**UX DESIGN**  
  
Diseño de experiencia de Usuario.  
Apunta al diseño de la interacción del software.  
  
ES EL PROCESO UTILIZADO PARA MEJORAR LA SATISFACCION DEL USUARIO, MEDIANTE OPTIMIZAR LA USABILIDAD, ACCESIBILIDAD E INTERACCION ENTRE EL PROPIO USUARIO Y EL PRODUCTO.  
  
Es una herramienta que se enfoca en el análisis de cómo es la relación de los usuarios con determinado producto, mejorando su uso y por lo tanto mejorar el alcance y los objetivos que tiene el producto.  
Se dedica al estudio de datos cualitativos y cuantitativos, que sirvan para comprobar si el desarrollo va a ser util o no.  
  
El diseñador del sistema, piensa en cada parte del proceso pensando en el usuario logrando solucionar problemas. Por lo tanto no solo se basa en la parte visual, sino que abarca distintas etapas en las que participan analistas que necesariamente no se dediquen al diseño web, como pueden ser los que se dedican a efectuar Research, que es la etapa de busqueda de información e investigación de los usuarios la cual es central en el area de experiencia del usuario. Otros se dedican a la estrategia de contenido o a la arquitectura de la informacion.  
  
Involucar varias etapas:  
 -VISUAL DESIGN (diseño visual)   
 -INFORMATION ARCHITECTURE (arquitectura de la información)  
 -INTERACTION DESIGN (diseño de interacción)  
 -USABILITY (usabilidad)  
 -USER RESEARCH (investigación de usuario)  
 -CONTENT STRATEGY (estrategia de contenido)  
  
Por todo esto es que trabajar en UX no tiene una carrera determinada, sino que puede abarcar la práctica en diferentes disciplinas de distintas carreras(ej: marketing, publicidad, psicología, análisis de sistemas, ciencias de la computación, diseño, etc).  
También existe la comunidad UX y eventos, para poder mejorar la capacidad de análisis.  
  
Algunos de los requisitos mas importantes es tener empatía con los usuarios, saber usar herramientas como Sketch, Adobe XD..o herramientas de trabajo colaborativo como Smaply (herramienta de mapeo online post workshop, que permite feedbacks inmediatos de otros usuarios), ó Real Time Board (plataforma pizarra para equipos multidisciplinares, que crea casos de uso con la ayuda de maquetas pre armadas, con tres funcionalidades: crear journey maps, personas y stayholder maps)  
  
**USABILITY (usabilidad) :** Es el grado de uso que posee una interfaz, un objeto cuando el usuario interactúa con ese objeto. Esta en juego la viabilidad del producto. Por eso es un proceso iterativo de uso constante a través del desarrollo de la aplicación.   
Permite acercarse al usuario y poder conocerlo mejor, viendolo interactuar con el diseño.  
  
Componentes:  
-*facilidad de uso* para el usuario realizar las tareas desde el primer momento.  
-*eficiencia* una vez conocido y utilizado el producto.  
-*memorabilidad*, que tan intuitivo es para reusar el producto  
-*errores*, evaluacion de cantidad y gravedad.  
-*satisfacción*, indica si el usuario va volver a usarlo  
-*utilidad*, va de la mano con la usabilidad el cual determina el uso continuo del producto.  
  
El UX Desginer sabrá utilizar el *Test de Usabilidad* en los momentos necesarios para mejorar la usabilidad mediante el uso, el cual ayudan a detectar errores, cantidad y gravedad de los errores.   
También se pueden usar las Heurísticas de Usabilidad (creadas en 1990 por Jackob Nielsen y Rolf Molich), las cuales se basan en 10 principios de usabilidad establecidas por un experto, pero no se enfocan directamente en las propias características del cliente, por lo cual hay que ser precavido en su uso.