

## UX Design and Appian y de Introduction to Delivery Methodology

José Bernardo Valdés Hernández

### UX

Experiencia de Usuario , a lo largo del curso vimos como crear forms , reportes y sitios que nos ayudaran a tener contacto con los usuarios , el UX es muy importante ya que es la manera en como convive el usuario con nuestra aplicación y tendra que depender de nosotros el hacer un buen trabajo en custión de flujo y navegaciópñ dentro de la aplicación

Tenemos como 3 pilares nuestra interfaz debe de ser

- Funcional
- Intuitiva
- Hermosa

Crear una buena UX se requiere planeación- y para eso tenemos varios puntos que nos pueden ayudar por ejemplo.

- Entender al usuario
- Sketch
- Diseño
- Test

Siempre nos podemos ayudar de una lluvia de ideas , una pizarra y empezar a diseñar y ver que ideas podemos sacar siempre ayudado de tus compañeros

Crear un StoryBoard nos ayudara a entender la necesidad de cada uno de las personas , es uno de los primeros pasos que se tienen que realizar

Wireframe, es una perspectiva más detallada del paso a paso del storyboard, con un enfoque en la arquitectura de la información, necesitamos hacernos preguntas de como es que el usuario entrara a consultar la información , que es lo que va ocupar , que información necesita, que necesita y que no necesita para no tener información de más en zonas que no lo requieren.

Es un ciclo repetitivo donde se necesita mucho análisis.

Plan> Diseñar>Probar

No crear expectativas altas , no haacer perder el tiempo en cuestiones que se pueden hacer desde la planeación, tener siempre un feedback constante para no perder tiempo y ser lo más eficientes posibles , asegurarse en que navegadores se va usar , y ver en que so moviles se ocupará.

### Layout

En Appian existen muchos Layout que nos pueden ayuda a plasmar nuestras ideas, tambien podemos ver que es lo que se puede y no se puede hacer.

Uno de los más usados es el Formulario , donde nos ayuda a capturar datos y guardarlos en una base.

Tips a tomar en cuenta en un diseño

- Color
- Imagen
- Tipografía
- Balance
- Clutter

Delivery Metodología

Basado en Scrum

Hay roles importantes en la metodología

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

La metodología se basa en

Iniciar>Construir>Lanzar>Optimizar

- Iniciar : Defines las metas del proyecto, se crea un plan para hacerlo lo mejor y más rápido posible.
- Build: trabajar en la aplicación , realizar integraciones, testear y documentar
- Release: Despues de asegurar la funcionalidad se lanza la aplicación y se le da soporte
- Optimizar : revisar el feedback de los stakeholders

Scrum

Es una metodología agil o marco de trabajo guiados por un project manager , ocupado para el desarrolla de software

- Producto Owner: es el responsable de priorizar y definir las historias de usuario
- El SCRUM Master: proporciona todas las herramientas para poder trabajar y remueve impedimentos, primer punto de contacto con el product owner
- Developer: encargados de construir los requerimientos