



Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

DISEÑO UX/UI

Clase 1

Introducción al diseño

Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

Clase 0

Bienvenida

- ¿Qué es Codo a Codo?
 - Carreras IT
 - Aula Virtual
 - Información del curso
-
- Actividades dinámicas
 - Figjam
 - Armado de equipos

Clase 1

Introducción al diseño

- ¿Qué es el diseño?
- Retórica de la imagen
- Diseño gráfico y Diseño UX
- Usabilidad
- Metodologías
- Diseño centrado en el usuario
- Design Thinking

Clase 2

Imágenes en el diseño

- Impacto de la imagen
- Fotografía
- Leyes aplicadas
- Imagen en diseño web
- Leyes de la Gestalt

Ejercicio Clase 1

Pensar cuales son las similitudes y
diferencias entre:

DIBUJO - DISEÑO - ARTE - ILUSTRACIÓN

Dibujo

Representación de formas en un lienzo mediante trazos

Principal facultad de todo artista o ilustrador

Se usa como medio para enseñar fundamentos

Se aprende de manera natural

Diseño

Proceso de creación visual con un propósito

Planeación, ordenamiento y de formas y figuras con un propósito

Disciplina creativa realizada por encargo que busca mejorar la experiencia del público

Su lenguaje visual se compone de elementos conceptuales, visuales, prácticos y de relación

Arte

Manifestación del pensamiento y cultura del ser humano mediante la producción de imágenes

Se realiza como trabajo personal, no como encargo

Su distribución puede estar limitada a galerías y circuitos de arte

La distribución no es masiva

Ilustración

Representación de textos mediante el uso de imágenes generadas a partir de la aplicación de elementos de diseño y técnicas artísticas.

Se realiza por encargo

Distribución masiva en medios de comunicación

Contiene un componente de lenguaje gracias a su potencial de contar historias

Dibujo



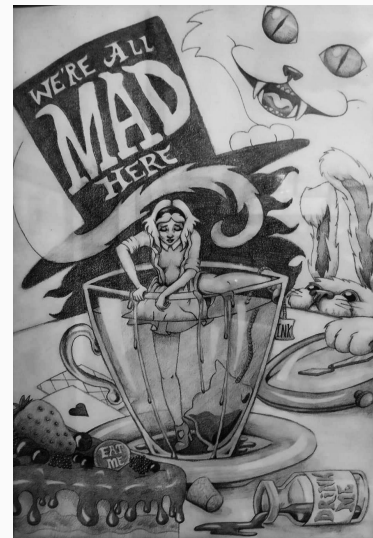
Diseño



Arte



Ilustración



¿Qué es el diseño?

El diseño es el **proceso previo de configuración mental** (prefiguración) **en la búsqueda de una solución** en cualquier campo. Se aplica habitualmente en disciplinas que requieren creatividad.

El diseño **involucra variadas dimensiones** que van más allá del aspecto, la forma y el color, abarcando también la función de un objeto y su interacción con el usuario.

Durante el proceso **se debe tener en cuenta la funcionalidad, la operatividad, la eficiencia y la vida útil del objeto** del diseño.

Comunicación Visual

- El **emisor** se desdobra en dos protagonistas:
 - Aquel que crea el mensaje y necesita transmitirlo (cliente o marca)
 - El diseñador que interviene para hacer que dicho mensaje sea efectivo.
- El **receptor** es el sujeto para quien está destinada la comunicación, un sector de la sociedad o el público ideal.
- El **significado** es lo que se desea expresar, es el mensaje. Qué se comunica?
- El **significante** está siempre unido al significado pues la comunicación se produce en el cruce de ambos. Cómo se comunica?

Comunicación casual y comunicación intencional

En la **comunicación casual** quien es receptor interpreta “libremente” la imagen que está viendo



En la **comunicación intencional** existe un emisor con la intención de que el receptor interprete un mensaje concreto.



Características del diseñador:

- **Un diseñador** es una persona que ha entrenado su creatividad para enfocarla hacia aspectos más pragmáticos, de manera que pueda ofrecer **soluciones adaptadas al problema que enfrenta.**
- Utiliza un conjunto de saberes aplicables a diversos campos de trabajo, que se sirven de **la geometría, la aritmética, la lógica, la ilustración, el mercadeo, la sociología o la informática** para un proceso que, fundamentalmente, comprende en las etapas que figuran a continuación:

Etapas del diseño:


- 1. Observación y análisis.** Ya que la necesidad del diseño surge de la cotidianidad del ser humano.
- 2. Planificación y proyección.** Proponiendo un modo de solucionar la necesidad detectada.
- 3. Construcción y ejecución.** Llevando a la realidad lo proyectado y sometiéndolo a la prueba de su funcionamiento.

El diseño como forma de comunicar:


- Es una disciplina dedicada a la producción de **comunicaciones visuales orientadas a un público específico**.
- Se encarga de comunicar a través de medios visuales y como finalidad **transmitir un mensaje específico despojado de rasgos personales**.
- Los diseños se basan en un mensaje concreto que se quiere transmitir y a partir de ello **obtener una respuesta del público al que está dirigido**. Estos afectan el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente.
- El hecho de crear y cumplir con un propósito se centra en **la transformación de una realidad existente por una deseada**.
- Para poder crear estas piezas de comunicación, el mensaje se tiene que adecuar al grupo al que se está introduciendo. De esta forma **se analiza ampliamente a quién irá encaminado el mensaje**.
- En todo diseño debe haber **correlación entre lo que se quiere transmitir y los elementos utilizados** sin resignar su objetivo final sea cual sea.

Reglas del diseñador profesional:

1. **El diseñador es un intérprete** que conforma mensajes producidos por otras personas.
 2. **El diseñador no adorna**, es un proceso de creación visual con el propósito de comunicar un mensaje específico.
 3. **El diseño debe ser estético pero también funcional.**
- El diseñador maneja **conceptos, códigos y estética** para poder **enviar mensajes fácilmente comprendidos y absorbidos por las audiencias a quienes se dirigen.**
 - El diseño, por ética, debe tener como fin último **mejorar y transformar el mundo donde vivimos.**
 - El diseño forma parte de nuestra vida diaria, **estamos rodeados de diseño por lo tanto debe ser cuidadoso.**

A large, stylized yellow quotation mark is positioned on the left side of the slide, opening the quote.

*"El diseñador de comunicación visual trabaja en la **interpretación**, el **ordenamiento** y la **presentación visual de mensajes**. Su sensibilidad para la forma debe ser paralela a su sensibilidad para el contenido".*

A large, stylized yellow quotation mark is positioned on the right side of the slide, closing the quote.

Frascara

La retórica de la imagen

La **denotación**, es el significado básico de una palabra, constante, universal, el que una palabra tiene para todos los conocedores de una lengua.

Por ejemplo: **un cuenco, una bombilla, una infusión y yerba.** Lo denotado sería lo real, lo objetivo y lo literal, en lo que está de acuerdo toda la comunidad lingüística, es decir el significado que le da el diccionario.



La retórica de la imagen

La **connotación**, son todas aquellas ideas y asociaciones que se despiertan a la hora de visualizar un mate.

por ejemplo: **Argentinidad, charlas, reunión con amigos, campo, Pampa, etc.**

Lo connotado son otros significados que podemos darle a la imagen.

Estas ideas o asociaciones a la imagen del mate van a depender de quién sea el observador. De su cultura, entorno, edad, lugar, educación y muchos factores más.



Diseño Gráfico vs Diseño UX

¿En qué se diferencian?

El **diseño gráfico** se trata de la creación y proyección de objetos gráficos: ilustraciones, composiciones, logotipos, imágenes, tipografías, etc., atendiendo a aspectos estéticos, comunicacionales y simbólicos.

Esta rama del diseño tiene segmentos aplicados a diversos campos como: el diseño editorial, el diseño publicitario, el diseño corporativo, el diseño web y **el diseño UX/UI**

El **diseño de experiencia de usuario (UX)** es una disciplina relativamente nueva que utiliza varias premisas y reglas tomadas del diseño gráfico, marketing, diseño industrial, etc.

Es una práctica que sirve para diseñar **centrados en las necesidades de los usuarios**. La experiencia de usuario es el conjunto de factores relativos a la interacción del usuario con un dispositivo, generando como resultado una percepción positiva o negativa de esa experiencia y su marca.

Ejercicio Clase 1

¿Qué opinan del diseño?
¿Cuáles son los usuarios implicados?
¿Cuál creen que sería la experiencia
de uso de cada uno de ellos?



Diseño UI

El **diseño de interfaz de usuario (UI)** refiere a todo aquello con lo que los usuarios interactúan de forma directa. Se trata de lo que vemos y tocamos en una interfaz o un dispositivo, es aquello que permite interactuar con el producto o servicio.

“Un área híbrida, donde los límites entre diseño gráfico e industrial se diluyen”

Lev Manovich.

Diseño UX facetas:

El **diseño de experiencia de usuario (UX)** es un conjunto de metodologías, mindsets y procesos, orientados a diseñar un servicio o producto, teniendo en consideración las necesidades de los usuarios finales (y no de quien está desarrollando o diseñado).

Las 7 facetas o factores que construyen la experiencia de usuario de Peter Morville:

Valioso - Útil - Deseable - Accesible - Creíble - Ubicable - Usable.

Experiencia de usuario (Peter Morville)

Valioso: Nuestros productos deben ofrecer un valor agregado y mejorar la satisfacción del usuario, no solo satisfacer necesidades.

Útil: ¿Es útil lo que estamos desarrollando o es un capricho de la directiva o del cliente? ¿Es innovador verdaderamente? ¿Le servirá a alguien?

Deseable: ¿Cómo es la integración de los elementos? ¿Es equilibrada entre imágenes, identidad, marca, sonidos, animaciones y el resto de componentes del diseño emocional?

Accesible: Más de 10% de la población tiene algún tipo de discapacidad (auditiva, visual, motriz...) Además de ser ético, es un aspecto legal que hay que tomar en cuenta.

Creíble: ¿Qué elementos causan una buena impresión y crean confianza en los usuarios? Debemos de diseñar para la credibilidad.

Ubicable: Nuestro producto debe ser fácilmente navegable y permitir que, de una manera sencilla y práctica, los usuarios puedan encontrar lo que necesitan.

¿Qué es la usabilidad?

“Es el **atributo de calidad de un producto que se refiere sencillamente a su facilidad de uso**. Implica el grado en que el usuario puede explotar o aprovechar la utilidad de un producto.” Jakob Nielsen, padre de la usabilidad.

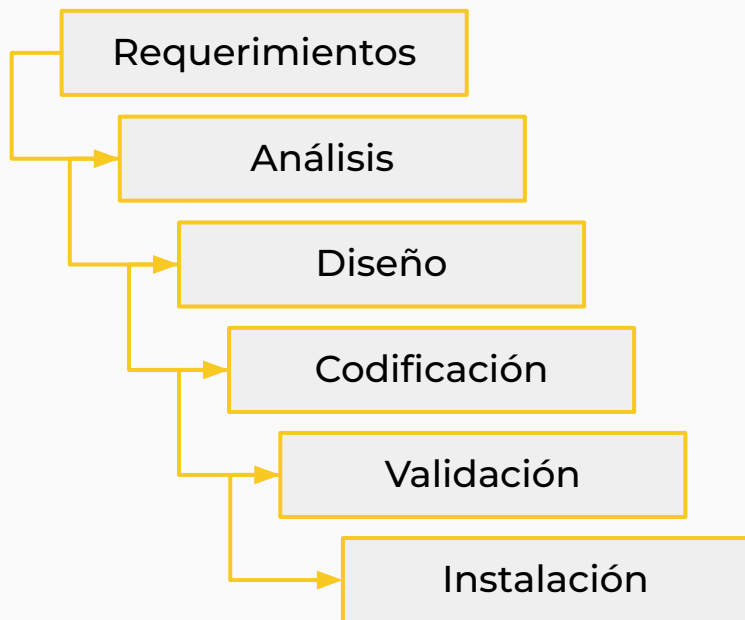
Características de la usabilidad:

- **Facilidad de aprendizaje:**
¿Cuán fácil es llevar a cabo las tareas la primera vez?
- **Eficiencia:**
Una vez que aprendieron el funcionamiento, cuán rápido las realizan?
- **Cualidad de ser recordado:**
Si pasan un tiempo sin usarlo, ¿cuán fácil es que vuelvan a usarlo eficientemente?
- **Eficacia:**
¿Cuántos errores comete el usuario? La gravedad del error, puede recuperarse fácilmente de esos errores?
- **Satisfacción:**
¿Cuán agradable es usar el producto?

**Es imposible crear un sitio web o app perfecto.
Sin embargo, los diseñadores deben tratar de
mostrar todos los elementos de una manera clara y
concisa, minimizando el número de pasos para
concretar una acción.**

Metodología Ágil vs. Cascada

Desarrollo en Cascada



Cada etapa comienza cuando finaliza la anterior. **Esto no contempla la posibilidad de medir los resultados hasta el final del proyecto.** Por un lado, porque recién en ese momento se dispondrá de algo utilizable. Por el otro, porque no se considera necesario hacer ningún tipo de medición antes del lanzamiento del producto.

Metodología Ágil

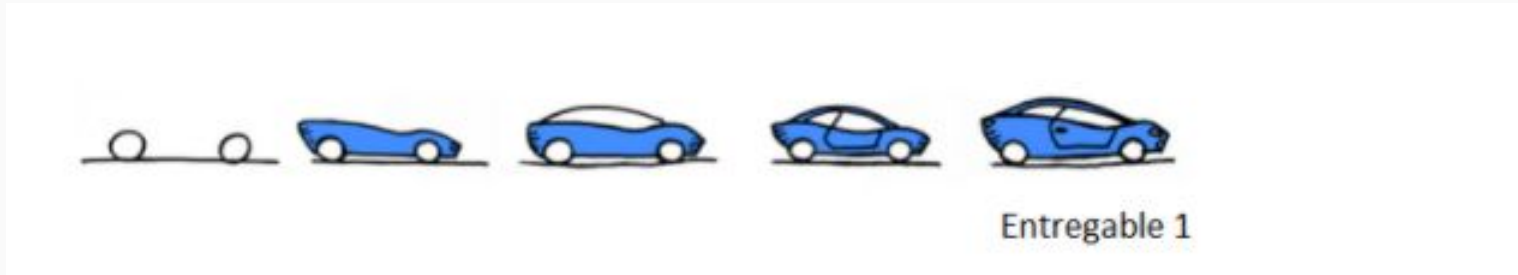


A diferencia del Desarrollo en Cascada en donde existe una única etapa de relevamiento, el desarrollo ágil **posee tantas instancias de relevamiento como de iteraciones.**

En cada momento se podrá revisar lo relevado en la iteración anterior a partir de los hallazgos en las pruebas realizadas.

De esta forma, un proyecto se refina constantemente incluso antes de su lanzamiento.

Veamos las diferencias:



¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario (DCU)?

- Es una vía para alcanzar la usabilidad
- El **DCU** comprende una serie de **métodos y técnicas** para analizar, diseñar y evaluar hardware y software (interface)
- Tiene un enfoque de diseño cuyo proceso está **orientado por la información** acerca de quienes van a hacer uso del producto (usuarios)
- Tener en cuenta: ¿**Quién** usará el sistema y **qué tareas** llevará a cabo con el mismo?
- Un **proceso iterativo (cíclico)** en el cual diseño y evaluación se incorporan desde la fase inicial del proyecto y en todas las fases que veremos a continuación:

Fases:

1. **Análisis.** Entendiendo a los usuarios y sus necesidades
 - Metas y objetivos
 - Competencia, usuarios y arquitectura
2. **Diseño.** Proyecto una solución que satisfaga las necesidades
 - Navegación y wireframes
 - Prototipado
3. **Validación.** Compruebo el valor que estoy agregando a los usuarios
 - Entrevistas
 - Heurísticas
 - Pruebas de usabilidad

Ejercicio Clase 1

¿Los siguientes productos están
diseñados en base a la experiencia
de los usuarios?

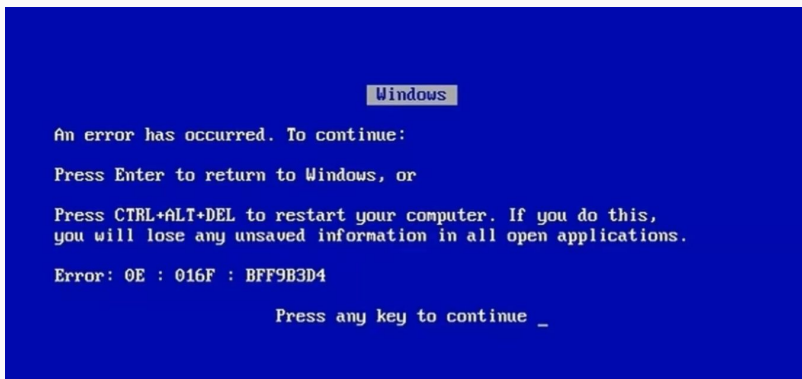




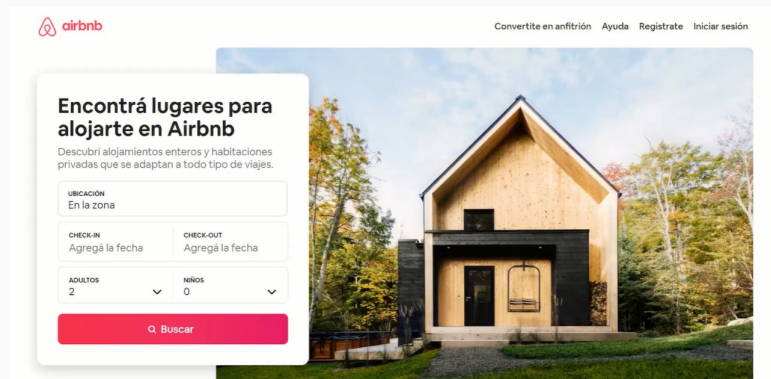


Experiencia casual y experiencia diseñada:

La **experiencia casual o accidental** es cuando vemos una comunicación que no tiene diseño aplicado, probablemente no fue hecha por un diseñador, y no tiene criterio visual. Genera confusión y malestar en el usuario.



La **experiencia diseñada** ningún detalle fue dejado al azar, hay coherencia en sus elementos, es intuitivo y claro para el usuario. Genera satisfacción en el usuario.

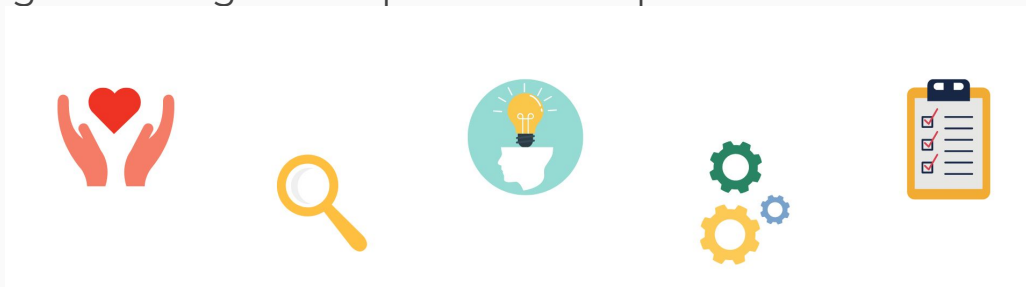


¿Qué es Design Thinking?

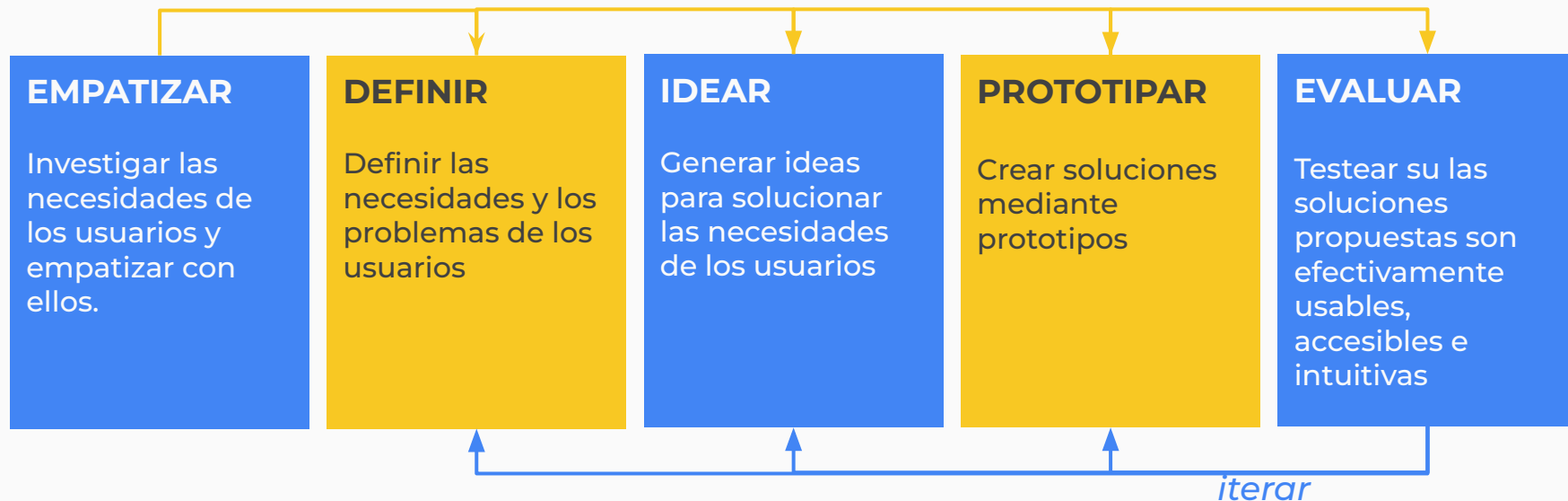
Design Thinking es una metodología orientada al usuario, que se enfoca en detectar y entender las necesidades de los mismos, con el objetivo de generar soluciones innovadoras en un determinado marco de trabajo.

Aquellos productos y servicios diseñados de manera adecuada a través de este método aportan valor a las personas.

El proceso de Design Thinking se compone de 5 etapas o fases.



Design Thinking



**Sin tener en cuenta
al usuario, no se puede
hacer UX**

No te olvides de dar tu presente

Recordá:

- Revisar la Cartelera de Novedades.
- Hacer tus consultas en el Foro.

Todo en el Aula Virtual.

Gracias y hasta la próxima clase.