

# User Experience (UX)

Marc Pifarré  
marcpifarre@gmail.com



# Presentaciones

## Marc Pifarré

- UX Lead en Doctoralia
- UX Coach in AXA
- Proyectos de consultoría + Producto propio

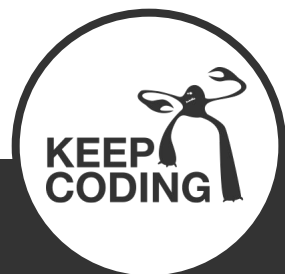


# Presentaciones

## Marc Pifarré

- UX Lead en Doctoralia
- UX Coach in AXA
- Proyectos de consultoría + Producto propio

...¿Con quién hablo?



# Resumen Módulo UX

## 1. Introducción

Definición UX

## 2. Usabilidad: Principios Básicos

Normas básicas para favorecer la facilidad de uso de un sistema

## 3. Prototipado y Diseño Iterativo

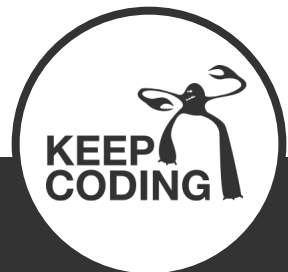
Prototipos de alto y bajo nivel de fidelidad

## 4. User Testing

Comprobar si todo funciona

## 5. UX en Entorno Agile

Rol de la UX en equipos ágiles



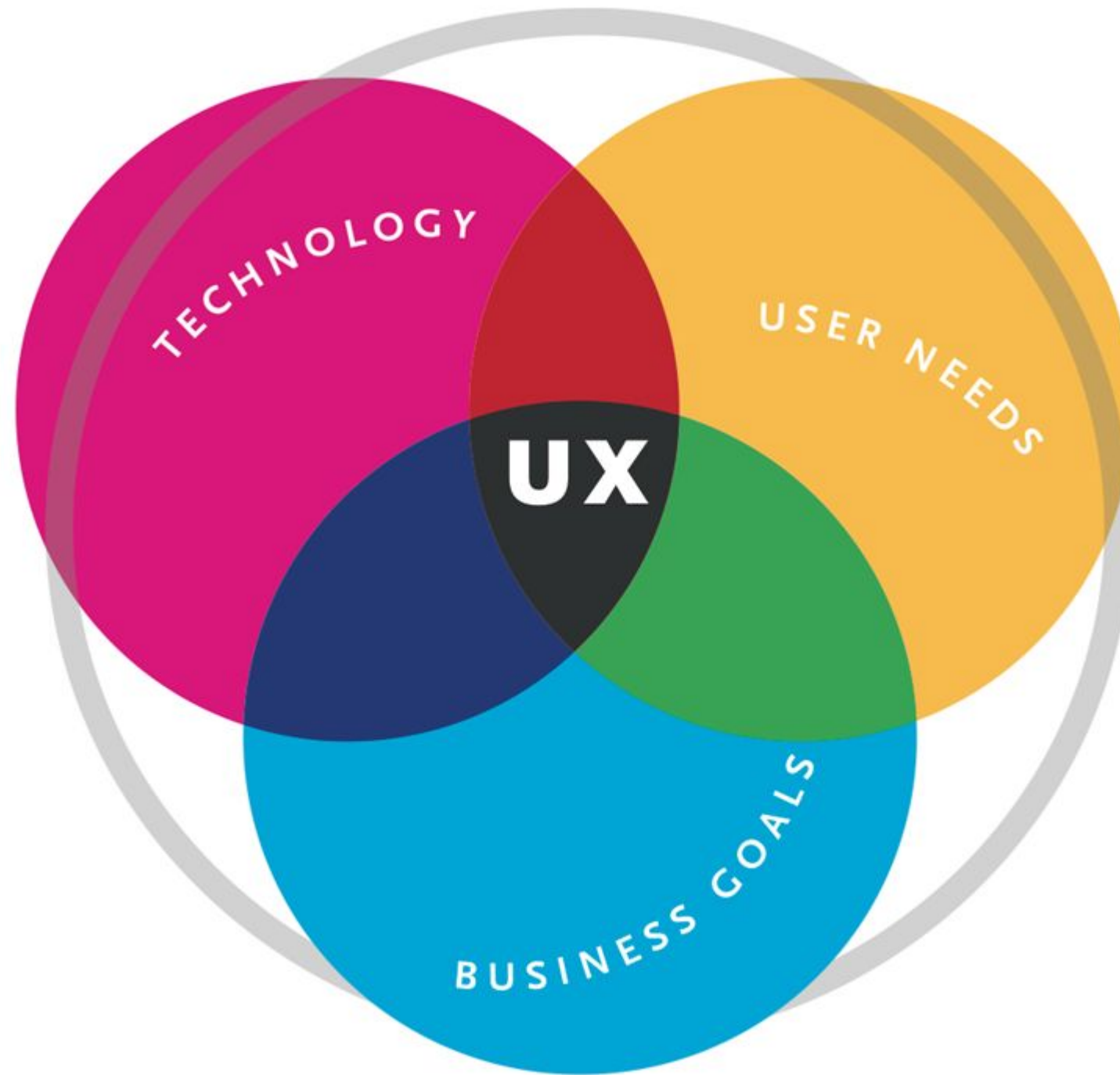
# Resumen Módulo UX

## **Metodología: Learning by Doing**

- 1- Práctica Prototipado
- 2- Práctica User Testing



# Introducción: User Experience

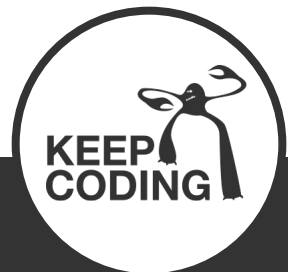


# Introducción: User Experience

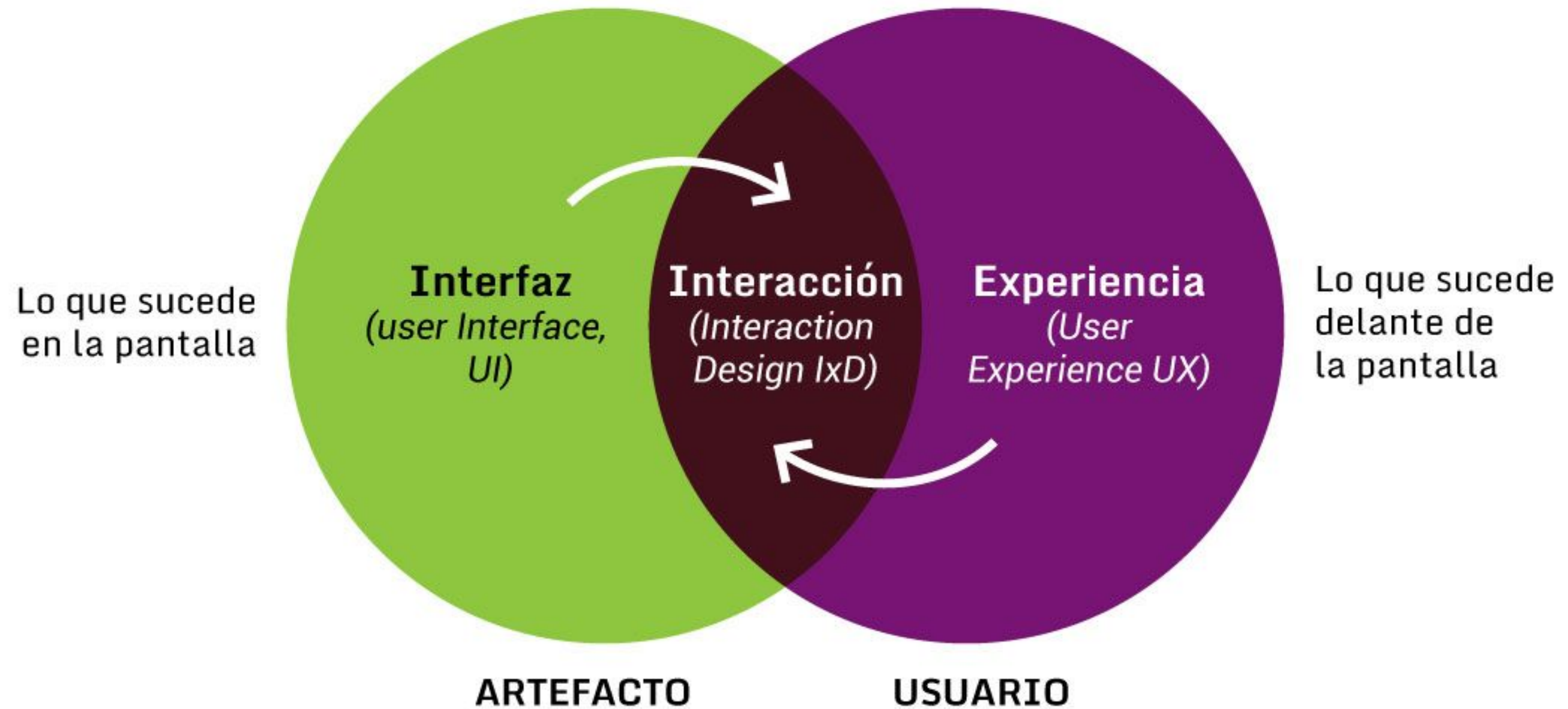
## Definición

*Filosofía de diseño que tiene por objetivo la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo.*

*Don Norman*



# Introducción: User Experience





# Introducción: User Experience

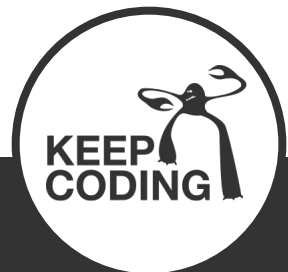
## Los 4 elementos de la UX

Usabilidad: ¿es fácil completar tareas?

Adaptabilidad: ¿Comenzará la gente a usar el producto?

Deseabilidad: ¿La experiencia es divertida e interesante?

Valor: ¿un producto proporciona valor a los usuarios?



# Introducción: User Experience

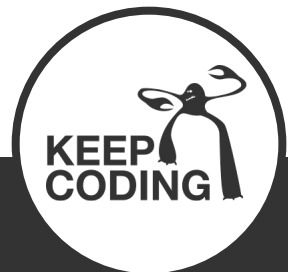
## Los 4 elementos de la UX

**Usabilidad:** ¿es fácil de usar?

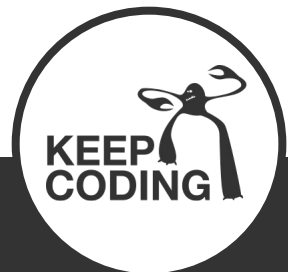
Adaptabilidad: ¿Comenzará la gente a usar el producto?

Deseabilidad: ¿La experiencia es divertida e interesante?

Valor: ¿un producto proporciona valor a los usuarios?



# Usabilidad: Principios Básicos

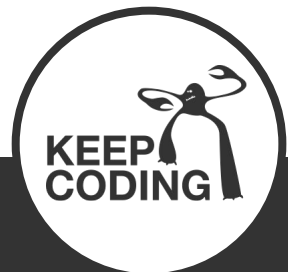


# Usabilidad: Principios Básicos

## Definición

*“...lo que hace que algo sea usable es la ausencia de frustración en su uso.”*

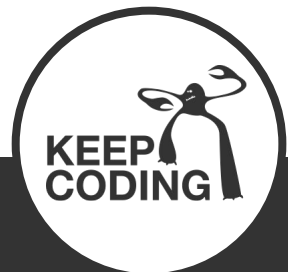
*Dana Chisnell*



# Usabilidad: Principios Básicos

## Aportar soluciones al usuario

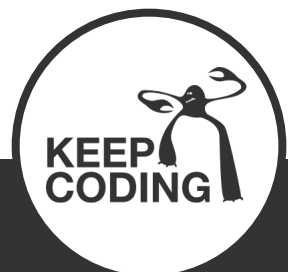
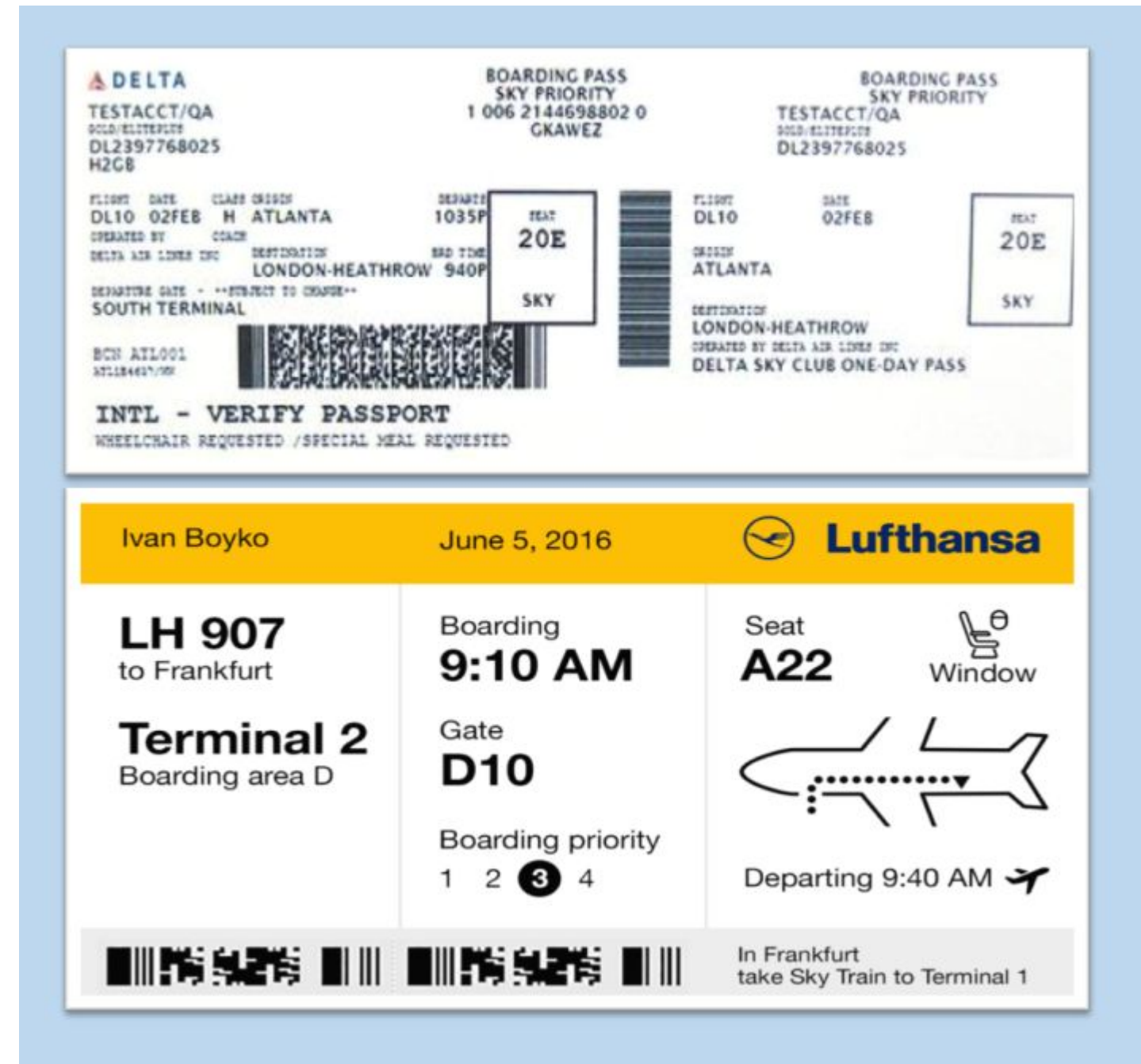
Entender las necesidades del usuario final (no de los desarrolladores) y cubrirlas utilizando el sistema.



# Usabilidad: Principios Básicos

## Aportar soluciones al usuario

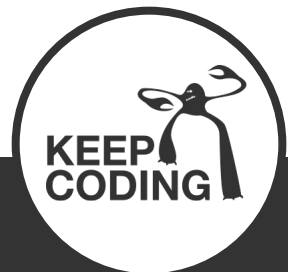
Entender las necesidades del usuario final (no de los desarrolladores) y cubrirlas utilizando el sistema.



# Usabilidad: Principios Básicos

## Economía de acciones y de tiempo

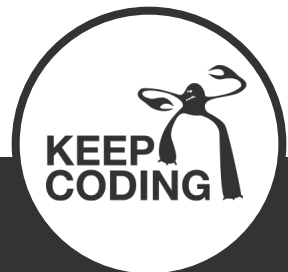
- Favorecer que se realicen acciones del sistema sin interrupciones
- Evitar secuencias largas de acciones sin perder las prestaciones del sistema.



# Usabilidad: Principios Básicos

## Economía de acciones y de tiempo

- Favorecer que se realicen acciones del sistema sin interrupciones
- Evitar secuencias largas de acciones sin perder las prestaciones del sistema.





# Usabilidad: Principios Básicos

## Economía de acciones y de tiempo

- Favorecer que se realicen acciones del sistema sin interrupciones
- Evitar secuencias largas de acciones sin perder las prestaciones del sistema.



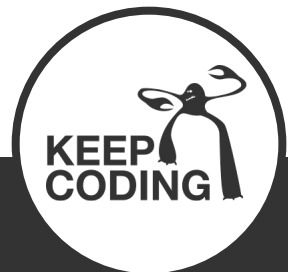
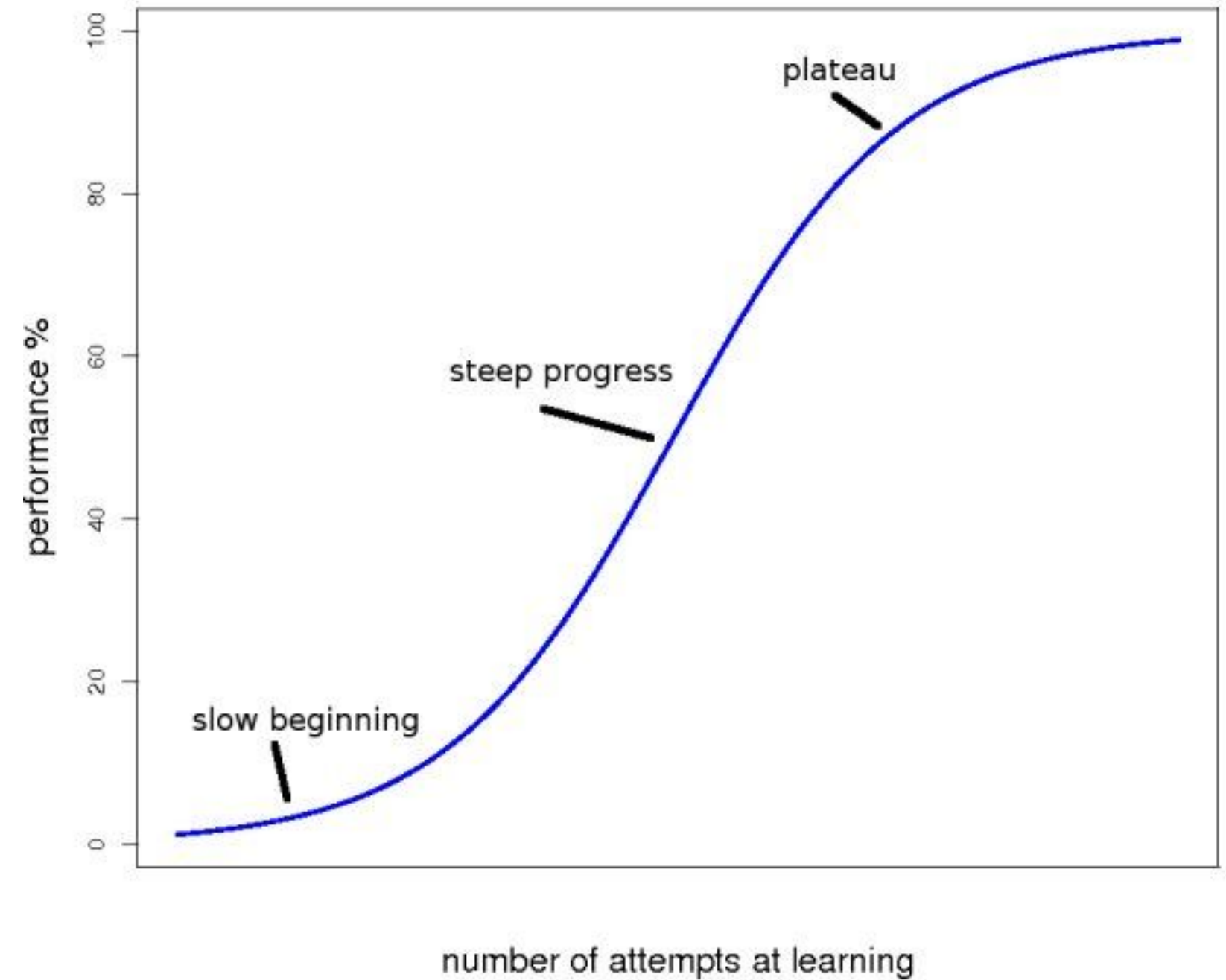
# Usabilidad: Principios Básicos

## Facilidad de aprendizaje

Los procesos sencillos y fáciles de aprender facilitan el “engagement” del usuario y la tracción del producto.

Reducir resistencia al cambio:

<http://www.youtube.com/watch?v=n-yvaqWrrP0>

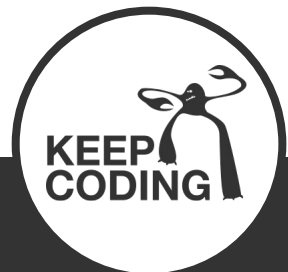


# Usabilidad: Principios Básicos

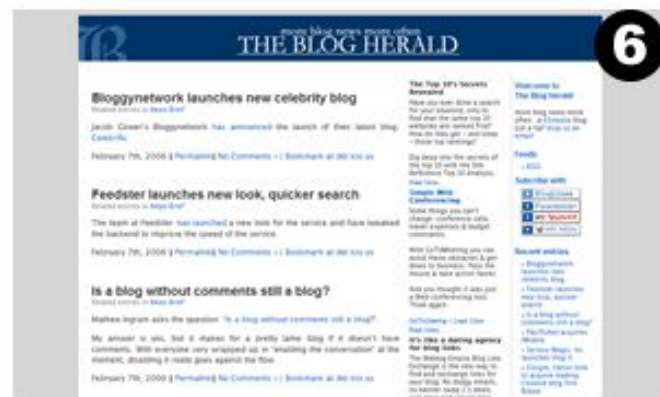
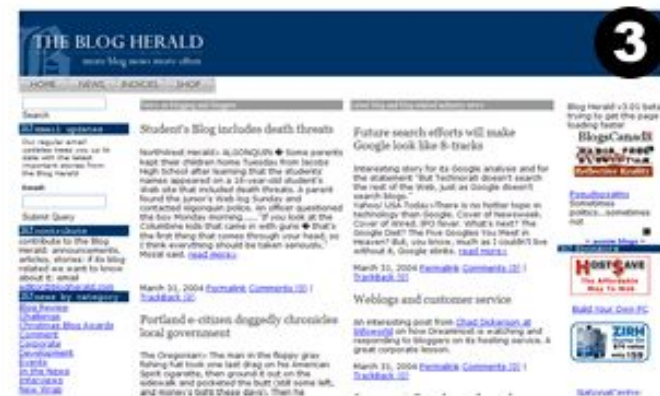
## Consistencia

Mantener siempre los mismos referentes para el usuario

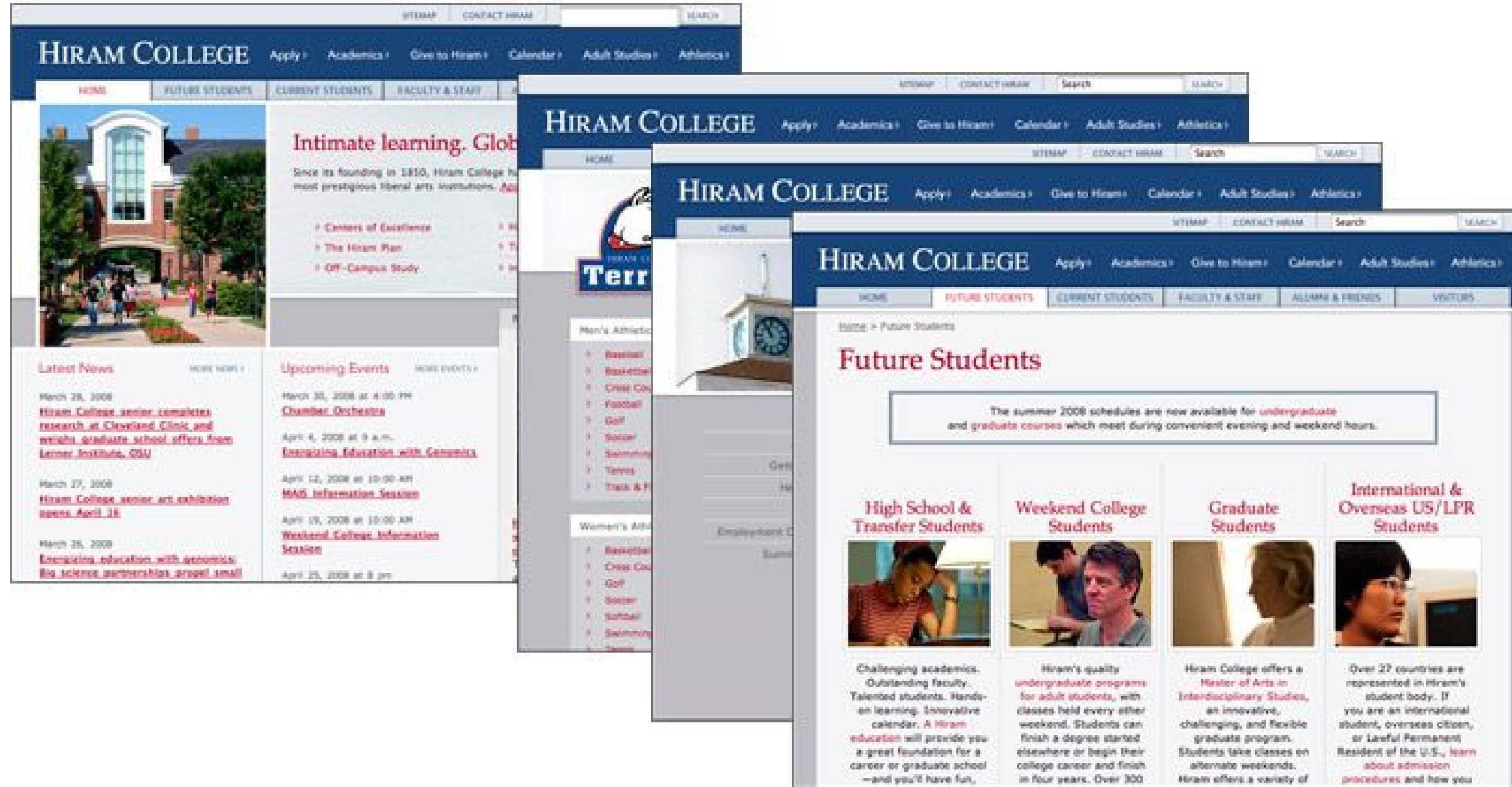
- No cambiar las opciones de menú
- No cambiar el formato de los componentes
- No incluir funcionalidades idénticas pero aspecto diferente
- No cambiar el look and feel de la pantalla



# Usabilidad: Principios Básicos



# Usabilidad: Principios Básicos

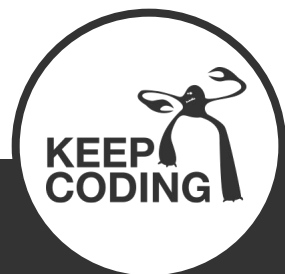




# Usabilidad: Principios Básicos

## Mensajes visuales claros

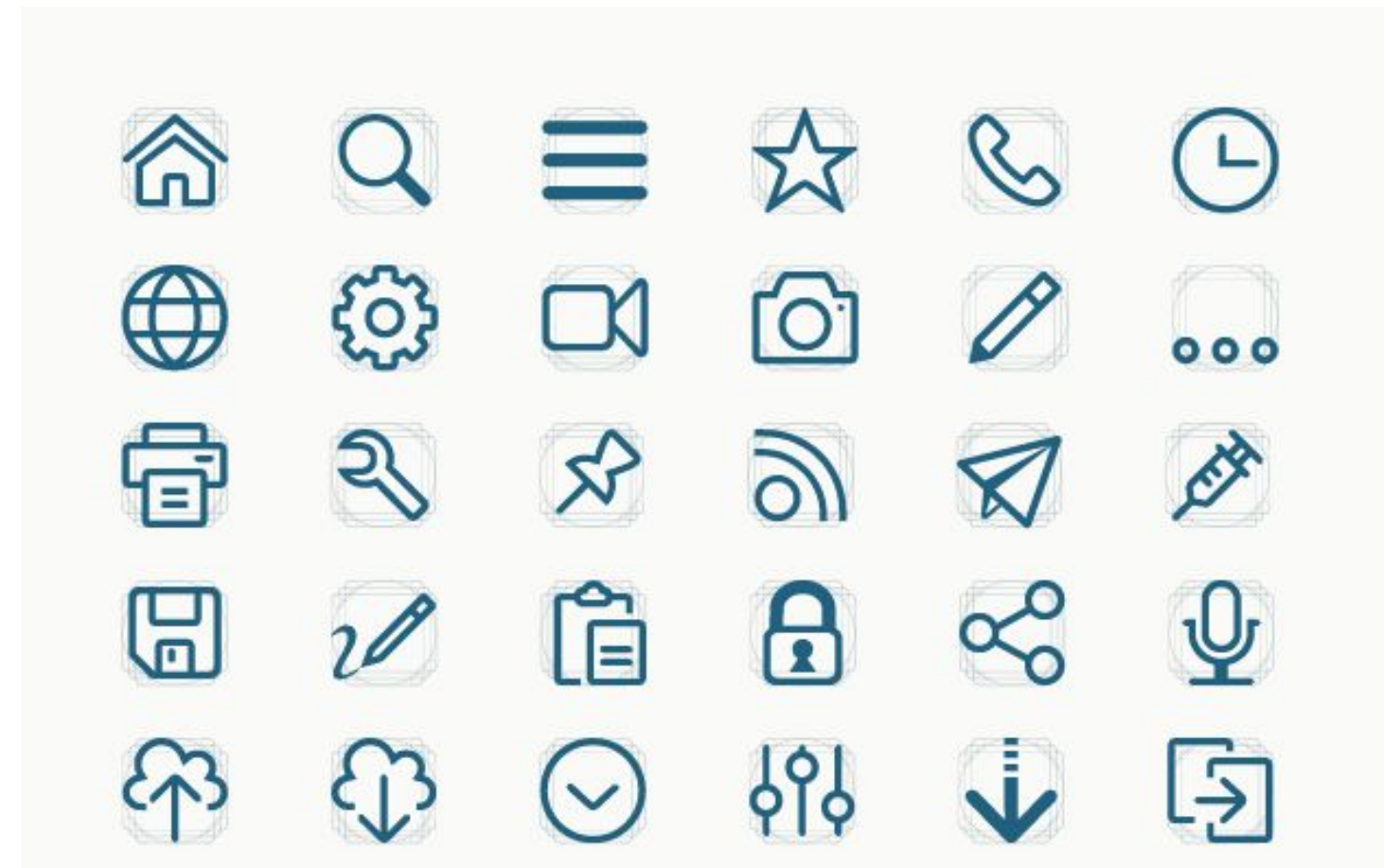
- El reconocimiento prima sobre la memoria
- Los componentes visuales y de interacción son claros y favorecen la comprensión del funcionamiento del producto



# Usabilidad: Principios Básicos

## Mensajes visuales claros

- El reconocimiento prima sobre la memoria
- Los componentes visuales y de interacción son claros y favorecen la comprensión del funcionamiento del producto



# Usabilidad: Principios Básicos

## Control y libertad del usuario

- Es posible deshacer una acción siempre que sea una opción funcional y operativa
- No se inician de manera automática acciones que el usuario no ha ordenado explícitamente

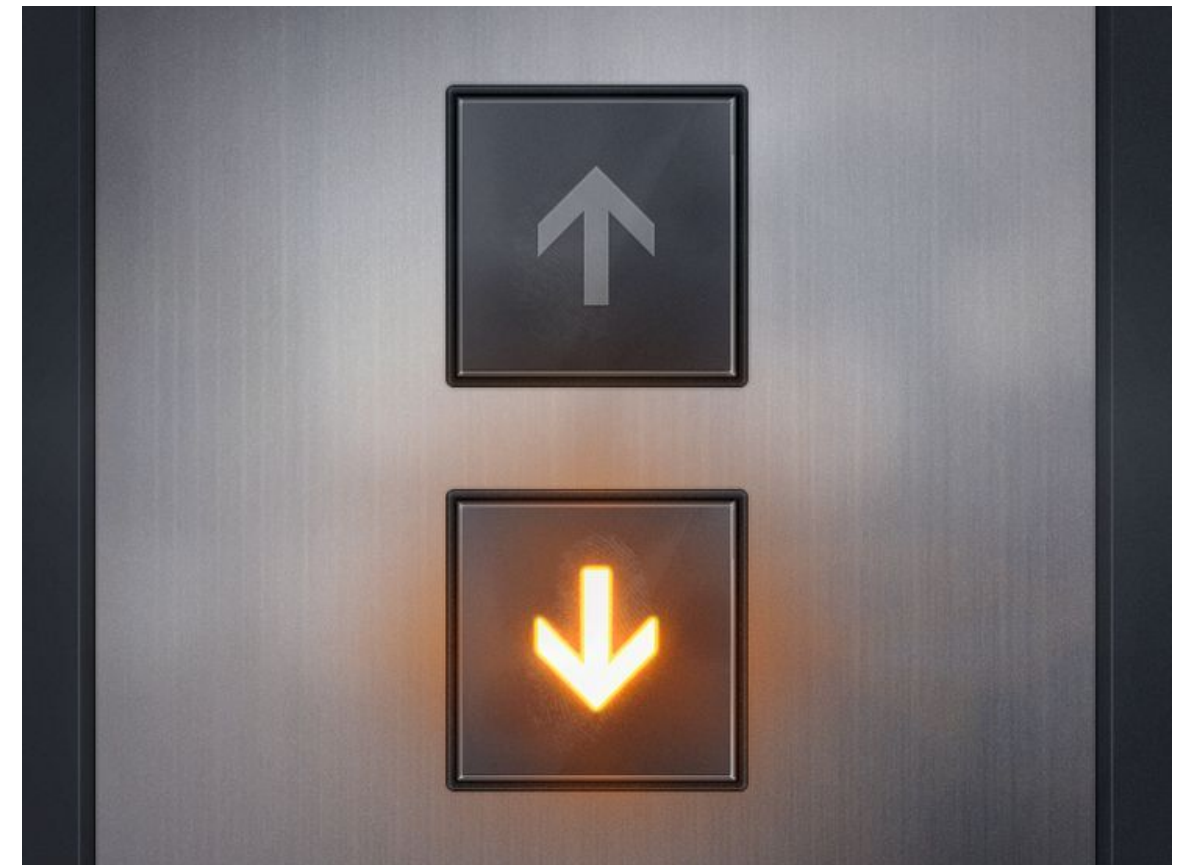




# Usabilidad: Principios Básicos

## Feedback

- El usuario percibe los cambios de estado a partir de una acción.
- Los mensajes de error ayudan a solucionar el problema



# Usabilidad: Principios Básicos

## Utilidad (usefulness)

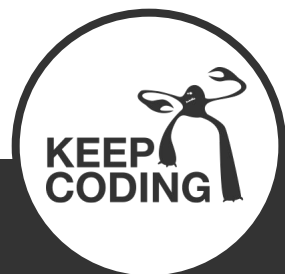
- **Valor:** El sistema debe proveer las funcionalidades necesarias para cubrir las necesidades reales de los usuarios.
- **Relevancia:** La información y funcionalidades ofrecen lo necesario para que el usuario realice tareas concretas en un contexto pertinente.



# Usabilidad: Principios Básicos

## Simplicidad

- Minimizar el desorden y eliminar cualquier elemento innecesario o irrelevante.
- Mostrar las opciones de las tareas más comunes visibles y fácilmente accesibles.
- Elementos auto-explicables, el sistema debe poder ser utilizado sin necesidad de instrucciones.



# Usabilidad: Principios Básicos

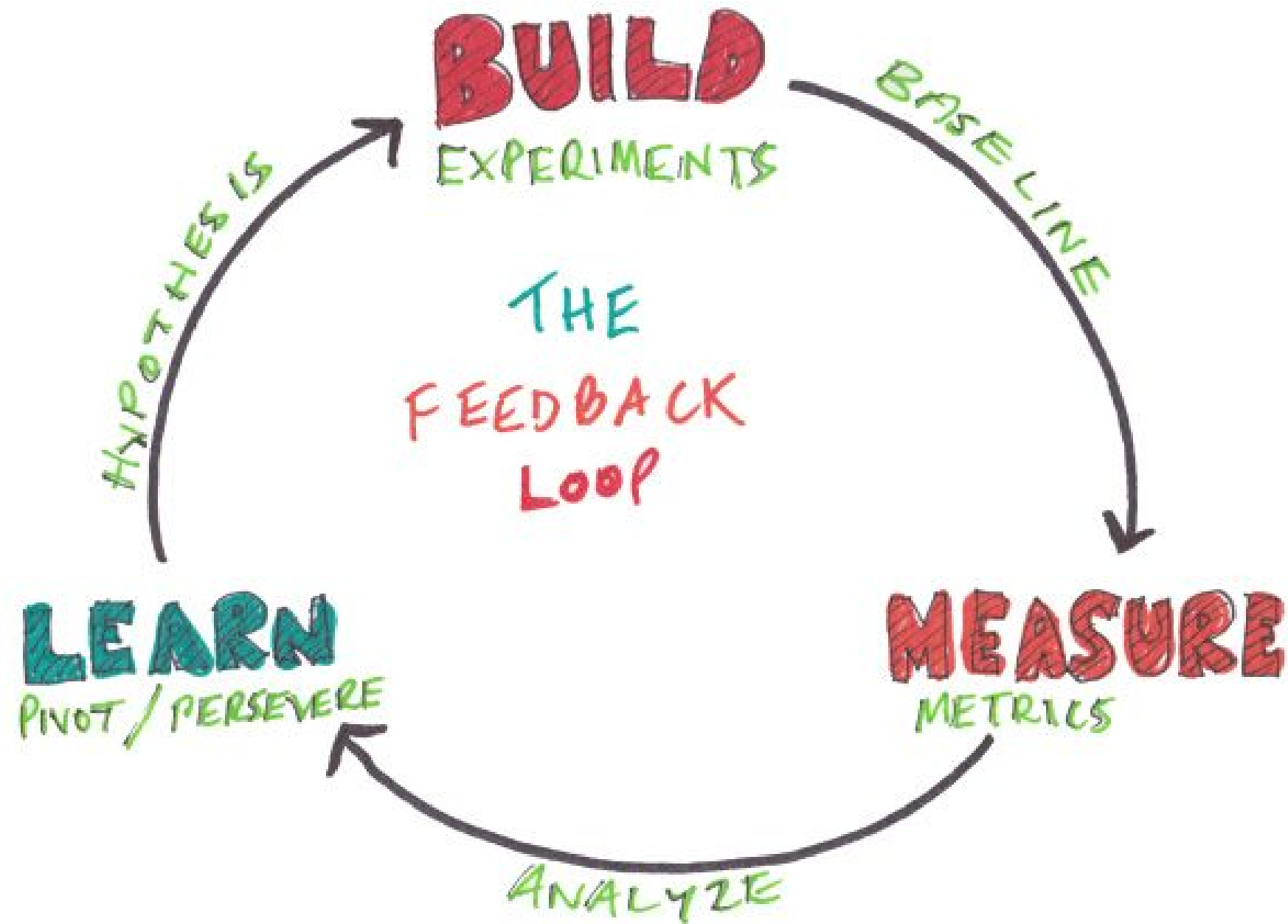
## Heurístico

- Revisión de principios básicos par asegurar que el sistema cumple estándar mínimo de usabilidad.

<https://faculty.unlv.edu/thatcher/is485/readings/he-checklist.html>



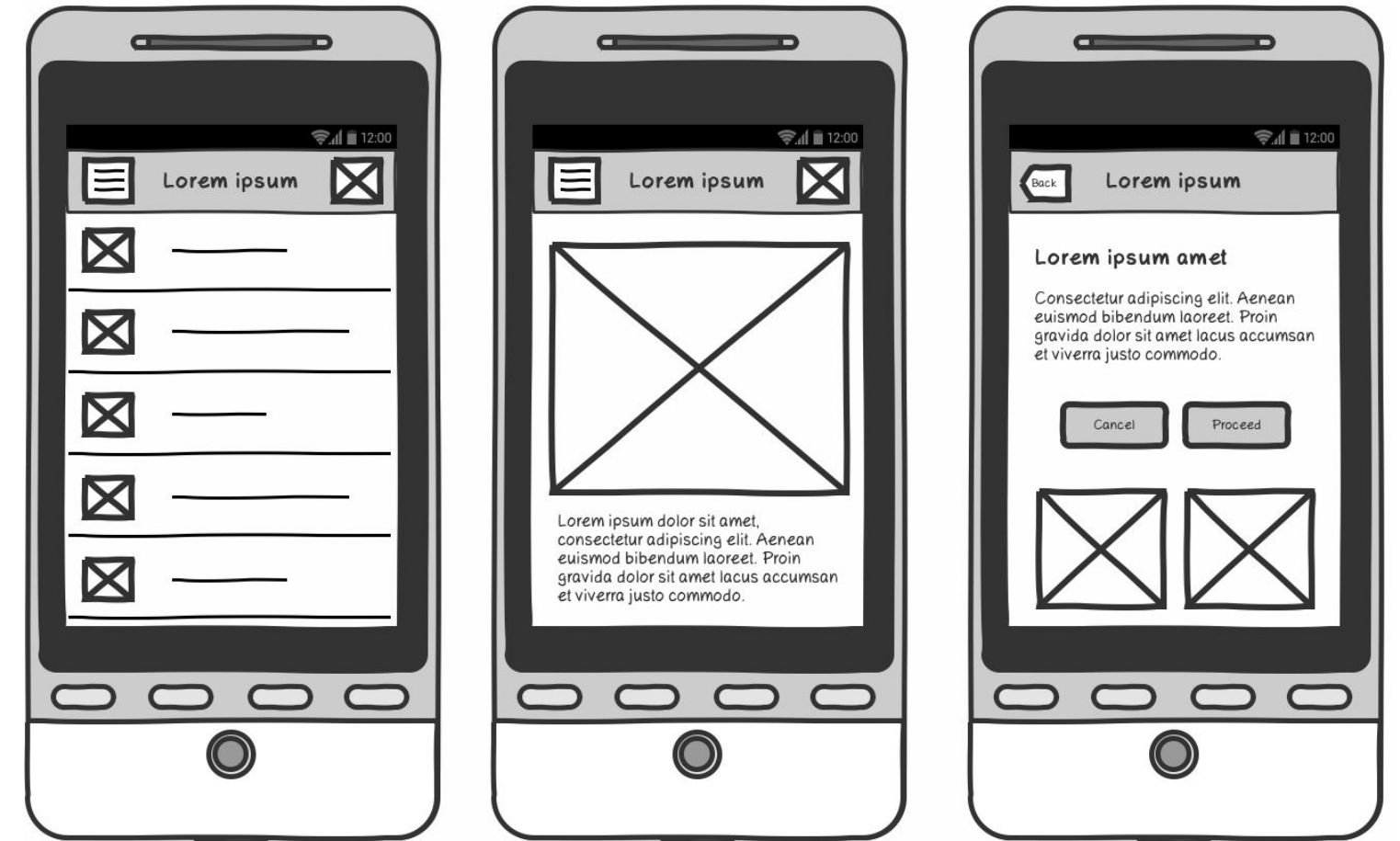
# Prototipado y diseño iterativo



# Prototipado y diseño iterativo

## ¿Qué es un prototipo?

- Una representación del producto minimizada que permite simular funcionalidades o procesos concretos.





# Prototipado y diseño iterativo

## ¿Para qué sirve?

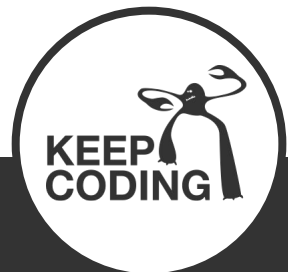
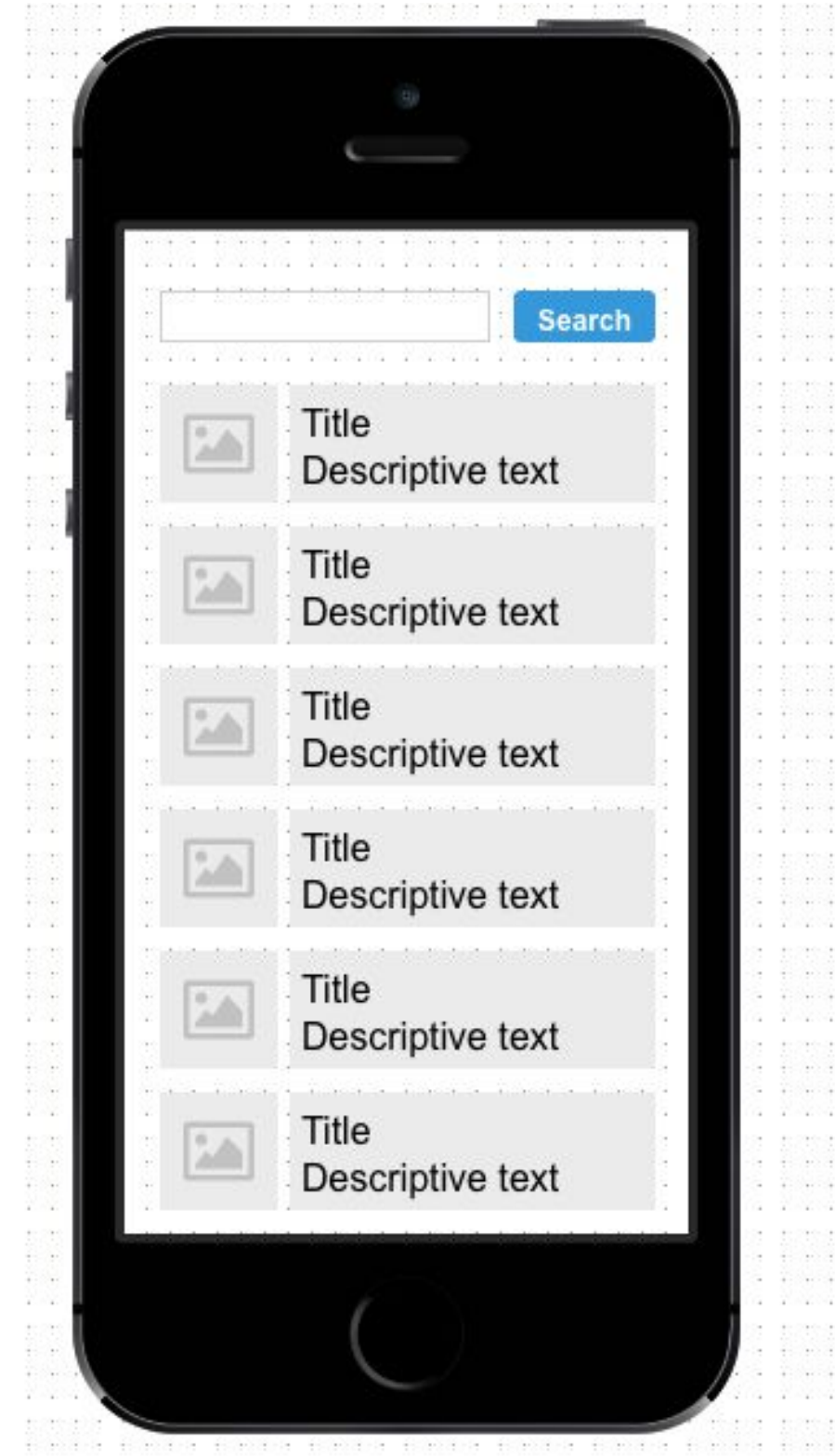
- Para comprobar si el diseño del producto se ajusta a los requisitos de usuario.
- Explorar opciones de resolución de acciones.
- Poner a prueba soluciones antes de invertir en su desarrollo.



# Prototipado y diseño iterativo

## Prototipos de baja fidelidad

- Maquetas o croquis de la interfaz gráfica.
- No se refieren a los detalles (p.ej, tipos o colores de las fuentes), sino a aspectos de alto nivel de la interfaz (p.ej, composición de páginas, ubicación de menús...).
- Pueden ser prototipos a lápiz y papel.  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_5FGGeSQ7DBU](https://www.youtube.com/watch?v=_5FGGeSQ7DBU)

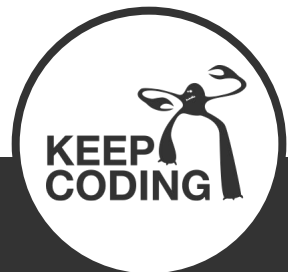
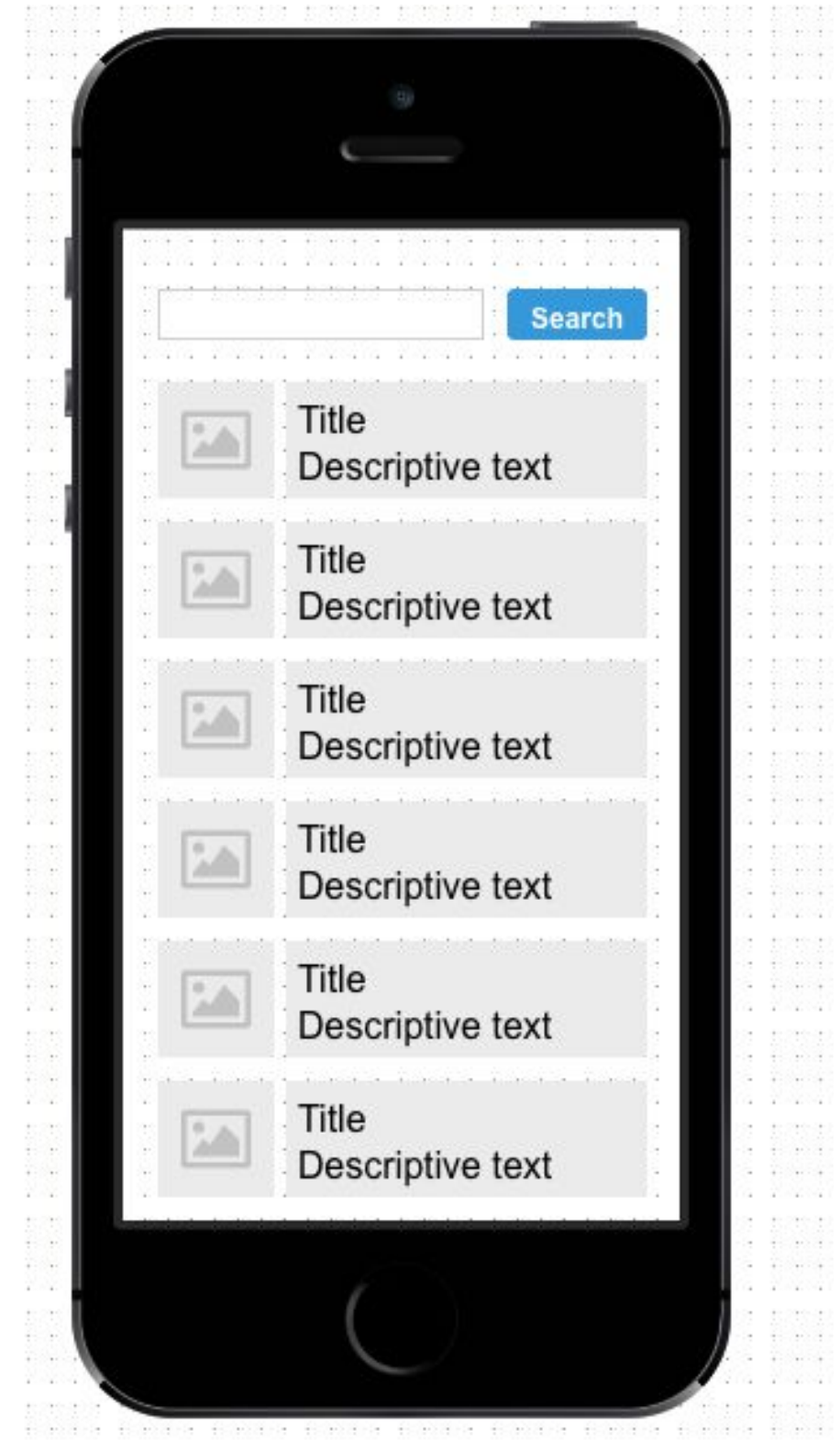




# Prototipado y diseño iterativo

## Ventajas

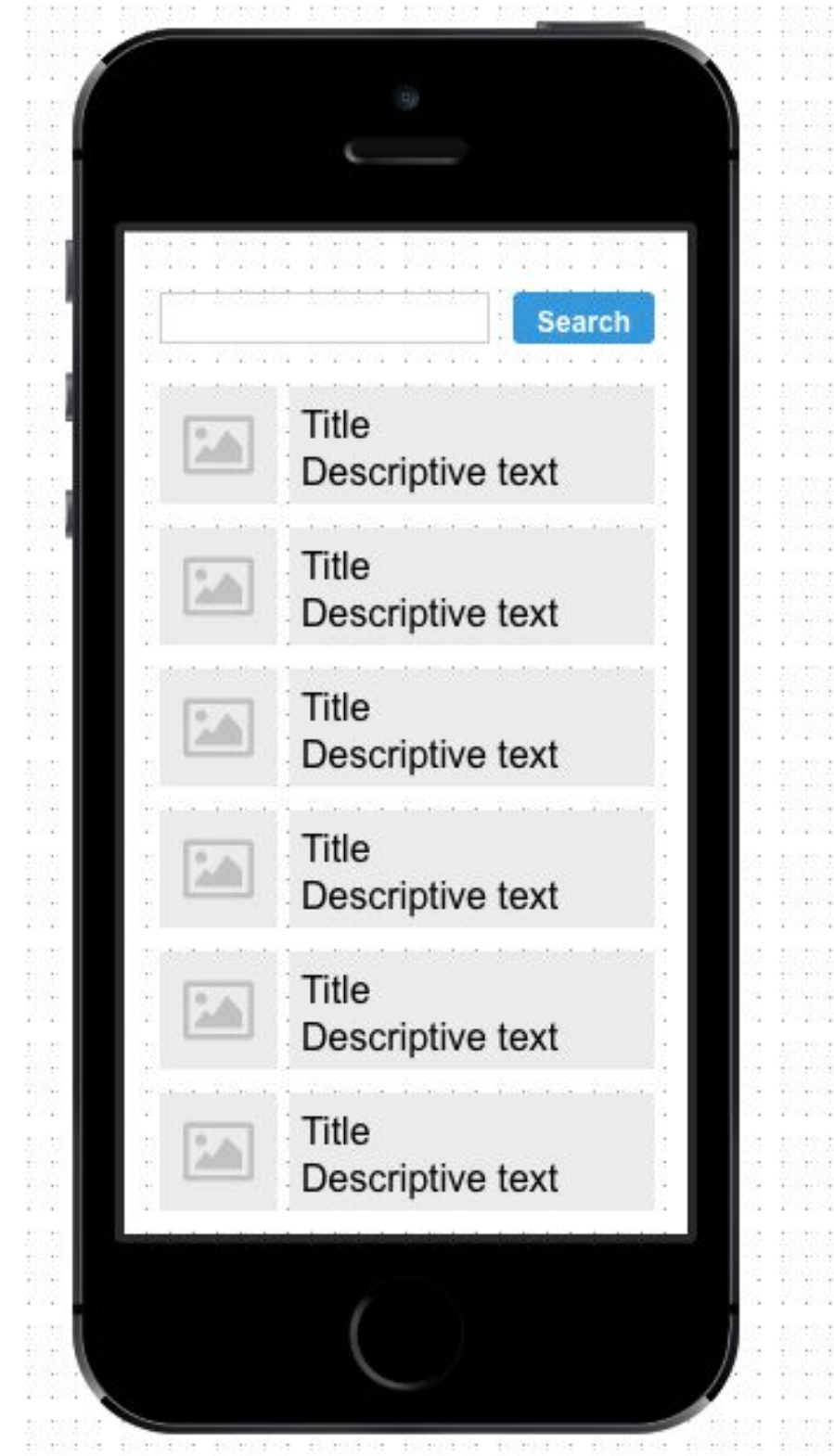
- Se desarrollan rápidamente.
- No se requieren conocimientos de programación.
- Son baratos.



# Prototipado y diseño iterativo

## Desventajas

- Bajo realismo en sobre aspectos de interfaz e interacción.
- Feedback poco fiable en cuanto a diseño gráfico y performance.



# Prototipado y diseño iterativo

## Prototipos de alta fidelidad

- Representan de manera realista la aplicación final, tanto aspecto como en funcionalidad.
- Constan de una interfaz parcial o completamente funcional.
- Permite el testeo de detalles



# Prototipado y diseño iterativo

## Ventajas

- Permite testear aspectos concretos del diseño y la interacción del sistema.
- Permite reutilizar elementos en el desarrollo final.



# Prototipado y diseño iterativo

## Desventajas

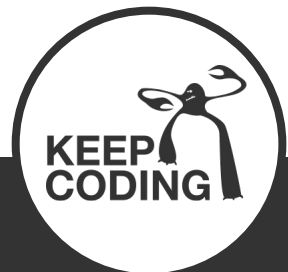
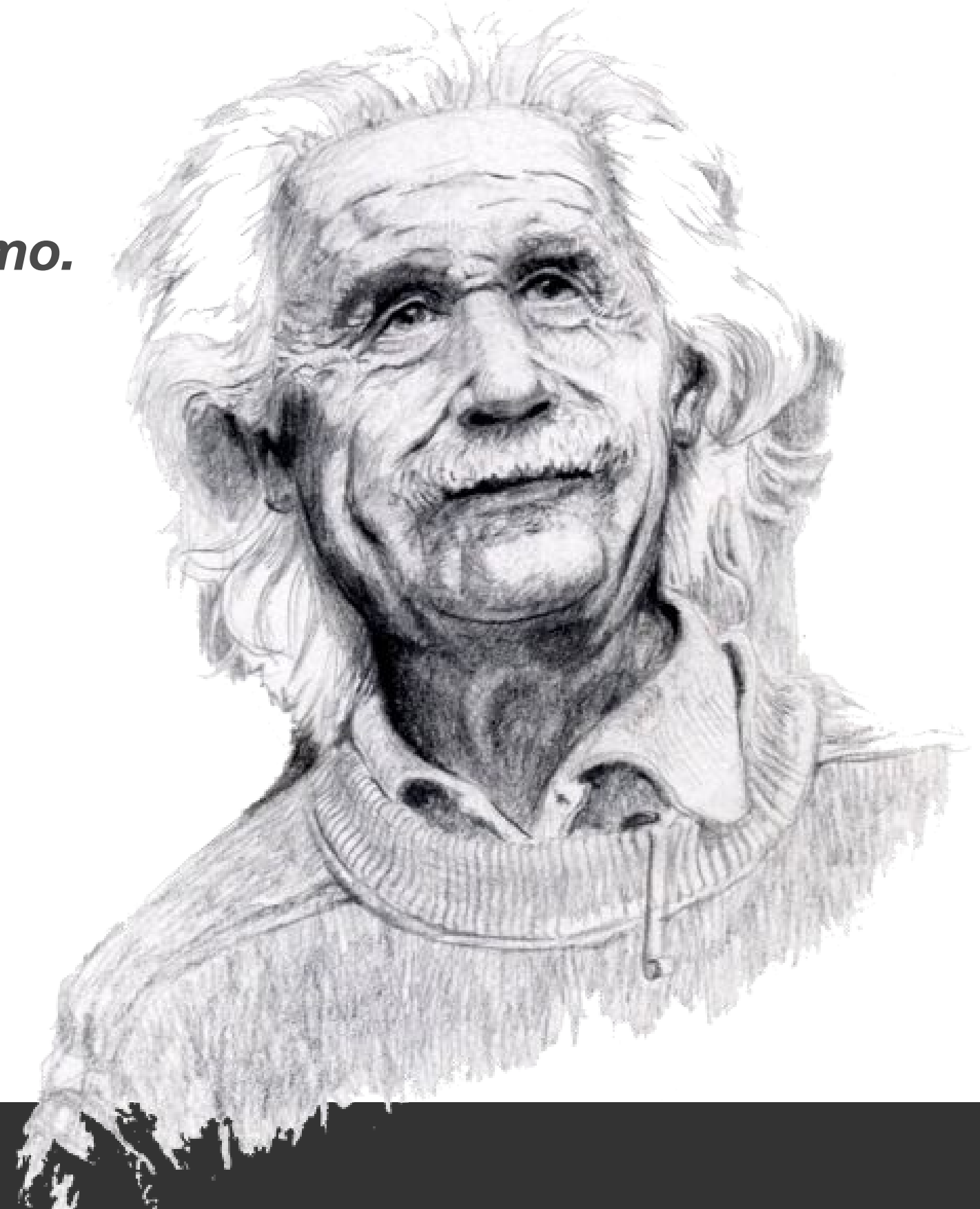
- Son más caros y lentos de desarrollar.
- Dificulta la iteración rápida.
- Requiere conocimiento técnico.



# Prototipado y diseño iterativo

***“En teoría, la teoría y práctica son lo mismo.  
En la práctica no lo son.”***

**(Albert Einstein)**



# 1 Ejercicio Módulo UX

**Realizad un prototipo de baja fidelidad que suponga una mejora funcional en la compra de entradas de teatro en atrapalo.com.**

Tened en cuenta que:

- No es necesario rediseñar todas las funciones del producto, tan solo las de la sección que se refiere al objetivo (comprar entradas teatro).
- El entregable debe ser en formato PDF.
- Debéis mostrar “pantallazos” de la aplicación original para representar la funcionalidad antigua respecto a la funcionalidad que hayáis modificado.
- Debéis mostrar las mejoras que habéis aplicado y describir y justificar brevemente cada propuesta de mejora.

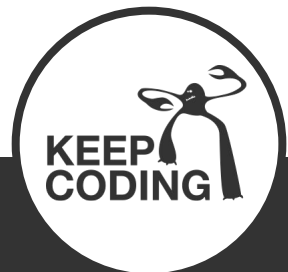




# 1 Ejercicio Módulo UX

## Consejos para realizar este ejercicio.

- No perdáis tiempo en el aspecto gráfico, invertid el esfuerzo en una buena propuesta funcional.
- Tomad ideas prestadas de los competidores, observad cómo lo hacen vuestros competidores directos y sed profesionales, si algo funciona, copiadlo!
- Imprescindible ser imaginativo, se evaluará la calidad funcional de vuestra propuesta más que el formato.





# 1 Ejercicio Módulo UX

## Herramientas recomendadas para realizar el ejercicio

- Balsamiq: <http://balsamiq.com/products/mockups/> (muy recomendada)
- Justinmind: <http://www.justinmind.com/> (muy recomendada)
- Axure: <http://www.axure.com/> (poco recomendada para el ejercicio, excelente herramienta)

Podéis utilizar otras herramientas no específicas para prototipado mientras el ejercicio cumpla los objetivos (ppt, invision, word...)



# 1 Ejercicio Módulo UX

## Artículos y webs interesantes que os pueden ayudar en esta tarea

### Recomendaciones:

- <http://www.agile-ux.com/2011/02/22/agile-prototyping-tools-paper-whiteboard-and-balsamiq/>
- <https://www.uxpin.com/studio/blog/what-is-a-prototype-a-guide-to-functional-ux/>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/don-t-build-it-fake-it-first-prototyping-for-mobile-apps>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/from-prototype-to-product-ensuring-your-solution-is-feasible-and-viable>
- <http://www.uxmatters.com/index.php>
- <https://www.nngroup.com/>

