

Usability vs UX

First, we need to approach the terms we will be discussing. According to the IEEE, Human-Computer Interaction (HCI) is the design and implementation of interactive computer systems that users can engage with. This covers a broad range of examples, from mobile applications to systems integrated into various devices

Usability refers to the norms and guidelines developed to ensure that technological products and systems are designed to be easy, effective, and satisfactory for users to operate. Usability is an essential quality attribute that a technological product or system must possess.

Finally, UX (User Experience) is the overall perception a person has when interacting with a product, service, or system. The latter is focused on creating an experience that is as easy, pleasant, and efficient as possible for the user, seeking to understand their needs and behaviors to offer satisfying solutions.

The relationship among these three concepts is quite close, as HCI can be seen as the general umbrella, encompassing all human interaction with a technological system. Then comes UX, which is the user's perception when interacting with that system. It deals with the user's experience—whether it is good, bad, easy, or complicated. Finally, in a more specific place, we have Usability. Usability is a requirement of UX; it refers to whether the user can complete tasks effectively, efficiently, and satisfactorily, but UX includes this plus more emotional and aesthetic themes.

If we want to see how one differs from the other, we can use an example: a certain application may be usable—users may finish tasks quickly, efficiently, and satisfactorily—but if another aspect, such as the aesthetics, the color scheme, or the flow of a certain process, is poorly implemented, the user experience (UX) can be bad. This highlights the main difference: UX is more general, utilizing usability and other quality attributes to achieve its goal.

Regarding the project, I am not aware of its current status. However, at the time I worked on it, something that could have improved the UX was more active and present feedback. Much of the feedback was done via the console, but considering the users are first-semester students who do not have extensive technology experience, I believe something more visually engaging could give them a better experience.

Traducción

Primero hay que hacer un acercamiento a los términos que manejaremos, por parte de la IEEE, la interacción humano-computadora es el diseño e implementación de sistemas informáticos interactivos con los que los usuarios pueden interactuar. Esto incluye un amplio repertorio de ejemplos, desde lo que es una aplicación del móvil o sistemas integrados en diferentes dispositivos. La usabilidad se refiere a las normas y directrices que se han desarrollado para asegurar que los productos y sistemas tecnológicos sean diseñados para ser fáciles, efectivos y satisfactorios de usar por los usuarios. La usabilidad es un atributo de la calidad que debe tener un producto o sistema tecnológico. Por último, UX o experiencia de usuario, es la percepción general que una persona tiene al interactuar con un producto, servicio o sistema. Este último está más enfocado en crear una experiencia que sea lo más fácil, agradable y eficiente posible para el usuario, buscando comprender sus necesidades y comportamientos para ofrecer soluciones satisfactorias.

La relación entre estos tres conceptos es bastante estrecha ya que HCI puede verse como algo general, ya que abarca toda interacción de humano con un sistema tecnológico, después entra la UX, que sería la percepción que el usuario tiene al interactuar con dicho sistema. Tiene que ver con la experiencia que tiene, si es buena, mala, es fácil o complicado. Después, en un lugar mas específico, tenemos a la usabilidad. La usabilidad es un requisito de la UX, se refiere a si el usuario puede completar tareas de forma efectiva, eficiente y satisfactoria, pero la Ux incluye esto y también temas más emocionales y estéticos.

Si queremos ver como es diferente uno del otro, podemos usar un ejemplo: cuando tenemos una aplicación, esta puede ser usable, puede ser que los usuarios terminen tareas de forma rápida, eficiente y satisfactoria, pero si otro aspecto como la estética, los colores o el orden de algún proceso no está bien implementado, la experiencia del usuario puede ser mala. Ahí tenemos la principal diferencia, la UX es algo mas general en donde se utiliza la usabilidad y otros atributos de calidad para lograrse ejecutar.

En cuestión del proyecto, no estoy al tanto de su estado actual, sin embargo, en el momento en el que yo trabajé en él, algo que podría haber mejorado la UX es un feedback más activo. Mas presente. Mucho de el feedback se realizaba por consola, pero considerando que los usuarios son estudiantes de primeros semestres que no

cuentan con tanta experiencia en tecnología, considero que algo mas llamativo a la vista puede darles una mejor experiencia.