

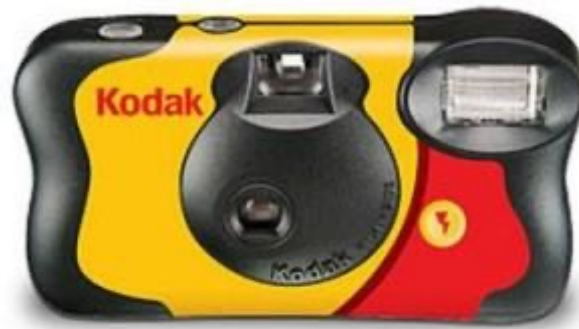


# INTERACTION DESIGN

## Referencias:

- I. Interaction Design:  
Beyond Human-  
Computer Interaction

# PRODUCT DESIGN



# INTERACTION DESIGN/CONSUMER ELECTRONICS





# HUMAN-HUMAN TO HUMAN-INTERFACE



Más costo-efectivo



Pero interacción recae en usuarios



# INTERACTION DESIGN

Diseñar productos interactivos que apoyen la manera en que las personas se comunican e interactúan en sus vidas (diarias y de trabajo)

-- Preece, Rogers, Sharp

El arte de facilitar la interacción entre humanos a través de productos y servicios

-- Saffer

Similar a Arquitecto/as vs Ingeniero/as



**¿CON QUÉ PRODUCTOS  
INTERACTIVOS INTERACTUAMOS  
DIARIAMENTE?**

**3 minutos**

# ¿CON QUÉ PRODUCTOS INTERACTIVOS INTERACTUAMOS DIARIAMENTE?

Fáciles de usar, sin esfuerzo,  
disfrutar la experiencia



Frustrantes



# PARA QUÉ “DISEÑO DE INTERACCIÓN”?

Reducir aspectos negativos

- Frustración, disgusto

Mejorar aspectos positivos

- Disfrutar, engagement





**CONOCEN ALGÚN EJEMPLO DE  
DOS INTERFACES PARA LO  
MISMO; UNA FRUSTRANTE Y OTRA  
NO?**

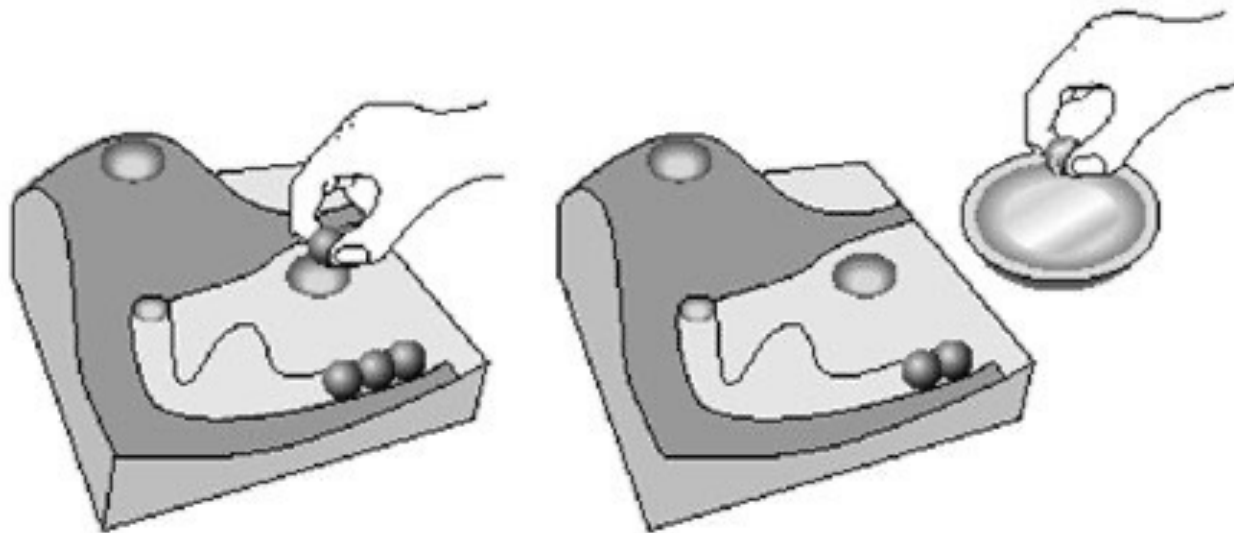
**3 minutos**

# MENSAJES



# MENSAJES

<https://vimeo.com/183465991>



# ENTENDER A LOS USUARIOS

Considerar para qué cosas son buenos y para cuáles no

Considerar qué les puede ayudar

Pensar en cómo les damos una buena experiencia

Involucrar a los usuarios en el diseño

Usar técnicas basadas en usuarios en el proceso de diseño

# USER EXPERIENCE (UX)/UXD

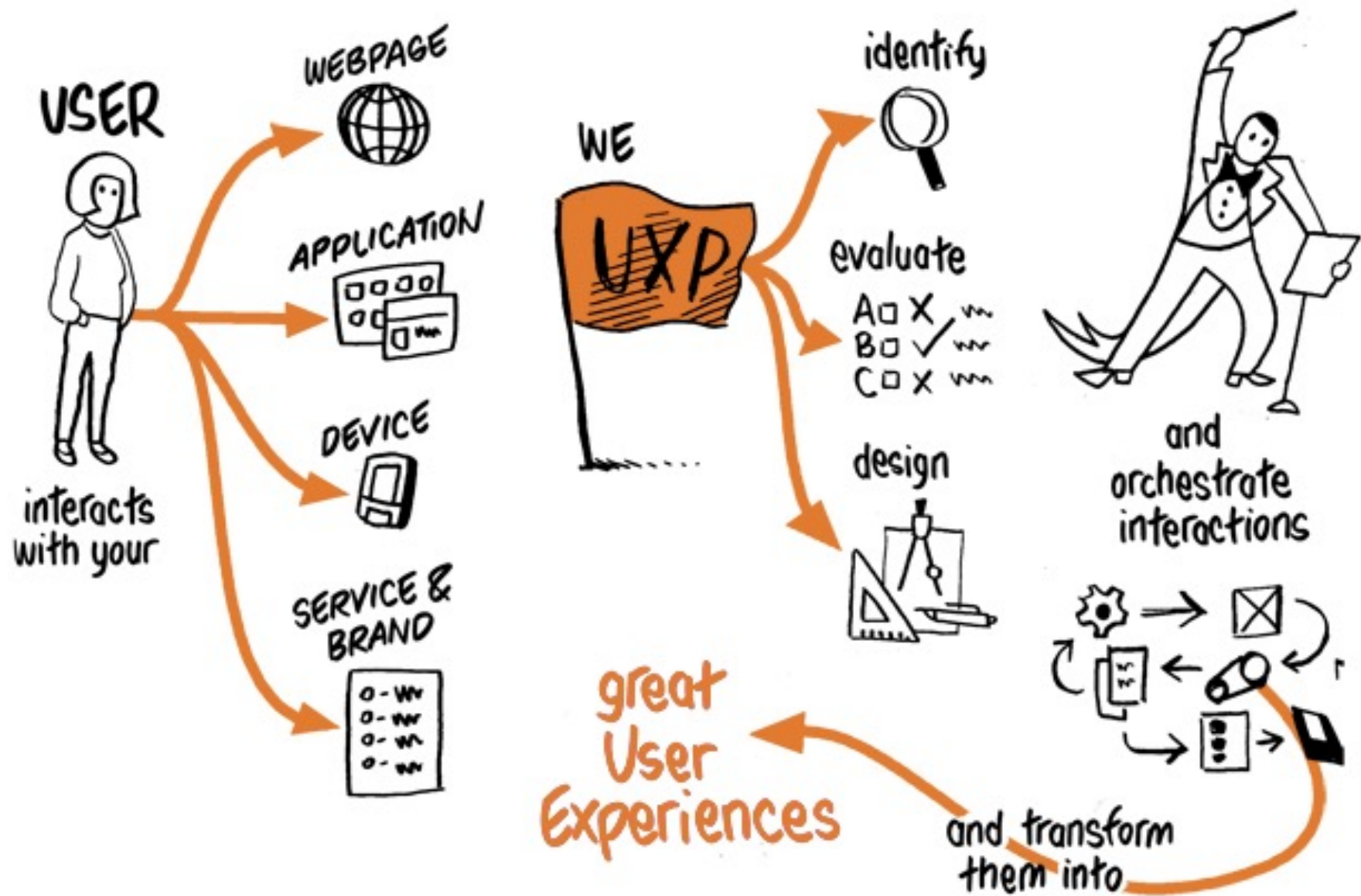
Como un producto 'se comporta' y es usado por personas en el mundo real

Parte central de interaction design

No se puede diseñar la experiencia de usuario, se puede diseñar PARA la experiencia del usuario







# UX ASPECTS

Usabilidad

Funcionalidad

Estética

Contenido

Look and Feel

Sentidos

Emociones

Diversión

Salud

Capital Social

Identidad Cultural

Expectativas

Experiencias al usar tecnología

# UX CORE THREADS

Sensorial

Emociones

Composicional

Espacio-temporal



Son ideas para que diseñadores piensen y hablen sobre la relación entre experiencia y tecnología

**UX**

&

**UI**

DESIGN





# USABILIDAD (FUNDAMENTAL PARA UX!)

Productos deben ser fácil de aprender, efectivos de usar, disfrutables desde el punto de vista de usuarios

- \* Effectiveness
- \* Efficiency
- \* Safety
- \* Utility
- \* Learnability
- \* Memorability



# EJEMPLO: LEARNABILITY

Learnability = Es fácil de aprender a usar

Pregunta:

- Fue fácil de aprender a usar el sistema?

○

Pregunta:

- Cuánto tiempo tomar al usuario aprender a usar una nueva función del sistema X?

# User experience goals

¿qué interfaz te ha sorprendido?

## Desirable aspects

satisfying  
enjoyable  
engaging  
pleasurable  
exciting  
entertaining

helpful  
motivating  
challenging  
enhancing sociability  
supporting creativity  
cognitively stimulating

fun  
provocative  
surprising  
rewarding  
emotionally fulfilling

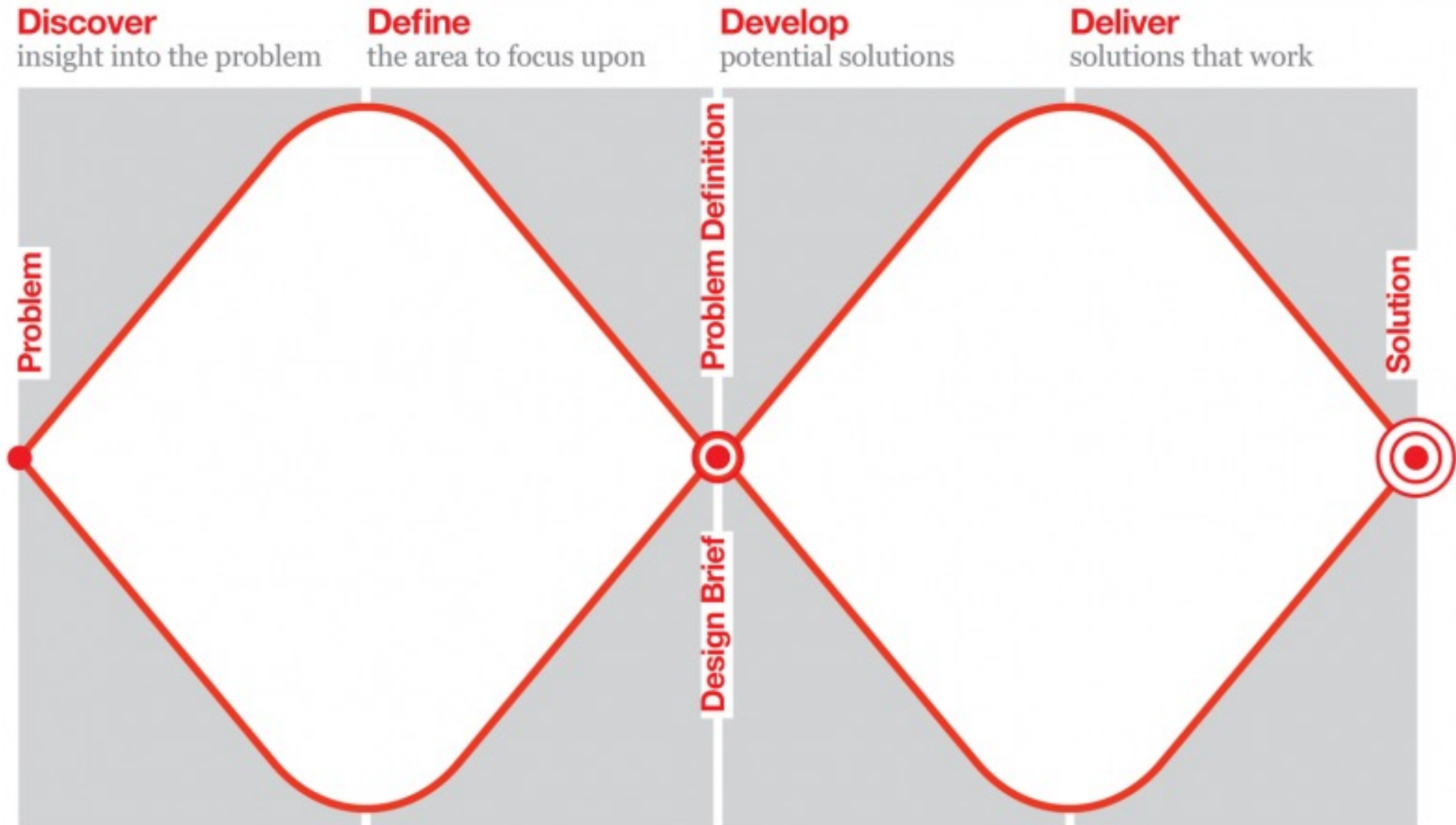
## Undesirable aspects

boring  
frustrating  
making one feel guilty  
annoying  
childish

patronizing  
making one feel stupid  
cutesy  
gimmicky


¿qué interfaz te ha hecho sentir culpable?

# DOUBLE DIAMOND OF DESIGN



# DOUBLE DIAMOND OF DESIGN





**QUEREMOS DISEÑAR UN  
PRODUCTO QUE NOS PERMITA  
VIAJAR A OTRO PAÍS (SEGÚN  
RESTRICCIONES COVID)**

**3 minutos**



# PARA ESTE EJERCICIO

Descubrir si existe un problema, cuáles son

Definir área en que enfocarse

Desarrollar soluciones (dibujos!)



# OJO

NO se empieza por la tecnología

Se empieza por el PROBLEMA

# 4 APPROACHES PARA INTERACTION DESIGN

User-centered design

Activity-centered design

Systems design

Genius design

# PROCESO DE INTERACTION DESIGN

Establecer Requisitos

Diseñar Alternativas

Prototipar

Evaluar