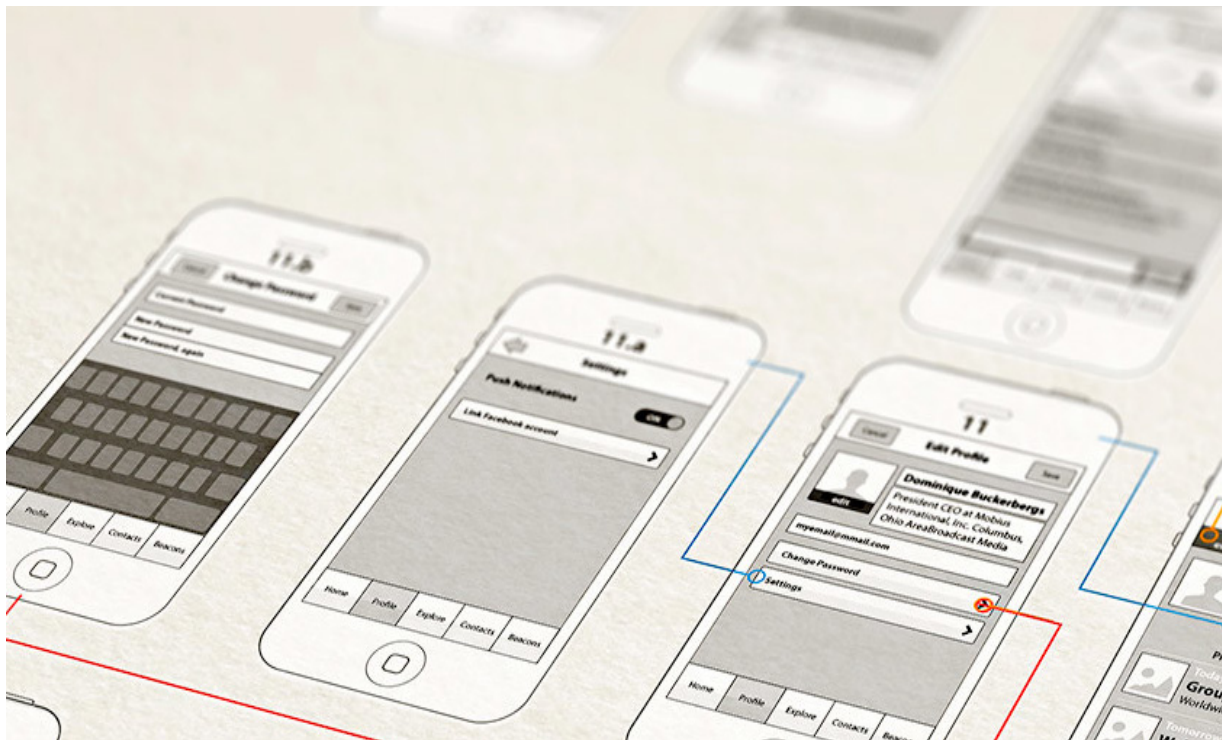


UX/UI

Ficha



Los objetos bien diseñados son fáciles de interpretar y comprender. Contienen pistas visibles acerca de su funcionamiento. Los objetos mal diseñados pueden resultar difíciles de utilizar y frustrantes. No aportan pistas, o a veces aportan falsas pistas. Atrapan al usuario y dificultan el proceso normal de interpretación y comprensión. El resultado es un mundo lleno de frustraciones, de objetos que no se pueden comprender, con mecanismos que inducen al error. Se trata, ni más ni menos, de intentar corregir eso.

Don Norman

La psicología de los objetos cotidianos
2010

Presentación del ejercicio

Temática

Rediseño de un aplicación móvil (app).

Objetivos

- Incorporación de la noción de hipertexto tomando como excusa el diseño de una aplicación móvil.
- Exploración de la problemática del diseño de interfaces gráficas y experiencia de usuario (UI/UX).
- Comprensión e implementación de los principios de diseño centrado en el usuario (UCD) .

Metodología

Se trabajará sobre las siguientes aplicaciones, o se propondrá una alternativa que se inscriba dentro de la tipología genérica de cada una (red social, plataforma de compra/venta, geolocalización, etc.)

Gmail

Google Maps

Facebook

Spotify / Apple Music

Airbnb

Mercado Libre / Amazon

Home Banking

YouTube / Vimeo

Despegar / Booking

En una primera instancia de investigación, se deberá relevar la aplicación existente, analizando de manera específica pero no excluyente aspectos como: identidad visual, componentes que la integran, contenido, jerarquías, flujos de información, lógicas de navegación, etc.

Gabriele. Nivel 3

Deberá identificarse y relevarse la tipología de usuario, sus particularidades, necesidades y expectativas al momento de interactuar con la aplicación y establecer parámetros de rendimiento óptimo para cada instancia.

Se identificarán también aquellos aspectos que se consideren deficitarios y/o problemáticos en su diseño actual, proponiendo soluciones a ellos, al mismo tiempo que se propondrán todas aquellas mejoras formales y/o funcionales que se consideren necesarias para mejorar la experiencia del usuario.

Se tendrá especial cuidado en identificar las necesidades y expectativas del usuario. Sólo a modo de ejemplo, algunas de las preguntas que deberán realizarse: ¿Quiénes son los usuarios? ¿Cuáles son sus necesidades y objetivos? ¿Qué funciones y características son esenciales?

Implementación

El ejercicio se desarrollará de a 2 (dos) estudiantes

Condiciones de entrega

Se entregarán las pantallas numeradas (simulando una navegación), en formato .jpg (72dpi)

Tamaño pantalla: 375 x 812 pixeles