

# Ética en el diseño UX

Cambiando de paradigma

SocraTech

Daniela Peñaranda

@ahappydesigner

¿Qué tal? 🙌

# Soy Daniela Peñaranda



- ~ UX designer independiente.
- ~ La mitad de team-ux.com.
- ~ Profesora de maestría en IxD.
- ~ Embajadora de UX Latam.
- ~ Cocreadora de Diseño Ético Comunidad.

@technolatinas

Nuestro encuentro de hoy

# Agenda

- ~ Contexto y responsabilidad.
- ~ Buenas prácticas.
- ~ Herramientas y recursos.
- ~ Preguntas.

Personas utilizando Internet en  
todo el mundo:

**4.95 mil millones.**

Reporte: “DIGITAL 2022: GLOBAL OVERVIEW REPORT”. Data Reportal

En 2022, el mundo pasará más de

**12.5 billones de horas  
en línea.**

Reporte: “DIGITAL 2022: GLOBAL OVERVIEW REPORT”. Data Reportal

GWI revela que una “persona usuaria típica” ya pasa en promedio

# 7 horas al día en Internet

**contando todos sus dispositivos.**

Reporte: “DIGITAL 2022: GLOBAL OVERVIEW REPORT”. Data Reportal

**Muchas personas pasan  
más tiempo que nunca,  
conectadas a Internet.**

**Estamos influenciando a través  
de nuestras soluciones el  
mundo y con ello las decisiones  
que toman las personas.**



“

Quien controla el menú controla las opciones”.

Tristan Harris, design ethicist.

# ¿A quién o qué influimos?

- ~ Personas.
- ~ Comunidades.
- ~ Historia, cultura, política.
- ~ Seres vivos en general.
- ~ Medio ambiente.



¿De qué sirve la tecnología que avanza sin un norte?

**Debemos ser responsables de  
anticipar y disminuir las peores  
consecuencias de las todas  
soluciones que creamos.**

**UX Design ahora  
podría ser  
legalmente  
responsable de  
causar muertes.**



Snappchat - Speed filter

# ¿Qué es ética?

~ Práctica de reflexionar sobre lo que vamos a hacer y los motivos por los que vamos a hacerlo.

~ *La moral es un conjunto de reglas aceptadas por un grupo humano que funcionan como directrices y valoración para establecer lo que está bien o mal.*

# ¿Qué es diseño?

“La tarea del diseño consiste en transformar el medio ambiente y los utensilios del hombre y, por extension, al hombre mismo”.

- Victor Papanek

“El diseño es ética aplicada”

- Cennydd Bowles

Entonces,

# la ética en el diseño digital

**Considerar con detenimiento el impacto que genera (o puede generar) un negocio, un producto, un servicio o una funcionalidad para asegurar el respeto fundamental de seres vivos y del planeta.**



“

Uno de los principales motivos por el cual el diseño se considera un arma de destrucción masiva es por la falta de profesionalismo y ética de sus practicantes”.

Nat Di Pasquale, 2019; Cade Diehm.

# Adicción



“Absorbed by light” - Gali May Lucas

# 3 claves para responsabilizarnos

- ~ Reconocer cuando estamos trabajando bajo modelos económicos que explotan a las personas usuarias.
- ~ Estar conscientes cuando utilizamos técnicas y patrones de diseño de manipulación que perjudican a las personas.
- ~ Buscar nuevas maneras de diseñar tomando en cuenta el bienestar y la salud mental de las personas.

# Contaminación digital



Ghana Sipa Press - e-waste world conference & expo

## 3 claves para responsabilizarnos

- ~ Ser conscientes que nuestras decisiones de diseño dejan una huella ecológica en el planeta.
- ~ Pasar del egocentrismo al ecocentrismo.
- ~ Abordar la sustentabilidad web y aprender a ecodiseñar productos y servicios digitales.

# IA - Algoritmos sesgados



Algorithmic Justice League - Dr. Joy Buolamwini

# 3 claves para responsabilizarnos

- ~ Entender la tecnología y sus implicaciones éticas.
- ~ Conocer los principios para crear una IA ética.
- ~ Siempre diseñar para casos extremos.

# La industria de la tecnología digital está pasando por una crisis ética.

Depresión

Brecha digital

Polarización política

Desigualdad

Explotación moderna

Pérdida de dinero

Privacidad de datos

Ansiedad

Desinformación

eWaste

Racismo

Injusticia

Ciberterrorismo

Ciber-aislamiento

Abuso de confianza

Pérdida de derechos humanos

Pérdida de la autonomía

Sensación de vergüenza

Exclusión

Teorías de conspiración

Contaminación ambiental

Suplantación de identidad



Buenas prácticas

**¿Por dónde empezamos?**

Evitar ideas preconcebidas

# Algunos mitos

- ❧ La ética es solo un asunto personal.
- ❧ La tecnología tiene valores neutrales.
- ❧ La tecnología tiene la solución.
- ❧ No podemos detener la marea tecnológica.
- ❧ No podemos retrasarnos en cuestiones éticas.
- ❧ La ética no es buena para el negocio.

# La autorreflexión

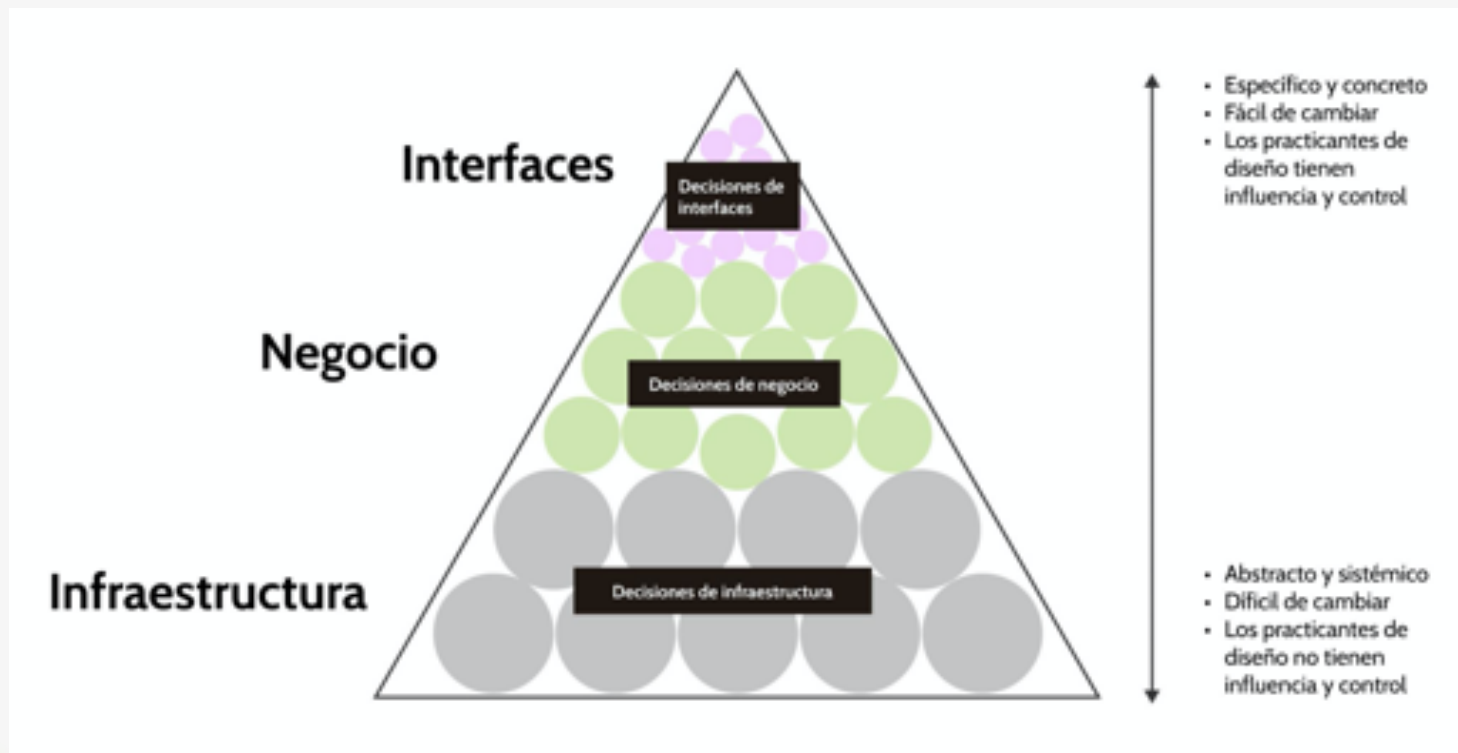
~ ¿Cuáles son mis valores?

~ ¿Qué errores estoy cometiendo en mi trabajo?

~ ¿Cuáles son mis límites ante una postura ética que no comparto?

~ ¿Mi rol me permite tomar decisiones éticas? Si no, ¿cómo podría hacerlo?

## Conocer mi poder de acción

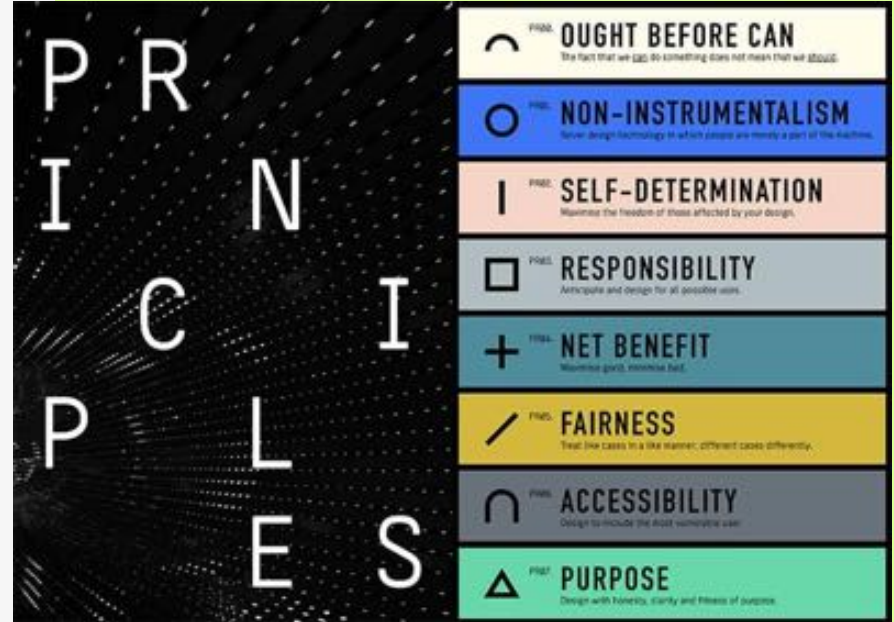


The layered contexts of digital design ethics - Curt Arledge

# Asegurar la calidad

- ~ Involucrando a todas las partes en el proceso de diseño.
- ~ Evitando el “fast delivery”.
- ~ Aplicar un enfoque “Human agency” y “Privacy by Design”.
- ~ Adoptar una perspectiva sustentable.
- ~ Aplicando principios de diseño UX y principios de diseño ético para una buena tecnología.

# Principios de diseño ético



Ethical By Design: Principles for Good Technology

# Cambiar de paradigma

## Enfoques

- ~ Human-centered design
- ~ Community-centered design
- ~ Life-centered design
- ~ Planet-centered design

## Creencias

- ~ Justicia social
- ~ Bienestar
- ~ Justicia ambiental
- ~ Inclusión

...

Desarrollar habilidades éticas

## **Sensibilidad ética**

~ Habilidad de reconocer las dimensiones éticas de las soluciones propuestas.

## **Creatividad ética**

~ Habilidad de explorar soluciones creativas a problemas éticos.

## **Activista moral**

~ La capacidad de comunicar su punto de vista ético a las partes interesadas.

[ethicsfordesigners.com](https://ethicsfordesigners.com)



# Aprender de otras personas

- ~ Justicia racial
- ~ Igualdad de género
- ~ Derechos LGBTQI+
- ~ Justicia ambiental
- ~ Accesibilidad
- ~ Brecha digital

...

# Herramientas y recursos

# Lecturas



# Podcasts



Episodio  
61 y 80



Episodio 33



Episodio  
4 y 10



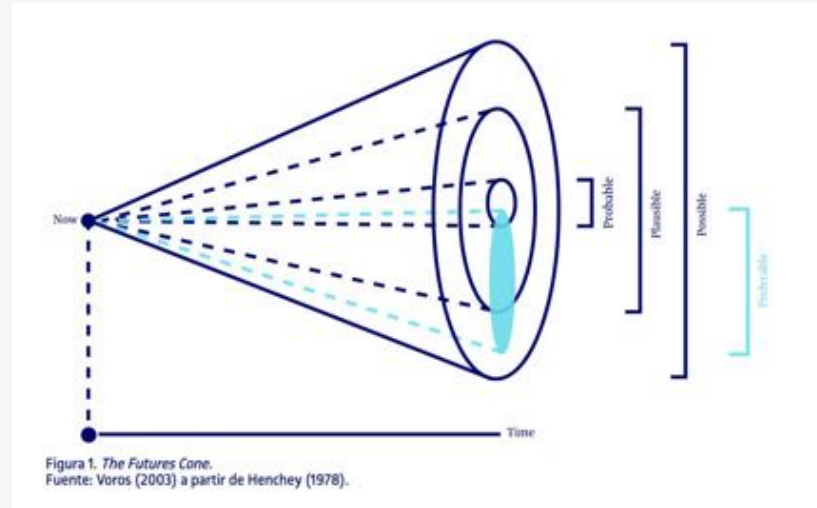
Episodio 10

# Systemic design toolkit



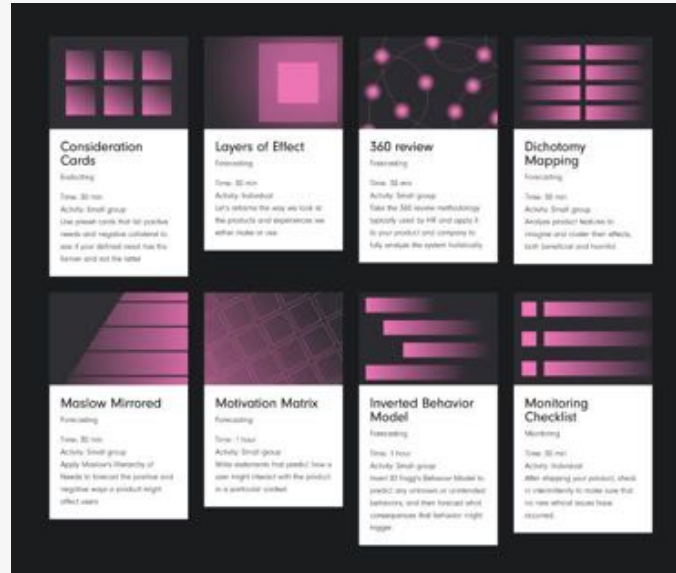
<https://www.systemicdesigntoolkit.org/download>

# Diseño especulativo - toolkit



<http://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/disenio-especulativo/>

# Design ethically toolkit



<https://www.designethically.com/toolkit>

# The digital product ethics canvas

**Digital Product Ethics Canvas**


This Canvas may be used as input for the Sustainable Business Model Canvas

Project: \_\_\_\_\_ Owner: \_\_\_\_\_ Version: \_\_\_\_\_

<b>Value Propositions</b> <small>Which value is delivered to the customer? Which customer problem is solved? Which bundles of services are we offering to each customer segment?</small>	<b>Preserving User's Focus</b> <small>Are users able to focus more and be less distracted? Does the product limit temptations for actions? Is excessive screen time discouraged?</small>	<b>Prevention of Addictions</b> <small>Can users disconnect without missing something important? Does the product allow for quick-in and out use (instead of endless consumption loops)?</small>	<b>Positive effects on user's lives</b> <small>What are the positive consequences of your product on the users everyday life? How does the product contribute to a "life well lived"? Does the product solve a real user pain? Does the product improve the user's physical and mental health?</small>
<b>Revenue Streams &amp; Conflicts of Interest</b> <small>What are the revenue streams in your business model? Which conflicts of interest between user and you are inherent in the business model?</small>	<b>High Quality Content</b> <small>Is in-depth quality content promoted over clickbait? Is misrepresentation of content discouraged?</small>	<b>Algorithmic Biases</b> <small>Is the formation of filter-bubbles prevented? Does the product expose users to new views based on user's backgrounds?</small>	
<b>Alternative Revenue Streams</b> <small>Which possible alternative revenue streams could reduce the conflicts of interest?</small>	<b>Promoting Offline Choices</b> <small>Does the product promote offline choices and enhance user's well-being? Does the product discriminate between their results or decisions?</small>	<b>Worldview &amp; Expectations</b> <small>Does the product promote a realistic expectations on life? Are excessive social comparisons avoided and discouraged?</small>	<b>Negative effects on user's lives</b> <small>What are negative consequences of using your product? Does the product reduce user's ability to focus? Does the product contribute to depression, loneliness, stress, loss of sleep? Does it harm relationships? Does it enable misinformation, propaganda or outright lies to spread? Does it harm children and their ability to learn and explore?</small>

**Threebility** View the [instructions](#) for this canvas and download our free [Sustainable Business Model Innovation Canvas](#)

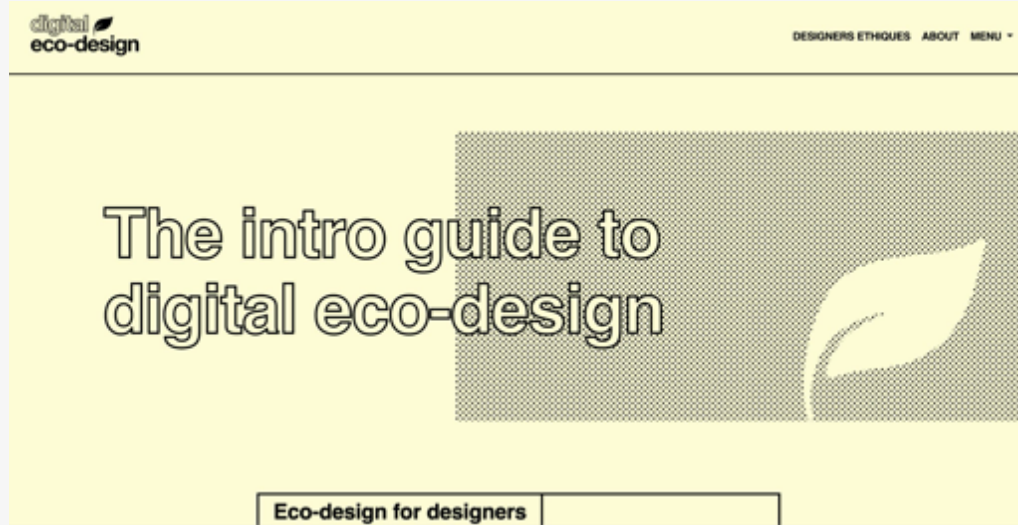
The Digital Product Ethics Canvas is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](#)



<https://www.threebility.com/post/the-digital-product-ethics-canvas>

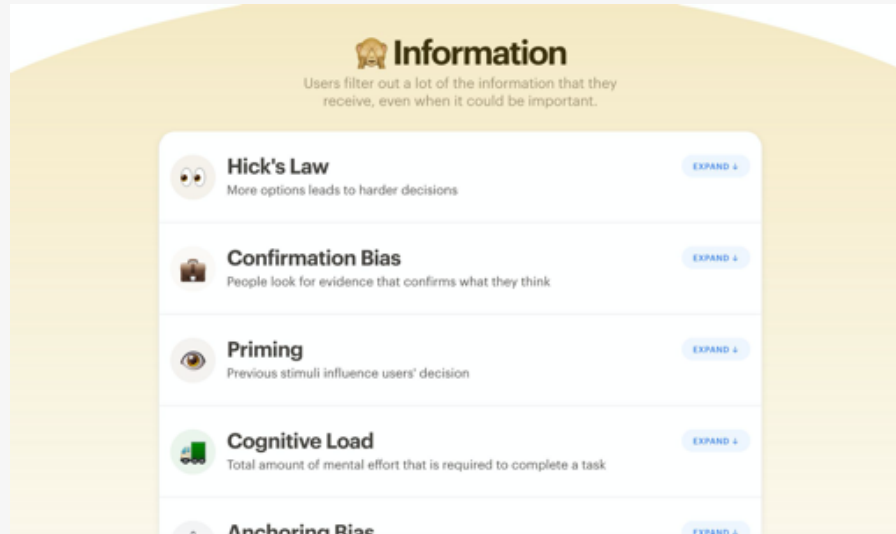


# Guide to digital eco-design



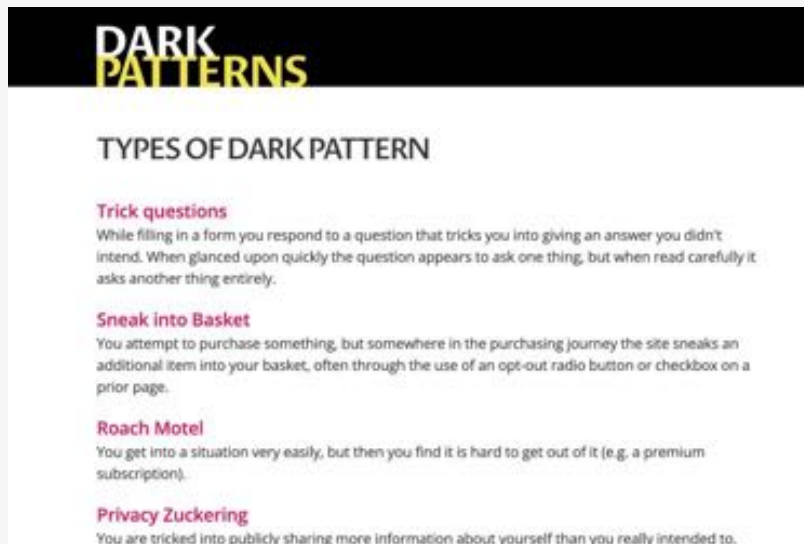
<https://eco-conception.designersethiques.org/guide/en/>

# Behavioral design



<https://growth.design/psychology>

# Dark patterns



<https://www.deceptive.design/types>

# Ethical framework for design decisions



[https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2799924/Design-Infographics/Ethics\\_of\\_Digital\\_Design-Toptal.pdf](https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2799924/Design-Infographics/Ethics_of_Digital_Design-Toptal.pdf)





**Diseño**  
**ético.**  
comunidad

~ Instagram -  
@disenoetico.comunidad

~ LinkedIn - Diseño Ético

Preguntas

# ¡Gracias!

@ahappydesigner