

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

METODOLOGÍA ORIENTADA POR Y PARA LAS PERSONAS

GUIADA EN TODO MOMENTO
POR EL USUARIO

ESTRATEGIA

Formulación de objetivos

Brief

Definición de audiencias

ESTRATEGIA

ROL DEL CLIENTE

Proveer información sobre el proyecto manifestando todos sus requerimientos, deseos y sueños, además de sus necesidades, las que se establecen con la mayor cantidad de actores posible.

ESTRATEGIA

ROL DEL DISEÑADOR

Recopilar información estratégica del proyecto.

Conocer al usuario y sus necesidades a través de estudios de needfinding.

BENCHMARK

Análisis de referentes
Sitios relacionados
Estudio de competencias

BENCHMARK

ROL DEL CLIENTE

Manifestar como se ve y como se quiere ver.

Determinar su posición en el contexto del negocio e identificar sus principales modelos y competidores.

BENCHMARK

ROL DEL DISEÑADOR

Analizar los referentes y competidores en función del proyecto y la propuesta a realizar.

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Inventario de contenidos
Cardsorting
Mapa de navegación

ARQ.INFORMACIÓN

ROL DEL CLIENTE

Trabajar en conjunto al diseñador en el proceso de cardsorting validando relaciones, utilidades y contenidos del proyecto.

ARQ.INFORMACIÓN

ROL DEL DISEÑADOR

Disponibilidad herramientas para la toma de decisiones por parte de los distintos actores al interior de la institución.

DISEÑO DE INTERFAZ

Wireframes

Paletas cromáticas

Decisiones tipográficas

Mockups

INTERFAZ

ROL DEL CLIENTE

Realizar requerimientos visuales.

Validar la propuesta de diseño identificando mejoras y posibles errores.

INTERFAZ

ROL DEL DISEÑADOR

Realizar propuestas visual en función de los requerimientos gráficos del cliente.

Definir maquetas en función de
criterios de usabilidad e interacción.

DISEÑO FRONT-END

Codificación
Validación de estándares
Pruebas en navegadores
Evaluación

Web como interfaz de software

Diseño Visual: tratamiento gráfico de los elementos de la interfaz (el "look" del "look & feel")

Diseño de la Interfaz: como en el Estudio de Interacción Humano-Computador tradicional: diseño de los elementos de la interfaz para facilitar la interacción del usuario con la funcionalidad

Diseño de la Información: en el sentido de Tufte, diseño de la presentación de la información para facilitar el entendimiento

Diseño de la Interacción: desarrollo del flujo de las aplicaciones para facilitar las tareas del usuario, definiendo cómo el usuario interactúa con la funcionalidad del sitio

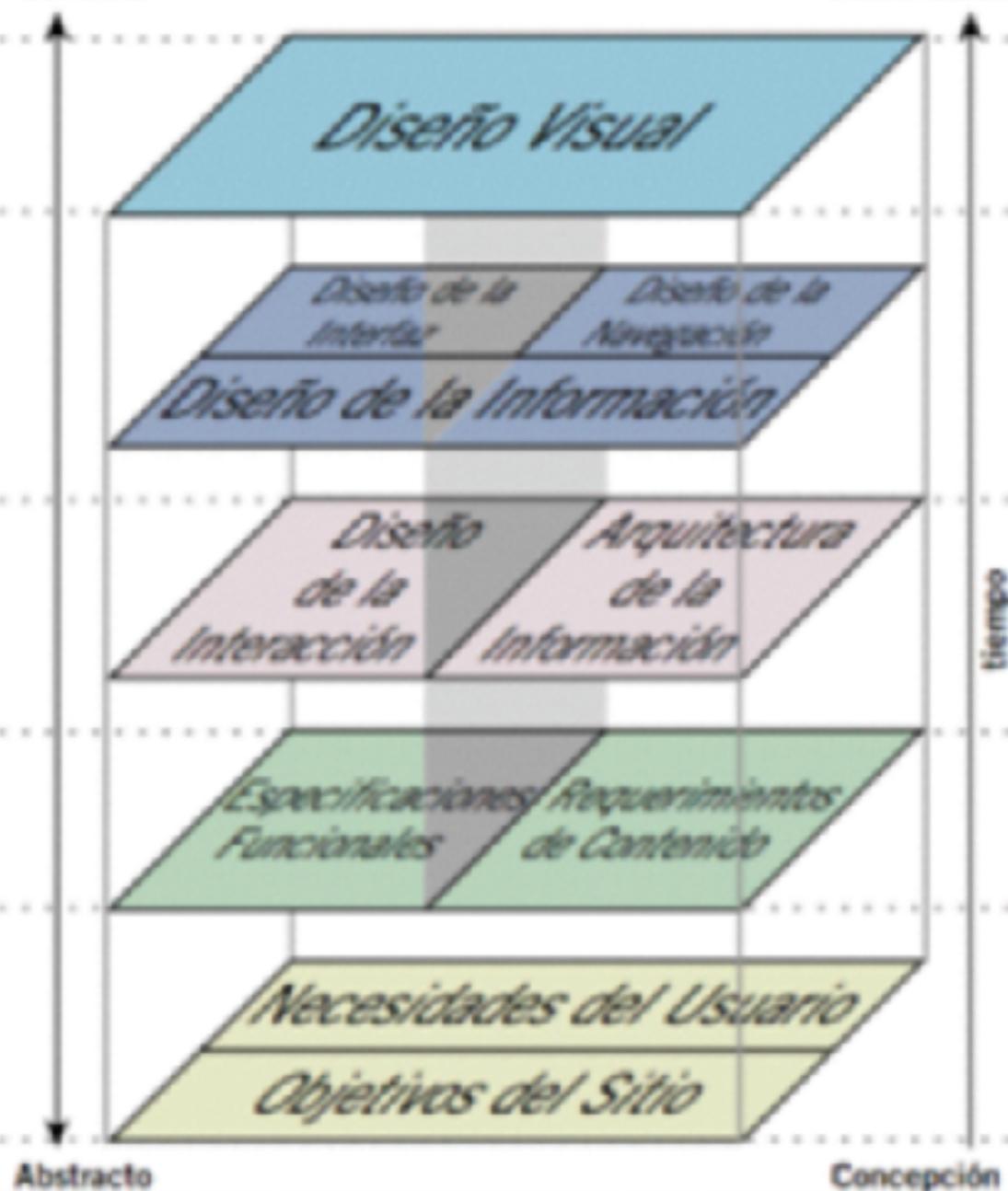
Especificaciones Funcionales: "set de herramientas": descripciones detalladas de las funcionalidades que el sitio debe incluir para satisfacer las necesidades del usuario

Necesidades de Usuario: objetivos para el sitio externamente derivados, identificadas a través de la investigación de los usuarios, etno/tecn/psicográficos, etc.

Objetivos del Sitio: de negocios, creativos, u otros generadas de manera interna para el sitio orientada a tareas

Concreto

Culminación



Web como sistema de hipertexto

Diseño Visual: tratamiento visual de los elementos de texto y gráficos en la página y componentes de navegación

Diseño de la Navegación: diseño de elementos de interfaz para facilitar el movimiento de los usuarios a través de la arquitectura de la información

Diseño de la Información: en el sentido de Tufte, diseño de la presentación de la información para facilitar el entendimiento

Arquitectura de la Información: el diseño estructural del espacio de información para facilitar el acceso intuitivo al contenido

Requerimientos de Contenido: definición de los elementos de contenido requeridos para satisfacer las necesidades de usuario

Necesidades de Usuario: objetivos para el sitio externamente derivados, identificadas a través de la investigación de los usuarios, etno/tecn/psicográficos, etc.

Objetivos del Sitio: de negocios, creativos, u otros generadas de manera interna para el sitio

orientado a información

DUDAS?

¡GRACIAS!

Presentación disponible en www.nicolasespinoza.cl