Experiencia de Usuario UX

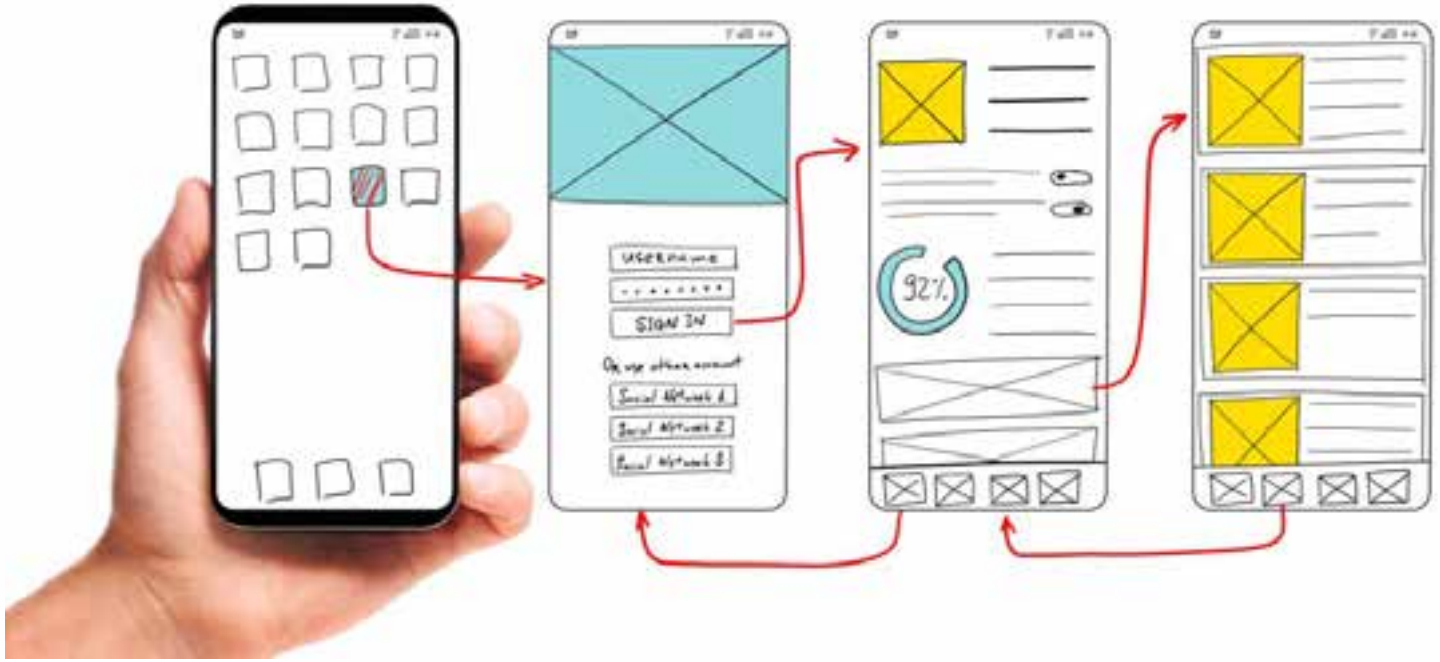
Taller: Prototipado Producto Mínimo Viable Realidad Mixta.



Experiencia de usuario UX

- **UX (user experience)** es la actividad que se centra en atender la experiencia general del usuario final, incluidas sus percepciones, emociones y respuestas a un producto, sistema o servicio de una empresa.
- La UX, se define por criterios que incluyen la facilidad de uso, la accesibilidad y la conveniencia.

Experiencia de usuario UX
Ejemplo de prototipado de aplicación para smartphone



Experiencia de usuario UX

- **UX (user experience)** es un término que se usa con frecuencia en ámbitos de tecnologías como smartphones, computadores, sitios web , porque es un campo bastante nuevo y variable.
- La UX es variable porque cambia rápidamente debido a los avances tecnológicos, a los nuevos tipos de interacciones y a las preferencias del usuario

Experiencia de usuario UX
¿Qué busca la UX?

- Satisfacer la necesidad de los clientes de manera rápida y simple.
- Se sabe por ejemplo que, el 53% de las veces los usuarios de dispositivos móviles, se van de una página web que tarda más de 3 segundos en cargar.
- Las empresas que cuenta con un sitio web, sin importar el nicho al que pertenezcan, podrían perder el interés de sus clientes en su marca, en cuestión de segundos, si estos no lo encuentran útil y fácil de usar.
- De hecho, la mayoría de los visitantes pueden determinar si quieren o no permanecer en un sitio en menos de 15 segundos.

Experiencia de usuario UX
¿Qué es el diseño de experiencia de usuario (UX)?

- es el proceso enfocado en aumentar el nivel de satisfacción de un usuario respecto de un producto o servicio al mejorar su funcionalidad, facilidad de uso y conveniencia.

- El diseño UX consiste en crear productos «que provean experiencias significativas y relevantes», de acuerdo con la Fundación para el Diseño Interactivo. Dentro del diseño UX, hay algunas categorías diferentes.

4 tipos de diseño UX

- **1. Diseño de interacción**

Un subconjunto del diseño UX es el diseño de interacción (IxD).

Se define como la interacción entre un usuario y producto, donde el objetivo es que sea agradable para el usuario.

4 tipos de diseño UX

- **2. Diseño visual**

Las principales claves son comprobar cómo se ve y cómo se siente navegar por una aplicación.

Cubre otro tipo de aspectos para la experiencia del usuario como la eficiencia, estado de ánimo, nivel de entretenimiento o placer.

Un diseño visual exitoso tiene los principios de diseño artístico, que incluyen: equilibrio, espacio y contraste. El color, la forma, el tamaño y otros elementos también afectan el diseño visual.

4 tipos de diseño UX

- **3. Investigación del usuario**

Consiste en que las empresas determinen qué quieren y necesitan sus clientes y usuarios. En esencia, tu sitio web debe resolver un problema, por lo que este es un paso importante para detectar qué requieren exactamente tus usuarios. Sin este, tus diseños están basados solo en conjeturas.

4 tipos de diseño UX

- 4. Arquitectura de la información

Los diseñadores usan la arquitectura de la información para estructurar y etiquetar el contenido de modo que los usuarios puedan encontrar la información fácilmente.

Se usa en los sitios web, teléfonos inteligentes, aplicaciones e incluso en lugares físicos.

La facilidad de uso y la capacidad de descubrimiento son dos factores importantes, por lo que están tan estrechamente relacionadas con el diseño UX.

5 Principios del diseño UX

- **1 Ser contextual:**

Se desea lograr que las personas sepan exactamente dónde están en su recorrido de usuario.

Nunca deberían sentirse perdidas o abrumadas. El diseño está ahí para guiarlas a lo largo de su viaje.

- **2 Ser humano:**

Ningún usuario disfruta sentir que está interactuando con una máquina.

Obtener la confianza del usuario final mostrando la personalidad y la accesibilidad de una marca.

5 Principios del diseño UX

- **Ser localizable:**

Los usuarios no quieren perder el tiempo.

Con un diseño UX exitoso nuestro trabajo será fácil de encontrar y navegar.

- **Ser fácil:**

Ser coherente y directo ayudará mucho a los usuarios.

Construir relaciones con ellos brindándoles experiencias agradables y fáciles.

- **Ser simple:**

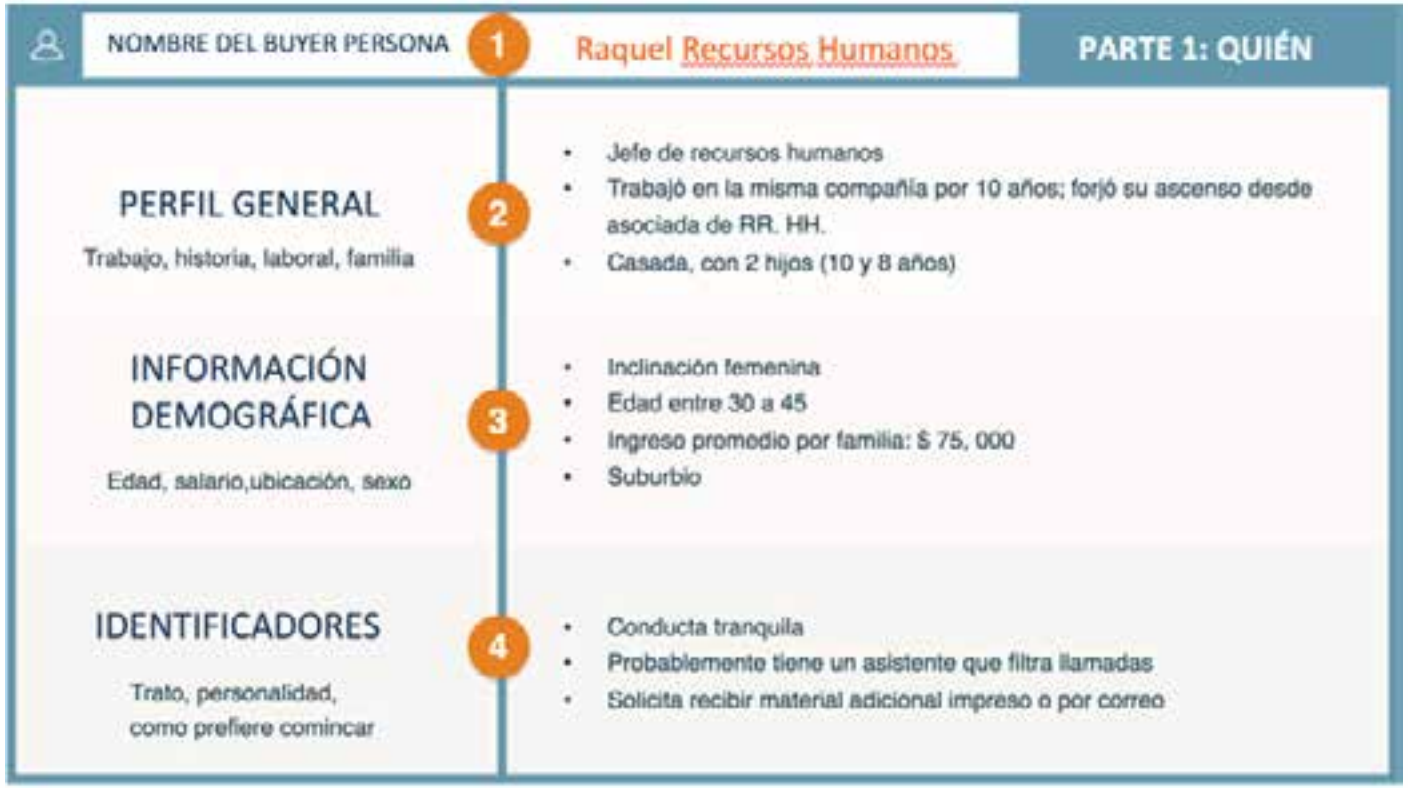
Evitar los elementos y descripciones innecesarios. Ir directo al punto.
Ser honestos, hoy en día, todos tienen un periodo de atención corto.

Las 5 etapas del proceso de diseño de experiencia de usuario

- 1. Comprender los puntos de dolor del usuario
  - Entrevistas
  - Encuestas en línea
- 2. Haz *user personas* (representaciones de usuario)
- 3. Mapear los recorridos del usuario
- 4. Realiza esquemas de página
- 5. Inicia la fase de prototipos

Las 5 etapas del proceso de diseño de experiencia de usuario

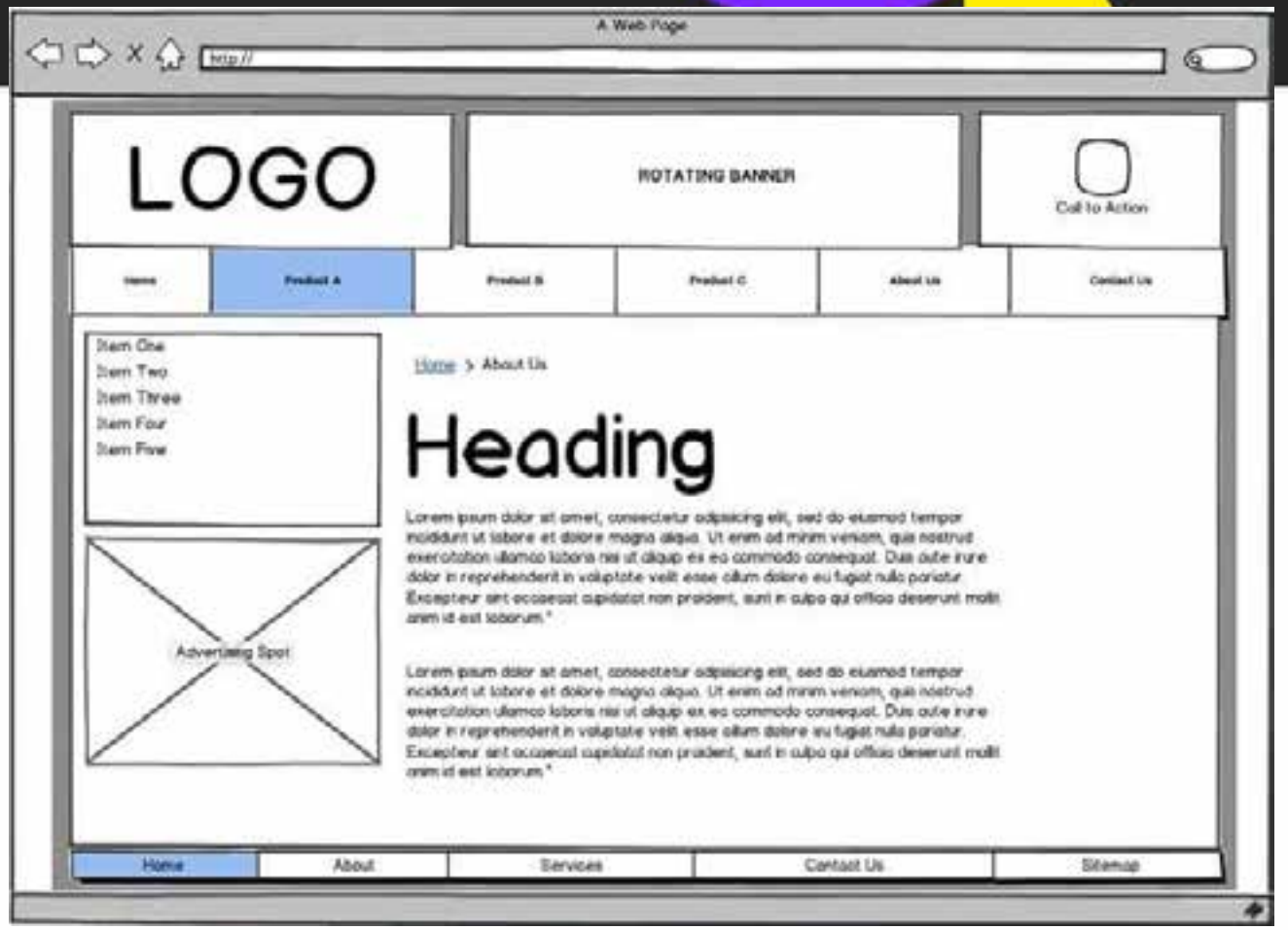
Representaciones de usuario)



Las 5 etapas del proceso de diseño de experiencia de usuario

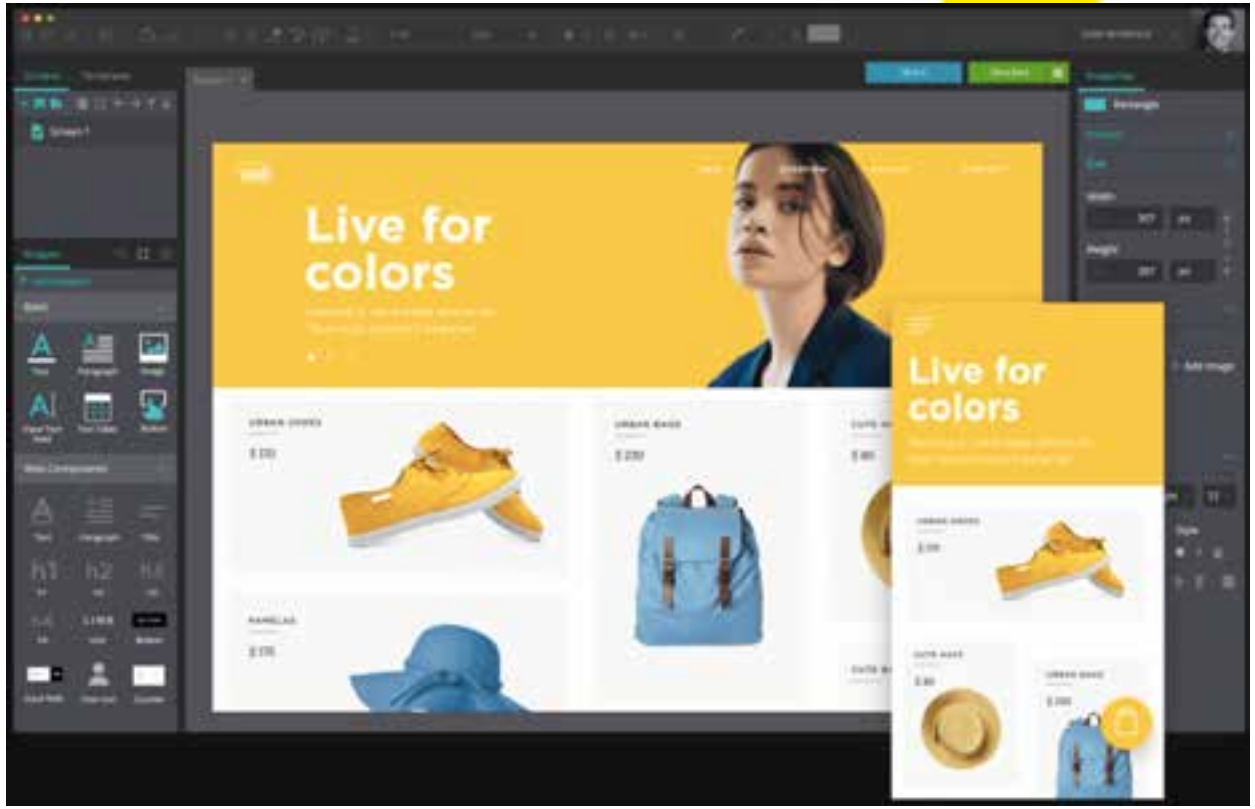
Los wireframes con su variación en complejidad. Son una herramienta para realizar esquemas de una página WEB, se pueden hacer a mano o con una herramienta de diseño.

Este es un ejemplo:



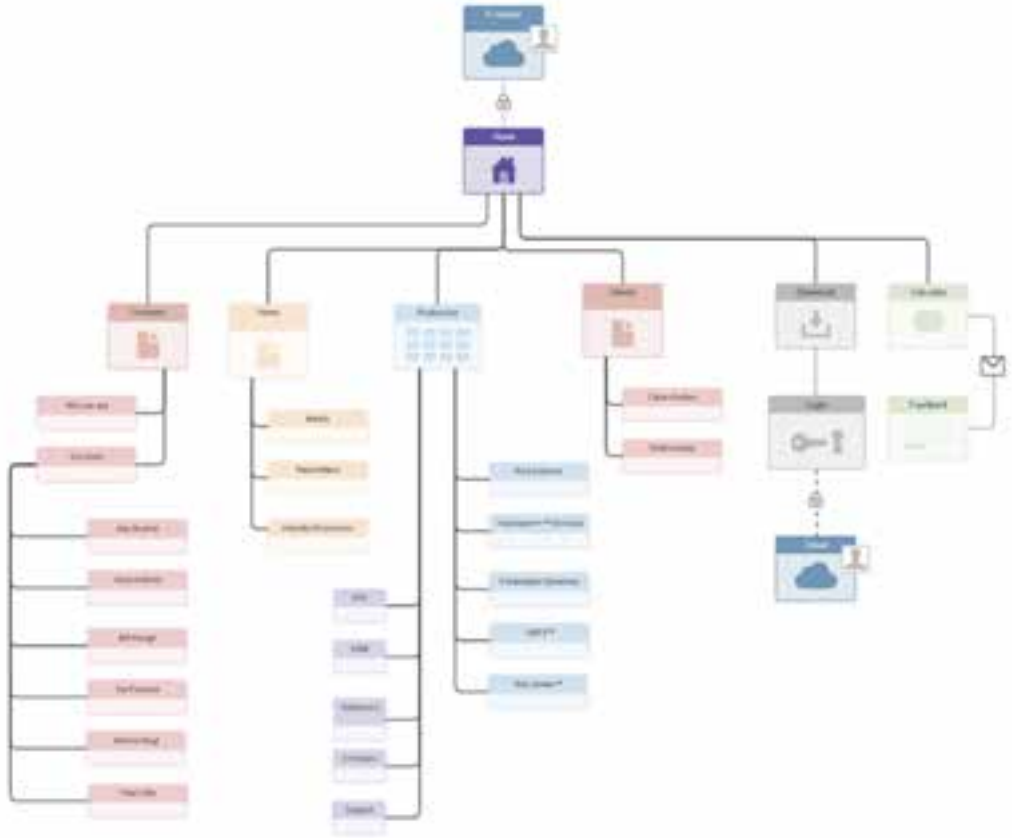
Las 5 etapas del proceso de diseño de experiencia de usuario

Para crear un prototipo y las iteraciones posteriores, utiliza una herramienta especializada como Adobe XD, InVision o Justinmind. Este es un ejemplo de un prototipo creado con Justinmind:



Entregables del proceso en UX

- 1. Investigación del usuario
- 2. Evaluación de la competencia
- 3. Diseño de interacción
- 4. Arquitectura de la información



¿Qué es la investigación de experiencia de usuario?

- Las pruebas de usabilidad evalúan el éxito de un producto probándolo en usuarios reales. Brindan a las compañías información real sobre cómo las personas usan un producto o sistema y cómo funciona para ese usuario. Hay dos métodos de prueba principales:
- **Las pruebas Hallway** son una forma rápida y económica para que las empresas e investigadores obtengan información de usuarios que tal vez no conozcan la empresa o sus productos. Varios individuos al azar usan los productos y dan su opinión sobre su experiencia.
- Las pruebas de usabilidad remota permiten a las empresas investigar con los usuarios en su entorno natural (como en su hogar u oficina). Estas pruebas se pueden moderar de cualquier manera que la empresa elija.

Herramientas para pruebas de usabilidad

- Crazzy Egg

https://www.crazyegg.com/

- Hotjar

https://www.hotjar.com/

- Arquitectura de la información

https://www.userfeel.com/



Mejorar la experiencia de usuario

Por medio de la investigación y pruebas, la experiencia de usuario siempre se puede mejorar.

- Algunas de las formas más comunes para hacerlo incluyen:
  - adoptar un enfoque consultivo para mejorar la experiencia,
  - determinar los llamados a la acción (CTA)
  - implementar un diseño web responsive,
  - considerar la ley de Fitts
  - evitar una entrada abrumadora de datos

Herramientas para UX

- Adobe Fireworks
- Adobe XD
- Axure
- Inkscape
- Sketch
- Storyboarde
- Toon Boom Story Board

Taller Metodología LEAN para UX

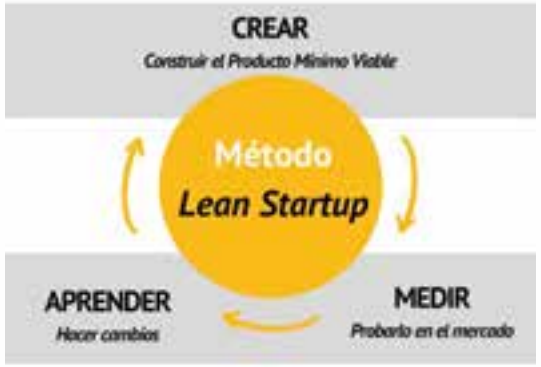
- Uno de los objetivos a alcanzar con el taller de formación en **Realidad Mixta**, es elaborar un producto mínimo viable aplicando los conocimientos adquiridos durante el desarrollo del curso.

Taller Metodología Lean para UX
Pertinencia del taller

La innovación es una de las habilidades a cultivar con el proceso formativo que busca fortalecer en los participantes con herramientas ágiles que les permita enfrentar los retos de producción y creatividad en un medio cada vez más cambiante y acelerado.

Por esta razón, en la actual formación se ha dado a conocer acerca de las Metodologías **Desing Thinking** y **UX**, **MARCOS DE TRABAJO** complementarios que tienen como centro de atención al cliente o usuario, para el desarrollo de servicios o productos.







Taller Metodología Lean UX
Aclaración Acerca de Design Thinking, LEAN UX y La Metodología AGILE

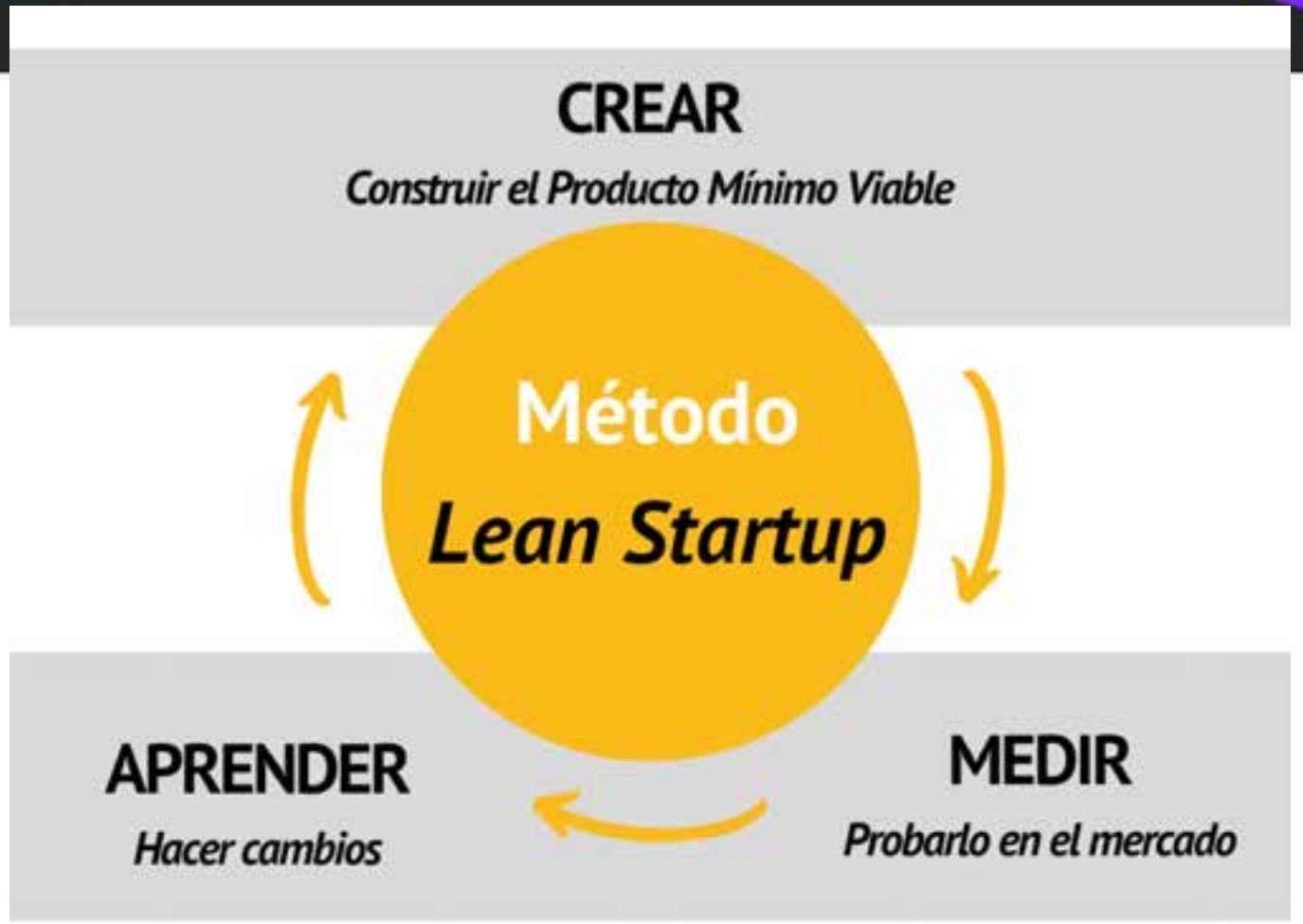
Taller Metodología Lean UX
Aclaración Acerca de Design Thinking, LENA UX y La Metodología AGILE



Taller Metodología Lean para UX
Resumen Metodología DESIGN THINKING



Taller Metodología Lean UX
Resumen Método LEAN



Taller Metodología Lean UX

- Lean UX es un marco de trabajo cuya **FILOSOFIA** busca tomar los caminos más cortos y eficientes posibles para poder mejorar la experiencia de usuario en servicios o productos digitales.

- Lean UX ofrece una serie de estrategias para agilizar el tiempo de producción y lograr los objetivos rápidamente, mitigando desperdicios que no aportan al alcance de la solución, haciendo eficiente el proceso de producción.

Taller Metodología Lean UX
Principios y Fases de Lean UX

PRINCIPIOS

- Trabajo en equipo
- Solución de problemas Reales
- Planificación adaptable.

FASES

- Lluvia de ideas acerca del producto o servicio que se va a producir.
- Tomando en cuenta las ideas durante la primera fase se plantea o desarrolla un **PRODUCTO MINIMO VIABLE**. Este producto debe satisfacer a un cliente o público en específico, y que luego servirá de retroalimentación para la mejora continua del producto.
- Adquisición de Datos relevantes para la creación del producto y para su mejora continua.

Taller Metodología Lean UX
Principios Lean UX

PRINCIPIOS

- Trabajo en equipo
- Solución de problemas Reales
- Planificación adaptable.

GANTTPRO

Principios Lean:

1. Identifique el valor
2. Mapee la cadena de valor
3. Establezca el flujo de trabajo
4. Establézca un sistema "pull"
5. Busque la perfección



Taller Metodología Lean UX
Fases de LEAN UX

FASES LEAN

- Lluvia de ideas acerca del producto o servicio que se va a producir.
- Tomando en cuenta las ideas durante la primera fase se plantea o desarrolla un **PRODUCTO MINIMO VIABLE**. Este producto debe satisfacer a un cliente o público en específico, y que luego servirá de retroalimentación para la mejora continua del producto.
- Adquisición de Datos objetivos y relevantes para la creación del producto y para su mejora continua.





Taller Metodología Lean UX
MANOS A LA OBRA
Formación de equipos

Para comenzar a trabajar en el desarrollo de su proyecto debe buscar un socio, Dos personas pueden crear y trabajar mejor que una.

Luego de encontrar un socio deberán elegir el tema que van a trabajar, según las indicaciones de siguiente slide.

Taller Metodología Lean UX
MANOS A LA OBRA
Desarrollo de un producto Mínimo Viable

Como producto final del curso se espera que los participantes de la formación en REALIDAD MIXTA creen un producto mínimo viable.

Para tal fin, este taller representa la primera etapa de este objetivo.

El producto mínimo viable creado debe girar en torno a una de las 5 temáticas siguientes:



Taller Metodología Lean UX
MANOS A LA OBRA
Productos esperados de este taller

Una vez seleccionado el tema que desea trabajar, deberá comenzar a superar las etapas que le lleven a obtener un producto realizado, aplicando las tecnologías vistas durante el desarrollo de esta formación y usando los instrumentos que se indicaron en el desarrollo de este taller.

Para ello una de las herramientas que ha de usar será la scope canvas cuya plantilla se encuentra a continuación. Si lo desea, puede obtener una copia impresa de este instrumento en el enlace, y diligenciarlo a mano:

http://scopecanvas.com/download/5.0/scope_canvas_5_print_es.pdf

De elegir diligenciar esta herramienta en medio impreso, deberá escanear el documento resultante por medio de la aplicación Camscanner

PROYECTO: Proyecto de ejemplo

Usuarios | Negocio

Necesidades
¿Qué necesitan los usuarios? ¿Qué les duele?

Resumen de necesidades aquí.

Motivadores
¿Qué mejora les entregaremos para satisfacer sus necesidades?

Resumen de motivadores aquí.

Propósito
¿Qué hace que esto valga la pena para nosotros como equipo?

Resumen de propósito aquí.

Impacto
¿Cuáles son nuestras metas y potencial de largo plazo?

Resumen de impacto aquí.

Objetivos
¿Cuáles son nuestras metas de corto plazo?

Resumen de objetivos aquí.

Acciones
¿Qué esperamos que hagan los usuarios? ¿Cómo sabremos que los motivamos correctamente?

Resumen de acciones aquí.

Métricas
¿Qué mediremos para saber si los objetivos se cumplen?

Resumen de métricas aquí.

SCOPE CANVAS v 4.0

Más info en www.scopecanvas.com Licencia de uso: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

continuumhq.com

Taller Metodología Lean UX
MANOS A LA OBRA
Productos de este taller: Diseño de prototipo

Habiendo desarrollado el documento anterior pudo hacerse una idea del producto que desea desarrollar.

Este producto debe ser desarrollado usando las tecnologías y conceptos vistos hasta el momento, y complementado en una segunda fase con los conocimientos que adquiera en las sesiones restantes.



Taller Metodología Lean UX
MANOS A LA OBRA
Productos de este taller: Instrumentos diligenciados, y diseño de prototipo.

Teniendo en cuenta las tecnologías vistas, realice un prototipo del producto que va a realizar. Este prototipo lo puede diagramar en papel, a lápiz, en la cantidad de hojas que estime convenientes. Los diagramas resultantes escanearlos con camscan.

Desarrolle un documento donde describa los 4 tipos de diseños para su producto (Slides 7 a 10), las 5 etapas de diseño de experiencia de usuario (slides 13 a 16) y los entregables 1, 3 y 4 del slide 17.

Una vez termine de diligenciar los documentos comprimalos en un archivo zip y envíelos al correo

Tech.freelance@Gmail.com

