

Diseño de Interacción

Experiencia de usuario y negocios

Santiago Bustelo • icograma.com



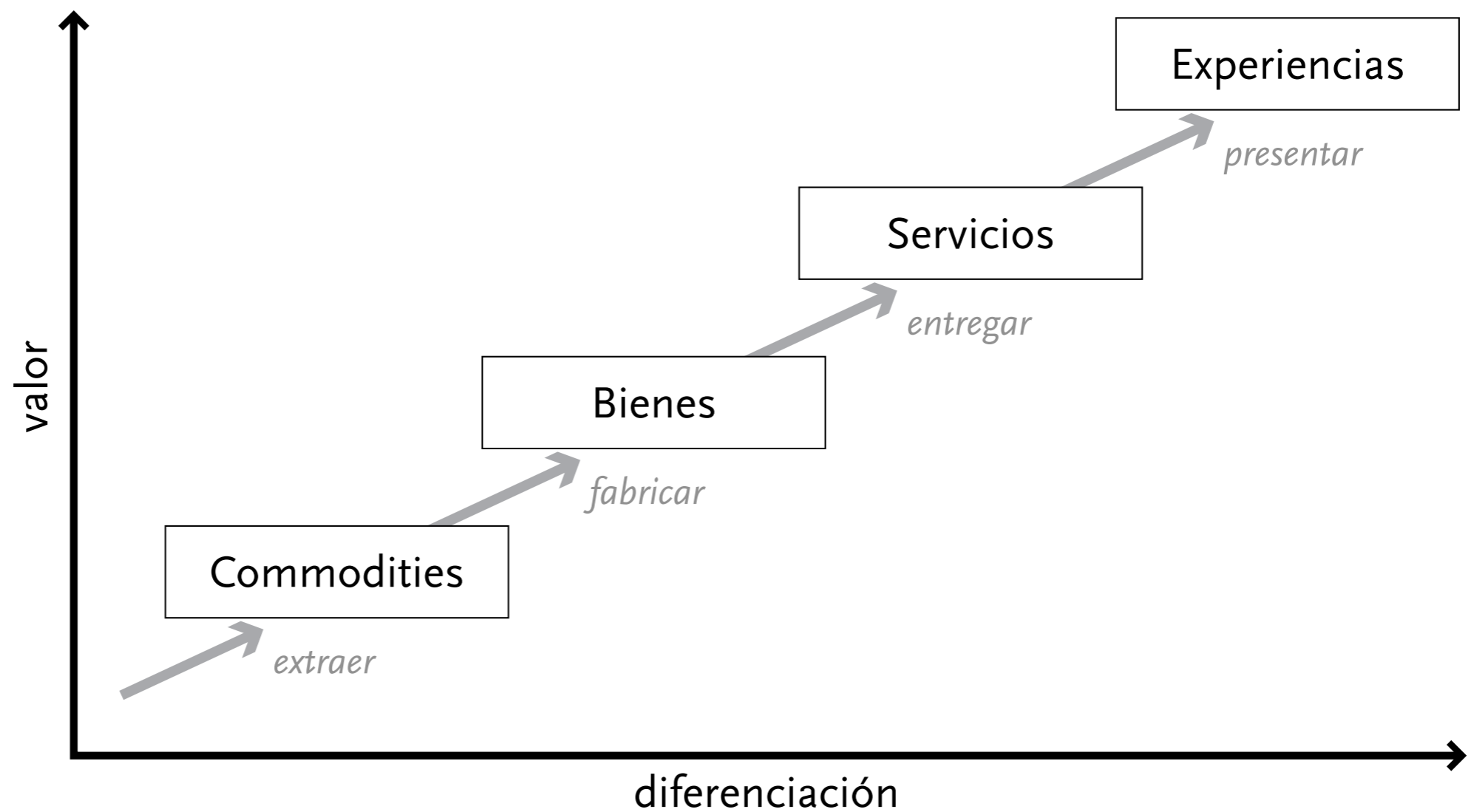
Presentación bajo licencia Creative Commons
Atribución 2.5 Argentina
<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/ar>

Diseño de Interacción

- Define el **modelo de operación de productos interactivos** para lograr **mejores experiencias** para la **mayor cantidad de usuarios.**

Economía de las Experiencias

B. Joseph Pine II y James H. Gilmore, *The Experience Economy* (1999)

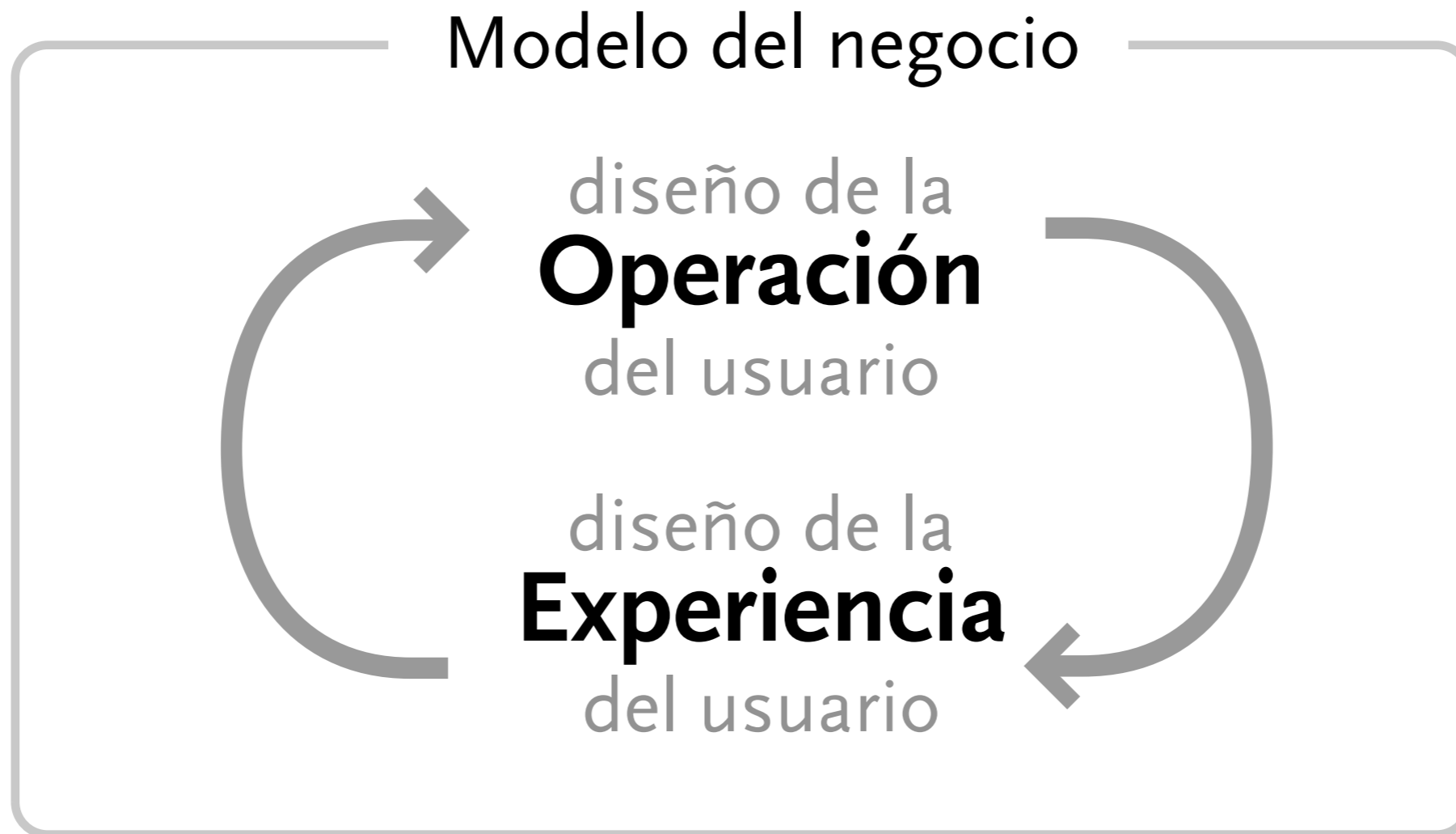


Economía de las Experiencias

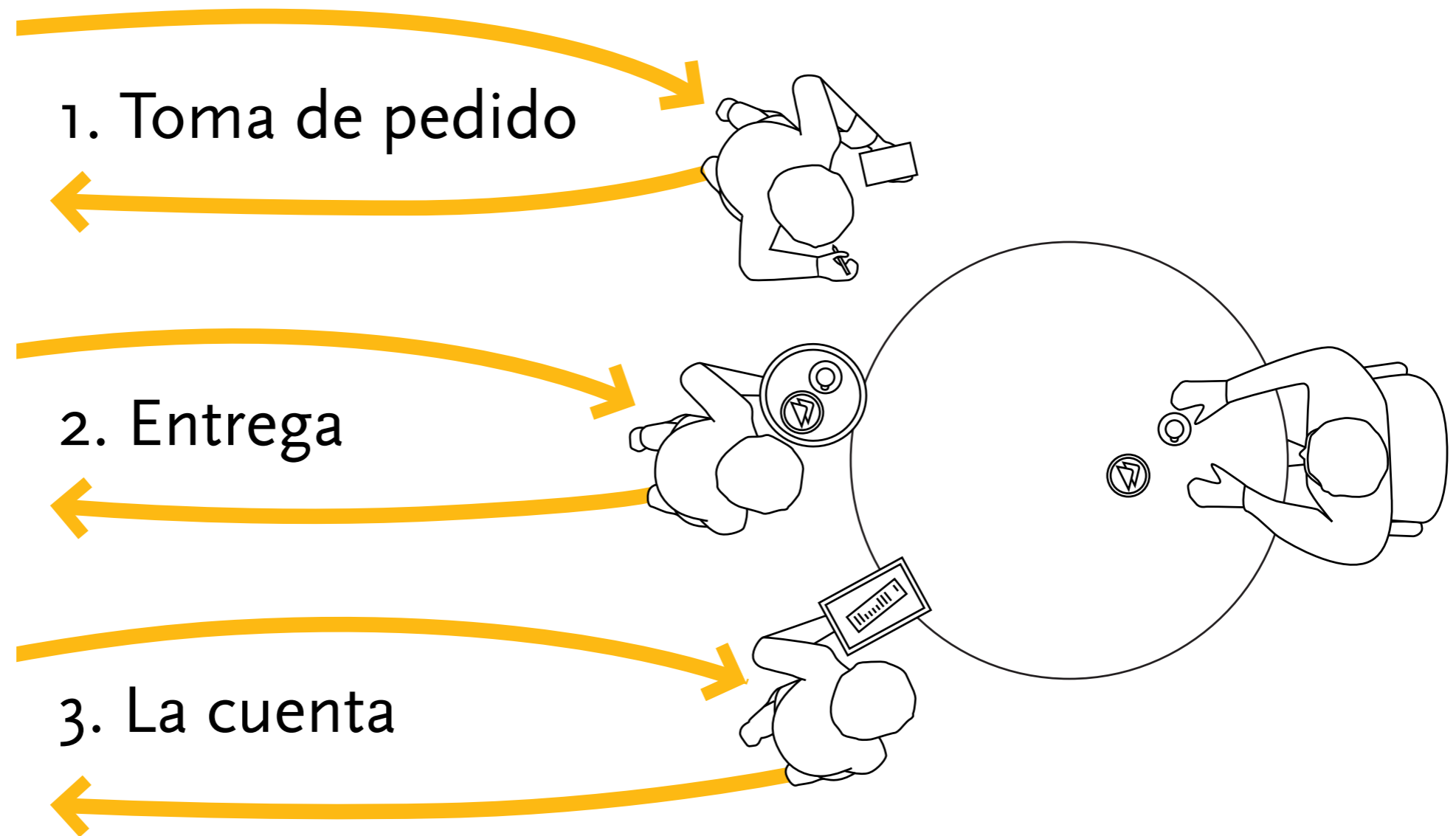
B. Joseph Pine II y James H. Gilmore, The Experience Economy (1999)

- En la creación de estas experiencias entran en juego la **visión, innovación**, reconocimiento de la **oportunidad**, y pasión por el **cambio**.
- Estas **experiencias positivas**, memorables y convocantes, resultan en **diferenciación** respecto a grandes y pequeños competidores.

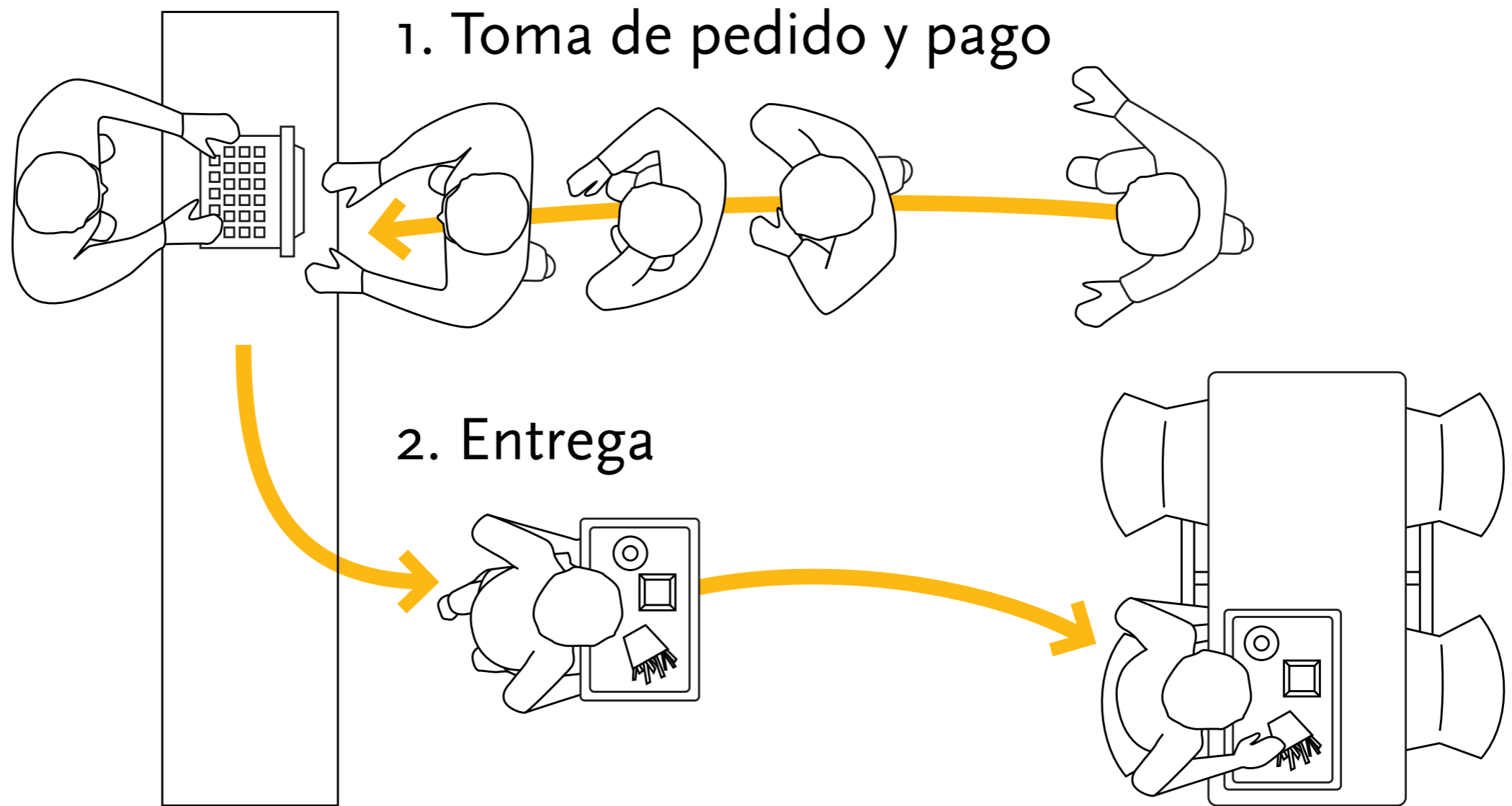
El usuario en rol activo



Restaurante tradicional



Restaurante de comida rápida



Modelo de negocios de comida rápida: **bajo costo, alta rotación**

- Optimización de procesos
- Oferta limitada
- Usuarios como parte del sistema
 - **Autoservicio**
 - **No sobremesa**

Sillas anti-sobremesa

Diseñando el entorno, influenciamos el comportamiento



Un solo entorno, varias consecuencias

- Distintos usuarios
- Distintos momentos de un usuario
- *El todo es más que la suma de las partes*

Diseño de Interacción

Web 2.0

- Optimización de tareas
- Oferta limitada: aplicaciones que hacen pocas cosas bien
- Usuarios aportan valor y contenidos

Optimización de tareas

Nombre:	<input type="text"/>
Apellido:	<input type="text"/>
Email:	<input type="text"/>
Confirmar mail:	<input type="text"/>
¿Cómo llegó al sitio?	<input type="text" value="Seleccione..."/>
Mensaje:	<input type="text"/>
Quiere recibir información de promociones?	<input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No
Verificación:	<input type="text" value="Kg8LQ1"/> <input type="text"/>
	<input type="button" value="BORRAR"/> <input type="button" value="ENVIAR"/>

Optimización de tareas

Nombre:

Apellido:

Email:

Confirmar mail:

¿Cómo llegó al sitio?

Mensaje:

Quiere recibir información de promociones? Sí No

Verificación:

Optimización de tareas

Nombre:

Apellido:

Email:

Confirmar mail:

¿Cómo llegó al sitio?

Mensaje:

Quiere recibir información de promociones? Sí No

Verificación:

Nombre y apellido:

Email:

recibir en mi email copia del mensaje enviado

Mensaje:

Web 2.0

Oferta limitada:
pocas funciones bien
desarrolladas

Usuarios aportan valor y
contenidos



What are you doing?

140

Latest: Preparando la presentación de IxDA BA: ROI y Usabilidad –
jue 15/10 19hs en UP <http://ow.ly/tcgB> 17 minutes ago

update

Real-time results for IxDA

+ Save this search



jmk Awesome: tours of the The Armory will be available at the IxDA SF Oct event! Sign up with group as space is v limited. <http://bit.ly/3oN6dP>

less than a minute ago from Tweetie



john_labriola RT @IxDA_NYC: IxDA NY workshop Oct. 17: "Designing Software & Hardware Experiences" w/Ted Booth & Michelle Tepper <http://tinyurl.com/yzupx24>

20 minutes ago from TweetDeck



john_labriola RT @sbustelo: Preparando la presentación de IxDA BA: ROI y Usabilidad – jue 15/10 19hs en UP <http://ow.ly/tcgB>

22 minutes ago from TweetDeck



nbarday RT @Corvidael: "The goal of the local leader is not to be the local leader" LOVE IT! IxDA goes Fight Club. @ksilver

24 minutes ago from Seesmic



sbustelo Preparando la presentación de IxDA BA: ROI y Usabilidad – jue 15/10 19hs en UP <http://ow.ly/tcgB>

27 minutes ago from web



Corvidael "The goal of the local leader is not to be the local leader" LOVE IT! IxDA goes Fight Club. @ksilver

32 minutes ago from Seesmic



Leonai_art I plan to attend next week's IxDA Seattle meeting at the Seattle razorfish office, anyone else planning to be there?

37 minutes ago from Echofon



IxDA_NYC IxDA NY workshop Oct. 17: "Designing Software & Hardware Experiences" w/Ted Booth & Michelle Tepper

Proceso de Diseño de Interacción

Etapas del proceso de Diseño de Interacción

1. Objetivos y análisis inicial
2. Decisiones de diseño
 - ↻ *iteraciones*
3. Mantenimiento y validación

1. Objetivos y Análisis inicial

- Definición de objetivos, responsables, plazos

-  Brief de proyecto

- **Entrevistas con usuarios**

-  Personas

-  Escenarios

- Análisis

-  Evaluación cualitativa


-  Evaluación competitiva

-  Evaluación cuantitativa

2. Decisiones de diseño

- Funcionalidad

-  **Prototipos**

-  *iteraciones y pruebas con usuarios*

-  Casos de uso

-  *iteraciones*

- Estructura y elementos

-  Wireframes

-  *iteraciones y pruebas*

-  Descripción de pantallas

-  *iteraciones*

- Lenguaje visual

-  Mockups

-  *iteraciones y pruebas*

3. Mantenimiento y validación

- Lenguaje visual y de interacción

-  Guías de estilo

- Análisis

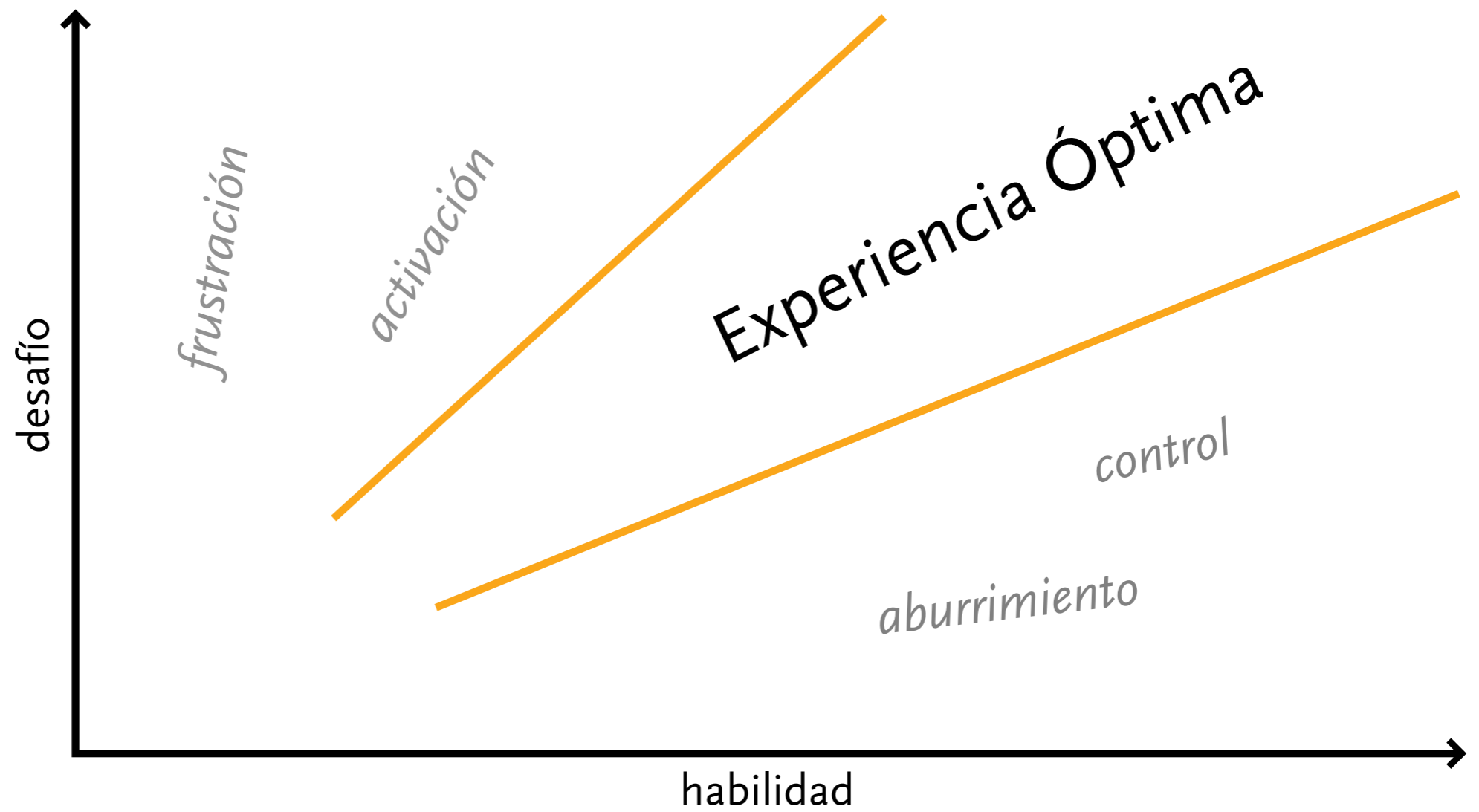
-  Evaluación cualitativa

-  Evaluación competitiva

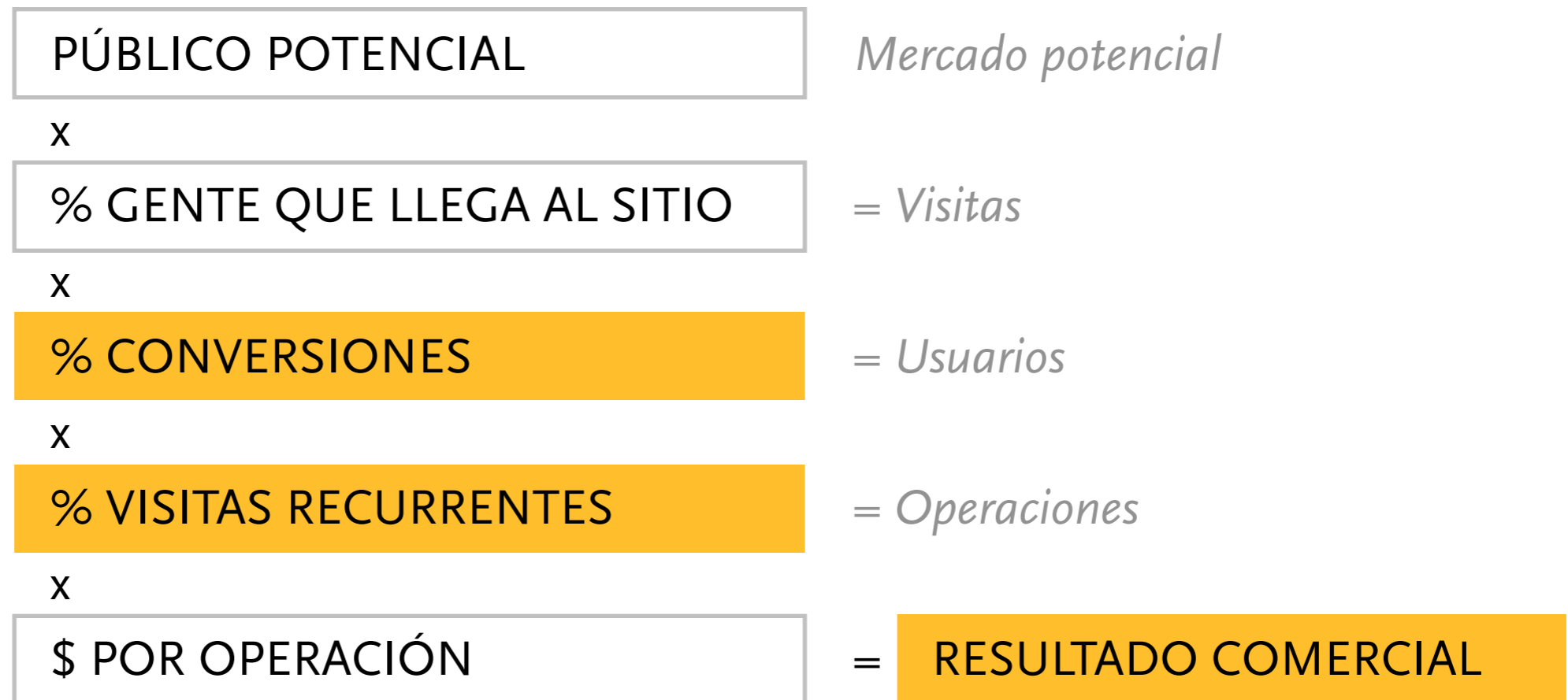
-  Evaluación cuantitativa

Resultados

Experiencia



Resultado comercial



¡Muchas gracias!

Santiago Bustelo • icograma.com

