



kodemia

Taller UX/UI III

Ideación y Wireframes



29 de Octubre del 2022

Impartido por Víctor Torres



Taller UX/UI III: Ideación y Wireframes

- → Patrones de diseño
- → Diseño de interacción
- → Wireframes parte 2
- → Mi Moodboard: Introducción a Figma
- → Look and feel de mi marca





Contenido



Usabilidad



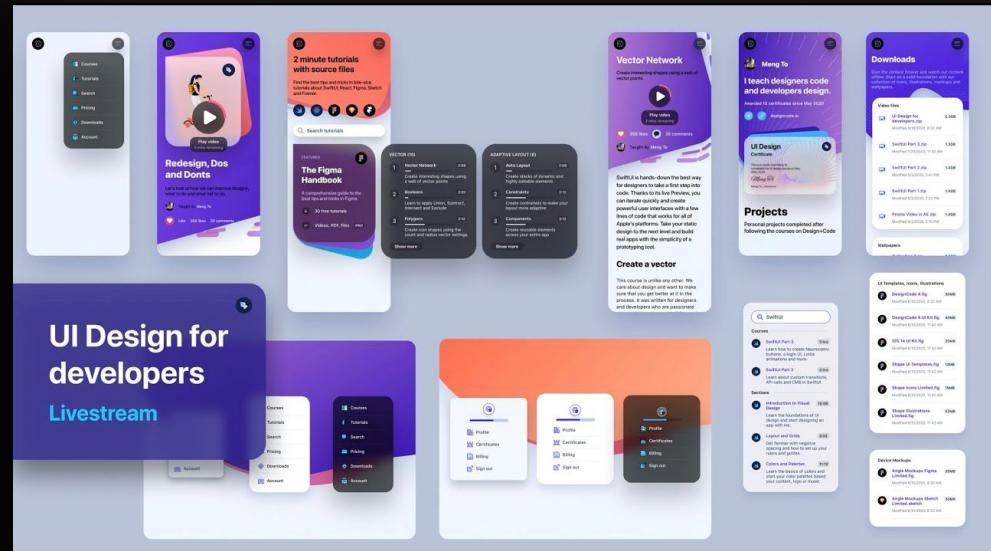
UXD:
Diseño de
experiencia de
usuario



Patrones de diseño



Todos los días nos relacionamos con el mundo que nos rodea a través de miles de aplicaciones e interfaces de usuario y en algunos casos estas son tan conocidas que ni siquiera nos fijamos en lo buenas o malas que podrían ser, simplemente nos enfocamos en el uso o la utilidad que nos da a nuestro día a día.



Patrones de diseño



Son componentes de diseño reutilizables que se utilizan para resolver problemas comunes de usabilidad que experimentan los usuarios. Sin embargo, los patrones de diseño no son plantillas, son los componentes básicos de una gran UX.

Cómo los patrones de diseño mejoran la UX

UI components

Buttons

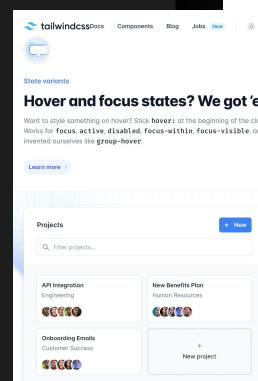
	Large ~ height 50px, font 16pt	Medium ~ height 45px, font 15pt	Small ~ height 36px, font 13pt
Primary			
Primary			
Primary			
Secondary			
Secondary			
Secondary			

Patrones de diseño



Cuando entramos a alguna app o sitio web podemos notar que tienen similitudes, esto no significa que se copie, sino que están diseñados bajo ciertos estándares o patrones de diseño estandarizados.

Cómo los patrones de diseño mejoran la UX



The collage illustrates various design patterns and tools used in modern web development:

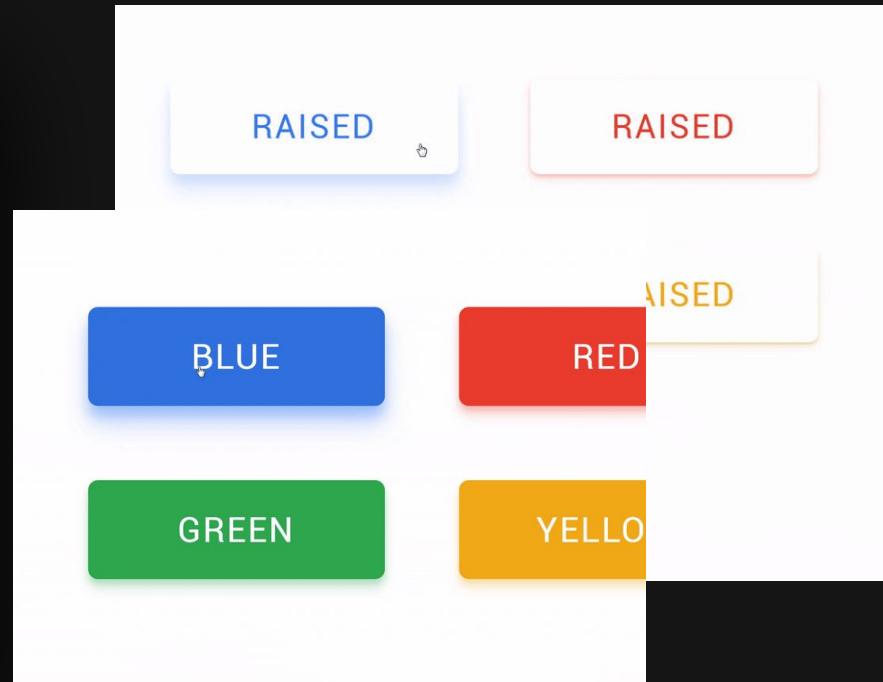
- A purple header with a search bar and navigation links (Docs, Examples, Icons, Themes, Blog).
- A calendar interface showing months of September and October 2022.
- A code editor window displaying utility classes for React, TypeScript, and CSS.
- A Netflix UI component featuring a person's profile picture and a weather forecast.
- A shutterstock image showing a person in a field.
- A snippet of Tailwind CSS utility class code.
- A screenshot of a user interface with a dark header and a light body, similar to the Tailwind CSS homepage.
- A Bootstrap logo.

Clasificación: 1. Patrones de interacción



Se traduce en la comunicación fluida entre aplicación y usuario.

Tan simple como hacer clic sobre un botón o tan compleja como la manipulación de varios objetos para perfeccionar una habilidad o llevar a cabo una comunicación asíncrona o síncrona entre los usuarios y la interfaz de usuario.



Clasificación: 2. Patrones de usabilidad

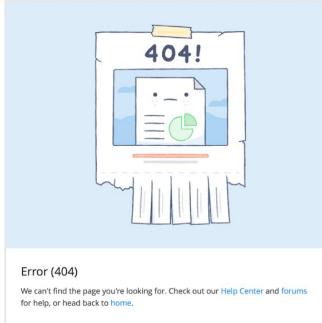


Son mejores soluciones para los problemas entre app y usuario.

Básicamente se trata de...

No permitir al usuario perder el tiempo en aprender a usar el sistema en vez de ayudarlo a alcanzar y centrarse en su objetivo dentro del mismo.

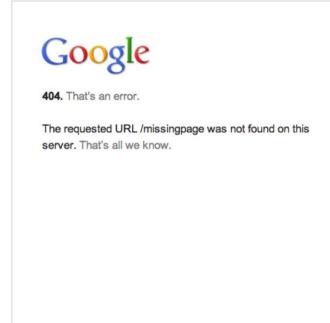
the good



Error (404)

We can't find the page you're looking for. Check out our [Help Center](#) and forums for help, or head back to [home](#).

the bad



- Illustrations add human characteristics

- Concise, understandable explanation

- Offers pragmatic, contextual advice

- No frustration relieving techniques

- Verbose, technological explanation

- Offers no advice or solution

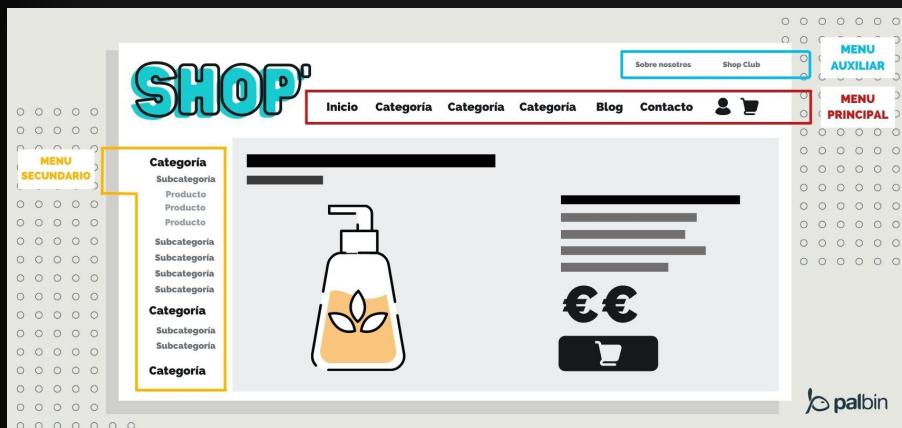
Clasificación: 3. Patrones arquitectónicos



Es la interacción de elementos entre niveles de arquitectura de la información.

Básicamente, debemos preguntarnos y saber responder a...

¿Problemas arquitectónicos?
¿Cómo estructurar o disponer los elementos de interacción qué informan a través de los componentes de la AI.





Workshop

Design thinking, fase 3: Ideación
Crea una lluvia de ideas sobre una variedad de ideas locas y creativas que aborden las necesidades insatisfechas de los usuarios identificadas en la fase de definición.

MVP, Taskflow, Sitemap
(Revisión)
20mins – Trabajo en equipo

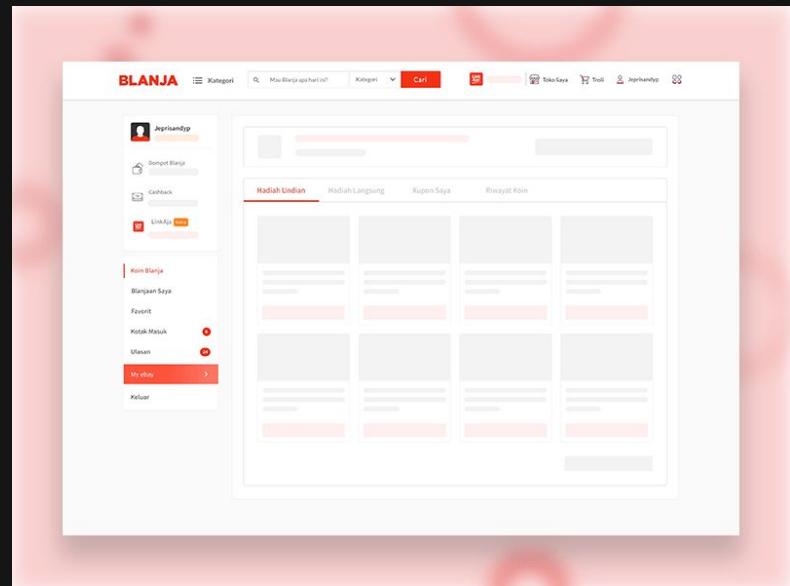
El papel fundamental de la interfaz



kodemia

Las interfaces por lo general están enfocadas en facilitar la vida del usuario, sin embargo, algunas por su mal funcionamiento o diseño se hacen visibles. La interfaz tiene un papel fundamental en el éxito o fracaso de un producto o servicio, pero también toda esta tecnología no es muy útil si nuestros usuarios:

- No logran realizar una transacción en un tiempo razonable.
- No entienden la secuencia de pasos a seguir que se les plantea para llevar a cabo un proceso.
- No encuentran una funcionalidad.
- El diseño no es atractivo.

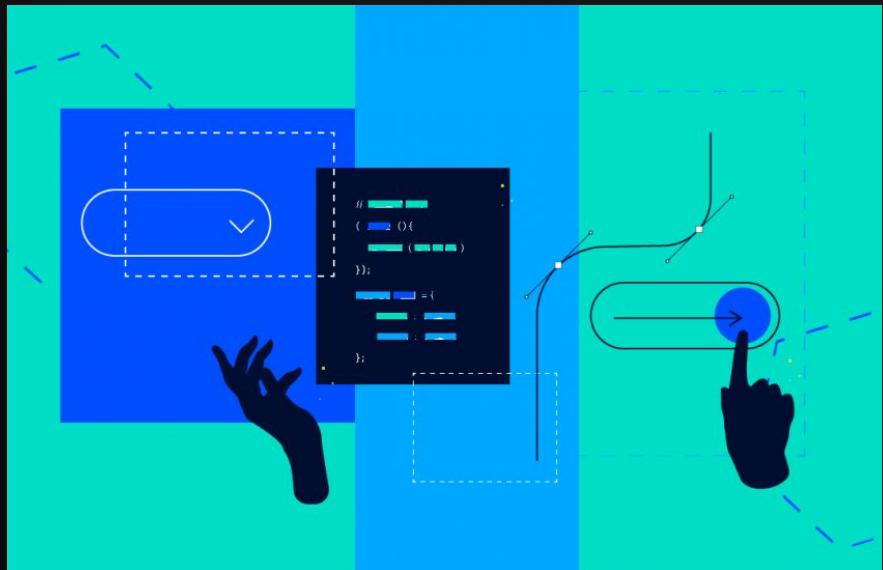


Diseño de Interacción (IxD)



Tanto en diseño como en la tecnología, el diseño de interacción y la experiencia de usuario van de la mano para crear la forma en la que el usuario y la interfaz se comunican de manera fácil, intuitiva y objetiva.

El Diseño de Interacción comprende la construcción del comportamiento que tendrá un sistema o producto pensado en mejorar la UX.



Diseño de Interacción (IxD) 🤝

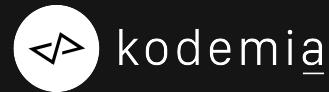


El diseño de interacción toma decisiones sobre:

- La selección de los efectos de transición.
- Define cómo reacciona cada elemento.
- Facilita la comunicación entre usuario y tecnología.
- Define cómo será el menú.
- Plantea el comportamiento del producto.
- Diseña los cambios de acuerdo en cómo se desplaza el usuario por la web o app.
- Determina cómo deben cambiar los botones cuando se les da clic.

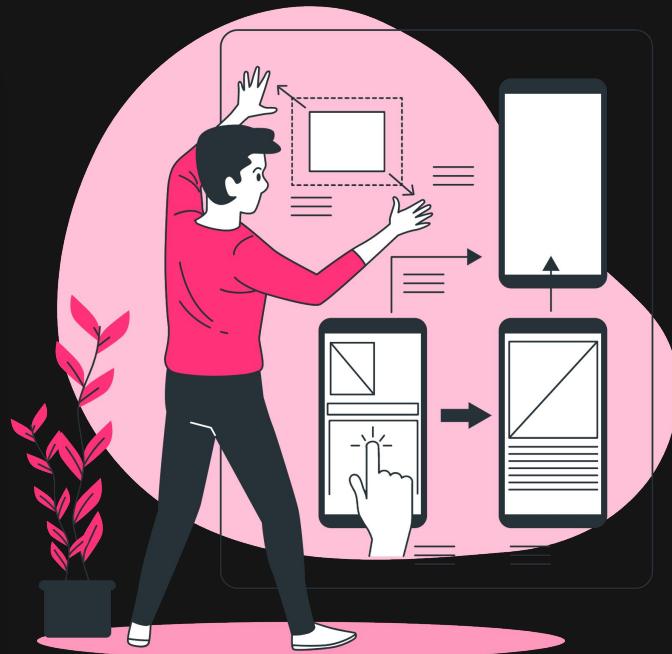


Diseño de Interacción (IxD)



Características principales del Diseño de Interacción:

1. El diseño debe tener un objetivo.
2. La interfaz debe ser sencilla.
3. El proceso de aprendizaje debe ser rápido.
4. Usar indicadores visuales.
5. El tiempo de respuesta debe ser rápido.



El diseño debe tener un objetivo 😊

Está relacionado con las necesidades del usuario, sus hábitos y preferencias...

Las herramientas que comúnmente se utilizan para comprender a los usuarios en esta etapa son:

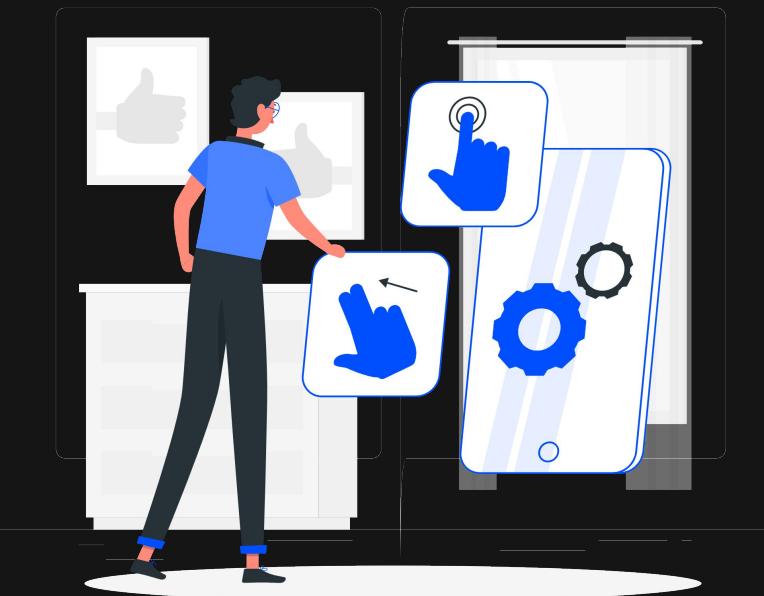
- User Persona
- Userflows (recuerden su taskflow, basado en el camino feliz)



La interfaz debe ser sencilla 😊

Si el producto no es fácil de usar, no tendrá usuarios que quieran utilizarlo...

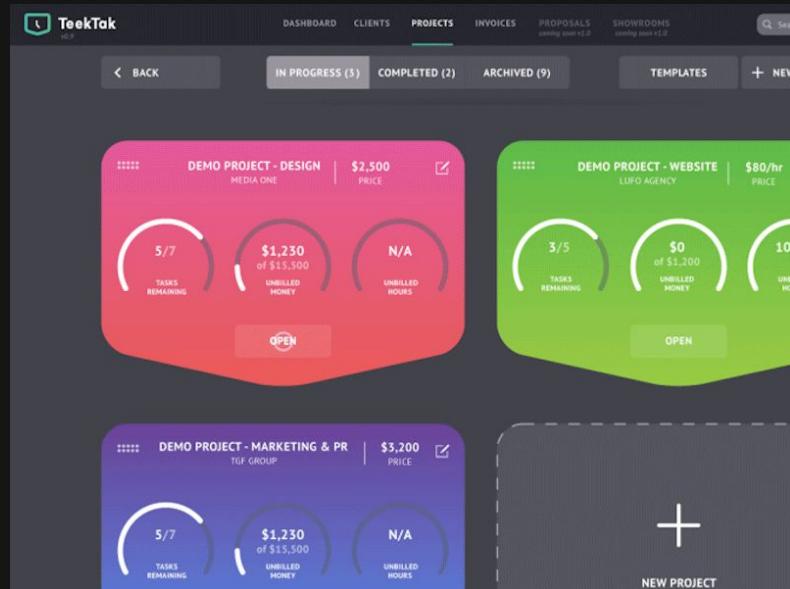
Por lo tanto, el diseño de interacción considera la usabilidad en las interfaces de modo que sean fáciles de comprender y usar.



El proceso de aprendizaje debe ser rápido 😊

Los usuarios reconocen patrones de navegación que facilitan el aprendizaje...

Debemos utilizar estos gestos conocidos por el usuario para que aprenda a usar las plataformas y aplicaciones más rápidamente. Pero existirán ocasiones en las que será necesario enseñarles gestos o acciones adicionales, en esos momentos se pueden colocar tutoriales, tooltips o pop ups que guíen al usuario por primera vez.



Usar indicadores visuales 😊

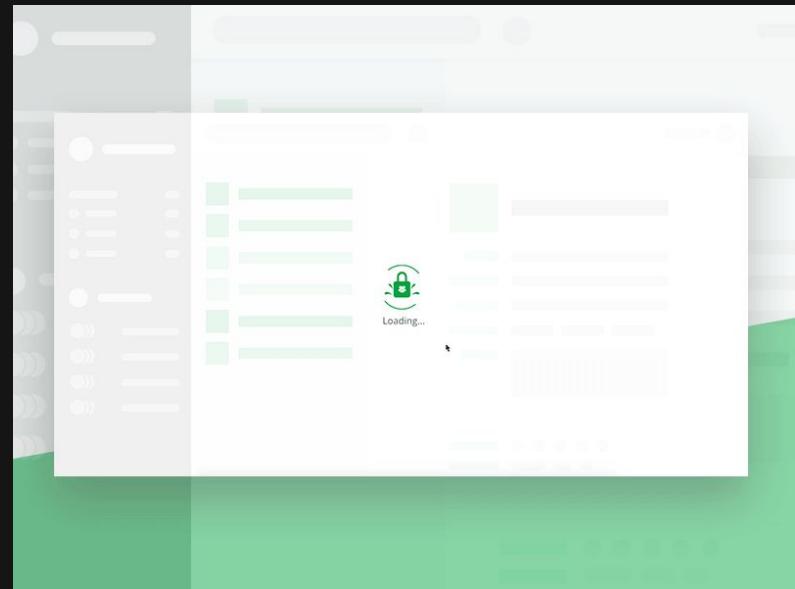
Cuando el usuario reconoce aspectos típicos en una aplicación o en un sitio web...

No importa si cambian de colores o estilos, la esencia del elemento no cambia, por lo que el usuario lo seguirá reconociendo y usando como siempre. Estos indicadores mejoran la experiencia del usuario y su adaptación al producto es más fácil y rápida.

El tiempo de respuesta debe ser rápido 😊

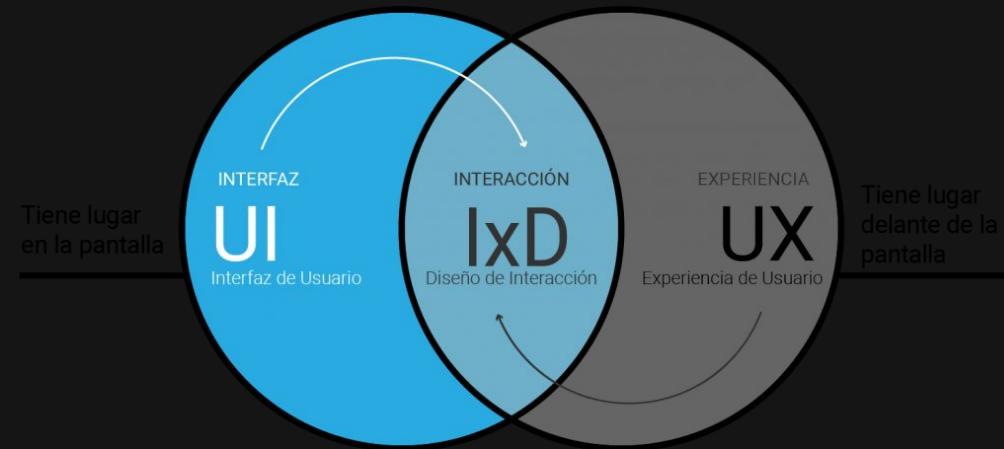
Un buen diseño de interacción se debe caracterizar por un tiempo de respuesta muy rápido....

Si el producto es grandioso en su interfaz, es fácil, es intuitivo y se entiende fácilmente, no importará si el tiempo de respuesta de las peticiones del usuario es lento. Lo que sucederá es que el usuario abandonará el producto y dejará de usarlo.



Cómo se relaciona el UX y el IxD 😊

El diseño de interacción es responsabilidad de UX, pero también se encarga del diseño de la información y es responsable de diseñar cómo se almacenará y organizará la información generada en los sistemas, apps o webs.



Si hablamos de forma práctica, el IxD es responsable de crear wireframes, maquetas y prototipos.

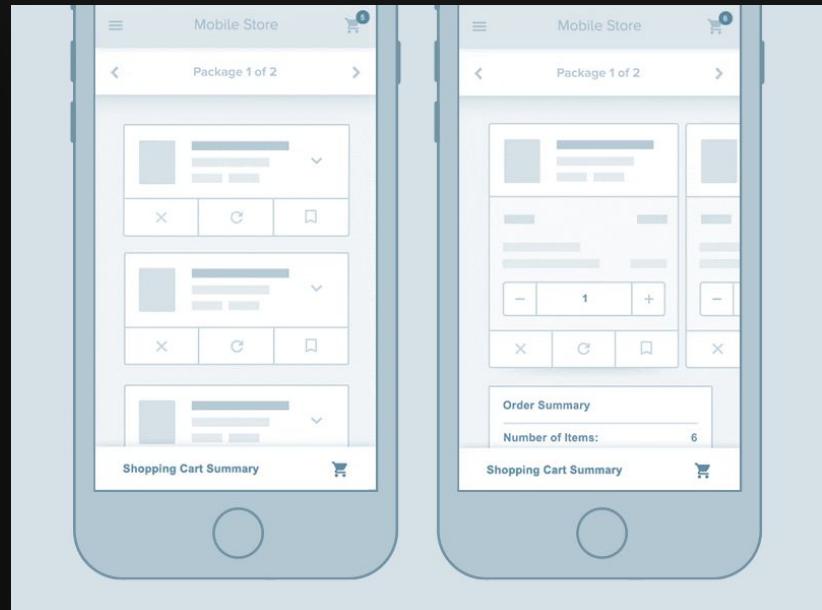
Wireframes II



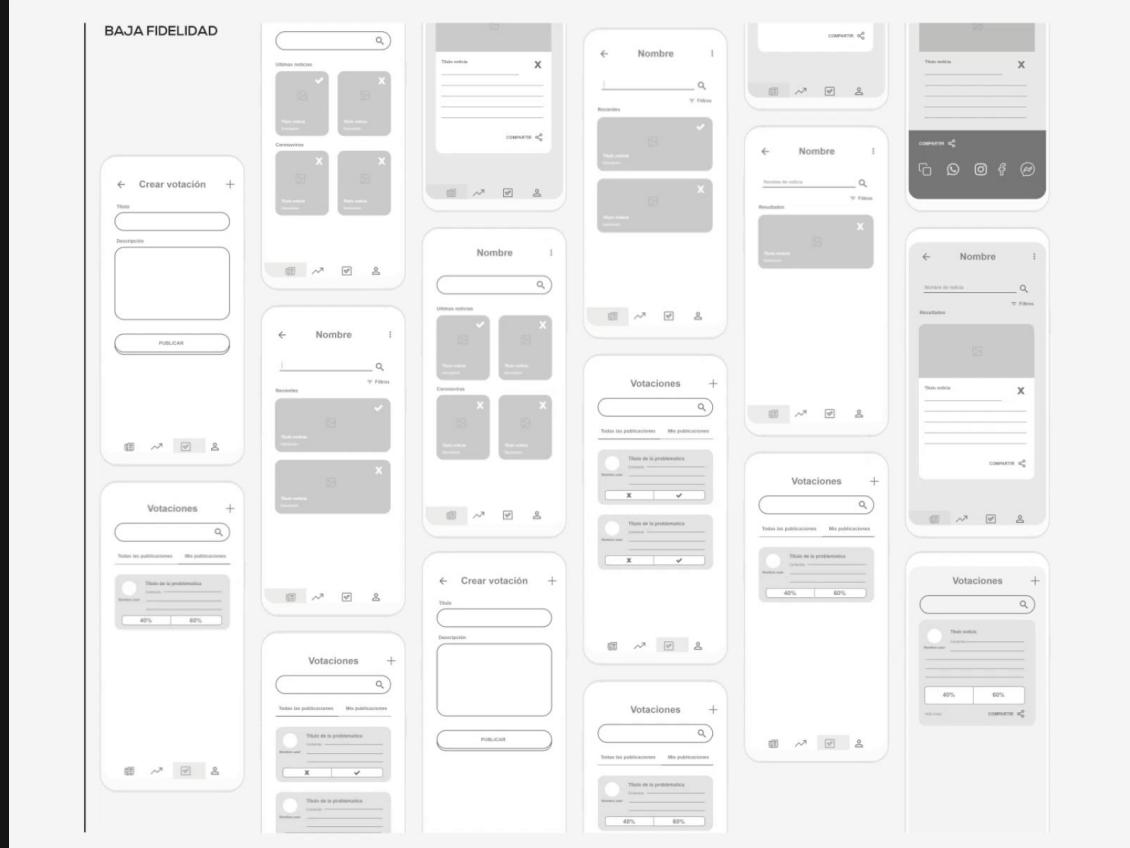
Son solo prototipos de baja fidelidad; es decir, diseños simples en blanco y negro que representan los elementos más importantes de un sitio web o una interfaz de usuario, el contenido y otros elementos estructurales.

Un Wireframe representa principalmente la estructura de un producto.

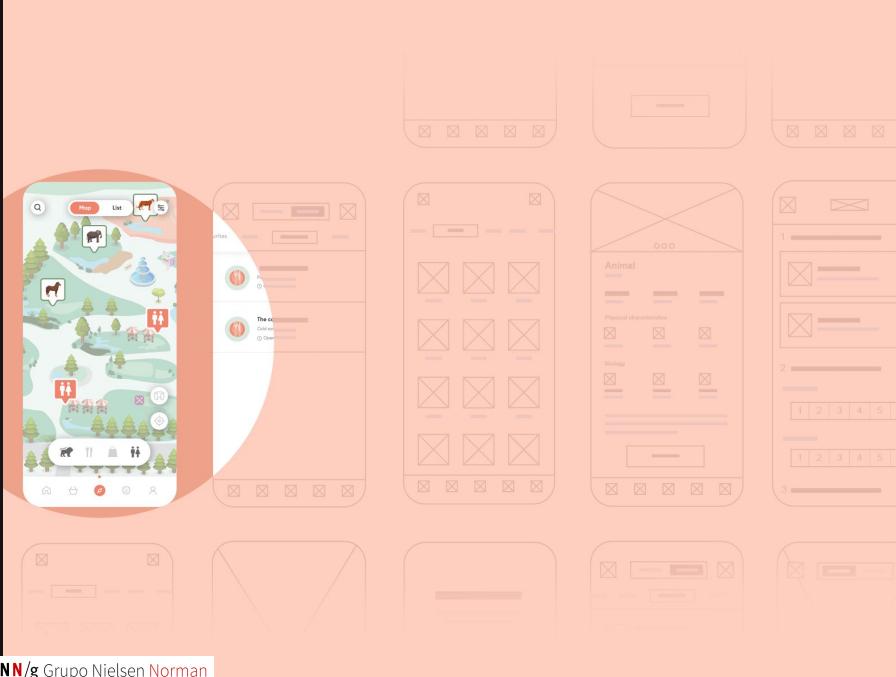
Prototipos UX: baja fidelidad frente a alta fidelidad



Wireframes



¿Cómo crear los Wireframes de mi producto digital? 💪



NN/g Grupo Nielsen Norman

Cómo crear mis wireframes

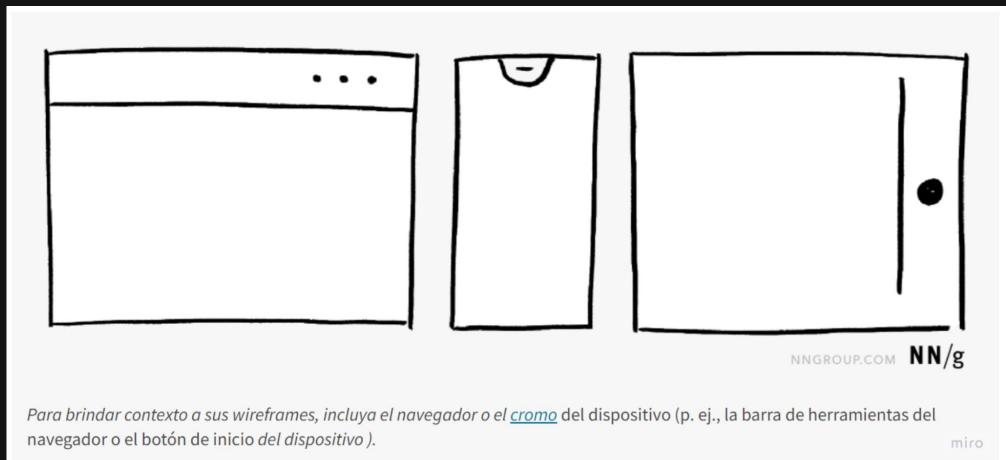
Aplica Crazy 8's para describir la experiencia que un usuario podría tener con la solución 😊

- Con **ocho minutos** en el reloj, todos los miembros del equipo deben **esbozar en silencio ocho ideas** diferentes basadas en su Taskflow (Recuerden, en su POV... mencionaron el problema; los hallazgos, el ¿Qué? ... la necesidad y... encontraron el insight, el ¿Por qué?... ¿Lo recuerdan?... pero nos hace falta el **¿Cómo podríamos resolver...? y esto van a expresarlo a través de sus primeros bosquejos, con sus wireframes a mano :3**)
- Al finalizar los ocho minutos, cada persona debe compartir sus ideas con el resto del equipo.
- Cada persona debe votar por sus tres ideas principales que creen que podrían ser una solución viable para **¿Cómo podríamos...?**
- Descartar las ideas que definitivamente no funcionarían.
- ¿Encontraste algo nuevo e innovador? (algo que quizás no salió a relucir en tus primeros hallazgos)

Identifica la relación de aspecto de la ventana del navegador o del dispositivo 😊

Esta relación no tiene que ser precisa, especialmente si está dibujando a mano. Para una estructura alámbrica de mayor fidelidad, aquí hay algunas dimensiones iniciales:

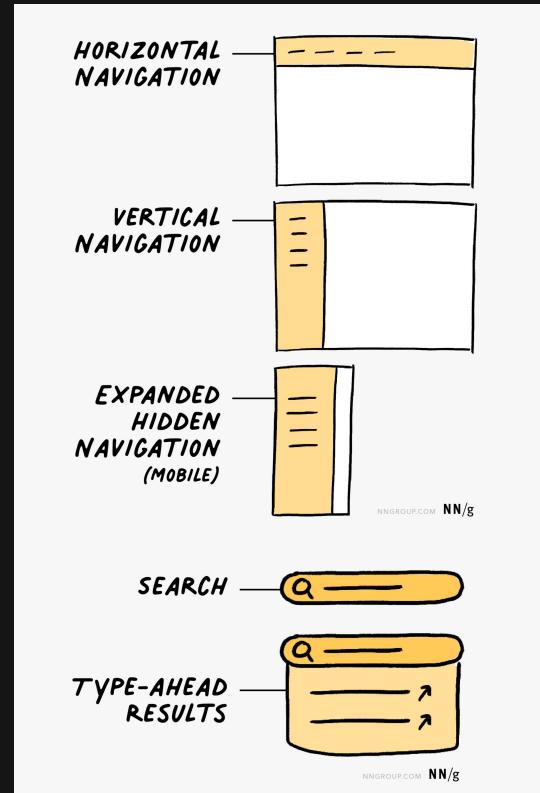
- Para wireframes web, algunos tamaños de punto de interrupción comunes son 1024x768 píxeles y 1920x1080 píxeles.
- Para dispositivos móviles, las dimensiones variarán según el dispositivo específico (p. ej., tableta, teléfonos de varios tamaños). Comience por averiguar para qué dispositivo debe optimizar



Dibuja la navegación y la búsqueda 😊

La navegación y la búsqueda agregan contexto a los wireframes. Si está siguiendo un diseño o plantilla existente, dibuje el marco que ya está en su lugar; por ejemplo, coloque una barra de navegación en la parte superior de la página si sabe que todas sus páginas la tienen.

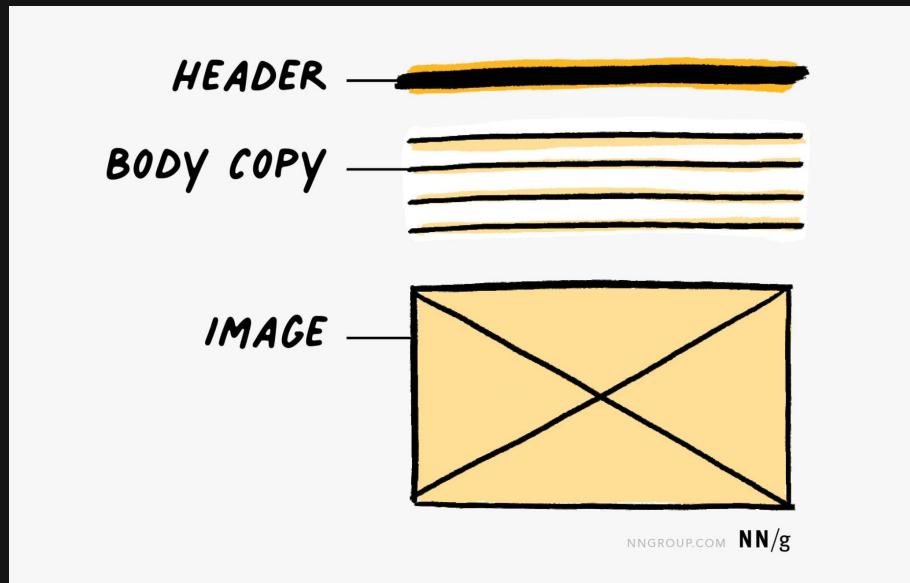
Si está comenzando desde cero, piense en qué tipo de navegación podría funcionar. (**Recuerde, no necesita hacerlo bien la primera vez**). Indique una barra de navegación (ya sea horizontal o vertical). Si está utilizando la navegación oculta, muéstrela expandida o no, según su enfoque. Si desea mostrar que se encuentra en un enlace de navegación específico, subraye o coloque un cuadro alrededor de ese enlace.



Identifica y dibuja los elementos más grandes en tu diseño 😊

A continuación, concéntrese en dibujar las partes principales de su idea, por ejemplo, encabezados, banners e imágenes grandes, o incluso grandes secciones del cuerpo del texto. Aquí hay algunas convenciones comunes de wireframing:

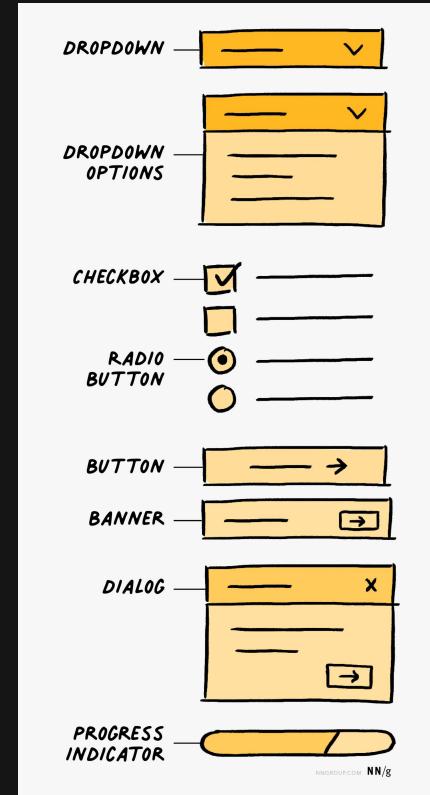
- Los encabezados se ilustran con líneas más gruesas.
- El cuerpo del texto se esboza con líneas más finas.
- Una imagen se representa como un rectángulo con una x que lo atraviesa.



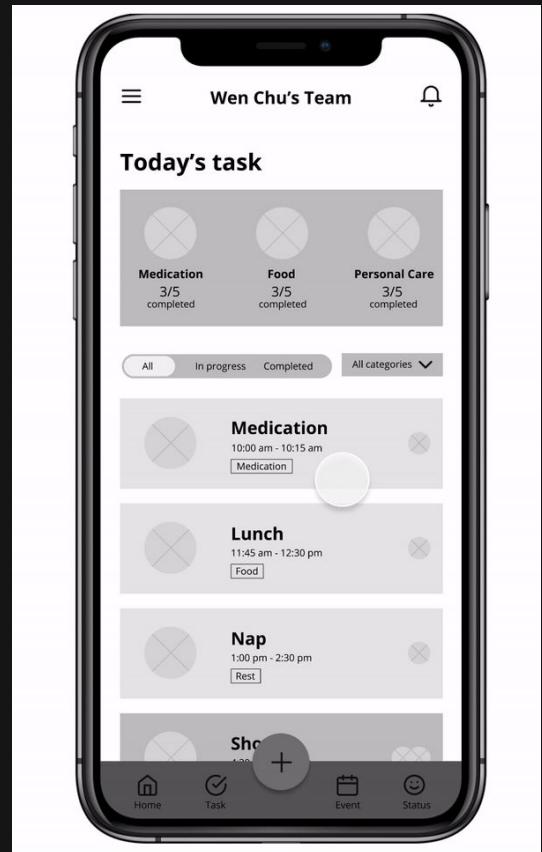
Completa los detalles restantes 😊

Por lo general, estos detalles son pequeños componentes relacionados con la selección, como botones, menús desplegables, casillas de verificación o botones de relación, pero también pueden incluir campos de texto o cualquier línea restante del texto del cuerpo. Si está estructurando varias pantallas que forman parte de un flujo, es posible que también tenga barras de progreso y cuadros de diálogo. No olvide agregar llamadas a la acción o mostrar la selección, ya que estos detalles ayudan a otros a comprender su idea de diseño.

Los botones se pueden representar de muchas maneras diferentes. En general, lo mejor es un rectángulo básico con una línea o una flecha para representar que lleva al usuario a otro lugar. Sin embargo, para las llamadas a la acción, incluya también una etiqueta de texto para proporcionar detalles clave a otras personas que miren sus esquemas.



Wireframes





Workshop



kodemia

Design thinking, fase 3: Ideación
Crea una lluvia de ideas sobre una variedad de ideas locas y creativas que aborden las necesidades insatisfechas de los usuarios identificadas en la fase de definición.

Wireframes: Traduciendo el Taskflow a pantallas en baja fidelidad
(Miro)
30mins - Trabajo en equipo

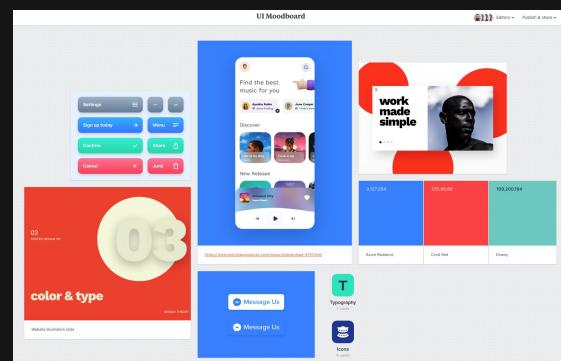
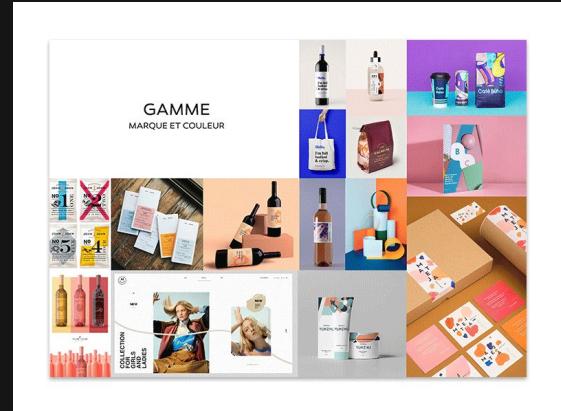
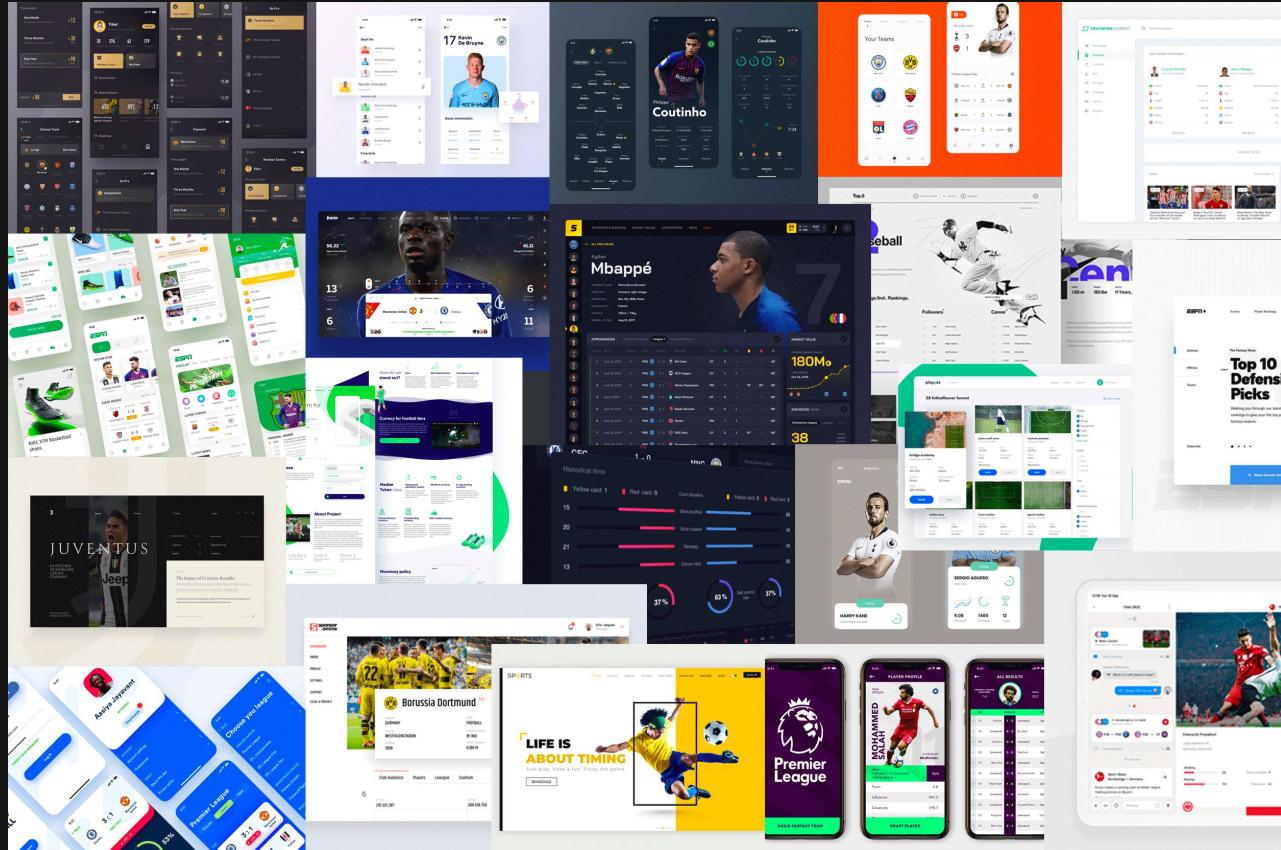
Moodboard



Es una representación visual formada por un conjunto de piezas gráficas que tratan de representar un conjunto de emociones y conceptos para definir cómo se percibirá y verá la aplicación o página web, transmitiendo los conceptos estéticos .

The image displays a moodboard titled "UI Moodboard" from the Sketch app. It includes a UI mockup of a mobile application interface with buttons for "Settings", "Sign up today", "Confirm", "Cancel", "Menu", "Share", and "Junk". Below this is a red poster with a large white circle containing the number "03" and the text "POSTER DESIGN 101" and "color & type". To the right is a blue mobile application interface titled "UI Moodboard" showing a music discovery screen with users like Aysha Rubin and Jane Cooper, and tracks like "Our of My Mind" and "Freak in Me". At the bottom are three colored cards: "Azure Radiance" (blue), "Coral Red" (red), and "Downy" (teal). On the left, there are two "Message Us" buttons and icons for "Typography" (7 cards) and "Icons" (6 cards).

¿Cómo crear mi Moodboard?

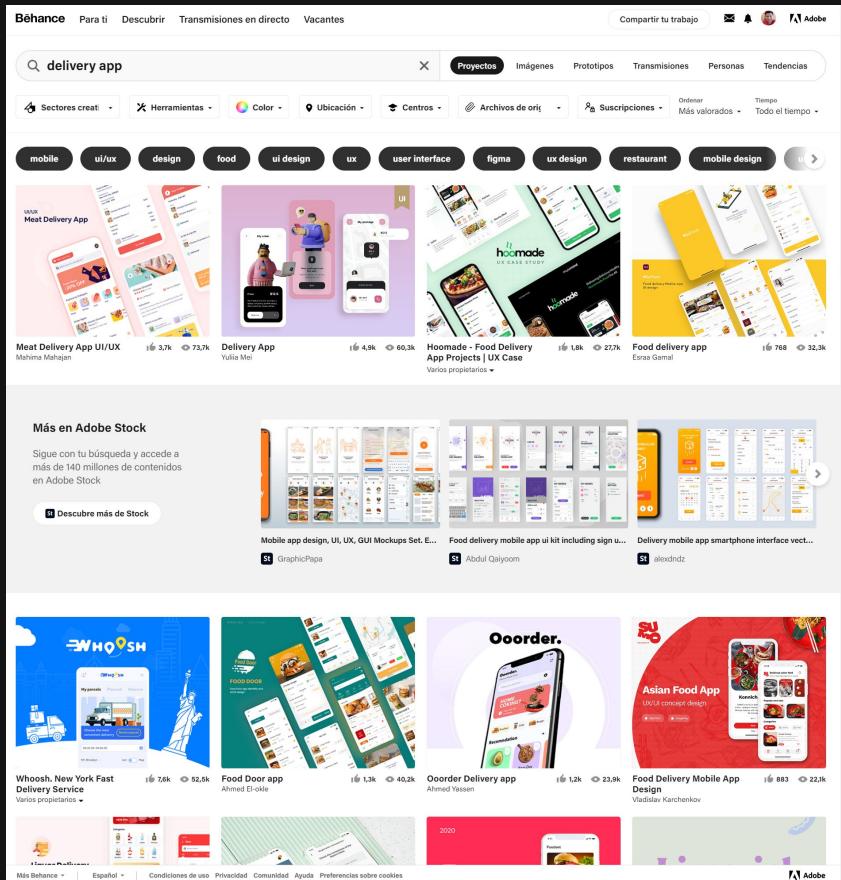


Define la dirección 😊

Un moodboard puede ser útil en diferentes ocasiones, ya que puede utilizarse para trabajar literalmente con lo que se incluye (paleta de color, tipografías...) o puede ser más evocativo y que incluya imágenes aspiraciones con lo que se quiere transmitir con el proyecto. O puede ser una combinación de ambas. En cualquier caso, antes de empezar tienes que tener claro para qué y por qué se necesita el moodboard
¿Qué se pretende conseguir y transmitir?

Consideraciones:

- Definir Nombre del proyecto
- Elegir máximo 2 tipografías
- Elegir máximo 3 colores corporativos o primarios.
- Por el momento, no se preocupen por su logotipo

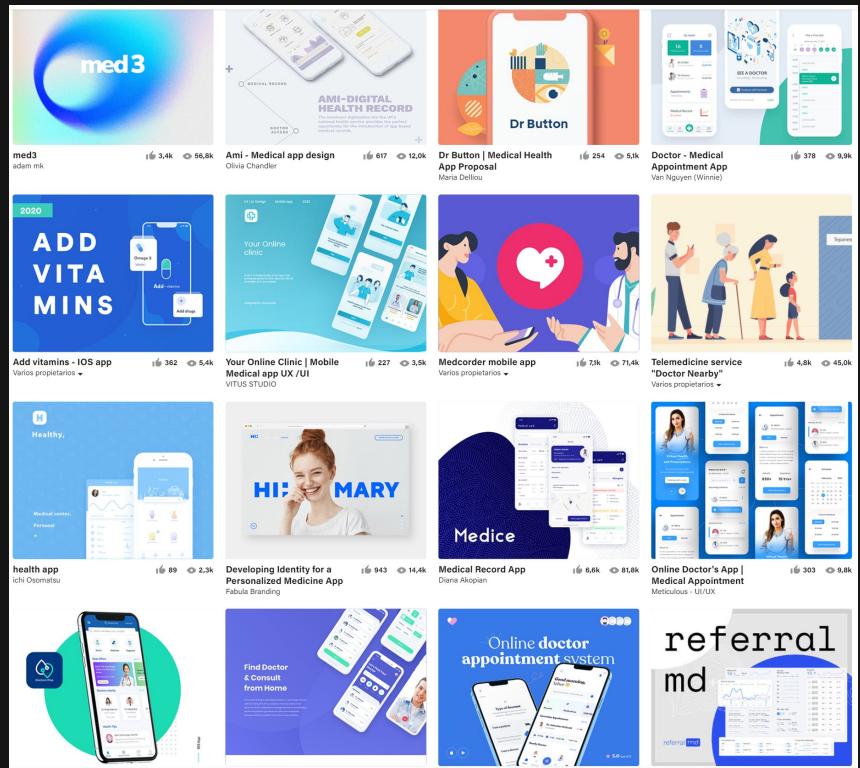


Selecciona las referencias 😊

Tanto si ya existen en un manual de marca como si tienes que buscarlas en Unsplash, Pinterest, Dribbble y otras plataformas, lo que hay que hacer es empezar a seleccionar las referencias y categorizarlas.

No pienses en incluir sólo imágenes estáticas: un moodboard puede contener fragmentos de vídeos, audios, recortes de revistas, gifs, colores, tipografías, fotografías...

Una vez tengas suficientes, filtralas para incluir sólo aquellas que transmiten exactamente aquello que se ha marcado en la dirección del proyecto.





Workshop



kodemia_

Design thinking, fase 4:
Prototipado
Construir representaciones reales
y táctiles para determinar la
viabilidad de nuestras ideas.

Intro a figma: Moodboard
30mins – Trabajo en equipo

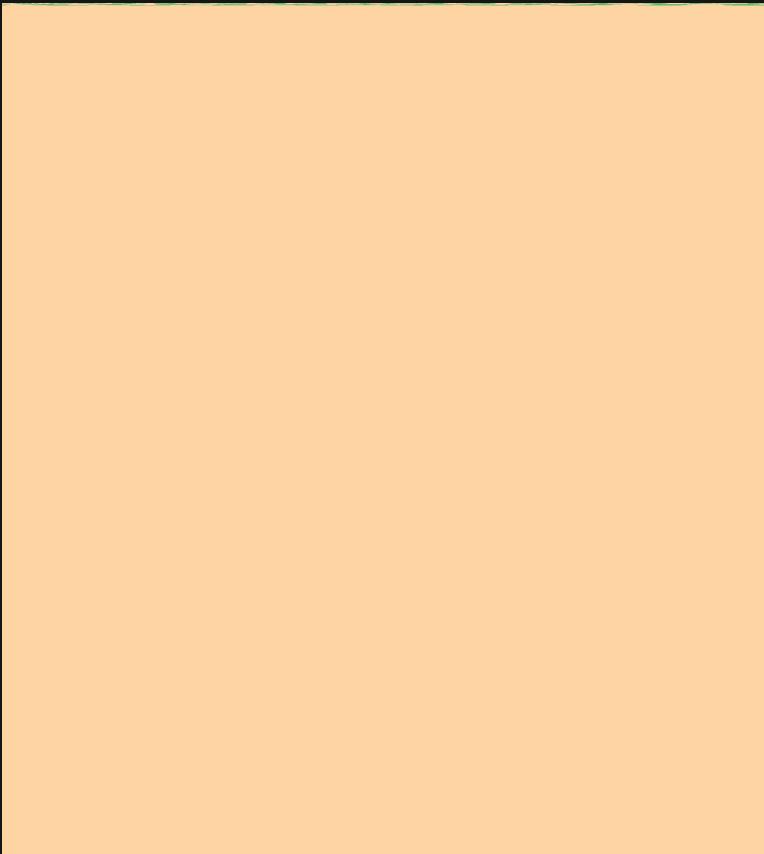
Recursos

Look and feel de mi marca

Look and feel **cubre todo lo que ves y sientes** que te hace relacionarte con una marca en particular. Va más allá de sus elementos digitales. Por ejemplo, si brinda un servicio en la tienda, todo, desde las bolsas hasta los colores del diseño de la tienda, debe ser coherente con otros elementos de la marca, como su estrategia digital.



Look and feel de mi marca 💪





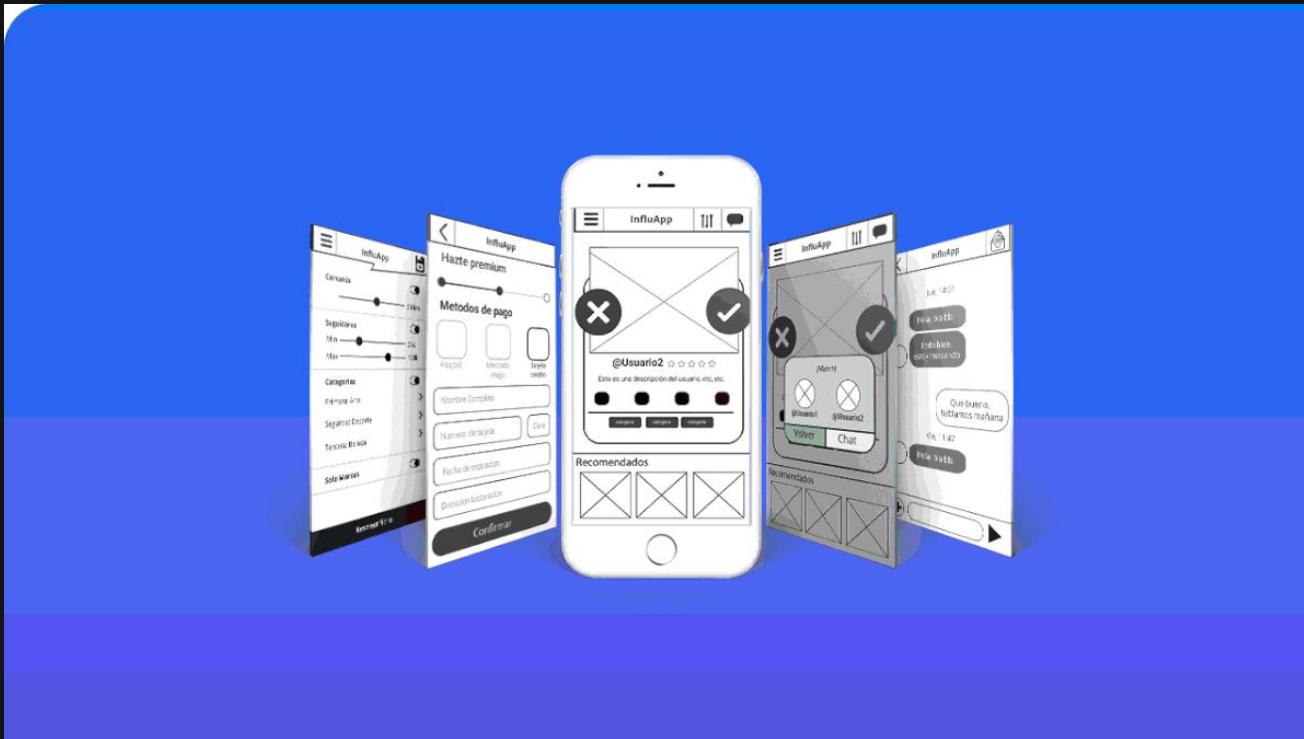
¡Importante!

Design thinking, fase 4: Prototipado

Construir representaciones reales
y táctiles para determinar la
viabilidad de nuestras ideas.

Branding de mi marca (Tools para mi diseño) **Trabajo en equipo**

Prepárense para la creación de sus Mockups 💪





¡Importante!



Tarea:

Recrear de forma individual, en figma, los tutoriales sugeridos.

Portafolio en Figma

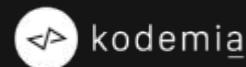
([cv en 20 minutos con Figma](#), [Create simple UI UX Portfolio](#))

Trabajo individual



Impartido por Víctor Torres
DevKoore Lead UX/UI

Powered by



Gracias a todos!

Hecho con por los mentores y Kodemia