



UX for Lean Startups

Faster, Smarter User Experience Research and Design

Autora: Laura Klein

¿Qué aporta?

Es un libro dirigido a personas no especializadas en diseño. Incluye consejos prácticos para lanzar al mercado *software* valioso y con interfaces de usuario bien diseñadas.

Se explican métodos para obtener mejor *feedback* de usuarios y para prototipar y validar (o invalidar) ideas antes de invertir recursos en su construcción. Los consejos de diseño están guiados por la eficiencia, e incluyen trucos para acelerar el proceso y reducir costes siempre que sea posible.

Ideas clave

Lean UX bebe de los métodos de trabajo ágiles y del diseño centrado en el usuario, con la particularidad de basar sus decisiones en el análisis de datos.

Supone pensar en términos de hipótesis e ideas preconcebidas. Antes de lanzarse a construir el producto o una nueva funcionalidad hay que poner a prueba estas ideas, realizando experimentos y escuchando a los usuarios.

Libro completo (sólo en inglés) disponible en: [Amazon](#).

Cómo validar o invalidar ideas antes de construir

Validación temprana

Lean UX diseña siempre con el objetivo de validar hipótesis

Al considerar un nuevo producto, primero hay que confirmar que el problema al que se pretende dar solución existe y que tiene un mercado dispuesto a pagar por una solución. Se recomienda empezar identificando un mercado limitado y muy concreto, y expandir a partir de éste.

Hay estrategias para conocer esta información antes de empezar a construir el producto:

- Entrevistar a clientes potenciales.
- Crear una *landing page* presentando la idea. Las personas interesadas pueden pedir más información, suscribirse a una alerta de lanzamiento... el objetivo es averiguar si hay interés.

Para **no condicionar** las primeras entrevistas se recomienda hablar sólo sobre el problema, nunca presentar la solución ni pedir opinión sobre la solución. Al menos no todavía.



Datos cualitativos y cuantitativos

Fortalezas de los tests A/B

Los tests A/B proporcionan datos estadísticamente significativos para validar si ciertos cambios impactan las métricas deseadas. También ayudan a entender el comportamiento de los usuarios dentro de la plataforma.

- Recomendado: leer [Lean Analytics](#) para elegir métricas relevantes según el estadio de crecimiento del negocio.

Fortalezas de las entrevistas

Aunque los tests A/B pueden indicar que algo está teniendo impacto, no explican por qué. Para eso están las entrevistas.

- Funcionan mejor que los tests A/B cuando las versiones de lo que se va a probar son radicalmente diferentes, o cuando es una funcionalidad muy compleja, con varios pasos.
- Tienen la ventaja de permitir realizar la entrevista con un prototipo, sin necesidad de programar.

Se recomienda entrevistar a 4-5 personas por test. A partir de ese número las conclusiones se suelen repetir. Es esencial no dar pistas a los usuarios ni condicionarles durante las pruebas para observar una interacción realista con la plataforma, dándoles tareas a realizar y observando.

Estrategia combinada

Las entrevistas pueden utilizarse como un primer paso para elegir qué elementos de diseño probar en tests A/B, o para futuras hipótesis.

Trucos para diseñar UX de forma Lean

Diseñar para validar

El ciclo Lean UX consiste en:

1. Hipótesis.
2. Diseño de un test.
3. Obtención de datos.
4. Iteración en base a los datos.
5. Repetir.

Hipótesis

Un punto crítico de esta etapa es asegurarse de entender bien el problema. A veces se empieza a construir bajo una premisa falsa. Por ejemplo: “una sección de comentarios fomentará la participación”. Cabe cuestionar si ésta es la métrica que más interesa aumentar ahora, si es la mejor solución para conseguirlo, o si los usuarios quieren esa funcionalidad.

Diseño de un test

Esta etapa puede tomar muchas formas. A veces no es necesario ni siquiera diseñar para saber si una idea tiene potencial o no. Existen *plugins* y plataformas externas donde obtener la información que se busca antes de invertir recursos.

Si es necesario diseñar, un primer test puede ser desde una landing page a un prototipo de baja fidelidad o un prototipo interactivo.

Al iterar diseños ya existentes los tests normalmente serán del último tipo o tests A/B.

Aprendizaje e iteración

El mejor diseño es el que proporciona una mejor experiencia. Pero no siempre es intuitivo cómo medir esto. Depende del negocio y de los medios que se usen. Por ejemplo: que los usuarios estén pasando más tiempo en una página no es positivo si la razón es un formulario tedioso o mal diseñado.



© Álvaro Reyes

Consejos para diseñar mejor

Lo ideal sería contar con un diseñador en el equipo, o contratar a uno especializado en el tipo de problema a resolver. Pero existen trucos para obtener diseños decentes:

- Estudiar patrones de diseño habituales. Hay bases de datos para consulta como ui-patterns.com.
- Realizar tests de usabilidad en plataformas de competidores, no para copiar su diseño sino para identificar buenas ideas y elementos con potencial de mejora.
- Mantener una guía de estilo sencilla y accesible para todo el equipo, para que elementos de diseño como fuentes, paleta de colores, márgenes... sean constantes.
- Revisar la plataforma cada cierto tiempo para arreglar partes donde el diseño pueda haberse desviado de la guía de estilo.

Estética

El diseño visual debería cumplir tres funciones:

- Realzar la información, de forma que sea clara y fácil de entender.
- Promover las acciones deseadas en los usuarios.
- Establecer un tono que conecte con el sector demográfico a quien va dirigido el producto o servicio.