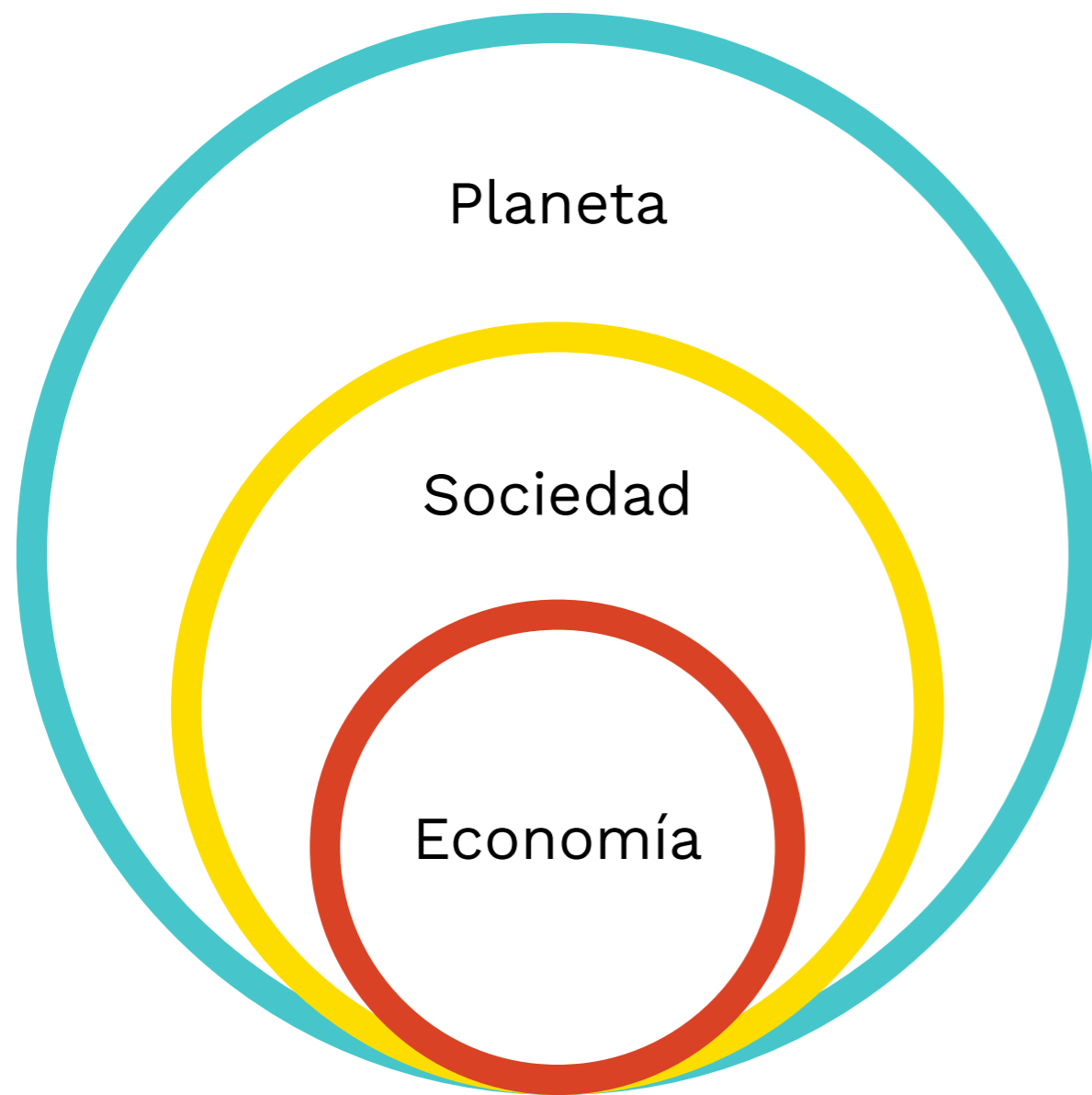


Diseño ético



Clase 8 - 12 de Mayo



Impacto del diseño

Los productos y servicios que usamos no solo tienen un impacto en el vivir y convivir de las personas, sino que repercute inevitablemente en nuestros contextos.

Desde esa premisa, los diseñadores de experiencia deben considerar qué cambios habrán luego de poner un nuevo diseño en el mundo. **Todo diseñador es responsable del impacto** de su diseño en la vida de las personas y el planeta en general.

Cada diseño debe proyectar el impacto que generará en términos de **disrupción, escalabilidad, uso, equidad y acceso**, entre otras dimensiones.

Marco ético

Podemos usar un marco ético ya definido para ayudarnos a diseñar de forma consciente considerando el impacto.

Podemos crear nuestra propia pauta que asegure que todos nuestros diseños cumplen con nuestros propios estándares éticos.

Diseño ético



Respetar la **experiencia humana** es bella, mágica y encantadora.

Solo funciona. Es intuitiva.

Es invisible. Permanece de fondo en tu vida. Trae alegría. Te entrega superpoderes. Pone una sonrisa en tu cara y hace una mejor vida.

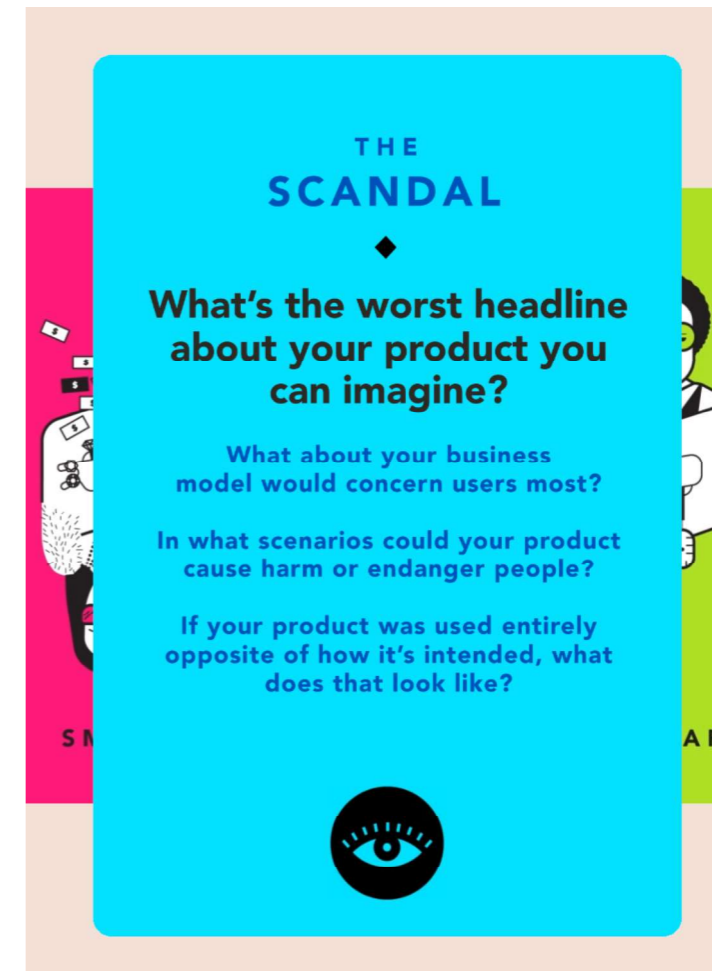
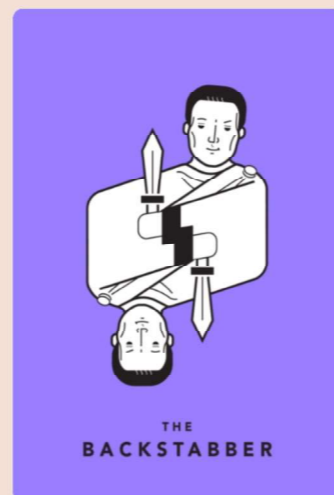
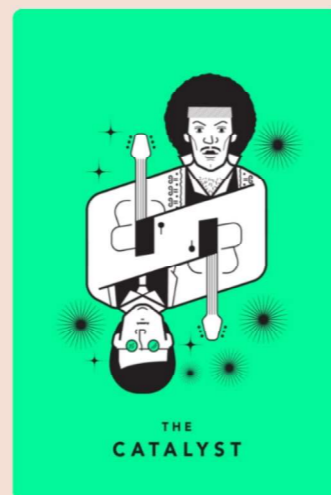
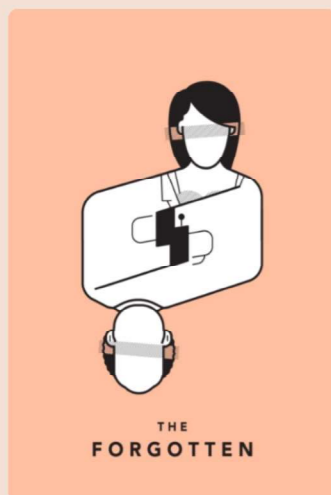
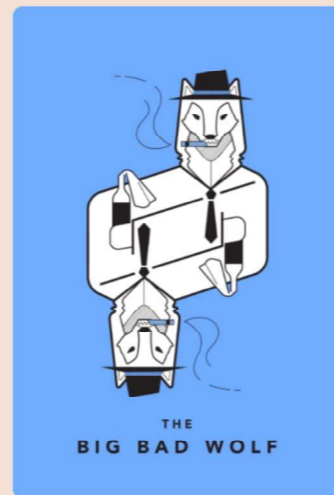
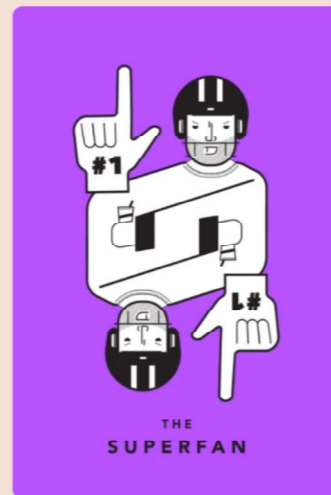
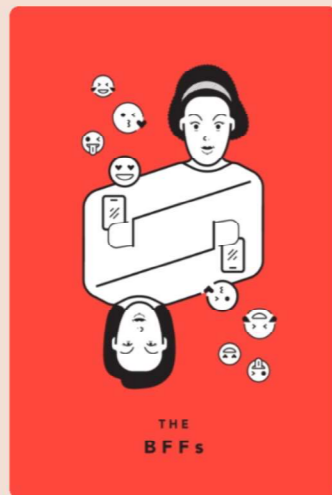
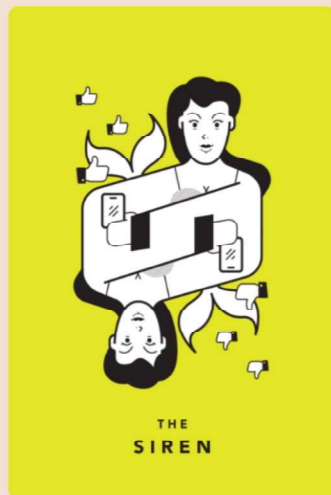
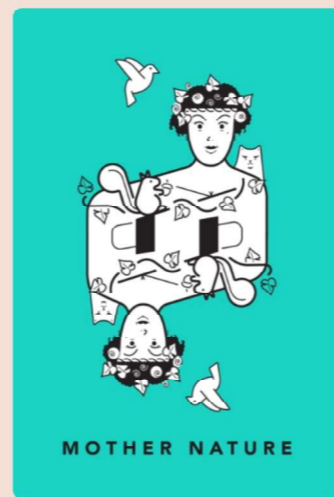
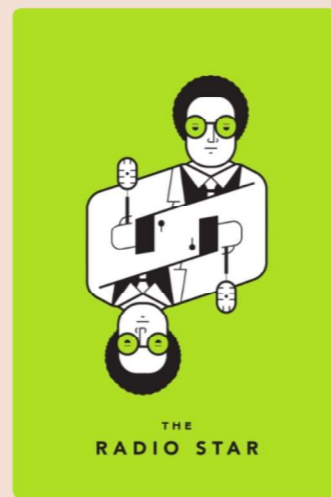
Respetar el **esfuerzo humano**, es funcional, conveniente y confiable.

Es considerado y complaciente; no es arrogante o demandante. Entiende que puedes distraerte o tener capacidades diferentes.

Respetar el tiempo limitado que tienes en este planeta.

Tecnología descentralizada, de igual a igual, “zero-knowledge”, encriptada de principio a fin, interoperable, accesible, inclusiva, sustentable.

Respetar y proteger **tus libertades civiles, reduce la inequidad y beneficia las democracias.**



Herramientas que permiten proyectar el impacto que tendrá un producto en la economía, sociedad y el planeta.

Ponemos a nuestro nuevo producto en **escenarios tensos**, para verificar que cumple con el **marco ético** de cada diseñador o proyecto.

Prototipado



Definiendo la solución

¿**Qué es** la solución?

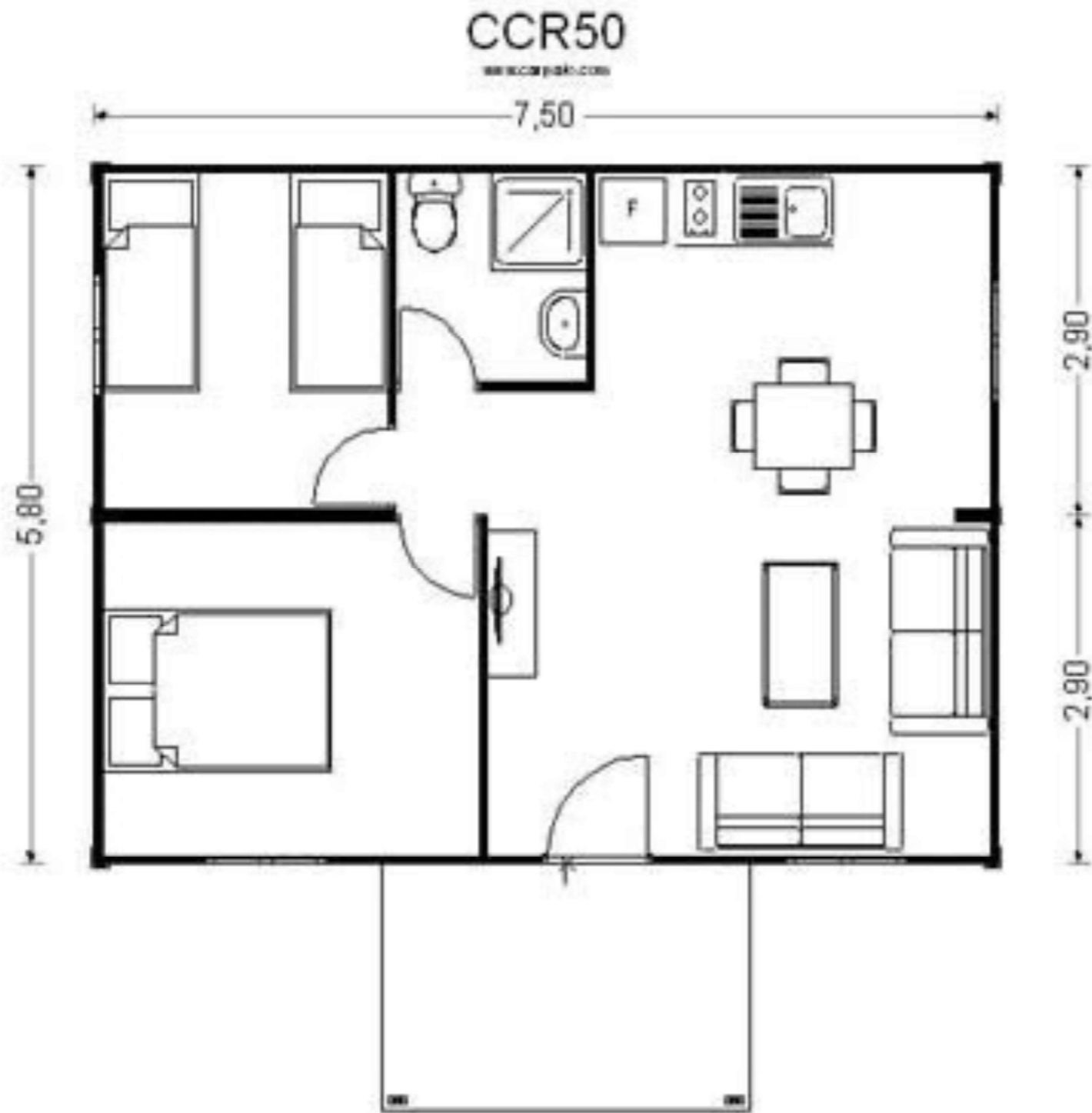
¿Para **quién** es la solución?

¿Qué **valor agrega** a los usuarios respecto de lo que hoy existe?

¿Qué **problema** resuelve?

¿Cuáles son los **atributos clave** de la solución?

¿Cómo **medirán el éxito** de la solución?



Wireframe

Prototipado



Definición

Llevamos ideas y conceptos a una **forma tangible**.

Con cada iteración nos acercamos a solucionar mejor las necesidades recogidas en la investigación

Experimentación

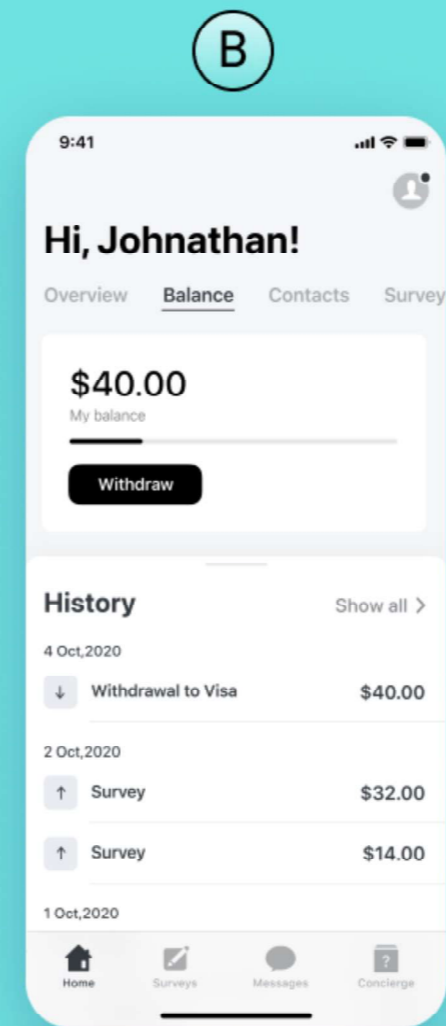
Probamos ideas iterando desde lo más conceptual y general a lo más tangible y específico

Con cada iteración tenemos más **certeza** de que estamos diseñando correctamente.

Cada iteración **refina** un poco más el diseño.



Low fidelity wireframe



High fidelity wireframe

Baja fidelidad



Costo de desarrollo menor

Más **rápido**

Se pueden evaluar múltiples **conceptos**
de diseño

Testear solamente **layout**

Validar solamente **arquitectura**

Alta fidelidad

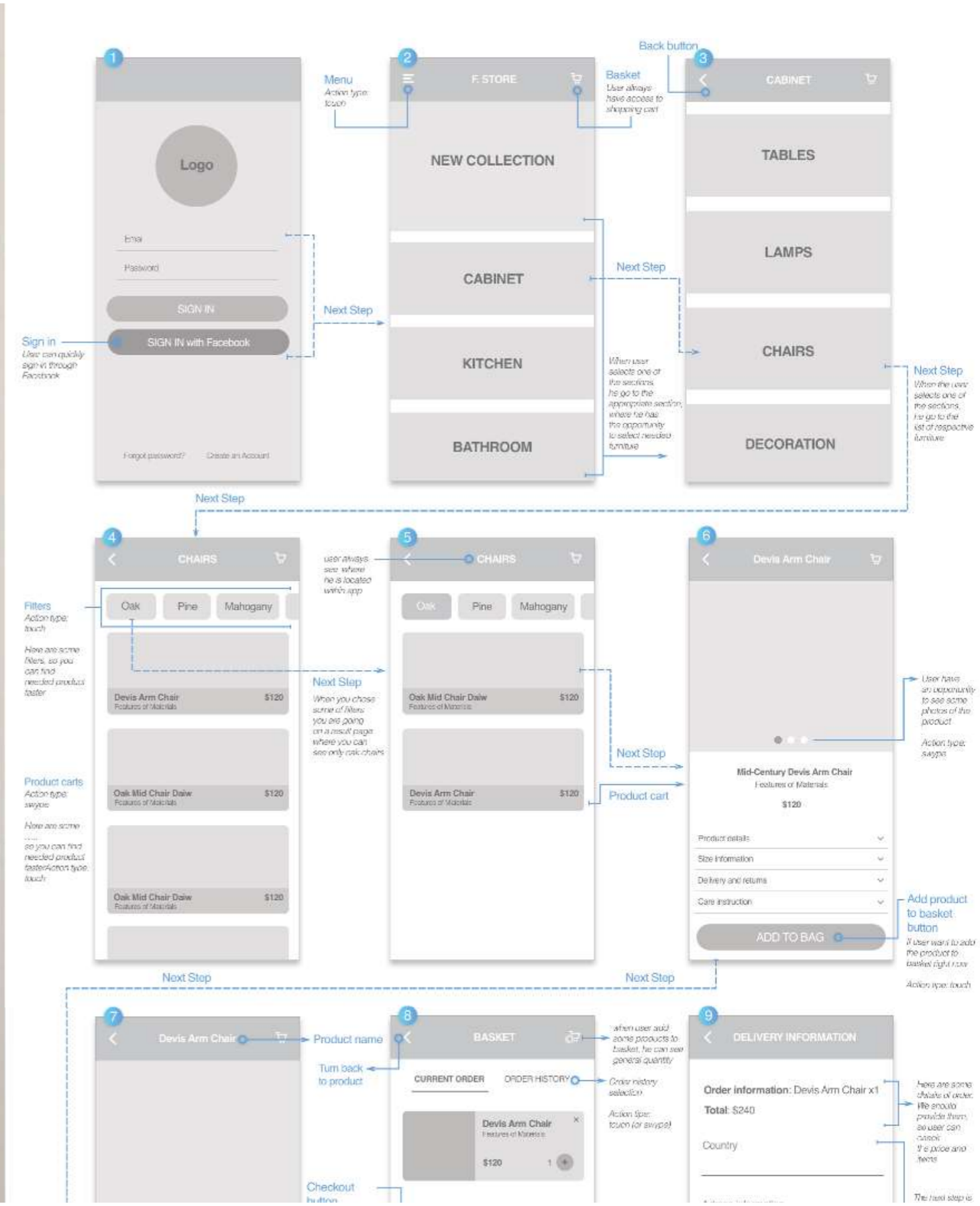
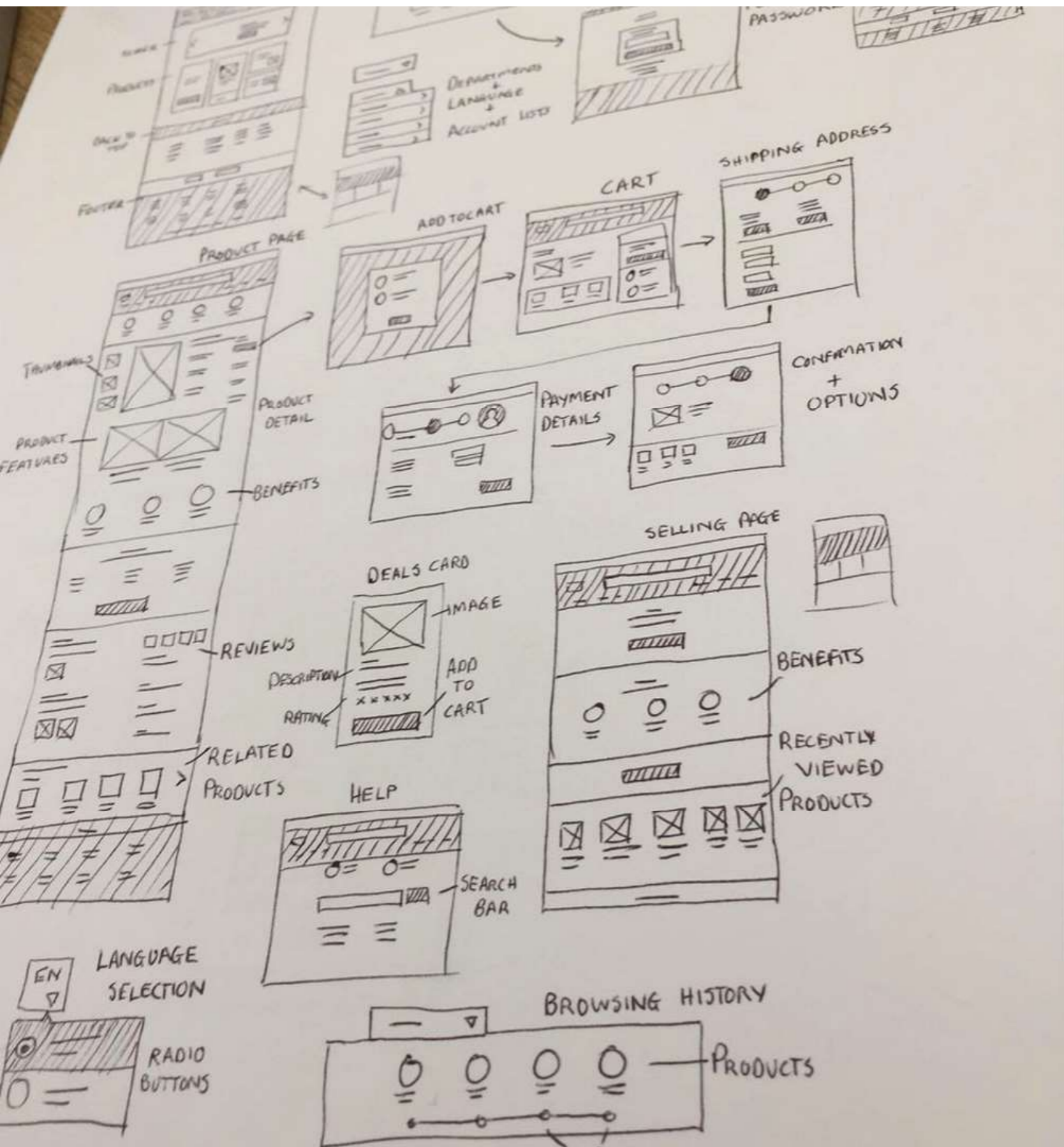
Probar funcionalidades **completas**

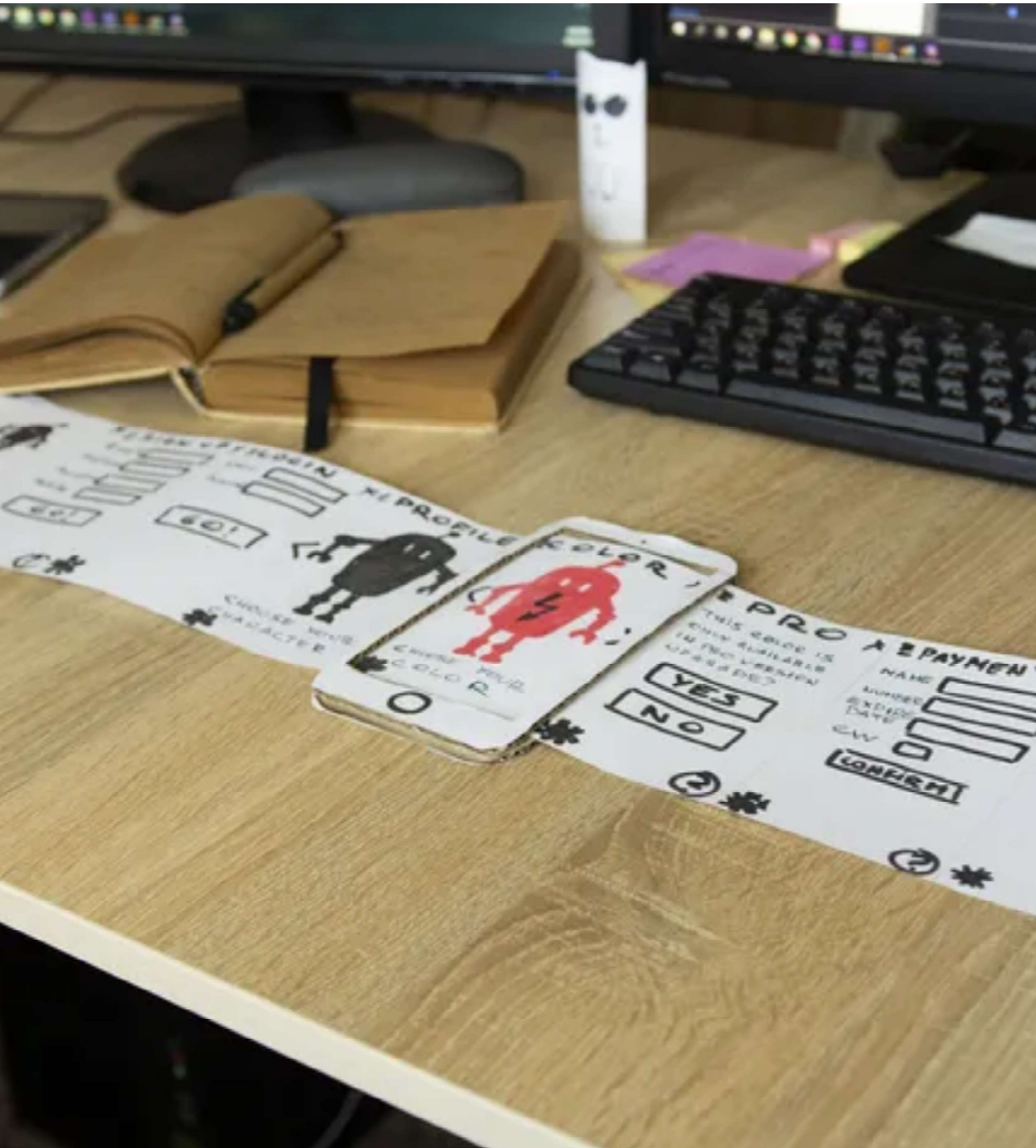
Probar **interacciones**

Probar **navegación** definitiva

Probar reacciones al **look and feel**

Más cercano a lo **real**





Prototipos de papel

Rápido, bajar ideas sin necesidad de definir el detalle.
Universal, Cualquiera puede hacerlo
Barato, el costo de dibujar siempre es bajo en comparación con prototipado de otro tipo

Un prototipo corresponde a la **representación de una solución**, de manera **parcial o completa**.

El prototipo logra que una idea sea algo **tangible y objeto de validación** en un estado aun imperfecto.

