Primer Examen parcial

Rodrigo Plauchú Rodríguez – 182671

1. Un equipo de desarrollo acaba de lanzar 3 funcionalidades y no están seguros si funcionan bien. Dales 3 recomendaciones para medir las funcionalidades.

En primer lugar, deberían de usar un Customer Journey para verificar todo el trayecto que el usuario va a tener con su producto, en este paso se pueden dar cuenta de muchos errores y corregirlos antes de lanzarlo oficialmente. En segundo lugar, verificar que el diseño de experiencia sea el adecuado, interfaz, botones, cómo bajar la pantalla, tipo de letra, etc. para hacer más placentera la experiencia con el usuario y asegurarse de que todas las funcionalidades primordiales estén siendo ocupadas, ya que hay casos que los usuarios no se dan cuenta de dónde están algunas cosas. Finalmente, si ya están operando y quieren saber cómo les va, es importante escuchar a los usuarios de manera indirecta, es decir, utilizando una herramienta para medir la interacción de los usuarios, aquí depende del tipo de producto que se haya lanzado, pero siempre hay una herramienta que te ayuda a medir el nivel de satisfacción, siguiendo por ejemplo métricas de UCD o HEART. Con estas 3 recomendaciones estoy seguro pueden mejorar mucho.

2. Un equipo de Ingeniería tiene una página que funciona muy bien, pero hay un botón del cuál no están convencidxs de la ubicación ¿Por qué deberían usar un prototipo de baja fidelidad?

Los pros de un prototipo de baja fidelidad son que te ayudan a entender el workflow y su duración y que te permiten observar si las tareas se van a completar, entre otros detalles. Por lo tanto, es una muy buena práctica para visualizarlo sin mucho detalle y darse una idea de lo que podría llegar a pasar y decidir si vale la pena volver a invertir en un prototipo más elaborado o decidir si sí se realiza en ese momento. Como sabemos, lo único malo de este prototipo es que se puede confundir con un trabajo incompleto o mal hecho.

3. Un equipo de diseño tiene problemas para crear sus Personas, ya que tienen tiempo de no estar conectados con ellas ¿Qué herramienta de UX les puede ayudar?

Par realizar una persona, es muy importante primero darte cuenta de qué tipo de persona buscas y para qué la quieres crear. Después, lo que en lo personal creo es el elemento más importante para desarrollarlas es la empatía que puedes llegara a sentir por aquella. Entonces, para realizar un buen trabajo te puede ayudar acercarte con personas reales a realizar entrevistas con tu posible mercado, esto para fijar métricas que veas que son un “patrón” para estas personas y así puedes detallar mejor el comportamiento de uso, que es lo que busca UX cuando crea una Interactive person. Si hay problemas para identificar la empatía pueden primero realizar un mapa de empatía para visualizar mejor los anhelos, sentimientos, necesidades y deseos de la persona. Y, además, si necesitan un esbozo rápido pueden utilizar la protopersona para después concretarla mejor.

4. Propón tres métricas para un sistema de Inscripción de una Universidad

Suponiendo que es una inscripción por primera vez para un alumno nuevo, aquí debe haber puntos muy claros. Básicamente necesitas:

1. Claridad: Para un alumno de nuevo ingreso que no conoce los términos en general de una universidad debe ser muy preciso lo que necesite hacer para inscribirse.

2. Eficiencia: Que no sea un proceso demasiado tedioso para el alumno y demasiado largo, si se puede incluir un número de pasos para saber en cuál va el alumno mejor para él y que pueda alcanzar las metas de la inscripción.

3. Satisfacción: Es un momento único en la vida de las personas la inscripción a la universidad, por lo que no basta un simple “completado” debe el sistema de proporcionar un alivio, felicidad, bienestar y placer de haberlo decidido y logrado.

5. ¿Por qué un equipo debe utilizar HEART?

Creado por Google, es una muy buena metodología para mejorar la experiencia de usuario a través de la evaluación de la experiencia por medio de Happiness, Engagement, Adoption, Retention y Task Success, de ahí las siglas de HEART. Como tiene por objetivos aumentar la felicidad del usuario, dar señales del proceso para alcanzar los objetivos del equipo y métricas cuantificables de éxito o fracaso. Esto, te genera grandes beneficios, ya que los datos recolectados de este Framework dan tendencias muy valiosas para mejorar, dar enfoques más estratégicos y mejorar la inversión. Por lo tanto, es muy recomendable utilizarlo si ya llegaste al punto de poder evaluar estas conductas en tus usuarios, solo habría mejorías.

Extra: Explica un momento de la tecnología que usas todos los días que tiene un problema de diseño claro y una sugerencia de cómo solucionarlo

Lo único que se me viene a la mente que quisiera mejorar en estos momentos es el monitor de mi bicicleta estática con resistencia magnética. Es un monitor que mide frecuencia cardiaca, velocidad, resistencia, tiempo y calorías, se activa pedaleando y funciona perfectamente bien, lo único molesto es que se apaga en el instante que dejas de pedalear y es un problema si te levantas por cualquier cosa por agua, abrir la puerta, etc. y pierdes todo tu procedimiento, por lo que sería muy simple arreglarlo si automáticamente se pusiera en pausa 5 minutos o con un simple botón de pausa que sepa el monitor que no has terminado.