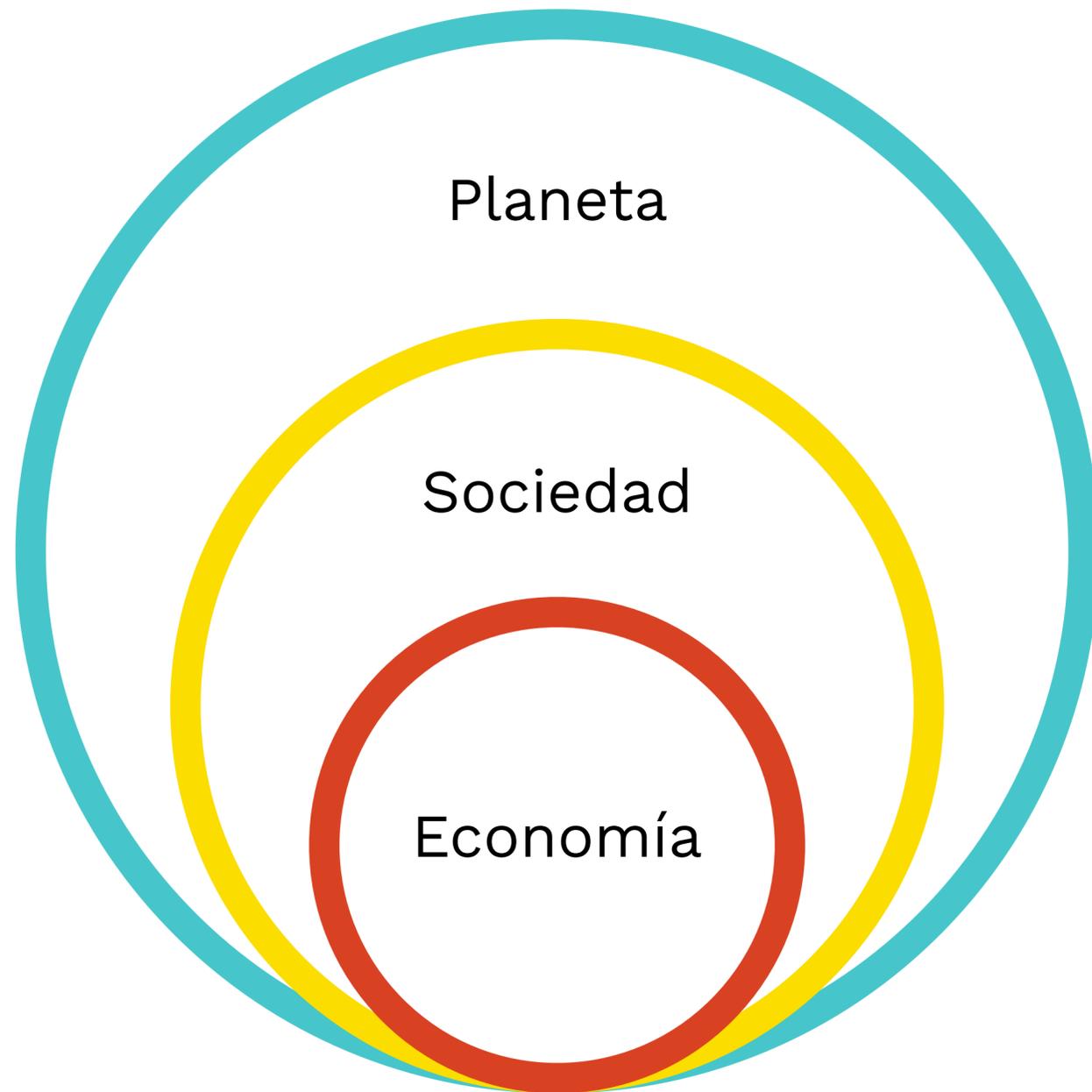


Diseño ético



Clase 8 - 12 de Mayo



Impacto del diseño

Los productos y servicios que usamos no solo tienen un impacto en el vivir y convivir de las personas, sino que repercute inevitablemente en nuestros contextos.

Desde esa premisa, los diseñadores de experiencia deben considerar qué cambios habrán luego de poner un nuevo diseño en el mundo. **Todo diseñador es responsable del impacto** de su diseño en la vida de las personas y el planeta en general.

Cada diseño debe proyectar el impacto que generará en términos de **disrupción, escalabilidad, uso, equidad y acceso**, entre otras dimensiones.

Marco ético

Podemos usar un marco ético ya definido para ayudarnos a diseñar de forma consciente considerando el impacto.

Podemos crear nuestra propia pauta que asegure que todos nuestros diseños cumplen con nuestros propios estándares éticos.

Diseño ético



Respetar la **experiencia humana** es bella, mágica y encantadora.

Solo funciona. Es intuitiva.

Es invisible. Permanece de fondo en tu vida. Trae alegría. Te entrega superpoderes. Pone una sonrisa en tu cara y hace una mejor vida.

Respetar el **esfuerzo humano**, es funcional, conveniente y confiable.

Es considerado y complaciente; no es arrogante o demandante. Entiende que puedes distraerte o tener capacidades diferentes.

Respetar el tiempo limitado que tienes en este planeta.

Tecnología descentralizada, de igual a igual, “zero-knowledge”, encriptada de principio a fin, interoperable, accesible, inclusiva, sustentable.

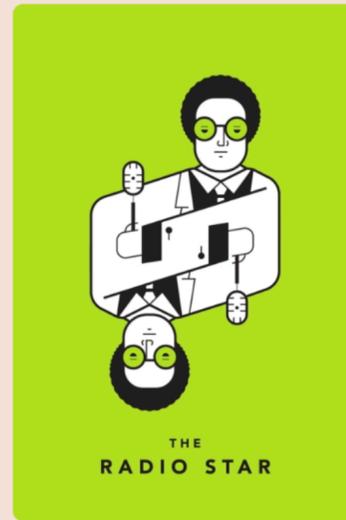
Respetar y proteger **tus libertades civiles, reduce la inequidad y beneficia las democracias.**



THE SCANDAL



THE SMASH HIT



THE RADIO STAR



MOTHER NATURE



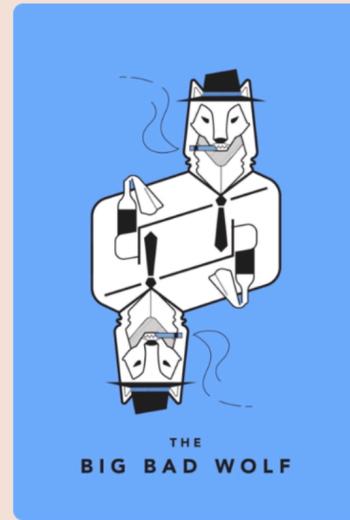
THE SIREN



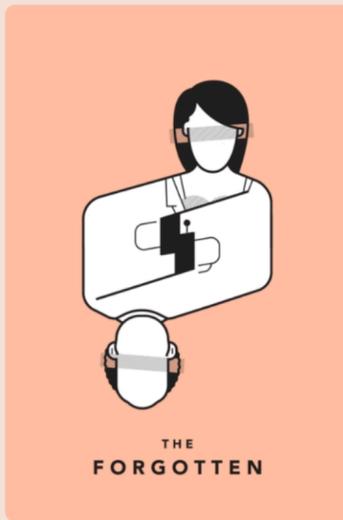
THE BFFs



THE SUPERFAN



THE BIG BAD WOLF



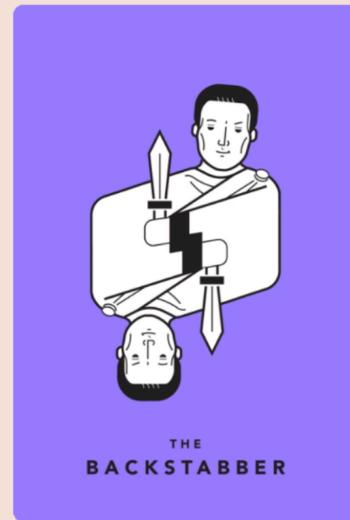
THE FORGOTTEN



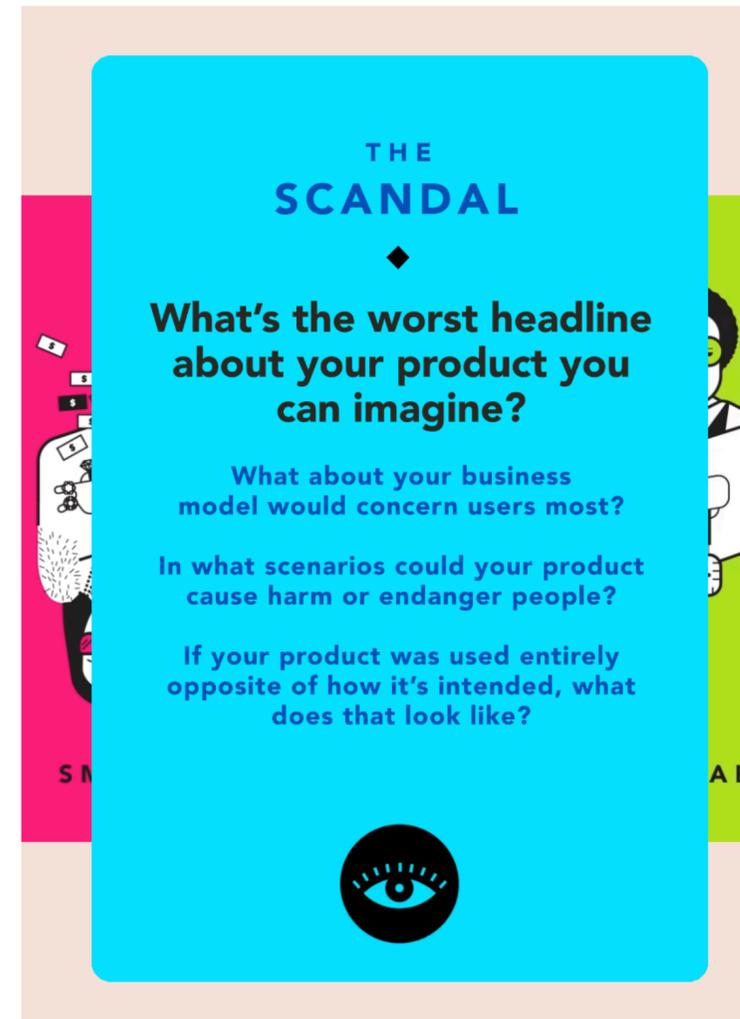
THE SERVICE DOG



THE CATALYST



THE BACKSTABBER



Herramientas que permiten proyectar el impacto que tendrá un producto en la economía, sociedad y el planeta.

Ponemos a nuestro nuevo producto en **escenarios tensos**, para verificar que cumple con el **marco ético** de cada diseñador o proyecto.

Prototipado



Definiendo la solución

¿**Qué es** la solución?

¿Para **quién** es la solución?

¿Qué **valor agrega** a los usuarios respecto de lo que hoy existe?

¿Qué **problema** resuelve?

¿Cuáles son los **atributos clave** de la solución?

¿Cómo **medirán el éxito** de la solución?

CCR50

www.carpark.com

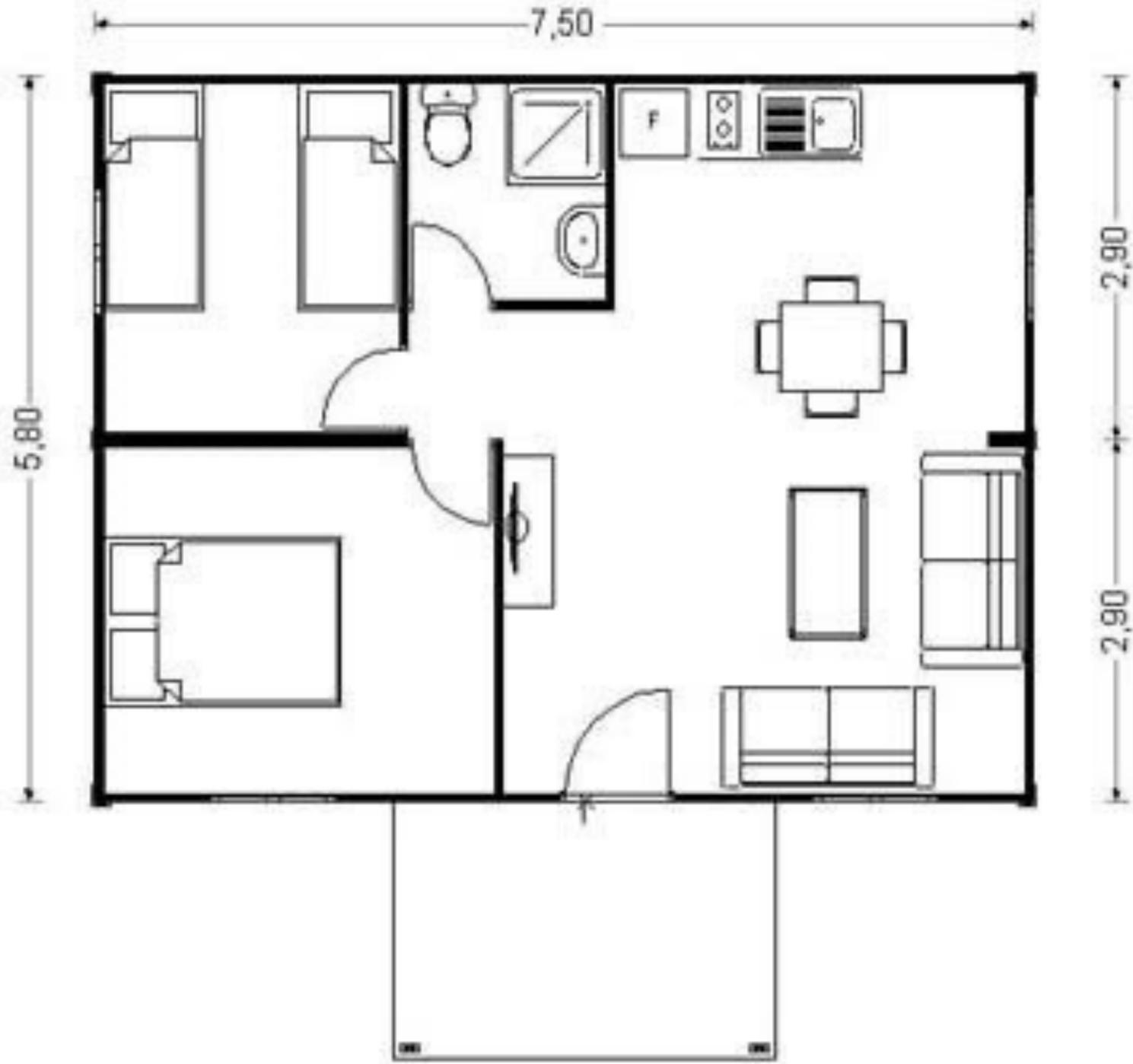
7,50

5,80

2,90

2,90

Wireframe



Prototipado



Definición

Llevamos ideas y conceptos a una **forma tangible**.

Con cada iteración nos acercamos a solucionar mejor las necesidades recogidas en la investigación

Experimentación

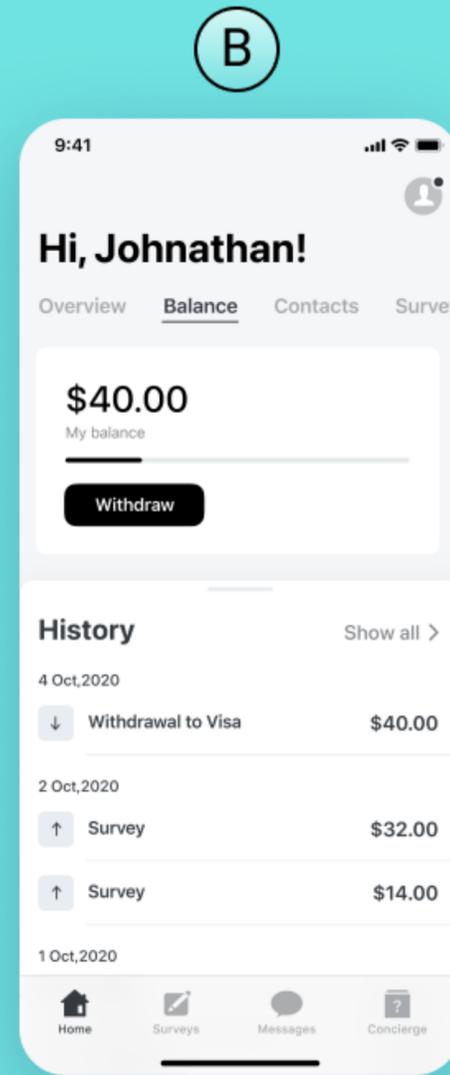
Probamos ideas iterando desde lo más conceptual y general a lo más tangible y específico

Con cada iteración tenemos más **certeza** de que estamos diseñando correctamente.

Cada iteración **refina** un poco más el diseño.



Low fidelity wireframe



High fidelity wireframe

Baja fidelidad



Costo de desarrollo menor

Más **rápido**

Se pueden evaluar múltiples **conceptos**
de diseño

Testear solamente **layout**

Validar solamente **arquitectura**

Alta fidelidad

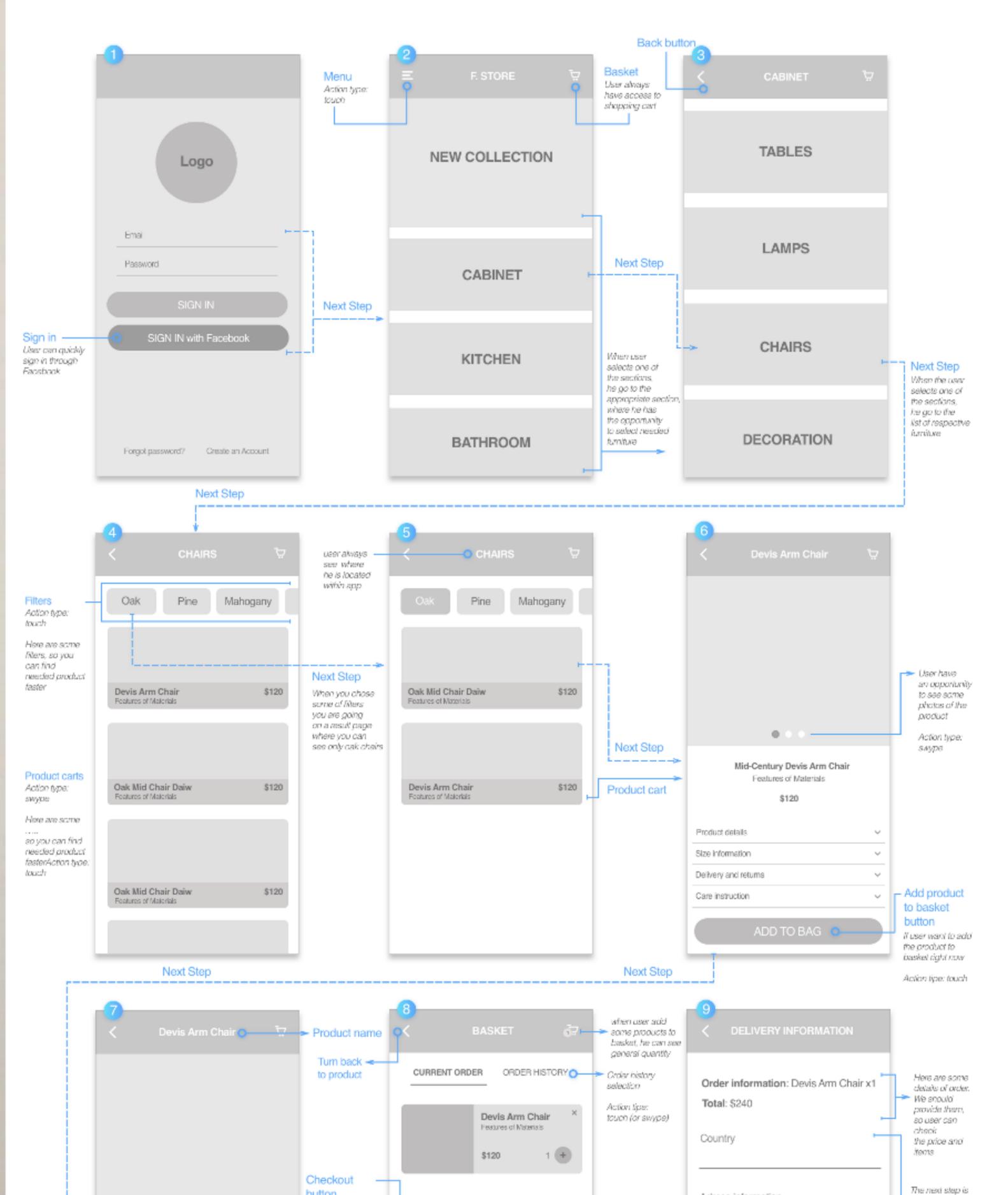
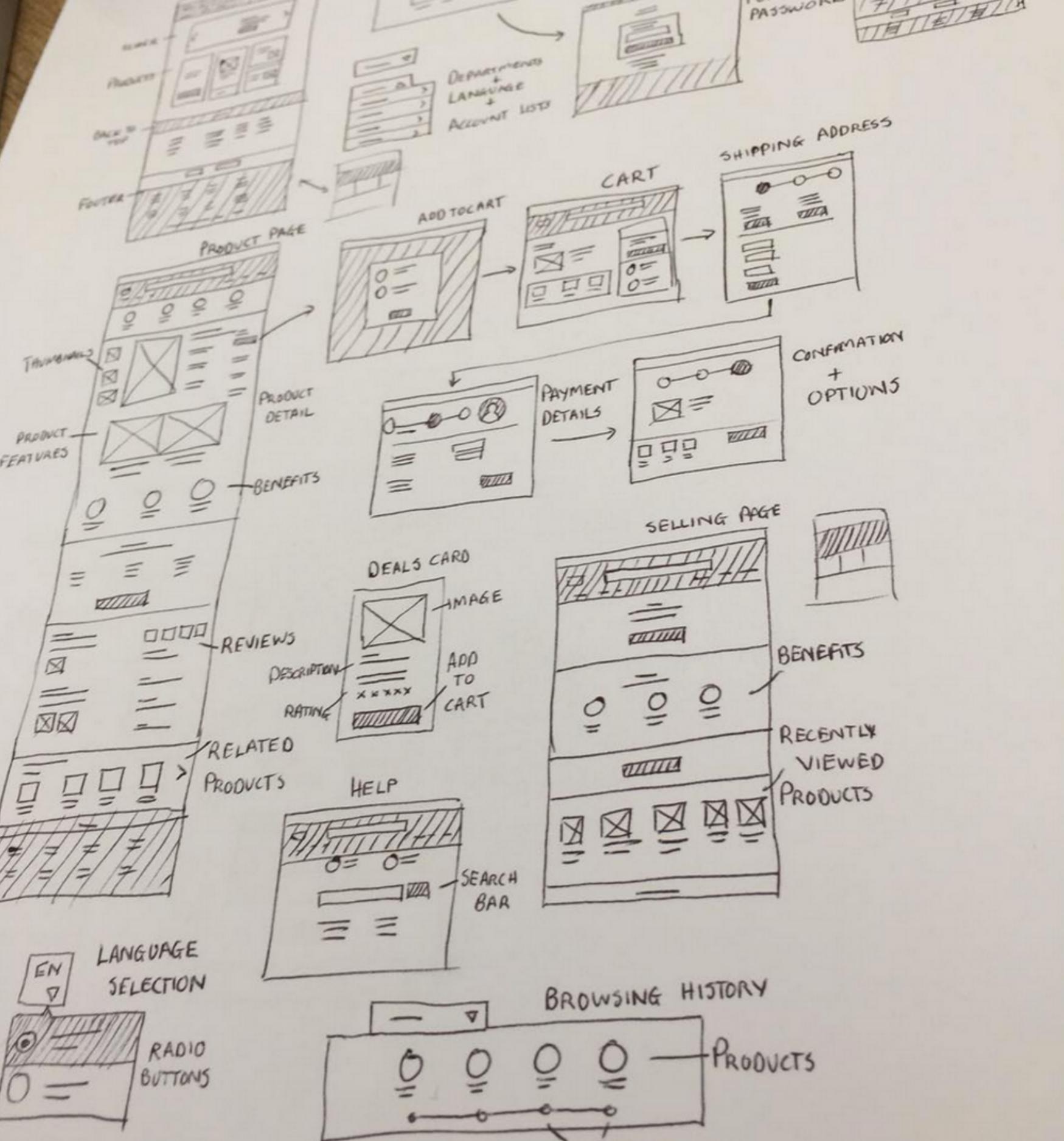
Probar funcionalidades **completas**

Probar **interacciones**

Probar **navegación** definitiva

Probar reacciones al **look and feel**

Más cercano a lo **real**





Prototipos de papel

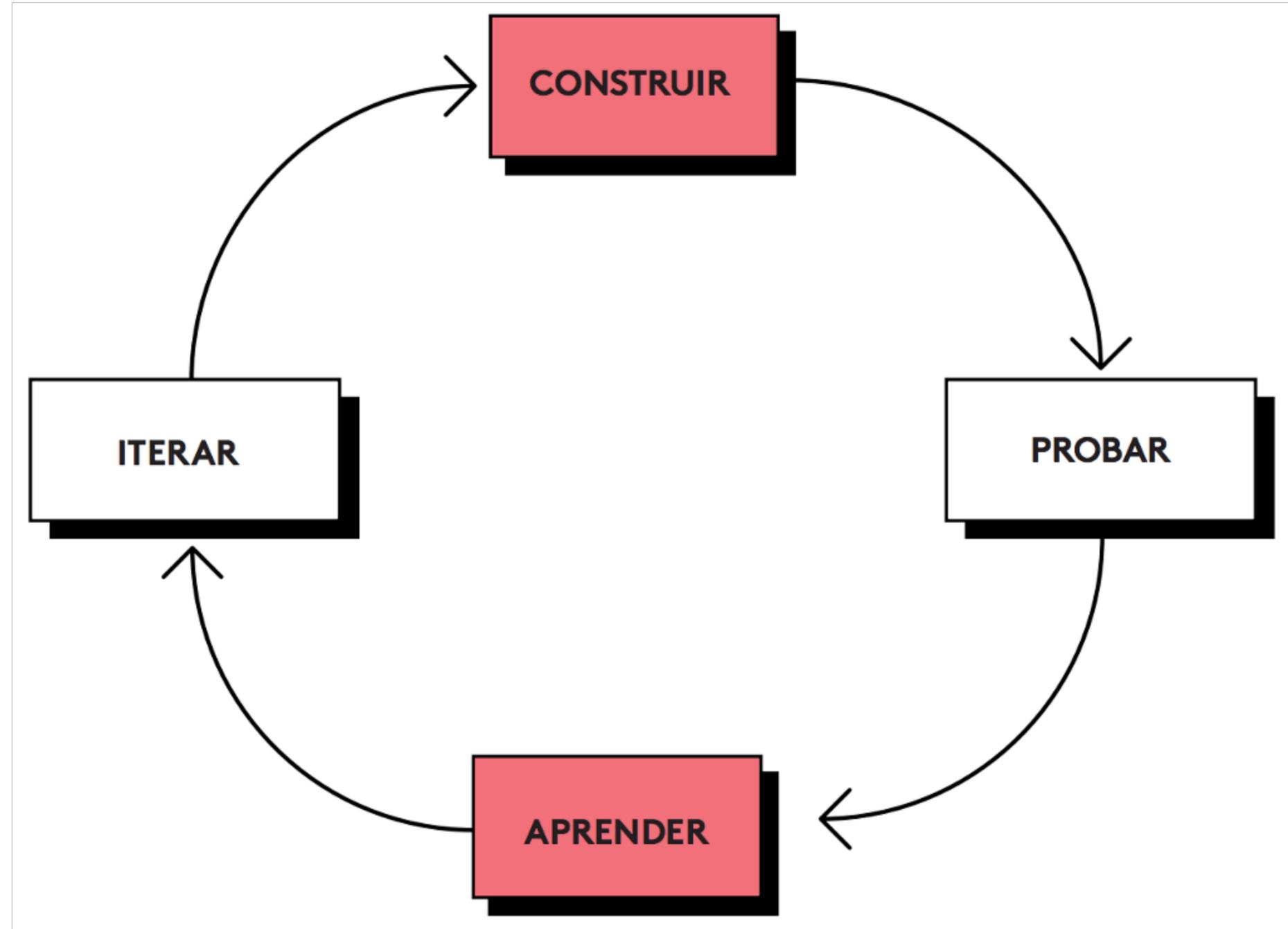
Rápido, bajar ideas sin necesidad de definir el detalle.

Universal, Cualquiera puede hacerlo

Barato, el costo de dibujar siempre es bajo en comparación con prototipado de otro tipo

Un prototipo corresponde a la **representación de una solución**, de manera **parcial o completa**.

El prototipo logra que una idea sea algo **tangible y objeto de validación** en un estado aun imperfecto.



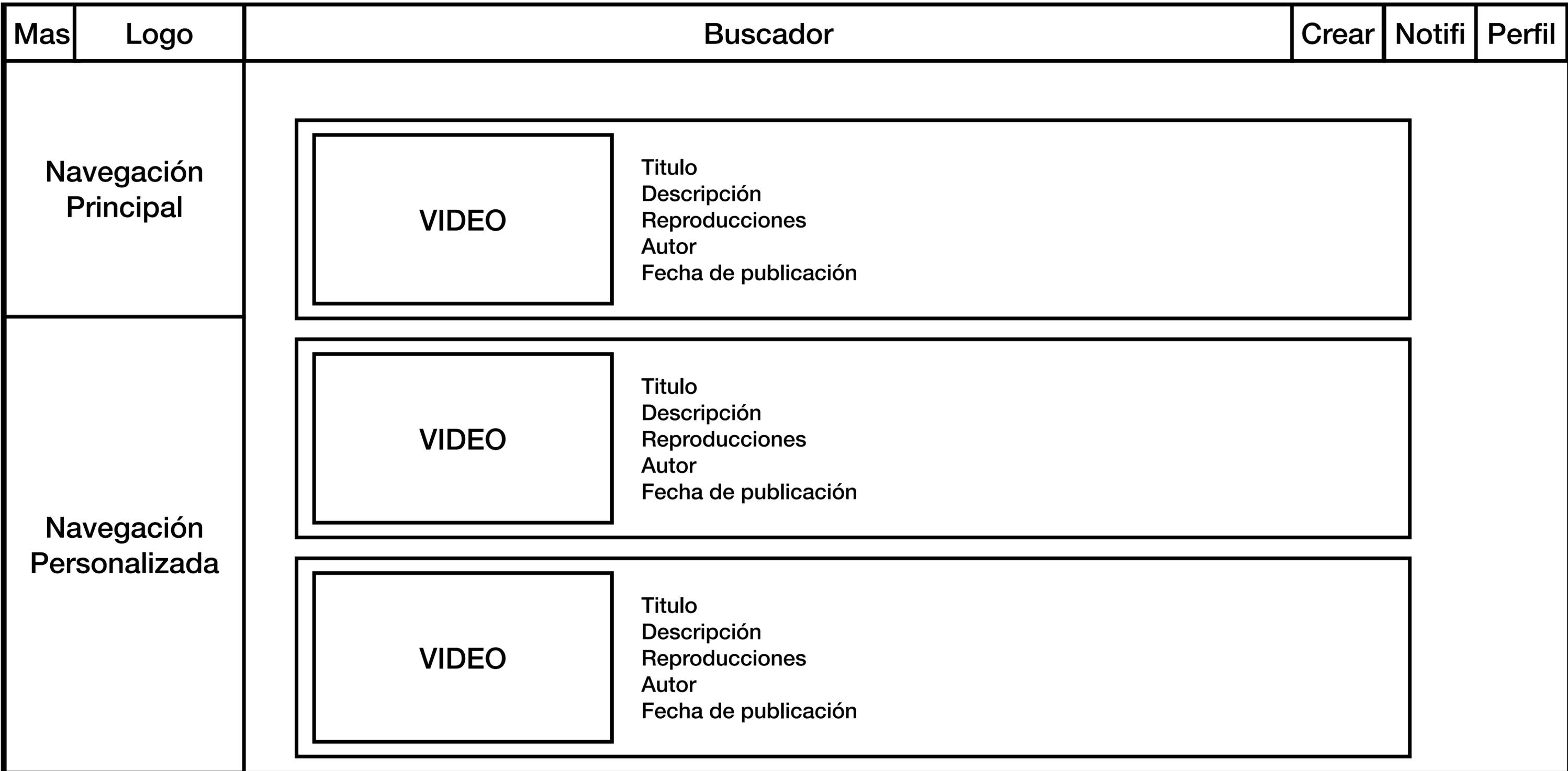
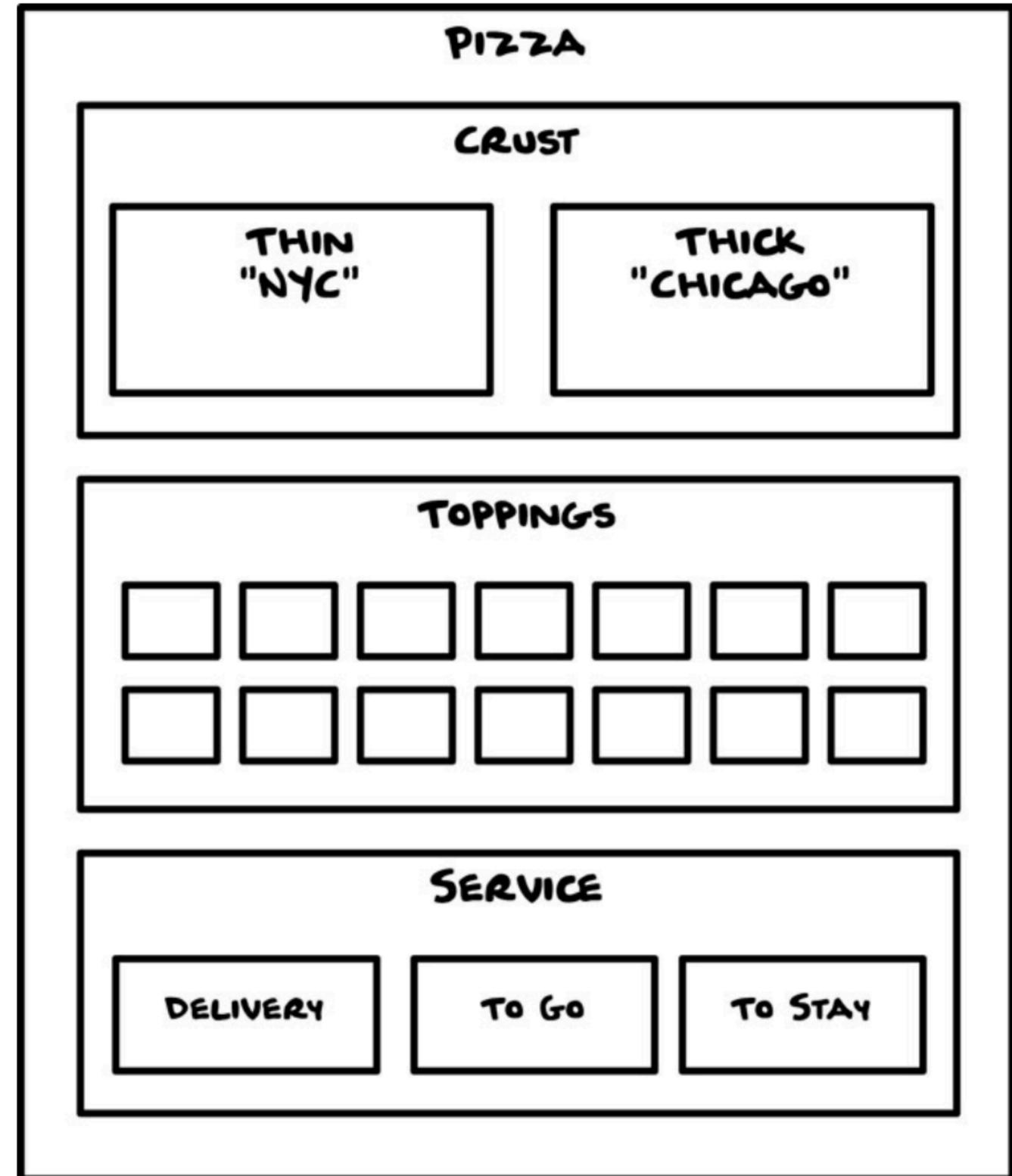


Diagrama de bloques

Un diagrama de bloques representa cómo los objetos y sus atributos se interrelacionan para crear un concepto.

Un concepto es una idea abstracta o noción general que existe en los modelos mentales de las personas.



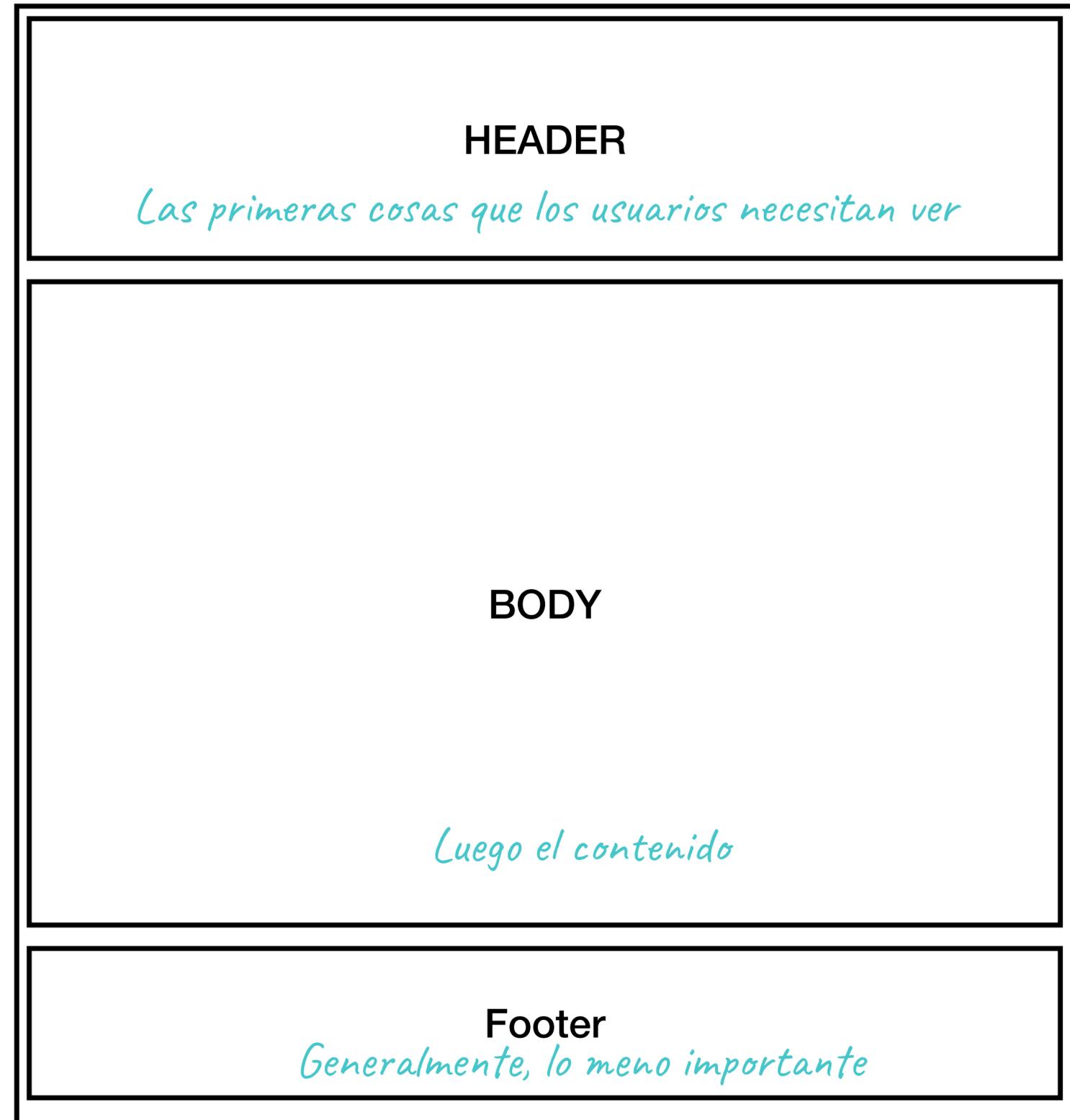
1 Definir zonas de la interfaz

Para hacer wireframes, tenemos que pensar los **momentos** de la experiencia en **páginas**.

Tradicionalmente, las interfaces tienen una cabecera, un cuerpo y un pie de página. Es la estructura más básica.

Cada zona de la interfaz tiene un objetivo

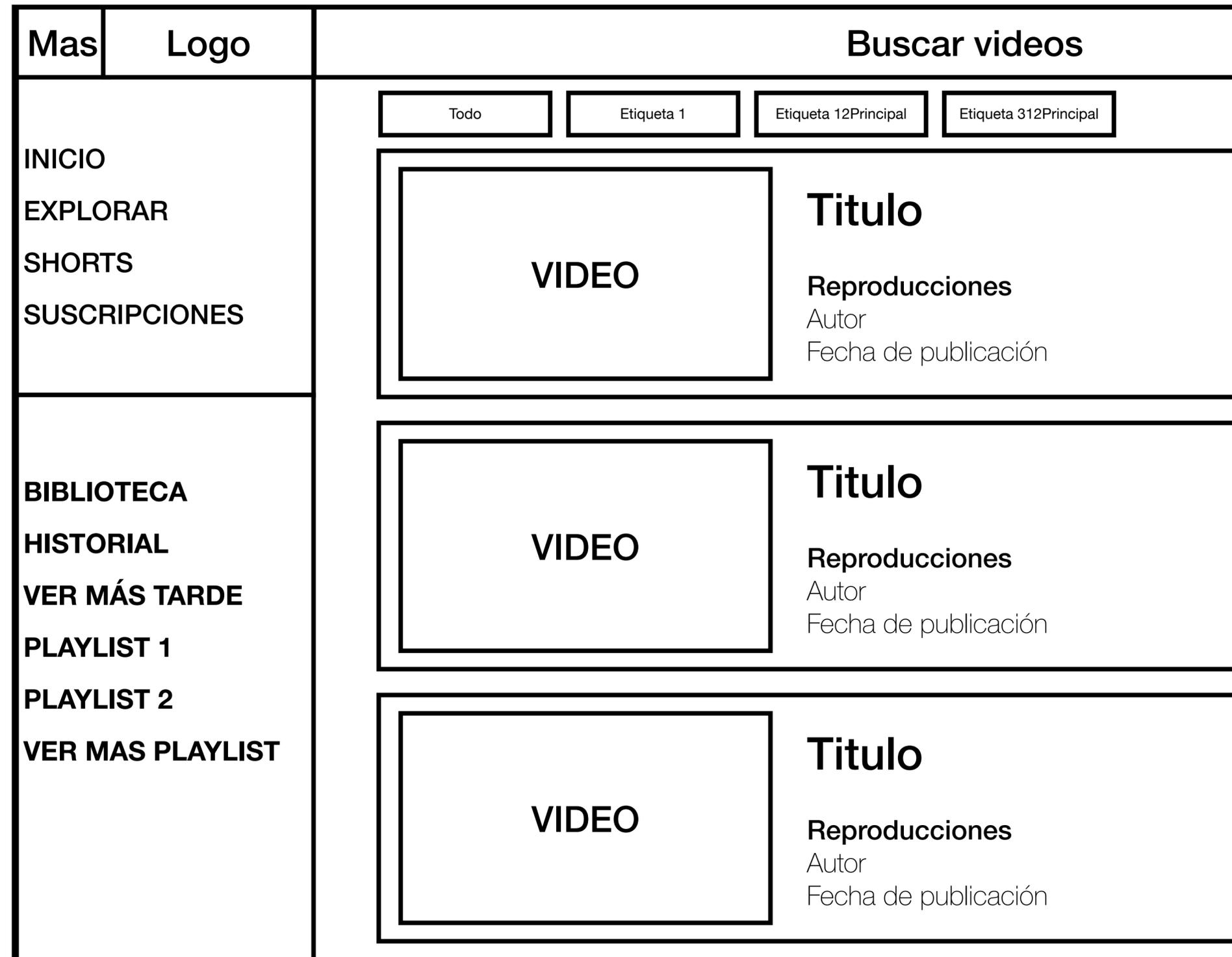
En este nivel definimos la ubicación de la navegación, de buscadores, de los accesos directos y enlaces a otras páginas.



2 Jerarquía de información

Definir el las **etiquetas es clave**, para que cualquiera entienda dónde están los accesos al resto de páginas o contenido del sitio web, app, o interfaz.

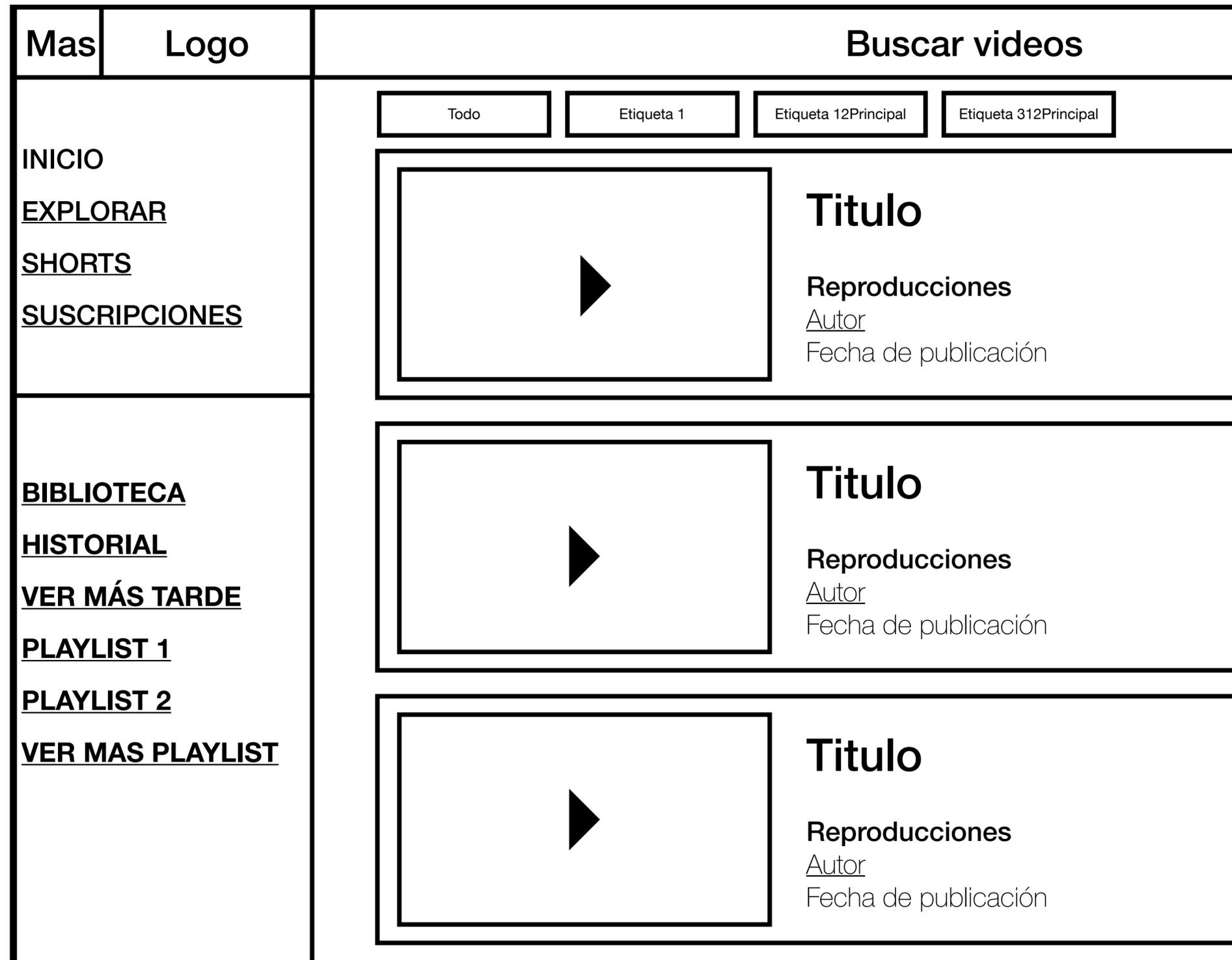
En esta etapa se pueden incluir elementos de interacción, estados de botones o comportamiento de los menús.



3 Componentes de interacción

En esta etapa se pueden incluir elementos de interacción, que describan cómo los usuarios interactúan con la interfaz para recorrer por los contenidos.

Por ejemplo, botones, links, *sliders*, etiquetas, *radio buttons*, *check boxes*, selectores, inputs de texto, comportamiento de los menús, etc.

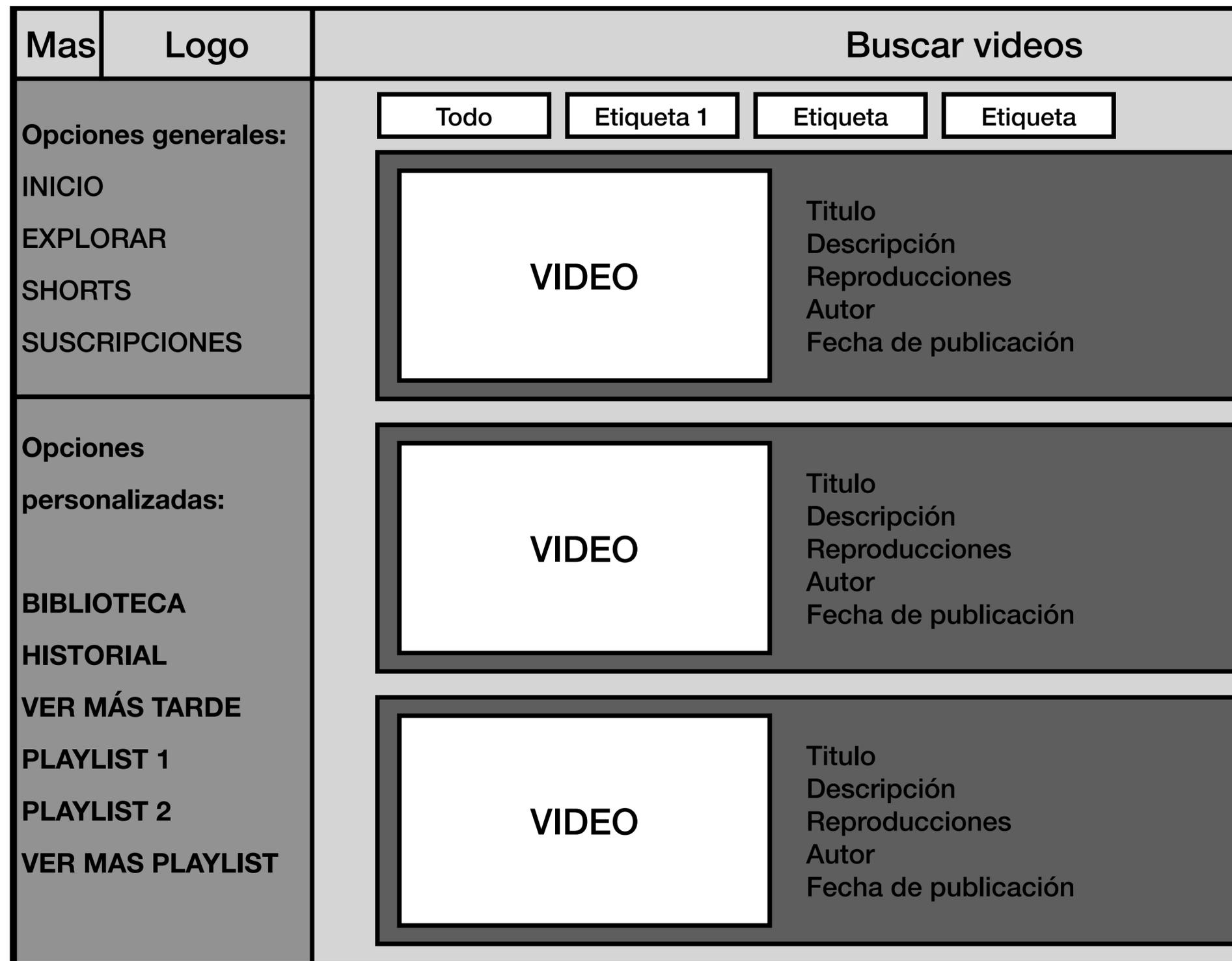


4 Jerarquizar zonas

Cada zona o componente dentro de la interfaz tiene una jerarquía. La jerarquía determina el “recorrido” que queremos que los usuarios sigan en la interfaz y una forma de representarlo en con escala de grises.

El gris más oscuro, representa lo más importante o inmediato. Los grises más claros, representan lo menos importante o secundario.

Esta definición es clave para luego definir las jerarquías visuales en el diseño de interfaz o diseño visual.



5 Iconografía o color

Los wireframes pueden tener color solo si es necesario.

Por ejemplo, si hay colores que representan estados de la información, o colores para representar los links.

También podemos incluir iconografía que queramos definir desde esta etapa temprana del diseño o es iconografía estándar (por ejemplo, la lupa para buscar)

The screenshot displays the JamiQ website interface for the topic 'Apple iPhone'. The page includes a navigation bar with 'My topics', 'settings', and 'guides'. The main content area features a line chart titled 'Displaying chart & statistics for' showing 'Entries' (blue), 'Influence' (red), and 'Sentiment' (green) over time. Below the chart are summary statistics: 'Average of 5 entries per day, with 437 Total Entries', 'Average of 6 points per day, hitting 8 points at the highest note and the lowest at 3 points', and '70% Positive' sentiment. A 'Topic Settings' sidebar on the left allows for feed management, including 'Manage Feeds' and 'Email Alerts'. The main content area also includes a 'Top 5 Markets' table, a 'Media Types' table, and a 'Top 5 Sites' table. The 'Top 5 Markets' table shows data for USA, UK, Japan, Korea, and Singapore. The 'Media Types' table shows data for Blogs, Forums, News, Microblogs, and Others. The 'Top 5 Sites' table shows data for macrumours.com and cnet.com. A 'Topic Notes' section at the bottom right contains a text area and a list of 'Recent Notes'.

Market	Entries	% of total	Sentiment	Blogs	Forums	News	Microblogs	Others
USA	129	26%	+66%	13%	11%	22%	7%	22%
UK	84	18%	+76%	13%	11%	22%	7%	22%
Japan	36	6%	-6%	13%	11%	22%	7%	22%
Korea	84	18%	+76%	13%	11%	22%	7%	22%
Singapore	36	6%	-6%	13%	11%	22%	7%	22%

Media Type	Entries	% of total	Sentiment
Blogs	129	26%	+66%
Forums	87	18%	-6%
News	19	4%	+48%
Microblogs	12	26%	+66%
Others	234	26%	-6%

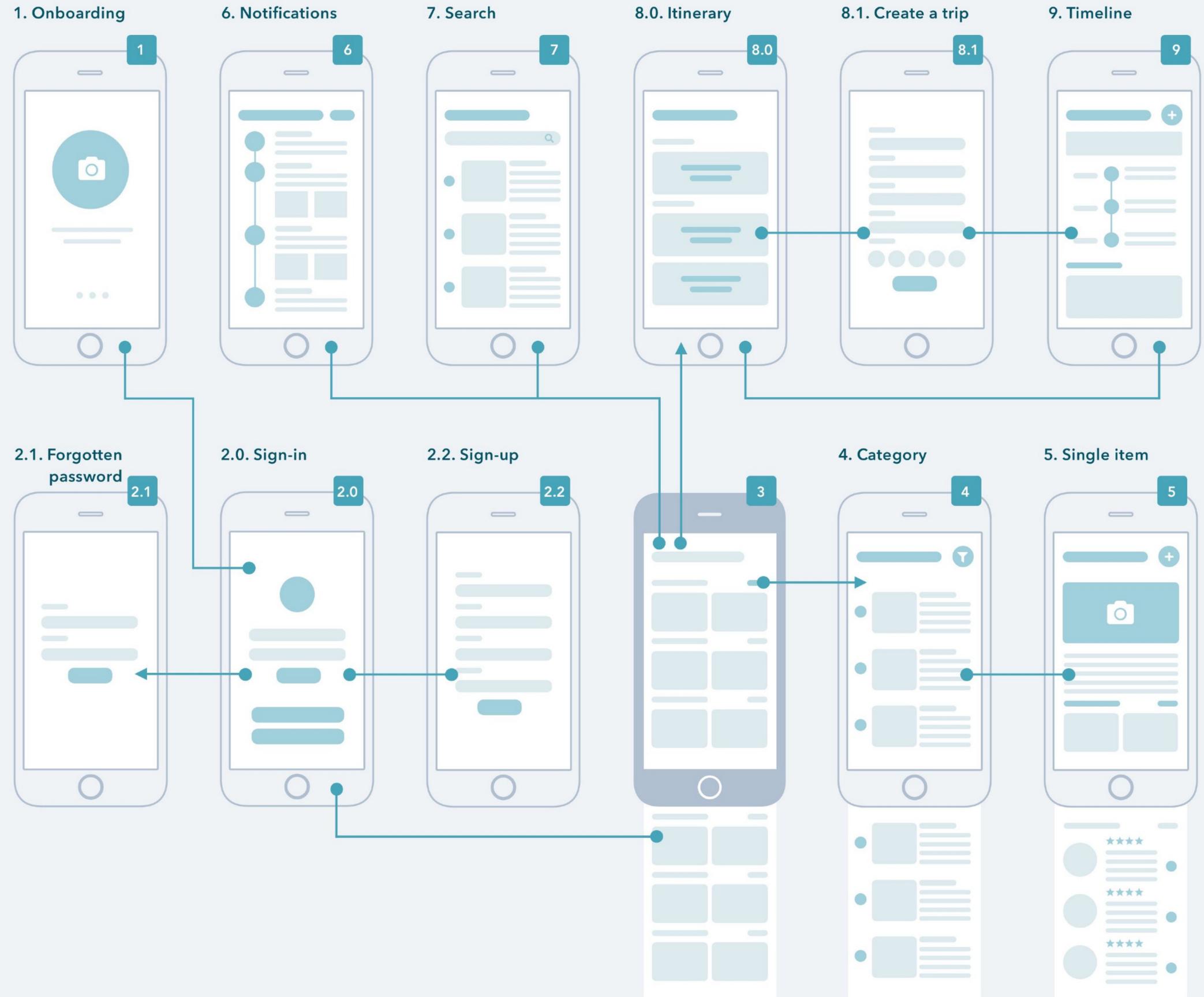
Site	Entries	% of total	Sentiment
macrumours.com	29	26%	+66%
cnet.com	29	26%	-6%
macrumours.com	29	26%	+48%
macrumours.com	29	26%	+66%
cnet.com	29	26%	-6%

Wireflows

Diagramas de flujo que representan el **recorrido por páginas** de un usuario para satisfacer una necesidad. Un flujo siempre representa una intención u objetivo del usuario, por ejemplo, comprar un ticket, registrar una cuenta o transferir dinero.

Los elementos de la interfaz están definidos a nivel de wireframe.

Toma elementos de los *diagramas UML*, como conectores de flechas, conectores de decisión o secuencias.



ACTIVIDAD EN CLASES

Hacer wireframe del inicio contemplando cubrir los objetivos de la App.

Cada uno hace un wireframe.

- Navegación
- Zonas de contenido
- Etiquetado más relevante

15 minutos