* Qué es UX:

Es la interacción de las personas con productos: sentimientos y emociones, sistemas, programas, aplicaciones y páginas web.

Son técnicas y métodos para crear soluciones a los problemas que puedan tener los usuarios ante la interacción con un producto o servicio.

Está centrada en lo que se llama “Ciencia del Usuario”. Trata de la estrategia, creación de escenarios o prototipos y el conocimiento de las preferencias y necesidades que pueda tener el público objetivo.

Para que la experiencia del usuario sea óptima, se requiere de una UI que cumpla con las preferencias del público objetivo.

* Que es UI:

Es lo que vemos al interactuar con un producto. Se enfoca en la parte visual de un producto o de una plataforma digital. Es diseñar un producto para mejorar la manera en la que los usuarios entran en contacto con él para poder usarlo.

Podemos decir que la UI es la etapa en la que los prototipos e ideas creados mediante planeación UX son llevadas a cabo.

* Usabilidad:

Se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta con el fin de alcanzar un objetivo concreto.

Es la disciplina que estudia la forma de diseñar sitios web para que los usuarios puedan interactuar de la forma más fácil, cómoda e intuitiva.

* Doble Diamante:

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

El pensamiento divergente corresponde a la primera parte, podríamos decir que es la parte más libremente creativa.

El pensamiento convergente se trabaja con estricta lógica resolutiva de problemas.

* 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.

* Fases del Design Thinking:

1. **EMPATÍA**: Comienza con una profunda comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando.
2. **DEFINICIÓN**: Pretende definir qué problema solucionar. Delimita los esfuerzos para enfocarnos en algo concreto. Identificación de problemas clave.
3. **IDEACIÓN**: Tiene como objetivo la generación de un sinfín de opciones. Las actividades favorecen el pensamiento expansivo y debemos eliminar los juicios de valor.
4. **PROTOTIPADO**: Vuelve las ideas realidad, las hace palpables, nos ayuda a visualizar las posibles soluciones. Creamos una primera maqueta, modelo, representación del producto final.
5. **TESTEO**: Probamos nuestros prototipos con los usuarios implicados en la solución que estemos desarrollando. Nos ayuda a identificar mejoras, fallos, carencias. Evoluciona la idea hasta convertirla en la solución que se busca.

* 10 Principios de la Usabilidad de Nielsen

Cómo mejorar la interacción entre humano y ordenador.

Para que un producto sea fácil de usar debe cumplir dos dimensiones:

* **Dimensión Objetiva:** Se puede medir mediante observación como la facilidad de aprendizaje, eficacia, eficiencia, y la cualidad para recordarlo.
* **Dimensión Subjetiva:** Se basa en la percepción del usuario como lo es la satisfacción.

1. Visibilidad del estado del sistema.
2. Relación entre el sistema y el mundo real.
3. Control y libertad del usuario.
4. Consistencia y estándares.
5. Prevención de errores.
6. Reconocer antes que recordar.
7. Flexibilidad y eficiencia de uso.
8. Diseño estético y minimalista.
9. Ayudar a reconocer, diagnosticar y corregir errores.
10. Ayuda y documentación.

* Cuatro principios del manifiesto Ágil (Metodologías Ágiles)

1. Valorar a los individuos y las interacciones sobre el proceso y las herramientas.
2. Software funcionando por encima de la documentación extensiva.
3. Valorar más la colaboración con el cliente que la negación de un contrato.
4. Valorar más la respuesta ante el cambio que seguir un plan.

* Diferencias entre =>  
  Metodologías Ágiles y Tradicionales .

1. Las metodologías ágiles están preparadas para los cambios durante el proyecto.
2. Proceso menos controlado, con pocos principios.
3. No existe contrato tradicional o al menos es bastante flexible.
4. El cliente es parte activa en el proceso de desarrollo.
5. Grupos pequeños, 10 integrantes o menos y trabajando en el mismo sitio en el cual todos tienen conocimiento sobre todo el proceso.
6. Menos énfasis en la arquitectura del software.

* Características de las Metodologías Ágiles

Se basan en un enfoque incremental e iterativo, donde las fases del proyecto son flexibles, evolucionan y a menudo se hacen en paralelo.

Están abiertas a requisitos cambiantes a lo largo del tiempo y fomentan la retroalimentación constante de los usuarios.

El objetivo de cada interacción es generar un producto que funcione, lo cual lo hace una elección más adecuada para proyectos en los que el cliente no está seguro del resultado deseado, busca un tiempo de entrega rápido y quiere participar de cerca en el proceso de diseño.

* Metodología KANBAN

Su objetivo es gestionar de manera general cómo se van completando las tareas. Es muy fácil de utilizar, actualizar y asumir. Al ser muy visual permite ver el estado de los proyectos y pautar el desarrollo del trabajo efectivamente.

Principales Características:

* Visualizar el flujo de trabajo
* Limitar el trabajo en curso
* Gestionar el flujo
* Explicitar las políticas de procesos
* Aplicar bucles de retroalimentación
* Mejorar en colaboración
* Metodología SCRUM

Permite abordar proyectos complejos en entornos dinámicos y cambiantes. Se basa en entregas parciales y regulares del producto final en base al valor que ofrecen los clientes. Trabaja con equipos pequeños multidisciplinares que tienen un alto poder de decisión y se centran en la iteración y la mejora continua. El proceso se divide en ciclos cortos llamados ‘sprints’, que se planifican y ejecutan en reuniones.

PRODUCT OWNER ==> Representa la voz del cliente. Se encarga de definir los objetivos del proyecto

SCRUM MASTER ==> Contribuye a que el equipo se mantenga siempre muy activo y productivo

SCRUM TEAM ==> Equipo encargado de desarrollar y entregar el producto.

STAKEHOLDERS ==> Este grupo comprende aquellos perfiles que están interesados sólo en el producto.

BENEFICIOS:

* Flexibilidad a cambios
* Reducción de time to market
* Mayor calidad del software y productividad
* Maximiza el retorno de la inversión
* Predicciones de tiempos
* Reducción de riesgos
* Definición de User Flow

Es una representación visual del flujo de interacción entre un usuario y una interfaz. Es una herramienta útil para comprender cómo los usuarios utilizan un producto o servicio, y para identificar oportunidades de mejora.

* Definición de User Persona

Es un personaje ficticio basado en el usuario de un producto o servicio. Es una herramienta que se utiliza en el diseño centrado en el usuario para ayudar a los equipos a comprender las necesidades y motivaciones de sus usuarios.

* Definición de Arquitectura de Información

Es el arte de organizar la información de la forma más clara y lógica posible. Nos permite añadir fácilmente nuevas funcionalidades y escalar el producto de forma eficiente.

Ayuda a nuestros usuarios a entender donde está, que han encontrado, que pueden esperar y que hay alrededor. Ayudamos a nuestros clientes a entender que es posible.

* Definición de Requerimientos del Cliente

Son las características y funcionalidades que el cliente espera que tenga la solución. Son fundamentales para el éxito de un proyecto de desarrollo de software, si no se entienden bien las necesidades del cliente, es posible que la solución no cumpla con sus expectativas.