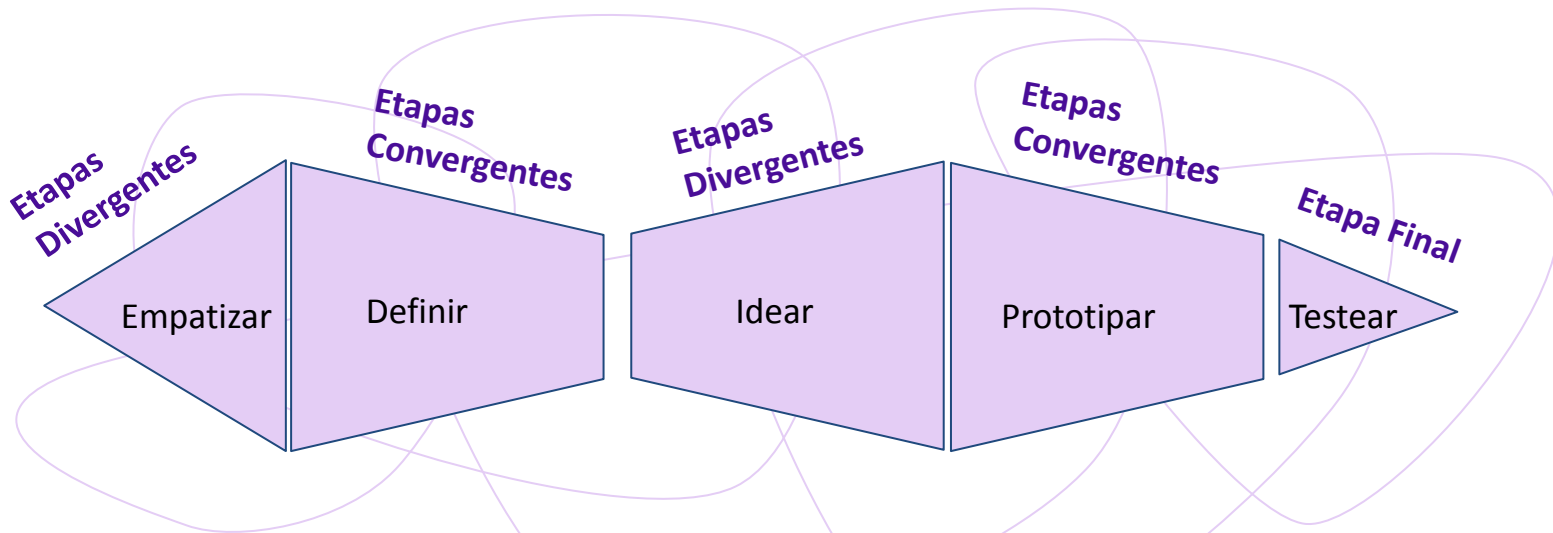


Las fases no son lineales, sino iterativas, por eso vemos interacciones en bucle.

También podemos hablar de fases divergentes y convergentes



También podemos hablar de fases divergentes y convergentes



En las fases divergentes:

Se busca pensar e imaginar sin límites, prima la cantidad sobre la calidad, se abre a la creatividad y el diálogo.

En las fases convergentes:

Se seleccionan aquellas opciones e ideas que nos encaminan hacia la solución final.

Empatizar

Esta fase implica el entender a las personas usuarias para las cuales se dirige nuestro producto. El verdadero desafío: poder cumplir, al mismo tiempo, con las necesidades de los clientes para los cuales trabajamos.

1. Empatizar

¿Qué implica?

Descubrir las verdaderas necesidades de las personas usuarias: sus puntos de dolor, sus motivaciones, sus objetivos en relación a nuestro producto digital.

En esta fase el pensamiento es divergente.

Se utilizan distintas técnicas y metodologías de investigación que nos permite conocer quiénes son nuestros usuarios: entrevistas, encuestas, armado de user person, talleres de mapeo, etc.

2. Definir

Esta fase busca comenzar a enmarcar o delimitar nuestro trabajo.

Definiremos el problema, los objetivos de nuestro trabajo, el alcance, las personas usuarias a las que nos dirigiremos.

Permite tener un marco sobre el cual ir pensando posibles soluciones.

En esta fase el pensamiento es **convergente**.

3. Idear

En esta fase vamos a **pensar y evaluar soluciones.**

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

El proceso comienza siendo **divergente** pero cierra siendo **convergente.**

4. Prototipar

En esta fase comenzaremos a llevar al papel o al boceto, las ideas que generamos. Permite concretar y empezar a tener feedback.

Hacer un prototipo se trata de crear una **versión simplificada y rápida.**

Es una maqueta funcional que nos permite aprender desde su testeo. No necesariamente debe tratarse de un objeto, sino cualquier cosa con que se pueda interactuar.

4. Prototipar

¿Por qué es tan importante?



Permite comunicar mejor: no contamos en abstracto de qué se trata una app, la mostramos.



Permite testear: probar con personas usuarias el producto va a ser más eficiente si tienen una herramienta o un objetivo concreto sobre el cual conversar, una tarea a seguir.



Para evaluar las alternativas: ayuda a desarrollar bien distintas ideas, sin tener que comprometerse con una demasiado temprano.

5. Evaluar

En esta fase solicitaremos **feedback y opiniones** sobre los prototipos que se han creado; además, es otra oportunidad para empatizar con las personas para las cuales estás diseñando.

Evaluar te da la oportunidad para aprender sobre los usuarios, y las posibles soluciones.

03

Relación entre ambas metodologías

¿Cómo se complementan?

DT y DCU ¿se complementan?

En el siguiente gráfico, podremos ver las fases de cada una de las metodologías y cómo podríamos leerlas de manera complementaria

DCU y Design Thinking

ANALIZAR

DISEÑAR

VALIDAR

EMPATIZAR

DEFINIR

IDEAR

PROTOTIPAR

EVALUAR

Manos a la obra

Actividad en clase





Consigna

Armamos grupos de hasta 5 estudiantes. En FigJam colocamos un sticker con el nombre de las integrantes y el tema elegido



Bibliografía y Recursos

Material de consulta

- [Disney CIS design thinking by Neurostorm](#)

Gracias



¿Dudas o consultas?



jumpedu.org