

UX DESIGN AND APPSIAN

Hay 3 principios de diseño de UX que debe seguir para crear una experiencia productiva y muy significativa para los usuarios, pero antes de considerar cualquiera de ellos, la interfaz debe ser funcional

3 Principios

- Efficient: los usuarios podrán realizar todo su trabajo en el menor tiempo posible y con la mínima cantidad de pasos.
- Intuitive: los usuarios podrán encontrar lo que ellos necesitan de una manera rápida con los mínimos instrucciones.
- Beautiful: Debe ser atractiva para los usuarios.

Crear una excelente experiencia de usuario requiere que se tome el tiempo para diseñar cuidadosamente el conjunto adecuado de interfaces para los objetivos.

Lo anterior se puede completar en cuatro fases principales

- 1- Understand Your Users (Entender al usuario)
- 2- Sketch (Bosquejo)
- 3- Design (Diseño)
- 4- Test (Pruebas)

• Story Boarding ⇒ Es una técnica popular para la rápida visualización del flujo de acciones del usuario en cualquier escenario dado.

• Wire Frame ⇒ Aquí debe exponer los pasos generados del storyboarding para incluir más detalles para interfaces específicas. Wireframe es una esquema muy básico de los elementos clave de cada pantalla. Su enfoque debe estar en la arquitectura de la información que ayude a organizar el contenido y maximizar la comprensión de la interfaz.

A la hora de crear un wireframe se debe preguntar:

- ¿Cómo sabrán los usuarios lo que están viendo?
- ¿Cómo pueden los usuarios encontrar la información o los controles que necesitan?
- ¿Cómo navegarán al siguiente paso? ¿Los usuarios sabrán dónde están en una serie de acciones?
- ¿Cómo sabrán los usuarios si hay un problema y cómo solucionarlo?

↳ Los diseños (Layouts) brindan la capacidad de organizar lógicamente el contenido así como los componentes en una interfaz, mientras que los componentes se configuran dentro del layout y permiten a los usuarios ver y/o ingresar datos.

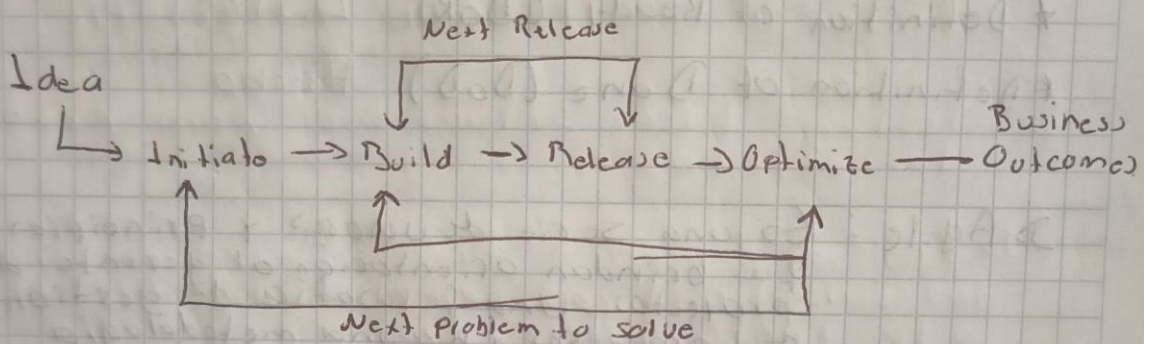
⇒ Form Layout: Este diseño es una forma rápida de comenzar a crear un formulario. Incluye funciones predefinidas de un formulario básico como el título y el botón de envío.

- ⇒ **Column layout:** Es uno de los métodos usados para organizar datos, a lo ancho de una página, es responsable de la organización primaria de nivel superior de una página o de una sección.
- ⇒ **Section layout:** Permite agrupar visualmente partes relacionadas en una interfaz. Contiene márgenes opcionales para separar el contenido de otros.
- ⇒ **Box layout:** También agrupa los componentes relacionados. Es una excelente manera de llamar la atención dado que posee un título y un borde.
- ⇒ **Card layout:** Es para agrupar visualmente el contenido relacionado. A diferencia de box layout no tienen una barra de título separada. Se puede establecer un color de fondo para resaltar su contenido - links con interacción con el usuario.
- ⇒ **Billboard layout:** Es de un alto impacto visual y puede mostrar contenidos en color de fondo. Debe tener cuidado de no diseñarlos de manera que distraigan del resto del contenido de la página.

DELIVERY METHODOLOGY

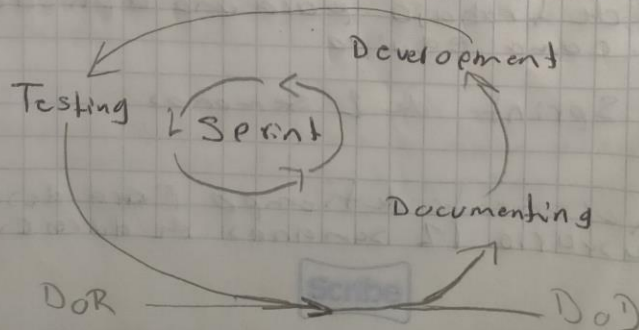
Existen cinco roles clave que trabajan juntos para completar los proyectos.

- Product Owner
- Architect
- Team lead
- Developer
- Test Manager



- Initiate:**
- Define las metas del proyecto
 - Explora cómo la aplicación cumplirá con esas metas.
 - Trata un plan para entregar resultados
 - 1-2 Semanas
 - Sprint 0

- Build:**
- La mayoría del trabajo
 - Desarrolla aplicaciones en iteraciones rápidas.
 - Sprints de 2 semanas (iteraciones = sprints)



▷ Release:

- Realiza la validación final
- Garantiza la preparación técnica
- Lanzamiento de la aplicación
- * Hypercare (periodo de soporte 1-2 semanas)

▷ Optimize:

- Revisa los comentarios ead la retroalimentación
- Rendimiento de la aplicación
- Revisa KPIs

* Definition of Ready (DOR) Listo

* Definition of Done (DoD) Hecho

▷ Agile: Es una serie de valores y principios que brindan orientación al gerente de proyectos. Una filosofía de gestión de proyectos y no una metodología.

* Metodologías

- Scrum
- Kanban
- Feature-driven Development

▷ Scrum:

- Un enfoque simple y práctico para el desarrollo de software.
- Completa incrementalmente unidades de trabajo para una aplicación como equipo
- Sprint de 2 semanas.

* Sprint: Incremento de tiempo para desarrollar historias de usuario (2 semanas de duración).

Sesiones / Eventos Agile

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

▷ Build Phase

- Agile Planning
- Disciplined Development
- Inspect and Adapt.

• Agile planning

- Refinamiento de la cartera de pedidos (2 semanas)
- Tamaño de la historia → Puntos estimados por historia
- Planificación de sprints

$$\text{Velocidad} = \frac{\text{Story points}}{\text{sprint}^*}$$

Determina cuántas historias comprometer en cada sprint

* User Story: Es la unidad de trabajo más pequeña que crea una parte funcional de la aplicación.

* Backlog Refinement: El equipo revisa las historias de los usuarios y hace preguntas hasta que dos semanas de historias cumplan con la definición de lista

P erformance
P Best
T ractices
T esting

▷ Performance: Monitorea el estado del diseño de los objetos

▷ Best Practices: Seguir las buenas prácticas para asegurar que la aplicación sea flexible y escalable

▷ Testing: Crear situaciones para probar los objetos.

▷ Revisión de Sprint: Reunión para mostrar las características completadas del Sprint a las partes interesadas