

PARTE I: MI EXPERIENCIA UX

Enlace al repositorio [aquí](#)

1.Introducción	2
1.1.Importancia de la IU/UX/Usabilidad	2
1.2.Falta de experiencia antes de la asignatura	2
2. Desarrollo de competencias a través de actividades de clase	3
2.1. Etnografía	3
2.2. Moodboard	3
2.3. Accesibilidad	3
3. Contribuciones destacables en prácticas	4
4. Reflexión sobre el aprendizaje y competencias adquiridas	5

1.Introducción

1.1.Importancia de la IU/UX/Usabilidad

En el contexto actual de la tecnología y el diseño digital, la Interfaz de Usuario (IU), la Experiencia de Usuario (UX) y la Usabilidad no son solo componentes de un producto digital; son aspectos cruciales que determinan su éxito o fracaso. La IU se refiere a la presentación visual y la interactividad de un producto, donde el diseño y la estética juegan papeles clave en cómo el usuario interactúa con la máquina o el software. Por otro lado, la UX se enfoca más en la experiencia integral del usuario durante el uso del producto, abarcando cómo se siente el usuario, qué tan fácil es para él realizar sus tareas deseadas y cuán gratificante es la interacción general.

La usabilidad, un concepto estrechamente ligado a ambos, se centra en la eficiencia y simplicidad con que los usuarios pueden alcanzar sus objetivos dentro del sistema. Es una evaluación de cuán accesibles y fáciles de usar son las interfaces y las experiencias proporcionadas a los usuarios. Un diseño con buena usabilidad mejora la satisfacción del usuario y asegura accesibilidad, reduciendo la frustración y maximizando la productividad.

Estos componentes son esenciales porque influyen directamente en la capacidad de un producto para satisfacer las necesidades específicas de sus usuarios finales, lo que a su vez afecta la retención de usuarios, la conversión de clientes y, en última instancia, la viabilidad comercial del producto. En un mercado cada vez más saturado, donde las opciones son abundantes y las expectativas de los usuarios están en constante evolución, un excelente diseño de IU/UX se convierte en un diferenciador clave que puede colocar a un producto muy por delante de sus competidores.

1.2.Falta de experiencia antes de la asignatura

Antes de iniciar esta asignatura, mi experiencia en IU/UX/Usabilidad era fundamentalmente teórica, limitada a lo aprendido en cursos introductorios y a través de lecturas personales. Si bien tenía una comprensión básica de los principios de diseño y usabilidad, carecía de experiencia práctica en la aplicación de estos conceptos en situaciones reales. No había participado en el diseño de interfaces ni en estudios de usabilidad, lo que significaba que mi corto entendimiento estaba desprovisto de una aplicación práctica. Este curso ha representado una oportunidad invaluable para no solo expandir mi conocimiento teórico, sino para sumergirme en experiencias prácticas que abarcan desde la etnografía hasta la creación de prototipos y evaluaciones de usabilidad, permitiéndome aplicar y ver en acción los principios que antes solo había estudiado.

2. Desarrollo de competencias a través de actividades de clase

En esta asignatura, participé en diversas actividades en clase que me han permitido el desarrollo de mis competencias en IU/UX/Usabilidad. Cada una de estas actividades abordó diferentes aspectos del diseño y evaluación de interfaces, proporcionando una experiencia de aprendizaje completa.

2.1. *Etnografía*

Una de las primeras actividades en las que me involucré fue un ejercicio etnográfico que tenía como objetivo observar y analizar cómo las personas interactúan con diversos artefactos y dispositivos en su entorno natural. Este ejercicio me permitió entender mejor las frustraciones y desafíos que enfrentan los usuarios al interactuar con interfaces mal diseñadas. Esta experiencia me enseñó la importancia de un diseño considerado que anticipe las necesidades y comportamientos de los usuarios, subrayando la importancia de la retroalimentación en la interfaz de usuario.

2.2. *Moodboard*

En otra actividad, colaboré con compañeros para crear un moodboard que sirviera de inspiración para el diseño de un proyecto sobre una empresa de lavado de recuerdos de tu ex. La creación del moodboard implicó la selección cuidadosa de imágenes, tipografías y paletas de colores que no solo resonaran con la identidad de la marca, sino que también fueran accesibles y estéticamente agradables. Este proceso me ayudó a entender cómo diferentes elementos visuales pueden ser usados para evocar emociones específicas y comunicar eficazmente el mensaje de una marca.

2.3. *Accesibilidad*

Durante una sesión dedicada a la accesibilidad, utilizamos herramientas automáticas de verificación para evaluar sitios web de ayuntamientos en cuanto a su cumplimiento de las normas de accesibilidad. Aprendí a identificar y resolver problemas que podrían impedir que usuarios con discapacidades interactúen efectivamente con un sitio web.

Este ejercicio fue crucial para desarrollar una perspectiva inclusiva en el diseño de interfaces, reforzando la necesidad de considerar a todos los usuarios potenciales, incluidos aquellos con diversas capacidades. La experiencia me enseñó a implementar principios de diseño universal y a verificar la accesibilidad de manera sistemática, lo cual considero esencial para cualquier proyecto de UX.

3. Contribuciones destacables en prácticas

A lo largo de mi trayectoria en la asignatura, he participado en una serie de actividades prácticas que no solo me han permitido aplicar los conocimientos adquiridos en clase, sino también desarrollar un entendimiento más profundo de cómo la teoría se traduce en práctica en el campo de la IU/UX/Usabilidad.

Uno de los aspectos más significativos de estas prácticas fue el proceso de diseño, que comenzó con una exhaustiva investigación de usuarios. Durante esta fase, adopté métodos de investigación cualitativa para comprender las necesidades y comportamientos de los usuarios potenciales. A través de entrevistas y observación, pude identificar problemas específicos y oportunidades de mejora, lo que es crucial para el desarrollo de soluciones efectivas en UX. Esta experiencia resonó profundamente con los conceptos aprendidos sobre la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU), que enfatiza la importancia de conocer y entender al usuario antes de diseñar soluciones.

Además, la realización de un análisis competitivo durante las prácticas me permitió evaluar cómo se comparan los productos de competidores desde la perspectiva de la UX. Esta actividad fue particularmente útil porque me ayudó a entender el estándar de la industria y a posicionar mejor nuestro producto en el mercado. El ejercicio reflejó directamente los principios de usabilidad y los criterios de inspección heurística de Nielsen estudiados, aplicando evaluaciones críticas para identificar tanto fortalezas como debilidades en diseños existentes.

La creación de personas y mapas de experiencia del usuario fue otra área donde pude aplicar y profundizar mi comprensión de la UX. Al diseñar estas herramientas, no solo practiqué la síntesis de datos de investigación en perfiles de usuario representativos, sino que también exploré cómo las emociones y los viajes de los usuarios informan el diseño de interacciones y interfaces. Esta práctica estuvo alineada con los estudios sobre arquitectura de la información y diseño de interacción, permitiéndome visualizar y planificar la estructura y navegación de los productos digitales de manera que mejor sirvan a los usuarios finales.

En términos de evaluación de usabilidad, las actividades prácticas me ofrecieron la oportunidad de aplicar diversos métodos de prueba, desde evaluaciones heurísticas hasta pruebas de usuario reales. Estas evaluaciones fueron fundamentales para iterar y refinar prototipos, asegurando que los productos no solo fueran funcionales sino también intuitivos y agradables para los usuarios. Esta fase de pruebas reforzó mi entendimiento de la teoría de la usabilidad y la importancia de un diseño iterativo, aspectos subrayados en los múltiples documentos del curso.

Por último, la participación en el diseño y prueba de prototipos permitió una aplicación práctica del diseño iterativo y la metodología Lean UX. Desarrollar prototipos de baja y alta fidelidad y someterlos a evaluación me proporcionó puntos críticos que sugieren ajustes en el diseño. Esta experiencia fue esencial para entender el ciclo de vida del desarrollo de productos de software, incluyendo la necesidad de adaptarse rápidamente a los feedbacks de los usuarios y cambiar el enfoque del proyecto según sea necesario.

4. Reflexión sobre el aprendizaje y competencias adquiridas

Esta asignatura ha sido una experiencia de aprendizaje enriquecedora y transformadora, no solo en el contexto de la IU/UX/Usabilidad, sino también en cómo estos aprendizajes se han extendido y aplicado en otras áreas de mi formación académica y desarrollo profesional.

Primero, el profundo entendimiento de los principios de diseño centrado en el usuario y la usabilidad que he adquirido en esta asignatura ha influido significativamente en mi enfoque hacia el desarrollo de software y sistemas de información. En la asignatura de Desarrollo de Software, donde hemos trabajado en la creación de aplicaciones móviles, la comprensión de la UX ha sido crucial. A través de la implementación de interfaces intuitivas y la consideración de las necesidades del usuario final desde el principio del proceso de diseño, he podido desarrollar aplicaciones que no solo cumplen con los requisitos funcionales sino que también proporcionan una experiencia de usuario satisfactoria.

Similarmente, en la asignatura de Desarrollo de Sistemas de Información Basados en Web, el conocimiento adquirido en esta asignatura ha sido fundamental. Al diseñar páginas web, he aplicado directamente las técnicas de arquitectura de la información y accesibilidad para garantizar que los sitios no solo sean estéticamente agradables sino también accesibles en la mayor medida posible. Esta perspectiva me ha permitido crear sitios web más inclusivos y efectivos, que se alinean mejor con las expectativas y necesidades de los usuarios.

Más allá del desarrollo técnico, las habilidades adquiridas en análisis de usuarios y evaluación de la experiencia del usuario han mejorado mi capacidad para realizar investigaciones de mercado y análisis de necesidades en varios proyectos. Estas habilidades son transversales y mejorarán mi desempeño en los diferentes proyectos que realice en el futuro, permitiéndome aportar una perspectiva centrada en el usuario que a menudo conduce a soluciones más innovadoras y efectivas.

La capacidad de iterar sobre diseños basados en feedback real de los usuarios ha sido otra competencia crucial desarrollada en esta asignatura. Este enfoque iterativo es esencial no solo en el diseño de interfaces sino en casi cualquier entorno de desarrollo de productos, asegurando que los productos finales estén bien afinados para satisfacer las expectativas y necesidades del usuario.

En términos de crecimiento personal, esta asignatura ha afianzado mi aprecio por la importancia del diseño detallado y considerado. Ha reforzado mi creencia en que un buen diseño es invisible: los usuarios no deberían notar el diseño de la interfaz; simplemente debería funcionar sin hacerles pensar o frustrarlos.

En conclusión, las competencias y conocimientos adquiridos en la asignatura han sido fundamentales, no solo en mi formación como especialista en UI/UX sino en mi desarrollo como profesional tecnológico. Estas habilidades son aplicables en una variedad de contextos y disciplinas, preparándome para enfrentar desafíos futuros y contribuir efectivamente en la creación de soluciones tecnológicas centradas en el usuario.