

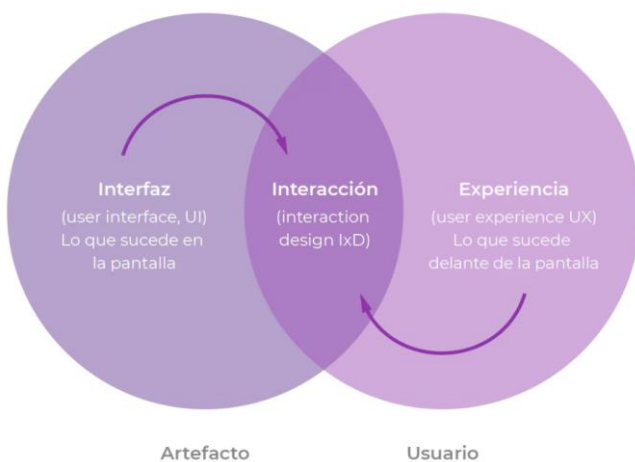
A person is shown in profile, looking out of a window with rain on the glass. The person is holding a magazine. The entire image has a blue tint. A white rectangular box with a black border is centered in the lower half of the image, containing the text.

UI, UX, IxD: ¿ CUÁL ES LA DIFERENCIA?



UI, UX, IxD: ¿ CUÁL ES LA DIFERENCIA?

Diseño de Interfaces (UI), Experiencia de Usuario (UX) y Diseño de Interacción (IxD) se suelen usar indistintamente. Pero no solamente no son sinónimos, sino que cada uno implica un proceso y un foco diferente.



Entonces... ¿cuál es la diferencia entre ellos? ¿Y por qué es importante conocer esa diferencia?

DISEÑO DE INTERFACES, O UI

Hace foco en el artefacto, o, dicho de otra manera, en lo que está dentro de la pantalla. Cuando uno diseña interfaces el problema que está resolviendo está en el diseño: selección y distribución de los elementos de la interfaz (ej. textos y campos del formulario), consistencia del diseño (con la plataforma, con otras pantallas), etc.

Es importante aclarar que **Diseño de Interfaces no**

equivale a Diseño Gráfico: el diseño de la interfaz puede incluir o no diseño gráfico. Por ejemplo, cuando uno hace un wireframe está diseñando una interfaz pero no está aplicando diseño gráfico, y cuando uno aplica reglas de estilo a una interfaz está aplicando diseño gráfico pero no está diseñando una interfaz.

EXPERIENCIA DE USUARIO, O UX

Hace foco en el usuario y en la experiencia que se quiere lograr. UX se refiere a lo que **experimenta** el usuario antes, durante y después de interactuar con el artefacto.

Sin incorporar al usuario, no se puede hacer UX. Por eso, resulta fundamental en el diseño de la experiencia, comprender en primer lugar a los usuarios y sus verdaderas motivaciones y necesidades, considerar desde ese lugar qué **interfaz**, qué **contenidos** y qué **interacciones** lograrán el resultado buscado, y finalmente, validar con usuarios los resultados que produce la interfaz propuesta.

La validación se puede hacer de forma directa (pruebas con usuarios, entrevistas cualitativas, relevamiento de modelos mentales), o de forma indirecta (heat maps, A/B testing, click maps).

La diferencia entre validación directa e indirecta, no es solamente metodológica. La validación directa suele ser cualitativa, es decir, nos permite saber por qué los usuarios hacen lo que hacen, mientras que la validación indirecta nos muestra que es lo que hacen, pero no nos dice por qué. Por eso, es bueno validar en primer lugar la experiencia de forma cualitativa como "ajuste grueso", y luego en forma cuantitativa

Para buscar el “ajuste fino”.

DISEÑO DE INTERACCIÓN, O IxD

La diferencia entre validación directa e indirecta, no es solamente metodológica. La validación directa suele ser cualitativa, es decir, nos permite saber por qué los usuarios hacen lo que hacen, mientras que la validación indirecta nos muestra que es lo que hacen, pero no nos dice por qué.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE CONOCER LA DIFERENCIA ENTRE UI/UX/IxD?

Volviendo a la pregunta inicial, hay dos respuestas:

- Por un lado, para que podamos comunicar con claridad lo que estamos haciendo, y qué alcance estamos tomando.
- Y por otro, para poder generar un lenguaje común con quien nos realiza el pedido. Si todas las partes entienden que Diseño de Interfaces (UI) no necesariamente implica Experiencia de Usuario (UX), tal vez tengamos la suerte de que ya no nos pidan que “le agreguemos UX a la pantalla”; y, si no somos tan afortunados, por lo menos sabremos hacer las preguntas necesarias para entender qué nos están pidiendo exactamente, y ayudar a reformular ese pedido en función de la verdadera necesidad.

Fuente: <https://www.kambrica.com/ui-ux-ixd-cual-es-la-diferencia/>





2 DIGITS GROWTH PLATFORM

ACELERALIA