

Accesibilidad



Accesibilidad

Consiste en diseñar experiencias que permitan que las personas puedan interactuar con un producto digital o físico independientemente de sus capacidades cognitivas, técnicas o físicas.

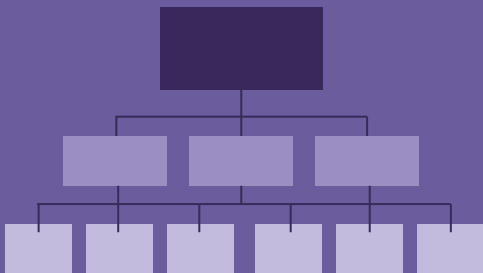


Affordance



Affordance

Dentro del diseño de interacción, hace referencia a las posibilidades de acción que son inmediatamente percibidas por el usuario ante una interfaz (un botón o un enlace, por ejemplo, en el caso de la usabilidad web). En la percepción del usuario sobre lo que puede o no puede hacer influyen sus capacidades físicas, pero también sus experiencias anteriores con interfaces similares, sus objetivos o el diseño del objeto.



Arquitectura de la Información



Arquitectura de la Información

Se refiere al diseño estructural de un sitio web, un sitio web móvil o una aplicación e incluye la organización del contenido de un producto de manera comprensible para respaldar la usabilidad y la capacidad de búsqueda.



Case study



Case study

Los case studies son análisis de una persona, grupo o proyecto que se encuentran enfocados a la búsqueda de la causalidad mediante el estudio del contexto del objeto de estudio.

Se utilizan en herramientas como el Portfolio para mostrar en el proceso de resolución de problemas de diseño, por ejemplo, mediante el rediseño de una app.



Cognitive bias



Cognitive bias

Los sesgos cognitivos son los modelos mentales que tenemos las personas y que van a influenciar en nuestra percepción de la realidad y del mundo que nos rodean. No son ni buenos ni malos per se, simplemente es necesario saber que existen y que, a la hora de diseñar hay que tenerlos presentes.

Ejemplo: Al diseñador Bob le encanta el diseño minimalista y muestra un sesgo de confirmación cuando decide abordar su nuevo proyecto de interfaz de usuario con un enfoque minimalista.



Content strategist



Content strategist

Se encarga de crear y gestionar la estrategia de contenido diferenciado y atractivo para una marca, busca maximizar la usabilidad y la rentabilidad del contenido. Para ello analiza, planifica, redacta, edita, distribuye, administra y monitoriza el contenido. Debido a la amplitud de este campo, involucra a la arquitectura de la información y a la experiencia del usuario.

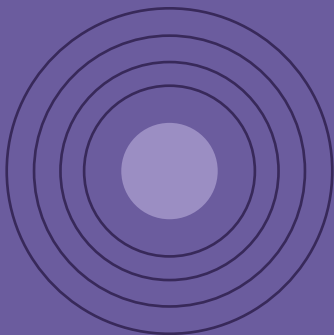


Content strategy



Content strategy

Es un proceso complejo y profundo que agrupa la planificación, gestión, desarrollo y distribución de contenidos alineados con los objetivos de la empresa. Con estos contenidos muestran de qué manera puedes solucionar los problemas de usuarios ajustándose a sus necesidades.



Contexto



Contexto

El contexto puede ser emocional, personal, espacial, temporal, cultural, social entre muchos otros.

Es por eso necesario analizar el contexto del producto a crear, ya que el contexto influye en el uso del mismo.



Dark patterns



Dark patterns

Son trucos utilizados en los sitios web y en las aplicaciones que provocan una reacción no deseada por el usuario, como comprar o registrarse sin tener intención de hacerlo.

Ejemplo: En ocasiones cuando te estás registrando, debajo del cuadro de la contraseña hay una casilla de verificación que ya está marcada que dice "Acepto suscribirme a este boletín".



Design patterns



Design patterns

Son las mejores prácticas utilizadas durante el proceso de resolución de problemas de diseño, son soluciones comunes que fueron encontradas y aceptadas de manera generalizada. Debe haberse comprobado la efectividad de resolución de problemas similares en ocasiones anteriores.

Ejemplo: los iconos gráficos como la lupa (búsqueda) son patrones de diseño con los que los usuarios saben cómo interactuar.



Desing sprints



Desing sprints

Son una metodología de Agile popularizada por Google Ventures (GV), en el que se lleva a cabo un proceso para desarrollar soluciones de negocio en 5 días a través del diseño, la creación de prototipos y el testing con clientes.

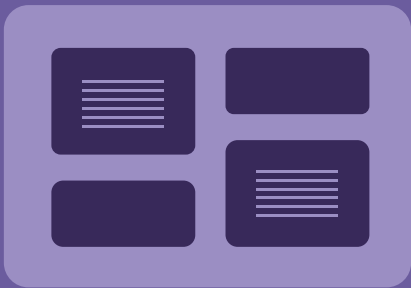


Diseño inclusivo



Diseño inclusivo

Es una filosofía de diseño que tiene en cuenta la diversidad de las personas. Cuando diseñamos, no deberíamos dar por sentado que sabemos todo de las personas, las personas tienen diferentes limitaciones. Por ello, debemos hacer un diseño accesible para ser usado por personas con discapacidades sonoras, visuales, motoras o cognitivas, eliminando los obstáculos que impiden a las personas utilizar lo que construimos.



Diseño visual (UI)



Diseño visual (UI)

Tiene como objetivo dar forma y mejorar la experiencia de usuario al considerar todos los elementos gráficos. El diseño visual es el último paso antes de que el producto digital pase a desarrollo y es la fase en la que se diseña la guía de estilos y las especificaciones finales.



Especificación de diseño



Especificación de diseño

Son los documentos en los que los profesionales UX comunican de manera efectiva sus ideas de diseño, resultados de investigación y el contexto de los proyectos. Estos entregables ayudan a los diseñadores UX a comunicarse con los equipos, documentar el trabajo y proporcionar documentos para reuniones y sesiones de ideación, además de ayudar a crear las guías y especificaciones para su implementación y referencia.

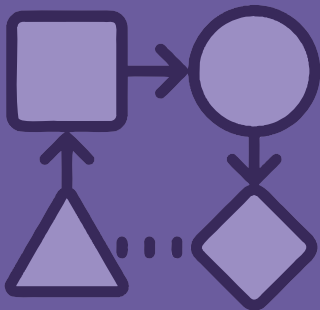


Estudio etnográfico



Estudio etnográfico

El “estudio etnográfico” u “observación de campo” es un método de investigación cualitativo en el que se observa el comportamiento de los usuarios en su entorno habitual para determinar y entender sus ganancias, puntos de dolor, interacción con el producto y, en última instancia, sus requerimientos de usabilidad.



Flujo de tareas



Flujo de tareas

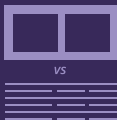
Describen o mapean un conjunto de circunstancias y decisiones que influyen en cómo alguien consigue su objetivo.

El flujo de tareas incluye todos los momentos y pasos detallados que lleva a cabo el usuario desde que la idea se forma en su cabeza hasta que consigue su objetivo.



VS

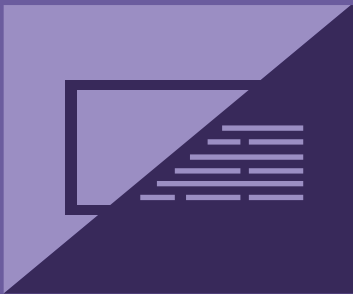
Front-end y back-end



Front-end y back-end

El desarrollador front-end: es el profesional que se encarga del desarrollo de las partes visibles de un sitio web o aplicación. Es el que trabaja sobre la interfaz que el usuario final utiliza.

El desarrollador back-end: es el que trabaja en el desarrollo de las bases de datos y la infraestructura de la página o aplicación.



Full stack developer



Full stack developer

Trabaja tanto con la parte visual que utiliza el usuario final, como con la parte de atrás de un sitio web o aplicación, lo que significa que puede abordar proyectos globales que involucren bases de datos, la creación de sitios web orientados al usuario o incluso trabajar con los clientes durante la fase de planificación de proyectos.



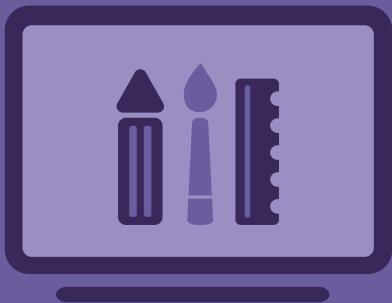
Graphic Design



Graphic Design

Es el arte de planificar y proyectar ideas con contenido visual y textual, se encarga de comunicar la estrategia de contenidos de una determinada empresa.

Por ello es necesario conocer los principios básicos que componen el diseño como la tipografía, la teoría del color, la ilustración e incluso la fotografía.



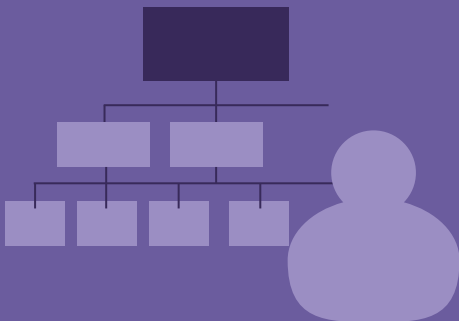
Graphic Designer



Graphic Designer

Profesional que se encarga de la comunicación visual de una empresa para conectar con su público objetivo, crea recursos visuales que transmiten un mensaje en medios digitales e impresos, como carteles, folletos, invitaciones y tarjetas de presentación.

Estos recursos pueden ser: la creación de una guía de estilos, crear recursos gráficos para la interfaz de usuario como logotipos e íconos para la web.



Information Architecture



Information Architecture

Profesionales que diseñan, organizan y administran la información para facilitar el acceso y la comprensión de los datos (también conocidos como IA). Aprovechan herramientas de diseño e investigación para dar sentido al caos, creando un índice lógico de temas o haciendo que la estructura de un sitio sea fácil de navegar para los usuarios.



KPI



KPI

Los KPI o indicadores clave de rendimiento son valores medibles que nos ayudan a comprender y realizar un seguimiento del rendimiento de un producto. Algunos KPI utilizados en diseño UX son “la tasa de éxito de la tarea”, “la tasa de error del usuario” y “el tiempo dedicado a la tarea”.

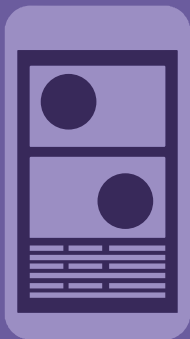


Leyes de UX



Leyes de UX

Son una recopilación de normas o principios empíricos que todo profesional que trabaje en un proyecto debe tener en cuenta a la hora de pensar, crear y mejorar la experiencia de usuario. Algunas de las más reconocidas son la Ley de Fitts, la Ley de Hicks y la ley de Miller, por citar algunos ejemplos.



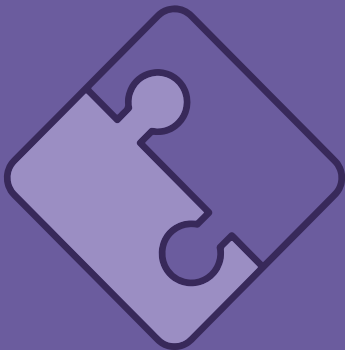
Mockup



Mockup

Es una representación estática muy detallada del diseño. Una buena maqueta demuestra la estructura de la información, el contenido y la funcionalidad básica.

Además, facilita la percepción de la idea del producto final y el proceso de creación requiere menos tiempo en comparación con los prototipos.



Modelo Mental



Modelo Mental

Es la representación mental que tiene el usuario sobre el producto: para qué sirve, cómo se usa, qué valor tiene. Si el producto no respeta el modelo mental de los usuarios, el sistema va a ser difícil de usar, afectando el uso, adopción, compra y satisfacción.



MVP



MVP

Es el conjunto de características esenciales con las que se puede lanzar un producto para ponerlo en marcha. Se usa en el proceso de desarrollo de producto para representar la versión inicial de lo que se está creando, de forma que se puedan llevar a cabo procesos de testing y aprender para poder realizar iteraciones. El MVP ayuda a minimizar riesgos (de errores, de posicionamiento en el mercado, de precio, de desarrollo, entre otros).



Portfolio



Portfolio

Herramienta en la que muestras tu trabajo; se enseñan proyectos en los que has puesto en práctica los conocimientos adquiridos durante los estudios y también se enseñan tus proyectos reales en los que incluyes tus habilidades creativas. Combina elementos de un currículum y de diferentes case studies. Puede ser el mejor pasaporte para que posibles clientes te conozcan y te contraten



Product Design



Product Design

Hace referencia al proceso completo de crear productos y experiencias usable, comenzando por la definición de los problemas reales del día a día y pensando en soluciones. Aunque está muy relacionado con el diseño UX, la diferencia con el Product Design es dónde se pone el foco. Los Product Designers pueden tener una visión más holística y preocuparse más por cuestiones visuales que un diseñador UX, por ejemplo.



Product Designer



Product Designer

Un Product Designer se dedica a desarrollar el proceso de creación de productos digitales y su mantenimiento. Su objetivo principal es solucionar los problemas a los que se podría enfrentar un usuario.

Destaca por la capacidad de entender diferentes perfiles, negocios y herramientas, así como adaptarse a trabajar en ámbitos que son poco conocidos.



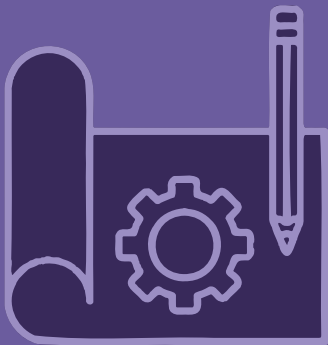
Product Management



Product Management

Tiene una función organizativa que orienta cada etapa del ciclo de vida de un producto; desde el desarrollo hasta el lanzamiento y la fijación de precios, se centra en el producto y sus clientes ante todo.

Para construir el mejor producto posible, los product management interceden por los clientes dentro de la organización y se aseguran de que la voz del mercado sea escuchada y atendida.



Prototipo



Prototipo

Es un modelo preliminar de nuestro producto para realizar pruebas. A fin de que el proceso de desarrollo de producto sea lo más eficaz posible, se suelen construir prototipos de distinta calidad. Los prototipos de baja calidad se usan para validar conceptos o flujos y más adelante, con los flujos y conceptos validados, se puede pasar a un software de diseño, como Sketch, para construir un prototipo de alta fidelidad. Deben de ser interactivables y testeables.



Pruebas con usuarios



Pruebas con usuarios

Evalúan un producto o servicio probándolo con usuarios representativos. Se realizan pruebas con usuario en prototipos y productos que ya están contruidos para verificar si el diseño es exitoso o no. Los términos de éxito deben definirse antes del proceso de diseño.



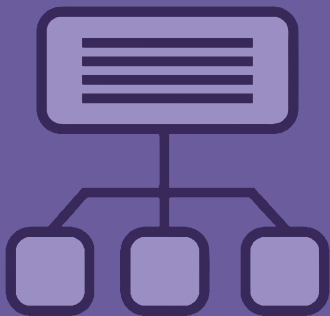
Responsive Web Design



Responsive Web Design

Es la práctica de hacer que las páginas web se muestren bien en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.

Un diseñador UX debe crear diseños que funcionen y se adapten bien a diferentes plataformas: desktop, mobile, smartwatch, tablet/iPad, smart TV, por citar algunas de las más importantes

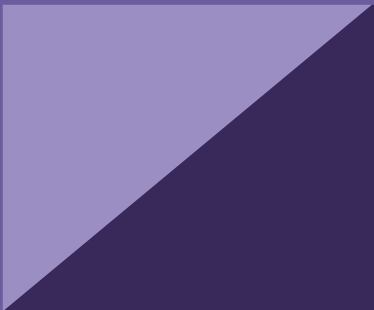


Sitemap



Sitemap

Es una representación gráfica de un sistema jerárquico. Por lo general, representa la relación de dependencia entre las páginas de un sitio web, indicando cómo se organizan las subpáginas por debajo de sus categorías principales. En un proyecto de diseño de un sitio web, se utiliza para planificar la organización de las páginas con el fin de mejorar la usabilidad en las primeras fases, y se realiza a menudo antes de crear cualquier esquema o diseño de interfaz.



Test A/B



Test A/B

El test A/B es una prueba de testing basada en hacer pruebas con dos versiones de un producto o una web, o incluso entre dos productos diferentes, para ver qué versión es preferida por los usuarios.



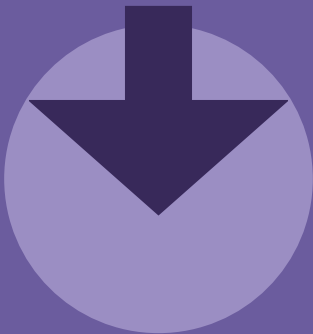
Test de usabilidad



Test de usabilidad

Son una metodología de investigación que permite a un grupo de usuarios reales representativos evaluar un producto o servicio para ver qué tan fácil es de usar.

Por lo general, se les pide a los usuarios que realicen tareas mientras son observados por un investigador para ver dónde se encuentran los problemas y experimentan confusión.



Usabilidad



Usabilidad

Es el grado de facilidad de uso que tiene una página web para los visitantes que entran e interactúan con ella.

Una web con una buena usabilidad es aquella que permite a los usuarios una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura.



User Interface (UI)



User Interface (UI)

Es posible entender la interfaz como el espacio y el lugar donde se desarrolla la interacción y el intercambio.

La interfaz de usuario (UI) es uno de los elementos que componen la UX haciendo la navegabilidad por la página fácil. Incluye todos los elementos que te permiten interactuar con un dispositivo como los elementos visuales, botones e íconos.

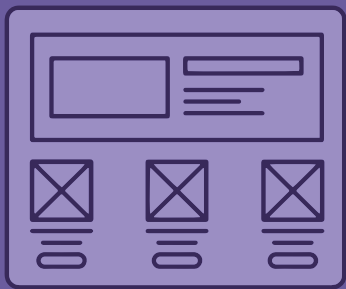


Usuario



Usuario

Son las personas que utilizan un servicio o producto. Se relaciona con el término cliente, pero se diferencian en que el cliente ha llevado a cabo una transacción económica. Es decir, todos los clientes son usuarios, pero no todos los usuarios son clientes. La experiencia de usuario son las reacciones que experimenta un usuario al interactuar con un producto o servicio; se incluyen las emociones, creencias, preferencias, percepciones, respuestas físicas y psicológicas, comportamientos y logros que ocurren durante el uso del producto o servicio.



Wireframe



Wireframe

Son diseños que sirven como planos de un producto. Los wireframes pueden variar desde bocetos de baja fidelidad hasta maquetas de alta fidelidad. El objetivo de los wireframes es que deben ser rápidos y fáciles de producir, de modo que se puedan recopilar comentarios tempranos sobre los diseños antes de gastar más dinero y tiempo en el desarrollo real.