

Accesibilidad Cognitiva

Investigación Asociativa
Diseño + Educación + Ingeniería



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO

Vanessa Vega Córdova
Escuela de Pedagogía

Herbert Spencer González
e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño



Dra. Vanessa Vega Córdova
Directora
Escuela de Pedagogía

vanessa.vega@pucv.cl



MDes Herbert Spencer González
Secretario Académico
e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño

hspencer@ead.cl

Cronograma

- 1 Proyecto de Accesibilidad Cognitiva
investigación desde el diseño
- 2 PiX, una herramienta temprana para el diseño UX
notación gráfica para la interacción
- 3 Quo Vadis, Diseño?
discusión con ustedes

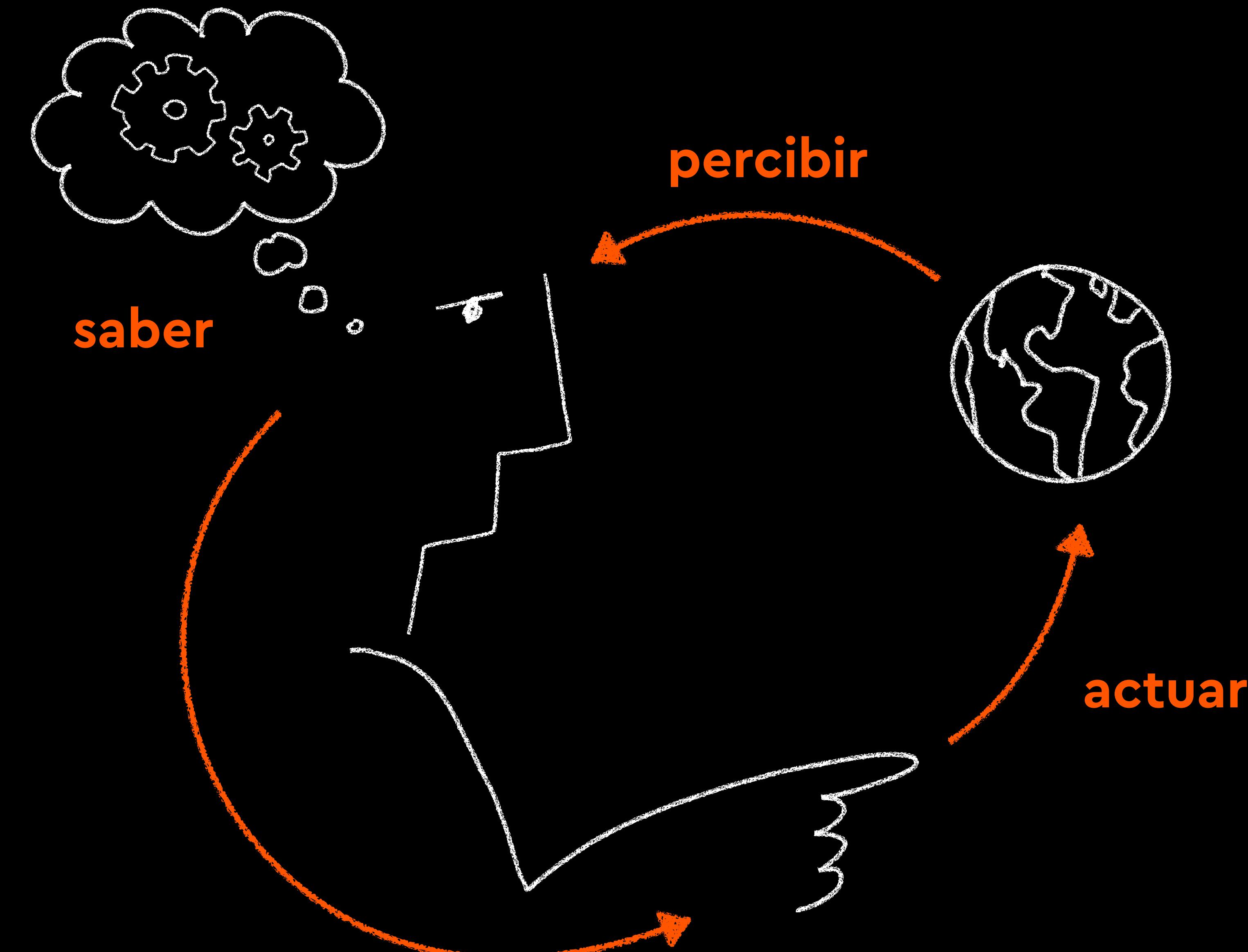
Problema

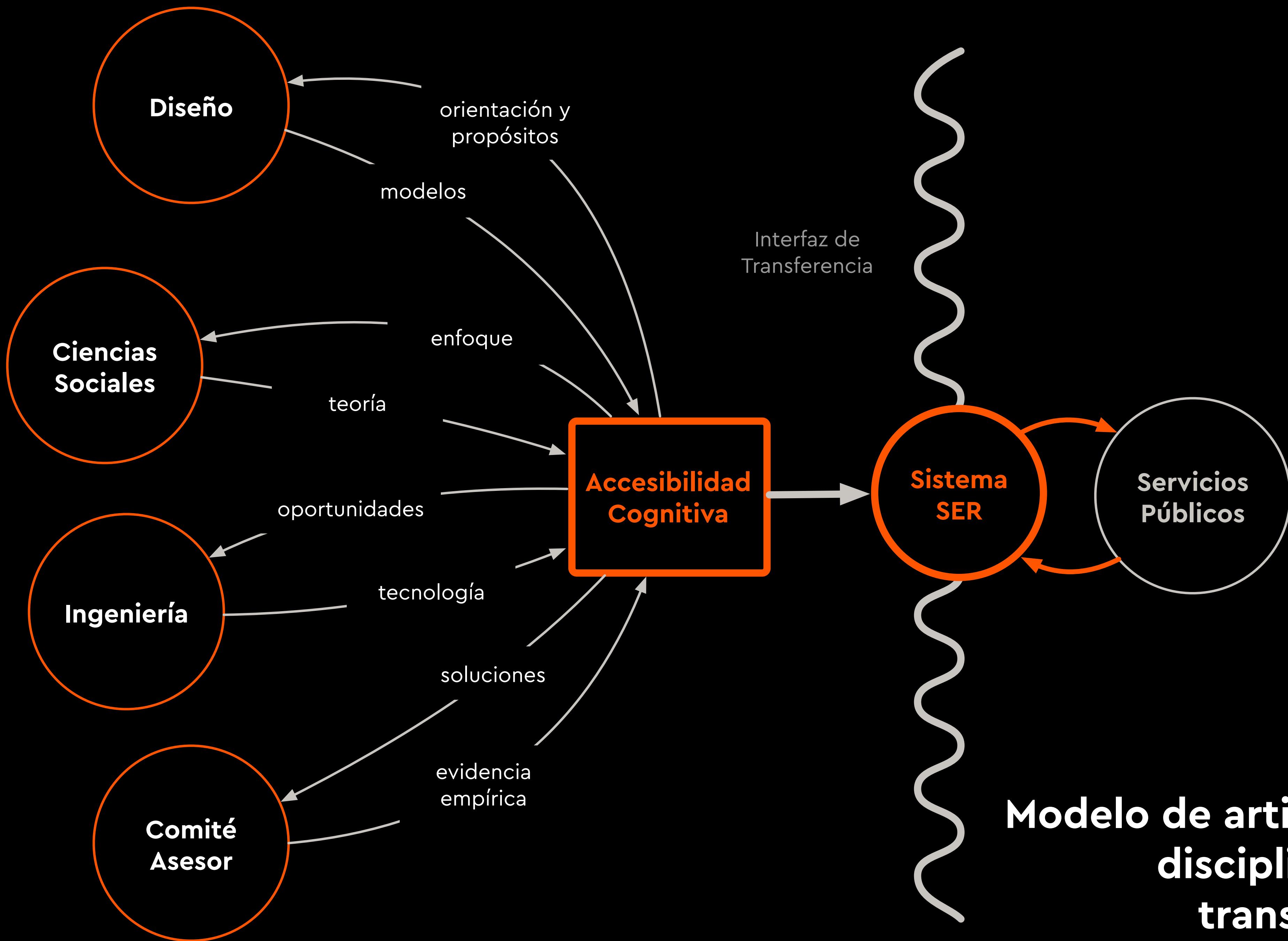
“La voz de las personas con discapacidad queda silenciada por el discurso omnipresente de los expertos, hasta el punto de que, la historia de la discapacidad no es propiamente la historia de las personas con discapacidad, sino la de las representaciones que elaboramos de ella”

Susinos y Parrilla, 2008

Avanzar de necesidades sentidas en cuanto al uso de tecnología y transformarlas en apoyos tecnológicos reales que potencien la autodeterminación.

**Espacio del
problema:**
**La accesibilidad del
mundo técnico**





Modelo de investigación

codiseño

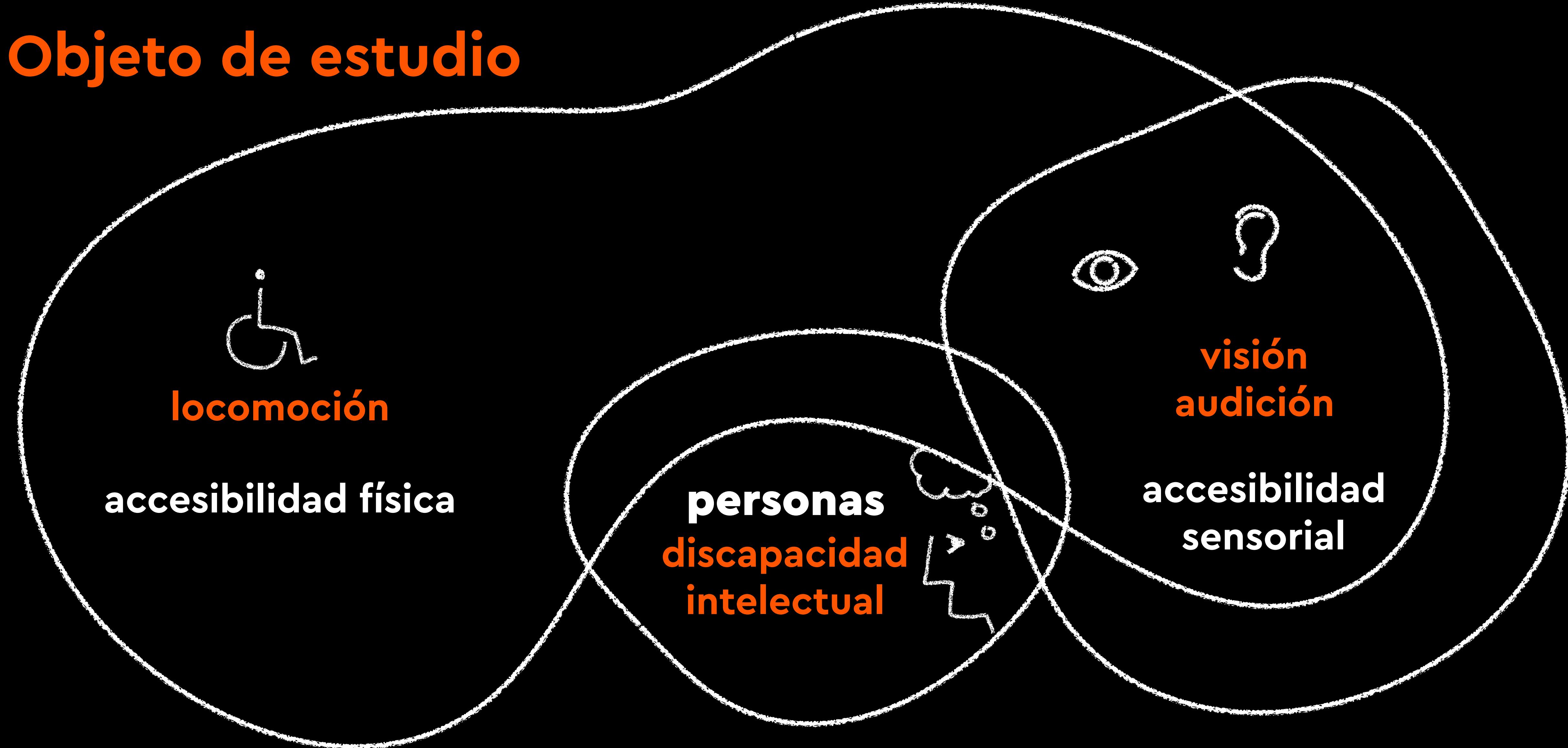
personas

investigación
inclusiva

Identificar necesidades
Grupo asesor
Participación

Innovación
Validación
Accesibilidad cognitiva

Objeto de estudio



Accesibilidad cognitiva

Objeto de estudio

diseño
universal

o

inclusivo

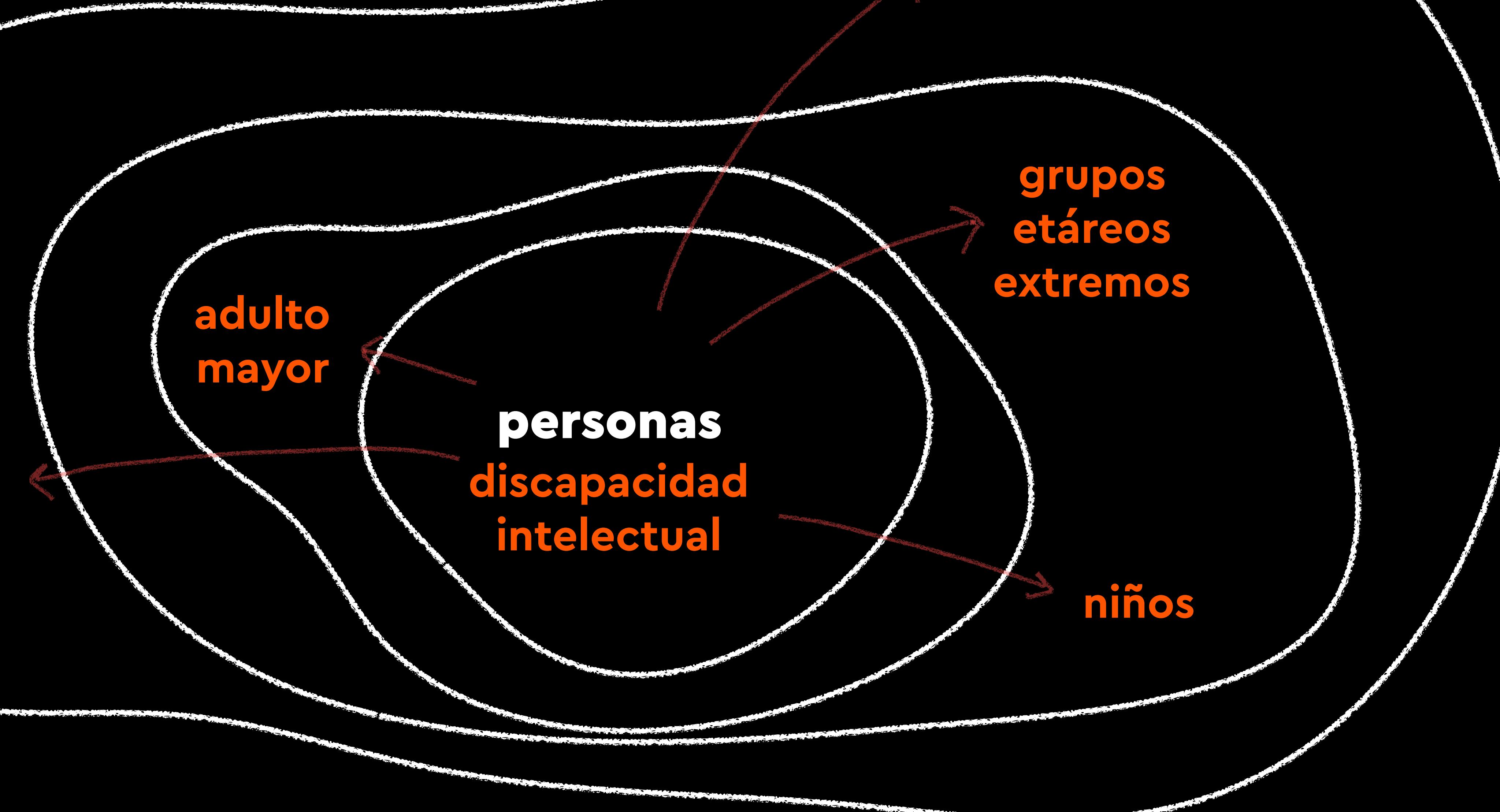
adulto
mayor

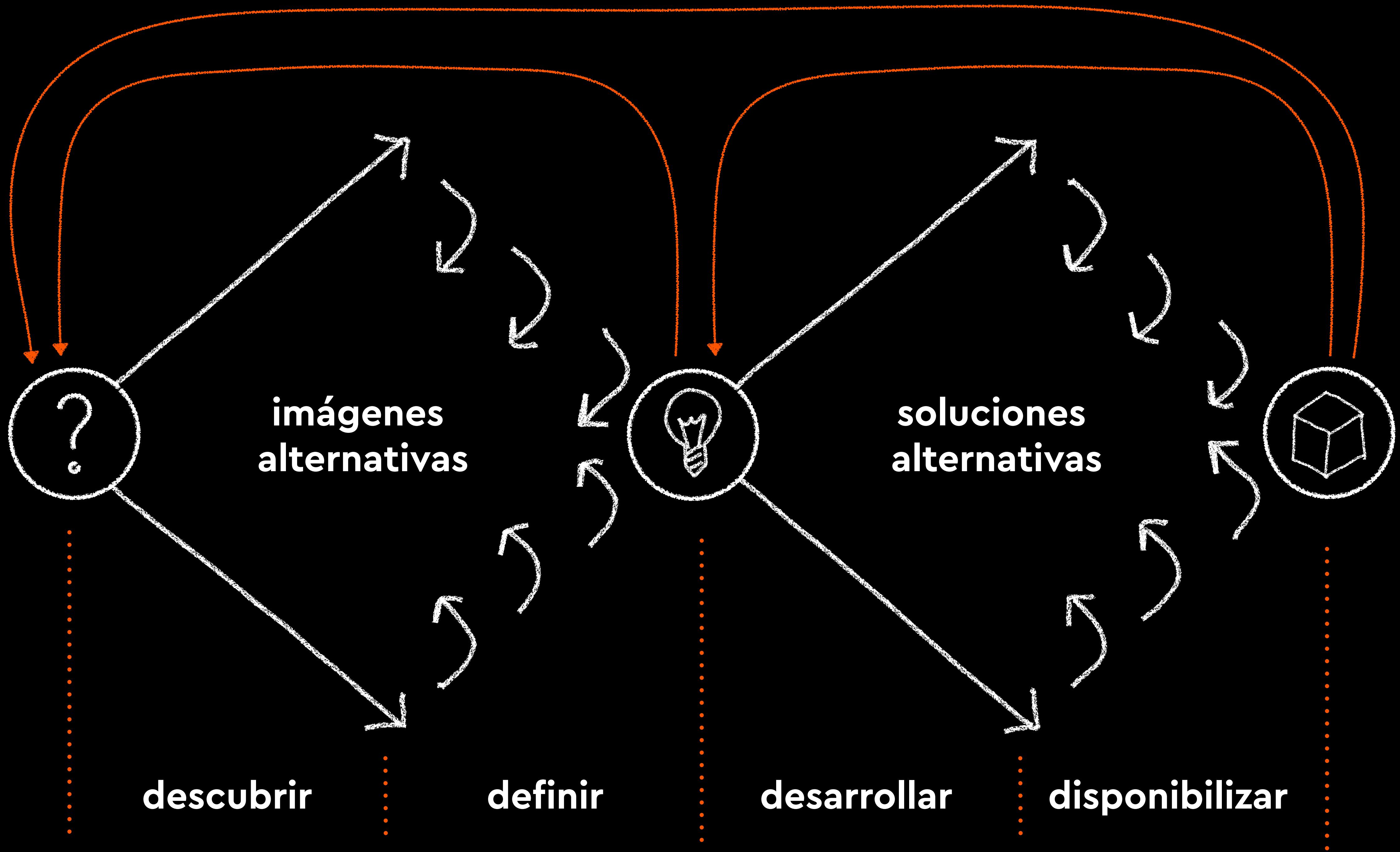
personas
discapacidad
intelectual

migrantes

grupos
etáreos
extremos

niños



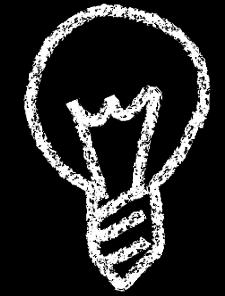


Desafío transdisciplinario



Desafíos desde el usuario

motivaciones



ideas

significados



metáforas

modos

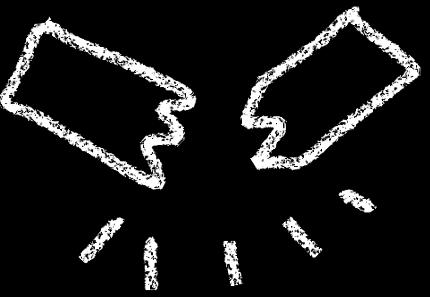


modelos

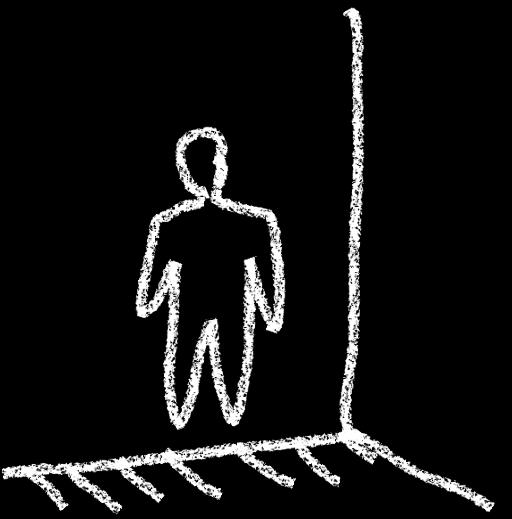
mapeos



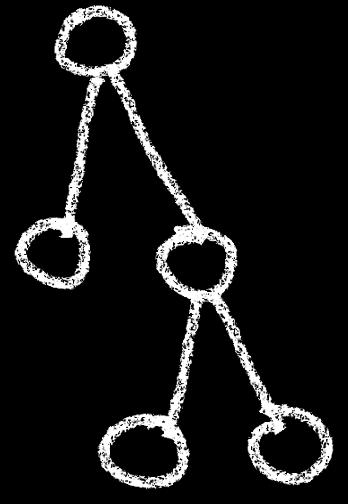
visualizaciones



errores



escenarios

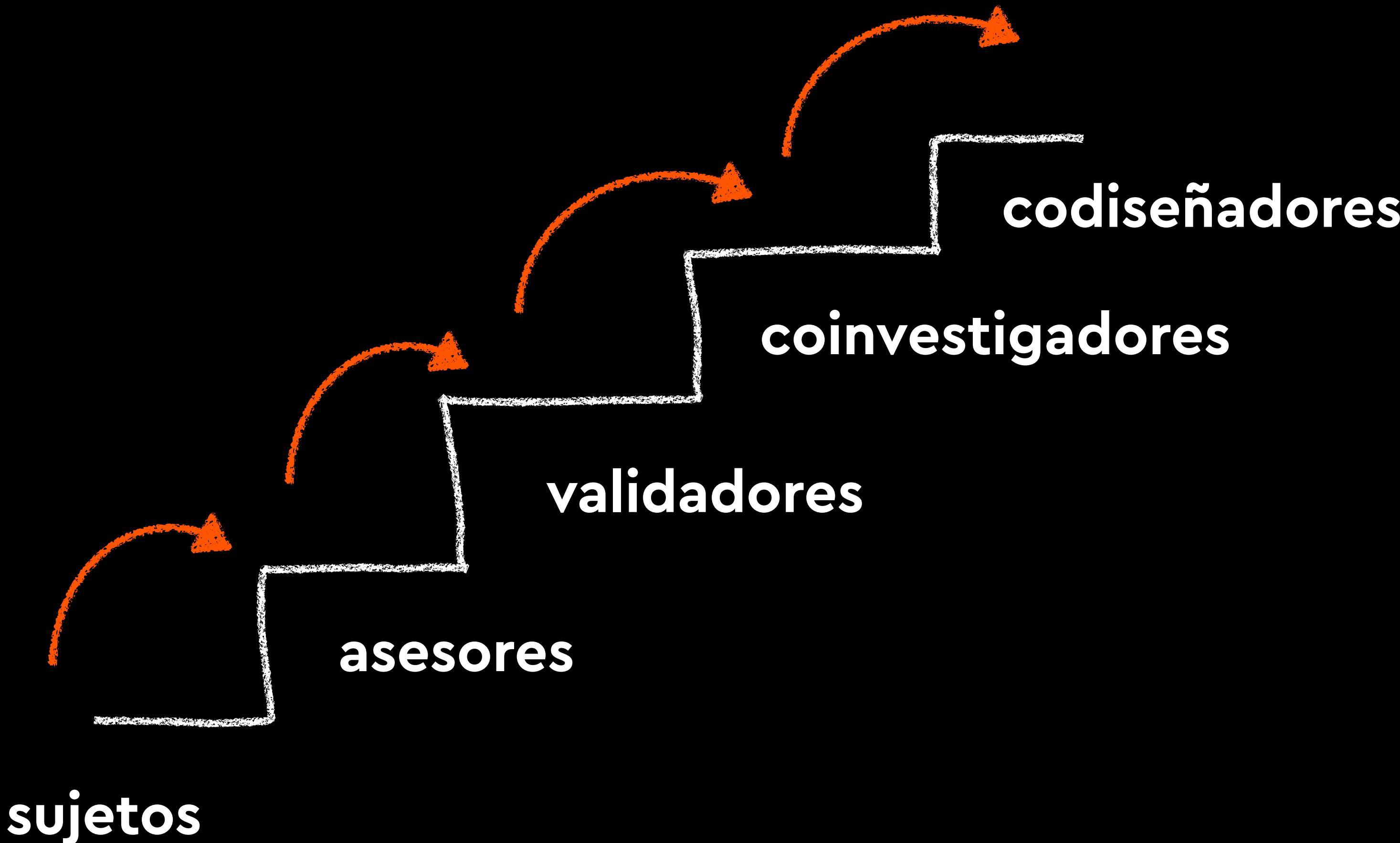


tareas

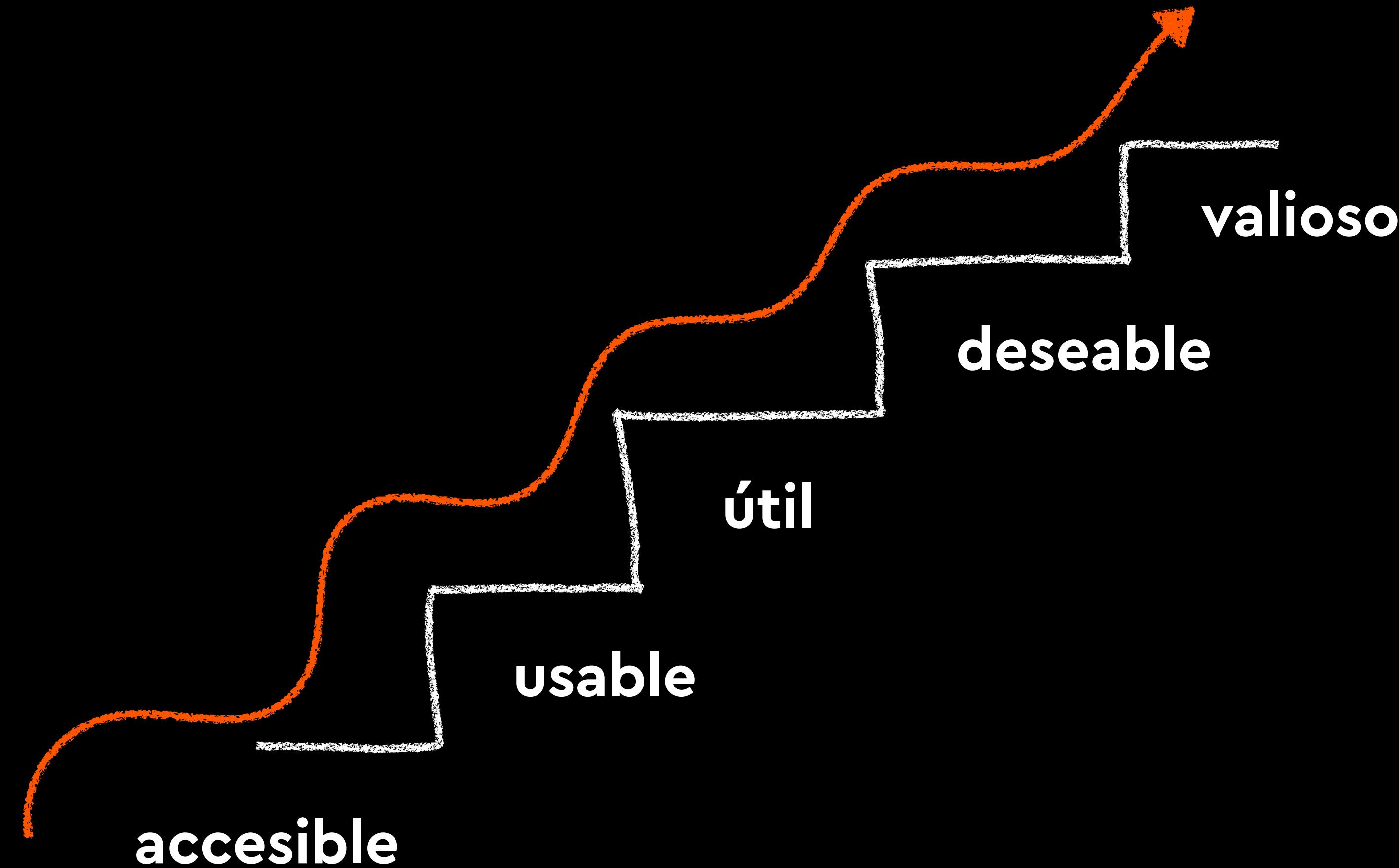


controles

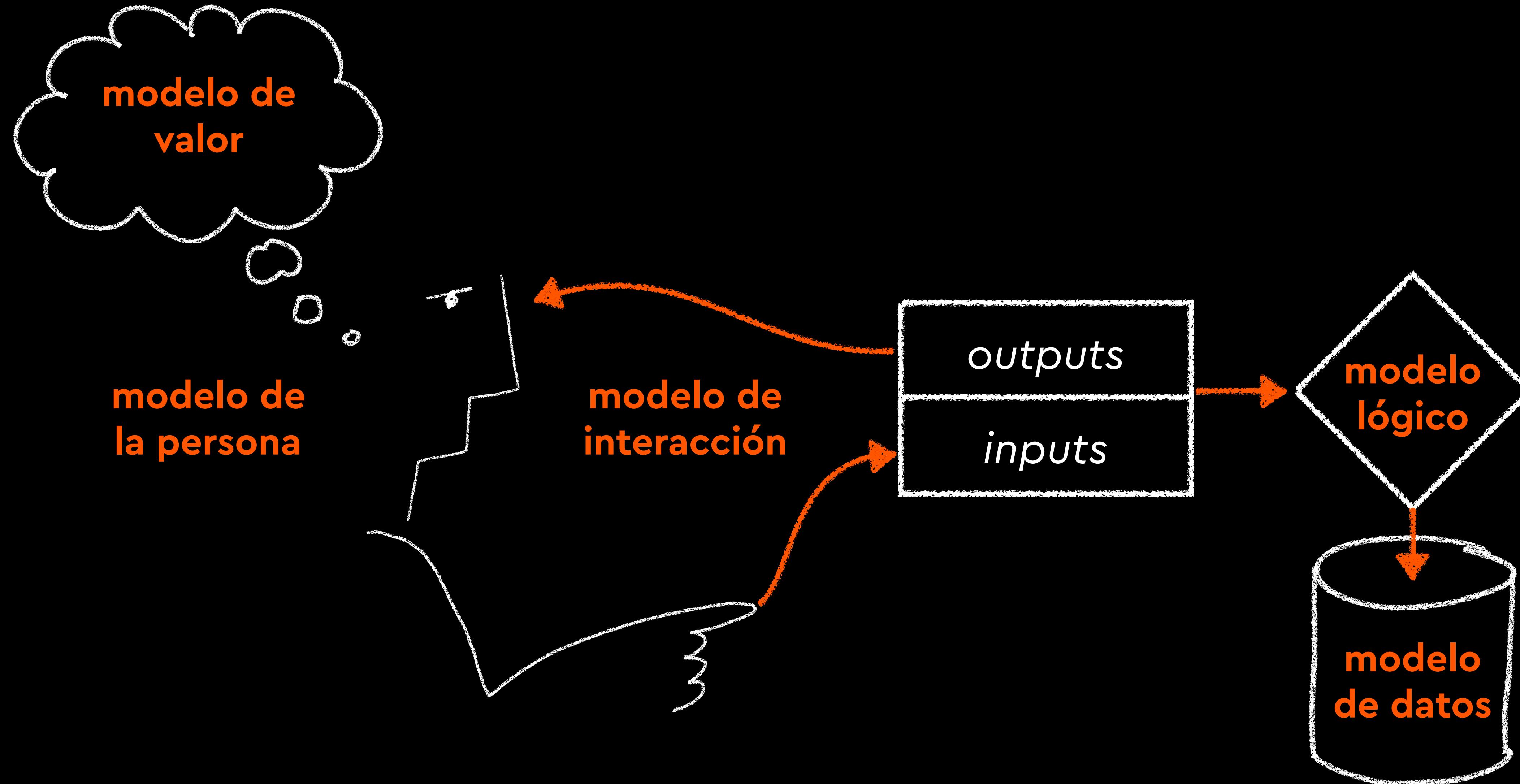
Desafío del comité asesor



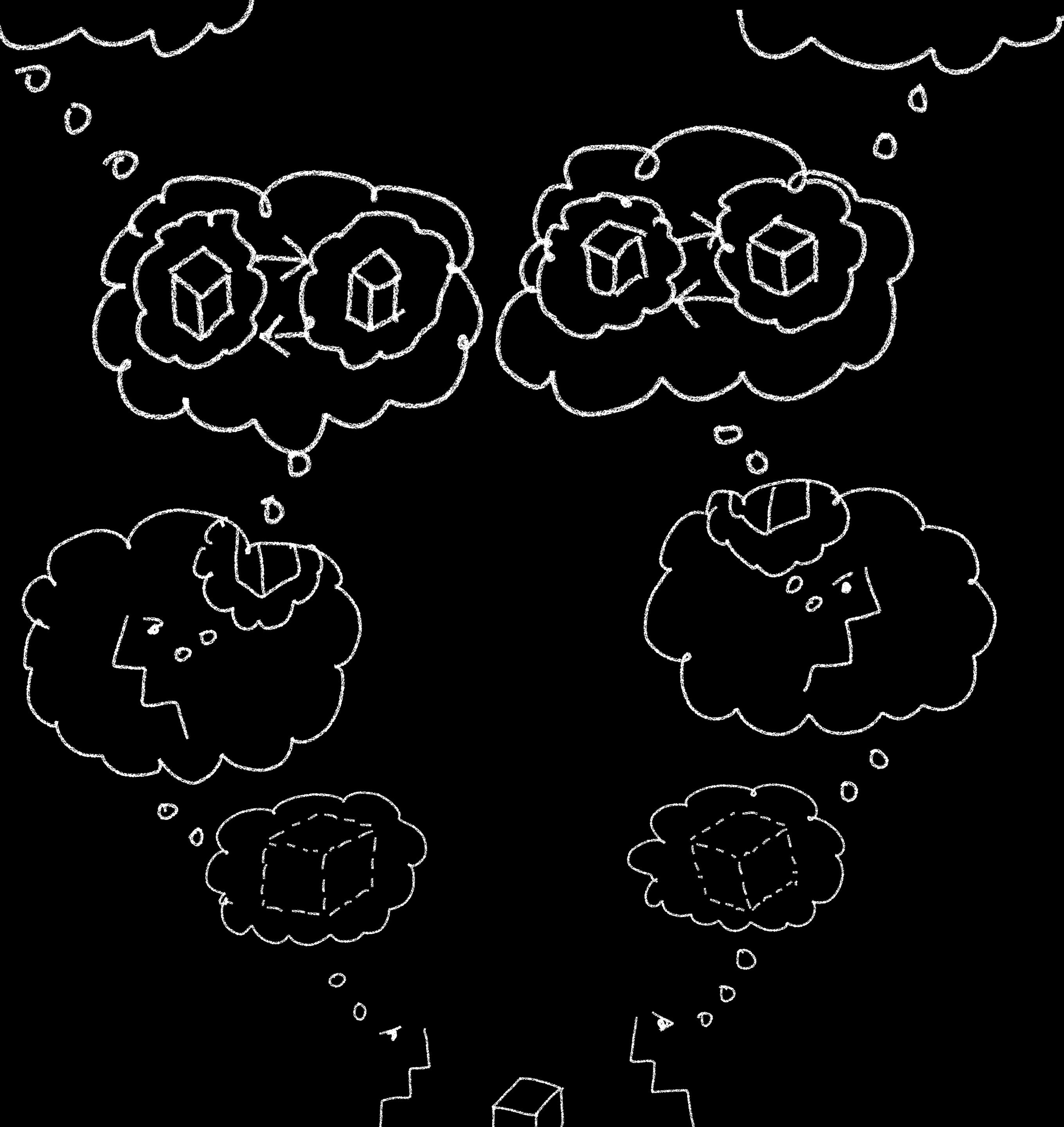
Desafío del producto



Desafío del producto



Desafíos de los modelos, o por qué iteramos



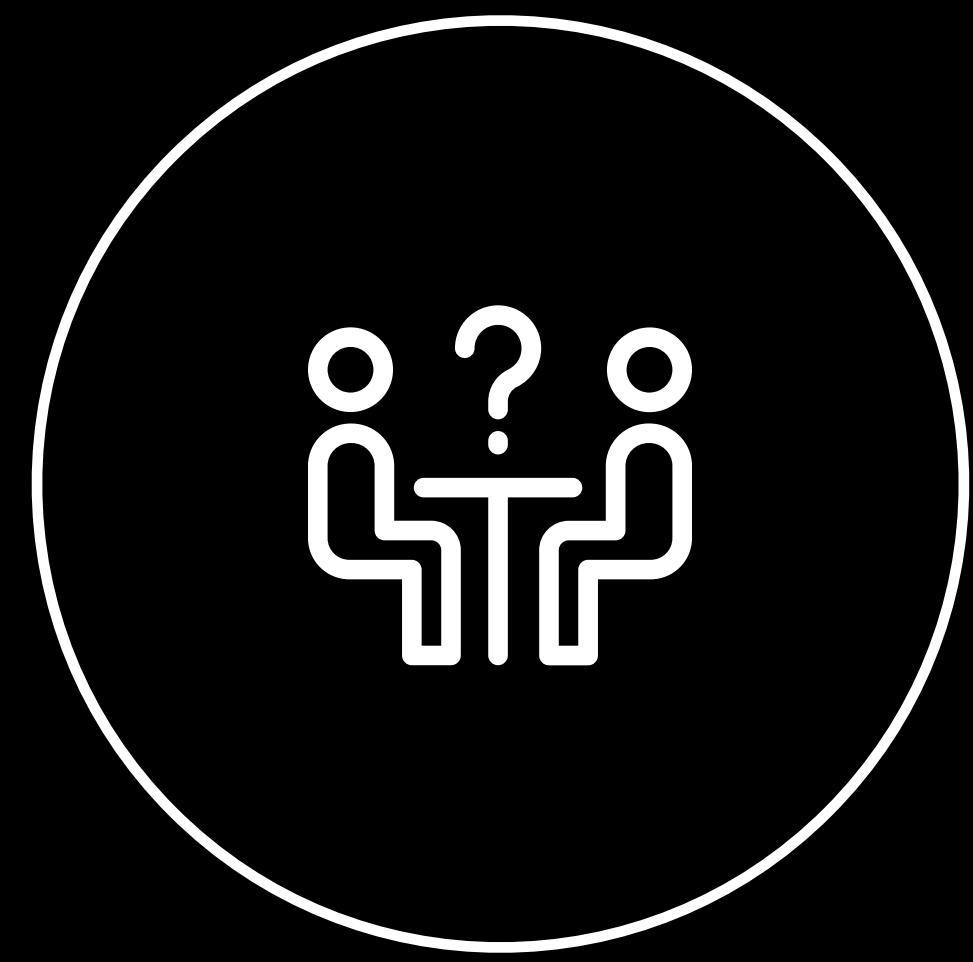
Talleres de Codiseño



Taller 0



Taller 1



Taller 2

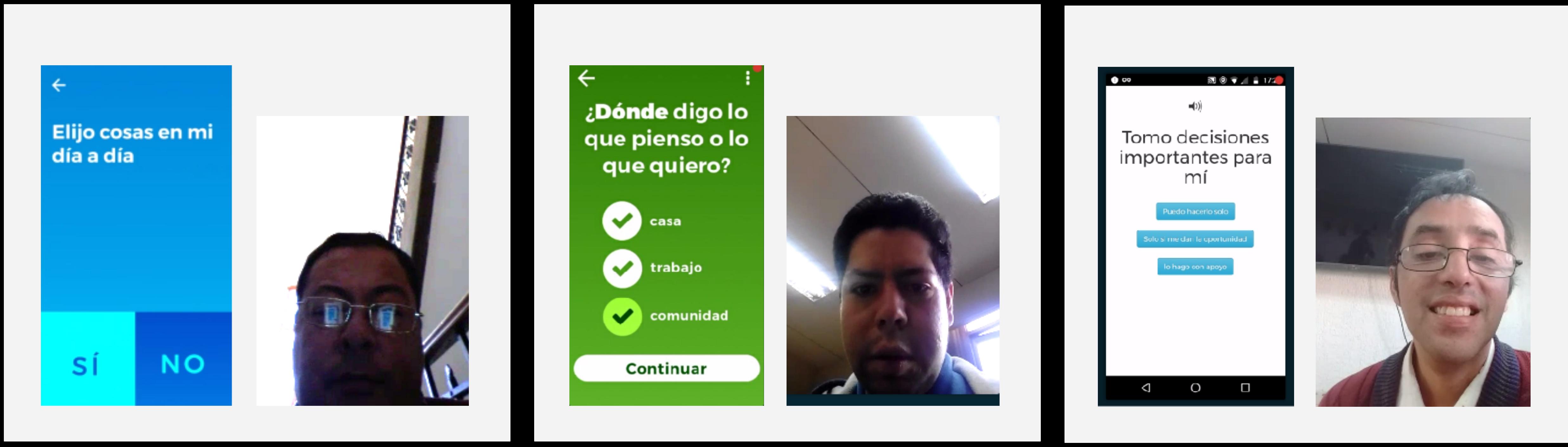


Taller 3



PAULI

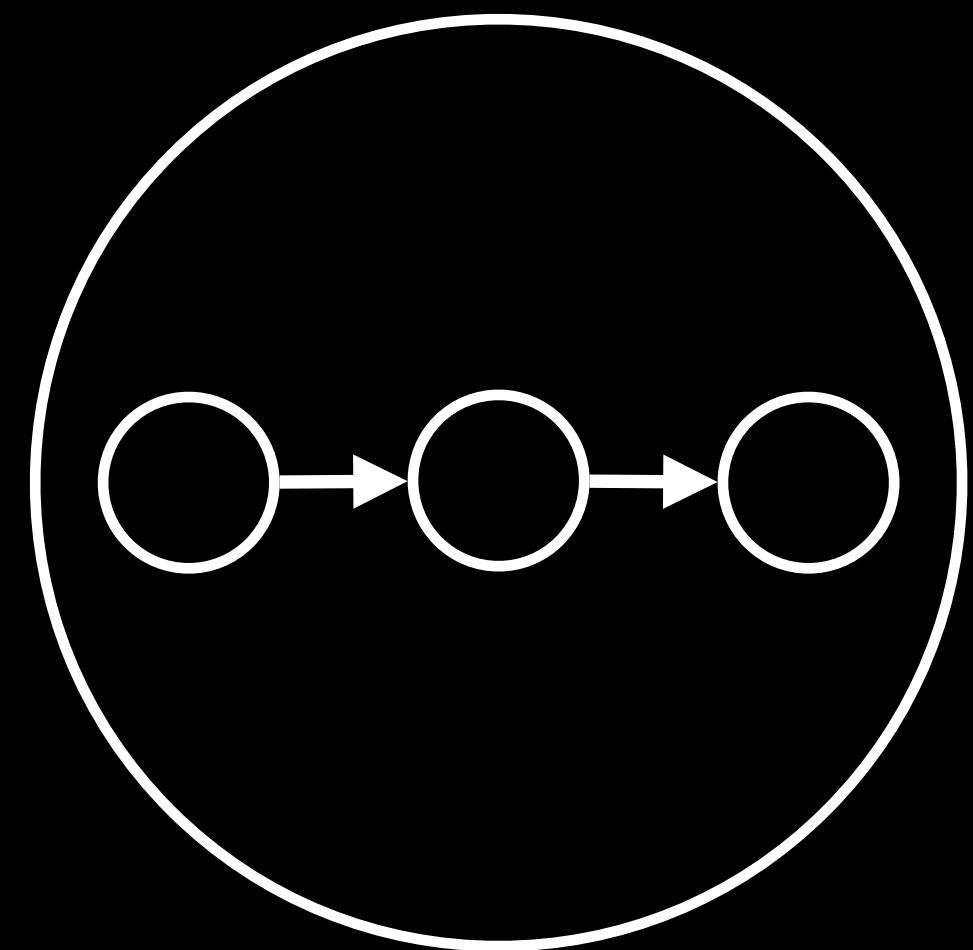
Talleres de Codiseño



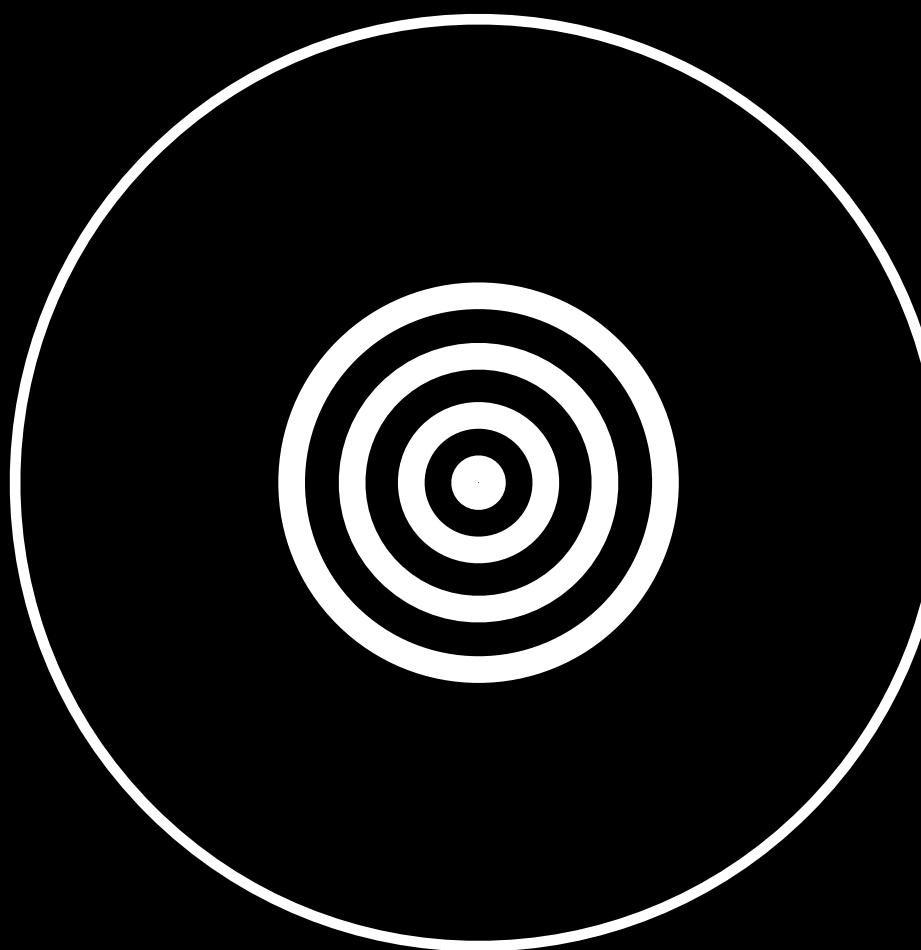
Taller 4

Taller 5

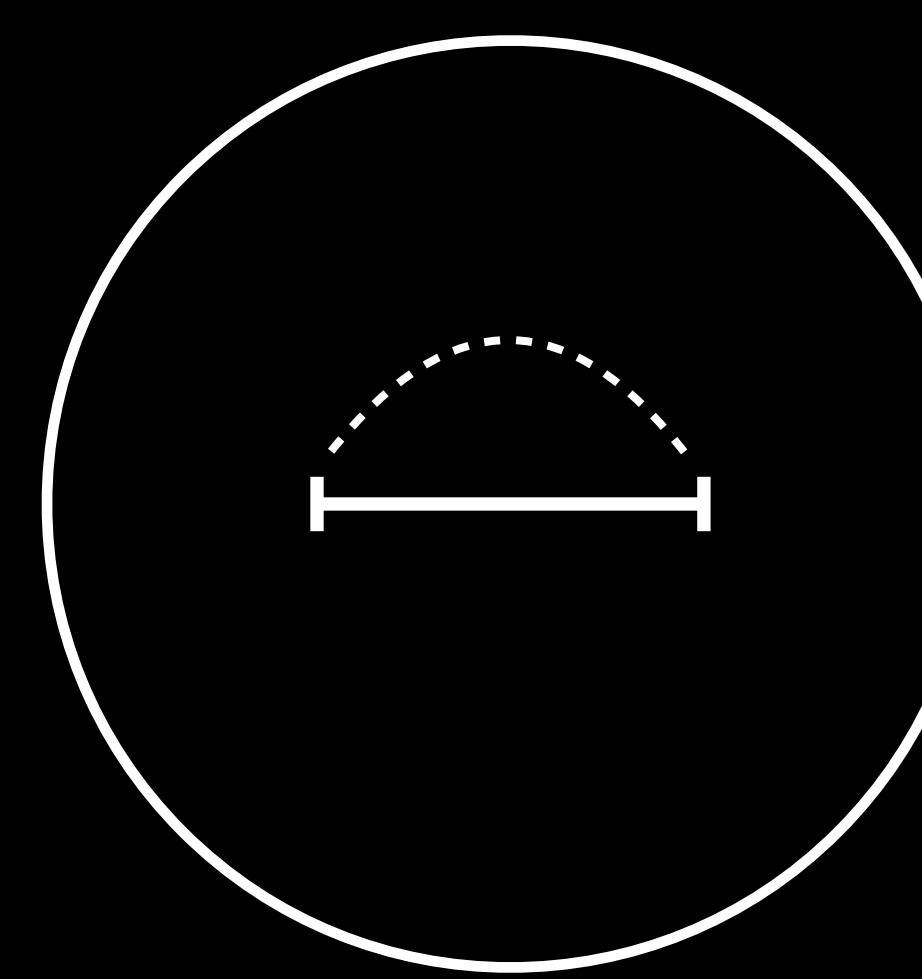
Resultados



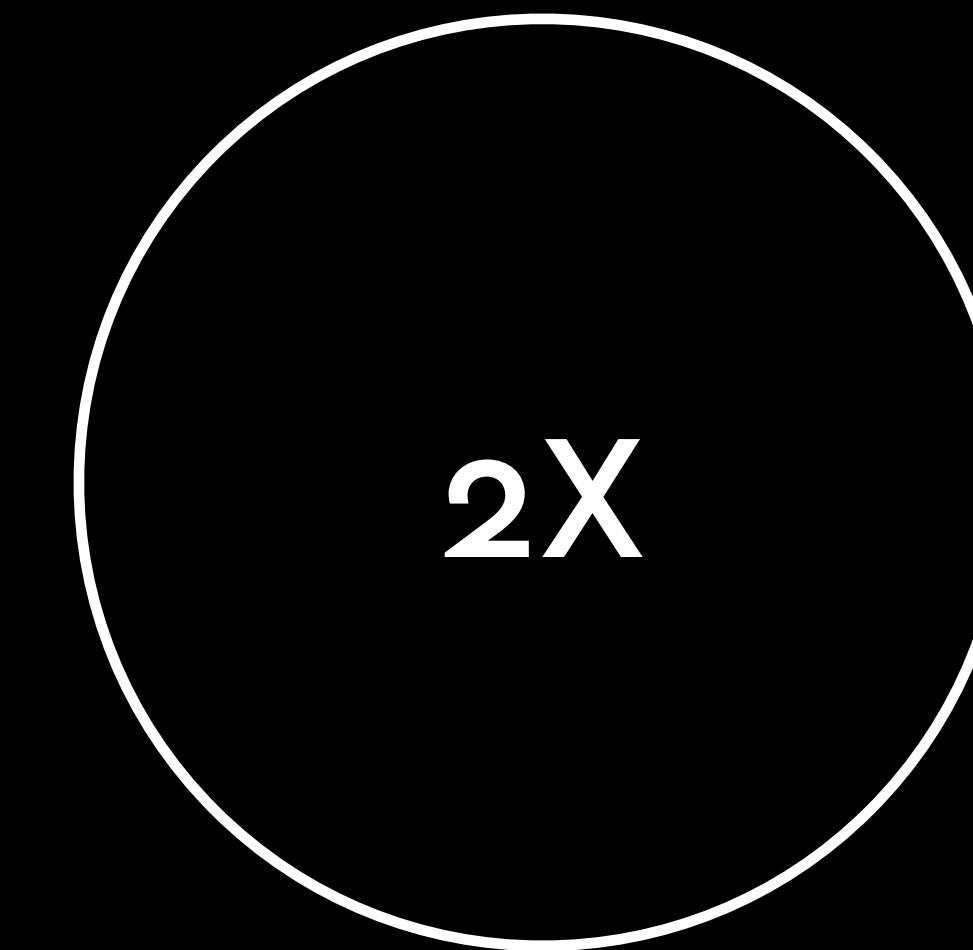
secuencialidad



foco

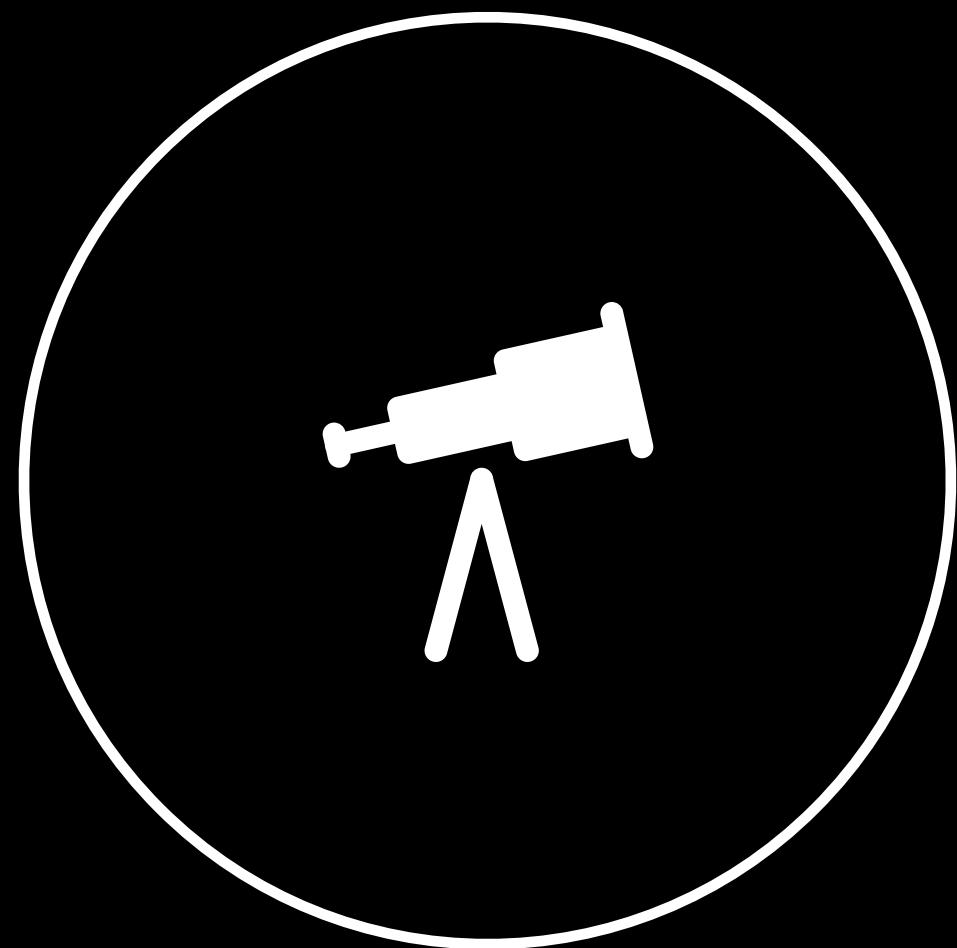


pasos cortos

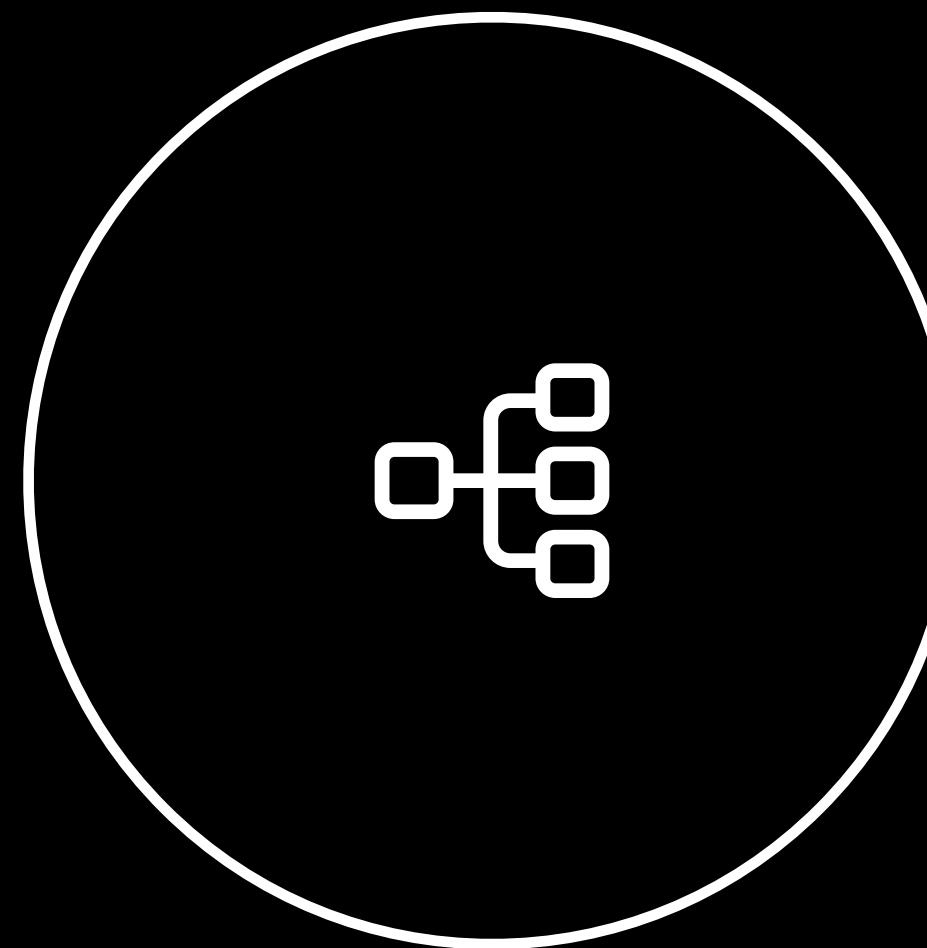


densidad baja

Resultados



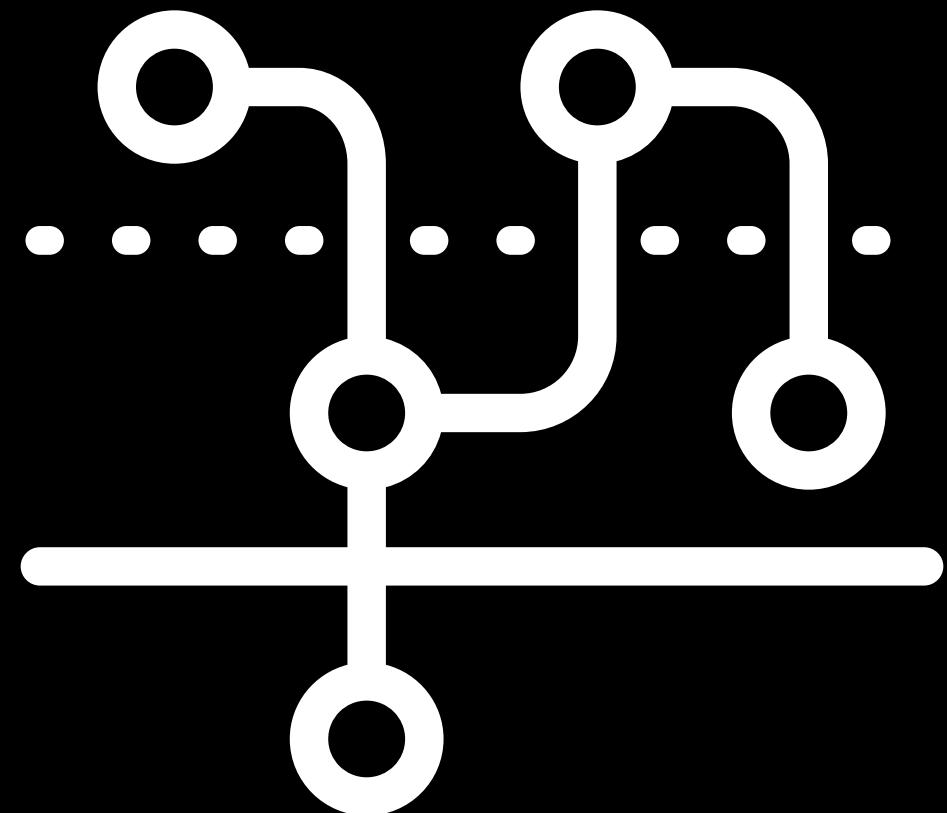
visibilidad de
los propósitos



consistencia y
simpleza



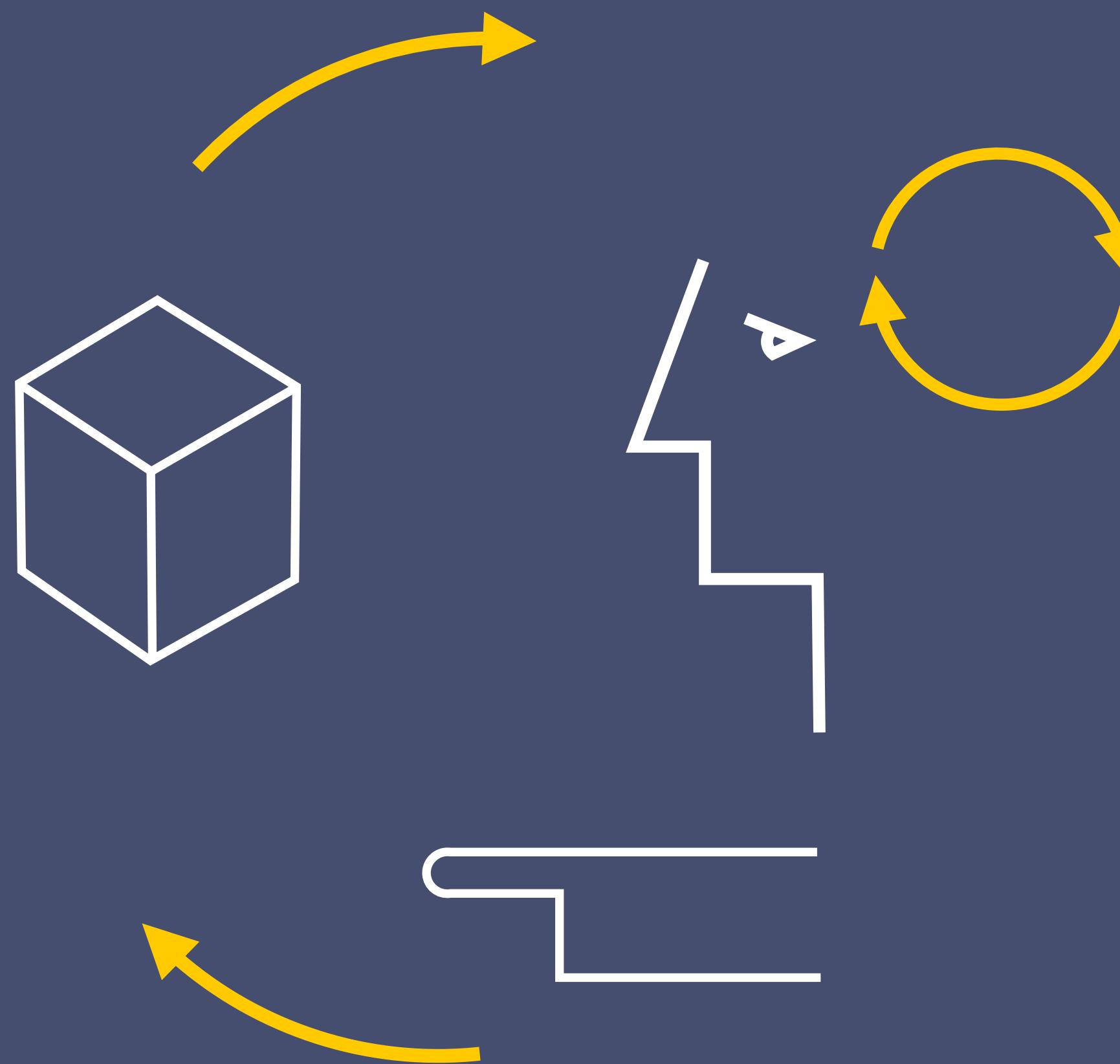
idoneidad del
lenguaje



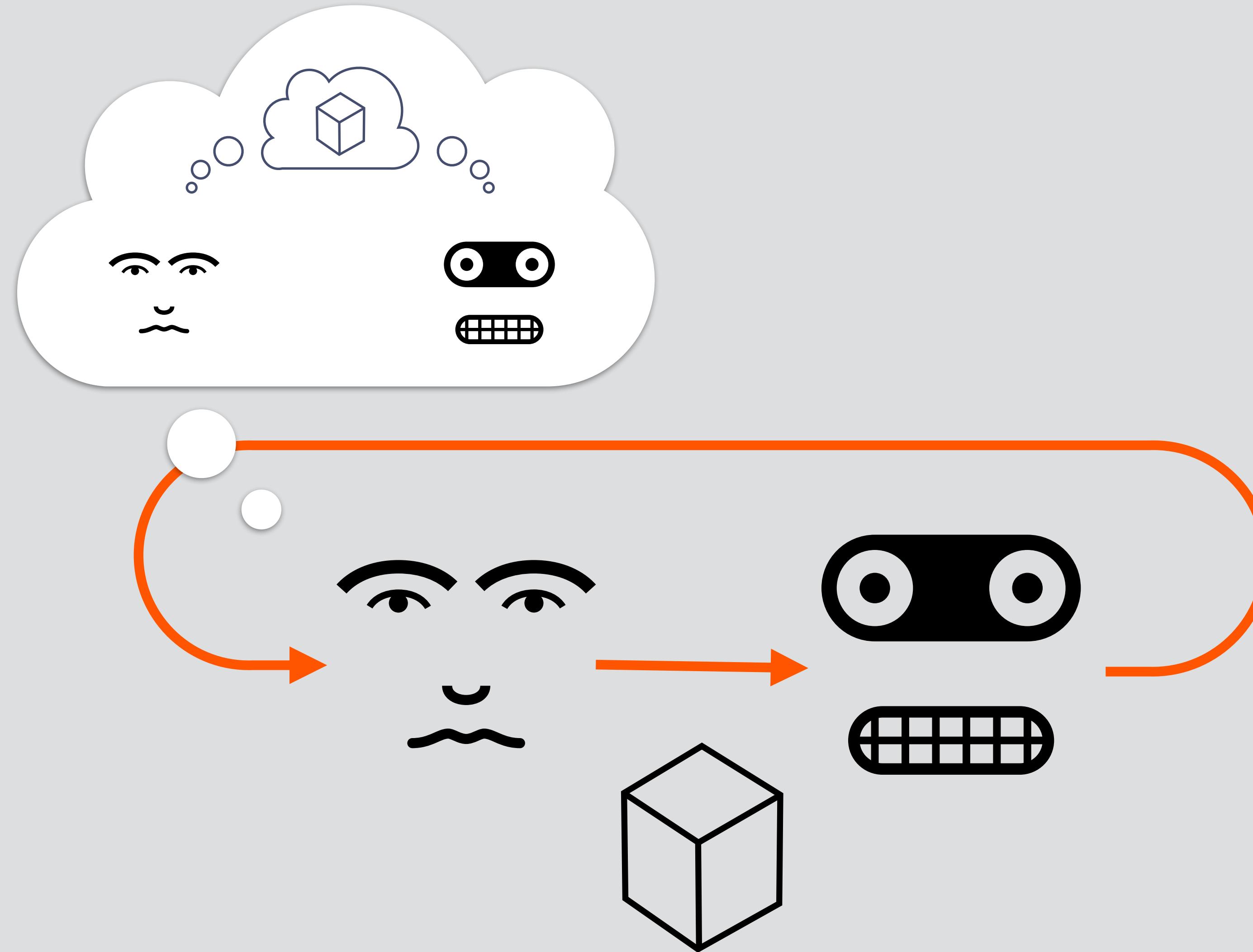
PiX

partituras de interacción
sistema de notación gráfica para el diseño UX

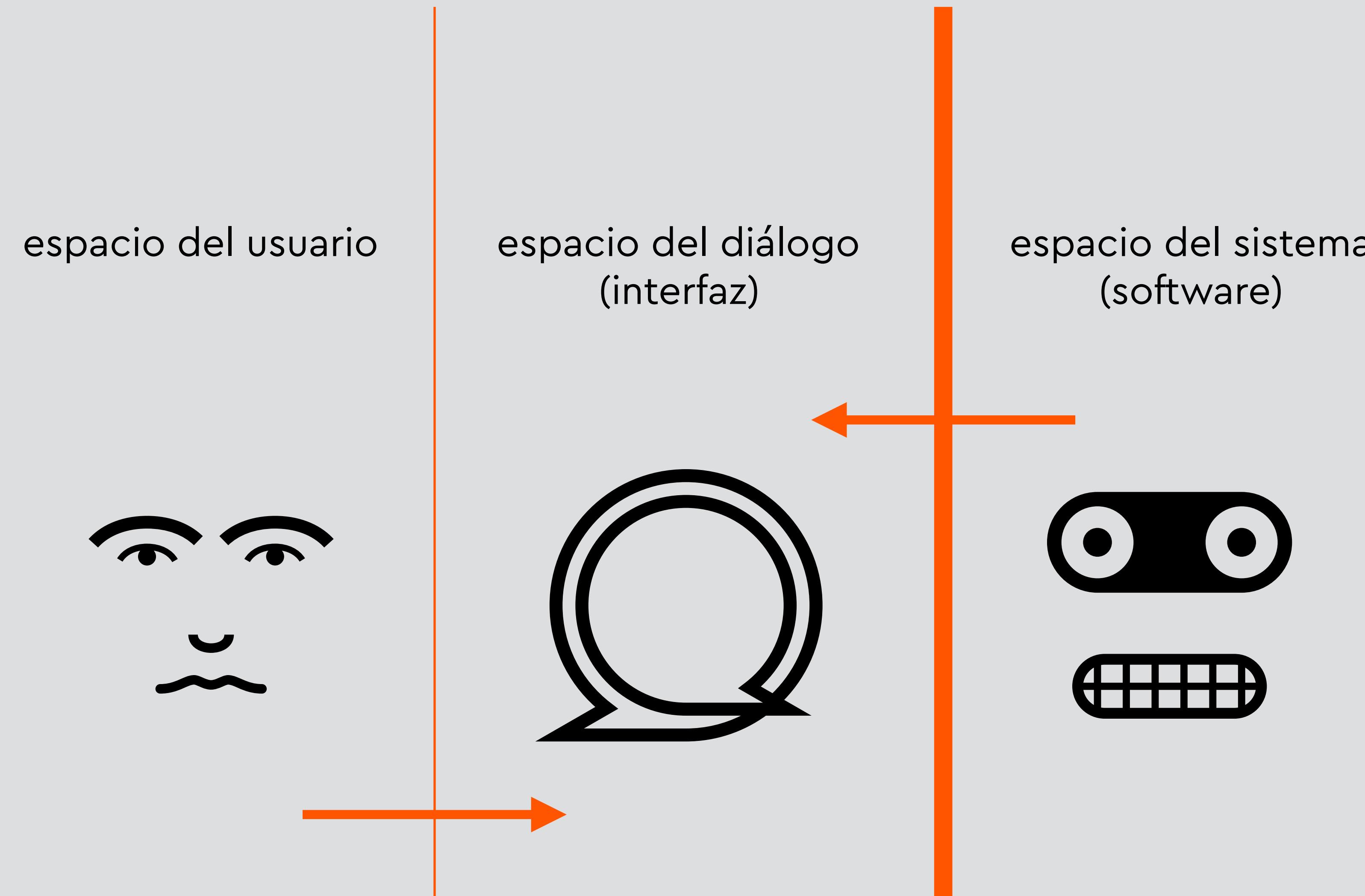
¿cómo definimos interacción?



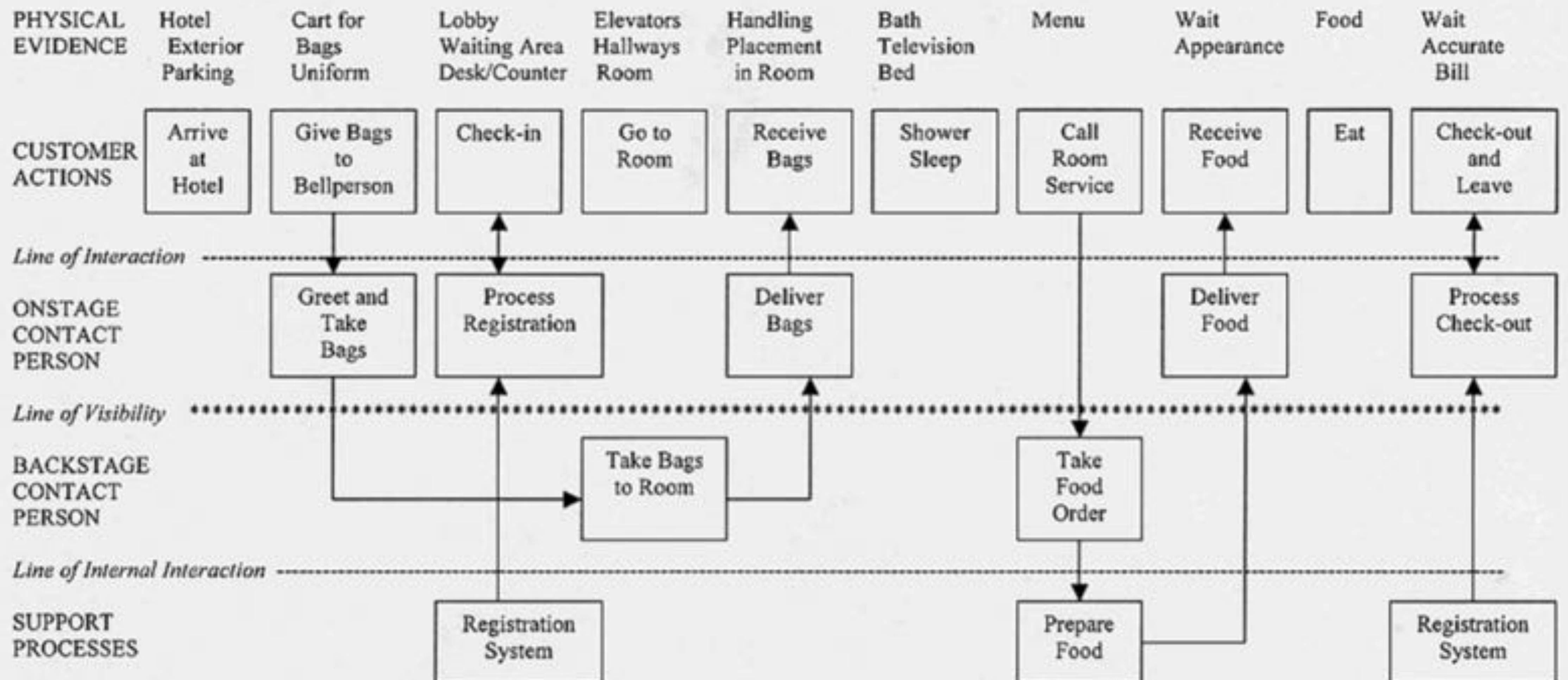
¿cómo definimos conversación?



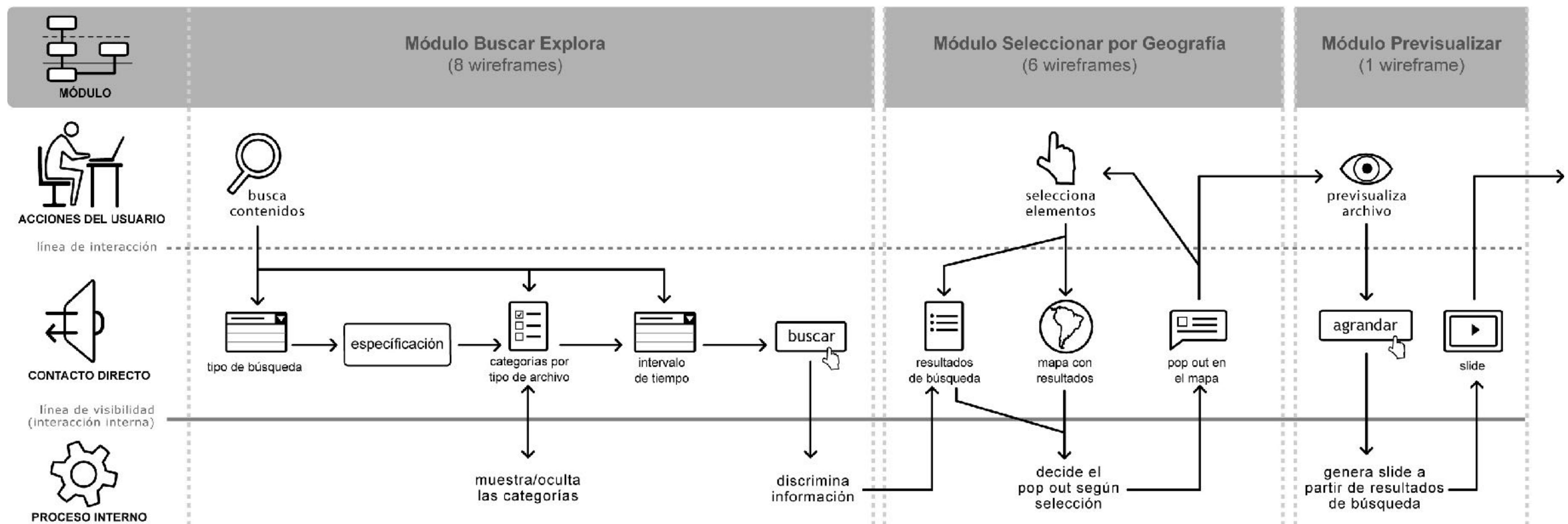
¿cómo definimos conversación?



Origen (Lynn Shostack, 1984)



Origen (Partituras de Interacción. Spencer, Exss, 2008)



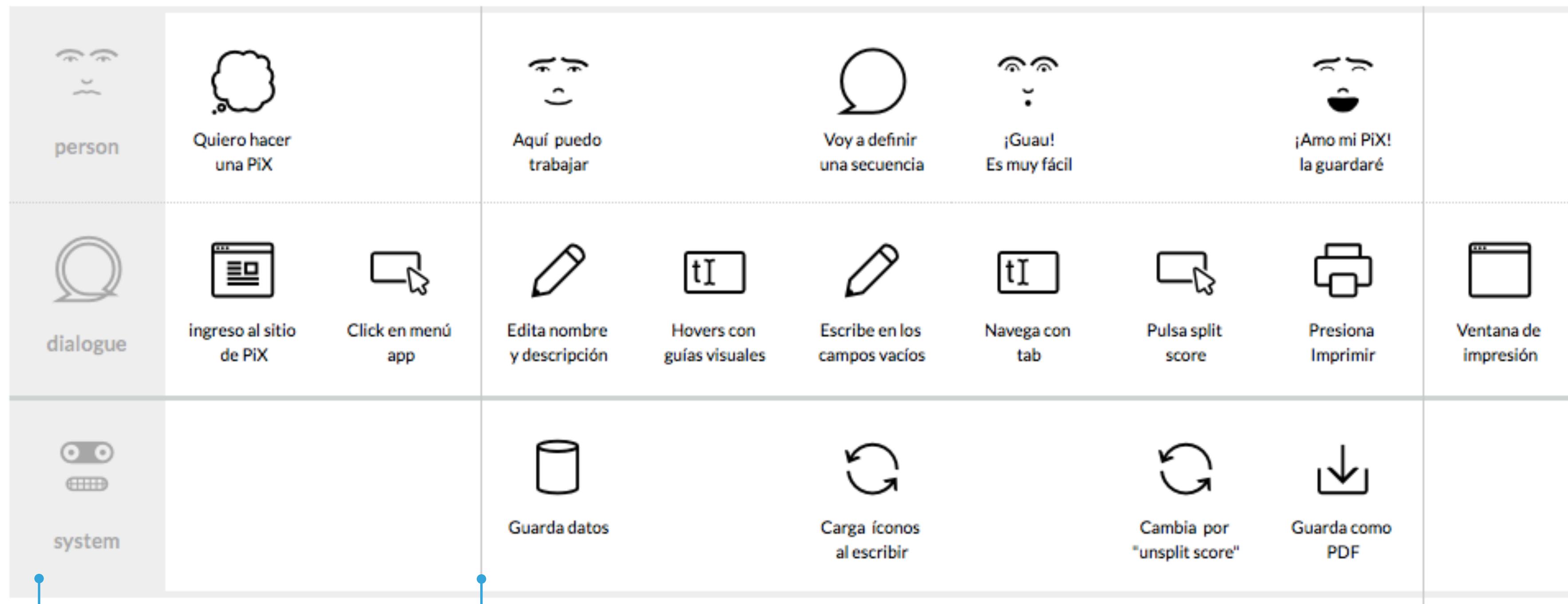
Título de la partitura

Una partitura de interacción

Así es como creamos una partitura de interacción online.

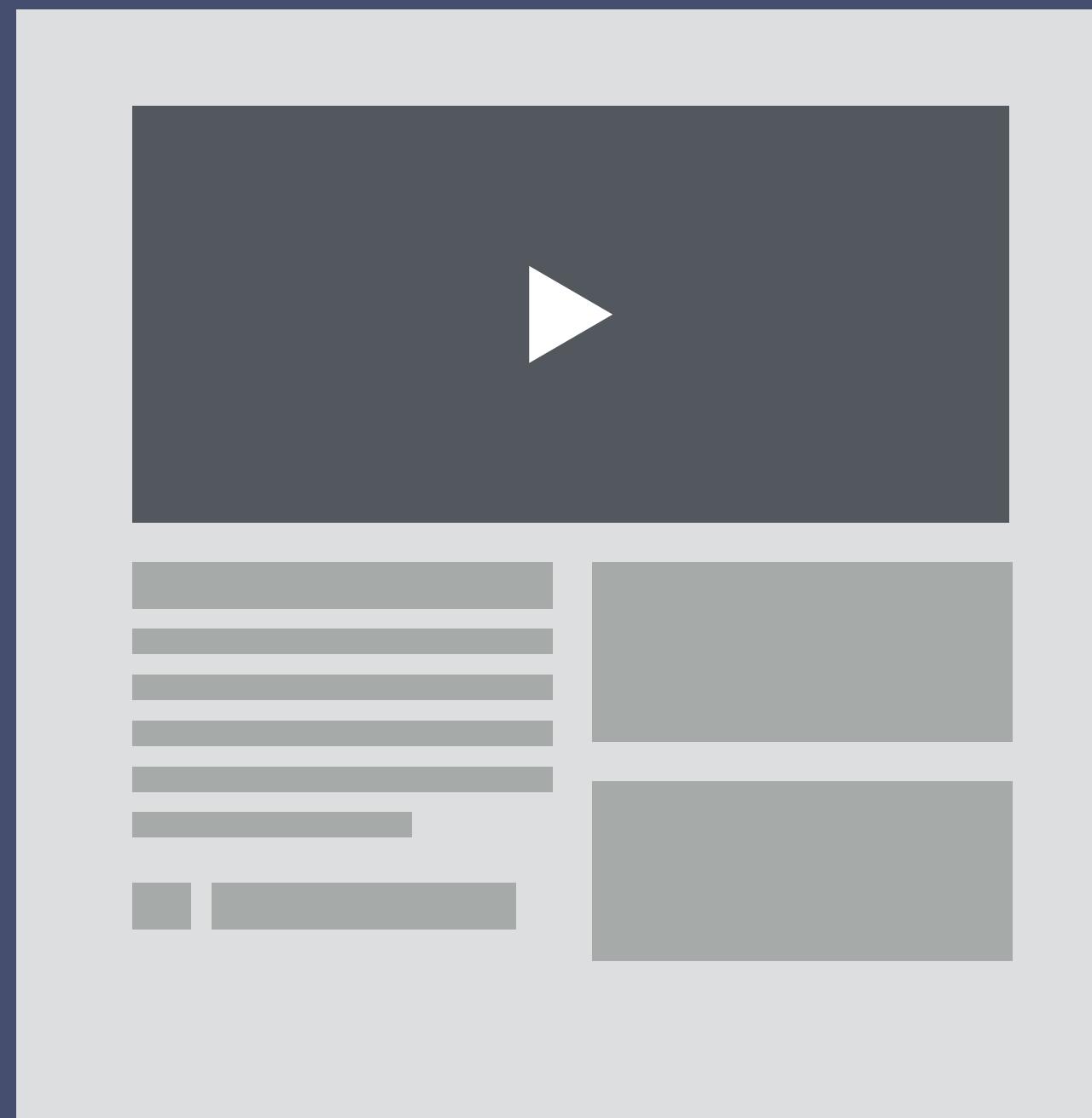
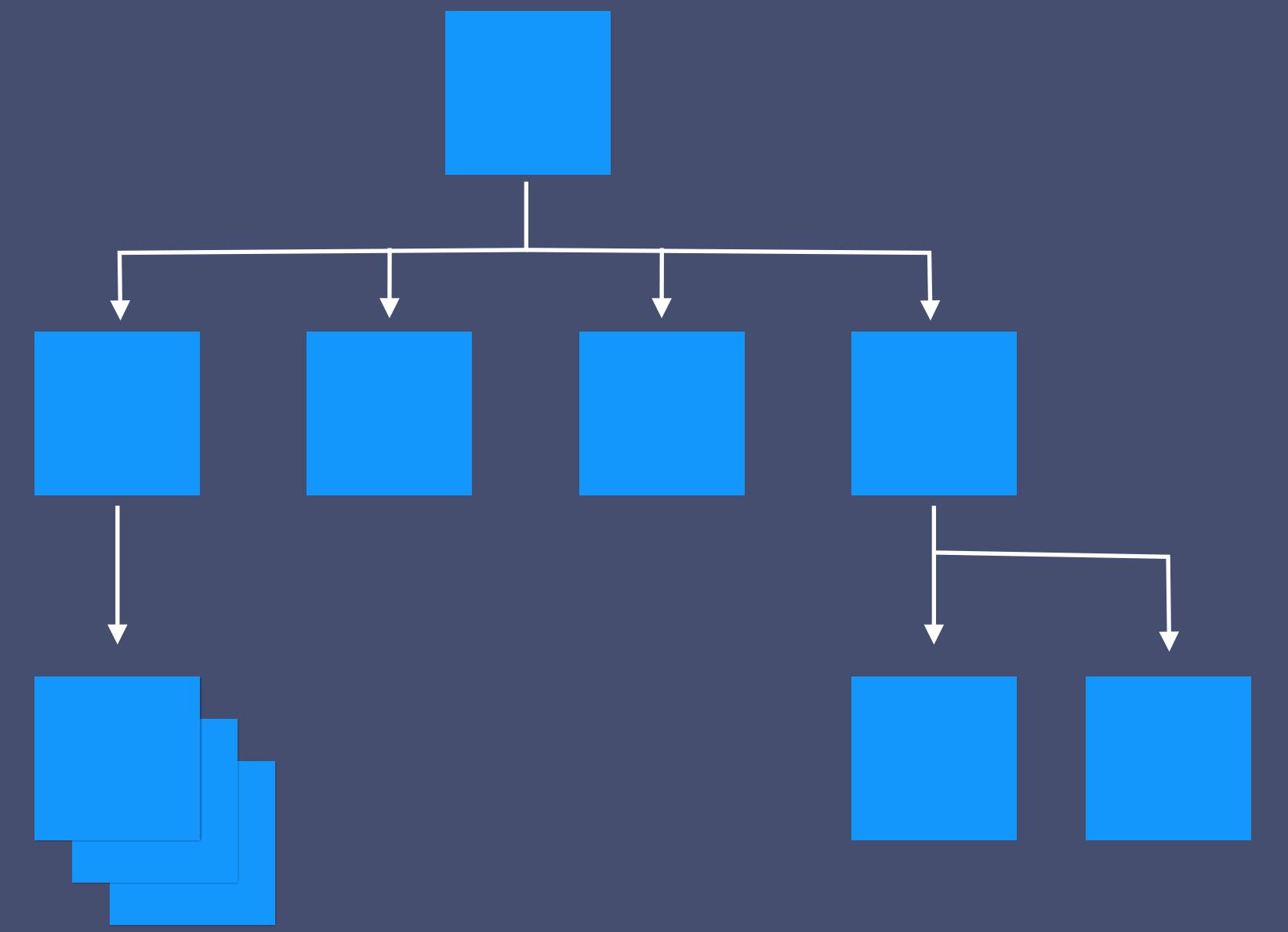
¡También las puedes usar desde omnigraffle, illustrator y visio!

Descripción o bajada



Encabezado

Anotaciones y comentarios



SIGN IN **SIGN UP**

RESET

Email

Password

Sign in



Payment Settings



PAY WITH CREDIT CARD



PAY WITH APPLE PAY

CX

Experiencia de clientes

Foco en multicanal

Cómo la cosa es

Profesionales
relacionados al
marketing y operaciones,
estrategia, negocios

UX

**Experiencia de
usuarios**

**Foco en canales
digitales**

Cómo debería ser

Profesionales
relacionados al diseño,
comunicaciones,
investigación y
tecnología



CX

Todos los
canales

UX

Canales
digitales

A Venn diagram illustrating the relationship between UX and CX. A large blue circle represents 'UX'. Inside it, a smaller red circle represents 'CX'. The text 'Sólo los consumidores' is positioned inside the red circle, and 'Todos los usuarios' is positioned outside the red circle but inside the blue circle.

UX

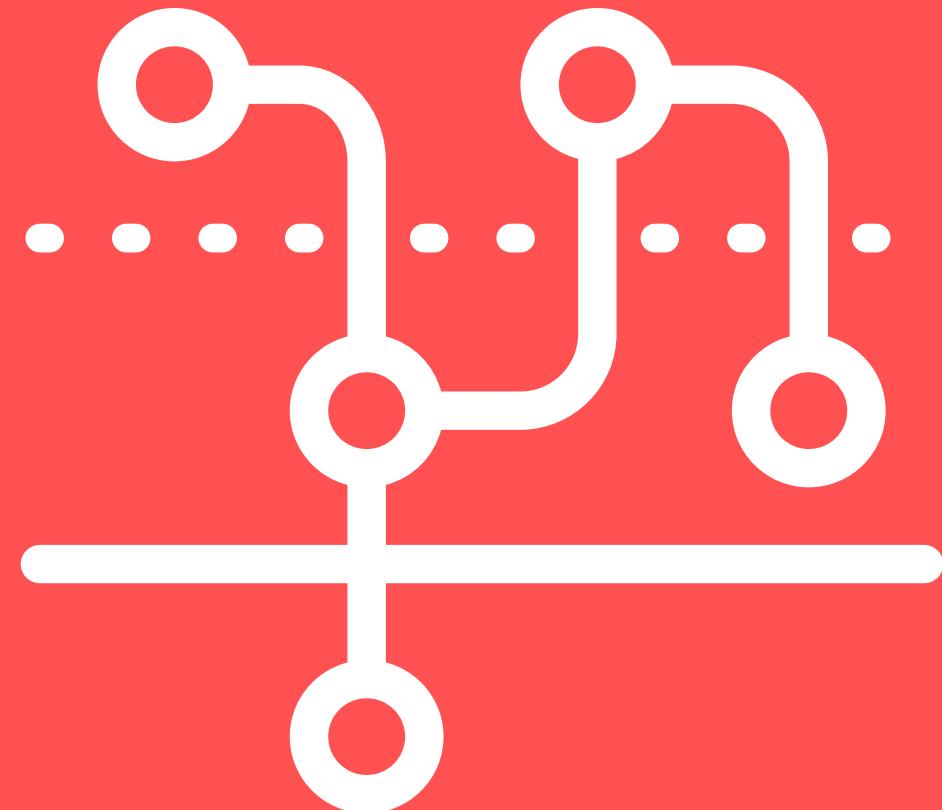
CX

Sólo los
consumidores

Todos los
usuarios

Características de PiX

1. Se enfoca en la **experiencia humana**, en el flujo de diálogo y su significado en el tiempo
2. Es específico en funcionalidades e implicancias que afecten **comportamiento del sistema**
3. Es legible y **comprendible** por los participantes de un proyecto (**lenguaje transversal**)



PiX

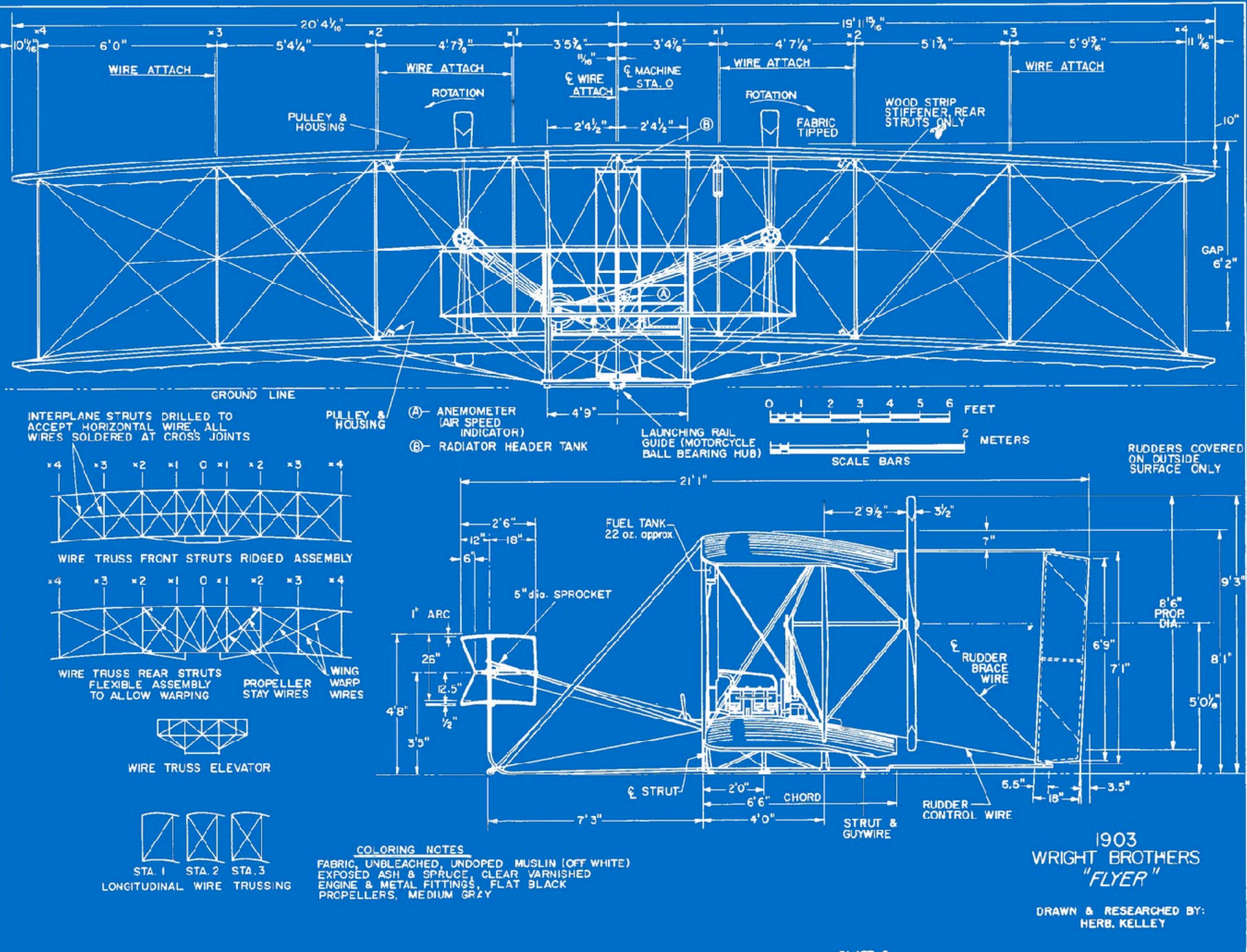
<https://github.com/eadpucv/pix>



¿Hipótesis de PiX?

- Vivimos en una economía basada en la experiencia, más que en la transacción de **commodities** y bienes
(Pine, Gilmore; 1998)
- La interacción persona-sistema **se puede codificar** de forma legible en contextos transversales (multi-dominio)
- Esta codificación puede comprimir información relativa a las distintas áreas involucradas (herramienta de codiseño)
 - marketing
 - diseño
 - desarrollo
- Podemos **modelar la propuesta de valor** de los servicios con PiX





Plano presentado por los hermanos Wright para obtener la patente de su invento.



Capa del Usuario

qué especifica

- intenciones
- expectativas
- impresiones

cómo se informa

- contexto social, tecnológico y económico
- modelos mentales
- investigación de usuarios en general

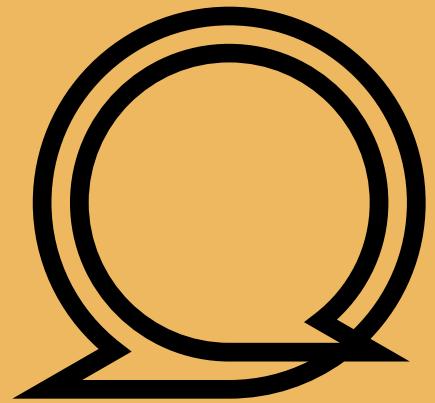
qué valor define

valor simbólico

- arbitrario y subjetivo
- depende del contexto cultural
- se analiza desde el punto de vista comunicacional e implica una comprensión del sentido social de la interacción

quién participa

- Gerentes de Marketing y Experiencia del cliente
- Gerente de oferta o producto
- Encargado de contenidos
- Agencia
- RRSS (community managers)
- Usuarios finales



Capa del Diálogo

qué especifica

- acciones del usuario en tipos de <input>
- respuestas del sistema en formas de <output>
- tiene distintos grados de resolución

cómo se informa

- desde el marketing que sabe qué se proyecta y cual es el carácter de la marca

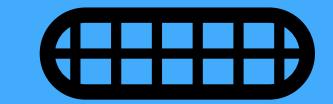
qué valor define

valor como experiencia

- objetivo y subjetivo a la vez
- dentro de un contexto cultural determinado
- se analiza como punto de contacto entre persona y servicio y requiere una comprensión o *modelo* de experiencia

quién participa

- diseñador UX
- diseñador Front-end
- Usuarios finales



Capa del Sistema

qué especifica

- el estado de los datos
- funciones internas (procesos requeridos)
- comunicaciones con 3^a partes

cómo se informa

- arquitectura global del servicio
- tecnología disponible

qué valor define

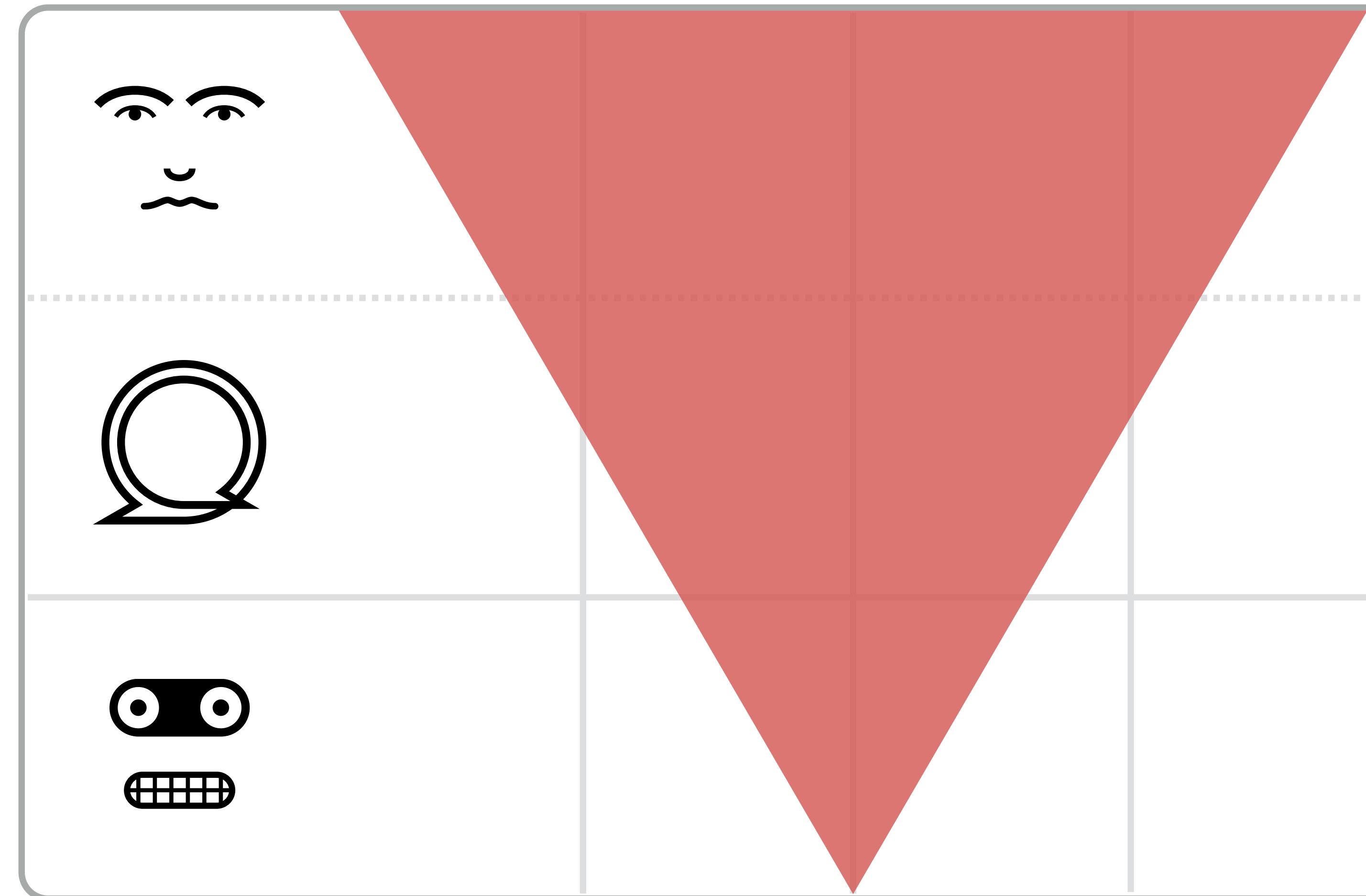
- valor como intercambio**
- objetivo determinado por el precio
 - por lo deseable de la transacción
 - se analiza desde la situación de intercambio donde las cualidades del producto o servicio deben ser visibles y claras

quién participa

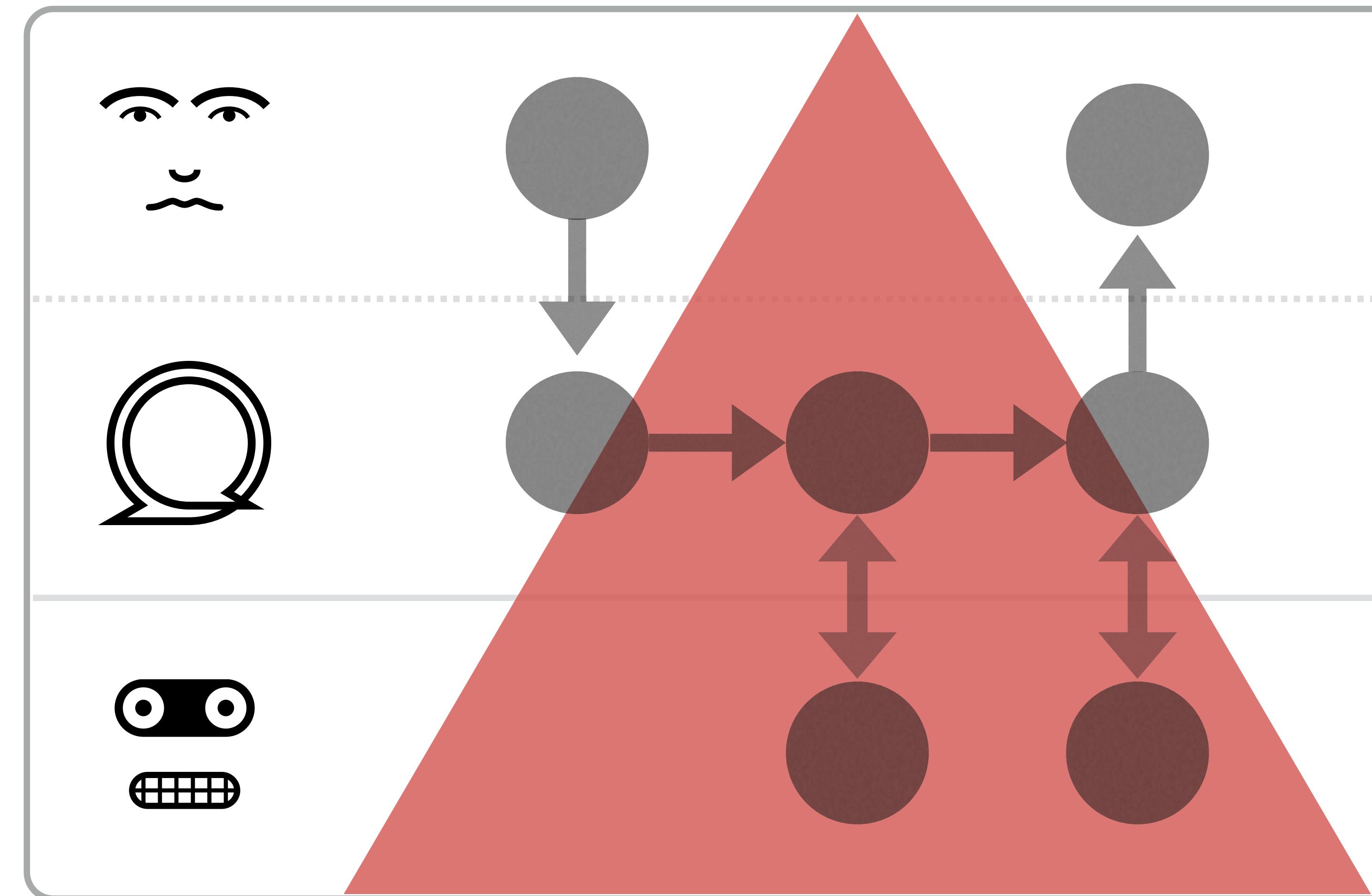
- Arquitecto de software
- Desarrolladores (senior / junior)
- Operaciones y/o logística



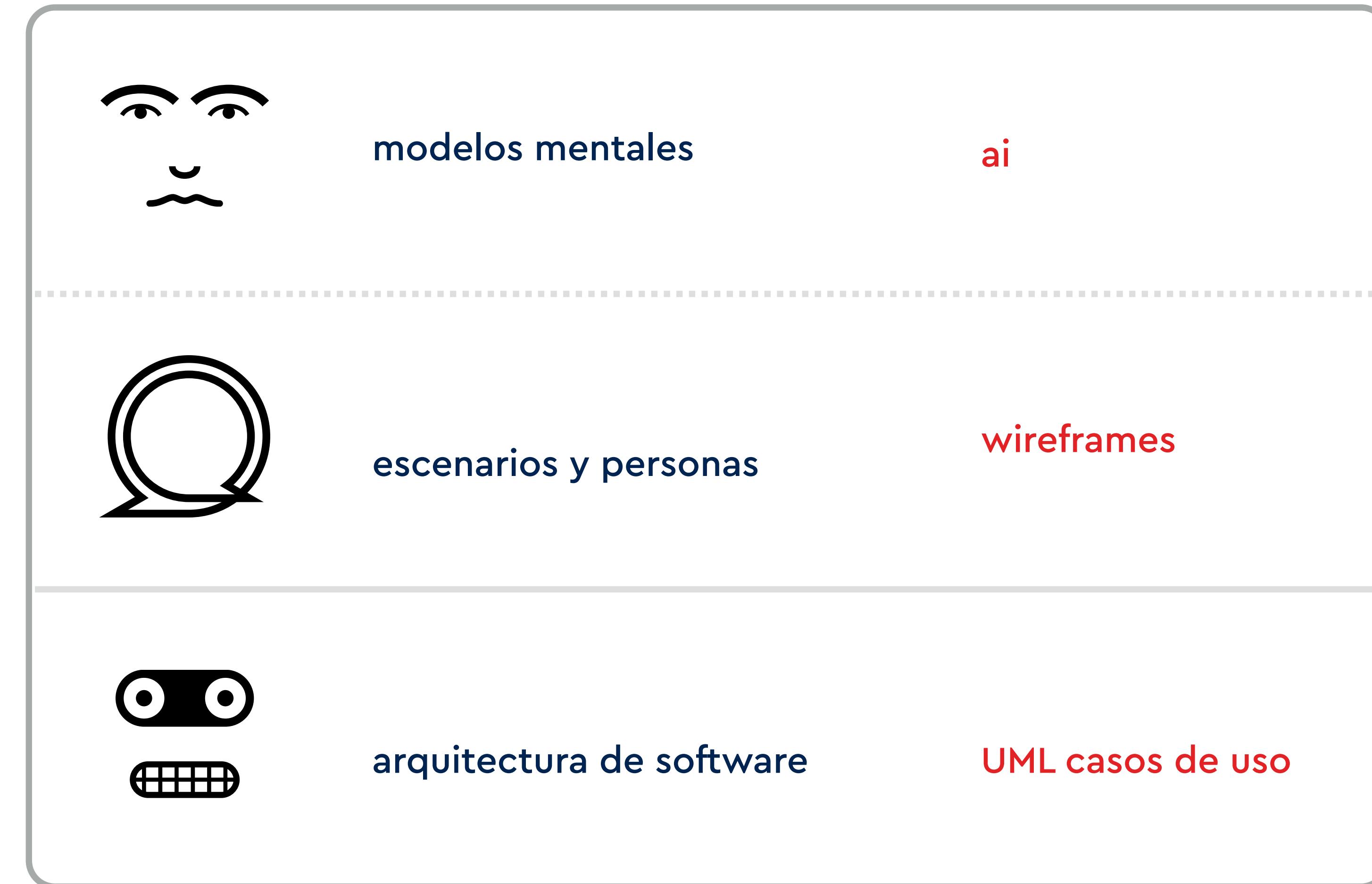
Primer momento



Segundo momento



Coherencia del proceso



¿qué?

¿cómo?



Unidad de Cuidados Integrales y de
Investigación en Salud, UCIIS - UASLP



FIN



¿Para qué diseñamos?

¿Para quién diseñamos?

¿Cómo diseñamos?

¿Cómo nos relacionamos con otras disciplinas?

¿Qué mundo estamos construyendo?