

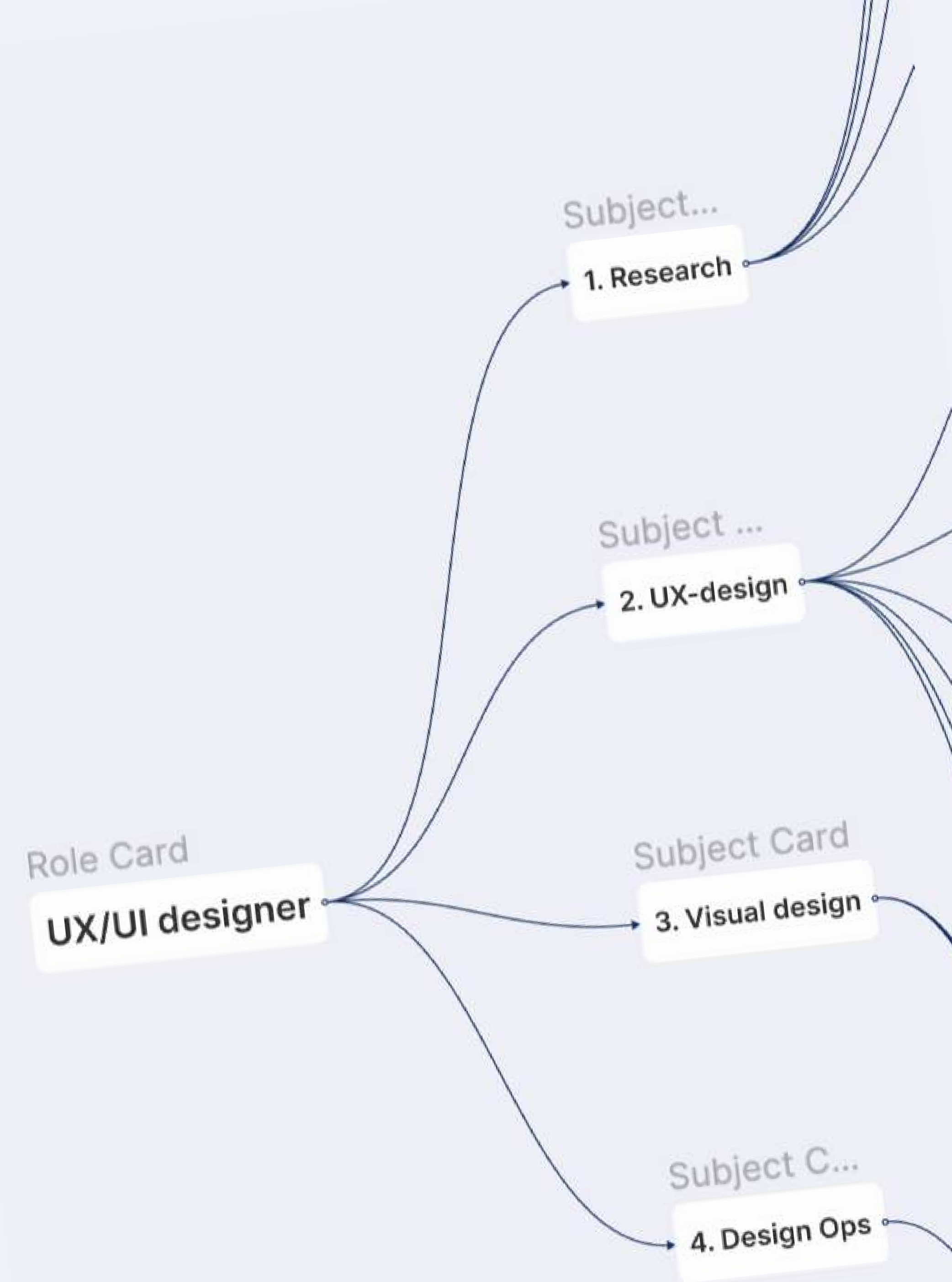
UX/UI Diseño Roadmap

Rutas

Objetivos

Tareas

Se presentan una serie de tarjetas con objetivos e indicaciones que se presentan en los procesos de diseño UX / UI para la creación o reestructuración de un sitio web, plataforma, software, aplicaciones, entre otros.



1. Research

Planeación de investigación

Objetivo: Crear un plan para lograr el resultado deseado utilizando los métodos y prácticas de investigación más apropiados.

Tarea:

- Crear plan de investigación
- Encuestas a usuarios
- Entrevistas con clientes
- Análisis de comentarios
- Evaluación de la competencia

Análisis de UX/UI actual

Objetivo: Analizar el estado actual de la interfaz para identificar los distintos problemas relacionados con funcionalidad y experiencias de usuario.

Tarea:

- Evaluación de la interfaz actual
- Identificación de problemas de UX
- Análisis de flujos de trabajo
- Recopilación de métricas de uso

Análisis del proyecto

Objetivo: Análisis de la empresa, objetivos, misión, análisis de la competencia (Benchmarking).

Tarea:

- Evaluación de la competencia (Benchmarking)
- Identificación de los objetivos de la empresa
- Investigación del funcionamiento empresarial

Métodos Cuantitativo

Objetivo: Recopilar e interpretar datos cuantitativos que indiquen su cambio (KPI) y sacar conclusiones basadas en estos datos.

Tarea:

- Benchmarking
- Pruebas A/B o pruebas multivariadas
- Clasificación de tarjetas
- Estudios de deseabilidad

2. UX-design

Diseño conceptual

Objetivo:

Desarrollo de las distintas técnicas y procesos para definir ruta del sitio web y la experiencia de usuario.

Tarea:

- Ideación y creatividad
- Arquitectura de información
- estrategia de contenido
- Diseño inclusivo (Accesibilidad)

Diseño de mejoras de UX/UI

Objetivo:

Diseño y desarrollo de la etapa de prototipado en baja y alta fidelidad de los wireframe.

Tarea:

- Diseño de prototipos de alta fidelidad
- Creación de wireframes mejorados
- Diseño de pruebas de usuario
- Diseño de interfaz de usuario final

Desarrollo e implementación

Objetivo:

Etapa de implementación, testeo y feedback de los prototipos.

Tarea:

- Desarrollo de prototipos funcionales
- Pruebas de usabilidad
- Iteración del diseño
- Implementación en el sitio web

Feedback y refinamiento

Objetivo: Recopilar e interpretar datos cuantitativos que indiquen su cambio (KPI) y sacar conclusiones basadas en estos datos.

Tarea:

- Pruebas de usuario en vivo
- Recopilación de retroalimentación
- Ajustes de diseño según la retroalimentación
- Pruebas finales de usabilidad

Lanzamiento de la nueva UX/U

Objetivo: Segundo lanzamiento para recibir feedback por parte de los usuarios finales.

Tarea:

- Preparación para el lanzamiento
- Lanzamiento oficial de la nueva interfaz
- Recopilación de comentarios post-lanzamiento

UX Writing

Objetivo: Estructurar pequeños fragmentos de texto que guían al usuario de una página a otra, incluidas llamadas a la acción (CTA), instrucciones de usuario, mensajes de error, etc.

3. Visual design

Teoría visual

Objetivo:

Definir herramientas básicas para transmitir el mensaje necesario al usuario de la forma más clara posible.

Tarea:

- Visualización de datos
- Tipografía
- Color
- Composición
- Consistencia visual

Diseño de percepción

Objetivo:

Trabajar con la atención del usuario, para crear las soluciones más atractivas y fáciles de percibir.

Tarea:

- Tendencias visuales
- Diseño de percepción
- Jerarquía visual

Diseño gráfico

Objetivo:

Implementar materiales gráficos auxiliares que formen la percepción del usuario.

Tarea:

- Iconografía
- Ilustración
- Materiales promocionales (Piezas)

4. Ops de Diseño

Procesos

Objetivo:

Construir, mantener y escalar un proceso de diseño efectivo en el proyecto.

Tarea:

- Modelos de proceso de diseño.
- Metodología: Ágil / Kanban / Cascada / Scrum / Lean UX

Capacitación y soporte

Objetivo:

Después del lanzamiento final, se plantean una etapa de seguimiento y soporte del sitio web, plataforma o aplicación.

Tarea:

- Capacitación del equipo de soporte
- Soporte post-lanzamiento
- Mejora continua de la capacitación

Seguimiento y análisis

Objetivo:

Implementar materiales gráficos auxiliares que formen la percepción del usuario.

Tarea:

- Monitoreo continuo de métricas de UX/UI
- Evaluación trimestral de la experiencia del usuario
- Informe de análisis de UX/UI

Brinda la mejor experiencia de atención y haz que tus clientes sean embajadores de tu marca

Sagicc es la plataforma omnicanal de CX que ayuda a las empresas con el reto de atender bien y oportunamente a multitudes de clientes

Agenda tu asesoría 📅

Escríbenos 📧

En Sagicc.co usamos cookies para asegurar y mejorar la experiencia en nuestra página web. Si continúas usando este sitio, asumiremos que estás de acuerdo con ello. [Aceptar](#) [Políticas de Privacidad](#)

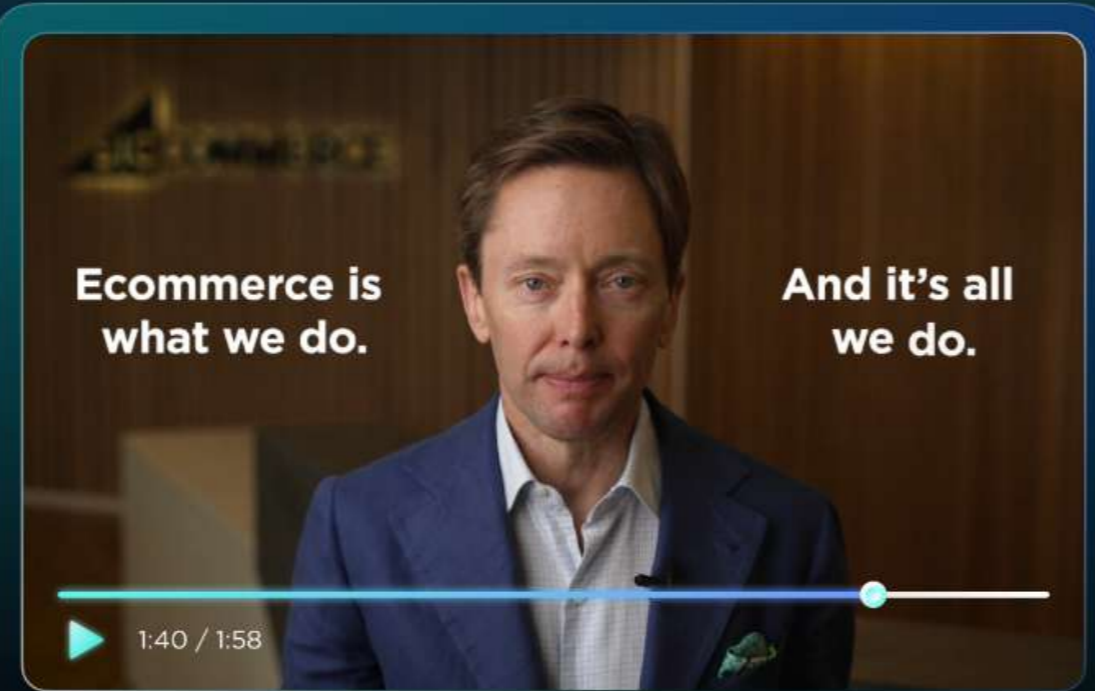


BigCommerce named a Challenger in the Gartner® Magic Quadrant™ for Digital Commerce Report. Get the report [HERE](#)

Enterprise ecommerce, simplified.

GET A QUOTE

REQUEST A DEMO



Versión en ingles

Ver página