

EL USO DE UX Y UI

AUTOR: MAX JOSÉ BERMÚDEZ LEÓN

MARZO: 2021



San Marcos

Introducción

Ahora bien, analizando un poco más a fondo las variables, es evidente que la experiencia del usuario suele ser un factor diferenciador que hace a los prospectos y/o usuarios preferir ciertas aplicaciones en comparación con algunas otras. Por lo mismo, los diseñadores de experiencia (UX), pueden llegar a inclinar la balanza y llevar a un usuario a engancharse con ciertas apps dada su facilidad de uso, la parte intuitiva de las mismas, el valor agregado y la forma en que se adaptan a determinadas necesidades.

Es posible que, hasta el momento, el concepto sea un poco sutil, pero, seguramente al verlo formado en un ejemplo como el de Airbnb, puede llegar a ser mucho más claro el papel del diseño en la experiencia que, al fin de cuentas, ha ayudado a cambiar un poco la concepción cultural de la palabra “extraño” para los usuarios del sistema.



Tabla de contenido

Introducción	1
El éxito o fracaso de nuestra app. UI vs. UX.....	3
¿Qué es el diseño de UI?	3
La diferencia entre UI y UX.....	6
¿Qué hacen los diseñadores de UI?	7
¿Y cuándo aparece el UX Design?.....	9
Metodologías UX	11
Metodología Lean.....	11
Design Sprint.....	12
¿Cómo hacer un design sprint?.....	12
Investigación para el UX design	13
¿Qué es el diseño centrado en el ser humano?	13
UI: ¿Qué es una interfaz de usuario?	14
Web UI: Para usuarios.....	15
Comunicación visual de UI	15
Conclusiones y recomendaciones	16
Referencias bibliográficas	17

“Toda actividad se tiene que poder realizar sin tecnología. Obviamente usando tecnología se puede hacer más rápido y eficiente, pero la tecnología no es el factor crítico. El factor crítico es el diseño de los procedimientos”

El éxito o fracaso de nuestra app. UI vs. UX

El diseño de interfaz de usuario (UI) es una de varias disciplinas superpuestas responsables de crear las interfaces donde los usuarios interactúan con productos digitales. El diseño de interfaz de usuario se encuentra en un espectro con diseño de experiencia del usuario (UX), diseño de interacción (ID) y diseño visual o gráfico.

¿Qué es el diseño de UI?

En su definición más amplia, la interfaz de usuario es el espacio donde las personas y las máquinas interactúan. Las personas dan instrucciones a las máquinas y máquinas para que inicien un proceso, respondan con información y proporcionen comentarios que informen las decisiones humanas y habiliten futuras interacciones. El campo de la interacción humano-computadora (HCI) se ocupa más específicamente de las interfaces digitales, que han evolucionado desde las tarjetas perforadas y la entrada de texto en la línea de comandos hasta las sofisticadas interfaces gráficas de usuario (GUI) de la actualidad.

El diseño de interfaz de usuario para productos digitales se ocupa principalmente del diseño, la jerarquía de información, y la aparición de elementos de interfaz en pantallas individuales

para programas de software, sitios web y aplicaciones móviles, pero también puede incluir videojuegos o interfaces de TV.

Siguiendo los principios del diseño centrado en el usuario (UCD), los diseñadores de IU crean interfaces que están estructuradas y orientadas para satisfacer las necesidades del usuario en lugar de simplemente facilitar soluciones técnicas. Esto a menudo requiere un elemento de compromiso, con el diseñador de interfaz de usuario equilibrando los requisitos funcionales con las necesidades del usuario y la estética (dictados por diseño de marca y visual).

El buen diseño de interfaz de usuario admite usabilidad con diseños visuales claros y consistentes y estructuración de contenido, así como también proporciona pistas (significantes para ayudar a los usuarios a completar tareas mientras minimizando la interferencia causada por contenido innecesario o elementos de diseño).

Las interfaces de usuario digitales bien diseñadas aprovechan significantes comunes y metáforas visuales que tienen contrapartes del mundo real, por ejemplo, botones, controles deslizantes de volumen, calculadoras, íconos de disco para acciones de “guardado”, etc.

Las interfaces de usuario están compuestas por diferentes tipos de elementos, que incluyen:

- *Controles de entrada*, que son componentes interactivos en una IU y van desde casillas de verificación y botones de radio hasta listas desplegables y campos de texto: permiten a los usuarios realizar selecciones de una de las opciones mostradas e ingresar texto.

- *Controles de navegación*, donde los usuarios eligen un destino o cambian los datos que se muestran en su pantalla. Los elementos de la interfaz de usuario incluyen menús desplegables, controles deslizantes y barras de desplazamiento, rutas de navegación, pestañas y controles de paginación.
- *Elementos de información*, que proporcionan retroalimentación al usuario. Los elementos de la interfaz de usuario pueden incluir iconos, texto y contenido visual, barras de progreso y otras notificaciones.

Los diseñadores efectivos de UI siguen las mejores prácticas, convenciones, estándares y principios básicos de usabilidad para garantizar que las interfaces de usuario que crean se corresponden con las necesidades del usuario. Entre los principios más importantes están:

- Consistencia en el uso y la reutilización de los elementos comunes de la interfaz, para que los usuarios estén familiarizados y cómodos con la interfaz.
- Estructura de página o pantalla con una clara jerarquía de elementos, de modo que los elementos de mayor prioridad sean los más destacados para los usuarios.
- Uso del color y la tipografía para enfatizar los elementos de mayor prioridad, proporcionando claridad a los usuarios.
- Buena comunicación y retroalimentación para informar al usuario de los cambios de estado, errores o confirmación de las acciones del usuario, para



que el usuario pueda ver cómo el sistema reacciona a la entrada y toma decisiones con mayor facilidad.

- Comprensión de las preferencias y prioridades del usuario, para que las tareas u objetivos más comunes se realicen fácilmente, con un comportamiento predeterminado adaptado para simplificar las tareas comunes.
- Reducción de la carga cognitiva en los usuarios mediante el diseño de interfaces que hacen un uso efectivo de espacio en blanco y son tan simples e intuitivo como sea posible.

La diferencia entre UI y UX

El diseño de la interfaz de usuario a menudo se confunde con el diseño de la experiencia del usuario. Si bien puede haber una superposición considerable, son campos distintos con diferentes habilidades requeridas para cada función. Un diseñador de experiencia de usuario se centra en la estructura general y la función de un sitio web o aplicación y en cómo un producto se siente y funciona para el usuario.

Los diseñadores de UX trabajan con (o como) arquitectos de información para organizar el contenido; hacen referencia a la investigación de los usuarios y realizan análisis detallados de tareas y negocios para determinar el flujo de trabajo óptimo para operaciones complejas, como el proceso de pago de eCommerce y el proceso de creación de cuentas. Los diseñadores de UX luego crean flujos de usuarios, mapas de viaje de clientes, de baja

fideliad wireframe diagrams, y prototipos interactivos para probar, validar y refinar sus conceptos a través de pruebas de usuario.

UI vs. UX

La interfaz no es la solución. El diseño de interfaz de usuario generalmente juega un papel importante en el trabajo de un diseñador de UX, pero no es la única parte. Piénselo de esta manera: el diseño de UX es el consumible y la UI es la herramienta (con la que se puede consumir).

El Diseño UX es un proceso de diseño estratégico de varios pasos que tiene como objetivo crear un producto o sitio que los clientes/usuarios dibujen para, encontrar fácil de usar y comprender rápidamente. Y a través del proceso de diseño de UX, llegamos a la solución de interfaz de usuario correcta.

¿Qué hacen los diseñadores de UI?

Los diseñadores de la interfaz de usuario se basan en el marco proporcionado por el diseño de UX para acercar los productos digitales a su forma final. Siguen los wireframes de UX para la jerarquía y la prioridad de los elementos en cada pantalla, luego aplican las pautas de diseño visual junto con las mejores prácticas de diseño de interacción para garantizar la coherencia a lo largo de toda la experiencia.



Los diseñadores de interfaz de usuario son responsables de la jerarquía visual, el diseño, el espaciado y la alineación en la pantalla, el peso visual de los encabezados y la tipografía, el uso correcto de elementos de interfaz estandarizados como botones y campos de formularios, y el cumplimiento de las pautas de marca para tratamientos de color y logotipos.

Dado que las interfaces de usuario modernas no son simplemente pantallas estáticas sino también experiencias interactivas con comportamientos dinámicos y transiciones animadas, los diseñadores de IU también trabajarán con diseñadores de movimiento o diseñadores de interacción, perfeccionando los conceptos básicos de interacción desarrollados por diseñadores de UX.

El diseño de interfaz de usuario también puede incluir visualización de datos y trabajo de diseño de la información, lo que ayuda a los usuarios a dar sentido a los datos altamente complejos a través de una visualización simplificada de esta información en la “capa de presentación”.

Los diseñadores de la interfaz de usuario entregan las maquetas visuales finales de cada página web o pantalla de aplicación desde la cual los desarrolladores producirán el producto final. Así como el diseño de la interfaz de usuario a veces se superpone con el diseño de UX, también puede superponerse el diseño de la interfaz de usuario con el desarrollo frontal de un producto digital, particularmente cuando se trabaja con plantillas de pantalla bien definidas y bibliotecas de componentes.

Para servir a la eficiencia y la experiencia del usuario, los métodos de interacción se vuelven

cada vez más sofisticados. En el mundo de hoy, el diseño de la interfaz de usuario adquiere una importancia primordial a medida que el mundo que nos rodea se vuelve cada vez más digital. En las próximas décadas, el diseño de la interfaz de usuario progresará hacia el movimiento de pantallas bidimensionales y hacia el mundo 3D de realidad virtual (RV), AR (realidad aumentada) y MR (realidad mixta).

Independientemente de la tecnología, pantallas, espacios o entornos, el diseño de la interfaz de usuario continuará enfocado en facilitar la interacción y la experiencia del usuario entre “el hombre y la máquina” de la manera más eficiente posible.

¿Y cuándo aparece el UX Design?

El uso de la palabra "diseño" al lado de UX hace referencia al tipo de trabajo que se hace en esta disciplina. No se trata del diseño gráfico, sino de usar un conjunto de habilidades diferentes entre sí para "diseñar" una nueva experiencia que contempla 3 aspectos:

La usabilidad: es la funcionalidad misma, la que permite que un producto cumpla el objetivo para el que fue creado sin problemas.

Accesibilidad: se refiere a qué tan fácil resulta para el usuario entender el producto.

La Interacción entre usuario y producto. Esto viene desde los tiempos de la Revolución Industrial y que va desde lo técnico a lo más emocional, sobre cómo el usuario percibe el producto.

El UX Design como actividad en nuestros días abarca diferentes prácticas para cumplir con los 3 aspectos mencionados:

- La investigación del usuario
- Las pruebas de usabilidad
- Arquitectura de la información
- Diseño de la interacción
- Estrategia del contenido
- Diseño visual
- Recojo de datos (análisis de indicadores)

Cada aspecto requiere de un nivel de especialización elevado, por lo que un UX Designer es una persona de muchas cualidades. No por nada se considera que los mejores UX Designers son personas de conocimiento multidisciplinario.

Es importante saber si la experiencia que tuvo el usuario con tu producto o servicio fue intuitiva, cercana, torpe o confusa y también si navegar por la app o página web fue una experiencia complicada, lógica o arbitraria.

El UX user experience, está determinado por lo fácil o difícil que es para el usuario interactuar con los elementos de la interfaz de usuario que los diseñadores UI han creado.

Metodologías UX

Metodología Lean

Si la metodología de la UX clásica se centra en requisitos y entregables, la metodología Lean UX, de Jeff Gothelf, propone operar el UX en un entorno ágil; es decir, acelerando los procesos de diseño en función a los usuarios.

El origen de Lean UX proviene de Lean Manufacturing, un método implementado por Toyota que buscaba reducir el tiempo de planificación y producción de sus autos. ¿Qué es lo que hizo Toyota? Invitó a sus clientes a participar de los procesos de producción, poniéndole especial atención a sus opiniones y comentarios.

¿Qué logró Toyota con esta decisión?

- Ganó más clientes.
- Redujo el tiempo de los procesos de planificación y producción.
- La calidad de los autos mejoró considerablemente.
- Su capacidad de respuesta fue más efectiva frente a la de sus competidores.

Con los años, la metodología Lean ha sido aplicado al diseño y el desarrollo de páginas web y aplicaciones móviles. Siempre siguiendo los requerimientos de los usuarios, eliminando los desperdicios que no sean útiles para ellos, logrando que el proceso de producción sea más ágil y se alcancen los objetivos en un periodo más corto.



Design Sprint

Es una metodología UX puesta en práctica oficialmente y a escala por Jake Knapp y Google Ventures. El design sprint (o sprint de diseño en español) se parece mucho al método UX clásico, pero en realidad es mucho más rápido y realmente funciona.

¿Qué es un sprint? Según Google Ventures, “el sprint es un proceso de cinco días para responder preguntas comerciales críticas mediante el diseño, la creación de prototipos y la prueba de ideas con los clientes”.

En suma, un sprint te permite obtener datos claros de un prototipo realista en un periodo de tiempo muy breve, sin necesidad de construirlo y lanzarlo.

¿Cómo hacer un design sprint?

Sigue estos pasos de acuerdo a Google Ventures:

- El lunes: mapea el problema y elige un lugar clave para concentrarte.
- El martes: esboza las soluciones de la competencia en papel.
- El miércoles: toma decisiones difíciles y convierte tus ideas en hipótesis comprobables.
- El jueves: elabora un prototipo de alta fidelidad.
- Y el viernes: prueba ese prototipo con usuarios reales.

Investigación para el UX design

La investigación para el UX design se centra en las expectativas del usuario. Todas las experiencias e interacciones que los usuarios han tenido con cada aplicación han ayudado a establecer las expectativas sobre cómo se supone que funcionan y deberían funcionar las interfaces.

Si un diseñador UX, no está familiarizado con lo que quiere el usuario, podría diseñar una interacción de interfaz, que quizás pueda parecer lógica; pero rompería con las necesidades y expectativas del consumidor. Es por eso, que la investigación es algo muy importante dentro del proceso de creación.

A los usuarios no les gusta cuando el diseño del menú y/o el diseño de experiencia se comporta de manera muy diferente de lo que esperaban y esto podría resultar en un comportamiento negativo que afecta a la relación que tiene con la marca.

¿Qué es el diseño centrado en el ser humano?

En el UX, el diseño centrado en el ser humano, comprende al usuario final mediante la construcción de empatía a través de la investigación y experiencia del usuario. Comprende también los objetivos de la marca, mediante el conocimiento del valor para el negocio.

Así como para el usuario comprender la tecnología es fundamental, ya que puede utilizarla y aprovecharla al máximo, también es importante para el negocio centrarse en conocer a sus usuarios y clientes.

Esta acción genera una relación de valor, haciendo más eficiente y efectiva la experiencia, con el fin de lograr que tenga un sentido para sus usuarios finales.

El UX es fundamental para la cadena de valor de un producto o el journey de un usuario, asegura que en cada etapa las demandas y las soluciones brinden beneficios para el negocio y los usuarios, acompañándolos en cada de etapa de entrada y salida.

UI: ¿Qué es una interfaz de usuario?

El diseño de interfaz de usuario es lo que se usa para interactuar con un producto o servicio, mientras que el UX se preocupa por cómo se siente esa interacción.

Este diseño de interfaz o también llamado la ingeniería de la interfaz, es utilizado para las aplicaciones, software, sitios web y smartphone enfocado claramente en la experiencia de usuario e interacción.

Se le considera parte de la suma de arquitectura de información + elementos visuales + patrones de interacción y dentro de las actividades principales están:

- Diseño de interacción
- Guías de interacción
- Diseño de elementos
- Diseño visual
- Guía de estilo

Web UI: Para usuarios

En una Web UI es importante centrarnos en el aspecto humano (usuario), es por eso que el diseñador trabajará pensando siempre en el comportamiento e interacción del ser humano con las plataformas digitales.

El diseñador de la interfaz de usuario es fundamental para desarrollar esas actividades, utilizan herramientas como patrones, espacios y colores para guiar al usuario.

La palabra clave es “intuitivo”. Es importante asegurar que la interfaz de la aplicación sea atractiva, visualmente estimulante y tenga el diseño apropiado para que coincida con el propósito y personalidad de la aplicación.

Si se logra eso, nos aseguramos también que cada elemento visual se sienta unido y estéticamente sea atractivo para el usuario, ya que él es el centro de esta experiencia.

Comunicación visual de UI

La comunicación visual de UI se centra en la experiencia visual del usuario. Esto se determina en la forma de interacción entre un usuario y la interfaz, esto puede ser en una aplicación, página web o videojuego.

Se trata de cómo el usuario navega de A a B a través de los diferentes puntos de contacto visuales, ya sea tocando un botón o deslizando las imágenes.

Se debe diseñar cualquier tipo de elemento visual, esto incluye diseño de pantalla, transiciones, animaciones de interfaz y cada micro interacción.



Conclusiones y recomendaciones

Superando las limitaciones tecnológicas, los elementos gráficos han ido variando a lo largo de los años. Nos damos cuenta de los contrastes tan variados entre estilos y como una vez trabajado hasta el extremo se vuelve a los orígenes del mismo para encontrar la esencia y poder reinventarse.

Los diseñadores crean contenido a partir de todos estos elementos y dan soluciones visuales a problemas reales. Aplicando estas soluciones, el diseñador necesita saber si su trabajo consigue los resultados esperados y si el usuario está utilizando los recursos que se le proporcionan de la manera adecuada.

Para ello, la Usabilidad y Experiencia de Usuario (UX – User Experience), (dentro del campo del desarrollo de aplicaciones) es la disciplina que estudia la forma de diseñar sitios web, aplicaciones móviles, para que los usuarios puedan interactuar con ellos de la forma más fácil, cómoda e intuitiva posible.

La mejor forma de hacerlo es realizando un diseño centrado en el usuario, diseñando para y por el usuario, en contraposición a lo que podría ser un diseño centrado en la tecnología o uno centrado en la creatividad u originalidad.

Referencias bibliográficas

- SCOTT ANDERSON. (). UI vs. UX: La Guía Vital Para El Diseño De Interfaz De Usuario. <https://www.toptal.com/designers/ui/ui-vs-ux-la-guia-vital-para-el-diseno-de-interfaz-de-usuario>
- Antony Pinedo. (2021). ¿Qué es UX y UI? Guía para ser un profesional completo. <https://www.crehana.com/cr/blog/web/que-es-ux-y-como-te-ayudara-ser-profesional-completo/>
- Alejandra Mojica. (2020). 10 tendencias UX y UI que marcarán un antes y un después tu 2021. <https://www.crehana.com/cr/blog/disenio-grafico/tendencias-ux-ui/>
- Red Designs Systems (2020). UX: Diseño de experiencia de Usuario. Obtenido de: <https://www.reddesignsystems.com/que-papel-juega-el-diseno-de-la-experiencia-de-usuario-en-el-exito-o-fracaso-de-una-app>
- Hassan, Yusef. (2015). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf
- Gothelf, Jeff y Seiden Josh. LEAN UX COMO APLICAR LOS PRINCIPIOS DE LEAN MEJORA EXPERIENCIA USUARIO. Editorial Unir Emprende
- Neil, Theresa. (2014). MOBILE DESIGN PATTERN GALLERY. Editorial O'Reilly





www.usanmarcos.ac.cr

San José, Costa Rica