



EVALUACIÓN DE INTERFACES DE USUARIO DEL MÓDULO ESTUDIANTIL DEL SAEW EPN APLICANDO UX

Proyecto Previo a la obtención del título de
Ingeniería en Ciencia de la Computación

Bryan Steven Zambrano Cando



01

Desafío →

¿Cómo mejorar un software sin recurrir a la programación?

¿Qué es el diseño UX?

02

Metodología →

¿Cómo aplicar el diseño UX a un sistema universitario como el SAEW?

03

Resultados →

¿Cuáles serían los beneficios de aplicar el Diseño UX en el SAEW?



Desafío

¿Cómo mejorar un software sin recurrir a la programación?



Diseño

La mayoría de las veces al hablar de diseño pensamos en colores y formas. Sin embargo, el diseño va más allá de cómo se ve, es una guía que permite a los usuarios utilizar un producto.

En los últimos años el crecimiento de productos digitales a crecido de manera exponencial, lo cual ha incrementado su uso. A tal punto que actualmente todos los días utilizamos al menos un producto digital.

80%

De los usuarios pueden dejar de utilizar un producto digital por tener un diseño difícil de usar.

Fuente: <https://www.founderjar.com/ux-statistics/>



Desafío

¿Qué es el diseño UX?



Diseño UX

Diseño UX significa diseño de experiencia de usuario y su objetivo es brindar la mejor experiencia de uso de un producto.

Experiencia de uso

Cómo se siente el usuario al utilizar un producto? Qué emociones le genera al usuario utilizar el producto?

Satisfacción de uso

El grado con el que el usuario pudo realizar todas las tareas al utilizar el producto.

Usabilidad

Cuán difícil es para el usuario utilizar el producto ó cuál es la razón por la que no se puede utilizar el producto?



Métodología

¿Cómo aplicar el diseño UX a un sistema universitario como el SAEW?



Ciclo del Diseño UX

Al igual que cualquier metodología, el Diseño UX está compuesto de varios pasos dentro de un proceso cíclico de mejora continua.



Evaluaciones

Para este proyecto se realizaron distintas evaluaciones para obtener las falencias de usabilidad y experiencia de usuario del SAEW



Encuestas



Heat Map



Card Sorting



Heurísticas



Test A/B



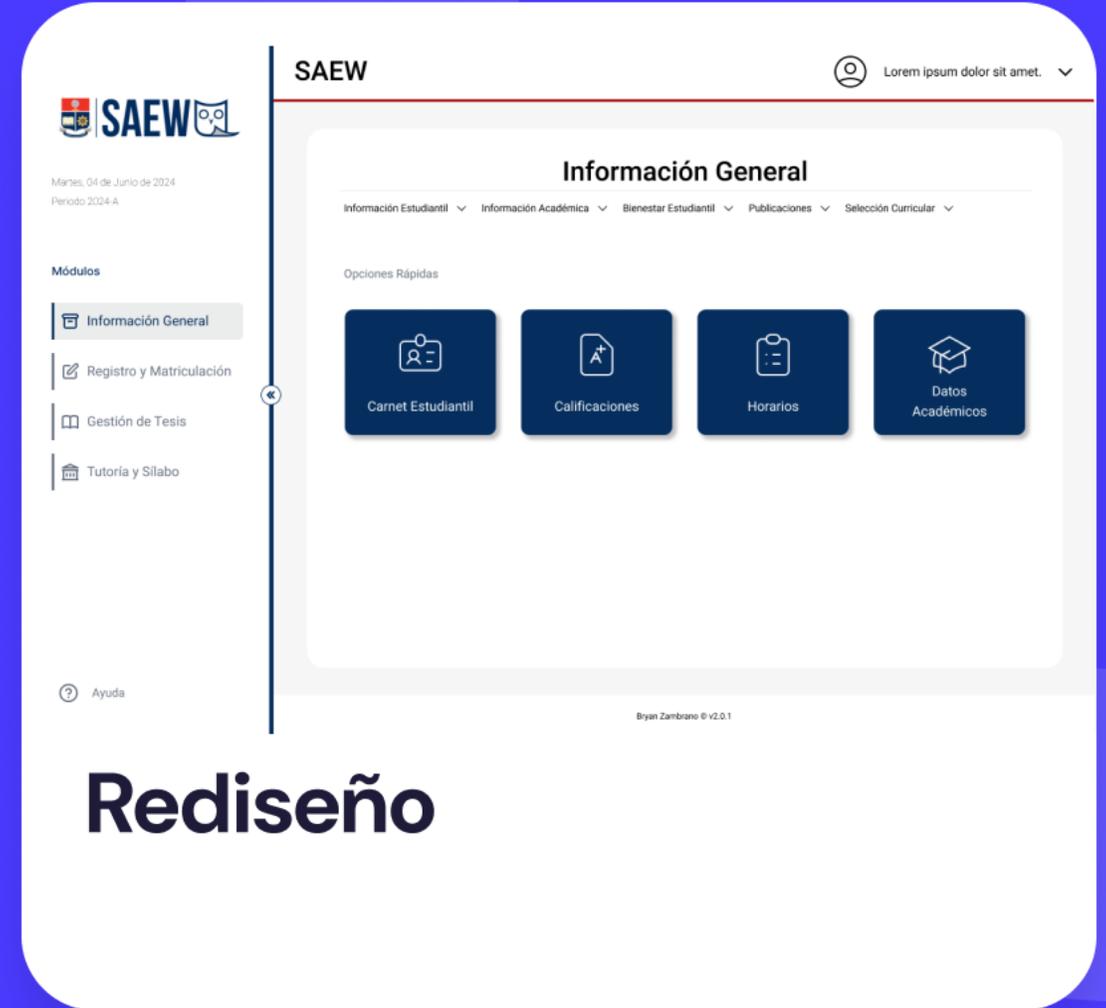
Resultados

¿Cuáles serían los beneficio de aplicar el Diseño UX en el SAEW?





Diseño Actual



Rediseño



-17%

Tiempo de Uso

Se redujo el tiempo que los estudiantes pasan dentro del SAEW al realizar distintas tareas frecuentes.



93%

Compleción

El porcentaje de tareas completadas con éxito por usuarios nuevos aumento en casi 100% lo que indica que se redujo la curva de aprendizaje del SAEW

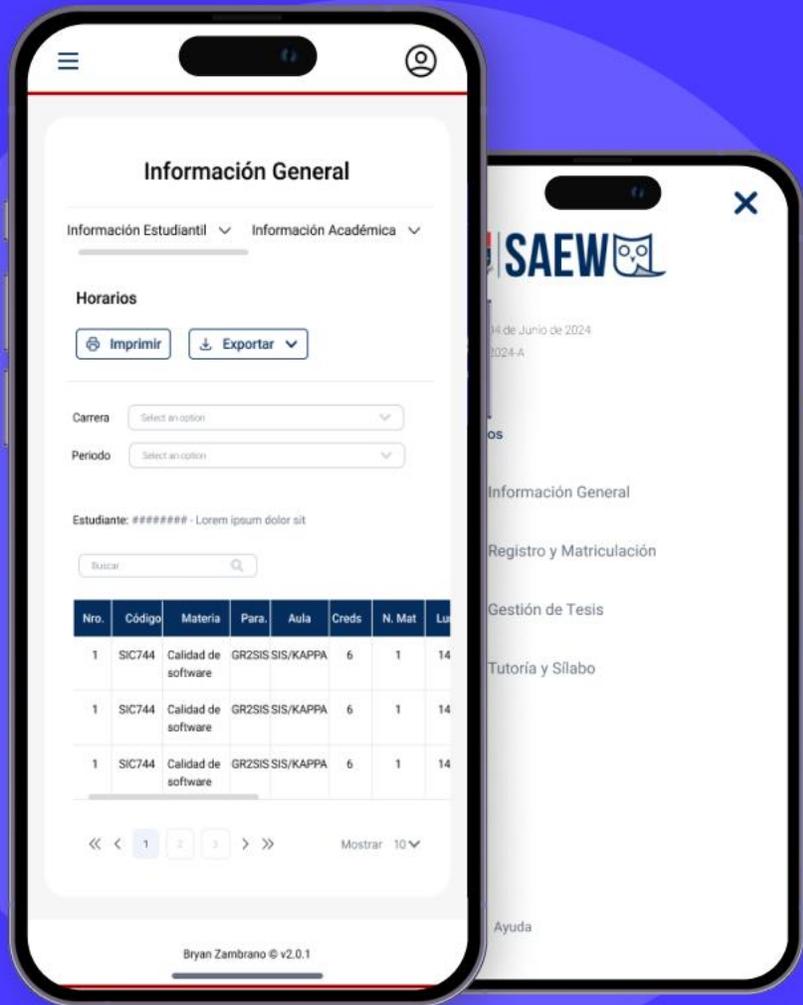


+23%

Satisfacción

El porcentaje de satisfacción de uso del SAEW aumento en un 23%, lo que indica que los usuarios se sienten menos frustrados con el nuevo diseño





Gracias!

¿Preguntas?