

¡Bienvenidas a
Curso online en vivo
de UX/UI!



UX/UI

Clase nº 1

Introducción al diseño
UX/UI



Lunes y miércoles

18 a 20 hs



Noviembre 2022

Curso online en vivo de UX/UI

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
	1	2	3	4	5	6
7 Clase 1 Tema o nombre de clase	8	9 Clase 2 Tema o nombre de clase	10	11	12	13
14 Clase 3 Tema o nombre de clase	15	16 Clase 4 Tema o nombre de clase	17	18	19	20
21 Feriado	22	23 Clase 5 Tema o nombre de clase	24	25	26	27
28 Clase 6 Tema o nombre de clase	29	30 Clase 7 Tema o nombre de clase				

Docente

Jimena Linari

Tutora

A confirmar

Horario

18:00 a 20:00

Canal

Aula virtual

Descargá el calendario desde la plataforma

Temas

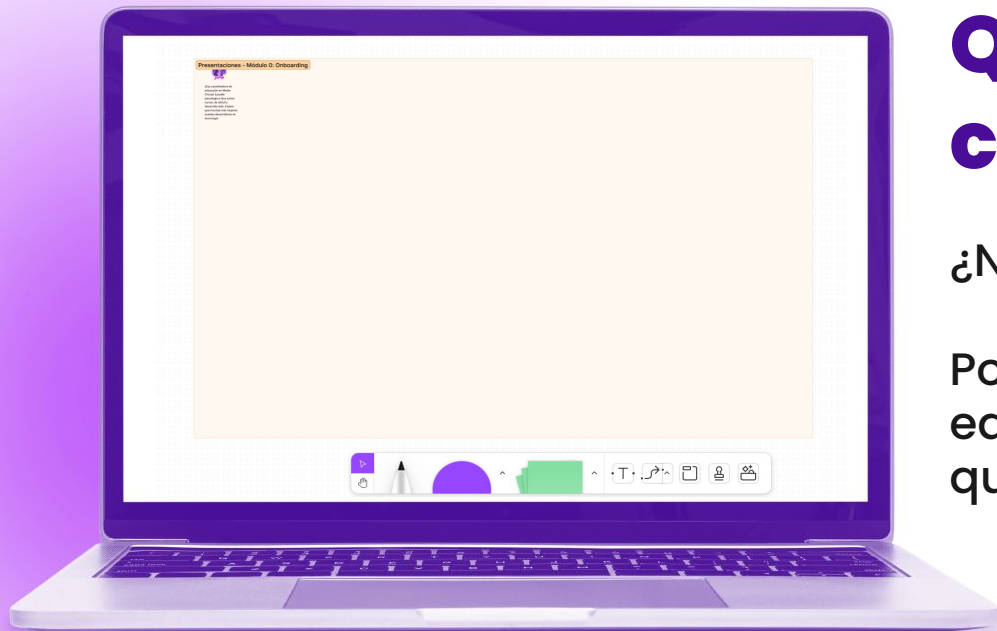
Temas de la clase de hoy:

- ¡Nos presentamos!
- Conceptos básicos: UX y UI
- Usabilidad e interacción

01

¡Nos presentamos!

Antes de empezar, queremos
conocerte



Queremos conocerte

¿Nos presentamos?

Podés poner nombre, foto, edad, qué te gusta hacer, ¡lo que quieras!



Repasamos el Onboarding

Programa del curso

01

Módulo 1

Introducción al Diseño UX/UI y metodologías

03

Módulo 3

Idear

05

Módulo 5

Reporte UX y portafolio

02

Módulo 2

Empatizar y definir

04

Módulo 4

Prototipar y validar

Proyecto final

Las estudiantes, en grupos de hasta 5 integrantes, elegirán un problema a solucionar con la **creación de una app mobile**. Sugerimos elegir alguno de estos temas: reparto, adopción de mascotas, donaciones, marketplace de negocio, buscador de servicios profesionales.

Atravesarán todas las fases del diseño, investigando, definiendo e ideando una solución consolidada. Realizarán un prototipo en baja fidelidad y validarán con personas usuarias reales. Finalizarán con un **reporte UX** y una **presentación para su portfolio**.

Proyecto final

Clase a clase resolverán tareas.

Tendrán **dos pre-entregas** de lo visto hasta el momento:

- Primera pre-entrega: clase 7
- Segunda pre-entrega: clase 12

En la **última clase presentarán en vivo** su portfolio o proyecto hasta donde hayan llegado.

02

Conceptos básicos

¿Qué significa UX y UI? ¿Cuáles son sus diferencias?

UX

UX viene del inglés “User Experience” o **Experiencia de Usuario**.

Es la **experiencia y percepción** que las personas usuarias tienen respecto a un **producto o servicio**.

El UX vive entre los objetivos del negocio y los objetivos del usuario.

Objetivo del UX

- **Identificar y satisfacer** las necesidades exactas del usuario.
- Que el usuario tenga una buena **experiencia antes, durante y después.**
- Asegurarse que el producto sea **intuitivo, usable y accesible.**

UI

UI viene del inglés “User Interface” o **Interfaz del Usuario**.

Es la parte **visible, auditiva o táctil** de la app, web o software.

Incluye la interfaz gráfica (colores, imágenes, iconos, botones, tipografía). Debe tener en cuenta la accesibilidad.

Diferencias

UX

Está presente **en todo el proceso del diseño**, desde el inicio hasta el final. Investiga, busca comprender e idear soluciones, definir procesos, testear, entre otros.

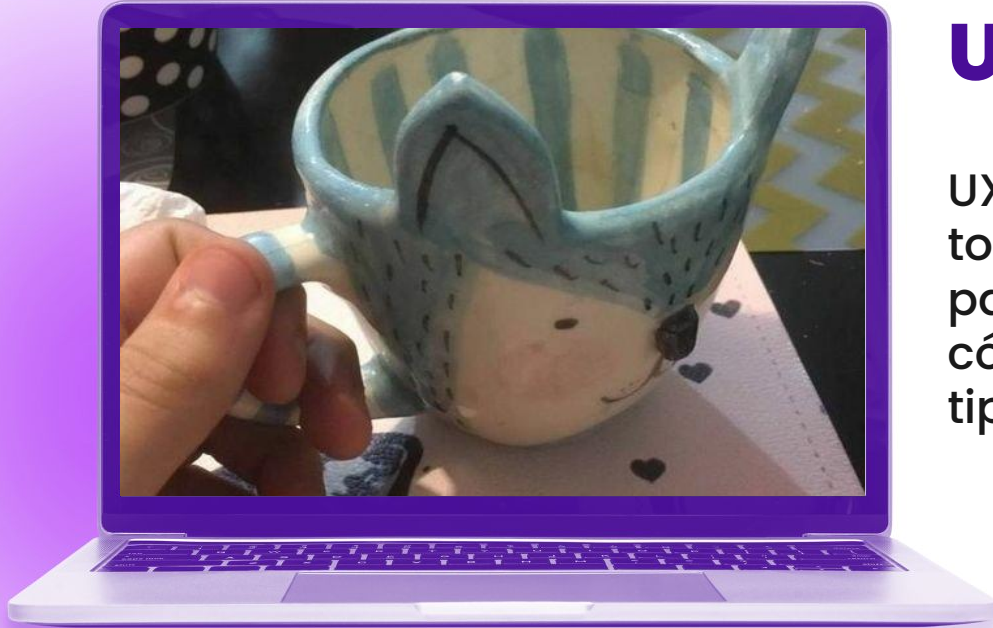
UI

Comienza **en una segunda etapa**. Suma los elementos visuales y gráficos, en el diseño del producto.



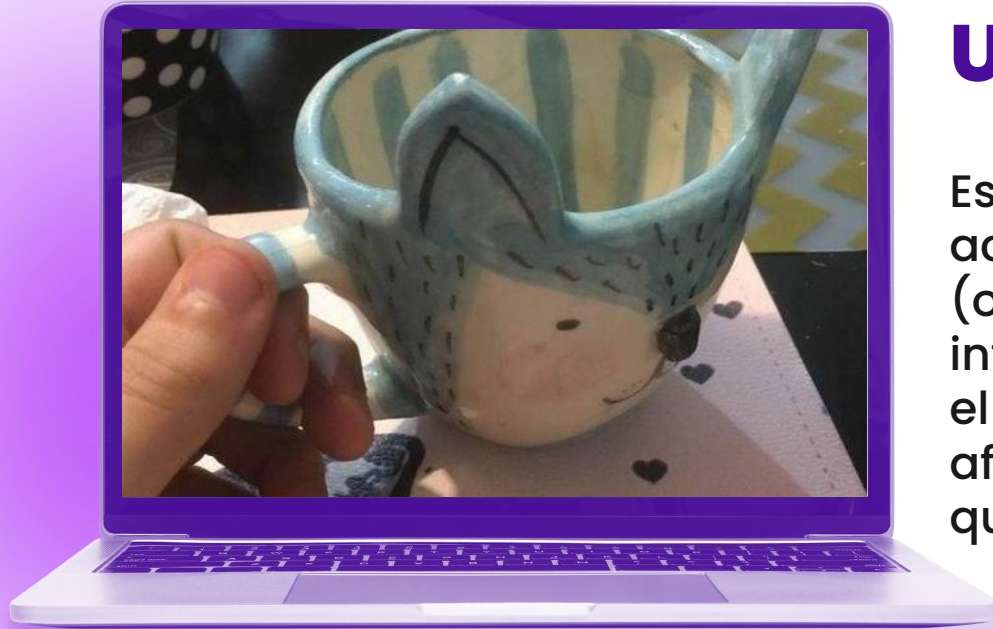
UX # UI: Tomar el té

Veamos un ejemplo de la vida real



UX

UX es el momento en que tomamos la taza y la utilizamos para beber. Si nos resulta fácil, cómodo o encontramos algún tipo de problema.



UI

Es el objeto o forma en que accedemos a la experiencia (osea el medio). En este caso la interfaz es la taza... ¿Creés que el diseño de la misma podrá afectar a la experiencia de quienes toman de ella?

Ups!





¿Por qué es importante conocer a las personas usuarias?

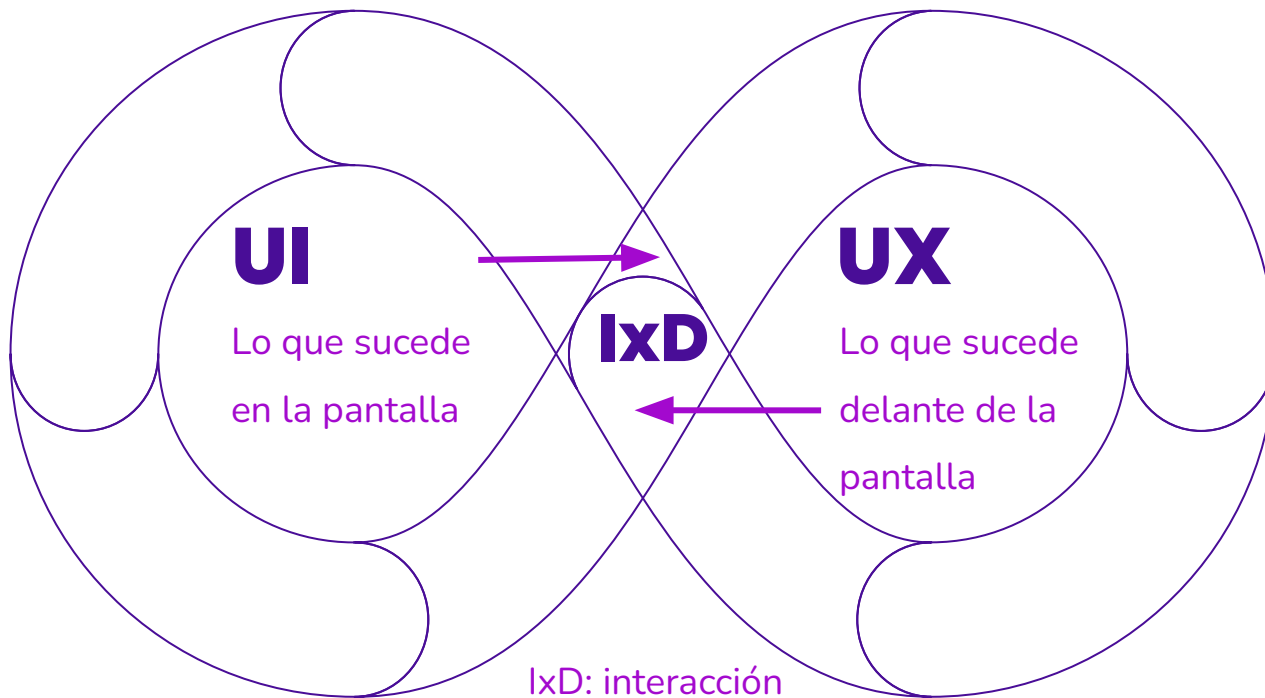
03

Usabilidad e interacción

¿A qué se refieren estos
conceptos?

Artefacto

Usuario



“Lo principal es descubrir las razones
por las que un usuario llega hasta
nuestra web y hacerlas
extremadamente rápidas y fáciles de
encontrar”

—Jakob Nielsen

Usabilidad

Este concepto ha sido ampliamente trabajado por Jakob Nielsen, quien es considerado el **padre de la usabilidad** en la Web.

Remite a la **facilidad de uso** de un producto.

El diseñador debe tener en cuenta este concepto, buscando mostrar elementos de manera clara y concisa, minimizando errores y optimizando el flujo de navegación.

Usabilidad

Implica tener en cuenta un **factor objetivo** (se mide mediante la observación) y un **factor subjetivo** (relacionado con la percepción que tiene el usuario del producto que usa).

Usabilidad: factor objetivo

- **Facilidad de aprendizaje:** ¿La persona usuaria logra realizar tareas básicas al enfrentarse por primera vez con la interfaz?
- **Eficiencia:** ¿Cuánto tarda la persona usuaria en realizar una tarea? (una vez que ya conoce la interfaz)

Usabilidad: factor objetivo

- **Eficacia:** ¿Se cometen errores en la realización de una tarea?
¿Qué nivel de gravedad tienen los mismos?
- **Cualidad de ser recordado:** ¿Pueden los usuarios volver a usar el producto, de manera eficiente y rápidamente, luego de no usarlo por un tiempo?

Usabilidad: factor subjetivo

- **Satisfacción:** ¿Cuán agradable y sencillo le ha parecido a la persona usuaria la realización de la tareas?
- **Aclaraciones:**
 - Un producto puede ser subjetivamente usable pero no serlo objetivamente (y viceversa)
 - El atractivo visual de un producto puede hacer que se perciba como más fácil de usar, aún cuando no lo sea.

Manos a la obra

Actividad en FigJam





Consigna

En nuestro mural, deberás
pegar un sticker con tu nombre en el tema que más te
interese para el diseño de tu
app.

En el **parking lot** podrás dejar
feedback y dudas sobre la
clase.

¿Consultas?



Bibliografía y Recursos

Material de consulta

- ¿Conocés las salidas laborales del UX? Te invitamos a recorrer el [Genially](#) creado por nuestro equipo de educación Jump!
- Mirá la charla TUfututuro_IT con experiencias de profesionales en [Youtube](#)

Gracias



¿Dudas o consultas?



jumpedu.org