

EDI 1 UX / UI

Experiencia de Usuario / Interfaz de Usuario

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFT N°93

Clase 1: Presentación - Introducción a UX

En esta presentación vamos a detallar esta materia, su importancia en la carrera y los detalles de su contenido que veremos a lo largo del año. También vamos a detallar modalidad de cursada, de actividades y participación y de evaluación.

A su vez, vamos a definir ciertos conceptos necesarios para comprender que nos depara este espacio...

Presentación de la Materia

- 1°B: Los viernes de 18:30 a 20:30
- 1°A: Los viernes de 20:40 a 22:40
- Modalidad de cursada es presencial (aunque podemos llegar a acordar una modificación respecto a la presentación de trabajos virtual)
- Evaluación individual, participación en clase
- Medios de comunicación: aula, campus ISFD93 o Infod y mail (federicocarrizo@abc.gob.ar)
- La bibliografía a utilizar de fuente para los contenidos será proporcionada por el docente

Criterios de evaluación

- La materia NO es promocional, PERO al ser EDI NO POSEE FINAL
- Eso significa que tienen que aprobar parciales con al menos 4 (cuatro) para aprobar la cursada
- Habrá 2 (dos) parciales en el año (multiple choice con un único recuperatorio el 22/11/2024)
- Parciales fecha:
 - 1er= 12/07/2024
 - 2do= 15/11/2024
- Materia presentada en 4 módulos
- Vacaciones de invierno del 15/07 al 26/07/2024 (Viernes 19 y 26 de Julio)
- Cierre de cursada el 22-11-2024

Ámbito de este Módulo

- Este modulo se definió por el Instituto: el EDI (Espacio de Definición Institucional) este año, tal como desde el 2020, se decidió que el sea “Experiencia de usuario / Interfaz de Usuario”
- En 2do y 3ro también hay EDI, pero cada uno se dará acorde al año y el avance de conocimientos.
- UX-UI es una materia que apunta al diseño centrado en el usuario, en nuestro caso, veremos diseño de sistemas informáticos centrado en el usuario (obviamente, ambientado en la carrera de Programación)
- UX es un concepto que toma importancia en este ultimo tiempo de desarrollo en tecnología por el hecho de volverse cada vez mas importante encontrar la satisfacción del usuario, por sobre el producto o sus valores predefinidos.

Tema Principal: UX/UI

- ¿Qué es UX?

La sigla UX proviene del inglés y refiere a “User eXperience” (Experiencia de Usuario). UX es la interacción de las personas con productos: sentimientos y emociones. En nuestro caso, serán sistemas, programas, aplicaciones y páginas webs.

Por eso, es un concepto utilizado generalmente en contenidos digitales, pero no siempre está ligado a ellos...

- ¿Qué es el Diseño UX?

Son técnicas y métodos para crear soluciones para los distintos problemas que puedan tener los usuarios ante la interacción con un producto o servicio...

- ¿Qué es UI?

Proviene de “User Interface” (Interfaz de usuario). Es lo que vemos al interactuar con un producto

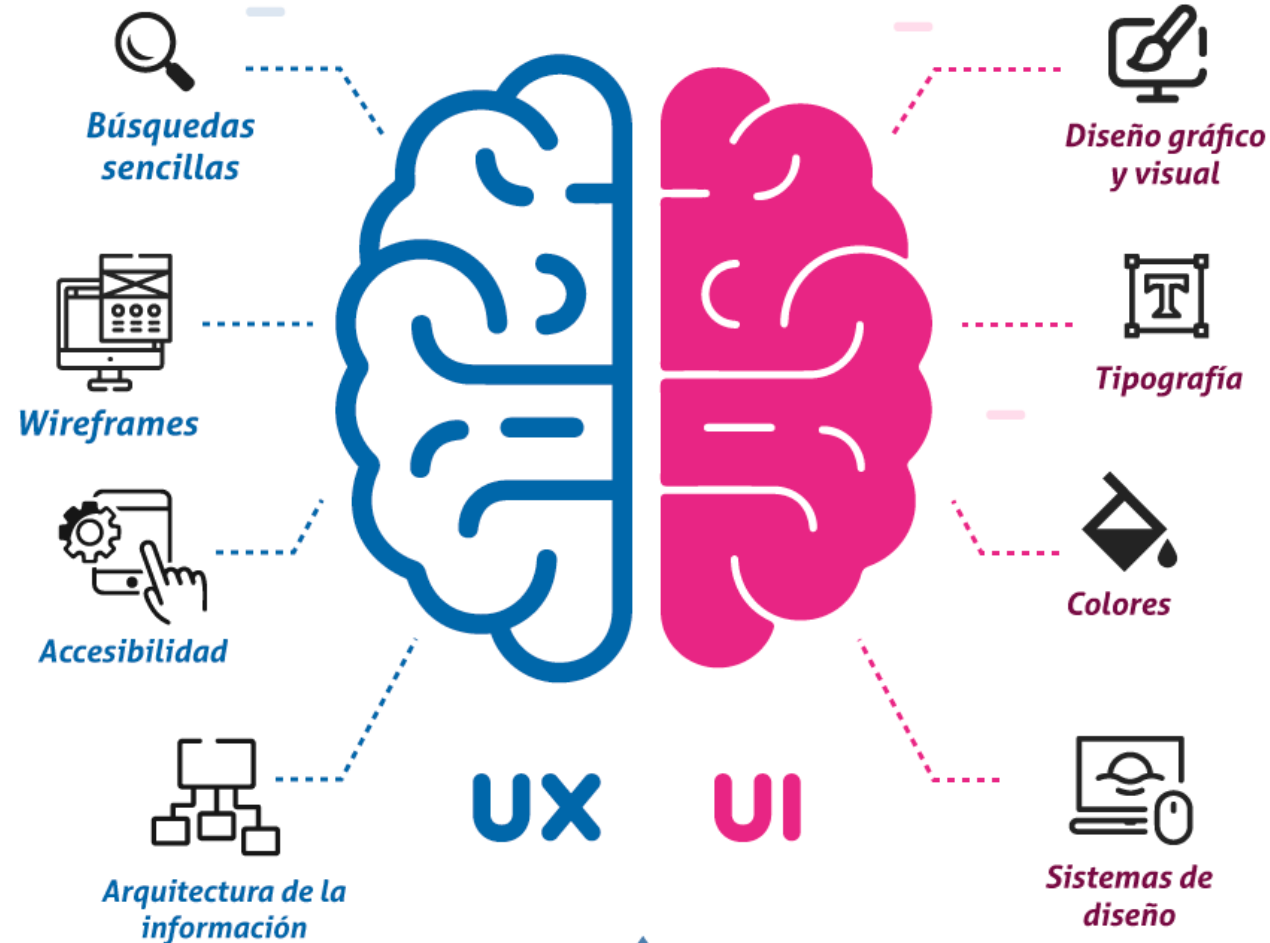
- ¿Qué es el Diseño UI?

Es diseñar un producto para mejorar la manera en la que los usuarios entran en contacto con el producto para poder usarlo...



Tema Principal: UX/UI

Conoce las diferencias entre UX y UI

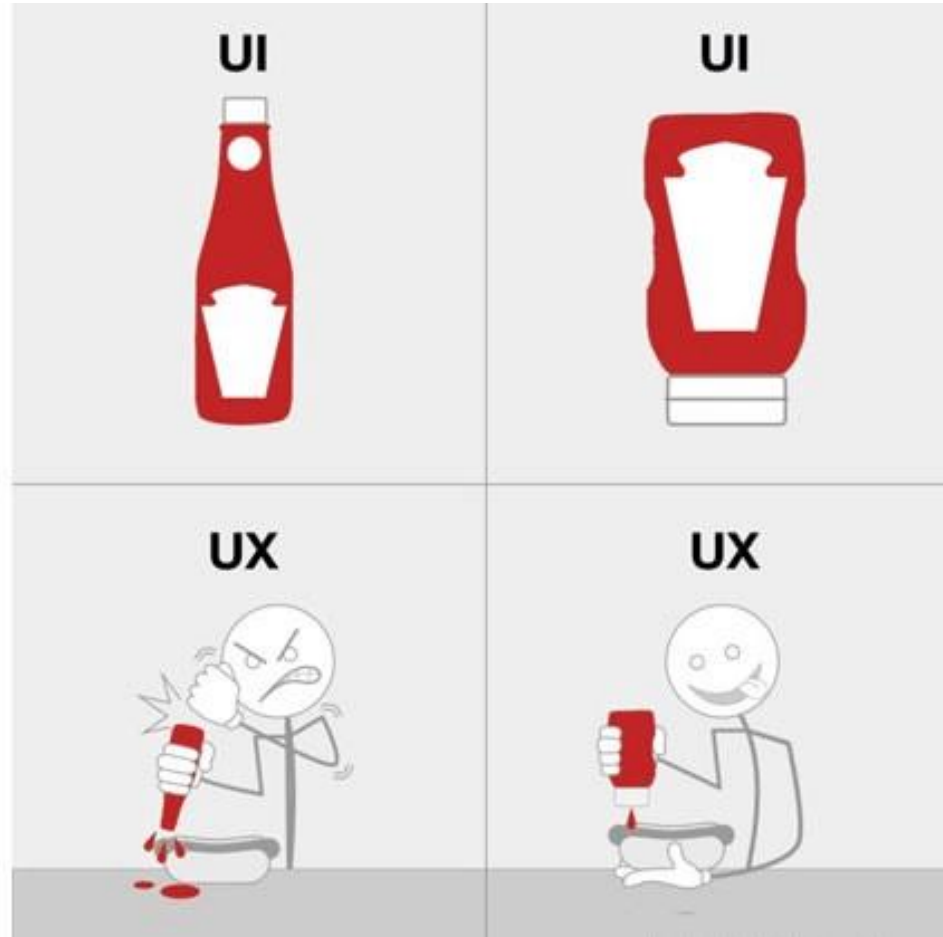


Tema Principal: UX-UI

UI ✗



UX ✗



Tema Principal: UX-UI



Tema Principal: UX/UI

- ¿Qué es y que no es UX?

La experiencia del usuario está centrada en lo que se llama “Ciencia del usuario”. Esta última trata la estrategia, creación de escenarios o prototipos y el conocimiento de las preferencias y necesidades que pueda tener el público objetivo.

Por otro lado, UI se enfoca en la parte visual de un producto o de una plataforma digital. La interfaz no es UX, aun si la misma se modifica para cumplir con las necesidades.

- ¿Como se relacionan UX y UI?

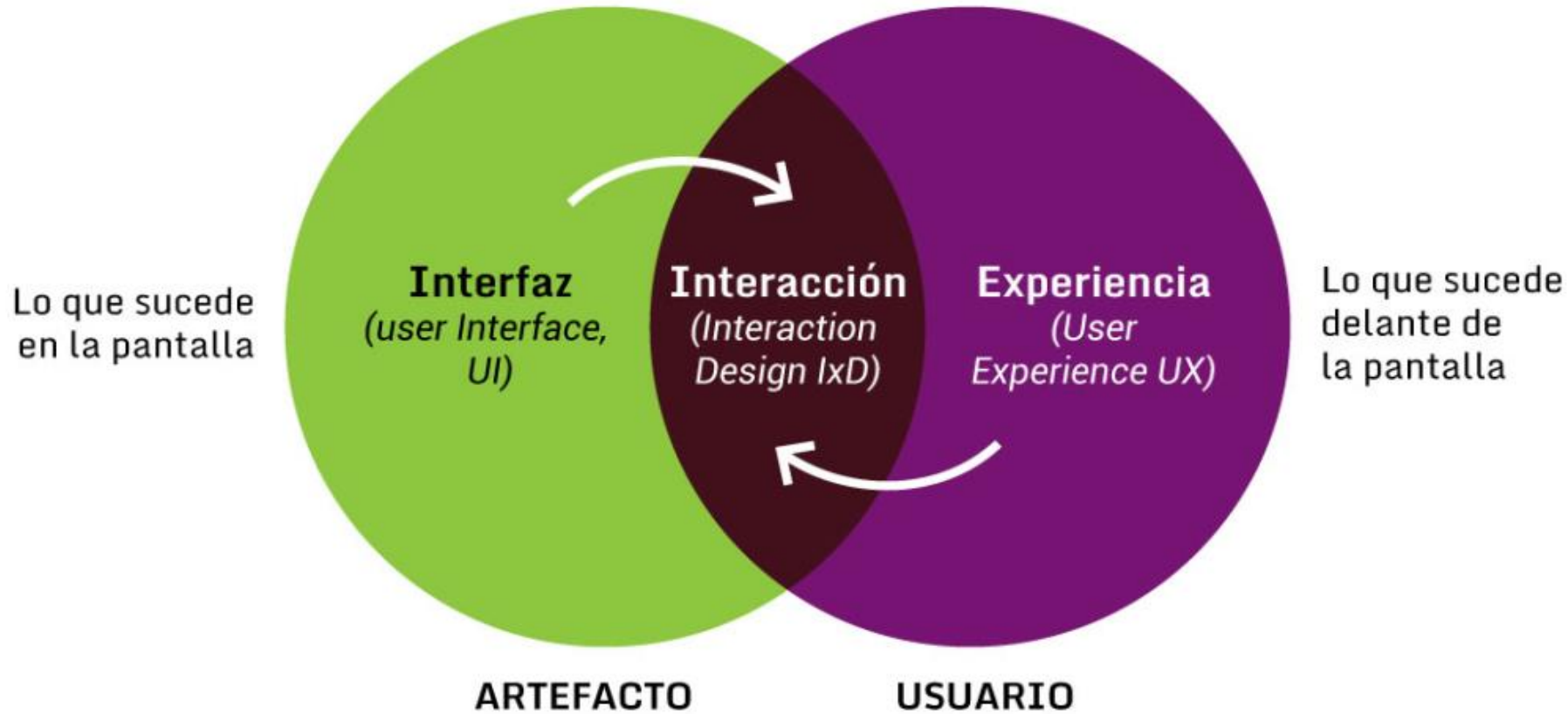
Para que la experiencia del usuario sea óptima, se requiere de una UI que cumpla con las preferencias de público objetivo.

Una buena investigación UX deriva en un buen modelo de UI a implementar

Tema Principal: UX-UI

- Tareas UX
 - Trabajo de Investigación
 - Entrevistas a los usuarios
 - Definición de requisitos
 - Diseño de funciones
 - Creación de personas
 - Diseño de producto
 - Benchmarking
 - Creación de pruebas de usuario
 - Recopilación y organización de estadísticas
 - Diseño de interacción
 - Arquitectura de la información
 - Plan de trabajo
 - Realización de prototipos
 - ...
- Tareas UI
 - Análisis de la investigación UX
 - Diseño de pantallas/interfaz
 - Optimización del estilo visual
 - Integrar elementos de diseño
 - Definir fuentes, colores, gráficos, menús, botones de usuario e imágenes.
 - Incorporar llamadas a la acción (interacciones)
 - Trabajo específico sobre el programa

Tema Principal: UX-UI



Tema Principal: UX-UI

Para concluir esta sección, podemos decir que UI es la etapa en la que los prototipos e ideas creados mediante planeación UX son llevadas a cabo. Cuando se complementan, quienes accedan a webs o apps se sentirán cómodos con ellas.

Tema Principal: UX-UI

- ¿Qué es Usabilidad?

Usabilidad (del inglés usability —facilidad de uso—) se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto.

La usabilidad (dentro del campo del desarrollo web) es la disciplina que estudia la forma de diseñar sitios web para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible.



Referente: Jakob Nielsen (1957) - Ingeniería de la Usabilidad (1993)

Tema Principal: UX-UI

- ¿Qué es Usabilidad?

(Nielsen; 2003) Para que un producto sea fácil de usar debe cumplir dos dimensiones:

La DIMENSIÓN OBJETIVA (Inherente) es la que se puede medir mediante observación, y se divide en los siguientes atributos:

- Facilidad de Aprendizaje
- Eficiencia
- Calidad de ser recordado
- Eficacia

La DIMENSIÓN SUBJETIVA (Aparente), en cambio, se basa en la percepción del usuario:

- Satisfacción

Tema Principal: UX-UI

- ¿Qué es Usabilidad?

(Nielsen; 2003) Para que un producto sea fácil de usar debe cumplir dos dimensiones:

La DIMENSIÓN OBJETIVA

- Facilidad de Aprendizaje

Responde a la pregunta: ¿Cómo de fácil resulta para los usuarios llevar a cabo las tareas básicas la primera vez que se enfrentan al diseño?



Tema Principal: UX-UI

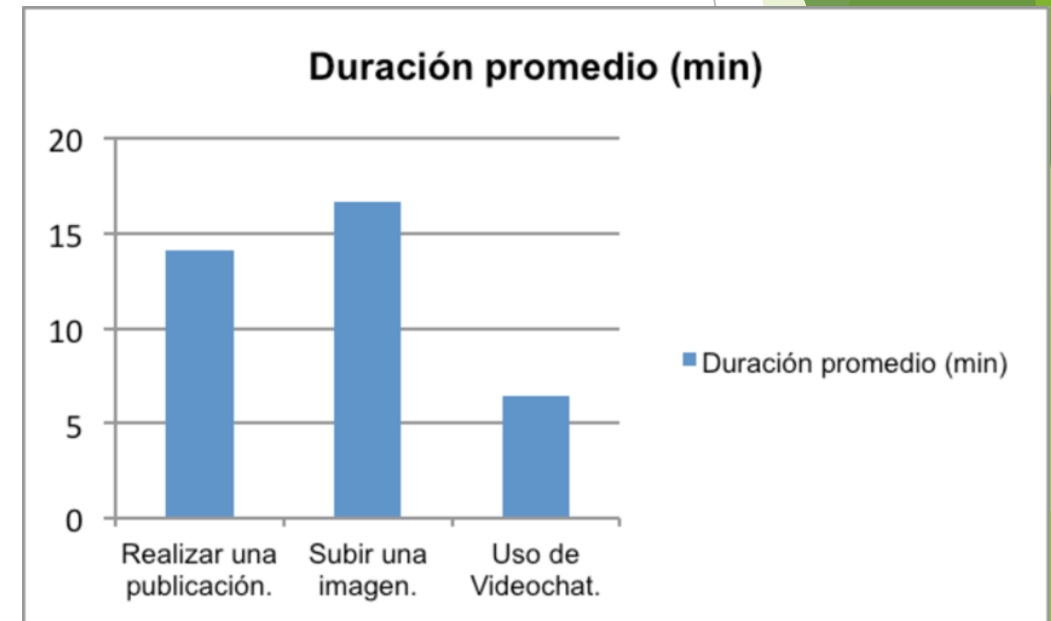
- ¿Qué es Usabilidad?

(Nielsen; 2003) Para que un producto sea fácil de usar debe cumplir dos dimensiones:

La DIMENSIÓN OBJETIVA

- Eficiencia

Una vez que los usuarios han aprendido el funcionamiento básico del diseño, ¿cuánto tardan en la realización de tareas?



Tema Principal: UX-UI

- ¿Qué es Usabilidad?

(Nielsen; 2003) Para que un producto sea fácil de usar debe cumplir dos dimensiones:

La DIMENSIÓN OBJETIVA

- Calidad de ser recordado

Cuando los usuarios vuelven a usar el diseño después de un período sin hacerlo ¿cuanto tardan en volver a adquirir el conocimiento necesario para usarlo eficientemente?



Tema Principal: UX-UI

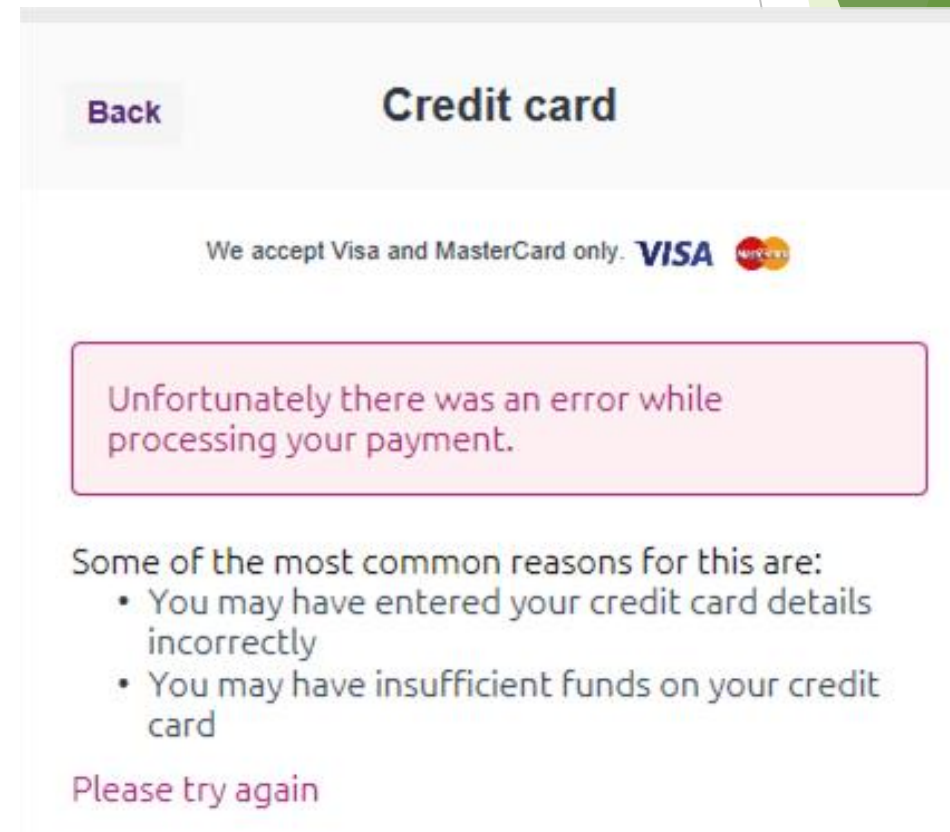
- ¿Qué es Usabilidad?

(Nielsen; 2003) Para que un producto sea fácil de usar debe cumplir dos dimensiones:

La DIMENSIÓN OBJETIVA

- Eficacia

Durante la realización de una tarea, ¿cuantos errores comete el usuario?, ¿cómo de graves son las consecuencias de esos errores?, ¿cómo de rápido puede el usuario deshacer las consecuencias de sus errores?



Tema Principal: UX-UI

- ¿Qué es Usabilidad?

(Nielsen; 2003) Para que un producto sea fácil de usar debe cumplir dos dimensiones:

La DIMENSIÓN SUBJETIVA

- Satisfacción

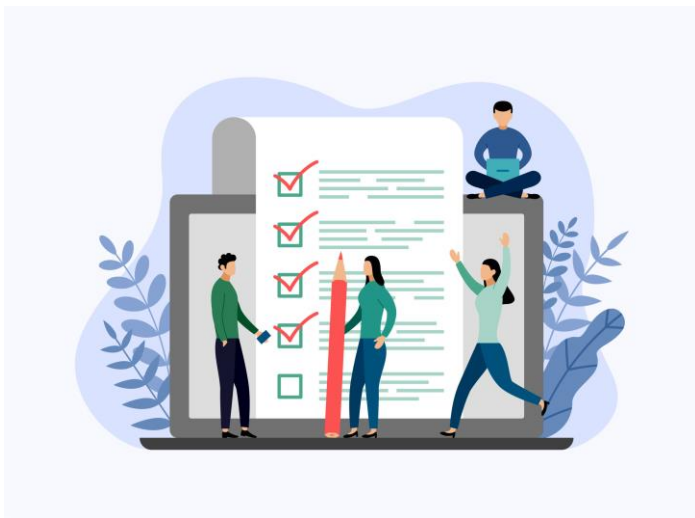
¿Cómo de agradable y sencillo le ha parecido al usuario la realización de las tareas?



Tema Principal: UX/UI

- Grados de Usabilidad

Empírica porque no se basa en opiniones o sensaciones, sino en pruebas de usabilidad realizadas en laboratorio u observadas mediante trabajo de campo.



Relativa porque el resultado no es ni bueno ni malo, sino que depende de las metas planteadas o de una comparación con otros sistemas similares.



Fin de la Clase ¡Buen Viernes!

Año 2024 - Profesor: Federico Carrizo

ISFDyT N°93