

¿UX ≠ UI?

No, UX  UI



EDUARDO  
AGUAYO



# UI = User eXperience design

**Siempre que haya una interacción entre una persona usuaria y un producto o servicio, estamos hablando de una interfaz. La experiencia generada en el punto de contacto específico es lo que se conoce tradicionalmente como UX.**

Imagen: Daily PM en Noun Project.



**EDUARDO**  
AGUAYO



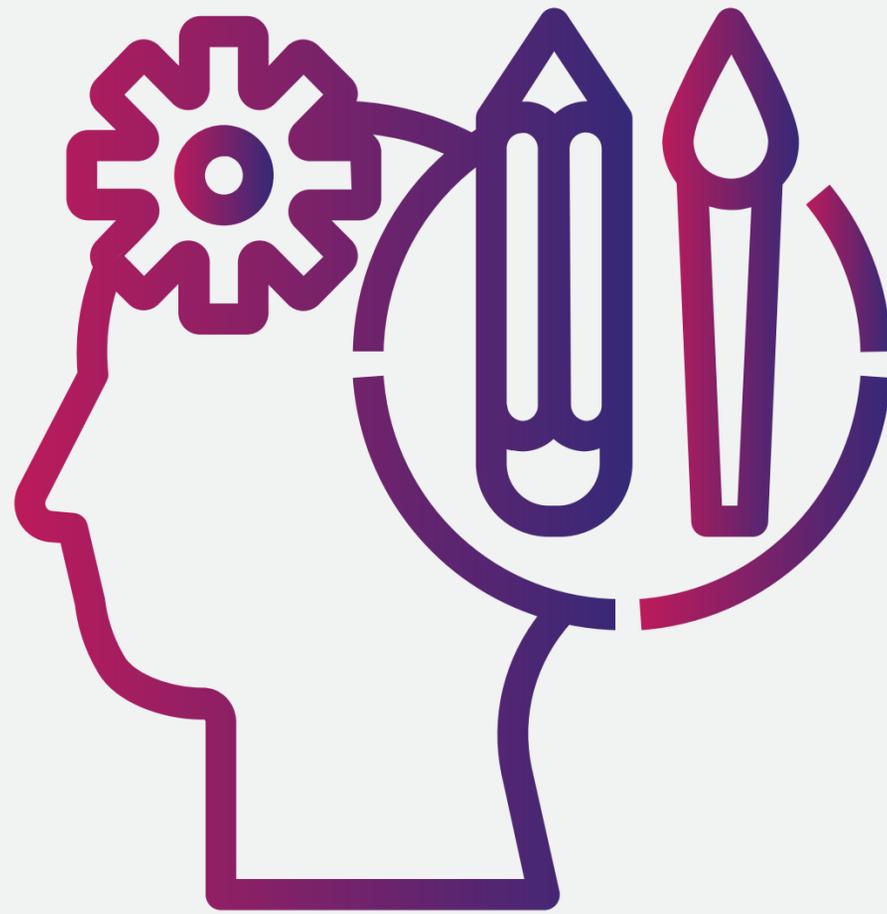
# UX ≠ Tecnología

Desde la visión de UI como operador de Figma, a la creencia que “el UX” es un experto en Maze. Antes de la tecnología y las herramientas, **el trabajo de diseño de experiencia se trata de comprender a las personas y diseñar soluciones para los problemas reales que enfrentan**; no se trata de justificar implementaciones tecnológicas, o de hacer más usables productos antojadizos.

Imagen: Daily PM en Noun Project.



EDUARDO  
AGUAYO



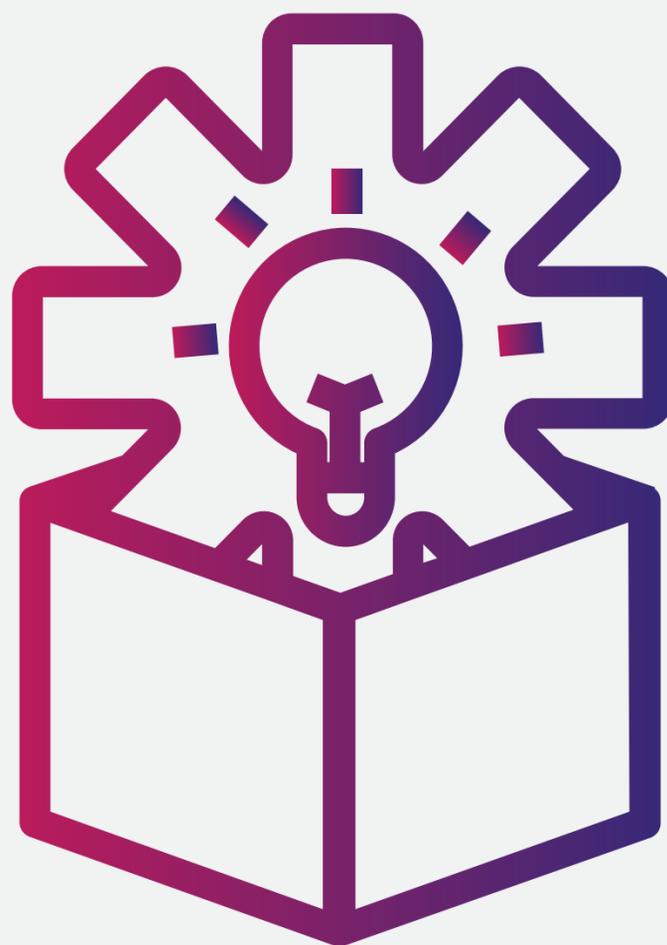
# UI Designer $\neq$ Dirección de Arte

Se tiende a pensar que el desarrollo de interfaces es equivalente a la dirección de arte en publicidad, definiendo el rol como diseño visual y creativo. **El proceso real implica mucho más que eso, desarrollando varias actividades de consulta y evaluación para llegar a una solución relevante con las personas y su contexto.**

Imagen: Daily PM en Noun Project.



**EDUARDO**  
AGUAYO



# User Interface $\neq$ Visual Design

Existe la creencia de que toda interfaz es visual, probablemente desde que el mundo del software incorporó el GUI (graphic user interface) como un estándar; en realidad, **una interfaz puede ser textual, sonora, háptica... O hasta un mueble, un edificio, o una ciudad entera.**

Imagen: Daily PM en Noun Project.



EDUARDO  
AGUAYO



# UI = UX

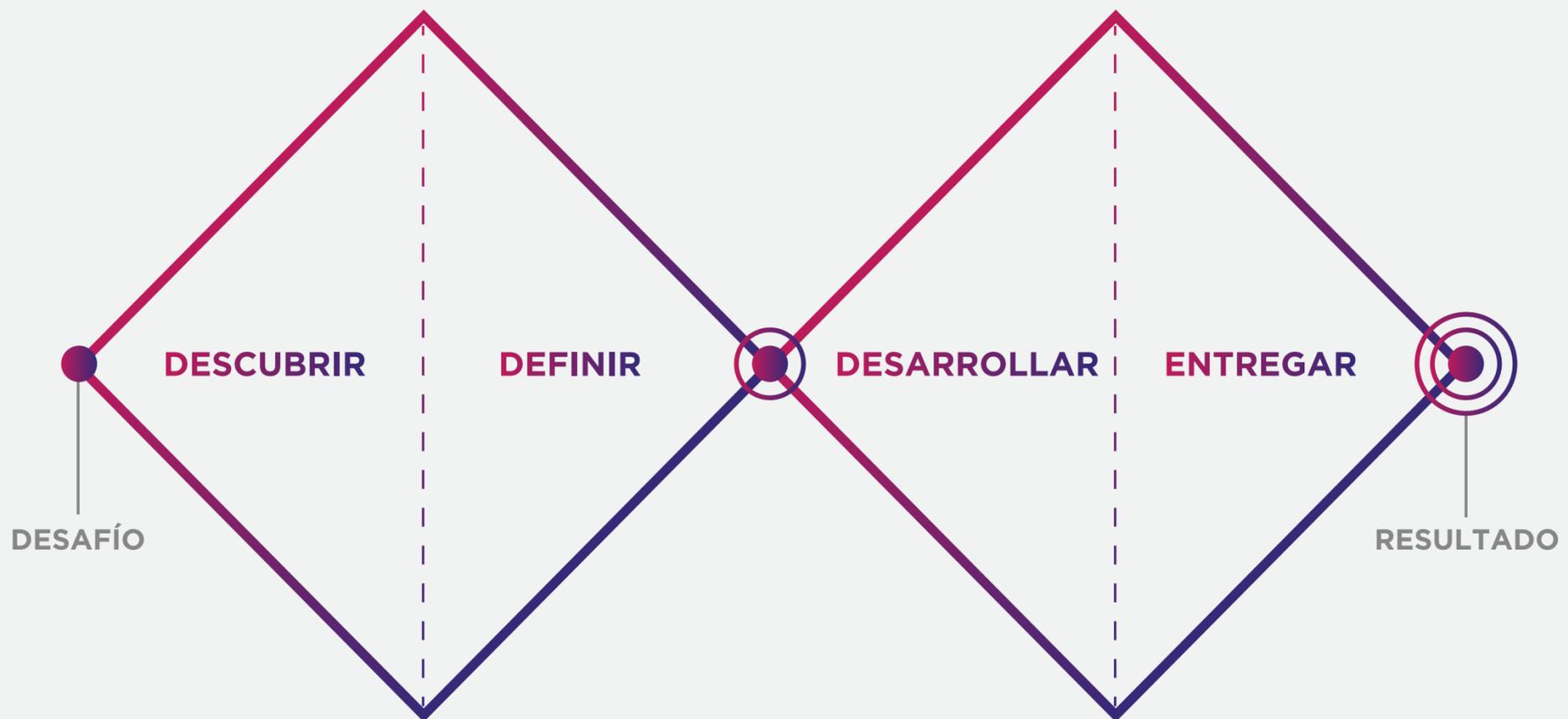
(architect | designer | writer | engineer | ∞)

El diseño de interfaces se considera un trabajo operativo, pero requiere de componentes tácticos y estratégicos, así como de otras disciplinas para llegar a un producto final completo. **Está bien quedarse en el área de especialidad de cada uno, pero es necesario manejar más de un set de conocimientos para desarrollarse en el área.**

Imagen: Daily PM en Noun Project.



EDUARDO  
AGUAYO



# UX y UI no son cosas separadas

Muchos de los rótulos que se esgrimen para cada uno de sus roles provienen de prácticas heredadas del mundo informático, del marketing, o publicidad. **El diseño centrado en las personas es un enfoque que considera desarrollar un proceso de exploración y definición de necesidades antes de idear soluciones, y de validar la utilidad y relevancia de éstas antes de lanzarlas públicamente;** para implementarlo no hace falta trabajar ni en una tecnológica, ni tener la palabra UX en tu firma del correo electrónico.

Imagen: Proceso de diseño (Doble Diamante).



EDUARDO  
AGUAYO



Más información en  
[eduardoaguayo.cl/recursos](http://eduardoaguayo.cl/recursos)