

Processing HCI

When we are developing a software project, we usually omit aspects that, we think, are “secondary.” There are aspects that require greater rigor to be verified and validated. In most cases, we usually see this situation when we talk about quality attributes, which may seem like an obstacle to the agility of certain approaches.

Within HCI, there are different quality attributes that must be important to check, for example, usability or reliability. User experience must also be worked under some kind of standard, since, if it does not have these verifications, there is no objective way to ensure the quality of the UX.

This is a problem that we usually find in the so-called “Agile Methodologies,” where the generation of value for the client is important, with quick deliveries that provide early value. Quality is not omitted, but many of these “methodologies” often fail in this aspect and do not have their own mechanisms to compensate for that lack. That is why techniques such as Lean UX exist, which focuses on design-driven experience and is less focused on deliverables than traditional UX. It requires a higher level of collaboration with the entire team, and the main goal is to obtain feedback as soon as possible in order to make quick decisions.

Although these techniques help compensate for these parts of Agile, the main problem with these methodologies is precisely seeing them as methodologies. Agile, strictly speaking, is an approach and not a methodology. It performs quick iterations based on traditional methodologies such as waterfall or PMBPK, but in a less rigorous way. We can take as a basis the expression: “Everything efficient can be effective, but not everything effective is efficient.”

The phrase refers to the fact that using your resources optimally can always lead you to your goal, but not all ways of achieving it take advantage of resources properly. This applies to both cases, whether it is excessive use of time or unnecessary cutbacks. For this reason, something that would help improve the application of Agile in design is to see it as an approach and apply a hybridization with a more rigid methodology to preserve aspects of quality. This will help us not to lose sight of important aspects in HCI while keeping a focus on effective time.

Traducción.

Cuando estamos desarrollando un proyecto de software, tenemos la tendencia a omitir aspectos que son a nuestro parecer “secundarios”. Hay aspectos que requieren mayor rigor para ser verificados y validados. En su mayoría esta situación suele suceder cuando hablamos de atributos de calidad, los cuales pueden parecer un obstáculo para la agilidad de ciertos enfoques.

Dentro de HCI, existen diferentes atributos de calidad que deben tomarse en cuenta, como usabilidad o la confiabilidad. También la experiencia de usuario debe ser trabajada bajo algún tipo de estándar, ya que, si no cuenta con estas verificaciones, no hay forma objetiva de asegurar la calidad de la UX.

Este es un problema que solemos encontrar en las llamadas “Metodologías ágiles”, donde se prioriza la generación de valor para el cliente, con entregas rápidas con valor temprano. Si bien la calidad no se omite, muchas de estas “metodologías” suelen fallar en este aspecto y no tienen mecanismos propios para compensar esa falta. Por eso mismo existen técnicas como lean UX, la cual se centra en la experiencia bajo diseño y está menos enfocado en los entregables que el UX tradicional. Requiere un mayor nivel de colaboración con todo el equipo y el objetivo principal es obtener feedback lo antes posible para poder tomar decisiones rápidas.

Aunque estas técnicas ayudan a compensar estas partes de Agile, el principal problema de estas metodologías es precisamente verlas como metodologías. Agile, de forma estricta, es un enfoque y no una metodología. Ya que realizan iteraciones rápidas sobre la base de metodologías tradicionales como cascada o PMBPK, pero de una forma menos rigurosa. Podemos tomar de base la expresión “Todo lo eficiente puede ser eficaz, pero no todo lo eficaz es eficiente”.

La frase se refiere a que la forma de utilizar tus recursos de forma óptima siempre puede llevarte a tu objetivo, pero no todas las formas de lograrlo aprovechan de manera correcta los recursos. Esto aplica para ambos casos, sea un uso excesivo de tiempo o un recorte innecesario. Por tal motivo, algo que ayudaría a mejorar la aplicación de Agile en diseño es verlo como un enfoque y aplicar una hibridación con alguna metodología más rígida para conservar aspectos de calidad. Esto nos ayudará a no perder de vista aspectos importantes en HCI, pero teniendo una fijación en el tiempo efectivo.