

UX – UI

EXPERIENCIA DE USUARIO

DISEÑO DE INTERFAZ

¿QUÉ ES DISEÑO?

“Es el proceso de visualizar y planificar la creación de objetos, sistemas, sistemas interactivos, experiencias, edificios, vehículos, etc.”

“...El usuario es el centro del enfoque del pensamiento de diseño. Se trata de crear soluciones para personas, elementos físicos o sistemas más abstractos para abordar una necesidad o un problema”.



¿QUÉ ES DISEÑO?

“El Diseño es una disciplina de estudio y práctica centrada en la interacción entre una persona -el usuario- y el entorno creado por el hombre, teniendo en cuenta consideraciones estéticas, funcionales, contextuales, culturales y sociales”.



Todo lo que nos rodea ha sido diseñado















alamy

alamy

alamy

alamy

alamy

/Administration
/Human Resources
/Legal
/Accounting
/Finance
/Marketing
/Publicity

/Promotion
/Research
/Business
/Development
/Engineering
/Manufacturing
/Planning

er Link

Tool-plate

Linear actuator

Robot Base



DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

- Crea experiencias significativas y relevantes para los usuarios
- Incluye el proceso de conceptualización e integración del producto:
 - Marca
 - Diseño
 - Usabilidad
 - Función
- Hace que el producto sea fácil de usar
- Incluye marketing, empaque y soporte post venta
- Se preocupa por solucionar puntos débiles y necesidades













Diseño de
experiencia de
usuario (UX)

≠

Diseño de interfaz de
usuario (UI)

Usabilidad

Diseño de
experiencia de
usuario (UX)

Diseño de interfaz
de usuario (UI)

Usabilidad

DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

Se define como las **percepciones y respuestas de una persona** que resultan del **uso**, o del uso anticipado, de un **producto, sistema o servicio**.



DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

“El desafío es usar los principios del diseño centrado en el ser humano para producir resultados positivos, productos que mejoran nuestras vidas y añaden a las mismas placer y disfrute. El objetivo es producir un gran producto, aquel que es exitoso y que los consumidores lo adoran. Se lo puede hacer”.







DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

Un diseñador de experiencia de usuario debe considerar:

- El porqué de un producto:
 - Motivaciones para tener el producto
 - Valores y puntos de vista de lo que significa tener el producto
- El qué de un producto:
 - Cosas que la gente puede hacer con el producto
 - Su funcionalidad
- El cómo de un producto
 - Diseño de su funcionalidad de una manera accesible y estéticamente agradable





DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

De acuerdo con Peter Morville, hay 7 factores que describen la experiencia de usuario en un producto, sistema o servicio:

- Útil
- Usable
- Localizable
- Creíble
- Deseable
- Accesible
- Valioso



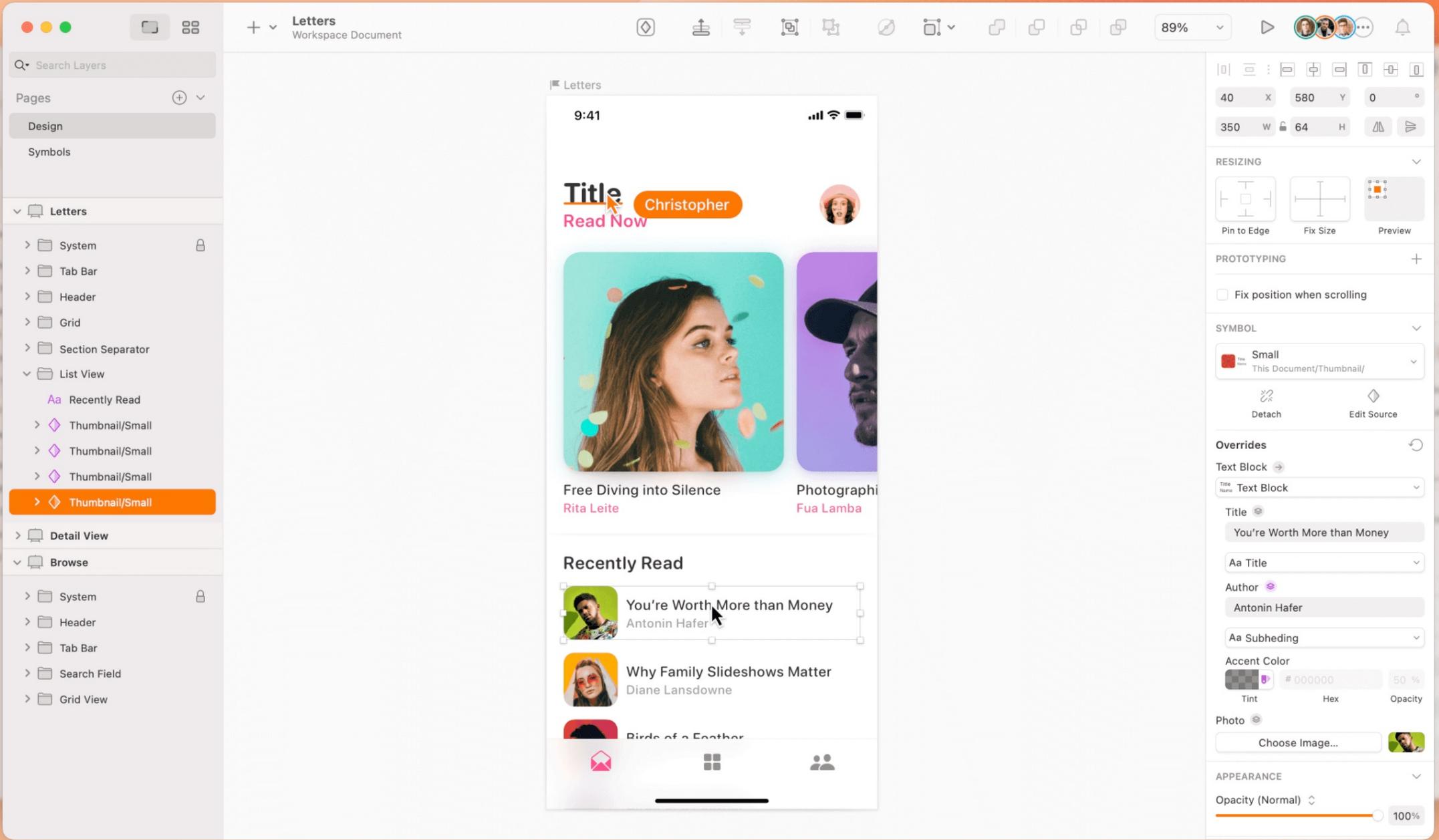
DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)



DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

- Proceso para crear interfaces en software o dispositivos computarizados.
- Las interfaces deben ser fáciles de usar y agradables.
- UI se refiere las interfaces gráficas de usuario (GUI)
- Pueden haber otro tipo de interfaces: controlados por voz, gestos, etc.





Search Layers

Pages

Design

Symbols

Letters

System

Tab Bar

Header

Grid

Section Separator

List View

Recently Read

Thumbnail/Small

Thumbnail/Small

Thumbnail/Small

Thumbnail/Small

Detail View

Browse

System

Header

Tab Bar

Search Field

Grid View

Letters

9:41

Title
Read Now
Christopher



Free Diving into Silence
Rita Leite



Photographi
Fua Lamba

Recently Read

You're Worth More than Money
Antonin Hafer

Why Family Slideshows Matter
Diane Lansdowne

Birds of a Feather

40 X 580 Y 0

350 W 64 H

RESIZING

Pin to Edge

Fix Size

Preview

PROTOTYPING

Fix position when scrolling

SYMBOL

Small

This Document/Thumbnail/

Detach

Edit Source

Overrides

Text Block

Title

You're Worth More than Money

Aa Title

Author

Antonin Hafer

Aa Subhedding

Accent Color

#000000 50%

Photo

Choose Image...

APPEARANCE

Opacity (Normal) 100%

Hyier[®]

[Solutions](#) [About us](#) [Contact](#)



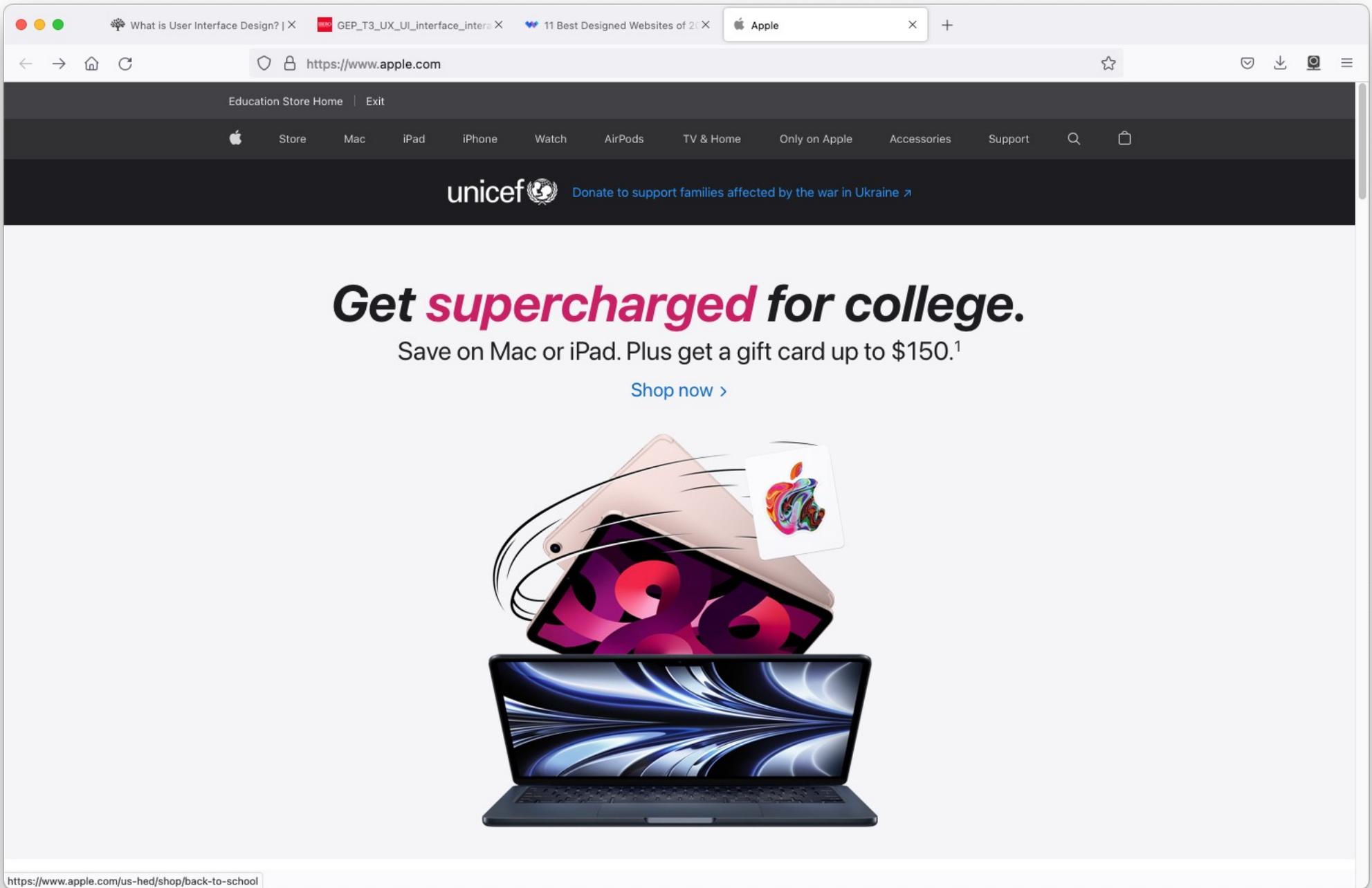
Personalised Aviation



More flexibility, freedom and choice!

[Book an Aircraft](#)

[Book a Shared Flight](#)



DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

Formatos de interfaz de usuario:

- Interfaz gráfica de usuario (GUI)
 - Desktop de un computador
 - Panel de control de un dispositivo
- Interfaces de usuario controladas por voz (VUI)
 - Siri, Amazon Alexa, etc.
- Interfaces basadas en gestos
 - Kinect, juegos en realidad virtual





Sensitive LED Touch Screen

The Data Will be Remained for a While When You Pause the Treadmill



Time



Speed



Distance



Calorie



Heart Rate

Fatigue Button





amazon alexa



echo dot
Small speaker with Alexa
• Compact design fits in any room, control smart home devices, make calls, and more
• For the dining room

echo
Home-Bling sound with Alexa
• Enhanced speaker for deep music, control smart home devices, make calls, and more
• For the living room

echo plus
Premium smart and a built-in display

DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

Se debe considerar:

- Usuarios juzgan rápidamente la interfaz preocupándose por su usabilidad y por el gusto que pueden tener por ella
 - No les preocupa el diseño, sino que puedan realizar las actividades para las que fue creada la interfaz con el mínimo esfuerzo
 - Hay que entender el contexto del usuario y el flujo de trabajo (customer journey maps)
 - Interfaces más intuitivas producen mejores experiencias



DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

- Deben ser agradables y no producir frustraciones
 - Predecir las necesidades del usuario
 - Experiencias personalizadas e inmersivas
 - Si el usuario disfruta la interfaz, regresa
 - En cierto casos, usar elementos de “Gamification” puede ser divertido

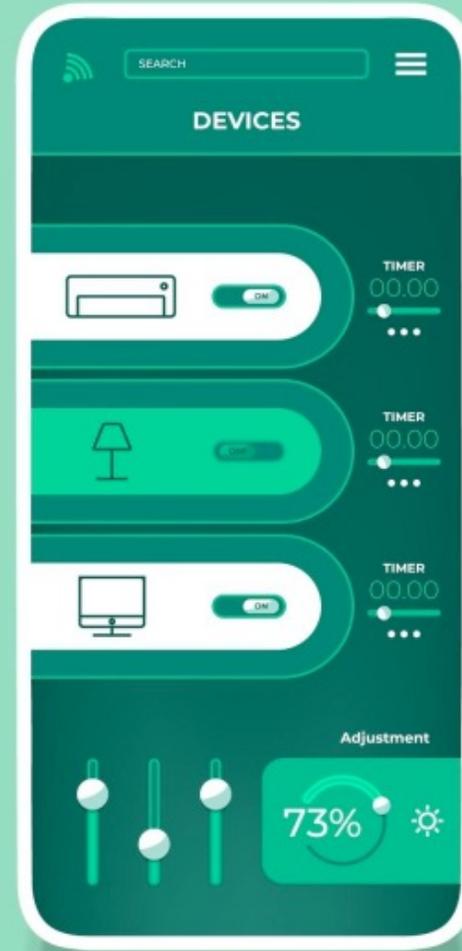


DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

- La interfaz de usuario debe comunicar los valores de la marca y reforzar la confianza del usuario
 - Diseño emocional
 - Usuarios asocian buenos sentimientos con marcas que los hablan en todos los niveles y mantienen la magia de experiencias placenteras y fluidas.







DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO (UI)

UI se diseñan y evalúan usando las heurísticas de usabilidad de Jacob Nielsen

1. Conocer el estado del sistema
2. Semejanzas entre el sistema y el mundo real
3. Libertad y control por parte del usuario
4. Consistencia y seguir los estándares
5. Prevención de errores
6. Reconocer en lugar de recordar
7. Flexibilidad y eficiencia para usarla
8. Diseño estético y minimalista
9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores
10. Ayuda y documentación