

A photograph of four children playing soccer in a lush green forest. A yellow soccer ball is suspended in the air at the top center. The children are in various dynamic poses, reaching up towards the ball. The background is filled with tall, thin trees and dense foliage, creating a soft, natural setting.

USER EXPERIENCE

DISEÑANDO EMOCIONES



¿qué es la experiencia de usuario?

malas experiencias



El lugar menos indicado para colocar una plaza para una persona con minusvalía

malas experiencias



¿Espejos en el
techo de unos
lavabos?

A mí no me van
a ver ahí...

malas experiencias



¿Dónde le doy
para subir?

Gracias a Dios,
solo tengo un
50% de
posibilidades
de fallar.

malas experiencias



¿Cuál escojo
para cocinar?

Gracias Dios,
solo tengo un
50% de
posibilidades
de intoxicarme.

malas experiencias



Oh, que sorpresa. Estoy embarazada.

Una marca infalible, según sus anuncios.

malas experiencias



La pelota de
golf perfecta.

Si la
encuentras
después del
primer golpe,
ganas.

malas experiencias



Vota al
candidato
rarity.

Una buena
campana hace
milagros en
politica.

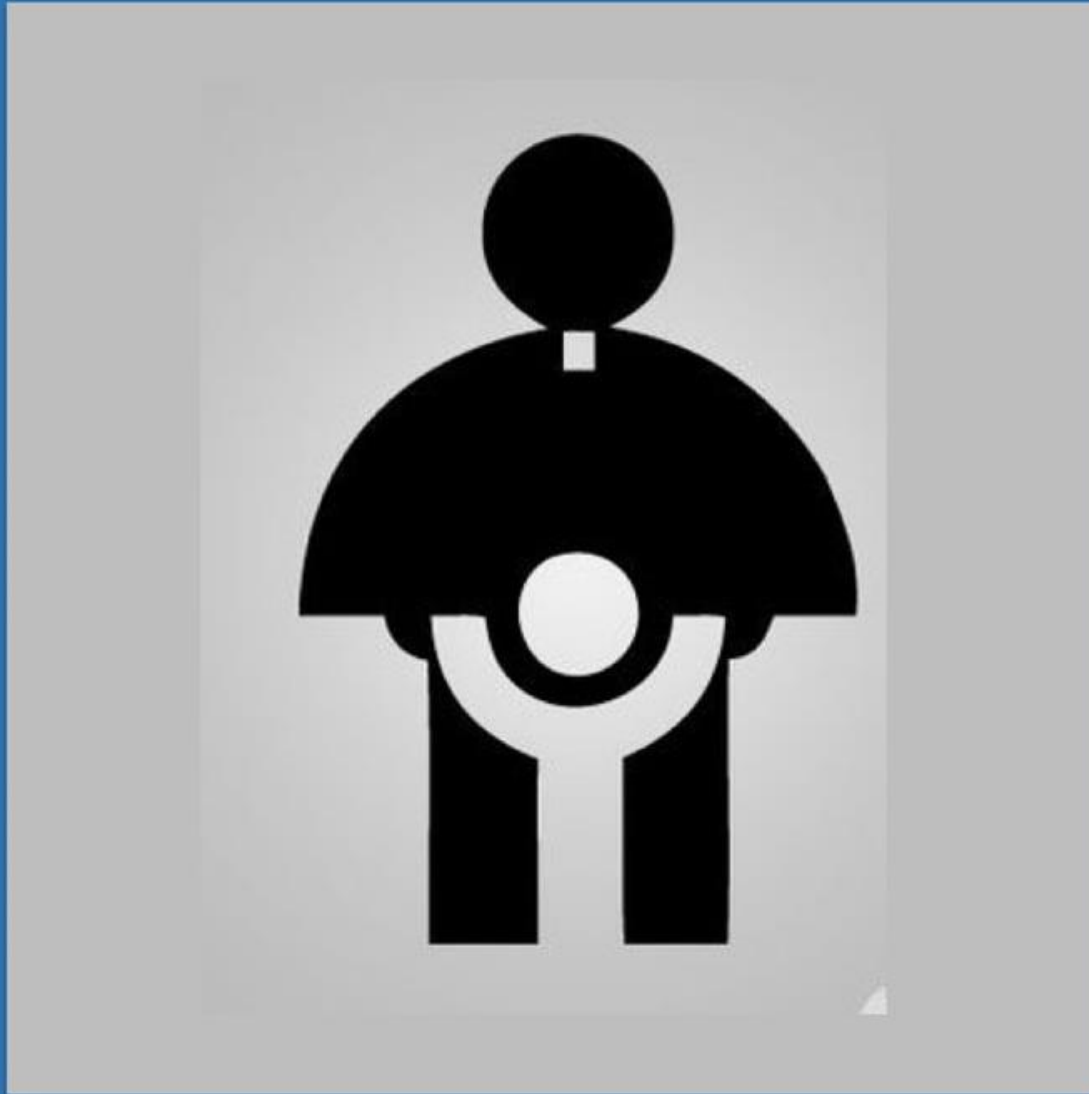
malas experiencias



Afianzando el mensaje de marca de una conocida cadena de cafés.

Bravo por el que diseño los anuncios.

malas experiencias



Un logo así
tampoco ayuda
mucho a la
iglesia católica
hoy en día.

Lo de abajo
simboliza a un
niño...

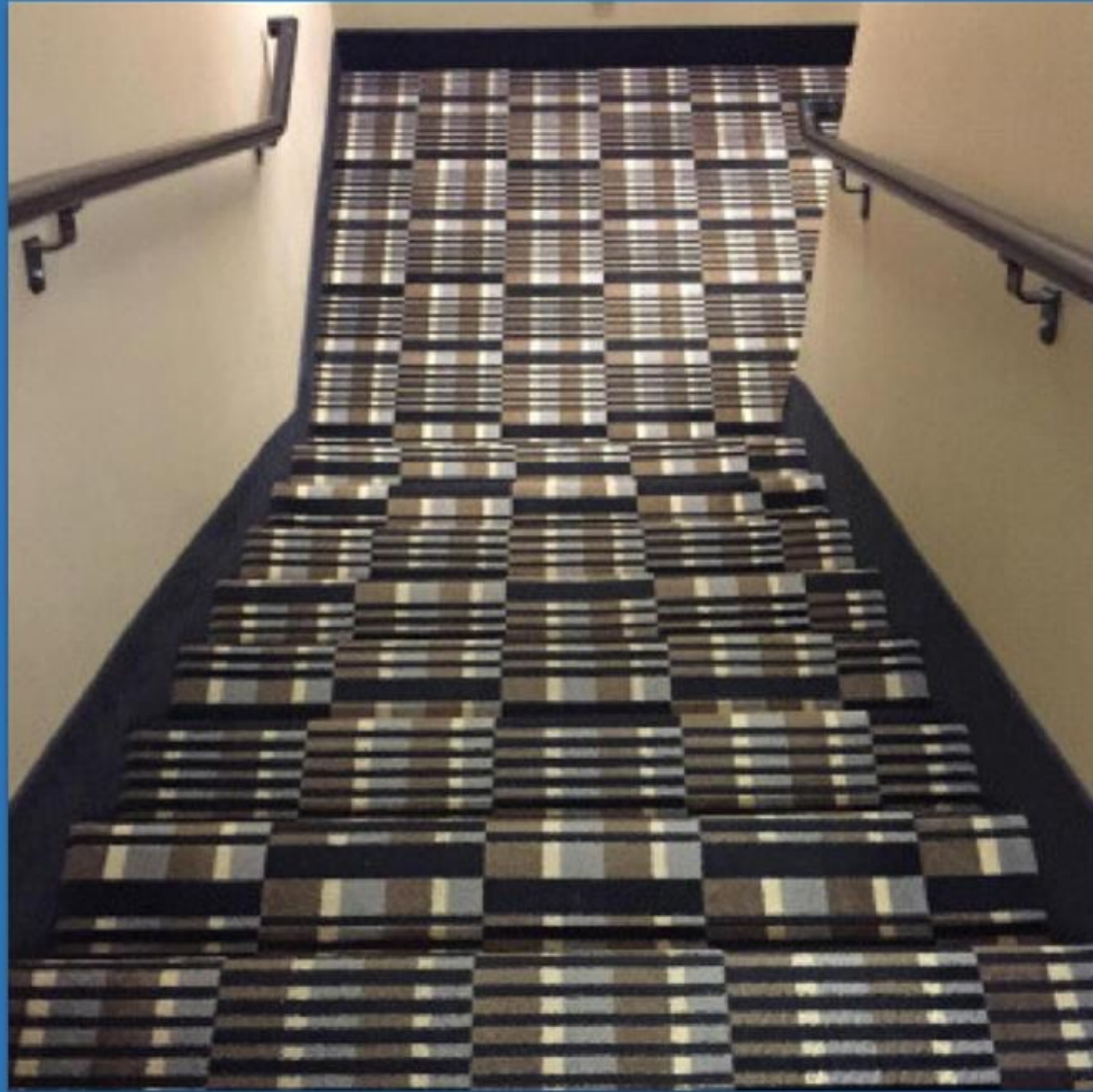
malas experiencias



Suerte que
alguien
consiguió
hacerlo más
explícito.

Por si antes
quedaban
dudas...

malas experiencias



El mejor tapizado para escoñarse fácilmente por unas escaleras.

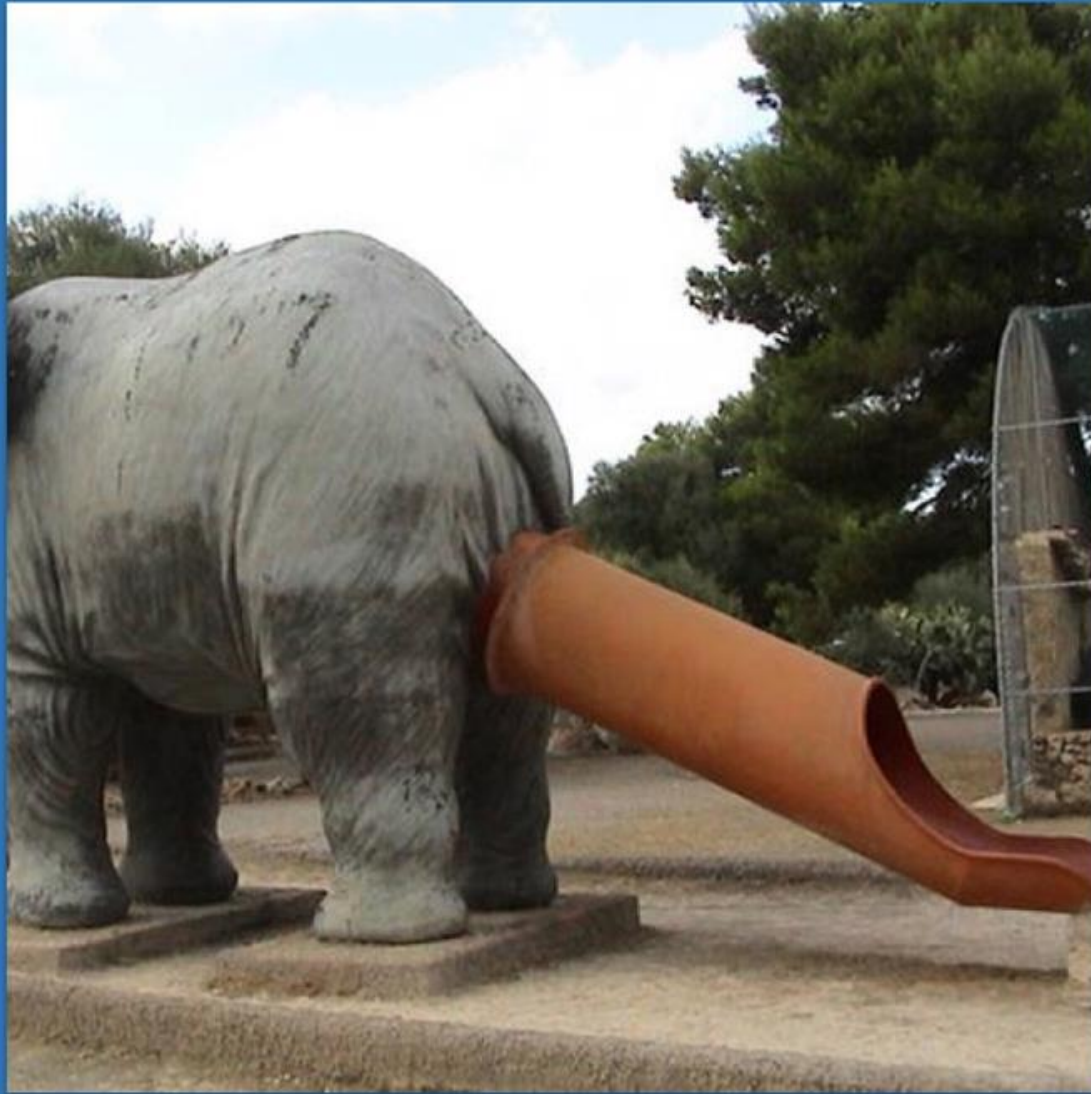
Digno de cualquier hogar británico...

malas experiencias



El mejor
juguete que le
puedes regalar
a tu hijo para
que pierda el
miedo a la
noche.

malas experiencias



El mejor
tobogán
infantil que he
visto en mucho
tiempo.

Para cagarse...

malas experiencias

Volume Control

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

52 53 54 55 56 57 58 59 60 61

62 63 64 65 66 67 68 69 70 71

72 73 74 75 76 77 78 79 80 81

82 83 84 85 86 87 88 89 90 91

92 93 94 95 96 97 98 99 100

Mute

Password

Current Password *

New Password *

Re-enter New Password *

Your password must:

- Be exactly eight characters long !!
- Include at least one letter (a-z, A-Z) and one number (0-9). !!
- Note: the password is not case-sensitive.
- Include at least one special character from the following set: ! * @ \$ % & / ([]) + - = ? ' ~ # _ . : ; < >
- Not contain any spaces
- Not start with 7 or 1
- Not begin with three identical characters

The password must be different to your previous five passwords

Company Information

O los clásicos
gore de toda la
vida, los
formularios
Web

definición sesuda

LA EXPERIENCIA DE USUARIO ES:

“el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo”

Lo dice la Wikipedia

definición gráfica



LO QUE EL USUARIO TIENE EN LA CABEZA...

definición gráfica



Forks



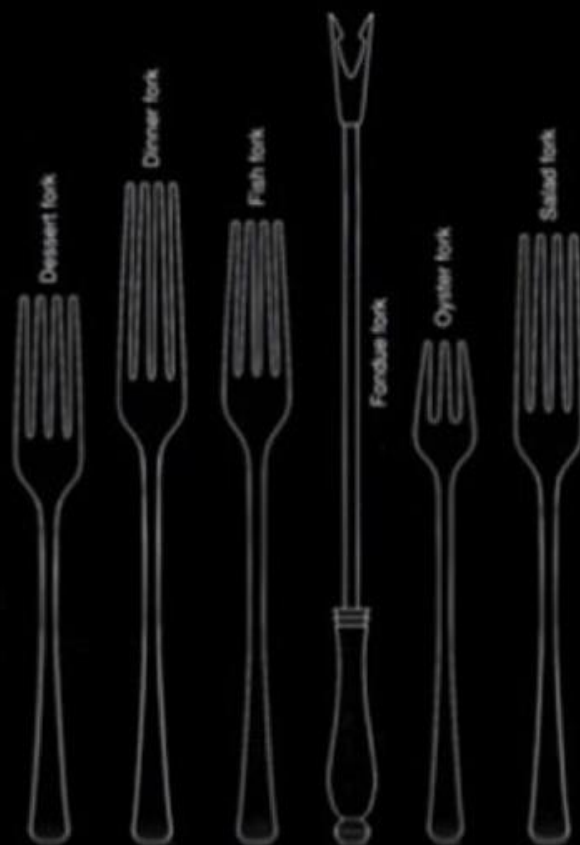
Knives



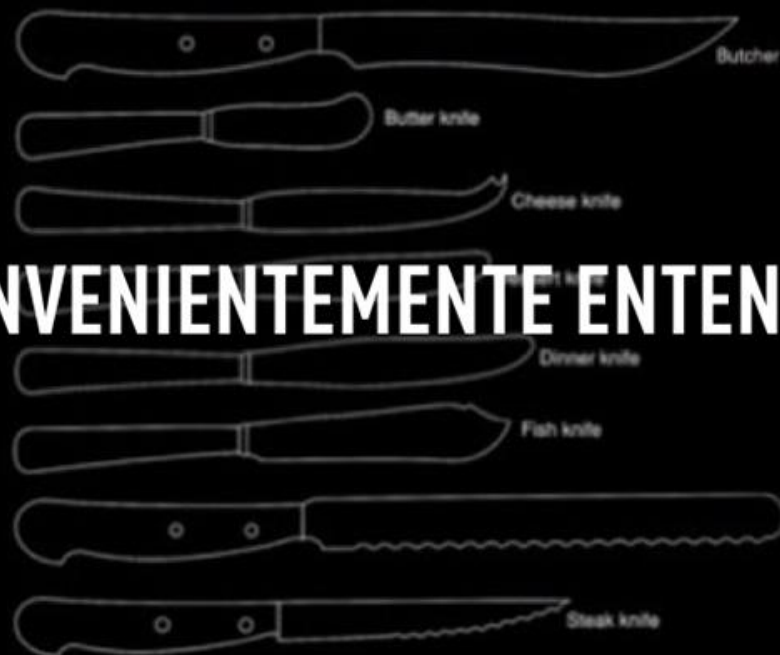
Spoons

CONVENIENTEMENTE ESTRUCTURADO...

definición gráfica



Forks



Knives



Spoons

CONVENIENTEMENTE ENTENDIDO...

definición gráfica

HASTA DISEÑAR UNA ÓPTIMA EXPERIENCIA DE USUARIO



- A. Napkin,
- B. Salad plate,
- C. Salad fork,
- D. Dinner fork,
- E. Dessert fork,
- F. First-course bowl and liner plate
- G. Water goblet,
- H. Wine glass,
- I. Dinner knife,
- J. Teaspoon,
- K. Soup spoon,
- L. Dinner or service plate

Dinner Setup



EL BUEN DISEÑO ES INVISIBLE



UX, WHO?

UX = EXPERIENCIA

INTERFAZ = UI





¿en que se basa la experiencia de usuario?

cómo funciona



PERSONAS

cómo funciona



DISPOSITIVO

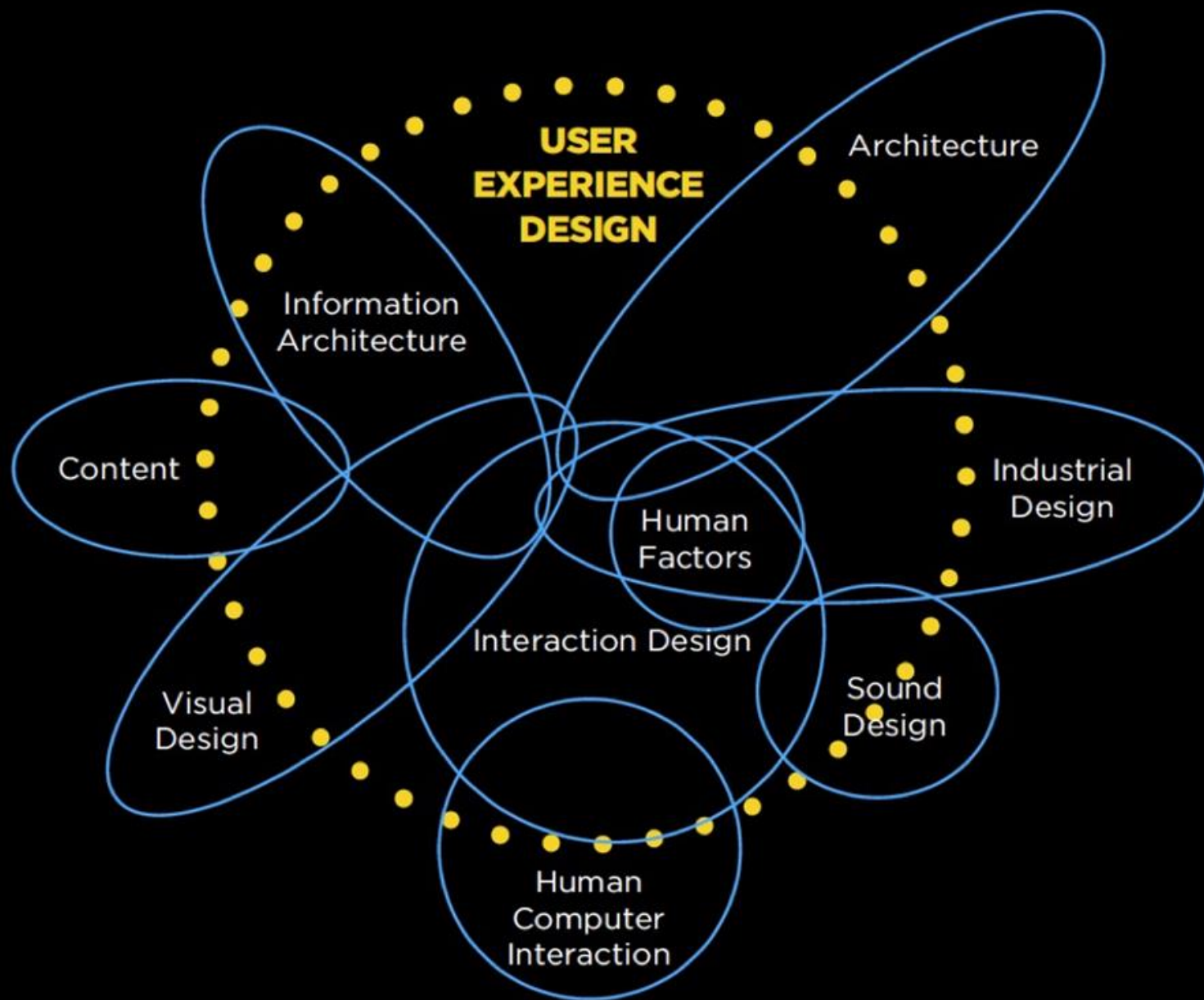
cómo funciona



INTERACCIÓN

disciplinas

ACCESIBILIDAD
ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN
DISEÑO DE LA INFORMACIÓN
DISEÑO DE LA INTERACCIÓN
ESCRITURA TÉCNICA
INGENIERÍA DE LA USABILIDAD
INVESTIGACIÓN DE USUARIO
DISEÑO VISUAL
ANALÍTICA WEB
...



cómo funciona





cómo funciona



cómo funciona



UX UI

FUNCIONAL

(DISEÑO DE LA INTERACCIÓN)

NAVEGABLE

(PROTOTIPOS & WIREFRAMES)

ESTRUCTURADO

(ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN)

INTUITIVO

(DISEÑO DE INFO Y CONTENIDOS)

FÁCIL DE USAR

(INGENIERÍA DE ACCESO/USABILIDAD)

NECESARIO

(INVESTIGACIÓN DE USUARIO)



DISEÑO VISUAL

COLORES

TIPOGRAFÍAS

ICONOGRAFÍAS

DISEÑO GRÁFICO

PANTALLAS



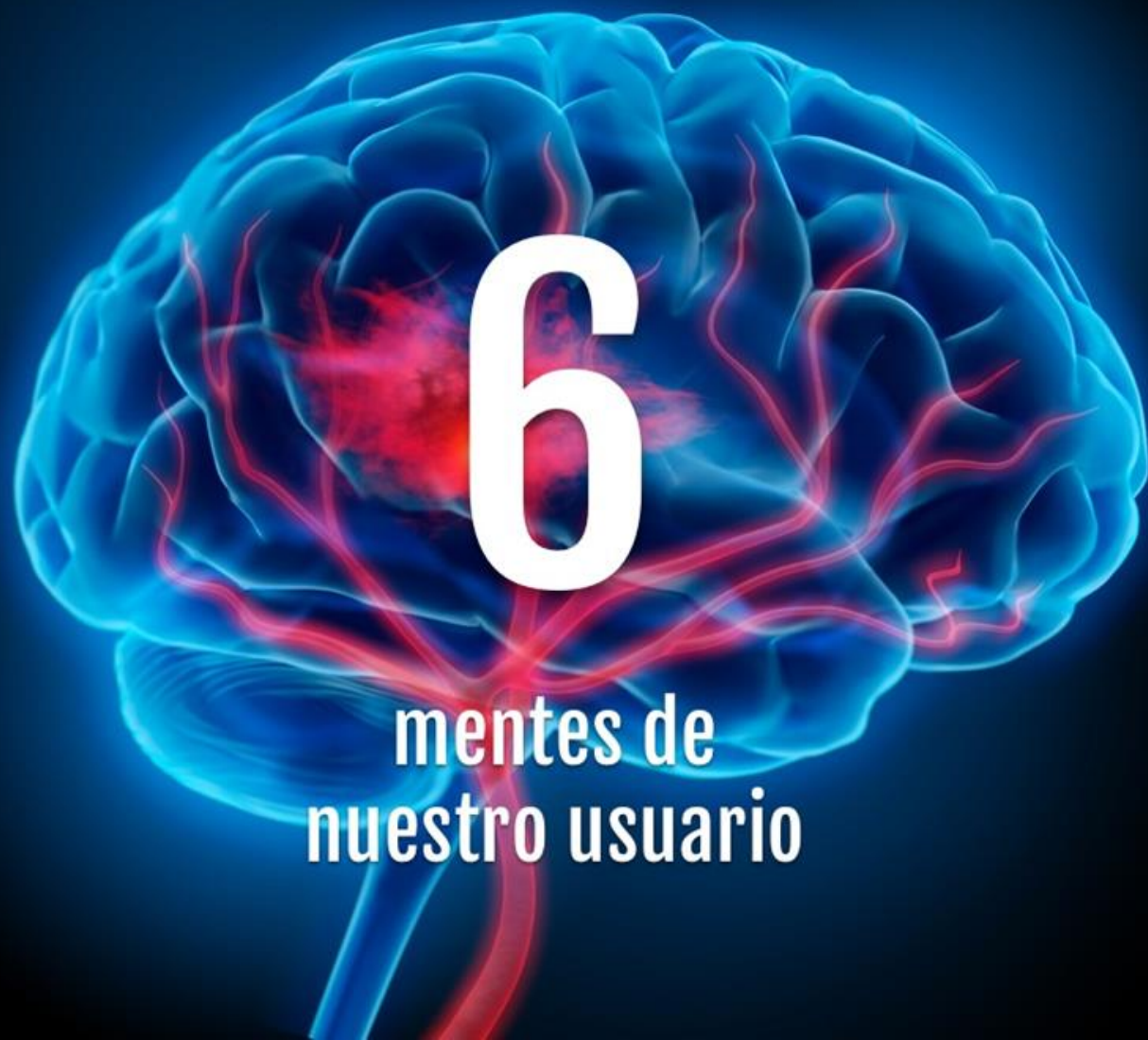
UX

EXPERIENCIA

UI

INTERFAZ





6
mentes de
nuestro usuario



VISIÓN

Descubrir que y donde miran los ojos



ESPACIALIDAD

Capturar su percepción sobre
el espacio y las
interacciones

VISIÓN

MEMORIA Activar sus modelos mentales

ESPACIALIDAD

VISIÓN



6 mentes

LENGUAJE

Aprender su léxico

MEMORIA

ESPACIALIDAD

VISIÓN



6 mentes

LENGUAJE

MEMORIA

ESPACIALIDAD

EMOCIÓN

Descubrir que
atrae,
despierta y
encandila



VISIÓN

6 mentes

LENGUAJE

MEMORIA

ESPACIALIDAD

EMOCIÓN

VISIÓN

**TOMA DE
DECISIONES**

Aumentar y estimular sus micro
decisiones

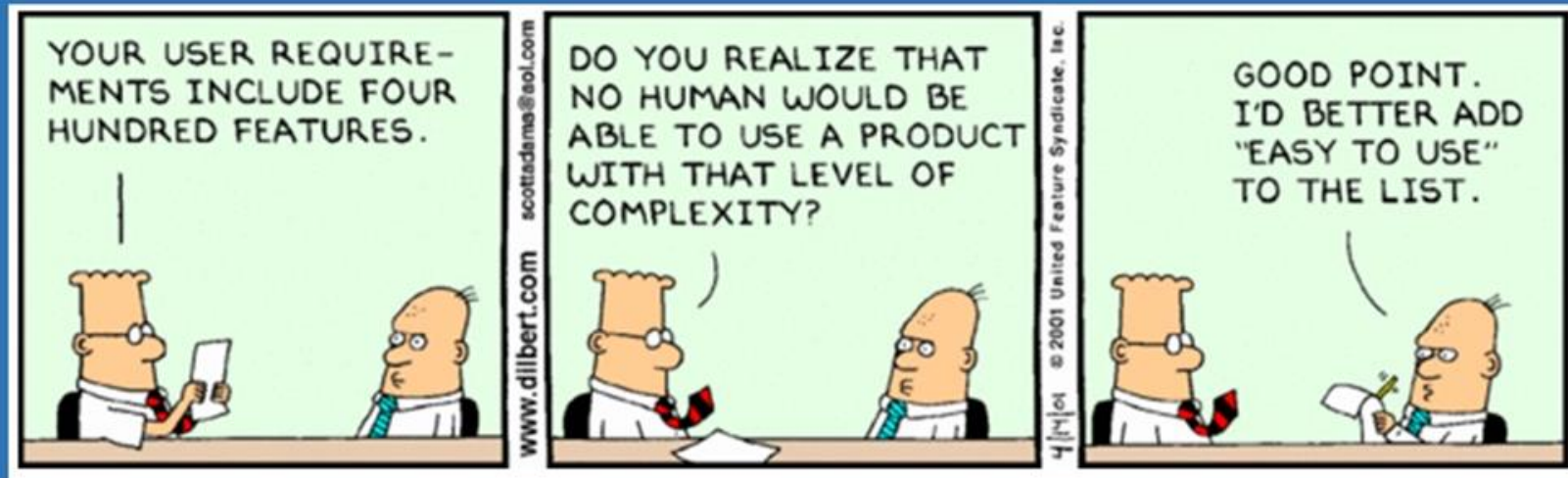


cómo funciona

Sus requisitos de usuario incluyen cuatrocientas funciones

¿Se da cuenta que ningún humano podría usar un producto con ese nivel de complejidad?

Cierto. Sería mejor añadir "fácil de usar" a la lista



UX=COHERENCIA

cómo funciona

Los resultados de nuestro test en fase de desarrollo son estos

Nuestra interfaz de usuario ha causado ampliamente un estado de abatimiento y automutilación

- Obviamente necesitamos retrasar nuestro lanzamiento al gran público.
- ¿Cuándo se volvió usted comunista?



UI=ARMONIA

advertencia

Y RECUERDE QUE CADA VEZ QUE USAS *comic sans*
UN DISEÑADOR PIERDE SUS ALAS...



UX, WHY?

IMPACTO A LARGO PLAZO

DESARROLLO DE LA
MARCA

DISEÑO CENTRADO EN EL
USUARIO

MOLDEAR LA CULTURA Y
LAS OPINIONES DEL
USUARIO

CUBRIR LAS
NECESIDADES DE LOS
USUARIOS

CAMPAÑA CREATIVA

VISUALIZACIÓN

BRAND FIRST

CUSTOMER FIRST

IMPACTO A CORTO PLAZO



¿para qué se diseña la experiencia de usuario?

evolución

BRAND FIRST



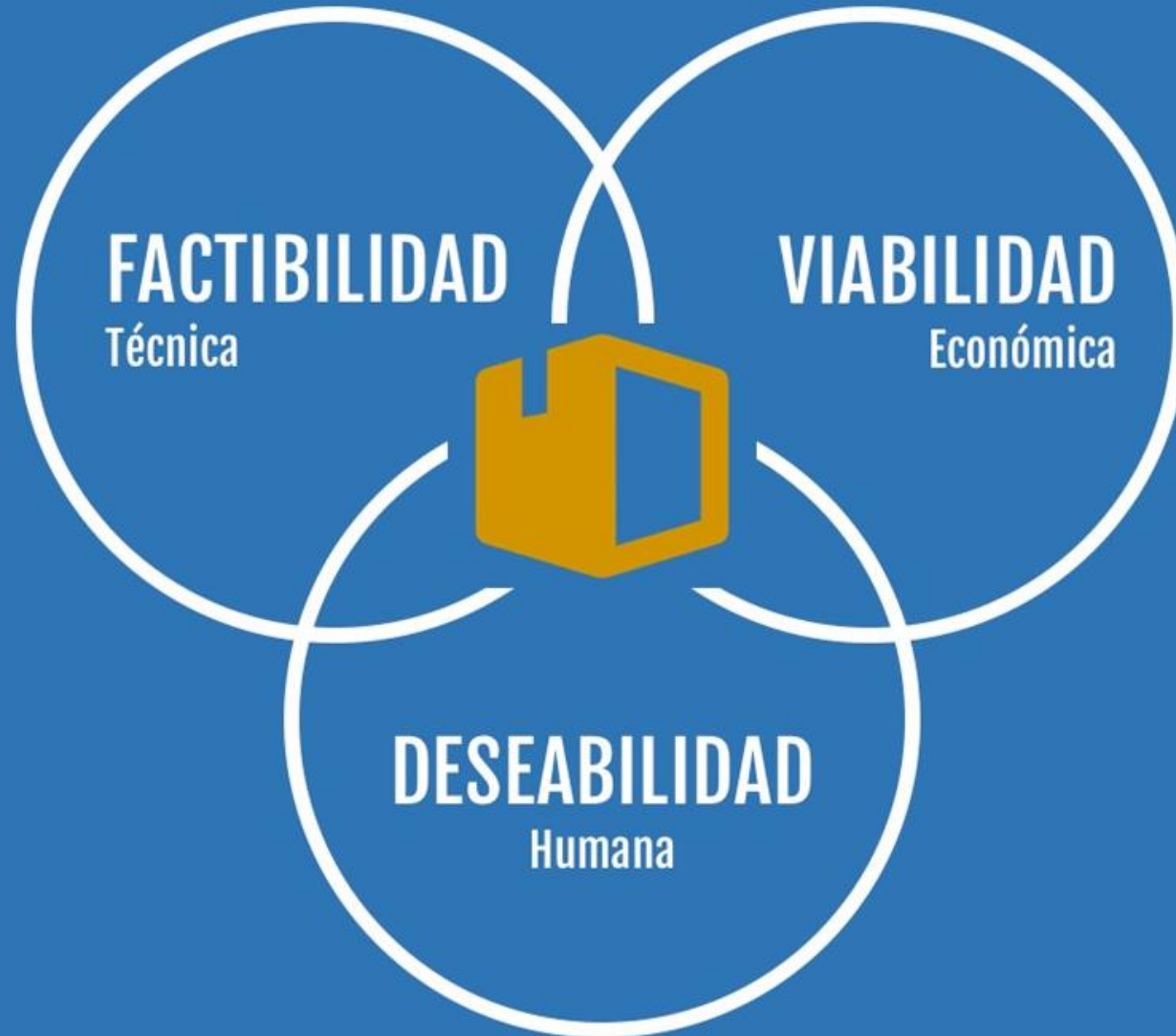
— evolución —



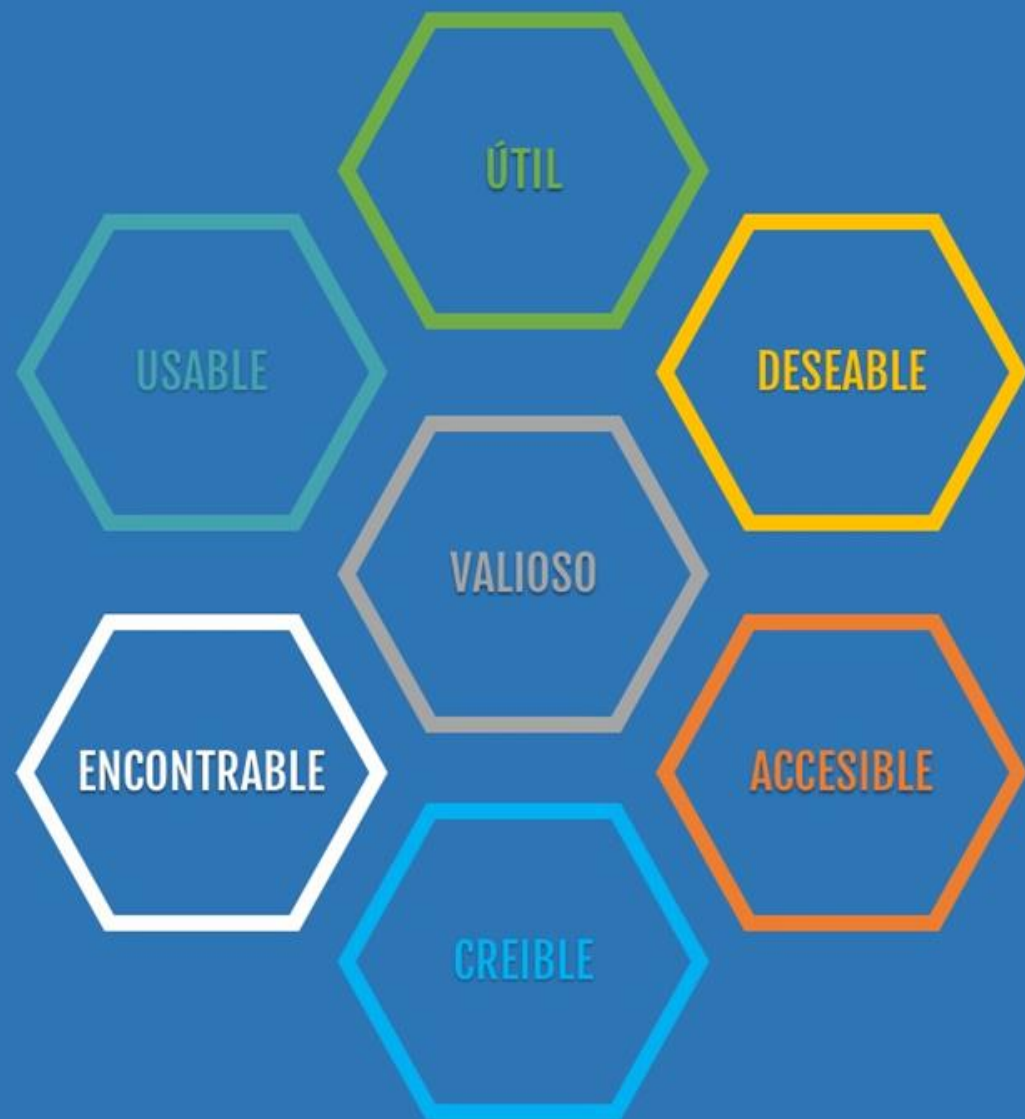
CUSTOMER FIRST

evolución de la relación del diseño con los intereses del cliente





objetivo



objetivo



EXPERIENCIAS QUE CAMBIEN INDUSTRIAS

consecuencias



EL BOTÓN DE LOS
300M\$

EL COSTE DE CAGARLA



— encuéntrenme uno... ya —



**A LA CAZA DEL DISEÑADOR
DE EXPERIENCIAS**

You Tube

tumblr.

flickr

 FeedBurner



vimeo

android

 slideshare

airbnb

LOS DISEÑADORES DE EXPERIENCIAS...

SON PENSADORES **SISTÉMICOS**

VAN A **RESOLVER** PROBLEMAS

TIENEN UNA CULTURA DE **PROTOTIPADO**

SE FOCALIZAN EN **PERSONAS** Y **EMOCIONES**

CREAN **VALOR** AÑADIDO



LOS DISEÑADORES DE EXPERIENCIAS...

SON CURIOSOS

SON OPTIMISTAS

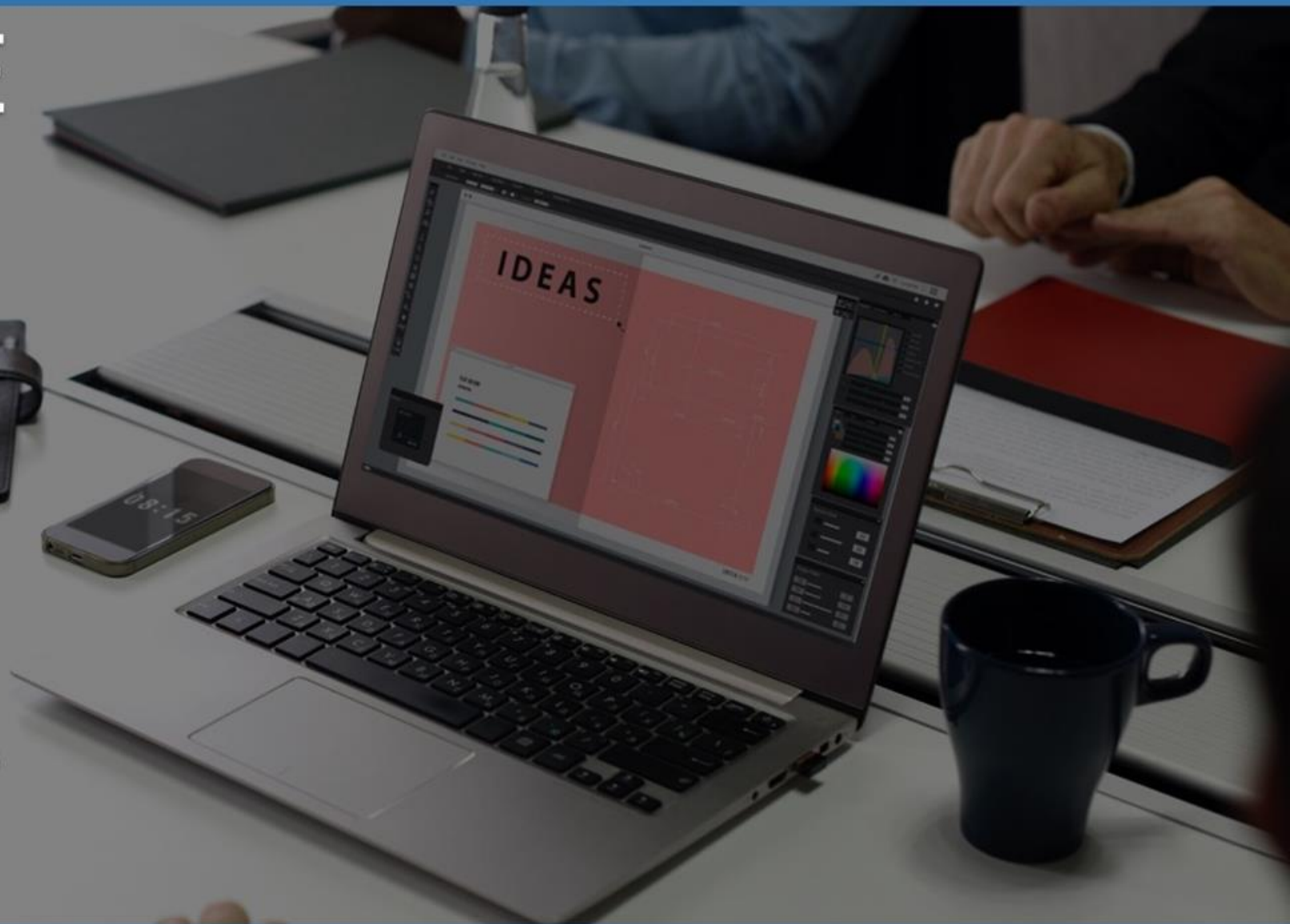
SON EXPERTOS

SON EMPÁTICOS

SON COLABORADORES

SON ORIENTADOS A LA EXPERIENCIA

SON CREATIVOS



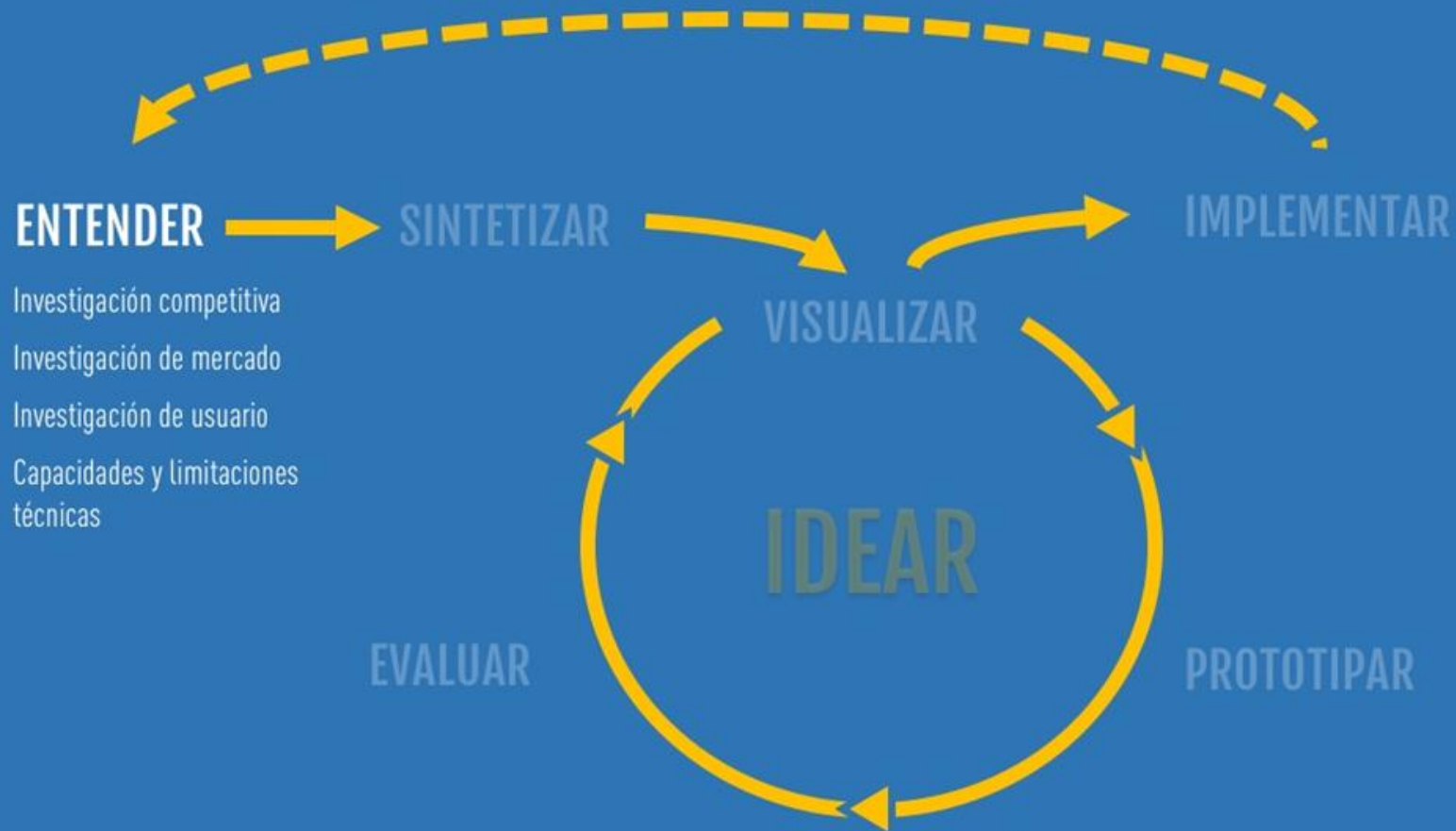
UX, HOW?

USER CENTERED DESIGN | DESIGN THINKING



¿cómo se diseña la experiencia de usuario?

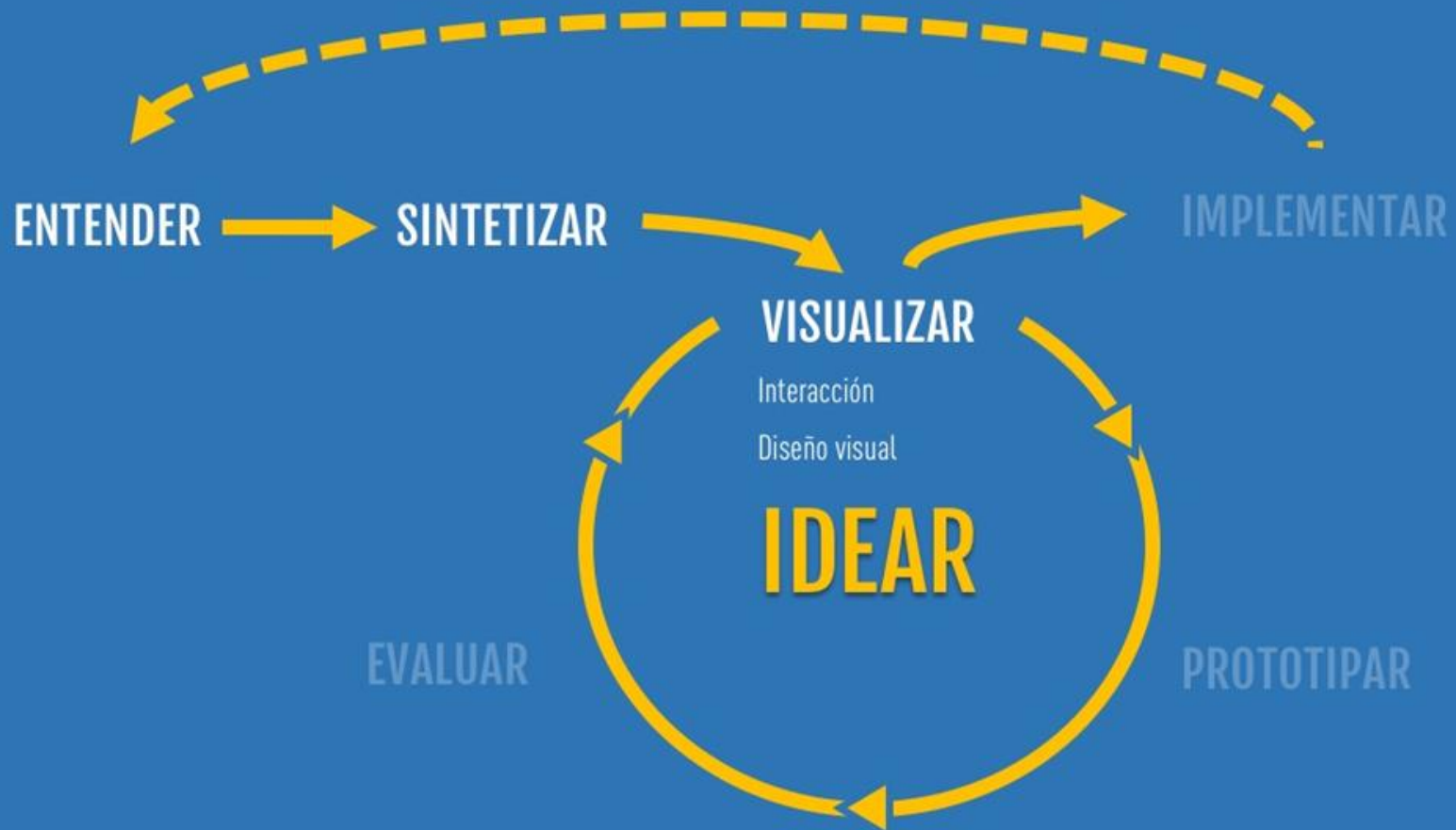
cómo funciona



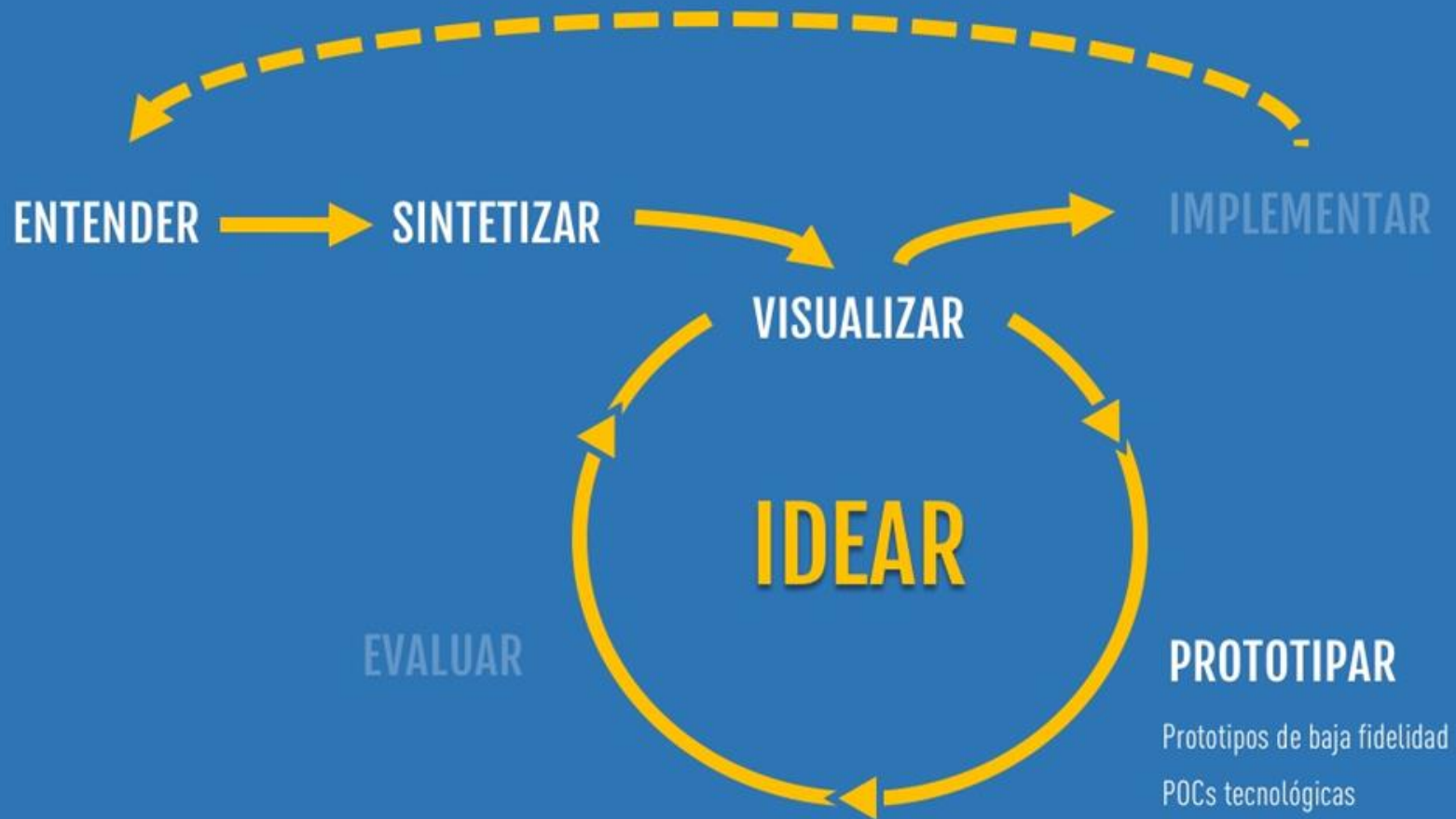
cómo funciona



cómo funciona



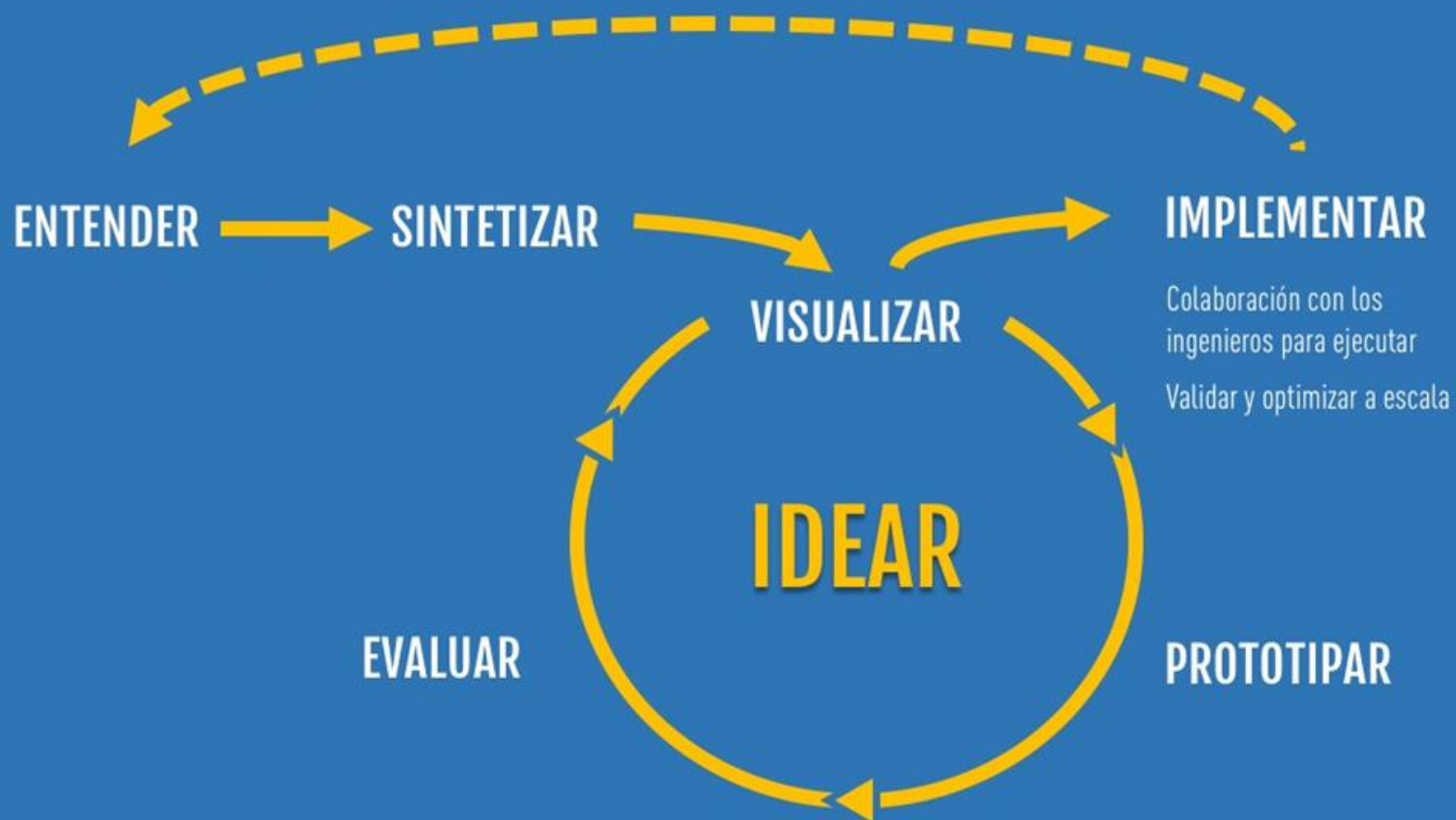
cómo funciona



cómo funciona



cómo funciona



cómo funciona

UNA VERDAD COMO UN PUÑO:

“Si una imagen vale más que 1000 palabras, un prototipo vale más que 1000 reuniones”

Lo dice IDEO, una de las compañías que más saben de esto...

el valor de materializar las cosas

DoIt!
Rule your tasks!

I
Rule

HARON RAJKUMAR

PERSON

TASKS

GROUPS

LOG OUT

PUI

Due: 10
Category:
Priority:

UCRE

Due: 11-09
Category:
Priority:

BUY GIR

Due: 5.00p
Category:
Priority:

GROUP

ING

m, Sep 12 2016
01
lium

2

>14, 2016

NES

15, 2016

TASK NAME

DUE DATE

PRIORITY

ESBOZOS EN
PAPEL

FILTERS

el valor de materializar las cosas

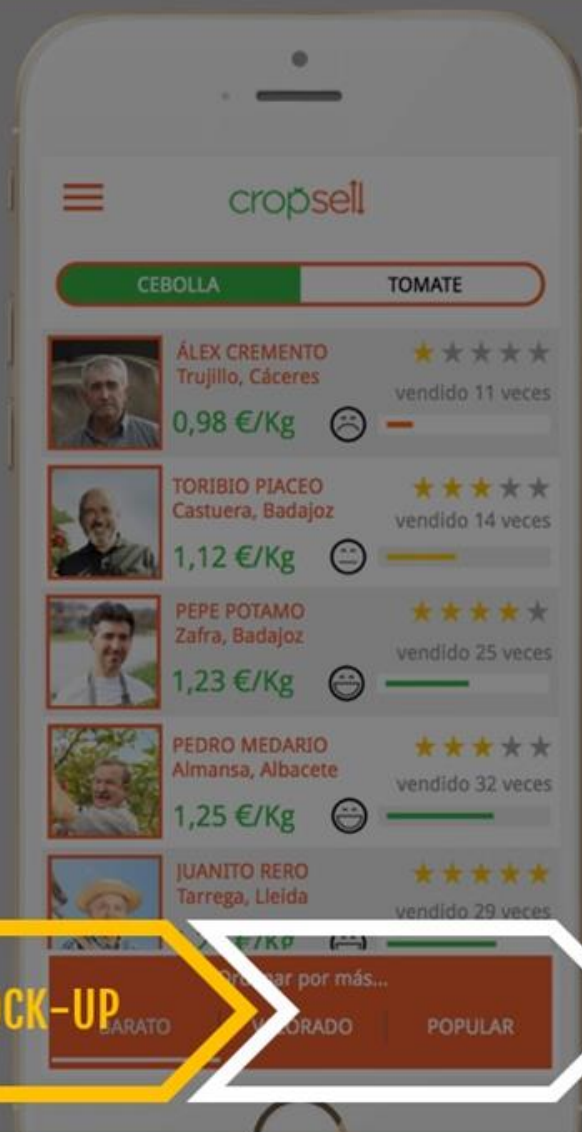


ESBOZOS EN
PAPEL

WIREFRAMES



el valor de materializar las cosas



ESBOZOS EN
PAPEL

WIREFRAMES

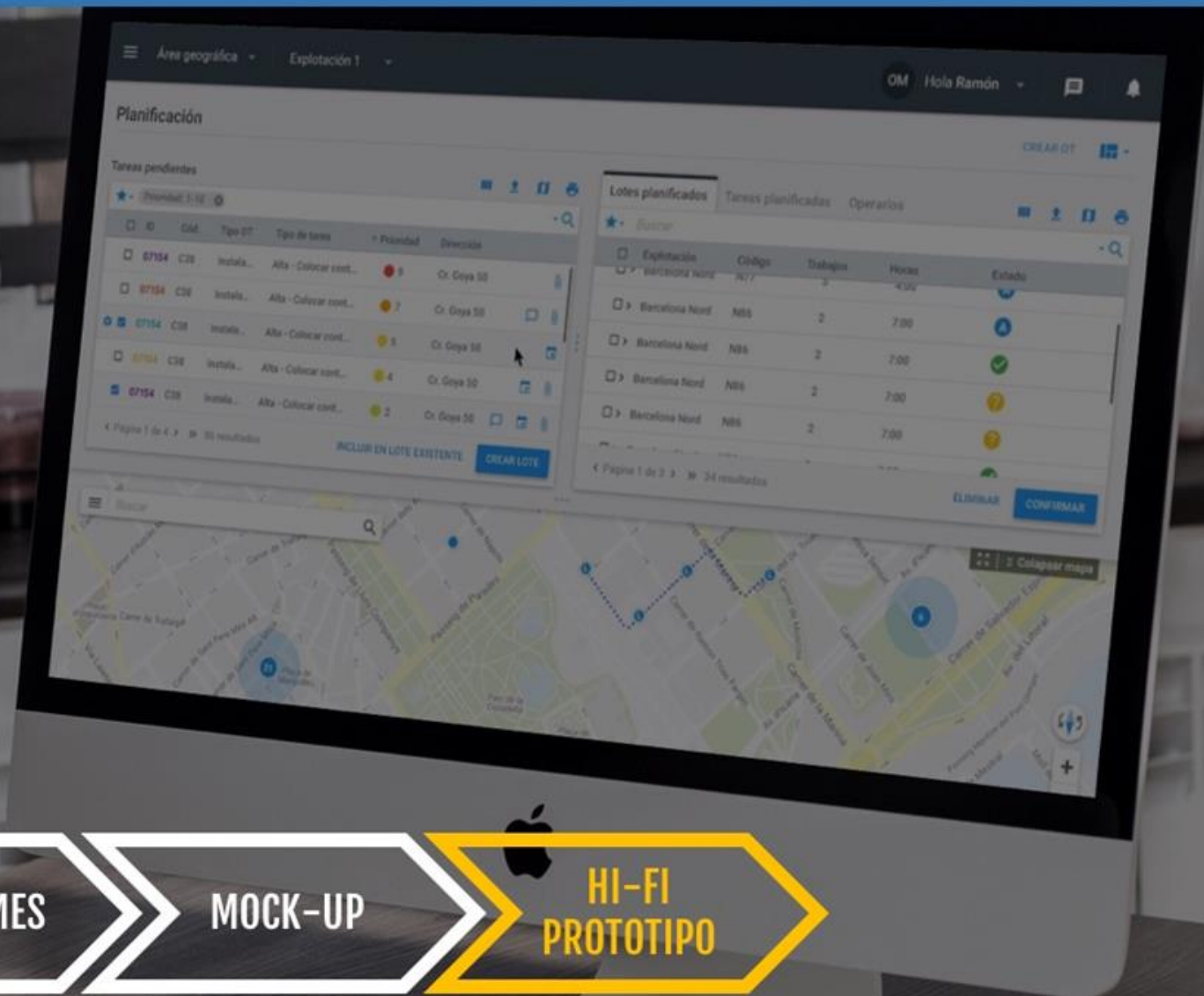
MOCK-UP

BARATO

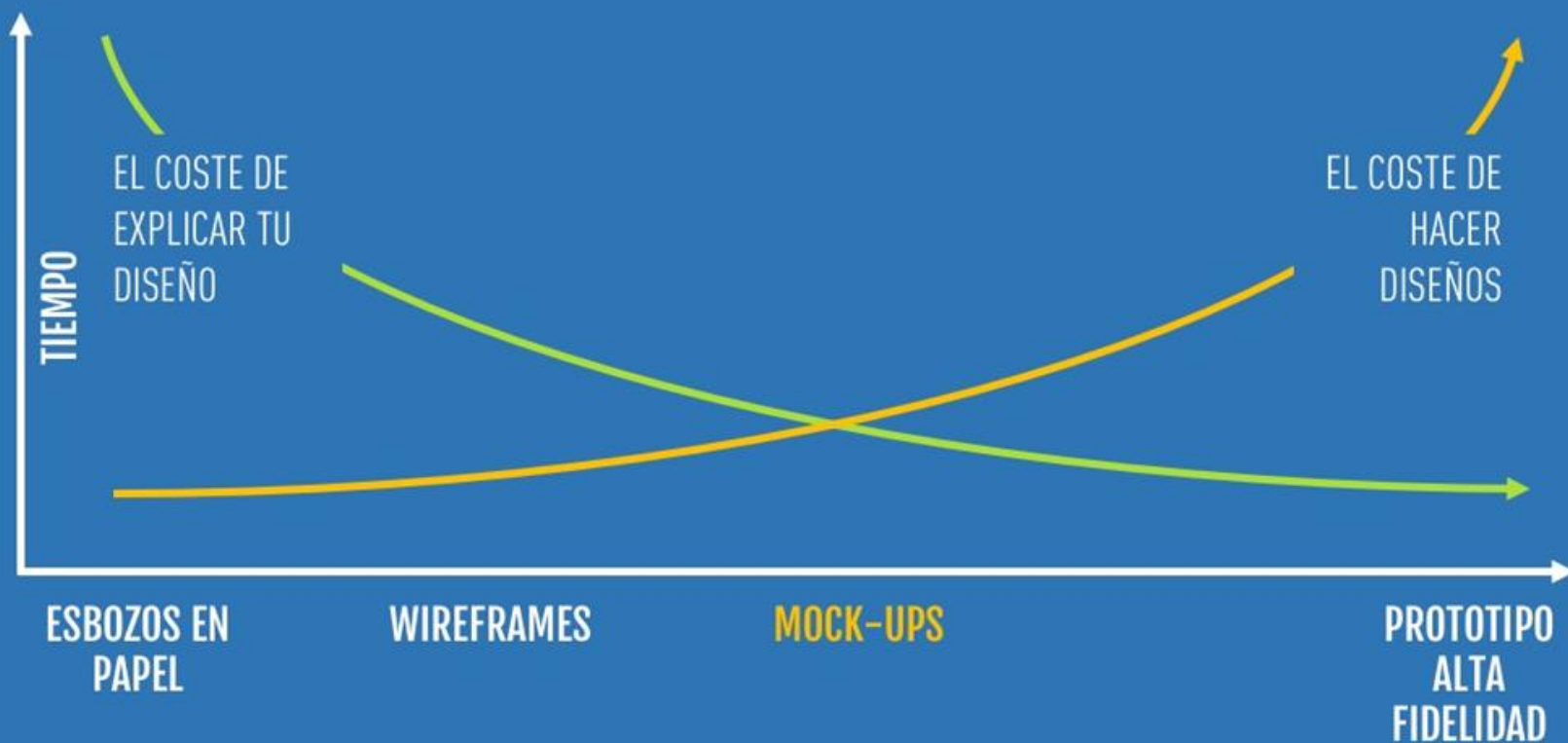
MEJORADO

POPULAR

el valor de materializar las cosas



EL BENEFICIO DE PROTOTIPAR



A photograph of four children playing soccer in a lush green forest. A yellow soccer ball is suspended in the air at the top center. The children are in various dynamic poses, reaching up towards the ball. The background is filled with tall, thin trees and dense foliage, creating a soft, natural setting.

USER EXPERIENCE

DISEÑANDO EMOCIONES

LO QUE DEBES RECORDAR DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

No es un paso en el proceso

No es solo tecnología

No es solo usabilidad

No es solo el usuario

No es caro

No es fácil

No es el rol de una persona o departamento

No es una única disciplina

No es una alternativa

Es el sistema

Es el proceso

Es comportamiento

Es valor

Es el contexto

Es flexible

Es un balance de acciones

Es una cultura

Es colaboración

Es una manera de sobrevivir



**las 10 cosas imprescindibles que debes
saber**

— la experiencia de usuario...

**No es el diseño de la INTERFAZ
DE USUARIO (UI)**

UX es el SISTEMA

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es UN PASO en el proceso

UX es EL proceso

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

No es solo TECNOLOGÍA

UX es COMPORTAMIENTO

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

No es solo el producto

Es el comportamiento

No es solo USABILIDAD

UX es VALOR

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

No es solo el comportamiento

No es solo EL USUARIO

Es el comportamiento

No es solo usabilidad

Es valor

UX es CONTEXTO

la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

No es un paso en el proceso

No es solo tecnología

No es solo usabilidad

No es solo el usuario

Es el sistema

Es el proceso

Es comportamiento

Es valor

Es el contexto

No es CARO

UX es FLEXIBLE

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

No es solo tecnología

No es FÁCIL

Es comportamiento

No es solo usabilidad

Es valor

No es solo el usuario

Es el contexto

No es caro

Es flexible

UX es un balance de ACCIONES

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

**No es el rol de una PERSONA o
DEPARTAMENTO**

No es solo tecnología

Es el producto

No es solo usabilidad

Es valor

No es solo el usuario

Es el contexto

No es caro

Es flexible

No es fácil

Es un balance de acciones

UX es una CULTURA

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

No es un trabajo

Es un momento

No es solo usabilidad

Es valor

No es solo el usuario

Es el contexto

No es caro

Es flexible

No es fácil

Es un balance de acciones

No es el rol de una persona o departamento

Es una cultura

No es una ÚNICA disciplina

UX es COLABORACIÓN

— la experiencia de usuario...

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

No es una ALTERNATIVA

No es solo usabilidad

Es valor

No es solo el usuario

Es el contexto

No es caro

Es flexible

No es fácil

Es un balance de acciones

UX es UNA MANERA DE SOBREVIVIR

No es el rol de una persona o departamento

Es una cultura

No es una única disciplina

Es colaboración

en definitiva

No es el diseño de la Interfaz de usuario (UI)

Es el sistema

No es un paso en el proceso

Es el proceso

No es solo tecnología

Es comportamiento

No es solo usabilidad

Es valor

No es solo el usuario

Es el contexto

No es caro

Es flexible

No es fácil

Es un balance de acciones

No es el rol de una persona o departamento

Es una cultura

No es una única disciplina

Es colaboración

No es una alternativa

Es una manera de sobrevivir

por que si no...



it's not what
the software does.
it's what the
user does.

@hugh



danicardelus@gmail.com

@dcarTech