

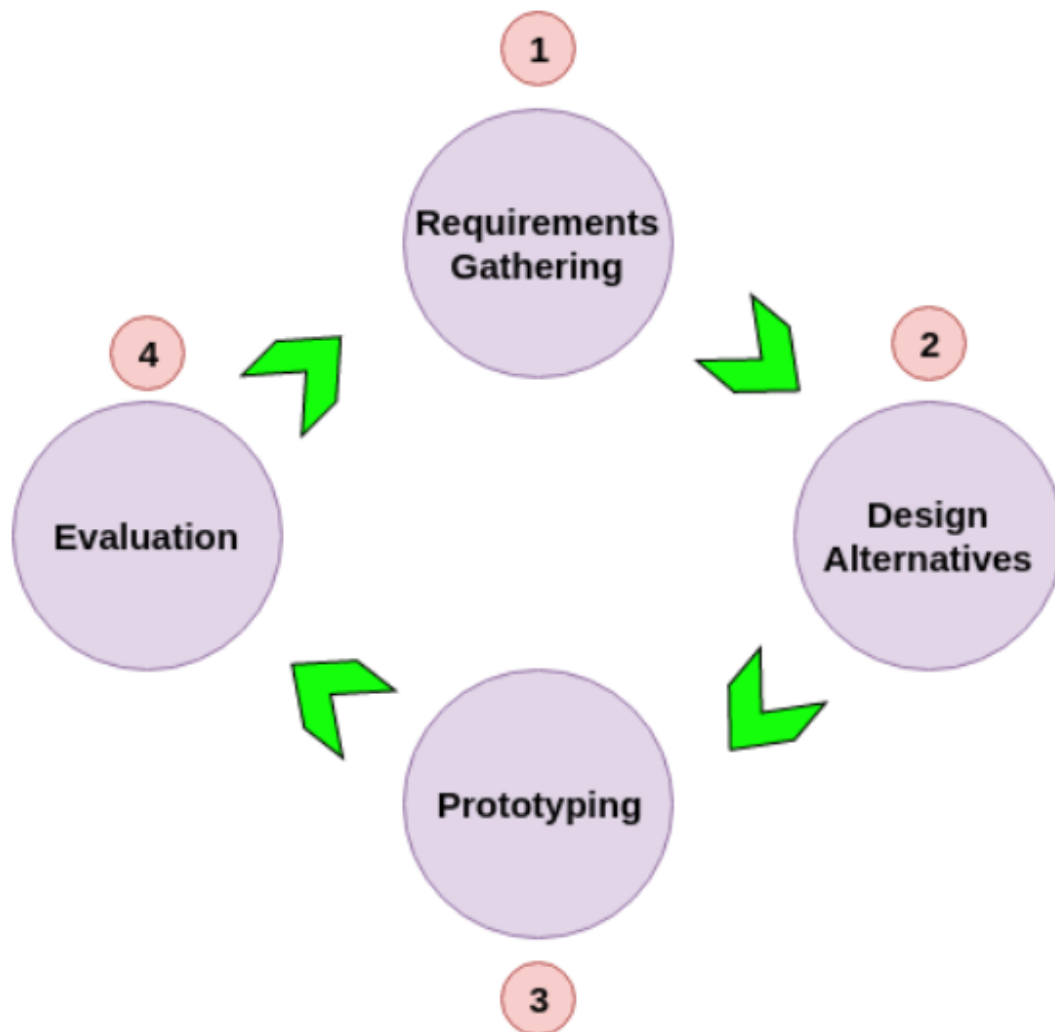
What is User Experience Design?

It is a design philosophy whose objective is to create products that meet the specific needs of end users, achieving the greatest possible satisfaction and user experience with the minimum of effort.

A good UX Design has the following:

- Interfaces that are useful (Useful): the user manages to complete a task
- Interfaces that are usable (Usable): the user manages to complete tasks effectively, efficiently and with great satisfaction.
- Desirable interfaces: The user will be able to say “I like the design”
- User experience: Being able to say “I like the brand”.

We have the 4-step interface design cycle:



Step 1: Requirements Gathering

Before developing / designing any product and / or service we must understand our user and his objectives. This step should be seen as the understanding of the "problem space".

Only by having a good understanding of our users and how they actually complete a task can we design useful and usable systems. All information gathering is done during user interaction sessions.

There are techniques that allow you to discover what the user is and techniques that allow you to present and summarize results.

For example:

4 techniques to discover (discovery):

Naturalistic observation: It consists of observing the user how he performs his task in his "natural environment"

Surveys: Consists of questionnaires/surveys that the user answers. The questions seek to elicit what they do and why they do it.

Focus Group: It consists of a group of 5 to 10 users moderated by a facilitator or researcher (which would be the UX researcher) who asks questions and holds formal conversations with them about how they perform their tasks.

InterOn the other hand, there are 2 types of techniques to present (present) results

To represent what we discovered about the USER:

Descriptive Statistics: Allows you to display quantitative information such as ranges, average, median of a data set. Example: What is the average download of a certain PDF file per day?

User Characteristic Table: Allows us to highlight important aspects of what we learned in our data collection in tabular form.

Persona: Persona refers to a fictional character created to represent potential users of a product through a good deal of qualitative and quantitative research. Information such as demographics (identity, gender, work), daily customs that may influence the use of the product and/or service, needs, motivations, dreams, attitudes and any other information that enriches the image of the Person is included.

To represent what we discovered about HOW THE USER ACCOMPLISHES THEIR TASKS:

Scenarios: It consists of a story (storyline) that brings together quantitative and qualitative data and highlights the important aspects of the task and how it is accomplished, leaving aside the coldness of graphs and tables with statistical information [12]. The context of the scenario allows obtaining and prioritizing requirements [17]. In addition, it allows us to understand how the system is used by the user. In Figure 5 we have an example of a scenario, there I highlighted some of the user's actions such as "search for options on the web", "use a web application (app) to organize trips".view: It is a 1-on-1 interview between the UX researcher and the user.

Step 2: Design Alternatives

To start this step, we must already be clear about the problem space: that is, we already know who our users are, what their objectives/goals are and the current way in which they carry out their activities. In this way, we will be ready to use this valuable information and develop various design options that will improve our users' experience (UX). It is time to "Think beyond" or ... Thinking outside the box

This step of designing alternatives we have to meet the objective of:

Create innovative design that meets the needs of users. If we already have a product and/or service available, the new design must be much better than the current one.

We must take into account that the design alternatives that we develop impact not only the user but also the entire system, which includes the social level (the vision of the user group and its set of cultural values) related to the task to be performed. .

Conceptualize the basic idea:

What users explicitly need

What do users implicitly need?

With all the information obtained in step 1 we can define the functional and non-functional requirements.

Functional Requirements: Requirements that the system should do, based on what we expect the system to do for us.

Non-functional requirement: Requirements related to restrictions of the system and its development. It could include attributes of quality, security, performance, scalability, etc. Usability and Front-End aspects could also be considered.

Step 3: Prototyping

This stage consists of using techniques to model the new design (novel design) before a final version is produced: a prototype.

There are 2 types of prototyping:

- **Low fidelity:** Little similarity to the final design both in form and functionality, they are faster and easier to design because they are only focused on verifying that the functionalities are fulfilled, not that it is “perfect” (colors, fonts, images, FrontEnd in general, it will not be validated in this type of prototype, let's leave them in "pending" state). We can have a prototype made by "freehand" or "storyboards" (such as a comic or a narration) that can be made on paper (you do not need professional techniques for it, just capture your idea)

- **High fidelity:** Very similar to the final design.

We also have this classification:

- Horizontal Prototype: Show all the characteristics of the product but with limited functionalities.

- Vertical Prototype: Show the full functionality of some, which may be the main or core, features of the product.

First we create the low fidelity prototypes. Once the features have been validated, we are ready to build a model close to the final version: the high fidelity prototypes.

Step 4: Evaluate

Español

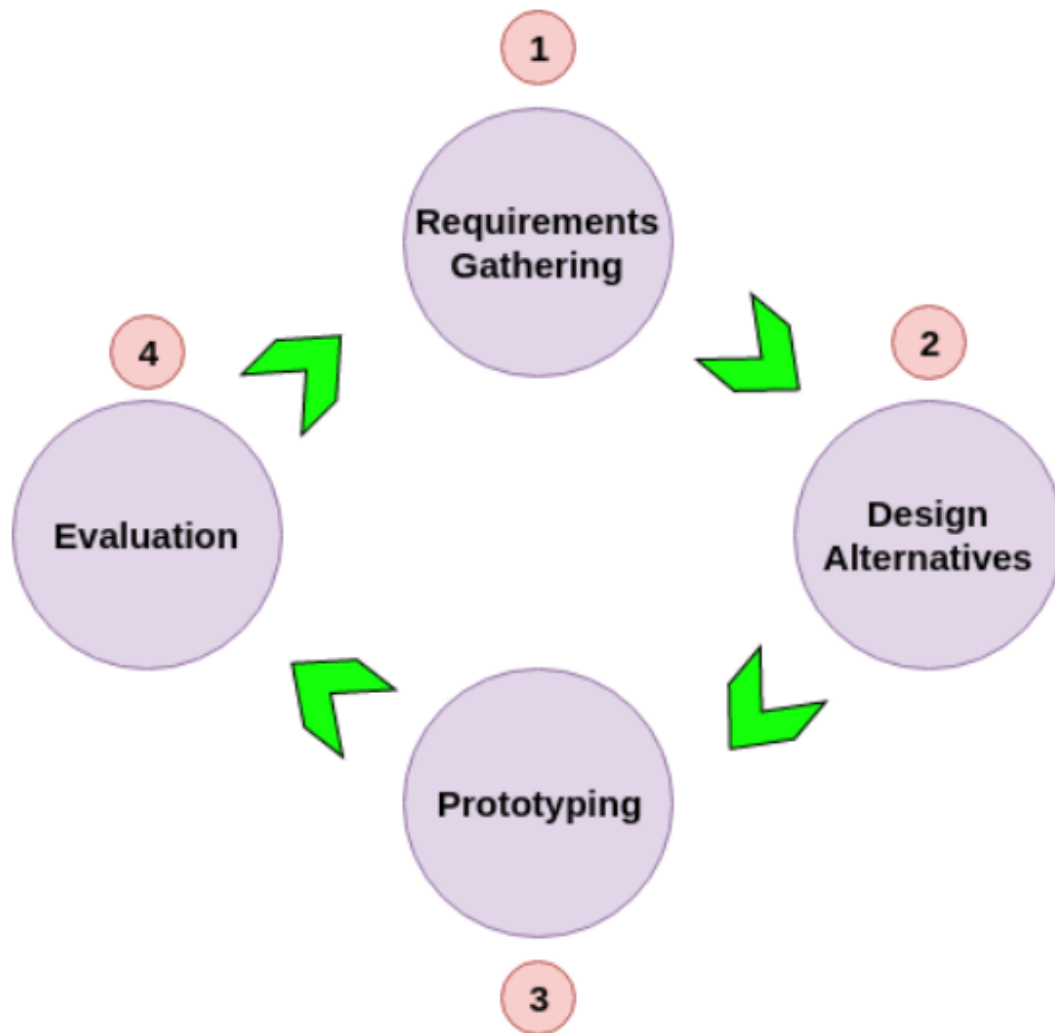
¿Qué es User Experience Design?

Se trata de una filosofía de diseño cuyo objetivo es crear productos que resuelvan necesidades concretas de los usuarios finales, logrando la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo.

Un buen UX Design posee lo siguiente:

- Interfaces que sean útiles (Useful): el usuario consigue completar una tarea
- Interfaces que sean usables (Usable): el usuario logra completar las tareas de forma eficaz, eficiente y con gran satisfacción.
- Interfaces deseables: El usuario podrá decir “Me agrada el diseño”
- Experiencia de usuario: Poder decir “Me gusta la marca”.

Tenemos el ciclo de diseño de interfaces de 4 pasos:



Paso 1: Requirements Gathering

Antes de desarrollar/diseñar cualquier producto y/o servicio debemos entender a nuestro usuario y sus objetivos. Este paso debe ser visto como el entendimiento del “espacio del problema” (problem space).

Solo teniendo un buen entendimiento de nuestros usuarios y cómo ellos actualmente completan una tarea, podemos diseñar sistemas útiles (useful) y usables (usable). Todo el levantamiento de información se realiza durante las sesiones de interacción con el usuario.

Hay técnicas que permiten descubrir qué es lo que el usuario y técnicas que permiten presentar y resumir resultados.

Por ejemplo:

4 técnicas para descubrir (discovery):

- Naturalistic observation (Observación naturalista): Consiste en observar al usuario cómo realiza su tarea en su “ambiente natural”
- Surveys: Consiste en cuestionarios/encuestas que el usuario responde. Las preguntas buscan obtener qué hacen y porqué lo hacen.
- Focus Group: Consiste en un grupo de 5 a 10 usuarios moderados por un facilitador o investigador (que sería el UX researcher) el cual realiza preguntas y sostiene conversaciones formales con ellos sobre cómo realizan sus tareas.
- Interview: Es una entrevista de 1-a-1 entre el UX researcher y el usuario.

Por otro lado, hay 2 tipos de técnicas para presentar (present) resultados

- Para representar lo que descubrimos sobre el USUARIO:
 - Descriptive Statistics (Estadísticas descriptivas): Permite mostrar información de tipo cuantitativa como rangos, promedio, mediana de un conjunto de datos. Ejemplo: ¿Cuál es el promedio de descarga de un determinado archivo PDF por día?
 - User Characteristic Table (Tabla de características de usuario): Permite resaltar aspectos importantes sobre lo que aprendimos en nuestro levantamiento de información de forma tabular.
 - Persona: Persona se refiere a un personaje ficticio creado con motivo de representar a los usuarios posibles de un producto a través de una buena cantidad de investigaciones cualitativas y cuantitativas. Se incluye información como demográfico (identidad, sexo, trabajo), costumbres cotidianas que pueden influir en el uso del producto y/o servicio, necesidades, motivaciones, sueños, actitudes y cualquier otra información que enriquezca la imagen de la Persona.
- Para representar lo que descubrimos sobre CÓMO EL USUARIO CUMPLE SUS TAREAS :
 - Scenarios: Consiste en un historia (storyline) que junta los datos cuantitativos e cualitativos y resalta los aspectos importantes de la tarea y cómo es cumplida dejando de lado la frialdad de los gráficos y tablas con información estadística [12]. El contexto del escenario permite obtener y priorizar requerimientos [17]. Además, nos permite entender cómo el sistema es usado por el usuario. En la Figura 5 tenemos un ejemplo de escenario, allí resalté algunas de las acciones

del usuario como “busca opciones en la web”, “usa una aplicación web (app) para organizar viajes”.

Paso 2: Design Alternatives

Para dar inicio a este paso, debemos ya tener claro cuál es el espacio del problema (problem space): es decir ya sabemos quiénes son nuestros usuarios, cuáles son sus objetivos/metas y la forma actual en la que desarrollan sus actividades. De esta forma, estaremos listos para utilizar esta valiosa información y desarrollar varias opciones de diseño que mejorarán la experiencia de nuestros usuarios (UX). Es el momento de “Pensar más allá” o ... Thinking outside the box este paso de diseño de alternativas tenemos que cumplir el objetivo de:

- Crear diseño novedoso que satisfaga las necesidades de los usuarios. Si ya tenemos un producto y/o servicio disponible, el nuevo diseño debe ser mucho mejor que el actual.

Debemos de tener en cuenta que las alternativas de diseño que desarrollemos impactan no solo al usuario sino también al sistema completo, el cual incluye el nivel social (la visión del grupo de usuarios y su conjunto de valores culturales) relacionado a la tarea a ser realizada.

Conceptualizar la idea base:

- Qué es lo que los usuarios necesitan de forma explícita
- Qué es lo que los usuarios necesitan de forma implícita

Con toda la información obtenida en el paso 1 podemos definir los requerimientos funcionales y no funcionales.

- Requerimientos funcionales: Requerimientos que el sistema debería hacer, está basado en lo que esperamos que haga el sistema por nosotros.
- Requerimiento no funcional: Requerimientos relacionados a restricciones del sistema y su desarrollo. Podría incluir atributos de calidad, seguridad, rendimiento, escalabilidad, etc. También podrían considerarse los aspectos de usabilidad y Front-End.

Paso 3: Prototyping

Esta etapa consiste en usar técnicas para modelar el nuevo diseño (novel design) antes que sea producida una versión final: un prototipo.

Hay 2 tipos de prototyping:

– Baja fidelidad: Poca similaridad al diseño final tanto en forma como en funcionalidad, son más rápidos y fáciles de diseñar pues únicamente están

enfocados a verificar que se cumplan las funcionalidades, no que sea “perfecto” (colores, tipografías, imágenes, FrontEnd en general, no se validará en este tipo de prototipo, dejémoslos en estado “pendiente”). Podemos tener un prototipo hecho a “mano alzada” o “storyboards” (tipo una historieta o una narración) que pueden ser hechos en un papel (no necesitas técnicas profesionales para ello, solo plasmar tu idea)

- Alta fidelidad: Muy similar al diseño final.

También tenemos esta clasificación:

- Prototipo Horizontal: Mostrar todas las características del producto pero con funcionalidades limitadas.

- Prototipo Vertical: Mostrar la funcionalidad completa de algunas, que pueden ser las principales o core, características (feature) del producto.

Primero creamos los prototipos de baja fidelidad, Una vez que han sido validadas las funcionalidades, estamos listos para construir un modelo cerca a la versión final: los prototipos de alta fidelidad.

Paso 4: Evaluation

[\[User Experience\] Un poco de User Experience Design \(Parte 1\) – El Blog de Pame](#)

[\[User Experience\] Un poco de User Experience Design \(Parte 2\) – El Blog de Pame](#)