

dgpc

<OCAMPO>

AI - Usabilidad - IxD - Patrones

UX

Experiencia de usuario se refiere a lo que experimenta el usuario **antes, durante y después** de usar un producto.

El diseño UX abarca otras disciplinas como: usabilidad, recopilación de información, diseño de interacción, accesibilidad, arquitectura de información.



AI



¿Qué es arquitectura de Información?

El estudio de la organización de la información.

Sirve para permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión.

Consiste en la organización del contenido y la información de la forma más clara posible teniendo en cuenta el modelo mental de los usuarios.

AGRUPACIÓN

Relación entre los contenidos

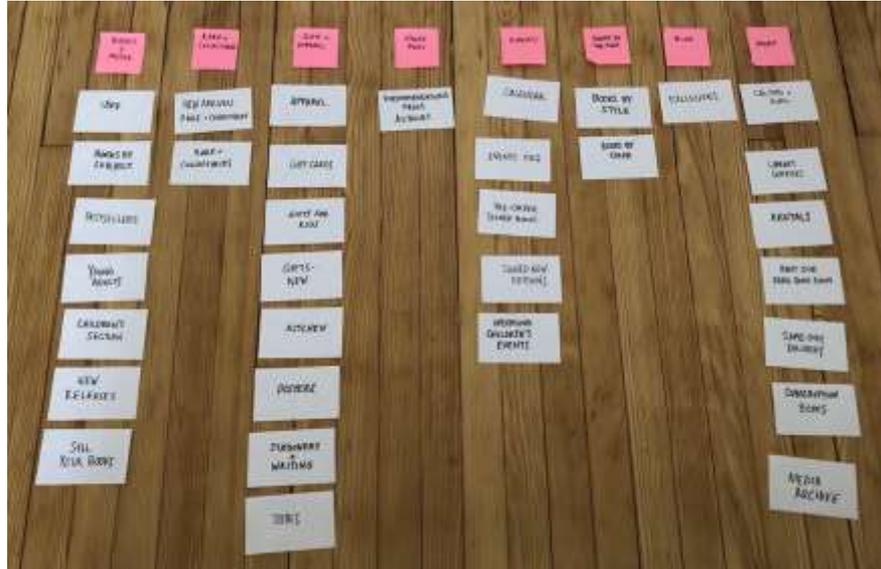
JERARQUIZACIÓN

contenidos subordinados

ROTULADO

nombres de los grupos

CARD SORTING



Es un método cuantitativo o cualitativo que pide a los usuarios **organizar los diferentes elementos en grupos**. Este método ayuda a crear o mejorar la arquitectura de la información mejorando el conocimiento de los modelos mentales de los usuarios. Puede hacerse de dos formas: cerrado (se comienza con las categorías superiores) o abierto (cualquier forma de organización es válida)

Cursos/Estudios

- másters y postgrados
- másters universitarios
- información grados
- Becas y ayudas
- doctorado
- lenguas
- actividades de verano
- calendario lectivo
- Oferta de cursos gratuitos

Alumnos

- Acogida nuevos alumnos
- Carnets joves
- intercambios
- Atención psicologica
- Discapacitados (Fem vía)
- seguros
- consejo de alumnado

Estudiar en la UB

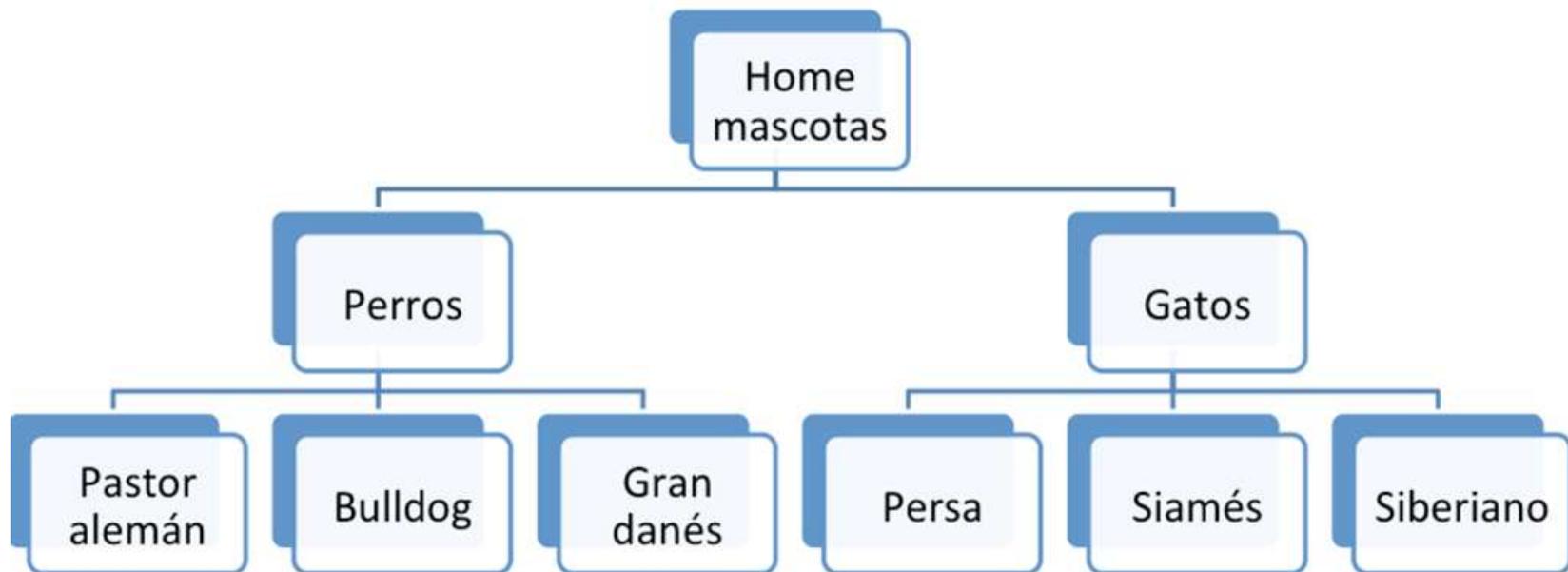
- requisitos admisiones
- ventajas
- Noticias
- actividades culturales a la UB
- horarios, localización y transporte
- buzón de consultas
- aulas para séniors
- representación órganos de gobierno
- Convocatoria de premios

Servicios UB

- voluntariado UB
- carnet UB
- alojamiento
- deportes UB
- trabajo UB

Popular placements matrix [?](#)

	Herramientas y ...	Hogar, Muebles ...	Industrias y Ofici...	Belleza y Cuidad...	unsorted
Lijadora De Banda	100%				
Llave inglesa	100%				
Martillo Demoledor	100%				
Taladro Black Decker	100%				
Lámpara colgante		100%			
Maceta De Fibrocemento		100%			
Manguera		100%			
Gazebo Autoarmable	20%	80%			
Mesa De Madera		80%	20%		
Abrochadora			100%		
Calculadora		20%	80%		
Cinta de embalaje	20%		80%		
Tijeras		20%	40%	40%	
Alisado de keratina				100%	
Depiladora Philips				100%	
Planchita de pelo				100%	



Usabilidad

USABILIDAD

(...) refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular.

DONALD NORMAN

La psicología de los objetos cotidianos



NEREA

Consideramos **usabilidad** como el concepto que determina la efectividad de las interfaces, su relación con el usuario y las posibilidades de anunciar sin perjudicarlo. Es lo que permite que las personas puedan **utilizar una herramienta con el fin de alcanzar un objetivo** concreto.

Donald Norman

NN/g



HEURÍSTICAS

Son lineamientos para reducir las frustraciones que usuario puede tener al utilizar nuestro sistema.

Son **guías de buenas prácticas**.

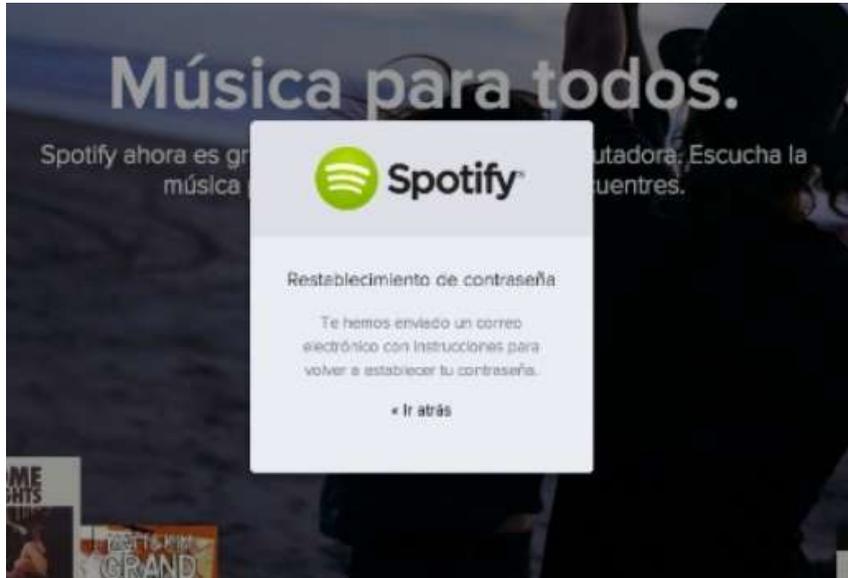
Jakob Nielsen

1995

1.

Visibilidad del estado del sistema

La aplicación debe mantener siempre informado al usuario de lo que está ocurriendo y brindarle una respuesta en el menor tiempo posible.



2.

**Relación entre el
sistema
y el mundo real**

El sistema debe utilizar el lenguaje de los usuarios, con palabras o frases que le sean conocidas. Usar términos fáciles y sencillo de entender ayudan a que este se sienta más familiarizado .



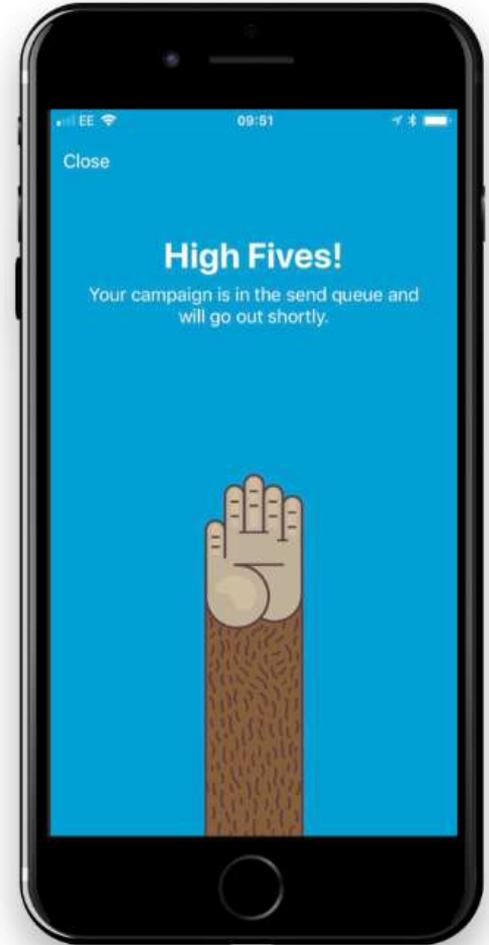
Hola :) te ayudamos a alcanzar todas tus metas

Tarjeta de Débito

Tarjeta de Crédito

Premios y Becas

Credencial Universitaria



3.

**Control y libertad
para el usuario**

Hay ocasiones en que los usuarios elegirán las funciones del sistema por error y necesitarán una “salida de emergencia” claramente marcada para dejar el estado no deseado al que accedieron, sin tener que pasar por una serie de pasos.

Esta regla habla de darle al usuario el **control y la libertad** de realizar las acciones que desee... e incluso de darle la capacidad de deshacer acciones que puede haber tomado por error.

Se ha enviado la conversación a la papelera.

[Deshacer](#)

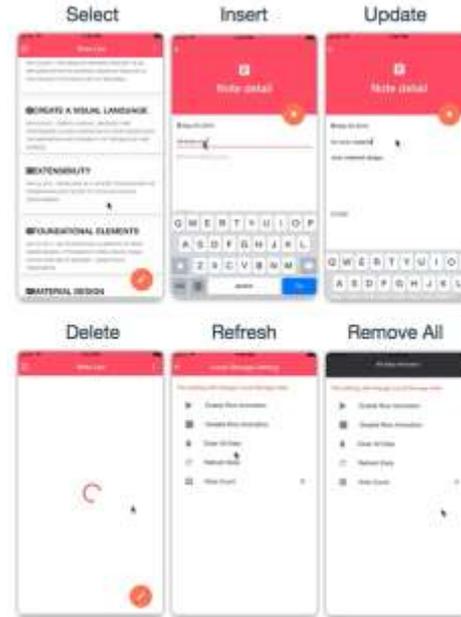


4.

Consistencia y estándares

Definir un conjunto de estándares y mantenerlos siempre en el sistema.
(Mismo lenguaje, misma navegación, etc.)

Los usuarios no deberían cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa.



5.

Prevencción de errores

Mejor que un buen diseño de mensajes de error es realizar un análisis cuidadoso que prevenga la ocurrencia de errores.

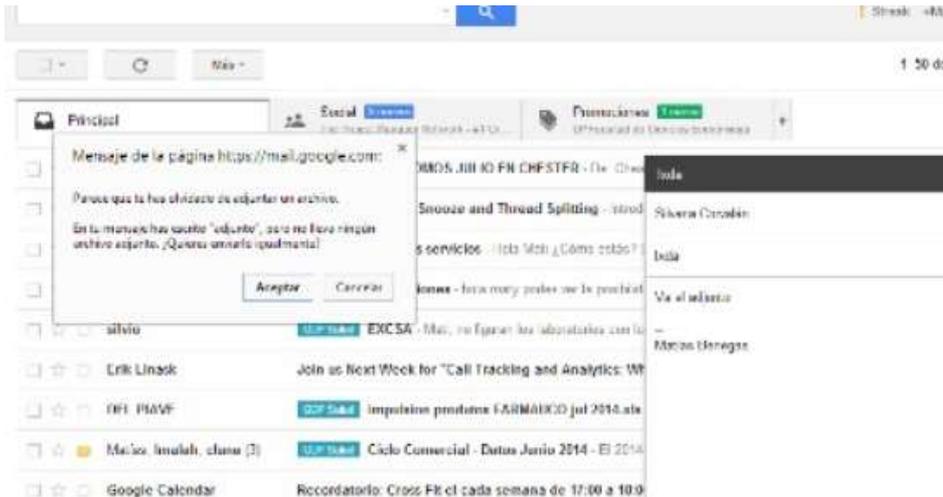
Comunicarte y compartir forman parte de tu vida.



Introduce una combinación de al menos seis números, letras y signos de puntuación (como ! y &).

Regístrate

Es gratis y lo será siempre.



Get started with your account

Find your people. Engage your customers. Build your brand. Do it all with Mailchimp's Marketing Platform. Already have an account? [Log in](#)

Email

Username

Password

Show

- One lowercase character
- One uppercase character
- One number
- One special character
- 8 characters minimum

6.

**Minimizar la carga de la
memoria del usuario**

Minimizar la carga de memoria del usuario haciendo que los objetos, las acciones y las opciones estén visibles.

Reconocer es mejor que recordar.

Tu glovo

🕒 25-35 min 🇺🇸 \$69,00

1x	Desayuno Porteño	\$489,00
	Café con leche, Adicional de Palta	
	Editar	+
1x	Pancakes Clásicos	\$415,00
	Café con leche	Editar
		+
TOTAL de los productos		\$904,00

[Pagar](#)



Argentina

16 oct. – 7 nov.

2 huéspedes



Convertite en anfitrión



★ 4.98 (40)

Departamento entero · San Carlos de Bariloche
Departamento de KIRU con vista al lago



★ 5.0 (21)

Casa entera · San Carlos de Bariloche
Magia, cabaña de ensueño con vista al lago

7.

**Flexibilidad y
eficiencia de uso**

8.

Diálogos estéticos y diseño simple

Los diálogos no deben contener información que es irrelevante o poco usada.
Cada unidad extra de información en un diálogo, compite con las unidades de información relevante y disminuye su visibilidad relativa.



9.

**Ayudar a los usuarios a reconocer,
diagnosticar y recuperarse
de los errores**

Los mensajes de error se deben expresar en un lenguaje claro, se debe indicar exactamente el problema, y deben ser constructivos.



No hay conexión a Internet

Prueba a:

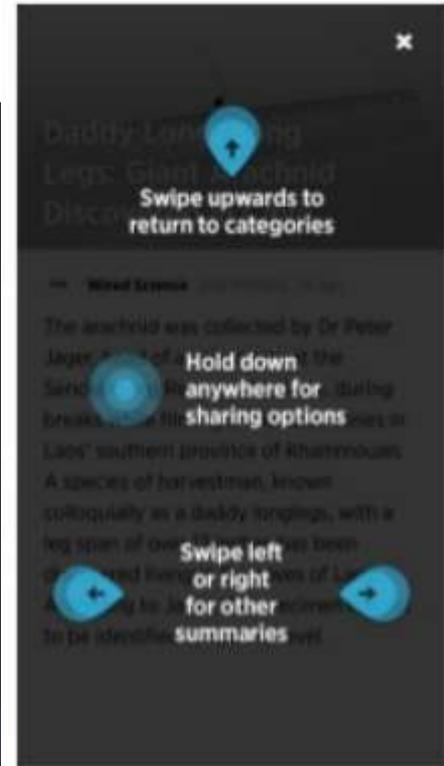
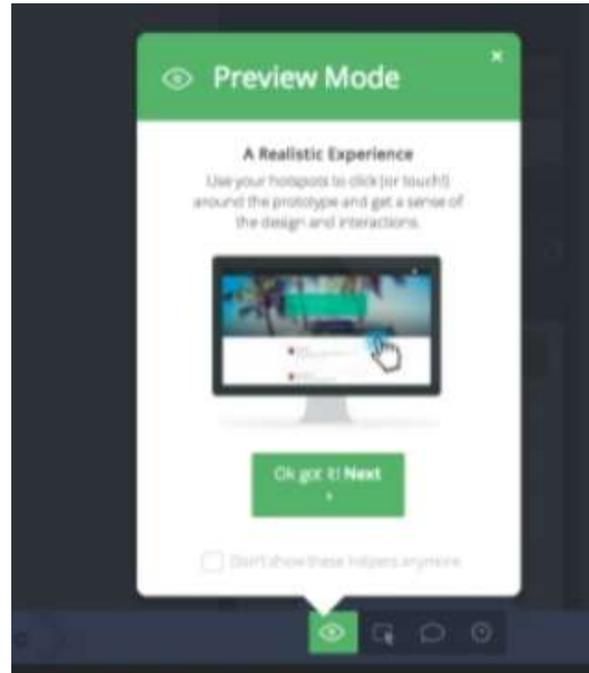
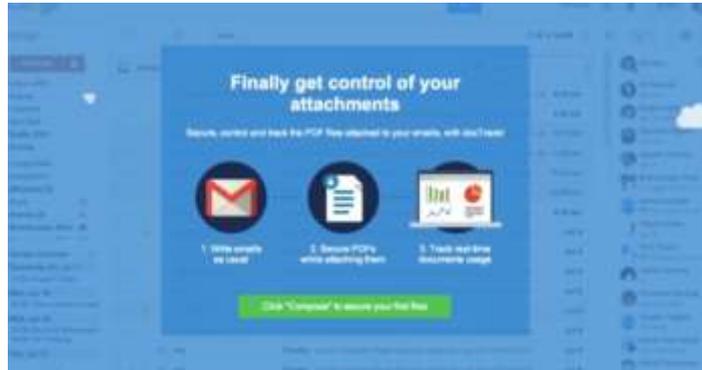
- Comprobar los cables de red, el módem y el router
- Volver a conectarte a una red Wi-Fi
- [Ejecutar Diagnósticos de red de Windows](#)

10.

**Ayuda y
documentación**

Aunque es mejor si el sistema se puede usar sin documentación, puede ser necesario disponer de ayuda y documentación.

Ésta tiene que ser fácil de buscar, centrada en las tareas del usuario, tener información de las etapas a realizar y que no debe ser muy extensa.



Fuente

10 Usability Heuristics for User Interface Design , Jakob Nielsen:

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

IXD

Diseño interactivo

El Diseño de Interacción (abreviado IxD en inglés) es una de las principales disciplinas en el campo de Experiencia de Usuario (UX).

Su alcance es definir las formas en que un usuario puede **tomar contacto con maquinarias**, sistemas y servicios, **las respuestas de éstos, y el flujo de los procesos** que resultan de ese diálogo interactivo, teniendo como meta lograr mejores experiencias para la mayor cantidad de usuarios.



La interacción se desarrolla en 3 niveles simultáneos que se complementan

Miro y entiendo

Leo y entiendo

Pienso y entiendo

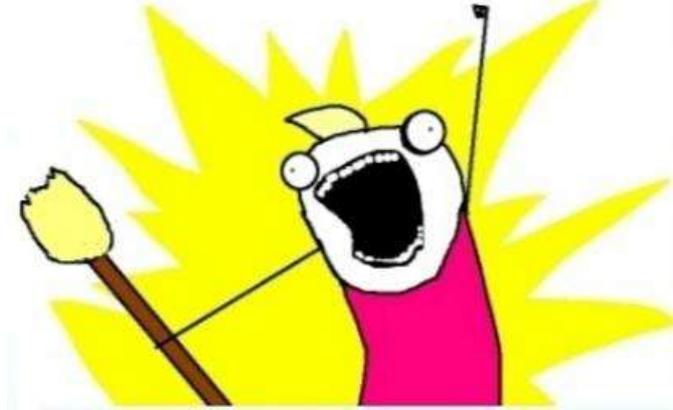


Intuición

Habilidad de conocer, comprender o percibir algo de manera clara e inmediata, sin la intervención de la razón.

¿qué somos?

¿Qué queremos?
Diseñar una app intuitiva.

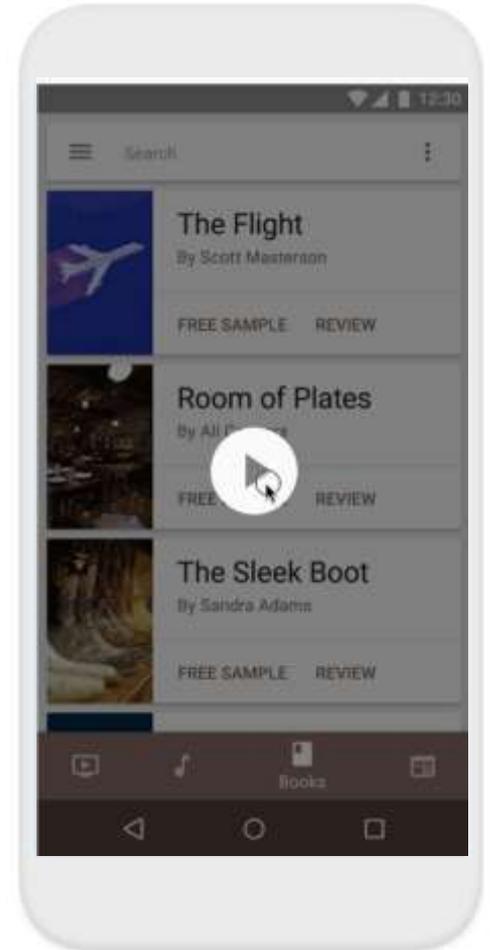


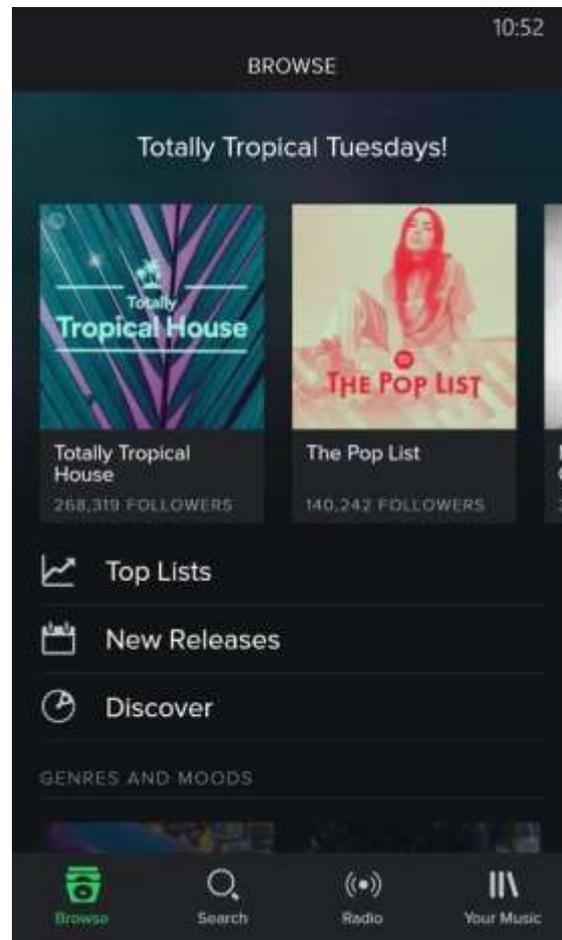
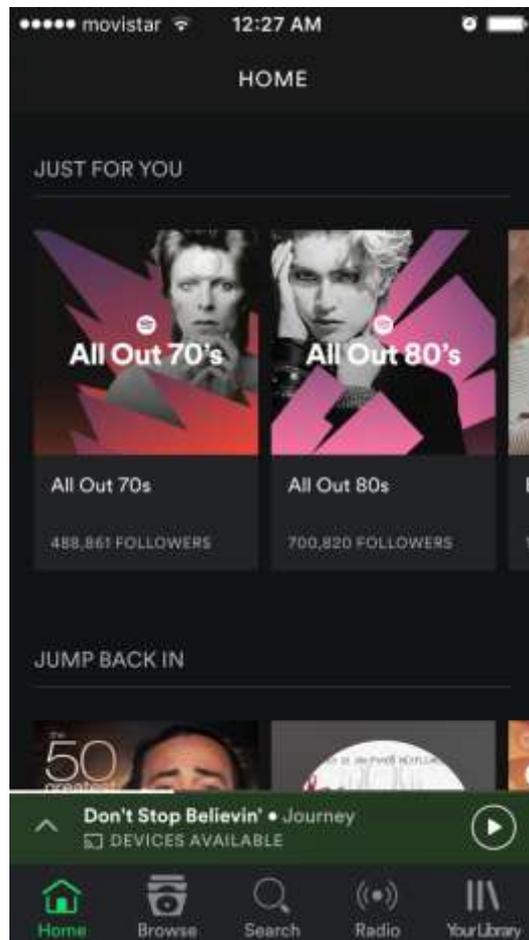
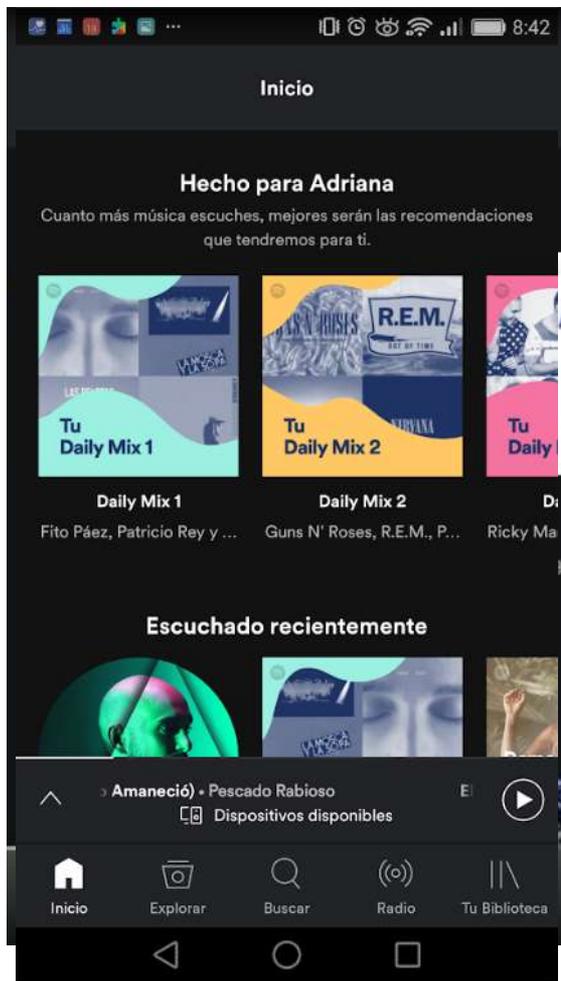
Patrones de diseño

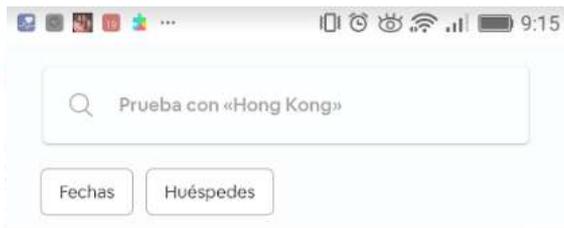
Los **patrones de diseño** son unas técnicas para resolver problemas comunes en el desarrollo de *software* y otros ámbitos referentes al diseño de interacción

Un resumen práctico de una solución de diseño que se ha demostrado que funciona más de una vez.

Navegación principal







Descubre Airbnb



Alojamientos



Experiencias



Reste

Presentamos Airbnb Plus

Una nueva selección de alojamientos de calidad y comodidad verificadas.



Descubre Airbnb



Alojamientos



Experiencias



Restaurant

Presentamos Airbnb Plus

Una nueva selección de alojamientos de calidad y comodidad verificadas.



Descubre Airbnb



Alojamientos



Experiencias



Res

Presentamos Airbnb Plus

Una nueva selección de alojamientos de calidad y confort verificadas.

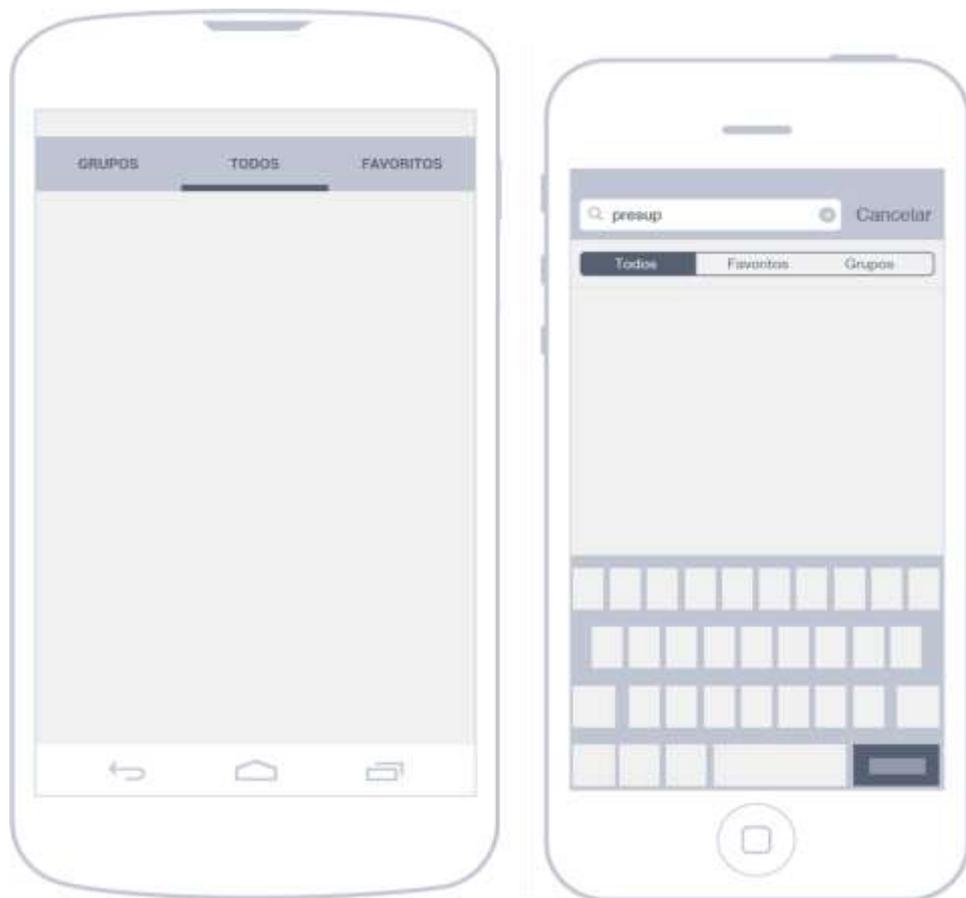
Explorar alojamientos Airbnb Plus



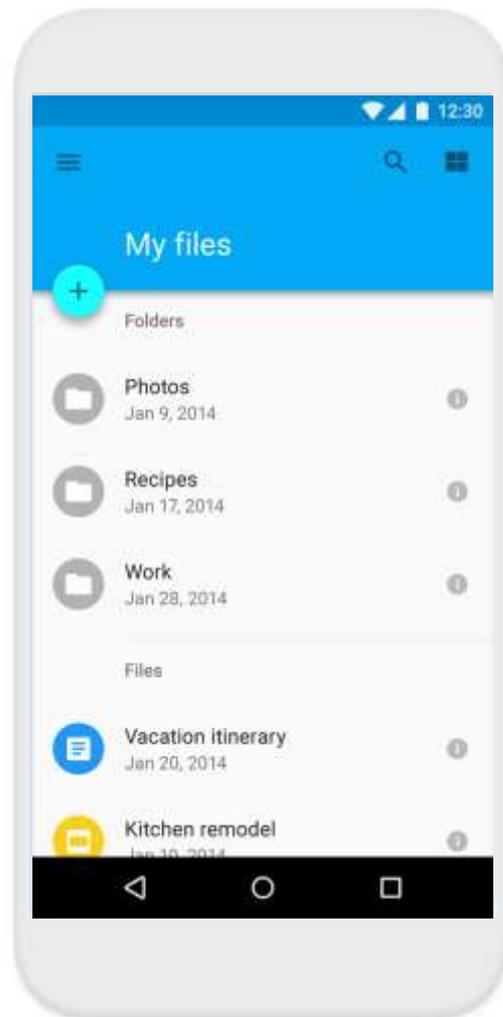
Drawer



Tabs



Listas



Desborde

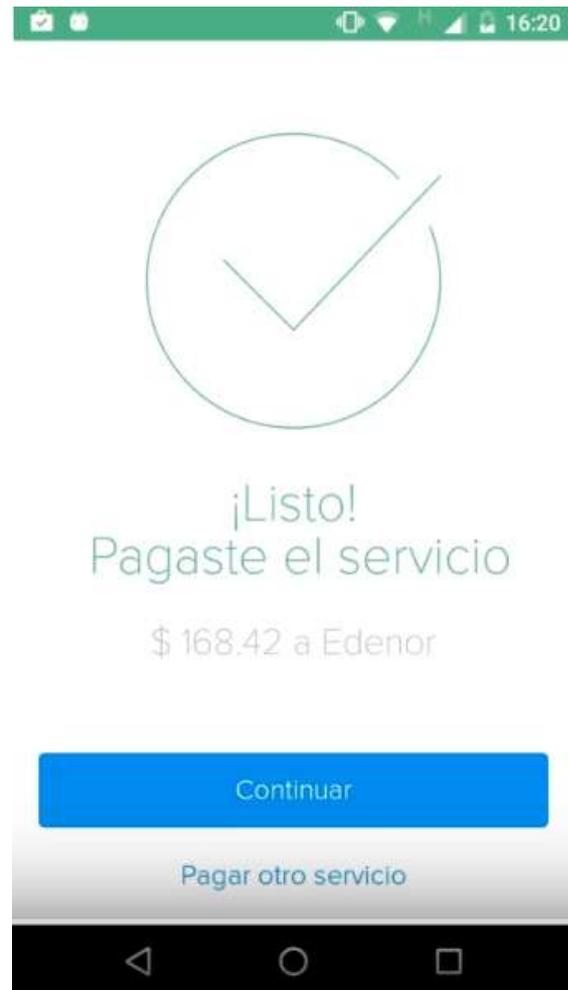


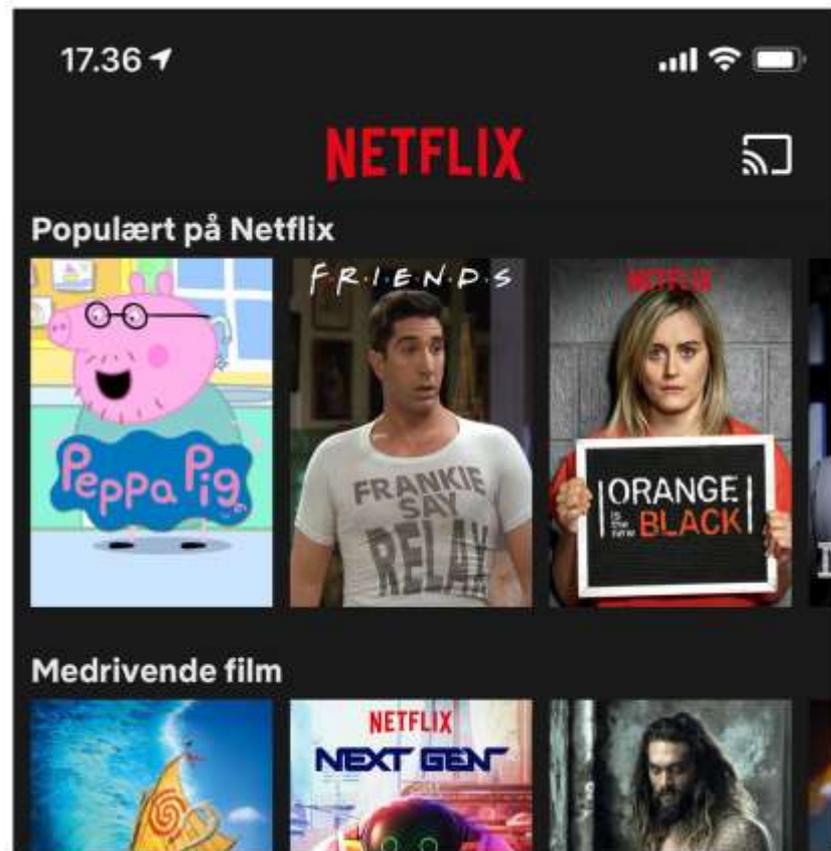
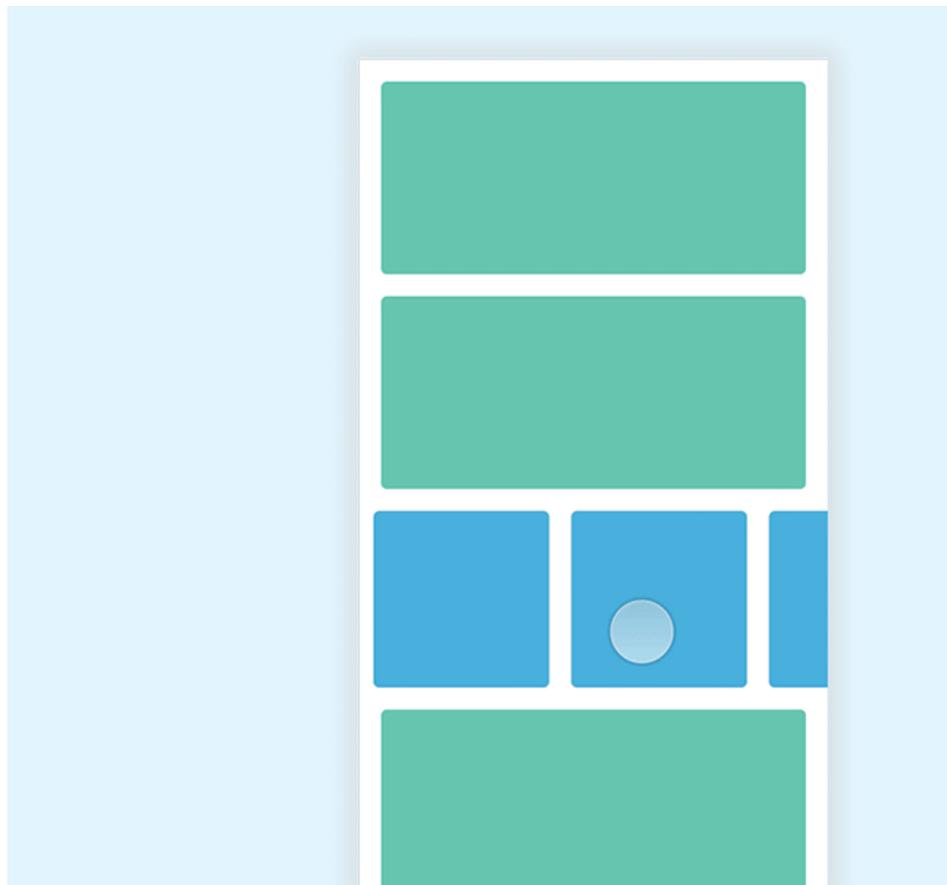
Toast



Botones

-





[Empty state]



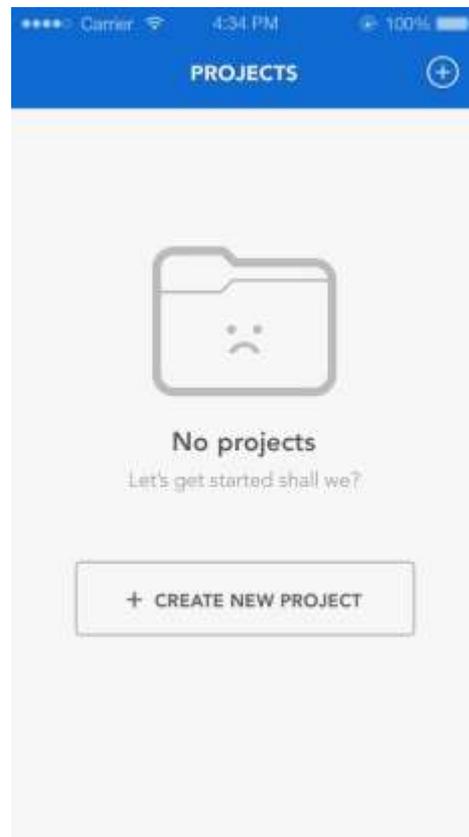
SpeakOut 18:28 72%

← Trash

Nothing in trash



Items in the trash are deleted after
60 days



UserOnboarding... ▾
● onboarding4lyfe

CHANNELS (2)
general
random

DIRECT MESSAGES (1)
▼ slackbot

There's no one here yet
+ Invite People

☰



These are your channels

Channels are chat rooms based around a project, a topic (such as *music*), or a team (such as *sales*). Channels can be public or private.

Done? [Click here to skip](#)

Got it!

👋 Welcome!

Slack is a messaging app for teams.

Got the hang of Slack already? [Skip the tutorial.](#)

Today



slackbot 1:33 PM

Hello, I'm Slackbot. I try to be helpful. (But I'm still just a bot. Sorry!) Type **something** to get started.



onboarding4lyfe 1:34 PM

something



slackbot 1:34 PM

Pleasure to meet you. Let me show you a couple things about Slack.



|



Conclusión

—

¡Gracias!