

EDI 1 UX / UI

Experiencia de Usuario / Interfaz de Usuario

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93

Clase 3: Metodologías de Desarrollo de Software

En esta presentación vamos a comprender que es una metodología de desarrollo, como nos beneficia a la hora de organizar el proceso de creación de nuestro producto digital, que tipos existen y cual nos conviene aplicar dependiendo el producto final.

También veremos algunos marcos de referencia para el contexto UX

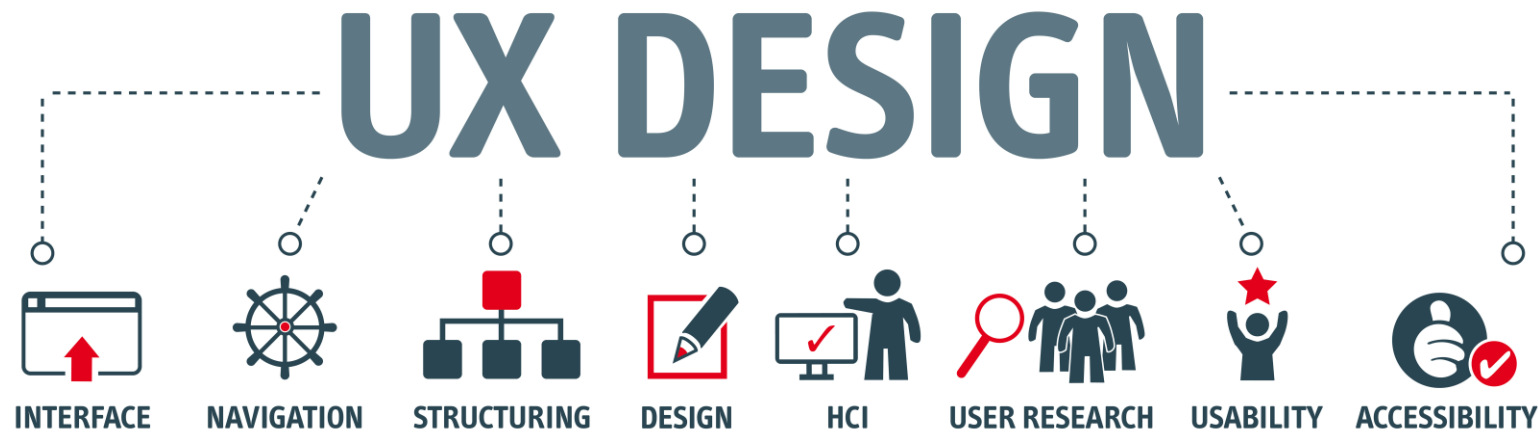
UX y Metodologías

UX no es un proceso, no es una metodología.

Es el resultado final, lo que siente y percibe el usuario de nuestro producto.

Lo que si podemos definir como metodología es UX-Design:

Se convirtió en una metodología clave que debe estar presente en las diferentes etapas y puntos de contacto que se generan entre la empresa y su cliente antes, durante y luego del contacto con el producto.



UX Design: ¿Qué metodologías UX son las más comunes?

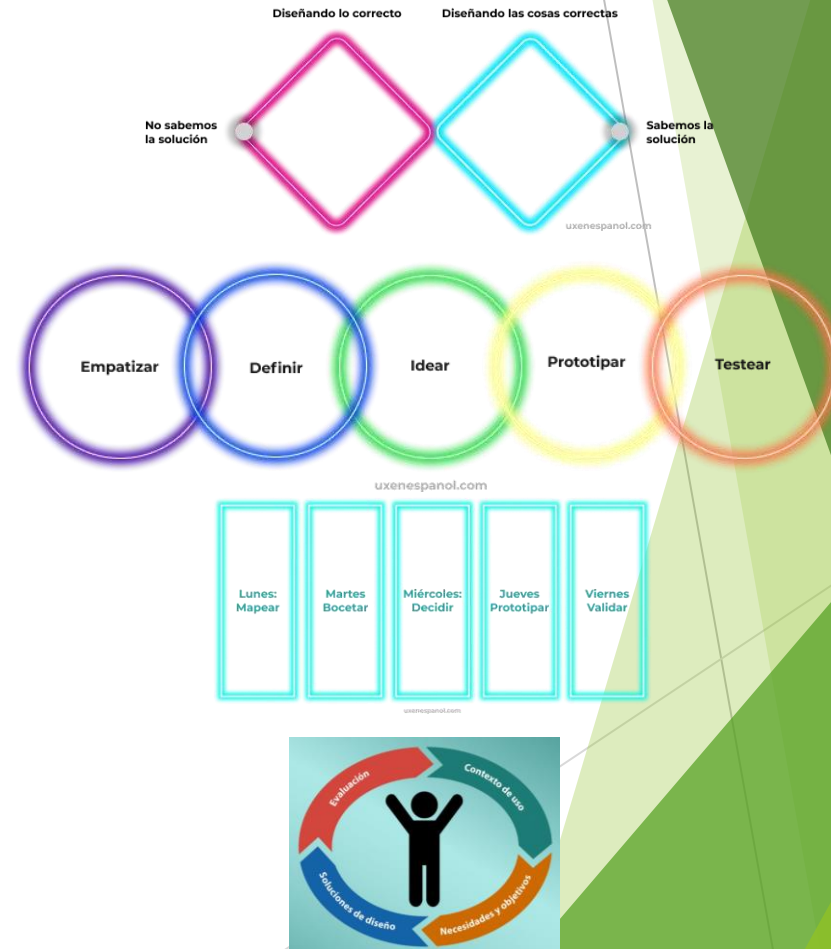
Doble diamante: Es proceso de resolución de problemas, de manera más amplia o profunda con un pensamiento divergente y pensamiento convergente.

Design Thinking: Metodología iterativa que se centra en resolver problemas iniciando con la empatización de los usuarios.

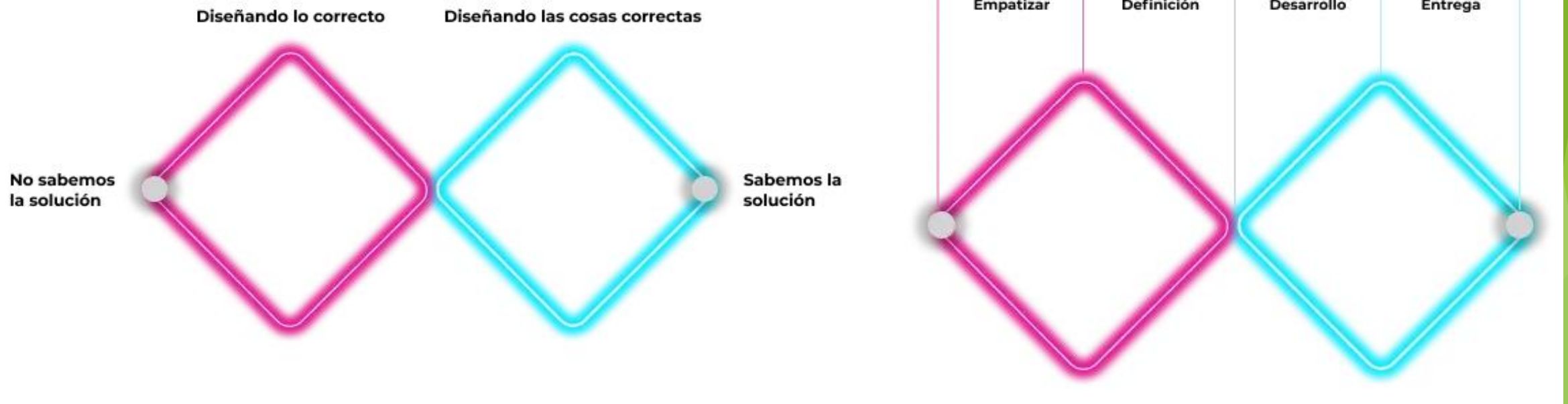
Design Sprint: Es un proceso de cinco días para responder problemas mediante el diseño, la creación de prototipos y la prueba de ideas con los clientes.

Human Centered Design: En 2009, IDEO diseñó y lanzó el HCD Toolkit, un libro único en su tipo que explica cómo y por qué el diseño centrado en el ser humano puede impactar en el sector social.

<https://uxenespanol.com/ux/metodologias-ux/>

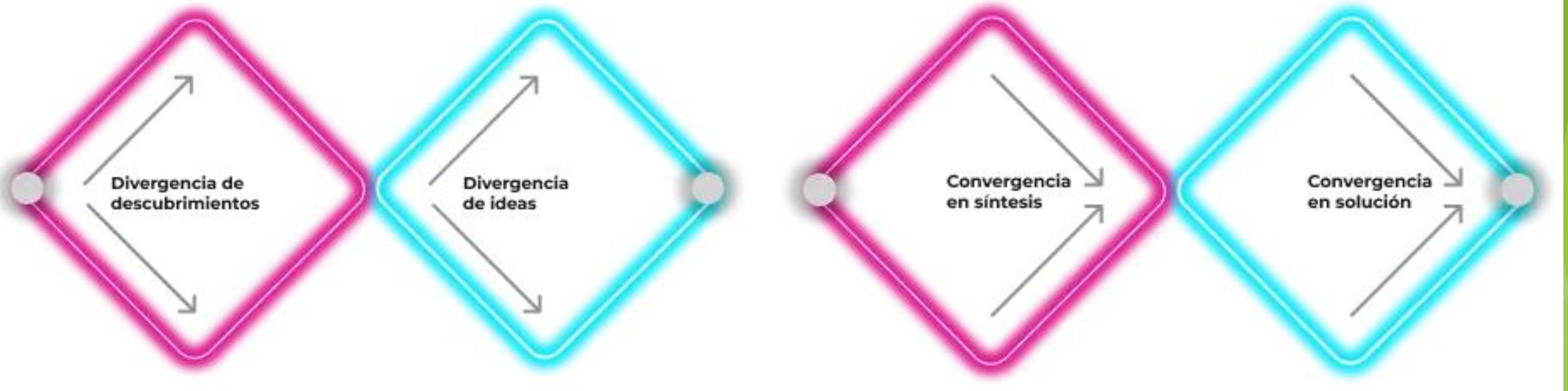


UX Design: Doble diamante



Este modelo se sustenta en cuatro pasos o fases: en las dos primeras se “inaugura” o define el problema a través de múltiples hipótesis e ideas asociativas; en las dos últimas se articula lo surgido en el “primer diamante”, se definen con claridad los puntos concretos con los que trabajaremos y, sobre todo, se crea una solución final.

UX Design: Doble diamante



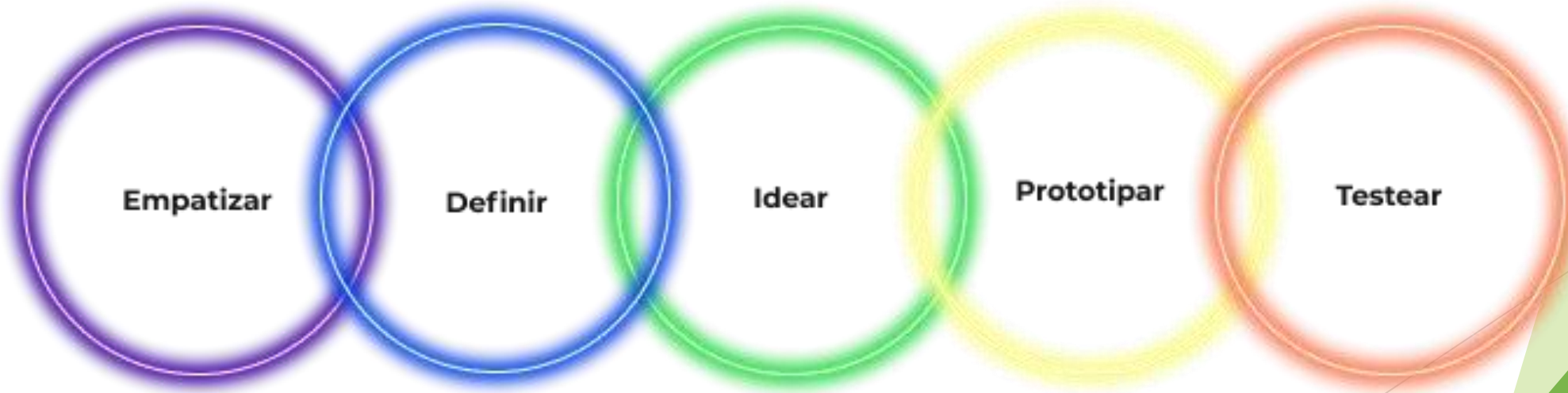
El pensamiento divergente corresponde a la primera parte de los diamantes. En esta fase se trabaja con asociaciones poco convencionales. Podríamos decir que es la parte más “lúdica” y libremente creativa del proceso.

En esta fase se trabaja con estricta lógica resolutoria de problemas. La creatividad sigue siendo fundamental en esta fase, pero se sustenta en un orden diferente, mucho más enfocado en la concreción al resolver problemas. Ninguno de estas dos formas de pensamiento es más importante que la otra.

UX Design: Design Thinking

Es un método para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto. De ahí su nombre, que en español se traduce de forma literal como «Pensamiento de Diseño», aunque nosotros preferimos hacerlo como «La forma en la que piensan los diseñadores».

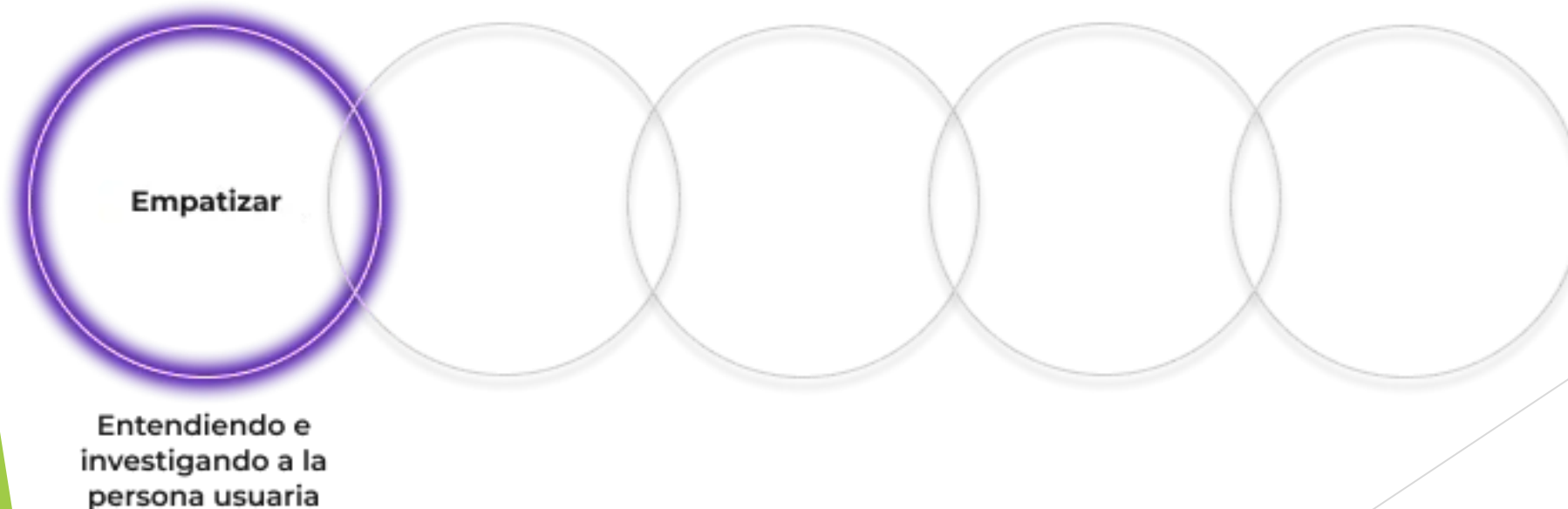
<https://www.designthinking.es/>



UX Design: Design Thinking

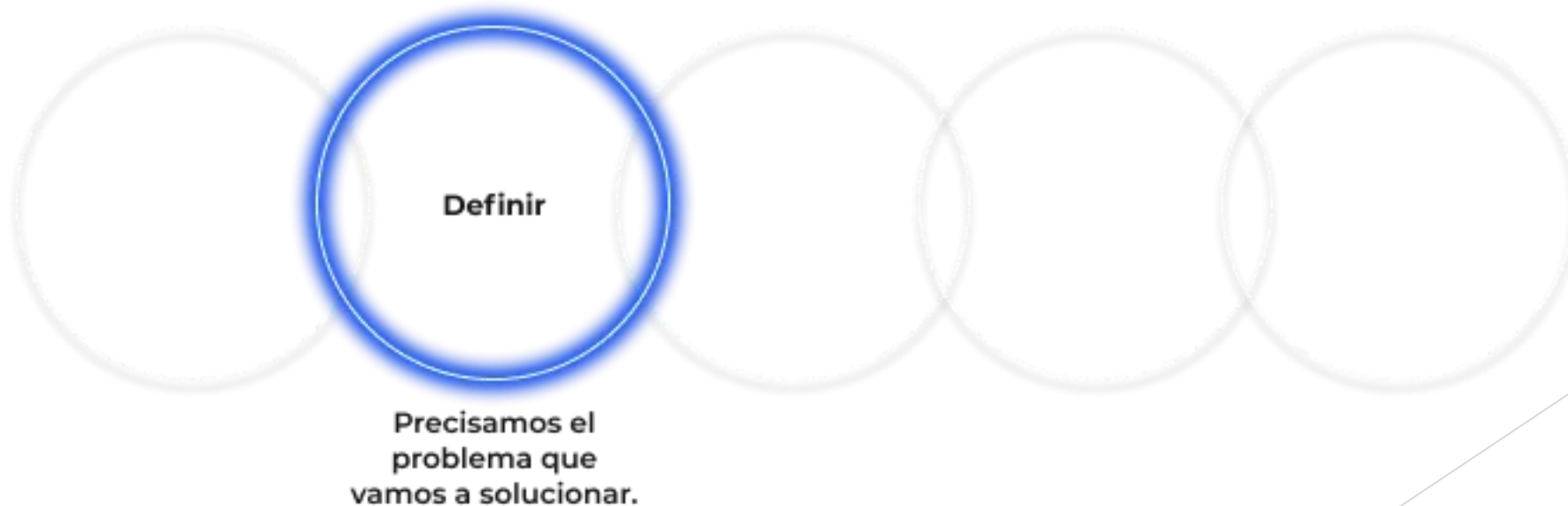
El proceso de Design Thinking comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando, y también de su entorno.

¿Qué necesita el usuario? ¿Cómo podemos ayudarlo? ¿Cómo podemos mejorar y facilitar su vida? -> Escuchar con empatía y respeto al otro.



UX Design: Design Thinking

Es un proceso de “limpieza” que pretende definir qué problema solucionaremos. Aquí es importante delimitar los esfuerzos para enfocarnos en algo concreto. Identificaremos problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador.



UX Design: Design Thinking

La etapa o fase de Ideación tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones. No debemos quedarnos con la primera idea que se nos ocurra. En esta fase, las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor. A veces, las ideas más estrambóticas son las que generan soluciones visionarias.

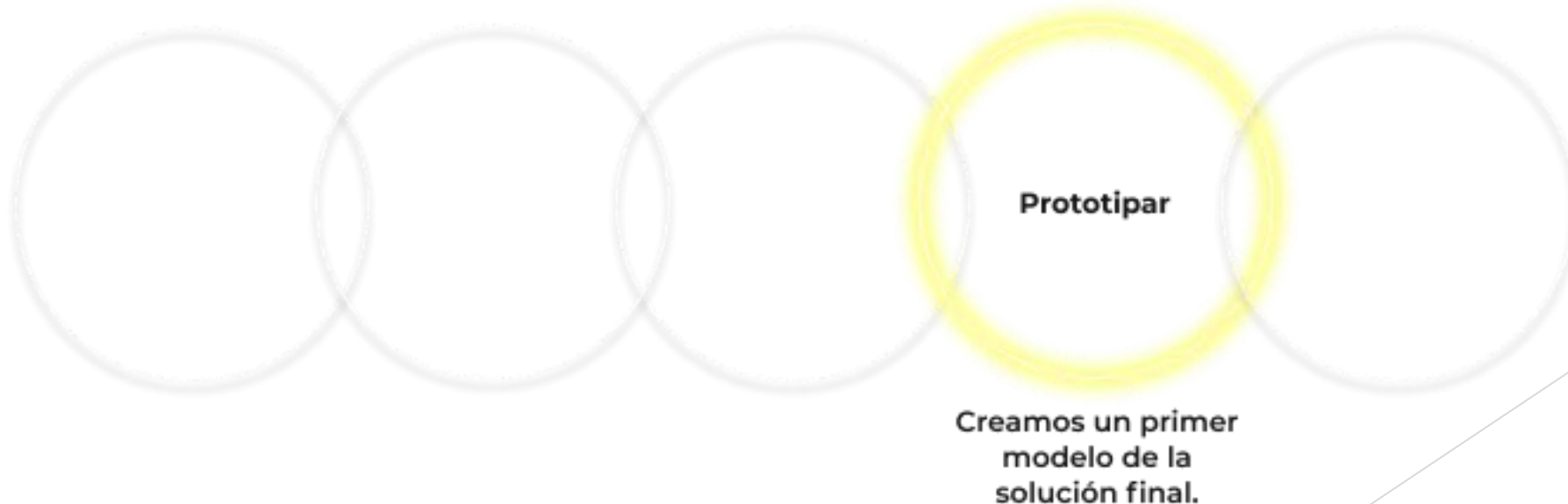


Aquí nacen las ideas
que cubrirán las
necesidades.

UX Design: Design Thinking

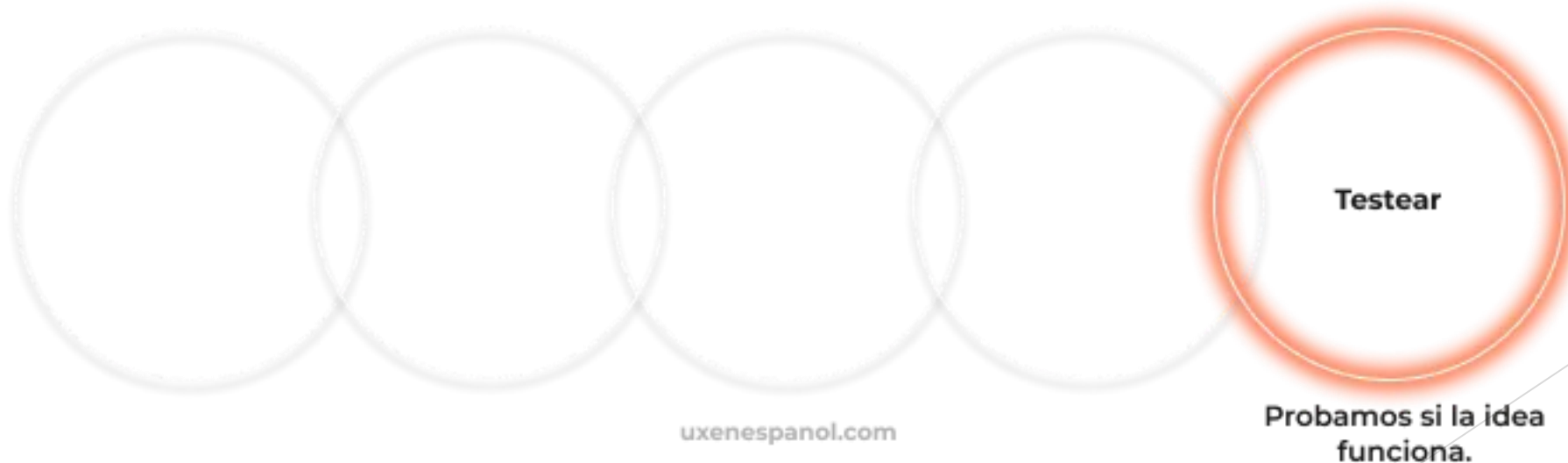
En la etapa de Prototipado volvemos las ideas realidad. Construir prototipos hace las ideas palpables y nos ayuda a visualizar las posibles soluciones. Además, pone de manifiesto elementos que debemos mejorar, refinar o cambiar antes de llegar al resultado final.

Creamos una primer maqueta, modelo, representación o simulación del producto final



UX Design: Design Thinking

Durante la fase de Testeo, probaremos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando. Esta fase es crucial, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias... Durante esta fase evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.

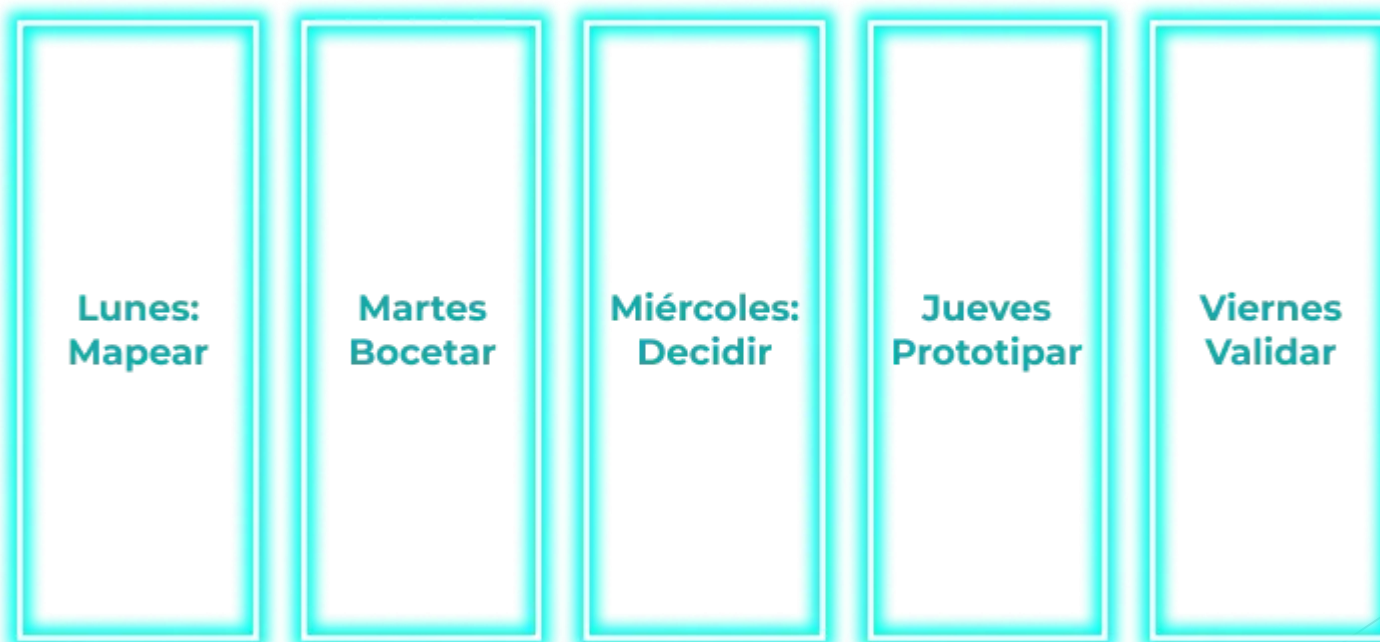


UX Design: Design Sprint

Design Sprint es un método creado por Google Ventures. Alcanzó popularidad a partir de 2014.

Este método se basa en Design Thinking, pero modifica un aspecto fundamental: el tiempo concreto en que deben realizarse las distintas fases o etapas.

Design Sprint sostiene que el proceso debe hacerse en una semana.



UX Design: Diseño centrado en el usuario

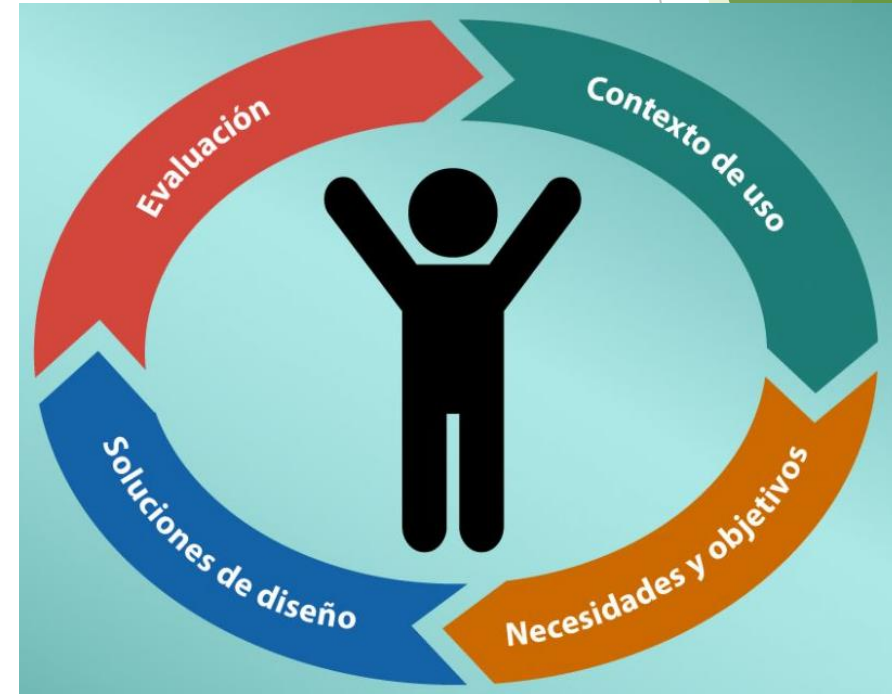
Es el diseño centrado en el humano. Esto significa colocar a las personas, con todas sus implicaciones, en el centro del diseño.

En este método la solución de los problemas debe estar basada en la facilidad, comodidad y adecuación para el usuario. Su principal tarea es ocuparse del bienestar del usuario. Como puedes inferir, para realizar correctamente este tipo de diseño es fundamental conocer bien a las personas.

Los padres de este término son Donald Norman y Stephen W. Draper, quienes a mediados de los 80's lo utilizaron por primera vez en su libro "User Centered System Design; New Perspectives on Human-Computer Interaction".

La definición que Donald A. Norman expone posteriormente en su libro *The Design of Everyday Things*, es la siguiente:

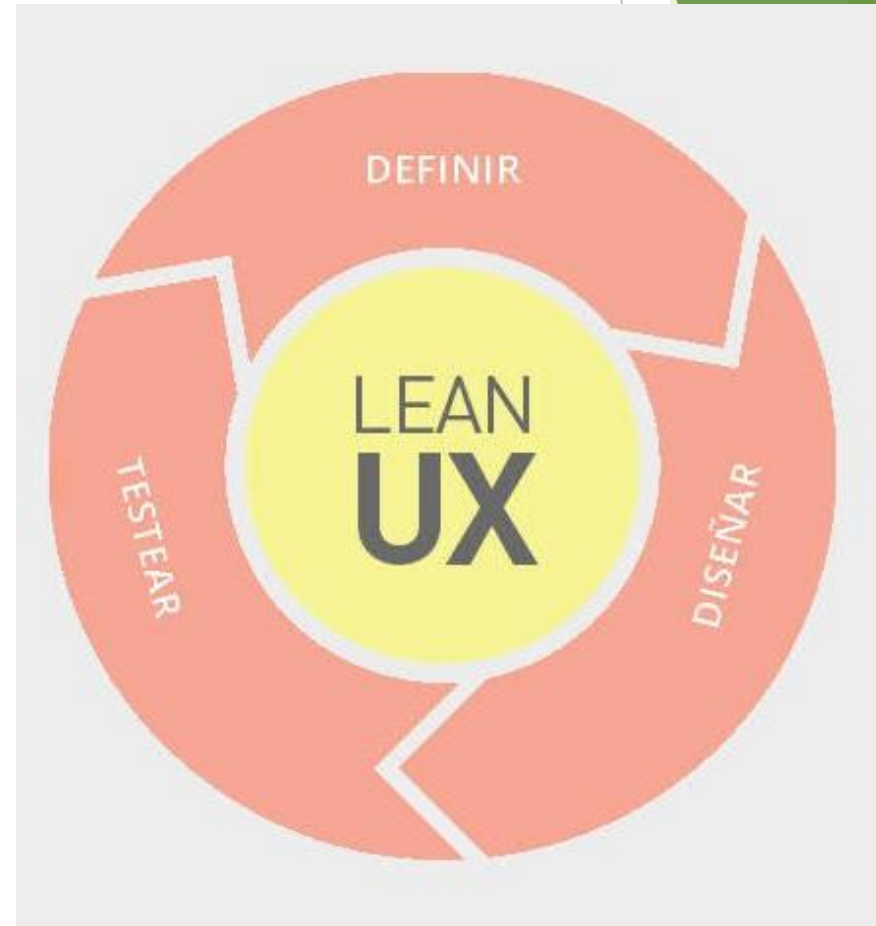
“El diseño centrado en el usuario es una filosofía basada en las necesidades e intereses del usuario dando un énfasis en hacer productos usables y entendibles” (2002, p. 188).



UX Design: Lean UX

El origen de la metodología Lean es Lean Manufacturing, que fue un método que Toyota implementó en su ensambladora para mejorar el proceso de producción de automóviles. Con Lean Manufacturing, la empresa japonesa incluyó a sus usuarios en todos los ciclos de producción y se dedicó a oír sus opiniones.

Este feedback no sólo hizo que el público se sintiera importante e incluido, sino que le hizo ganar más clientes a Toyota y la empresa logró perfeccionar sus productos, pues escuchaba la opinión de los usuarios y seguía los consejos de éstos para mejorar sus automóviles.

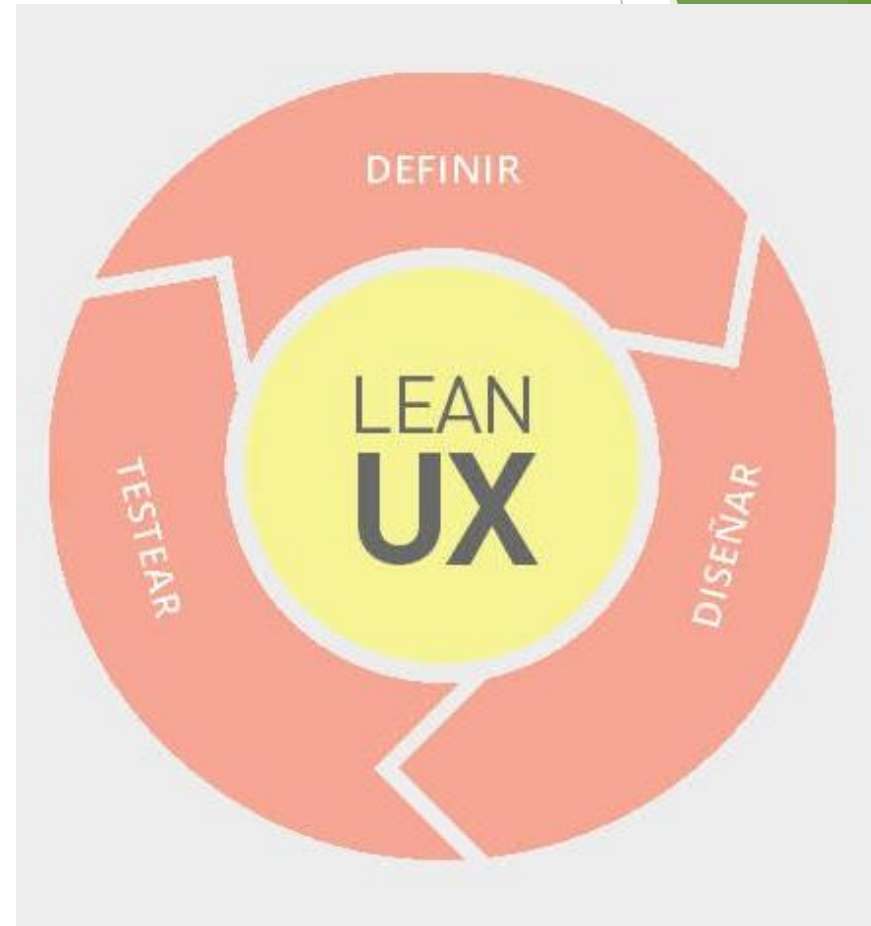


UX Design: Lean UX

Lean UX elimina cualquier desperdicio que no aporte algo útil al cliente y se basa en el aprendizaje para lograr perfeccionar sus productos.

Lo primero es investigar, analizar y salir al entorno para sacar ideas y conclusiones, que nos ayuden a diseñar tareas y experimentos que poner a prueba. Con estas pruebas podemos prototipar en diferentes productos o elementos del mismo. Y si el artículo ya se ha lanzado se pueden testear las versiones del producto mínimo viable.

Según los resultados que obtengamos, implementaremos ciertas mejoras y aprenderemos qué está funcionando y lo que no. Con esta información adquirida, se repite el proceso desde el principio hasta conseguir la mejor experiencia de usuario.



UX Design: Agile UX

El diseño Agile UX agrupa el diseño de la experiencia del usuario dentro del marco de desarrollo Agile.

El desarrollo ágil se ejecuta y abarca lo desconocido como parte de la construcción y liberación de un producto. En otras palabras, Agile ve el desarrollo de productos como un proceso iterativo.

Agile UX utiliza actualización de la metodología de software ágil con métodos de diseño UX. El objetivo final de Agile UX es unificar a los desarrolladores y diseñadores en el proceso ágil de desarrollo de productos.

VALORES ÁGILES



Fin de la Clase ¡Buen Viernes!

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93