

Diseño centrado en el usuario

Usabilidad: técnicas de guerrilla

Maximo Castagno

¿Técnicas de guerrilla?

Se trata de ofrecer una versión « simplificada » de las principales herramientas metodológicas del Diseño Centrado en el Usuario

¿De guerrilla = chapuza?

- **NO:** si se sigue el concepto fundamental que existe detrás de cada metodología
- **SÍ:** si se cae en la banalización de la técnica

¿Porqué técnicas de guerrilla?

Porque muchos « diseñadores » no son especialistas en usabilidad pero necesitan herramientas que les acerquen al usuario

Para

- Diseñadores gráficos
- Documentalistas
- Periodistas digitales
- Programadores
- Etc...

¿Porqué técnicas de guerrilla?

Porque en muchos casos la realidad profesional no permite desarrollar plenamente las técnicas de diseño centrado en el usuario

Cuando...

- Hay prisas
- El proyecto no contempla suficientes horas de análisis
- El cliente no está sensibilizado

Estudios de usuarios

Se trata de tener un contacto lo más directo posible con la realidad del usuario al inicio de todo proyecto

Técnicas de guerrilla

- Paseo etnográfico
- Informadores privilegiados

Arquitectura de contenidos

Se trata de orientar la categorización, jerarquización y etiquetado de los contenidos al modelo mental del usuario

Técnicas de guerrilla

- Card sorting (variantes)

Diseño funcional

El objetivo es definir y visualizar la interacción del usuario con el sistema, en etapas tempranas del desarrollo

Técnicas de guerrilla

- Rapid prototyping
- Wireframes

Test de usabilidad

El objetivo es confrontar a usuario reales con nuestro diseño y observar la interacción

Técnicas de guerrilla

- Test de usabilidad «a medida»

Muchas gracias

maximo_castagno@hotmail.com