

Mi experiencia UX

Luis Guerra Batista

El curso comenzó, y junto con él, la asignatura de Diseño de Interfaces de Usuario. En un principio, pensaba que la asignatura consistiría en la programación de dichas interfaces, pero a mi sorpresa, al principio de la presentación, me di cuenta de que no se iba a programar nada, sino que iba a ser puro diseño. Al principio no me gustó la idea, pero cuando el profesor nos expuso la asignatura cobró sentido, ¿cómo pretendes ponerte a programar una interfaz si ni siquiera sabes los principios de la interacción entre el ordenador y la persona, la experiencia de usuario o la importancia de conocer al usuario?

Es entonces cuando comenzamos con la primera cuestión : “interfaz persona-ordenador”. En este tema, a parte de conocer los términos principales en los que se movería la asignatura, se nos enseñaron y explicaron los principales principios y reglas de diseño. Con estas reglas o principios se comienza el camino para entender el trabajo que debe llevar por detrás el desarrollo de una interfaz de usuario para lograr la mejor experiencia de usuario posible. Principios que uno cuando está desarrollando un software no suele tener muy en cuenta, ya que como es el mismo el que programa, sabe que pasa en cada momento y donde esta cada cosa y no se planta y se pregunta ¿estoy teniendo realmente en cuenta cómo se siente un usuario QUE NO SEAMOS NOSOTROS al usar la aplicación?

Esta ultima pregunta da pie al siguiente tema de la asignatura: “el factor humano en el desarrollo de interfaces de usuario”. En este tema aprendimos como funcionaban los procesos cognitivos que estaban involucrados con las interfaces de usuario para tratar de sacar el máximo provecho a los mismos y evitar posibles interferencias. Estas no son más que choques entre conocimientos previos y ya interiorizados y nueva información. Todo esto es muy fácil de decir pero bastante complicado de llevar a cabo.

Lo que nos lleva al tema 3: “diseño centrado en el usuario” donde hemos ahondado en la importancia que debe tener el usuario en si a la hora de diseñar la interfaz de usuario. Es cuando nos dimos cuenta de que cuando tuviésemos que diseñar una interfaz, tendríamos que fijarnos antes para quien esta dirigida, ya que no seria la misma estando dirigida para jóvenes acostumbrados a aplicaciones móviles y la tecnología que para gente de mayor edad que está todavía en trámite de pasar del formato físico al informático. Para esto se hizo una de las primeras mecánicas de clase, en las que se trajeron dos dados y se les fue lanzando a algunos de los alumnos de clase para que estos trataran de ponerse en sus lugares e hicieran un pequeño “rolplay” de como estos actuarían ante diferentes situaciones. Aunque esta mecánica en un principio no saliese todo lo bien que pudo haber salido, nos puso ciertamente en la tesitura deseada para afrontar la primera práctica.

Esta primera practica de la que hablamos, consistía principalmente en construir/inventar dos personajes ficticios y hacer rolplay de tal forma que, rellenásemos un journeymap siendo ellos mismos. En mi caso particular, me tuve que hacer pasar por Angela Martínez y organizar mi estancia y actividades en granada a cargo del Carlota Braun. De esta forma pudimos ver de “primera mano” los errores de usabilidad que presentaba la pagina web para posteriormente extrapolarlo a cualquier futuro proyecto que tengamos.

Seguidamente continuamos con el tema3 para ver las diferentes técnicas de ideación y análisis de tareas que tendríamos que llevar a cabo en la practica 2. Estas practican lo que nos aportaría

serían las herramientas para poder esquematizar correctamente toda la información que obtuviéramos de los diferentes análisis que hiciéramos de la aplicación. Por ejemplo si nos interesase el punto de vista de los usuarios de la aplicación, que obviamente es importante, podríamos hacer una Malla Receptora o Empathy Map en el que tuviésemos distribuidas las ideas entre puntos fuertes de la aplicación, críticas, dudas que hayan surgido e ideas para mejorarla, para tomar decisiones mas acertadas o acordes a la experiencia del usuario. En cambio, si nos quisiésemos tener una tabla en la que diferenciásemos el uso de diferentes tareas en cuanto a los “tipos” de usuarios de nuestra aplicación, podríamos realizar una Matriz de Tareas o Task Matrix para poder centrar mejor el trabajo en los diferentes puntos críticos de nuestra aplicación.

Transcurría el curso y empezábamos el tema 4 : “estrategias de diseño”. En este tema veíamos primeramente los diferentes modelos para posteriormente poder aplicarlos al diseño correcto de Metáforas. De esta forma podíamos enlazar acciones u objetos a funciones de nuestra aplicación de tal forma que fueran mas amigables con el usuario. Por ejemplo, para dar ver al usuario que un botón sirve para guardar el archivo, primero habría que conocer el modelo mental que tiene nuestro publico objetivo y que es lo que principalmente asociaría a guardar, para posteriormente escenificarlo de la mejor forma posible para que sea fácilmente recordable por el mismo. Asimismo, en este tema también se vieron los detalles relacionados con el layout, es decir, la organización del espacio para facilitar la interpretación del contenido aplicando técnicas de jerarquía y flujo visual, de las que podríamos sacar las 4 reglas más importantes: similitud, proximidad, clausura, continuidad.

Este tema fue crucial por dos razones.

- La primera es que dio pie a varios seminarios sobre el layout en páginas web o móviles , la ciencia detrás de la percepción del color y los esquemas de color para que estos tengan cierta armonía y el seminario de moodboard, del que posteriormente hicimos un taller en el que vimos la importancia que tenía ya que en este seria donde se expondría información crucial sobre el diseño de la interfaz, dícese paleta de colores, fuentes, iconos, imágenes representativas, etc. Además, estos seminarios nos sirvieron para afrontar de mejor forma la practica 3 en la que tendríamos que aprender a analizar la información obtenida de los anteriores diagramas para proponer una nueva aplicación para Carlota Braun solventando los errores previamente vistos.
- La segunda razón es que todo lo que se habló en el tema sirvió para gente como yo, que el diseño no es lo suyo, de base para darnos cuenta de cómo en las prácticas de asignaturas como Sistemas de Informacion Basados en Web o Desarrollo de Software se podía mejorar, en bastante gran medida, los diseños de nuestras aplicaciones web y móvil respectivamente para obtener composiciones no tan aleatorias y que siguieran esas 4 reglas de las que hablamos hace poco.

En las siguientes semanas vimos el tema 5, en el que vimos que era ciertamente la usabilidad y como esta se podía evaluar. Para ver nosotros mismos esos puntos críticos de la usabilidad realizamos una tarea que consistía en un examen de usabilidad a algunas de las paginas de las universidades de Andalucía y así ver nosotros mismos los aspectos más críticos de ambas para intentar evitarlos en nuestros proyectos. Esta tarea lo que sirvió fue de antesala para prepararnos para la ultima practica en la que haríamos un examen, en este caso un poco mas complejo, de una de las aplicaciones de nuestros compañeros y nosotros mismos, para así ser críticos con nuestro propio trabajo y seguir mejorando en nuestras capacidades

Seguidamente vimos el ultimo seminario que ciertamente nos abre los ojos ante una desigualdad de la que habitualmente no somos conscientes como son los problemas de accesibilidad en cuanto a nuestras aplicaciones y como estas tendrían que ser lo mas amigables con las diferentes dificultades algunos usuarios. Además, para que nos percatemos de lo importante que puede llegar a ser estos problemas y lo poco que suelen tenerlo en cuenta los diseñadores, se nos planteó también una actividad para simular ciertas discapacidades y ser nosotros mismos los que evaluemos lo bien o mal preparadas que están.