

# Diseño Abierto

---

## 8 CONSEJOS para crear visualizaciones de datos modernas



# El diseño abierto

implica dejar espacio para que los usuarios personalicen una aplicación de acuerdo con sus necesidades.



En el pasado, los analistas de negocio decidían lo que los usuarios de datos podían ver y cómo podían verlo: por ejemplo, un gráfico con los clientes más rentables de la empresa impreso en un informe.

Sin embargo, este enfoque limita la visualización de los datos por parte de los usuarios.

**¿Y si los usuarios tienen otras preguntas que el gráfico no puede contestar?**



## El diseño abierto resuelve este inconveniente.

Le otorga a los usuarios la habilidad para interactuar con su visualización y así obtener la información en la que están más interesados.

## **Imagine que crea una visualización de los clientes más rentables de su empresa.**

Entonces, un usuario tiene la libertad de crear un gráfico con los clientes más rentables en Q1 con respecto a Q2. Y luego, puede comparar Q2 con Q3, todo sin tener que llamarle.



El diseño abierto le otorga a todos los usuarios (desde los novatos hasta los expertos en el manejo de datos) la capacidad para aprender a partir de los datos de varias maneras, gracias a una visualización diseñada sin límites.



## ¿Cómo puede adoptar un enfoque abierto para diseñar visualizaciones de datos que **potencien la adopción por parte de los usuarios y su satisfacción?**

1. Mantenga una interfaz de usuario (IU) **sencilla**

---
2. **Dé prioridad** al descubrimiento de datos por encima del atractivo estético

---
3. Ofrezca una estructura, navegación y apariencia **coherentes**

---
4. **Cree** una experiencia de descubrimiento de datos en tres pasos: cuadro de mando, análisis, informe

---
5. Incluya texto de **ayuda** en la aplicación

---
6. Mantenga un **cuadro de mando de alto** nivel que incluya solo lo básico

---
7. Encuentre el **equilibrio** entre diseño plano y facilidad de uso

---
8. **Adapte** la navegación a las expectativas del usuario

# 1

## Mantenga una IU sencilla

La sobrecarga de objetos, un uso excesivo de imágenes y la densidad de color pueden distraer de la característica principal de la interfaz de usuario. Si un elemento no añade valor, modifíquelo o elimínelo.



# 2

## Dé prioridad al descubrimiento de datos por encima del atractivo estético

Elaborar un diseño deslumbrante generará un factor sorpresa, pero la belleza por sí sola no lo hará más útil. Por el contrario, centre su diseño en la razón principal por la que los usuarios acudieron a su aplicación en primer lugar: **para encontrar respuestas en los datos.**



# 3

## Ofrezca una estructura, navegación y apariencia coherentes

Los usuarios deberían sentirse cómodos al saber que entienden cómo se utiliza la aplicación cada vez que accedan a ella. Coloque los objetos (por ejemplo, la barra de búsqueda, el icono de ayuda, etc.) en la misma posición en todas las pantallas.

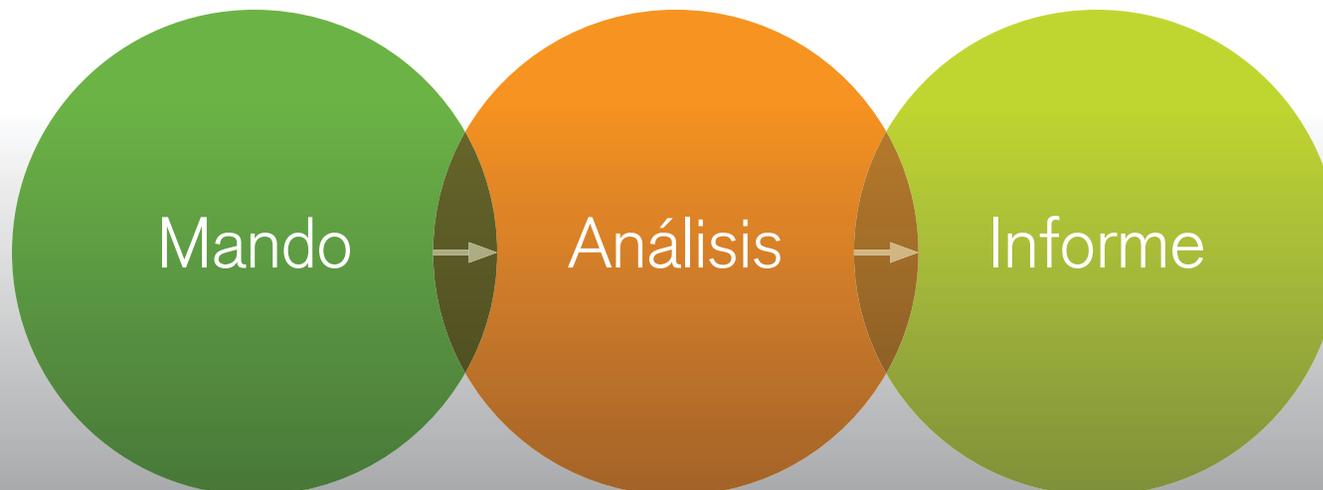


4

## Cree una experiencia de descubrimiento de datos en tres pasos:

### cuadro de mando, análisis, informe

El método C-A-I (cuadro de mando-análisis-informe) ofrece contexto a los usuarios para descubrir información. Los usuarios pueden comenzar a un alto nivel con un cuadro de mando, luego entrar en detalle en otras áreas de interés o de preocupación a través de las páginas de análisis y, finalmente, pueden investigar los detalles más precisos en una página de informes.



5

## Incluya texto de ayuda en la aplicación

Ofrezca varias formas en la que los usuarios puedan conseguir ayuda mientras se encuentren en la aplicación. Puede ofrecer asistencia desde las propiedades de un objeto, un panel de ayuda o una página de ayuda y procedimientos.



6

## Añada al cuadro de mando tantos objetos como necesite y nada más

El cuadro de mando es un punto de partida hacia otro contenido de la aplicación. Manténgalo conciso pero riguroso. Proporcione un objeto/KPI para cada pestaña importante y un enlace hacia cada una de las pestañas para un análisis en profundidad.



# 7

## Optimice los elementos interactivos en un diseño plano

Aunque el diseño plano es popular, a veces los objetos interactivos pueden parecer estáticos.

Algunas formas fáciles de hacer que los elementos interactivos transmitan proximidad son ➔

Resaltar los enlaces textuales en el cuerpo del texto con un color diferente o subrayándolos

Utilizar iconos conocidos para que la funcionalidad quede clara de forma inmediata

Añadir etiquetas a los iconos para indicar acciones

Valorar la posibilidad de añadir una pequeña cantidad de sombra

# 8

## Adapte la navegación a las expectativas del usuario

Utilice nombres comunes y directos para las pestañas. Los nombres abstractos o muy parecidos entre ellos crean confusión y hacen que los usuarios duden al realizar una selección. Haga que la navegación funcione de la forma en la que los usuarios la esperan.





---

[www.mercanza.es](http://www.mercanza.es) | 913 603 100 | [marcom@mercanza.es](mailto:marcom@mercanza.es)