



Universidad
Tecmilenio®



Te invitamos a que realices el siguiente ejercicio mental, el cual tomará cinco minutos y servirá para obtener una mejor claridad en los conceptos que aprenderemos el día de hoy.

Respiración contando.

Liga: https://youtu.be/dq_U-RxkcFY



Interactividad y diseño multimedia

1. Interactividad





Al hablar de interactividad en el ámbito del diseño gráfico y la programación, se hace referencia a la dinámica existente entre el usuario y el contenido. Sin embargo, una percepción más amplia podría señalar que la interactividad no está restringida a las instrucciones que debe seguir una persona para hacer uso de una aplicación, programa, página o presentación multimedia, sino a las metodologías y elementos de planeación que aseguran que el usuario tiene una experiencia adecuada y el contenido que se desea brindarle llega a él de manera efectiva.



Interacción reactiva

Es considerada como el nivel más bajo de interactividad y consiste en una comunicación simple entre el contenido y tú; el programa brinda una serie de opciones y el usuario se limita a elegir una de ellas.

Interacción selectiva

Se expresa a través de tres propiedades; el hipertexto, la documentación y la personalización. Esto se da primordialmente en las páginas web, donde los hipervínculos crean diferentes niveles de interacción dentro de ellas mismas.

Interacción activa

Es una mezcla de la selectiva y la reactiva, ya que incluye una acción, una reacción y una segunda reacción. De esta manera, no solo existe un diálogo único, sino que este se prolonga.



Navegación **lineal**

Permite al usuario avanzar o retroceder según sea el caso. Este tipo de navegación sirve, por ejemplo, en aplicaciones de *e-learning* o presentaciones simples con poca información.

Navegación **no lineal**

Es un poco más compleja, pues el usuario decide hacia dónde ir. Este tipo de navegación sirve para la mayoría de las presentaciones multimedia, diseño de kioskos y videojuegos en general.



Pasos para realizar un proyecto interactivo



- Reflexiona y responde a lo siguiente.
 - a) ¿Qué es la interactividad?
 - b) ¿Cuáles son los pasos para crear un proyecto interactivo?





En este tema aprendiste sobre la interactividad y el diseño multimedia. Procura seguir los lineamientos y el proceso para generar un proyecto, si ya utilizas otra metodología que ha probado ser útil, puedes complementarla con algunas de estas técnicas.



Interactividad y diseño multimedia

2. Diseñando para el usuario





La interactividad en los productos multimedia es una cualidad bastante importante, pues si se utiliza de manera correcta puede propiciar involucramiento por parte del usuario.

Una vez que cuentas con la atención del público, y este se siente parte del proceso, es más sencillo entregar el contenido que planeaste.



Introducción a la experiencia del usuario (UX)



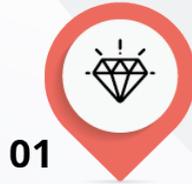
La experiencia del usuario agrupa todos los aspectos de interacción que el usuario final tiene con la compañía, sus servicios y sus productos



Es importante conocer todo lo que el consumidor ve, escucha, toca o piensa luego de interactuar con el programa, página web o producto digital.



Proposiciones para la buena experiencia del usuario según David Platt



01

Tu producto, aplicación, página o proyecto multimedia no tiene valor por sí mismo. El valor que tendrá será asignado por el usuario, en la medida que lo haga más feliz o productivo.



02

El producto que desarrolles solo puede incrementar la felicidad o productividad de tu usuario de dos formas:

- Lo puede ayudar a resolver un problema específico (diseñar un logotipo).
- Lo puede sumergir en un estado que considere disfrutable (escuchar música o jugar un videojuego).



03

El usuario no desea pensar en los programas o productos que están utilizando, sino en la situación en la que lo usan.



¿Cómo gestionar la UX?

El diseño de UX debe iniciar desde mucho antes que se empiece con la programación o el diseño de interfaz del programa o sitio web, ya que debe ser el punto de partida de cualquier proyecto.



- Reflexiona y responde a lo siguiente.
 - a) ¿Qué es la experiencia del usuario?
 - b) ¿Cómo puedes crear un proyecto considerando al usuario?





Como te diste cuenta, en este tema pudiste ir definiendo mejor para qué sirve o cómo se puede ir formando un proyecto interactivo.

Es importante recordar que el usuario es la base para el proyecto que vayas a desarrollar, de lo contrario, puede llegar a ser en vano el tiempo invertido en el desarrollo.

Considera las proposiciones de la buena experiencia del usuario para que tu proyecto sea viable para tu cliente.



Interactividad y diseño multimedia

3. ¿Quién es el usuario?





Es cierto que existen muchas razones por las que ciertas apps no han tenido éxito, pero una de las más recurrentes en esos casos es que los creadores desconocían a quién iba dirigido su producto. Si desconoces quién es tu público, probablemente la planeación relacionada a la experiencia del usuario no se hará correctamente.

Este principio no es exclusivo del desarrollo de aplicaciones móviles, sino que debe seguirse en cualquier producto interactivo y audiovisual.



¿Quién es el usuario?

El concepto de **persona** es propuesto como una estrategia cuya finalidad es ayudar a los diseñadores y desarrolladores a entender al usuario; es más sencillo comprender cuáles son las necesidades, gustos y requerimientos de una persona concreta que de una masa amorfa y sin identidad.



Perfil del usuario



The profile card features a header with three circular window controls. On the left is a profile picture of a smiling woman. To the right, a table lists personal details. Below the table is a paragraph of text describing the user's personality and interests.

	NOMBRE	Carla Ortiz	SEXO	Femenino
	EDAD	31		
	OCUPACIÓN	Diseñadora		
	ESCOLARIDAD	Licenciatura en Diseño digital		
	NIVEL SOCIOECONÓMICO	Medio		

PSICOLOGÍA: Carla es una persona tranquila, le gusta pasar el tiempo en su casa, con su esposo y su perrito Sam. Le gusta navegar en sitios relacionados con los videojuegos. Le gusta jugar en su computadora, en su cuenta de Epic Games tiene aproximadamente 55 juegos. Carla tiene una laptop Hp envy con 16 gb de memoria RAM y 1TB de disco duro.



1 Dar un rostro y nombre al usuario

2 Frase

3 Edad

4 Nivel educativo

5 Género

6 Interacción con el producto

7 Hardware/software

8 Otras cualidades

9 Personalidad



- Reflexiona y responde a lo siguiente.
 - a) ¿Para qué sirve generar personas?
 - b) Menciona cinco aspectos que debe tener la creación de una persona.





La creación de una persona no es un proceso único y estático, al contrario, lo recomendable es que conforme obtengas información actualices el perfil de tu usuario.

¿Cuántos perfiles de usuario debes crear? La respuesta a esta pregunta depende enteramente de ti y tu equipo de trabajo. No existe un número fijo que garantice el éxito, por lo que debes experimentar, siempre y cuando no termines con demasiados personajes que compliquen de más el desarrollo de tu proyecto.



Interactividad y diseño multimedia

4. Las necesidades del usuario





Ya has dado el primer paso para asegurar la UX de tu producto; identificar quién es tu usuario. Pero aún falta saber qué es lo que necesita.

¿Cómo puedes obtener esta información? La reacción natural ante la falta de certeza es la asunción; es normal que un equipo de trabajo asuma lo que creen que el cliente necesita, es normal que asuman que los usuarios apreciarán ciertas características y no otras, etc. Asumir es normal, pero es el equivalente a correr en una pista de obstáculos con los ojos vendados.

Para contar con información pertinente que te ayude a planear la UX, necesitas saber qué quiere el usuario, dónde, cuándo, cómo y por qué lo quiere.



¿Qué quiere y necesita el usuario?

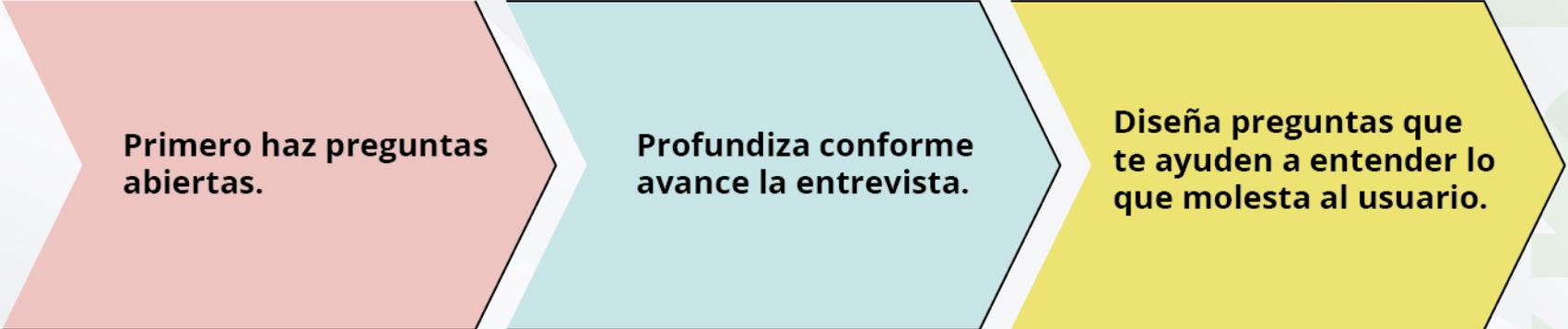
Elige usuarios potenciales que más se acerquen al perfil que creaste previamente.

Busca individuos que realicen las actividades que consideres críticas para el desarrollo de tu proyecto.

Si creaste varias personas, busca que tu muestra vaya acorde a dicha división.



Obtener información de los usuarios



Primero haz preguntas abiertas.

Profundiza conforme avance la entrevista.

Diseña preguntas que te ayuden a entender lo que molesta al usuario.



Análisis de la información

Escribir una historia ayuda a sintetizar en una narrativa comprensible toda la información recopilada.

Permite que los diseñadores y desarrolladores planeen el diseño desde la perspectiva del usuario, no desde la perspectiva del sistema.

Permite expresar los requerimientos de diseño en términos simples.

Ayuda a establecer cuáles son los obstáculos a los que se enfrenta cotidianamente el usuario.

Establece el ambiente y escenario en el que los usuarios podrían usar el producto.



- Reflexiona y responde a lo siguiente.
 - a) ¿Para qué es necesario saber las necesidades del usuario?
 - b) ¿Cómo puedes obtener información de los usuarios?





Toma en cuenta que los resultados de las encuestas y/o entrevistas pueden darte mayor información referente a lo que en verdad necesita tu usuario, incluso puede darte mejor noción de quién es en realidad. Por lo tanto, vale la pena utilizar estos datos para actualizar a la persona que creaste previamente, recuerda que el proceso de experiencia del usuario es iterativo, lo que implica que regreses las veces que consideres necesarias a las fases anteriores para mejorar cada uno de los elementos que lo componen.

