

Contenidos teóricos

Sitio:

[Agencia de Aprendizaje a lo largo de la Vida](#)

Curso:

CAC DISEÑO UX/UI 2c

Libro:

Contenidos teóricos

Imprimido por:

Tomás Agustín Friz

Día:

miércoles, 14 de septiembre de 2022, 20:10

Tabla de contenidos

1. Prototipo wiraframes

- 1.1. Prototipado
- 1.2. ¿Qué es un wiraframes?
- 1.3. Wiraframe Digital
- 1.4. Proyecto final

2. Patrones de diseño

- 2.1. Patrones de lectura
- 2.2. ¿Cuál es el tono o lenguaje apropiado?
- 2.3. Patrones de navegación
- 2.4. Material Design y Human Interface
- 2.5. Proyecto final

1. Prototipo wiraframes

Prototipo: Wireframe a mano y digital

Luego de realizar la investigación previa, de haber interpretado cada uno de los datos que fuimos consiguiendo, vamos a comenzar a prototipar, plasmando todo ese recorrido en las estructuras y cada elemento de la interfaz de nuestro producto digital.

¿Qué significa Prototipo?

Un prototipo es una representación de un producto o servicio basada en una virtud o cualidad de este.

Un prototipo es una representación material de ideas y soluciones, y tiene relación con la experiencia.

Un prototipo también es un objeto diseñado para una demostración de cualquier tipo de producto, servicio, software, app, etc.

Ayudan a plasmar visualmente los objetivos de negocio y cómo se alinean con las expectativas y necesidades de los usuarios y si son satisfechas a través del producto digital diseñado.

1.1. Prototipado

Prototipado

El prototipado por definición es una técnica que permite realizar y materializar diversas ideas de soluciones propuestas en un proyecto de diseño o rediseño de productos y servicios.

En procesos colaborativos de diseño de nuevos productos y servicios, y de mejora continua, un prototipo es esencial para validar ideas. En procesos de mejora continua, hacer un prototipo permite testear oportunamente ideas antes de desplegarlas a gran escala y descubrir oportunidades de mejora en etapas previas al diseño definitivo de un producto o servicio.

¿Para qué hacemos prototipos?

Dar forma y materializar una idea de solución.

Generar un entendimiento común de posibles soluciones.

Explorar la experiencia de los usuarios y obtener retroalimentación.

Previsualizar el resultado de una idea.

Fallar en forma temprana y a bajo costo.

Identificar oportunidades para mejorar un diseño.

Obtener lineamientos formales para el diseño final.

Ahorrar dinero: en vez de desarrollar algo que no responde a las necesidades de la audiencia objetivo, o peor, que nadie quiere, un prototipo permite validar en etapa temprana.

Fidelidad: Baja - Media - Alta

Prototipo de baja resolución o fidelidad: Cuando nos referimos a prototipos rápidos o Lean UX, por lo general estamos hablando de prototipos de baja fidelidad que están enfocados en el refinamiento de la interacción y no en perfeccionar los detalles de implementación de la idea. Un prototipo de baja fidelidad permite iterar más rápido.

Prototipo de media fidelidad: Se trata de la parte visual del proyecto y debe contener amplitud de detalles como los colores, tipografía, contenido, etc. Es el prototipo que mejor representa el producto final, aún así, faltaría incluir las interacciones que se realizarán en la fase siguiente.

Prototipo de alta fidelidad: Este tipo de prototipo se puede utilizar en etapas más avanzadas de diseño para validar aspectos y detalles del producto final. Un prototipo de mayor fidelidad puede ayudar a equipos de ingeniería a comprender el producto final con una mayor precisión, lo que provoca una reducción de tiempo en estimaciones y desarrollo.

¿Cómo debe ser tu prototipo?

Que hable por sí solo. Un buen prototipo permite aprender más que una presentación bonita llena de texto.

Funcionalidades básicas. El prototipo debe tener lo mínimo para testear la propuesta de valor, sin muchos adornos o funcionalidades que se alejen de lo principal que quieras testear.

Beneficios máximos. Que el prototipo transmita la esencia de la propuesta de valor. Rápido. Privilegia los prototipos fáciles de construir por sobre los complejos. Si algo es muy complejo, es porque seguramente estás agregando muchas funcionalidades.

Barato. Tus primeros prototipos deben tener costo cero o ser muy baratos. En la medida en que avanzas en el proceso de testeo de la propuesta de valor, los beneficios y las funcionalidades, el segundo o tercer prototipo podrá ser más acabado.

Desechable. Lo interesante del prototipado es que aprendas mucho y puedas desechar cualquier solución que no validaste. Piensa en el prototipo como algo suficientemente barato y simple de hacer, que te permite aprender rápido.

Errores típicos

Gastar demasiado: tiempo, dinero o recursos humanos en la construcción de un prototipo.

Pensar que una app lo arregla todo. Abarcar demasiadas funcionalidades.

Enamorarse del prototipo. La idea principal de realizar un prototipo es cometer errores en esta etapa, corregirlos, aprender de ellos, iterar, mejorar. La primera versión no va a ser parecida a la final.

Tips para hacer un prototipo

No te enamores de tus ideas. Refinar tus ideas demasiado temprano te impide crear y explorar alternativas. No te enamores demasiado rápido.

Empieza con prototipos de baja fidelidad. Es preferible gastar cero o lo menos posible en tus primeros prototipos. Es difícil dejar de lado un prototipo complejo y es más probable que te enamores de él.

Acepta la incertidumbre. No esperes que todo esté claro y definido para empezar a prototipar y testear tus ideas. Es normal que te falte información o que no controles todos los factores acerca de la ejecución. Aprovecha este proceso para aprender en el camino.

No tengas miedo de que roben tus ideas. Una idea sin implementación no vale nada. Todas las personas tienen ideas, por lo que no tengas miedo de compartir con otros y recibir comentarios. El desafío está en llevar tus ideas a cabo.

Usa técnicas creativas. Explora prototipos innovadores utilizando técnicas diferentes del resto de tu industria.

Registra los aprendizajes. Lo más interesante en la etapa de prototipado no es la complejidad del prototipo, sino todo lo aprendido en el proceso. Registra los hallazgos y aprendizajes ya que te serán útiles en las próximas etapas.

Sé abierto a comentarios y retroalimentación. No te lo tomes como algo personal. No existen buenas o malas ideas. Si recibes comentarios negativos acerca de tu prototipo, no significa que la idea sea mala. La retroalimentación vale oro para mejorar tu prototipo y llevar mejor a cabo una idea.

1.2. ¿Qué es un wiraFrames?

¿Qué es un Wireframe?

Un wireframe, también conocido como un esquema de página o plano de pantalla, es una guía visual que representa la estructura esquelética de un sitio web o aplicación.

Los wireframes se crean con el propósito de organizar los elementos para que estos lleven a cabo, lo mejor posible, su propósito particular.

Con los wireframes nos centraremos en el diseño del contenido.

Normalmente se hacen en escala de grises o en blanco y negro.

Wireframe (Baja)

Es la representación de baja fidelidad (lo-fi) de un diseño.

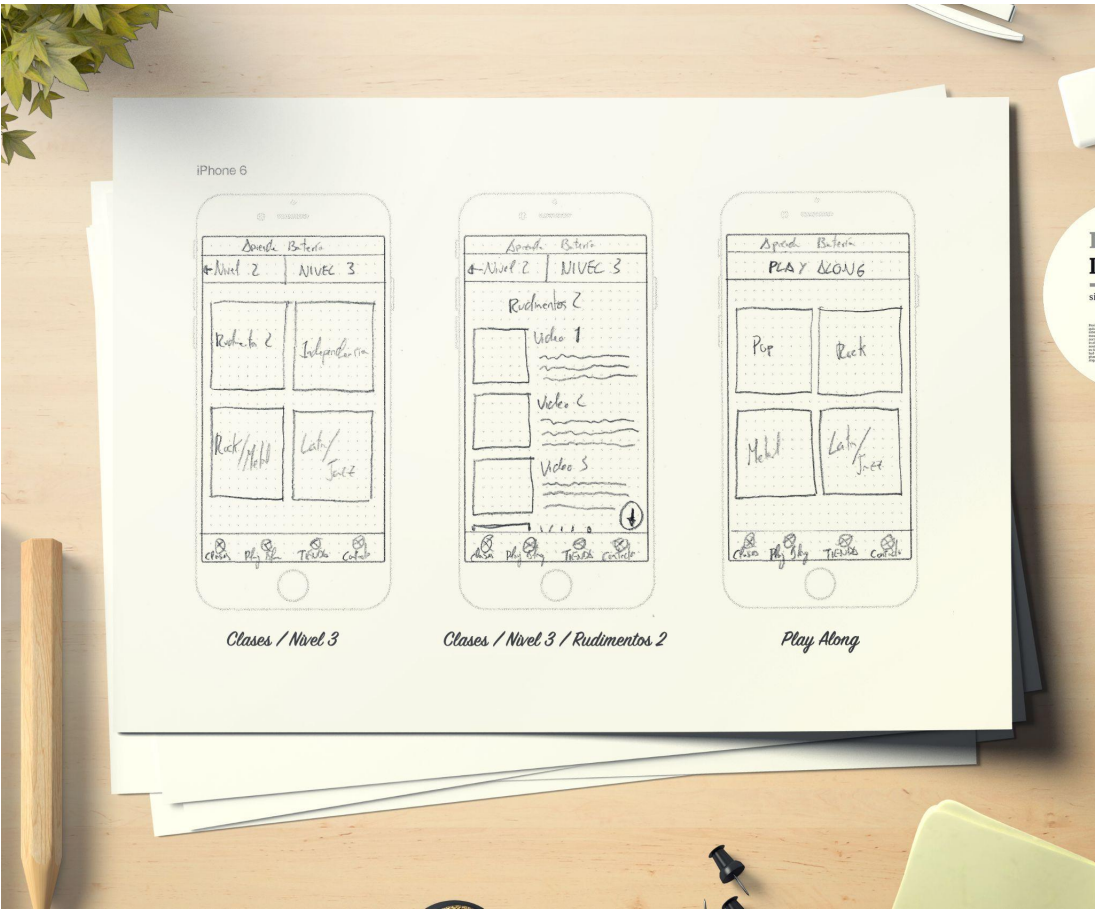
Su objetivo es comunicar la estructura de la solución de diseño que estamos pensando: ¿Dónde estarán los menús? ¿El logo? ¿Qué jerarquía tendrán los distintos grupos de contenido? ¿Los Call To Action principales? (elemento que invita al usuario a realizar una determinada acción por ej: Botón)

Van a ser en escala de grises porque su análisis se centra en lo estructural y no en el contenido, es decir que el contenido de texto e imágenes aún no estará definido. Lo elemental es que se tenga una idea del espacio y jerarquía que ocuparían.

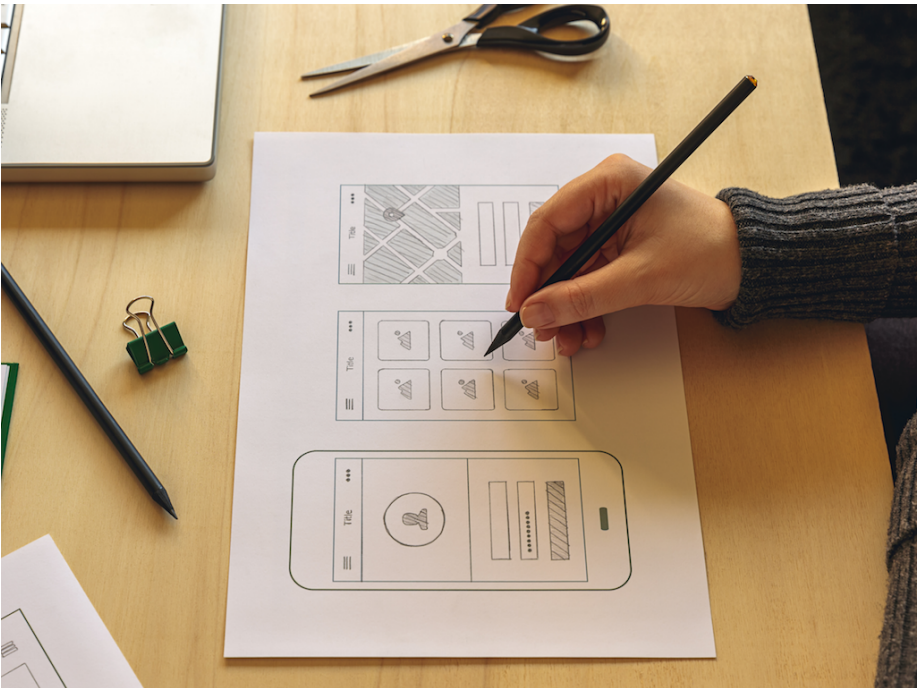
No se recomienda invertir demasiado tiempo en ellos: cuanto más rápido lo hacemos, más rápido nos ponemos de acuerdo sobre qué construir realmente. No deben ponerle detalles, ya que estaremos gastando tiempo de más en una instancia que aún tiene muchos cambios por experimentar.

"El diseño digital es como una pintura al óleo, excepto que la pintura nunca se seca".

Neville Brody.

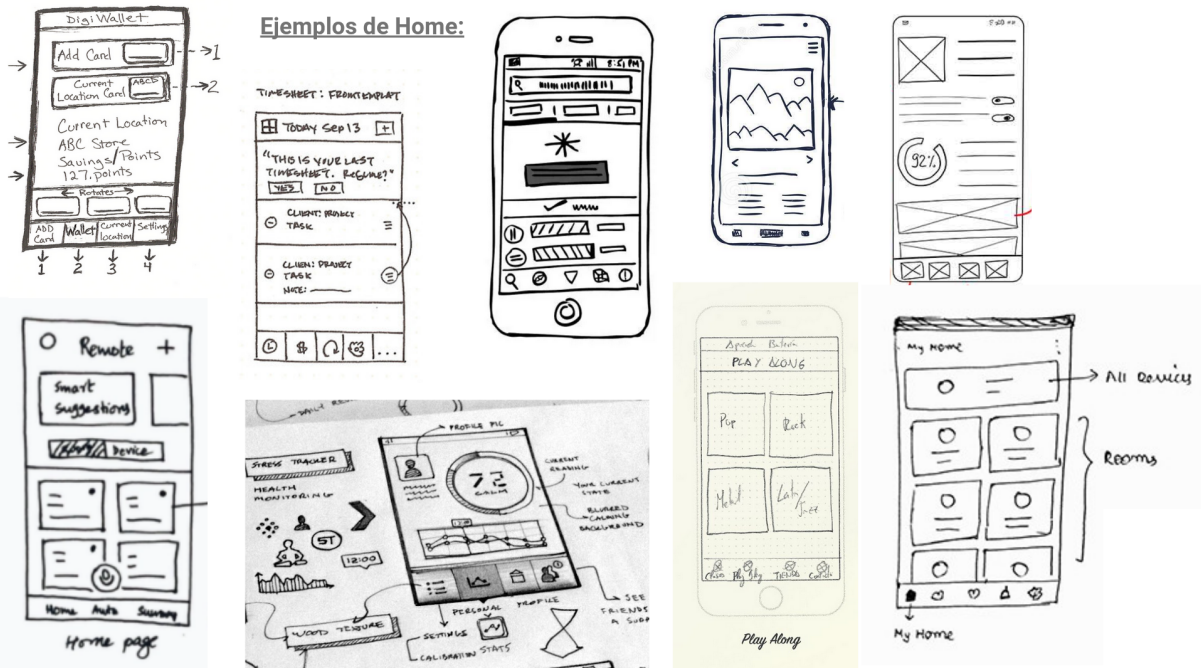


Boceto sencillo y esquemático de la estructura y elementos de la interfaz de la app



Ejercicio Clase 11

Realizar el wireframe de la home en papel o a mano. Dibujar 3 opciones de Home.



1.3. WiraFrame Digital

Wireframe Digital

Al ser digital nos permite agregar un poco más de detalles y prolijidad que en el wireframe a mano, pero sigue siendo un boceto de los elementos que forman la interfaz.

“Es un espacio en donde se articula la interacción entre cuerpo humano, herramienta, y el objeto de acción” Gui Bonsiepe - Del objeto a la interface.

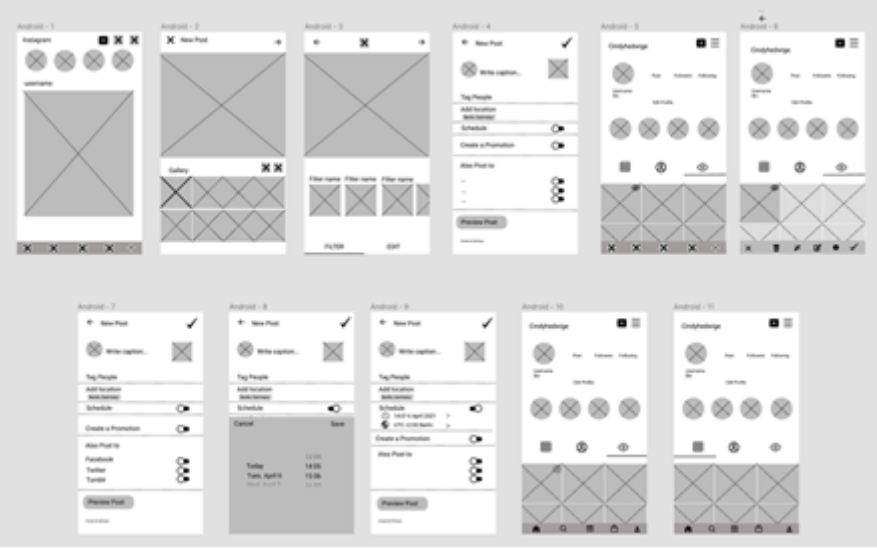
Utilizaremos la herramienta “Figma” que sirve, entre muchas otras funciones, para crear prototipos y wireframes digitales.



Wireframes digitales:



Vamos a pasar a digital los bocetos que hicimos en papel, usando los elementos dados por el/la docente en Figma.



Tipos de app

App Nativa: que se descargan e instalan desde el “store”, se diseñan para Android o IOS basándonos en las guías o guidelines de cada una, no requieren internet para funcionar, permiten utilizar el 100% de rendimiento del dispositivo.

Web App: no necesitan instalarse, pueden verse desde el navegador, ni se actualizan, requieren conexión a internet para funcionar, no permiten usar el hardware del teléfono.

App Híbrida: es una combinación entre las anteriores. Se desarrolla primero la web y luego se crea una app nativa. mismo código multiplataforma.

1.4. Proyecto Final

Proyecto Final

TAREA PARA EL PROYECTO FINAL

Para comenzar a diseñar la interfaz del prototipo del Proyecto Final que vamos a desarrollar:

Comenzaremos realizando el boceto del Wireframe a mano de nuestro “Happy Path”, es decir el camino feliz que recorre el usuario para solucionar su problema en nuestra app. Empieza por Registrarse en la app, la Home, y luego las siguientes pantallas para completar el happy path. Luego de tener todos los bocetos de las pantallas a mano y usándolos de referencia haremos los Wireframes Digitales en Figma utilizando los elementos provistos para facilitar la tarea.

Para tener claro que pantallas voy a diseñar necesitaremos previamente tener hechos:

Task Flow

User Flow

Mapa de Sitio

MVP + POV + Storyboard

Aclaración: Los wireframes digitales van a estar en Fidelidad Baja, es decir, en escala de grises, con los elementos dados, sin el contenido de texto específico, ni imágenes aplicadas.

2. Patrones de diseño

Patrones de diseño

¿Qué son?

Son técnicas para resolver problemas comunes en el desarrollo de software y otros ámbitos referentes al diseño de interacción o interfaces.

Un patrón de diseño resulta ser una solución a un problema de diseño, es decir son soluciones a problemas comunes que podemos encontrar en webs y apps, que ya han sido testeadas y estudiadas para dar una respuesta. Además son reutilizables, lo que significa que pueden resolver un mismo problema en distintas circunstancias.

Origen

Se empezó a hablar de los patrones de diseño en los años 70 con la publicación del libro “El lenguaje de patrones” de Christopher Alexander. En él se hacía referencia a problemas arquitectónicos que podían encontrarse y a cómo estructurar o disponer los elementos para solucionar estos problemas. Más tarde, en 1995, se recogería esta idea para llevarla al mundo de la programación, surgiendo el famoso libro “Patrones de diseño”.

Como podemos ver es un concepto que puede aplicarse a muchos sectores y también actualmente en el mundo del diseño de interfaces, la experiencia de usuario y la usabilidad.

Patrones de diseño:

“Los usuarios pasan más tiempo en otros sitios que en el tuyo”.

Esta frase nos quiere decir que los usuarios ya tienen un comportamiento marcado y unos modelos mentales porque han visitado muchas webs o aplicaciones antes que la nuestra, y que por lo tanto esperan que nuestro producto funcione del mismo modo que todos los otros que ya conoce.

Los patrones nos permiten ahorrar tiempo y ya sabemos que funcionan.

2.1. Patrones de lectura

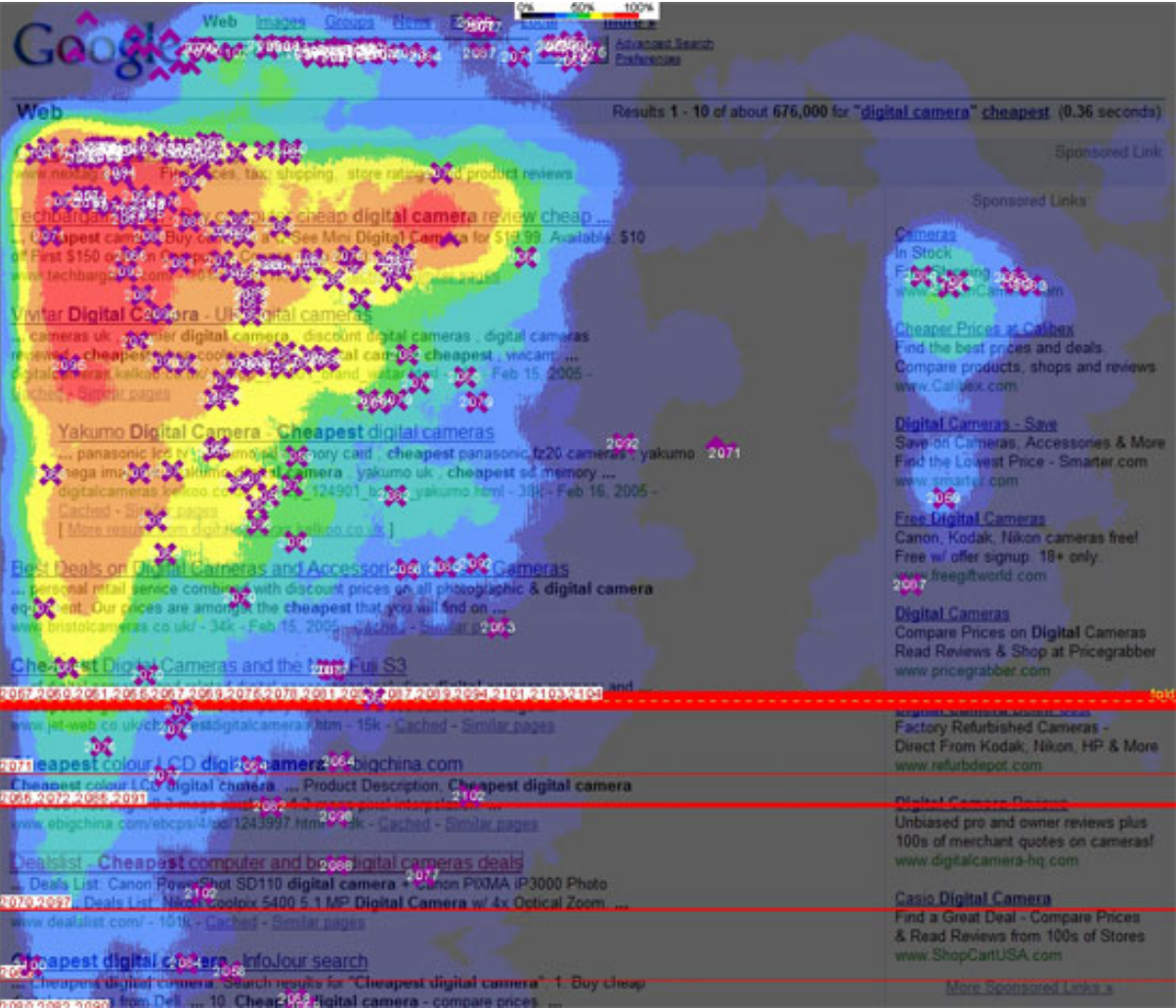
Patrones de lectura

- Los usuarios repasan la información con la mirada, no leen.
- Escanean la información, de arriba a abajo y ven lo que les llama la atención.
- Navegan chocando con los elementos hasta que encuentran lo que quieren.
- Si encuentran lo que buscan, dejan partes de la página sin siquiera mirarla.
- Encuentran palabras clave relacionadas a lo que están buscando.
- Luego de encontrar lo que buscan, es posible que ocurra una lectura detallada, es decir que profundicen en lo que más les importa.

Patrón de lectura “F”

Jakob Nielsen realizó un estudio de “eye tracking” a casi 250 personas y descubrió que al visitar una web la forma de lectura era similar a la letra F.

- Escaneaban la información localizada arriba a la izquierda, y el primer párrafo.
- Luego la vista se mueve hacia abajo al comienzo del párrafo siguiente.
- Y por último escanean la información bajando por el lado izquierdo de la página de manera vertical.



¿Cómo debemos presentar los textos?

- Textos concisos, nadie quiere leer un bloque de texto largo. Ir directo al grano, a la información principal, 75 palabras máximo.
- Alinear los textos a la izquierda, porque facilita la lectura.
- Usar jerarquías visuales, que exista una mayor y menor importancia. Usar la negrita para palabras clave así se destacan.
- Formatos escaneables, en bloques breves de información.
- Lenguaje claro para los usuarios, con el que buscan la información.
- No usar lenguaje promocional o marketinero que genere desconfianza.
- No utilizar TEXTOS EN MAYÚSCULAS, dificulta la lectura y puede malinterpretarse.
- En el caso de cometer un error, el usuario debe comprender qué error cometió y cómo puede recuperarse y continuar navegando.
- Incluir subtítulos cada 3 párrafos y dividir por temas. Usar números y viñetas para agilizar la lectura.

Test de los 5 segundos:

Mostramos un diseño a una persona 5 segundos, lo retiramos, luego le preguntamos qué recuerda de lo que vió.

Esto nos permite saber si el diseño fue comprendido y si los focos de atención más importantes estaban bien ubicados.

Les preguntamos:

¿Qué recordás de la información?

¿Qué llamó más tu atención?

Ejercicio Clase 12

Test de los 5 segundos

2.2. ¿Cuál es el tono o lenguaje apropiado?

¿Cuál es el tono o lenguaje apropiado?

Tener en cuenta el ambiente al que pertenece nuestro proyecto, para poder establecer el tono del mensaje: serio, elegante, social, informal, humorístico, informativo, corporativo, familiar etc. Piensa en cómo hablaría tu empresa si fuera una persona.

Dado el caso debemos hablar como hablan nuestros usuarios, por más que algo se llama técnicamente de una manera, para que el usuario comprenda debemos utilizar la jerga que utiliza.

No debemos hablar como robots, no es lo mismo cometer un error y que te digan “error #589”, a que digan “ups!, tu nombre de usuario no coincide con la contraseña, por favor intenta nuevamente”.

Podemos involucrar más al usuario si en vez de poner “continuar” “ok”, ponemos: “Si, realizar la compra”, “No, prefiero seguir mirando”.

Manual de estilo, marca o identidad (enfocado al lenguaje)

Un manual de estilo, guía de estilo o libro de estilo, es una guía compuesta por un conjunto de criterios preceptuados, por normas para el diseño y la redacción de documentos, ya sea para el uso general, o para ser utilizados por los redactores de periódicos u otras organizaciones que también publican textos.

Su objetivo general es dar coherencia y unificar criterios. Periodistas, editores y correctores recurren al manual de estilo para resolver dudas y crear una identidad única.

Definir mensajes clave y público objetivo.

Mantener la coherencia entre todos los contenidos, aunque hayan sido creados por diferentes personas.

Resolver dudas comunes entre el equipo de creación de contenidos, con el ahorro de tiempo y esfuerzos que esto supone.

Ofrece pautas de trabajo para los nuevos redactores, freelancers o los bloggers invitados.

Marca el estándar de calidad para todos los contenidos que se producen.

La importancia de tener buena ortografía

Una mala escritura puede crear confusión, poca claridad y falta de coherencia.

Si una empresa importante comete un error en un diseño para la vía pública o en una publicidad audiovisual por ejemplo, podría provocar la pérdida de millones de dólares en ventas.

Podría provocarnos la pérdida de una oportunidad de trabajo si presentamos un CV o portafolio que contenga errores ortográficos.

Estas fallas tienen el potencial de destruir las relaciones con los clientes, no volveremos a ser contratados, y podríamos ser despedidos.

Otras investigaciones muestran que tan pronto como las personas identifican errores ortográficos en el texto de una página web, inmediatamente la abandonan porque temen que se trate de un sitio fraudulento.

2.3. Patrones de navegación

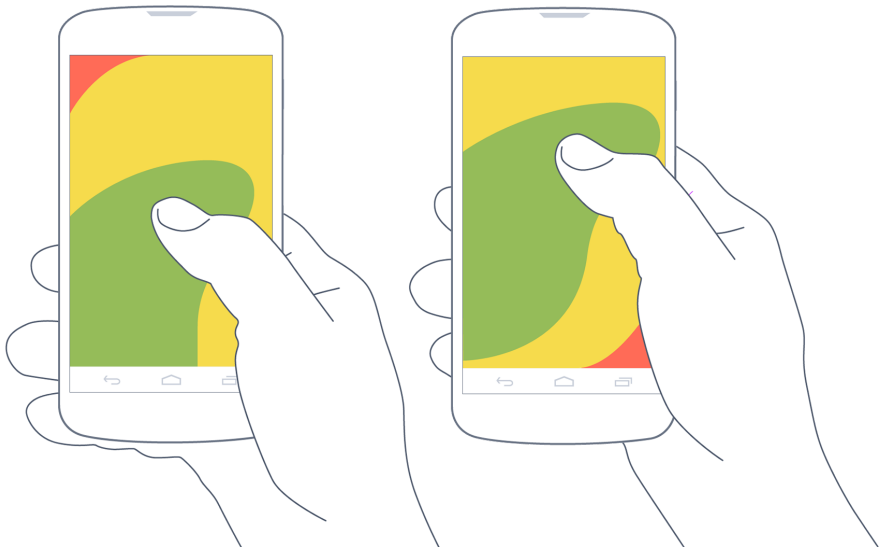
Patrones de navegación

Formas de navegar los contenidos para evitar que los usuarios se pierdan.

- Drawer: El menú (Hamburguesa) nos permite cambiar rápidamente de pantalla, para aplicaciones con más de 5 destinos no relacionados y poco frecuentes.
- Barra inferior: Nos permite ver la navegación principal de la app, 3 a 5 secciones máximo. (IOS Tab bar/Android Bottom Navigation.)
- Pestañas: Organizan y permiten la navegación entre grupos de contenido que están relacionados. (IOS Segmented control 2 a 5 como botone /Android Tabs 4 fijas o 7 con scroll.)
- Retornos: Se posiciona arriba a la izquierda (IOS Chevron/Android Back.)

Patrones de interacción

Formas en que el usuario sujeta el teléfono y el modo que utilizan sus dedos condiciona la posición de los elementos.



Patrones de interacción

- Listas
- Desborde
- Buscar
- Cuadro de diálogo
- Notificaciones
- Introducción de datos

2.4. Material Design y Human Interface

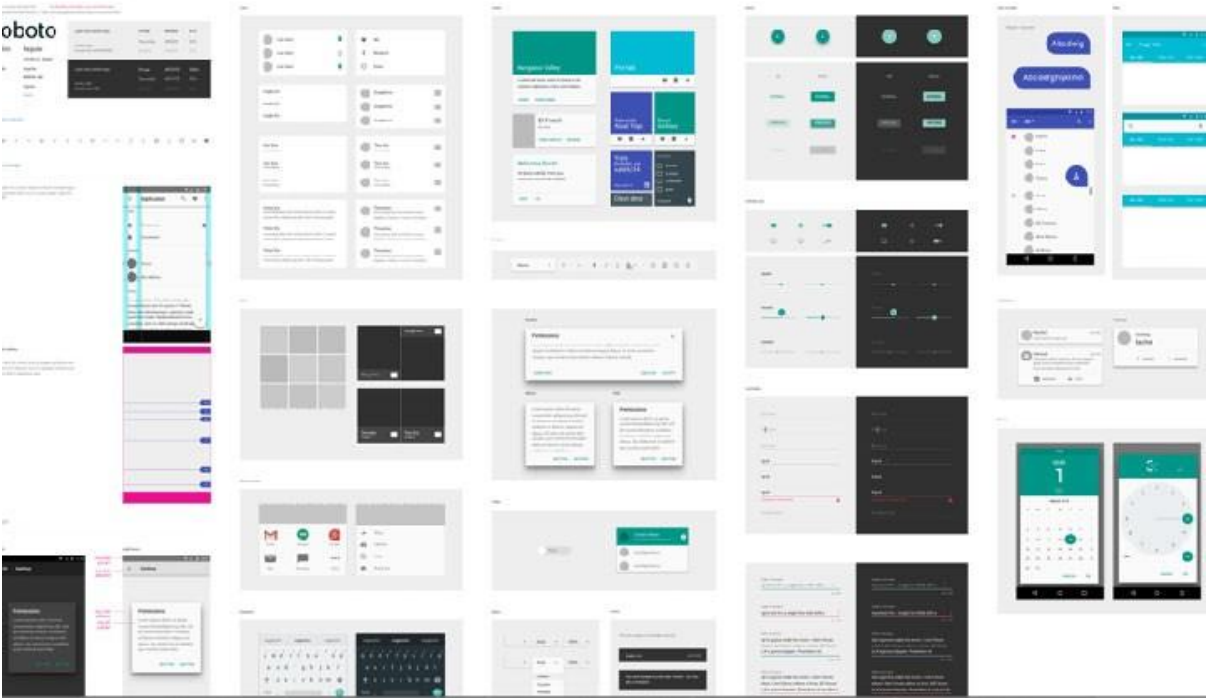
Material Design y Human Interface



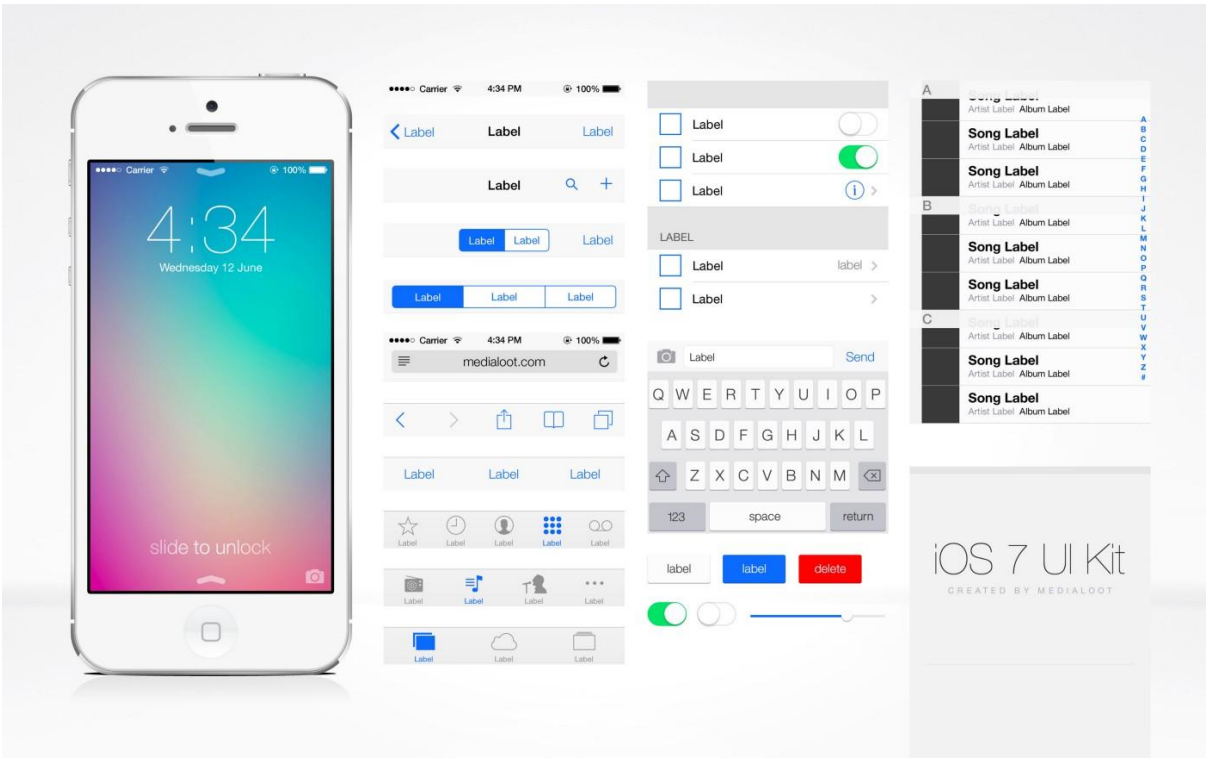
<https://material.io>

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/overview/themes/>

Android - Google - Material Design



IOS - Apple - The Human Interface



Wireframe Digital

Al ser digital nos permite agregar un poco más de detalles y prolijidad que en el wireframe a mano, pero sigue siendo un boceto de los elementos que forman la interfaz.

“Es un espacio en donde se articula la interacción entre cuerpo humano, herramienta, y el objeto de acción” Gui Bonsiepe - Del objeto a la interface.

Utilizaremos la herramienta “Figma” que sirve, entre muchas otras funciones, para crear prototipos y wireframes digitales.

2.5. Proyecto Final

Proyecto Final

TAREA PARA EL PROYECTO FINAL

Para continuar diseñando la interfaz del prototipo del Proyecto Final que vamos a desarrollar:

A partir de los Wireframes digitales (pantallas sencillas), vamos a incorporar los Patrones de Diseño (los de navegación y luego los de interacción) vistos en clase. En este punto debemos decidir si diseñamos para IOS o para Android según la preferencia de nuestra User persona.

Para realizar esta tarea necesitaremos previamente tener hechos los:

Mapa de sitio

User Flow

Wireframes a mano

Wireframes digitales

Aclaración: Guarden todo el proceso, es decir guarden los wireframes digitales y luego sobre una copia incorporen los patrones de diseño.