

Introducción a UX

Conceptos básicos y planteamiento general



Luis Quesada Romero

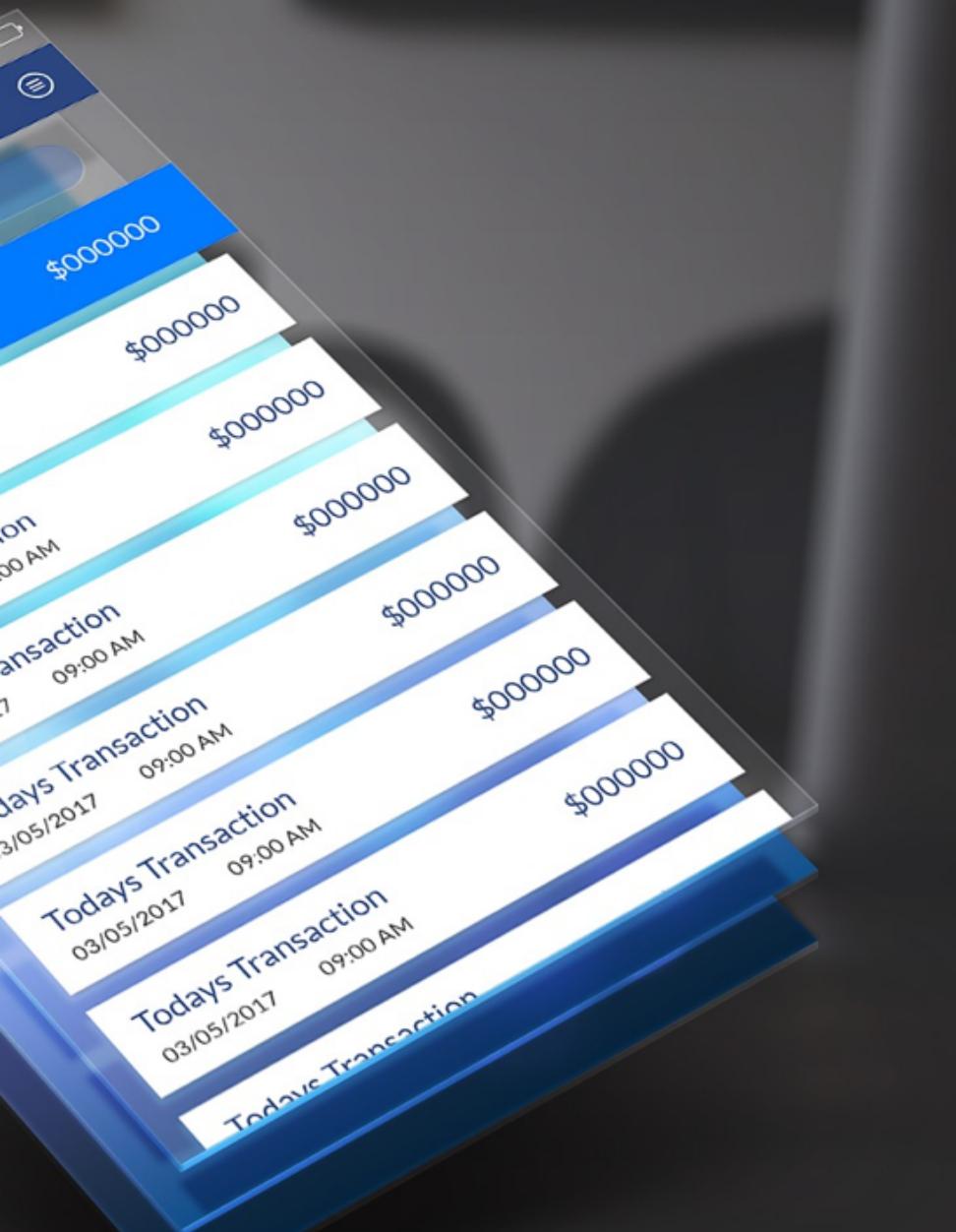
Diseñador gráfico y desarrollador web

Bē LuisQuesadaDesign

 luisquesadadesign

Introducción a UX





Módulo 1: Introducción

* Clase 1 – Introducción

Módulo 2: Experiencia de usuario

* Clase 2 - ¿Qué es la experiencia de usuario?

Módulo 3: Proceso de diseño de UX

- * Clase 3 - ¿Qué es el diseño de UX?
- * Clase 4 - ¿Qué es el diseño de interfaz?
- * Clase 5 - ¿Qué es el IxD?
- * Clase 6 - Accesibilidad
- * Clase 7 - Arquitectura de la información
- * Clase 8 - ¿Qué es la usabilidad?

Clase 2

¿Qué es la UX o experiencia de usuario?



¿Qué es la UX?

Es el proceso que realiza un usuario cuando interactúa con un producto
(web, dispositivo, programa ...)

El resultado de este proceso es la generación de una percepción positiva o negativa

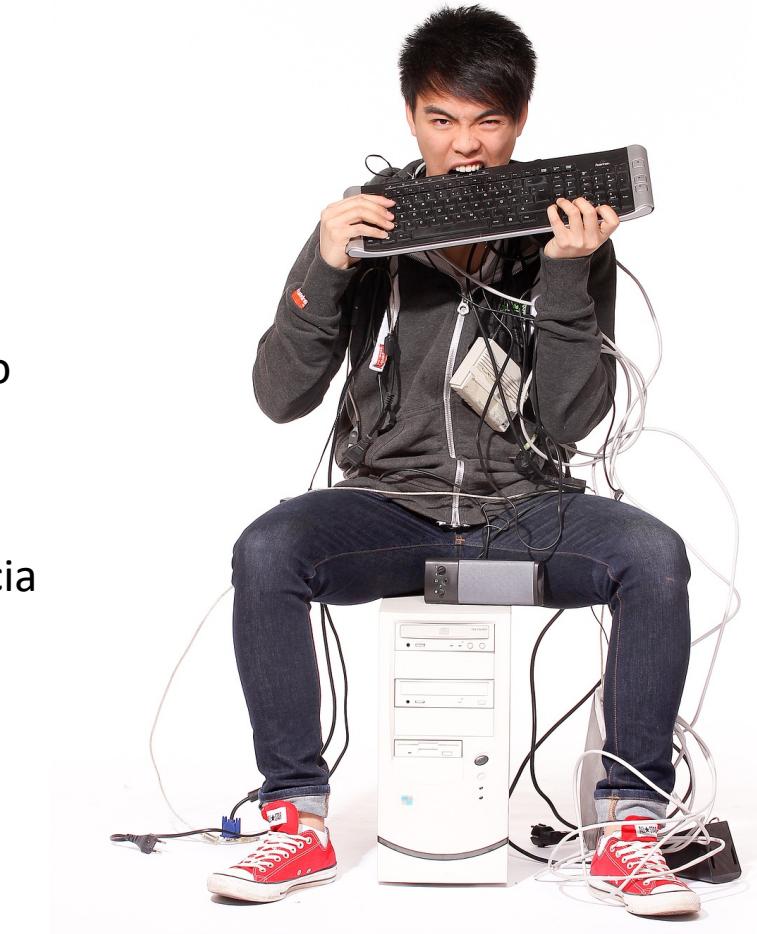


¿Qué es la UX?

Resumiendo, es el resultado de la interacción del usuario con cierto producto.

Intervienen mucho factores: sociales, culturales, contextuales e incluso los personales y del propio individuo.

De estos últimos tenemos que destacar las expectativas que tenía el individuo y la experiencia propia



Clase 3

¿Qué es el diseño de UX?



¿Qué es el diseño de UX?

Es una forma de diseñar que tiene por objetivo crear productos o artefactos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo el mayor grado de satisfacción y la mejor experiencia de uso posible, siempre pensando en el menor esfuerzo del usuario.

Es el proceso para mejorar la satisfacción de usuario frente al producto final, mediante la aplicación de ciertas disciplinas, como pueden ser la accesibilidad, usabilidad, diseño de interacción, arquitectura de la información, etc...



¿Proceso del diseño?

1



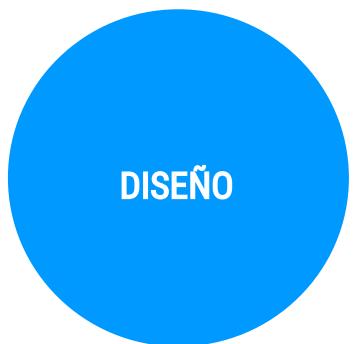
Obtener la mayor cantidad de información posible y necesaria para el proyecto a realizar, tanto acerca del cliente como de los usuarios.

2



Es el momento de unir la parte artística del proyecto con el análisis y las conclusiones del paso anterior. Se trata de procesar dicha información para convertirla en un producto final viable y optimizado.

3



Es la parte del diseño en sí mismo “look and feel”. Paso real de lo abstracto a lo concreto. Creamos el contenido, el diseño de interacción.

4



Probamos nuestro diseño final, tanto con los clientes como con los usuarios. Con los primera para saber si hemos cumplido sus expectativas y con los segundos para ver si hemos resuelto sus problemas y expectativas

Clase 4

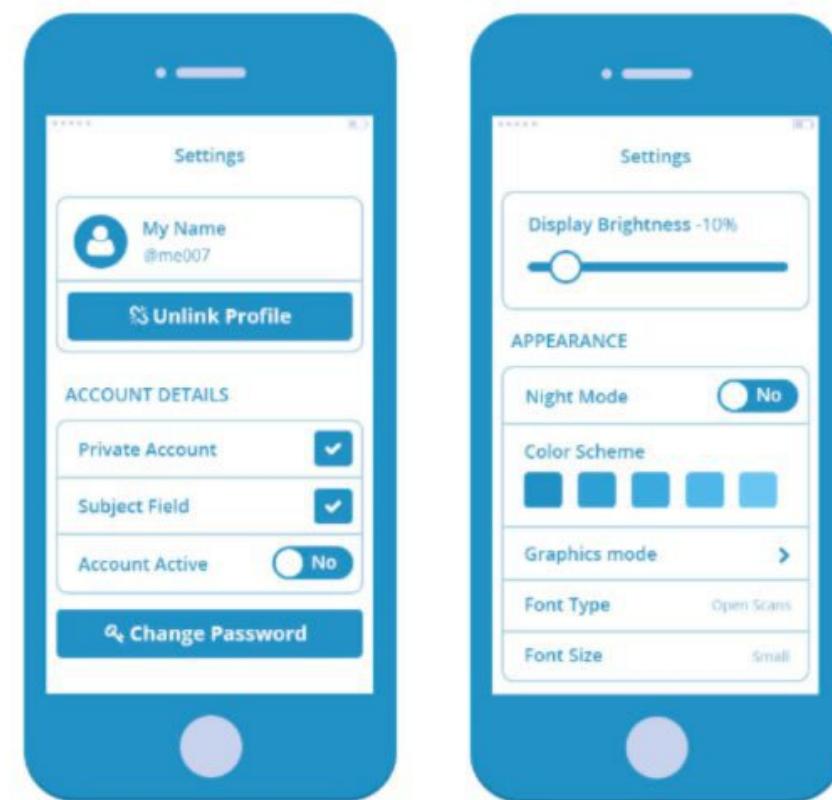
¿Qué es el UI o interface de usuario?



¿Qué es una interface?

Es una herramienta que nos ayuda conectar dos sistemas, es decir, nos permite interactuar y que a su vez sea funcional, tiene que cubrir unas necesidades

Por lo tanto es un conjunto de elementos gráficos (botones, menús, imágenes, formularios...) que ayudan al usuario a interactuar con el producto y lograr de forma fácil y sencilla su propósito (navegar en la web, ver el tráfico, buscar una receta de cocina...)



¿Qué es el diseño de interface de usuario?

Son el conjunto de técnicas que nos ayudan a crear interfaces entre los usuarios y los productos finales.

Hoy en día, se busca un diseño altamente usable y amigable con el usuario final, anteponiendo todo esto a la estética.

En definitiva el objetivo del diseño de UI es mejorar la experiencia que el usuario tiene con el producto o dispositivo.



Clase 5

Diseño de interacción



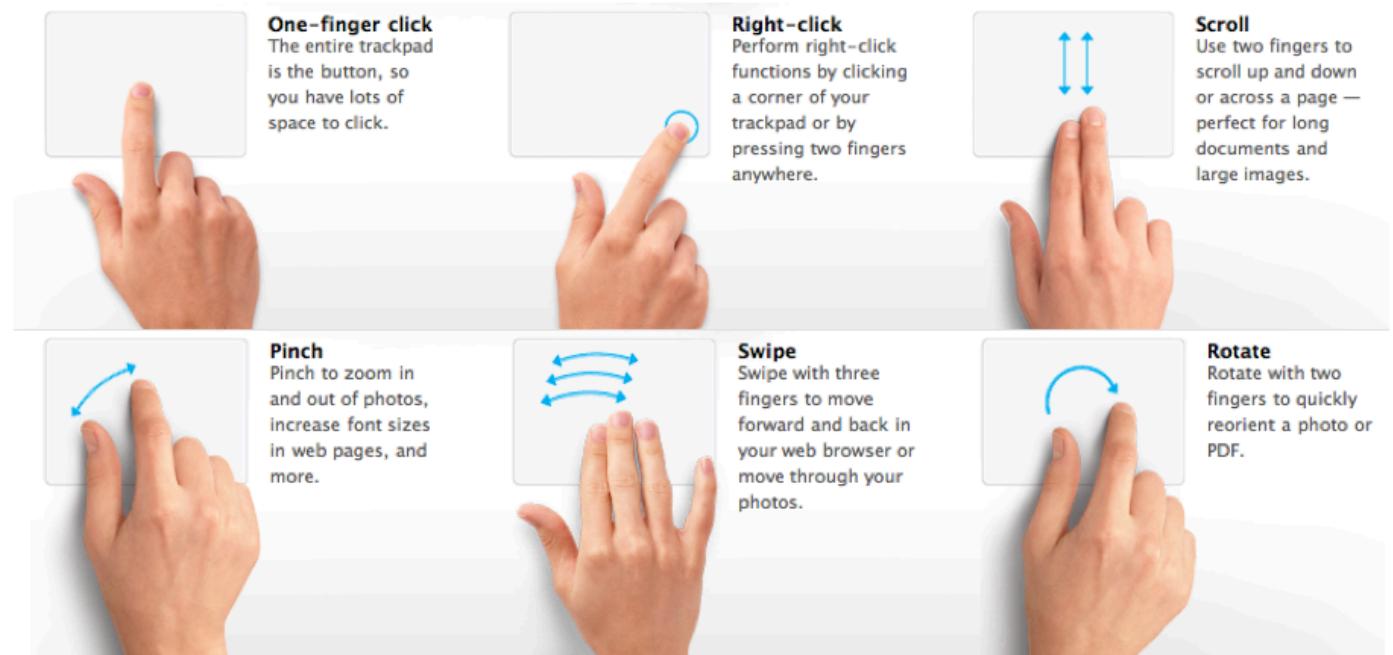
Diseño de interacción

Se centra en el momento cuando el usuario interactúa con el producto.
Es la estructura y el comportamiento de los sistemas interactivos.



Diseño de interacción

- Definir como se interactúa (Táctil, teclado, ratón)
- Es importante dar pistas y sugerir acciones
- Anticiparse al error del usuario
- Necesita Feedback de usuario, si hace algo ¿Por qué?
- Simplificar todo lo que se pueda



Clase 6

Accesibilidad



Accesibilidad

Son el conjunto de técnicas que están enfocadas a que cualquier persona pueda acceder al contenido del producto sin importar su discapacidad.



Accesibilidad

- Texto alternativo en las imágenes, nombres de enlaces significativos.
- Videos son subtítulos.
- Texto grandes y contrastados.
- Botones y zonas de acción amplias.

Estas pautas y otras más son una especificación del W3C. Estas han sido desarrolladas por la iniciativa Accesibilidad en la WEB (WAI).



Clase 7

Arquitectura de la información



Arquitectura de la información

Es el diseño estructural del contenido de nuestro producto

El estudio de la organización de la información con el objetivo de ayudar a los usuarios a encontrar y manejar la información.



Clase 8

Usabilidad



Usabilidad

Son técnicas que ayudan a los seres humanos a realizar tareas en entornos gráficos.

- Somos seres humanos que queremos realizar tareas de forma sencilla y eficaces, y en este caso frente producto informático, web, app...
- La usabilidad ayuda a que esta tarea se realice de la forma más fácil y sencilla posible, analizando la conducta humana y los pasos necesarios para ejecutar la tarea de una forma eficaz.
- Es una medida que se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una producto con el fin de alcanzar un objetivo concreto.



Usabilidad

