



## UX/UI & Frontend

Equipo multidisciplinar





# UX/UI & FRONTEND

## ¿Qué es?

Existen muchas definiciones, teorías, filosofías y metodologías de trabajo que intentan recoger la esencia de lo que significa UX/UI & Front-End. Para nosotros esta esencia se resume en una idea:

**‘Si el usuario no es capaz de usarlo, no funciona’**

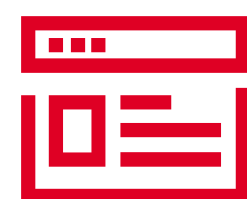
*Susan Dray*

*Gurú UX para empresas como Microsoft, HP, Motorola, Erikson, eBay entre otras.*

# ¿Qué hacemos?

## Nuestros servicios

Nuestro trabajo se basa en ayudar a los usuarios a no tener experiencias frustrantes en su interacción con cualquier interfaz.



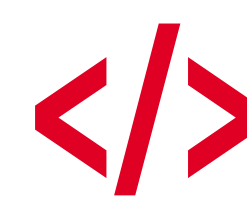
Experiencia de usuario

UX



Interfaz de usuario

UI



Front-End

HTML & CSS



# UX

Experiencia de Usuario







# Qué hacemos Experiencia de usuario UX

- Nos encargamos de recopilar y analizar las necesidades de nuestro cliente para crear una **Experiencia de Usuario** original, única y, sobre todo, intuitiva.
- Nuestra prioridad es conseguir que su experiencia por la interfaz fluya sin esfuerzo. Procurando, siempre, que además disfrute de la misma y tenga ganas de volver a experimentarla.

# UI

Interfaz de Usuario





# Qué hacemos Interfaz de usuario UI

*'Menos es más'.*

- Siguiendo esta pauta, realizamos diseños limpios y precisos. Destacando aquello que es realmente importante para que el usuario consiga su objetivo.



# FRONT-END

HTML & CSS





# Qué hacemos Front- End HTML & CSS

- Contando con los frameworks y metodologías más actuales llevamos a cabo **maquetaciones responsive** cuidadas tanto por fuera como por dentro.
- Nuestro empeño no es solo que estéticamente quede todo perfecto, sino que el código que generemos sea **limpio, ordenado y fácil de mantener**.
- Esto permite economizar el tiempo a la hora de realizar cambios posteriores y facilita una rápida detección de incidencias.



# ¿Cómo trabajamos?

## NUESTRA METODOLOGÍA

Siguiendo todas las pautas, herramientas y técnicas requeridas llevamos a cabo un plan de trabajo útil y eficaz adaptándonos a las necesidades del proyecto en el que vamos a colaborar.

Nos basamos en el método de **Design Thinking** que incluye las siguientes fases:

Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

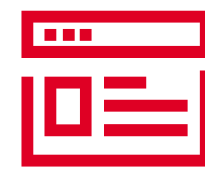
Testear





# ¿Cómo trabajamos?

## Metodología



Experiencia de usuario  
UX



Interfaz de usuario  
UI

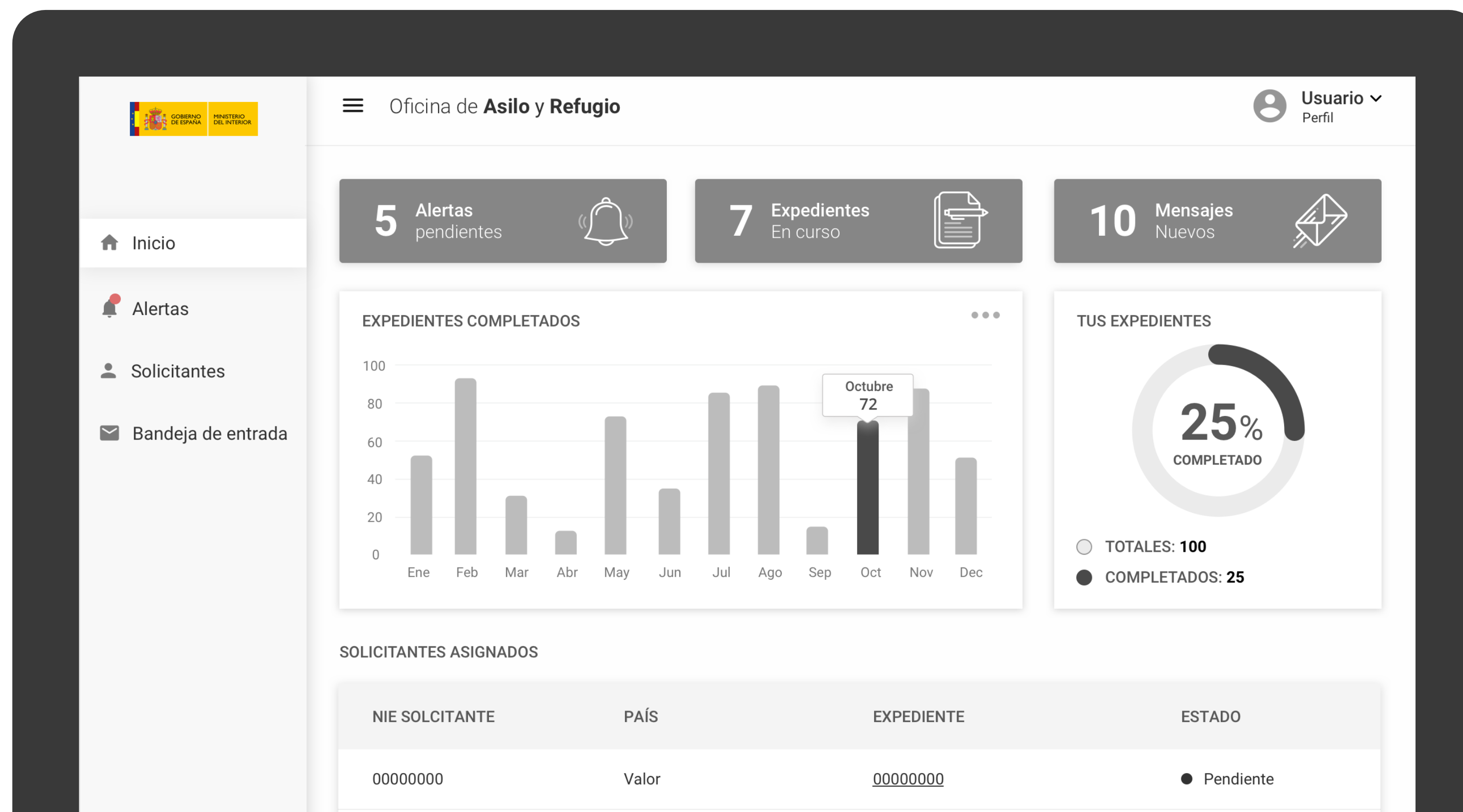


Front-End  
HTML & CSS



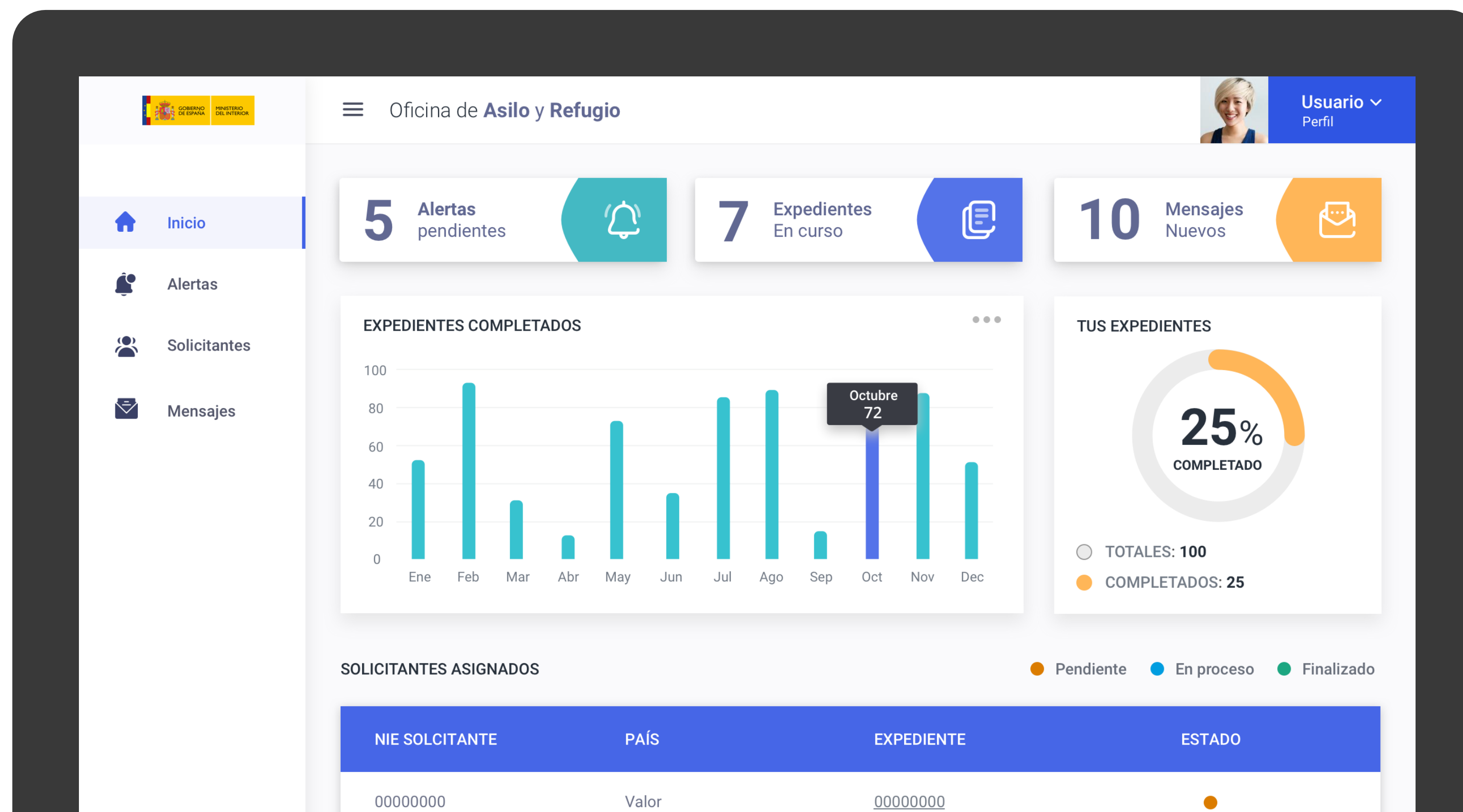


# METODOLOGÍA WIREFRAMES





# METODOLOGÍA MOCKUPS





# ¿Con qué trabajamos?

## HERRAMIENTAS

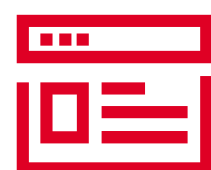
Haciendo uso de las herramientas que van apareciendo a medida que evolucionan las nuevas tecnologías, logramos sacar el mayor partido a nuestro trabajo en el menor tiempo posible.





# Herramientas de Diseño

## ¿Con qué trabajamos?



### Baja fidelidad Wireframes (UX)

- BALSAMIQ
- JUSTINMIND



### Alta fidelidad Mockups (UI)

- ADOBE PHOTOSHOP
- ADOBE EXPERIENCE DESIGN
- SKETCH



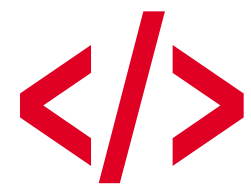
### Herramientas De Apoyo

- ADOBE ILLUSTRATOR
- ADOBE INDESIGN
- INVISON



# Herramientas de Maquetación

## ¿Con qué trabajamos?



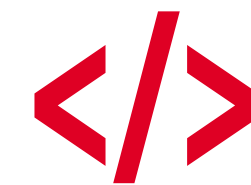
### Lenguajes

- HTML
- CSS (SASS - LESS)
- JAVASCRIPT



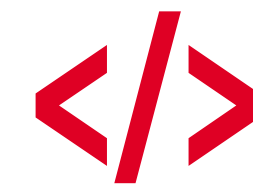
### Frameworks

- BOOTSTRAP
- INUIT
- REACT
- ANGULAR



### Librerías JS

- JQUERY
- GOOGLE CHART
- AMCHARTS
- HANDLEBARS



### CMS's

- WORDPRESS
- DRUPAL



# ¿En qué basarnos?

## TÉCNICAS

Todo el tiempo que se invierta en la definición y maduración del producto será recuperado en fases posteriores al evitar que surjan problemas inesperados, para lograrlo se llevan a cabo diferentes técnicas.







# TÉCNICAS INVESTIGACIÓN UX

- Estudio de la **competencia** y de empresas/proyectos exitosos.
- Estudio de las **necesidades del cliente** y de sus **objetivos**.
- Estudio de las **necesidades de los usuarios finales**.



# TÉCNICAS CUSTOMER JOURNEY UX

- Nos ayuda a definir **proceso** que realizará el **usuario** desde que le surge una determinada necesidad hasta que logra cubrirla.



A black silhouette of a person in profile, looking down at a smartphone held in their hands. The person is wearing glasses and a dark jacket. The background is a light, neutral color.

# TÉCNICAS PROTO-PERSONA UX

- Definir un **usuario ideal o proto-persona** nos ayuda a obtener tener una visión más clara de las funcionalidades que debe tener nuestro producto en base al tipo de usuario vaya a utilizarlo.



# TÉCNICAS RESPONSIVE DESIGN UX/UI

- Nos enfocamos en interfaces fáciles de leer y navegar, independientemente del dispositivo en el que vayan a visualizar.
- Se trata de crear una experiencia de usuario optima en cada uno de los muchos dispositivos que existen hoy en día.



# TÉCNICAS FUNDAMENTOS DEL DISEÑO VISUAL UI

- Todo lo anterior se suma a una amplia experiencia en teorías y **elementos del diseño** como color, tipografía, espacio, forma, jerarquía y contraste, que nos ayuda a crear interfaces con un **diseño de calidad**.



# PROPUESTA DE VALOR

---

- Hay multitud de **beneficios y ventajas** de incluir UX en los proyectos (herramientas empresariales, Webs, portales, tiendas online...).
- La principal ventaja es que un usuario que vive una **experiencia positiva** en una Web, portal o Tienda online **siempre repite**. Esto se traduce en lo siguiente:
  - ✓ Incremento de la **satisfacción** de los usuarios que utilizan el producto.
  - ✓ **Entendimiento** de los productos y servicios que ofrece una compañía.
  - ✓ Incremento del número de **conversiones y transacciones**.



gmv.com

# Gracias

Equipo UX/UI

ux@gmv.com