

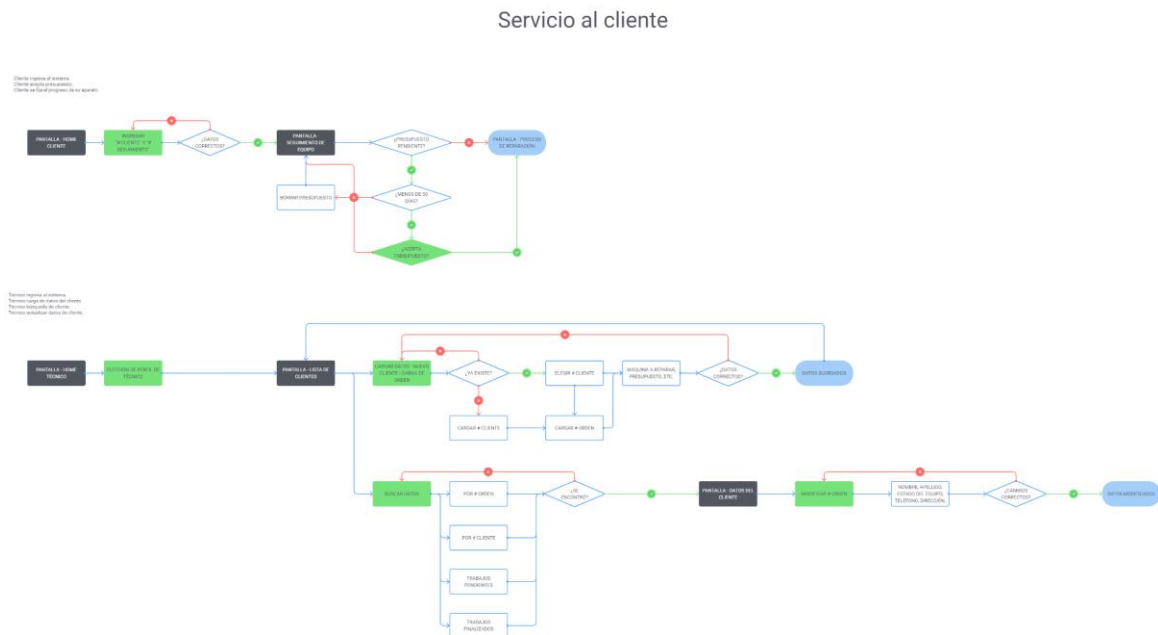
User Flow

¿Qué significa User Flow?

Podemos definir User Flow como la ruta que sigue un usuario en un sitio web o aplicación para completar una tarea. El flujo de usuario comprende desde el punto de su entrada sumando el conjunto de pasos que ejecuta hasta que completa la tarea con un resultado exitoso.

Definir los flujos de usuario conduce a una mejor experiencia de usuario, ya que lo coloca en el centro del proceso de diseño.

Ejemplos de User flows:



User Flow

Es importante diseñar teniendo en cuenta los flujos de usuario y por lo tanto centrarnos en lo que el usuario necesita hacer y cómo integrarlo de la manera más eficiente y efectiva posible.

Existen una serie de preguntas que nos ayudarán a definir el flujo de usuario:

- ¿Qué está tratando de lograr el usuario?
- ¿Qué es importante para el usuario y qué le dará confianza para continuar?
- ¿Qué información adicional necesitará el usuario para realizar la tarea?
- ¿Cuáles son sus dudas, frustraciones o barreras para realizar la tarea?

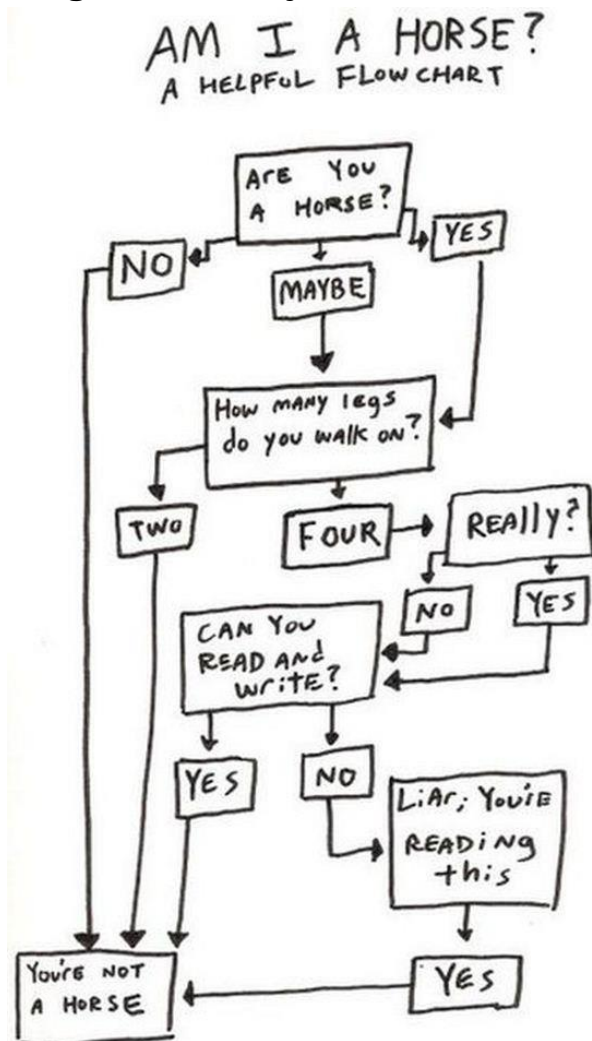
User Flow y Diagrama de flujo

Los user flows son un elemento más del diseño y preparación del proyecto de un entorno digital, ya que nos permite identificar situaciones futuras y necesidades del usuario dentro de nuestra web o aplicación.

La manera más común para representar los flujos de usuario es mediante diagramas de flujo (Flow charts), en los cuales representamos, de manera separada, cada paso que lleva a cabo el usuario.

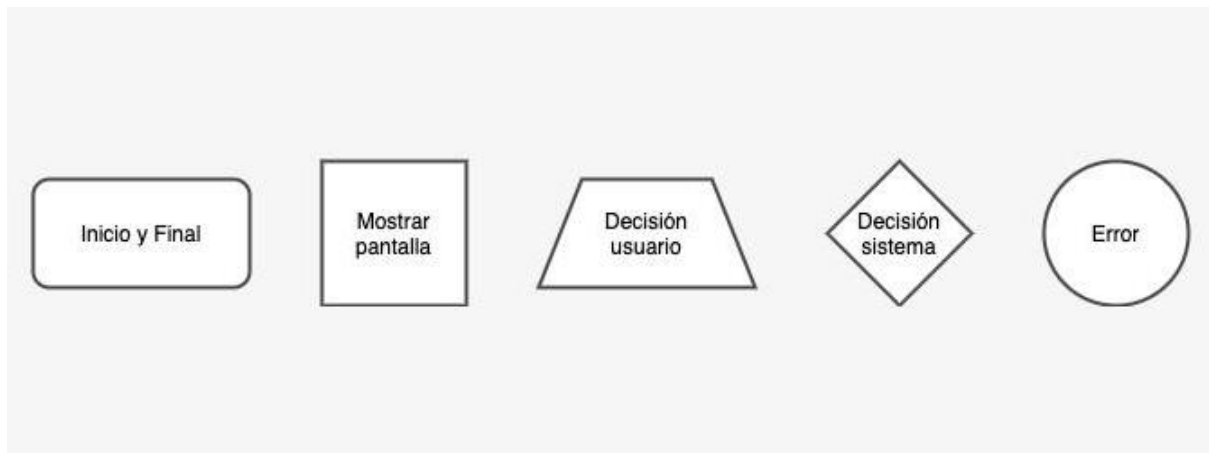
El diagrama de flujo o flow chart es una manera de representar gráficamente un proceso a través de una serie de pasos bien estructurados y relacionados que permiten comprender un todo.

Diagrama de flujo

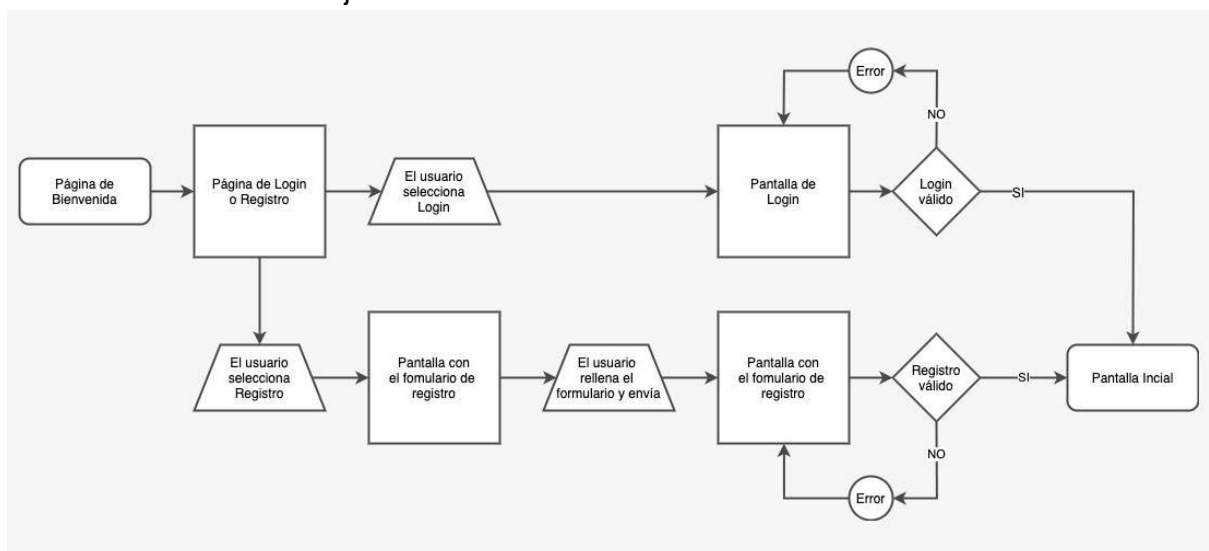


Los diagramas de flujo se realizan de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Es importante en su realización evitar el cruce de líneas para facilitar la comprensión global del proceso. Para el user flow suelen utilizarse una serie de figuras geométricas que representan cada paso del proceso. Estas formas ya están definidas y se conectan entre sí a través de flechas y líneas que marcan la dirección del flujo y determinan el recorrido.

Figuras geométricas



Flechas - Dirección del flujo



¿Cuándo creamos los user flow?

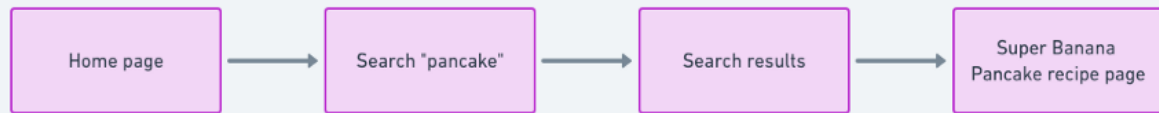
Lo ideal es crear los flujos de usuarios lo más pronto posible, justo después de definir la arquitectura de la información y preferiblemente antes de comenzar con el diseño y desarrollo de la interfaz. Si diseñamos la interfaz visual sin determinar los elementos con los que interactúa un usuario al navegar podría generarnos muchos problemas y futuras revisiones.



Task Flow

El flujo de tareas, más conocido como task flow, es un diagrama que representa el trayecto que debe realizar un usuario para llevar a cabo una tarea concreta.

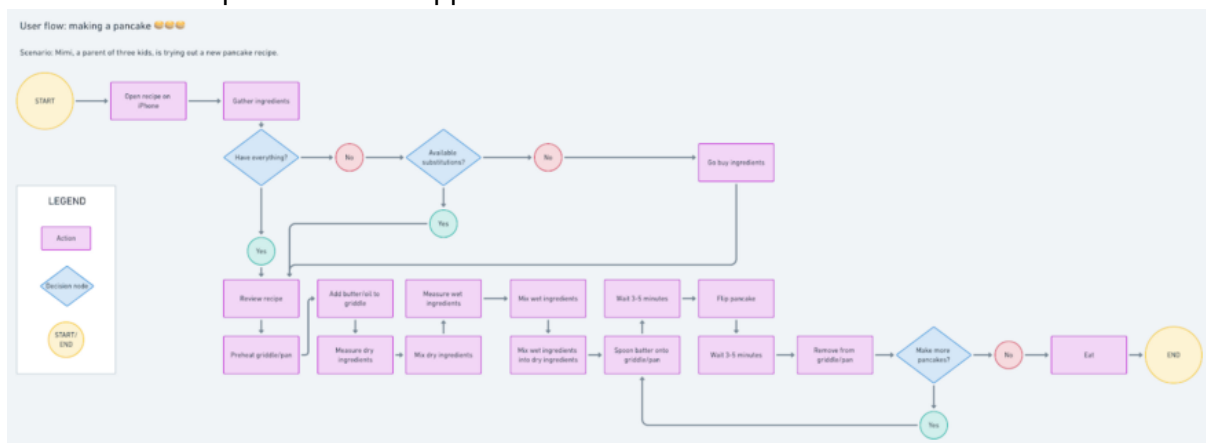
Task flow: finding a pancake recipe 🔍🥞



Entrada donde comienza la tarea - Acción (Seleccionar Elegir Tocar) - Acción (Seleccionar Elegir Tocar) - Acción donde finaliza la tarea con éxito.

User Flow

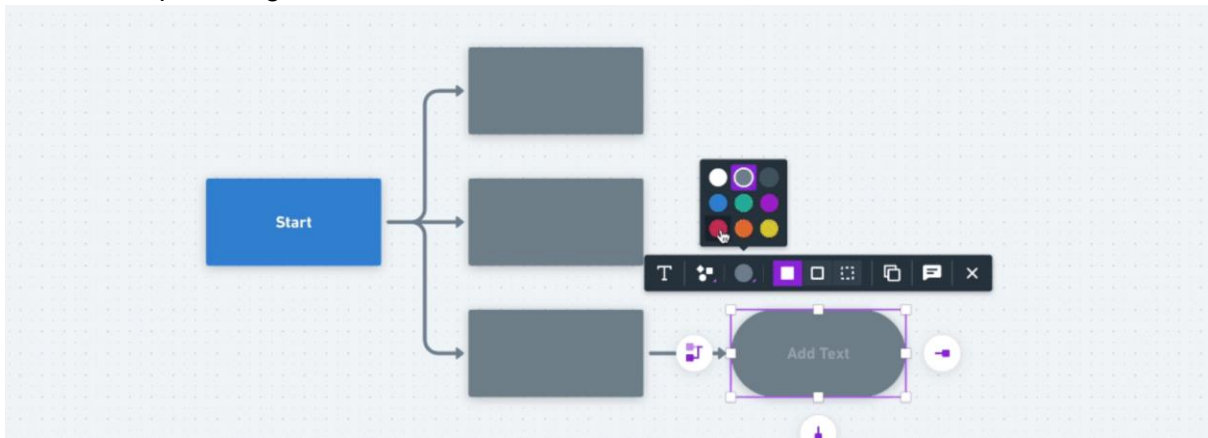
El User Flow, es un diagrama que representa el trayecto que realiza un usuario para realizar todas las tareas posibles en mi app o web.



El User flow combina el Flow chart con el Task flow.

Whimsical

Es una herramienta online gratuita súper intuitiva y simple de usar, utilizaremos el "Flowchart" para diagramar:



Usar lo aprendido hasta el momento

Con las conclusiones obtenidas del MVP, POV, Storyboard y la arquitectura de la información, podremos realizar un Task flow rápidamente basado en la problemática y necesidad de mi user persona, permitiéndole realizar la tarea, con éxito, para la cual descargo la app de la forma más simple posible.

Ejercicio Clase 9

Realizar el Task Flow con Whimsical

¿Qué es el Happy Path?

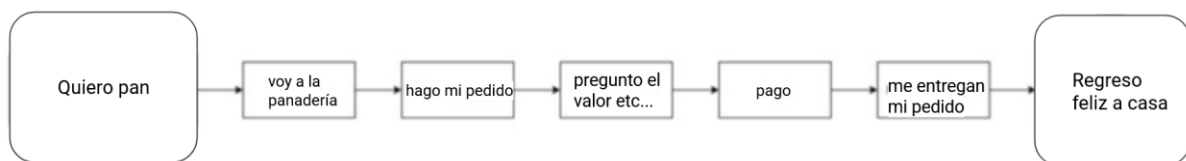
En el contexto del modelado de software o información, un camino feliz es un escenario predeterminado que no presenta condiciones excepcionales o de error.

En Design Thinking empleamos el término Happy Path para describir el escenario de uso, en el cual un usuario toma el camino más corto para la consecución de un objetivo concreto, y en el que además todos los puntos de contacto e interrelación entre él y el producto le satisfacen.

Happy path

Cuando empezamos a imaginar un producto, lo hacemos pensando en el camino óptimo para el usuario. Y en cuán satisfactoria será su experiencia al finalizar su recorrido por este Happy path. El siguiente Task Flow muestra el proceso de compra de una barra de pan a través de un Happy Path.

Cuando empezamos a imaginar un producto, lo hacemos pensando en el camino óptimo para el usuario. Y en cuán satisfactoria será su experiencia al finalizar su recorrido por este Happy path. El siguiente Task Flow muestra el proceso de compra de una barra de pan a través de un Happy Path.



Sin embargo, todos sabemos que los errores ocurren constantemente. Y que, para llegar a Roma el usuario puede haber más de un camino. Si quieres evitar que tus clientes se vayan a casa sumergidos en un mar de lágrimas, o a otra panadería, debes tener en cuenta la mayoría de caminos probables y prevenir cuantos más errores o distracciones mejor.

Para empezar, y antes de ponerte a diseñar pantallas, piensa. De lo que se trata es de no dejar al usuario en un callejón sin salida cuando esté utilizando tu aplicación. Dibuja el diagrama de flujo de cada Happy path de tu aplicación, que resuelva un objetivo concreto (pedir cita médica, cancelar una cita, cambiar la contraseña...).

Pero... ¿y si escoge otro camino? ¿Y si se equivoca? ¿Qué opciones le ofrezco? Sobre los pasos de los diagramas anteriores, empieza a repetirte esta pregunta una y otra vez: ¿y si...? ¿y si...? ¿y si...? Verás que te irán apareciendo nuevos pasos y que éstos a su vez generan otros más. Por ejemplo: ¿Y si se pulsa este botón y no está escrita la contraseña? Refleja cada opción, cada variante, y cuando acabes, verás que algo tan sencillo como ir a comprar el pan, se puede llegar a convertir en algo así:

Aclaraciones: Deben utilizar las figuras geométricas sugeridas en esta clase como código para los diagramas, el diagrama se realiza de derecha a izquierda, arriba a abajo, tiene un comienzo y un fin, en lo posible acomodarlo de forma que no se crucen las flechas.