

English version:

UX and UI are two concepts that are often used as synonyms, however they are two totally different things but they go together.

UX or user experience is more related to the usability of the product and what customers feel when they use it, this can be affected from, for example, the response time of the product, the complexity of the elements within it or even the layout of these. In order to know how to have a good UX it is necessary to have information about our customers so that we can design the product with things that we know are good for them and their beliefs.

On the other hand, UI is something more tangible, as if they were tools that are used just to achieve a good UX, is more related to product design such as colors, layout of the elements or the type of elements, for example the decision to put buttons or a slider to change pages, both can serve to change pages but it may be more tiring to give several taps to the user than just slide your finger, still does not remove that, if not done well, it can be a disaster "hit" the page you want to get to with the slider.

We can see an example of UX and UI in the project, in the rubric section of our prototype corresponding to our functional requirement 5 that has 2 non-functional requirements associated with it.

5. The system shall provide a report with comments on incorrect answers if the user scored less than 100% on the test, within 10 seconds of completing it.

- The display of the user's score shall be clear.
- The feedback on the incorrect answers shall be clear.

For this requirement we have the rubric section where we can find explicitly the number of correct answers of the exam, as well as a section where all the questions of the exam are listed, the correct answer to each question as well as a color guide to know if the answer was right or wrong.

The UX can be seen in where the user is told explicitly what their mistakes and score are so that it is easier to understand what went wrong, the UI can be seen in the use of colors and texts that allow us to be as clear as possible giving feedback to the user not only textual but visual.

Another example, although not implemented is that we need to tell the user what lessons he can repeat to improve his score or to be able to continue advancing, this could be easily done using in the UI notifications or pop-ups however we think that does not provide a good UX, such is the case that we decided that we should use visual elements such as images of arrows that return on themselves, this on the boxes of the curriculum to give something to the user to let him know intuitively that he can or should redo that lesson.

The negative point of doing this is that we don't really follow any standard on what to use, given the requirements obtained in the previous block we made the prototypes as we think it

could be better and as close to a video game (to be entertaining), if it is really correct or not we should be able to find out with usability testing. We should investigate about the guidelines to be able to define how far we are from something previously established although that takes time it could be the best to reach a basic prototype in a short time, instead of doing the usability tests and improve with respect to that and do trial and error.

Versión en español sin traducir:

UX y UI son 2 conceptos que suelen utilizarse como sinónimo sin embargo son 2 cosas totalmente diferentes pero que van juntos.

UX o experiencia de usuario está más relacionado a la usabilidad del producto y a lo que los clientes sienten cuando lo usan, esto puede verse afectado desde, por ejemplo, el tiempo de respuesta del producto, la complejidad de los elementos dentro de ella o incluso la disposición de estos. Para poder saber cómo tener una buena UX es necesario tener información sobre nuestros clientes de manera que podamos diseñar el producto con cosas que sabemos que para ellos son buenas o que ellos piensan que son buenas.

por otra parte, UI es algo más tangible, como si fueran herramientas que se usan justamente para lograr una buena UX, es más relacionado al diseño del producto como los colores, disposición de los elementos o el tipo de elementos, por ejemplo la decisión de poner botones o una barra deslizable para cambiar de página, ambos sirven pueden servir para cambiar de página pero tal vez pueda ser más cansado dar varios taps al usuario que solo deslizar su dedo, aun así no quita que, si no se hace bien, pueda ser un desastre “atinar” la página a la que quieres llegar con la barra deslizable.

Podemos ver un ejemplo de UX y UI en el proyecto, en la sección de rúbrica de nuestro prototipo correspondiente a nuestro requisito funcional 5 que tiene asociados 2 requisitos no funcionales.

5. The system shall provide a report with comments on incorrect answers if the user scored less than 100% on the test, within 10 seconds of completing it.

- The display of the user's score shall be clear.
- The feedback on the incorrect answers shall be clear.

Para este requisito tenemos la sección de rúbrica en la que se encuentran explícitamente la cantidad de respuestas correctas del examen. así como una sección donde se enlistan todas las preguntas del examen, la respuesta correcta a cada pregunta así como una guía de colores para saber si se respondió bien o se respondió mal.

La UX podemos verla en donde se le dice al usuario explícitamente cuales son sus errores y puntuación para que le sea más fácil de entender qué fue lo que le salió mal, la UI la podemos ver en el uso de los colores y textos que nos permiten justamente ser lo más claros posibles dando un feedback al usuario no solo textual sino visual.

Otro ejemplo, aunque no implementado es que necesitamos decirle al usuario qué lecciones puede repetir para mejorar su puntuación o para poder seguir avanzando, esto podría hacerse fácilmente utilizando en la UI notificaciones o ventanas emergentes sin embargo pensamos que no proporciona una buena UX, tal es el caso que decidimos que habría que usar elementos visuales como imágenes de flechas que vuelven sobre sí mismas, esto

sobre las casillas del plan de estudios para poder darle algo al usuario que le permita saber intuitivamente que puede o debe rehacer esa lección.

El punto negativo de hacer esto es que realmente no seguimos ningún estándar sobre qué usar, dados los requisitos obtenidos en el bloque anterior hicimos los prototipos como pensamos que podría ser mejor y lo más cercano a un videojuego(para que sea entretenido), si es realmente correcto o no deberíamos poder averiguarlo con las pruebas de usabilidad. habría que investigar sobre las guías para poder definir que tan alejados estamos de algo previamente establecido aunque eso conlleva su tiempo podría ser lo mejor para poder llegar a un prototipo básico en poco tiempo, en vez de hacer las pruebas de usabilidad y mejorar con respecto a eso y hacer prueba y error.

referencias:

<https://wpmudev.com/blog/ux-ui-wordpress/>

<https://keepcoding.io/blog/diferencia-entre-ui-y-ux/>