

Tarea 2. Conceptos básicos sobre HCI UI/UX.

Investigar y describir brevemente la aportación de los siguientes campos al entorno de UI/UX.

Psicología

Ley de Hick, “El tiempo para realizar una decisión incrementa con el numero y complejidad de las opciones”.

Es uno de los principios mas sencillos de entender, pero uno de los más importantes. Cuando a un usuario se le dan mas opciones requiere pensar mas por lo cual tarda mas en realizar una decisión. Si el usuario se ve saturado de opciones, podría ser que decida mejor no realizar nada. Como diseñador de UX, es importante que esto no pase.

Carga Cognitiva, “La cantidad de esfuerzo mental usado en la memoria de trabajo de la persona”.

En UX se refiere a la cantidad de recursos mentales que se requieren para utilizar una interfaz. Si bombardeas a un usuario con información, su rendimiento se vera afectado. Se sentirá sobrepasados, confundidos, y por último abandonaran la tarea o el sitio. Estos se dividen en:

Carga Cognitiva Intrínseca, que es la dificultad asociada a instrucciones de un tema en específico.

Carga Cognitiva Extraña, que son procesos que toman carga mental del usuario, pero no ayudan a entender el contenido.

Efecto Von Restorff, “También conocido como, El efecto de aislamiento, predice que cuando hay múltiples elementos similares, el que se diferencia del resto, es el mas probable a ser recordado”.

Esto nos explica por qué es importante que las acciones importantes sean distintas a los otros elementos de las páginas. De esta manera le será más fácil a usuario enfocarse en las partes importantes y necesarias de la página.

Efecto de Posición Serial, “Los usuarios son mas propensos a recordar el primero y ultimo de los elementos en una lista”.

El efecto envuelve dos conceptos:

El efecto de prioridad: Los objetos que son presentados al comienzo de la lista son recordados con mayor precisión que los objetos en medio de la lista.

El efecto reciente: Los objetos que aparecen al final de la lista tiende a ser mejor recordados que los objetos que están en medio de la lista

Con esto en mente, y que los humanos solo mantenemos 5 objetos en la memoria de corto plazo, se recomienda mostrar los objetos en cantidades menores a 5, para así asegurar una mejor recepción de ellos.

Antropología

La antropología es una disciplina increíblemente variada, que cubre varias áreas del aspecto que dicen que es ser un ser humano.

La principal meta es entender el porqué. ¿Por qué hacemos las cosas que hacemos?, ¿Que nos motiva?, ¿Que hace un grupo de personas similar o no?, ¿Como los humanos se han mantenido iguales o han cambiado?

Todo esto lleva a estudios sobre personas para saber como se comportan en ciertas condiciones, estudios que se pueden trasladar al área de UX.

Estudios de UX buscan proveer una percepción y conocimiento sobre la perspectiva y lo que los usuarios quieren obtener mediante métodos cualitativos y cuantitativos, al igual que los antropólogos.

Ergonomía

¿Alguna vez has batallado a la hora de comprar un ticket de metro en el quiosco? ¿En un self-checkout en el mercado? ¿O en el aeropuerto? ¿Te has preguntado quienes crearon estas interacciones y por qué son tan difícil de realizar?

Con el surgimiento de computadoras, teléfonos y dispositivos inteligentes, UI y UX no solo forman parte de la parte de software, si no de la parte de hardware. Es ahí donde entra el estudio de ergonomía.

Estos estudios nos ayudan a entender que acciones físicas se le facilitan mas a un usuario sobre ciertos dispositivos. En un teléfono celular, es más fácil alcanzar los botones que están situados del lado de la mano dominante y parte baja, que la parte mas alejada a la mano.

Estas áreas cambian dependiendo del tamaño de pantalla, si es celular, Tablet, si la aplicación se tiene pensada para utilizar con 2 manos o una sola. O si es para desplegar texto a leer o información para interactuar.

No solo se traduce a una pantalla táctil o parecidos. También se pueden presentar en televisor. ¿Los botones están situados en un lugar fácil de alcanzar? O en una cafetera, si los botones son pocos intuitivos y revoltosos es fácil que la persona se sienta presionada a la hora de realizar un simple café.

Diseño de software

Los diseñadores y desarrolladores han estado creado interfaces de usuario basadas en pantallas desde la década de 1970. En los primeros días del diseño de la experiencia basado en computadora, la experiencia del usuario realmente no tenía prioridad. Mas bien era simplemente todo acerca de que se podía hacer con los recursos limitados en procesamiento y pantallas monocromáticas.

Mientras el hardware ha ido evolucionando, las posibilidades de diseño y desarrollo sobre software han incrementado igualmente. Esto ha hecho que las herramientas y recursos para crear interfaces de usuario hayan evolucionado a lo que se tiene al día de hoy. Desde un simple texto en una pantalla, a una interfaz de usuario completa. Pasar de usar ventanas, botones y demás, a tener una pantalla táctil en la cual se puede interactuar con gestos y demás.

Ciencias computacionales

Muchos diseñadores de UX provienen de un trasfondo de ciencias computacionales. Gracias a ellos tienen un mejor entendimiento en las raíces de las tecnologías web, practicas complejas de código, y que tan factible es trabajar el diseño y la tecnología en uno solo.

Muchas veces, si el desarrollador de UX no conoce a fondo varios temas puede llegar a realizar una implementación pobre y fea sobre el producto, ya que no podrá traducir sus ideas de la mente a la implementación en el software.

Investigación de mercado

La investigación de mercado es un tema que lleva varios años estudiándose. Se aplica en varias áreas de la vida cotidiana y esta tan dentro de la sociedad que cuando vemos publicad sobre un artículo se hace tan familiar.

Aunque la investigación de mercado y la investigación sobre UX son diferentes y están enfocadas a diferentes ares, se puede rescatar varias ideas para unir las e implementar ambas investigaciones.

Para poder realizar esto se deben de conocer muy bien ambas áreas.

“Lo más importante para los profesionales de UX es conocer cuando es necesario la investigación de mercado, y cuando es necesario la investigación de UX”

Para realizar una buena investigación se puede hacer uso de técnicas de investigación de mercado como:

- Evaluación de necesidades
- Tamaño de mercado
- Tendencias del mercado
- Competencia
- Definir Precios
- Nuevas necesidades
- Entrevistas
- Encuestas
- Estudios de precios
- Etc.

Al juntar todas estas técnicas se puede lograr un mejor estudio sobre a quienes van dirigido la aplicación con lo cual se logra una experiencia más única y mejor pulida para el usuario final

Comunicación técnica

La comunicación técnica juega un papel importante a la hora de realizar una estrategia de UX, el diseño de un producto. Una buena comunicación técnica puede impactar de manera positiva el éxito de la aplicación, el trabajo en equipo y darle a la aplicación un mayor tiempo de vida.

Todo lo que involucra a gente interactuando con algo es parte de la experiencia de usuario. La lectura es una parte del UX, es por esto que la comunicación técnica es de gran importancia.

Cuando los usuarios están viendo reseñas, comparando o tomando decisiones, leer el contenido es lo que los lleva a esa experiencia. Por lo cual tener un mensaje fácil de entender es de gran importancia.

Con esto podemos ver un que un texto claro es la llave para conseguir el valor para darle soporte al contenido en la interfaz. Muchas veces los desarrolladores de UX toman mucho tiempo usando textos falsos cuando deberían usar el texto real para revelar las áreas por mejorar en el diseño.

Referencias

<https://uxdesign.cc/4-psychology-principles-every-ux-ui-designer-should-know-89876d3bb356>

<https://medium.com/@uxconnections/anthropology-user-experience-why-anthropologists-are-perfectly-trained-for-a-profession-theyve-10ccae71fa8d>

<https://www.heartinternet.uk/blog/ergonomics-for-ux-designers/>

<https://medium.com/@protoio/how-ux-design-principles-have-changed-over-the-years-1ff19e83f7c9>

<https://uxdesign.cc/about-ux-in-software-design-aa2254287bac>

<http://johnnyholland.org/2011/08/what-i-bring-to-ux-from-computer-science/>

<https://uxstudioteam.com/ux-blog/market-research-vs-user-research/#:~:text=%233%20Market%20research%20mainly%20provides,they%20would%20use%20a%20product.>

<https://medium.com/level-up-web/technical-writing-as-a-part-of-user-experience-2cfd97554d09>