

Los elementos de la experiencia de usuario

Por [Jesse James Garrett](#), adaptado por [Hint](#).

Hint

Los elementos de la experiencia de usuario

POR JESSE JAMES GARRETT, ADAPTADO POR HINT.

Para entender, imprimir y usar siempre de referencia en el diseño de producto digital

¿Por qué será tu guía de UX de cabecera?

Cuando [Jesse James Garret](#) creó este diagrama en el año 2000, seguramente no dimensionó el impacto que tendría en todos los que hoy nos dedicamos profesionalmente a diseñar experiencias digitales. Sólo para enfatizar su importancia: [en 2015 Facebook declaró usarla como su metodología principal de innovación y diseño de nuevos productos digitales](#) y con mucha razón. Como diseñador o desarrollador de software...

Te ayudará a:

- Entender sencillamente el proceso de diseño de producto, desde lo estratégico hasta lo táctico.
- Nunca perder la vista las dos cosas más importantes para tu aplicación: los objetivos del usuario y los objetivos de tu organización.
- Separar correctamente, en todo el proceso, los aspectos funcionales de tu aplicación versus los aspectos sensoriales o formales.

Hemos optimizado el diseño de este diagrama y profundizado en sus partes para ayudarte a comprenderlo más rápido. Encontrarás en nuestras anotaciones un poco de la visión de Hint en cuanto al diseño de experiencias digitales centradas en el usuario.

"¡Esperamos que te sea tan útil como lo es para nosotros en la generación de casos de éxito!"

Atentamente,

El equipo de UX de [Hint](#)
www.hint.mx

Las dos dimensiones de un producto digital

PRODUCTO COMO FUNCIONALIDAD Y PRODUCTO COMO INFORMACIÓN

PRODUCTO COMO
FUNCIONALIDAD

PRODUCTO COMO
INFORMACIÓN

Las dos dimensiones de un producto digital

PRODUCTO COMO FUNCIONALIDAD Y PRODUCTO COMO INFORMACIÓN

PRODUCTO COMO FUNCIONALIDAD

Producto como funcionalidad:
Lo que el producto “hace”, comúnmente llamado “funciones”, las cuales brindan valor al usuario desde una perspectiva de servicio.
En términos llanos, la “función” se refiere a las reacciones del sistema tras las interacciones o contenido ingresado por el usuario.

Ejemplo: Todo lo que ocurre, por delante y por detrás del sistema, cuando le das “Me gusta” a un post en Facebook (muchas cosas).

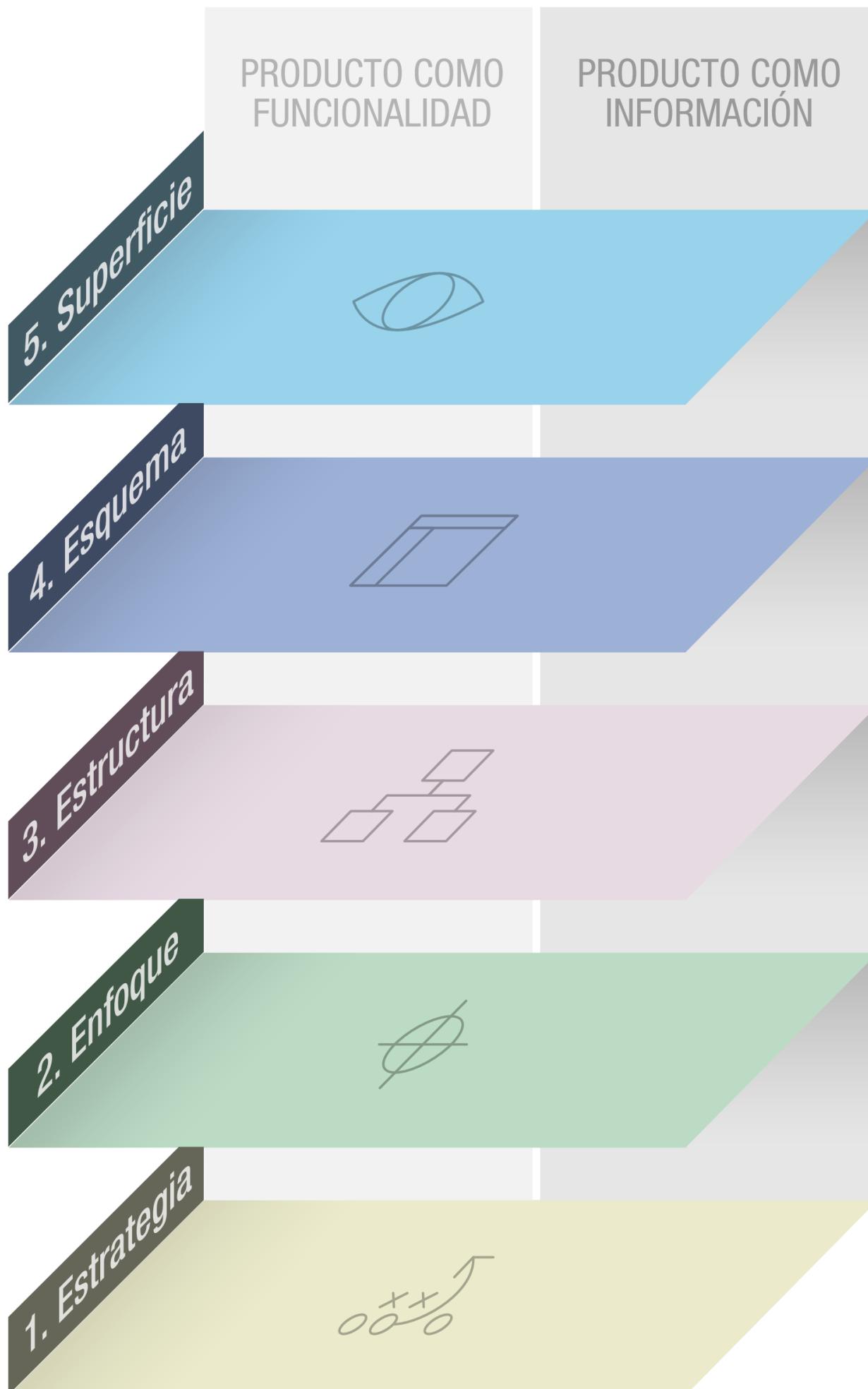
PRODUCTO COMO INFORMACIÓN

Producto como información:
Lo que el producto “dice” al usuario, de acuerdo con su interacción con el sistema.
Es decir, la información que se requiere presentar, en contexto, para poder entender y utilizar correctamente las funciones.

Ejemplo: La palabra “Me gusta” del botón de Facebook, “Like” en inglés, “Je aime” en francés.

Los 5 niveles de evolución de una experiencia de usuario

CADA UNA CUENTA CON LAS DIMENSIONES DE FUNCIONALIDAD E INFORMACIÓN.
[SE LEEN DE ABAJO HACIA ARRIBA ↑](#)



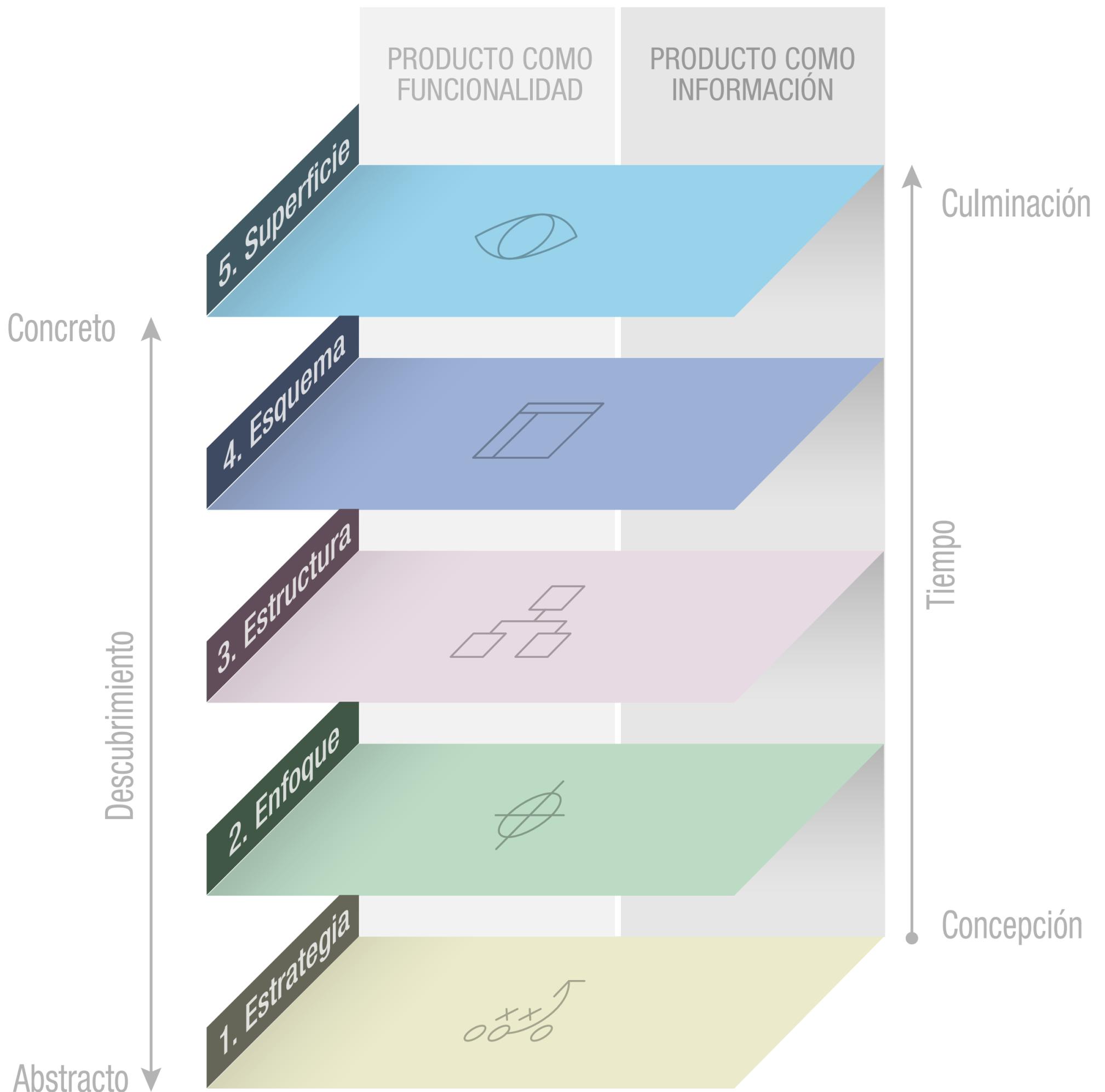
Los 5 niveles de evolución de una experiencia de usuario

CADA UNA CUENTA CON LAS DIMENSIONES DE FUNCIONALIDAD E INFORMACIÓN.
[SE LEEN DE ABAJO HACIA ARRIBA ↑](#)



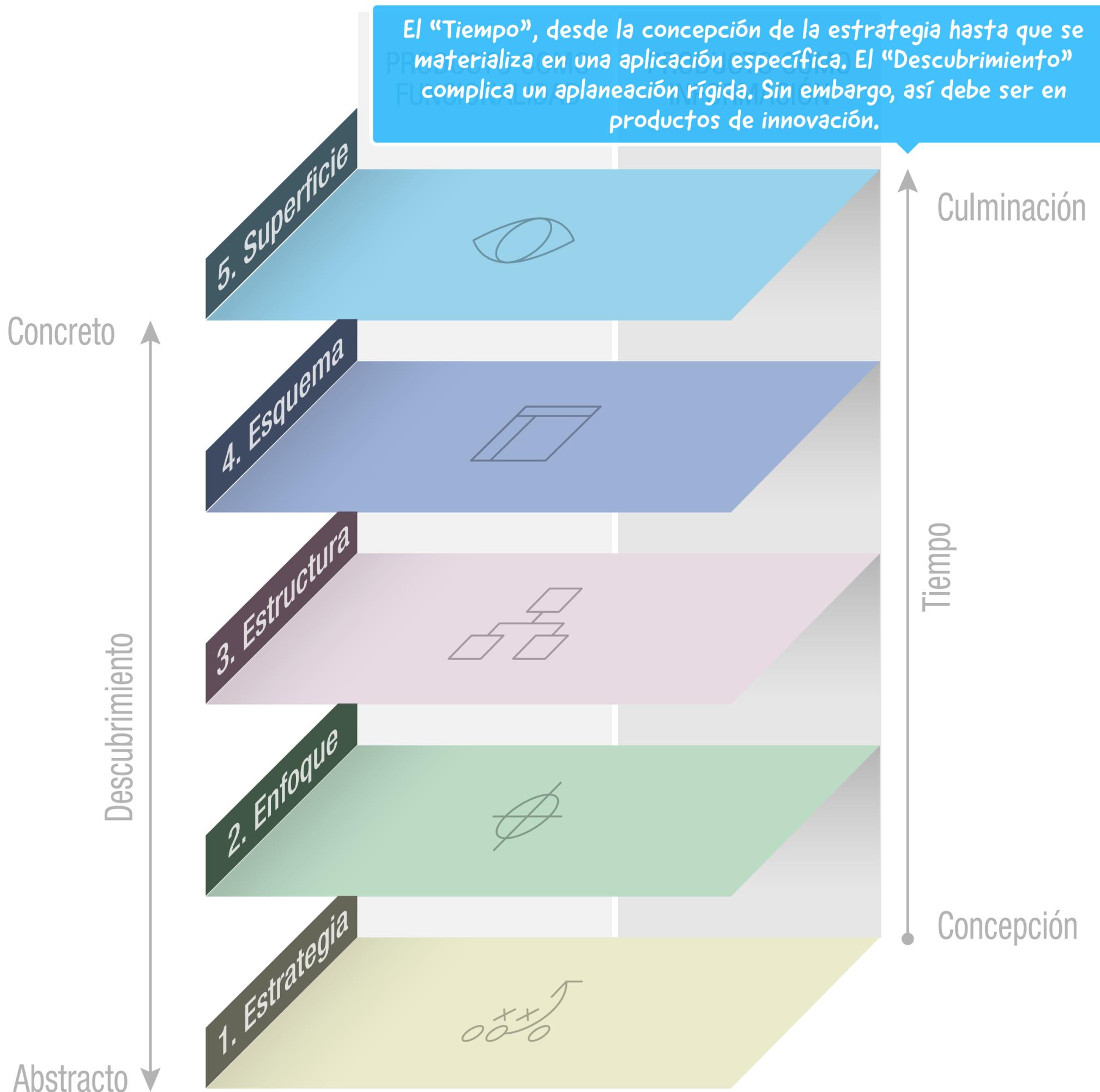
Dos formas de percibir los niveles: descubrimiento y tiempo

EL DESCUBRIMIENTO ES CÍCLICO, EL TIEMPO ES, NATURALMENTE, LINEAL.



Dos formas de percibir los niveles: descubrimiento y tiempo

EL DESCUBRIMIENTO ES CÍCLICO, EL TIEMPO ES, NATURALMENTE, LINEAL.



El "Descubrimiento" es un proceso cíclico. Subes y bajas conforme descubres algo nuevo en cada fase.

El diagrama final

Antes de conocerlo...

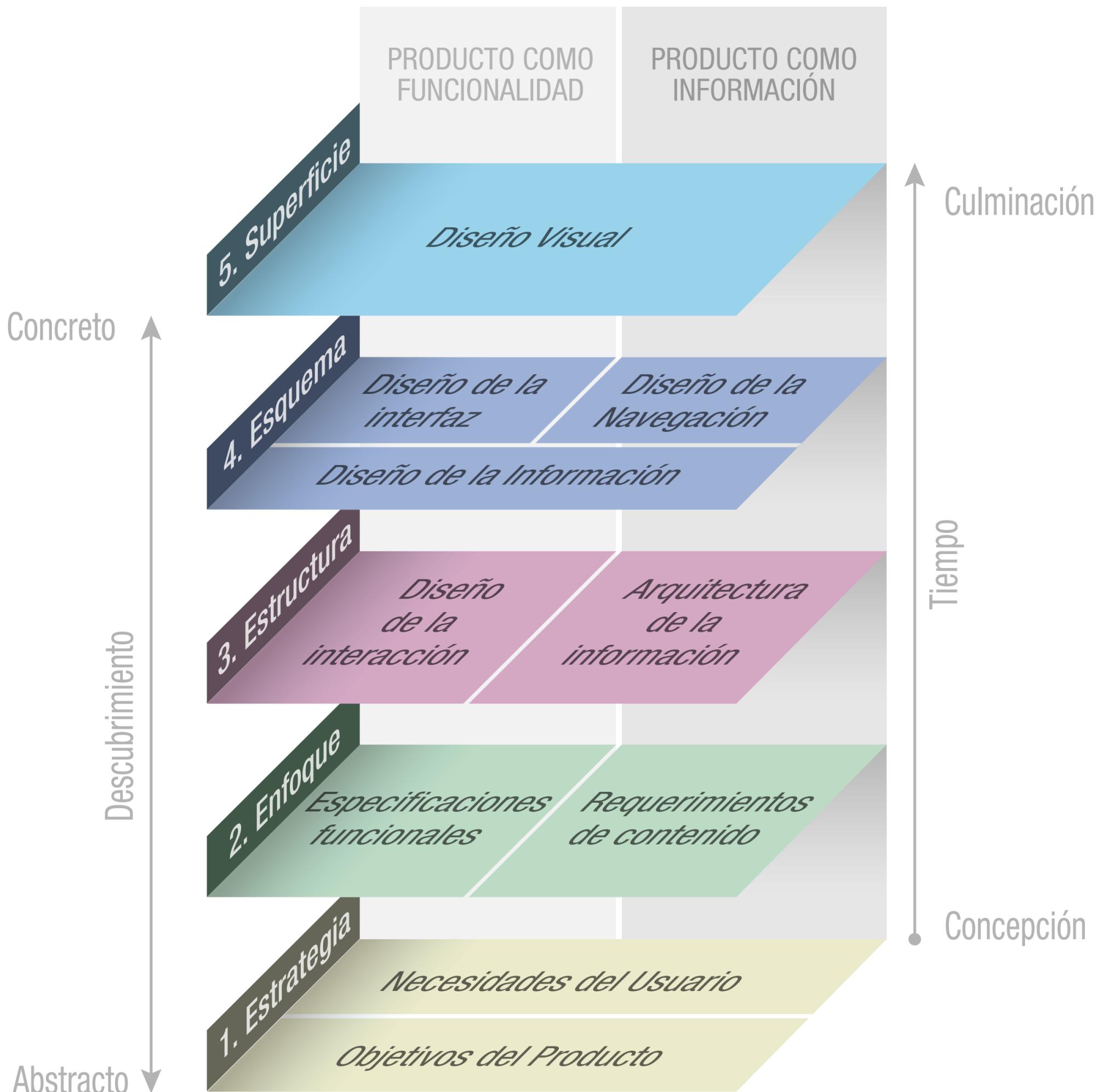
A continuación verás el diagrama final. La siguiente es la hoja que te recomendamos imprimir y tener a la mano siempre. Nosotros así lo hacemos.

Nota como, ya por cada nivel de la evolución de la UX, se dividen las disciplinas orientadas a funcionalidad y a la información. Dos lados de la misma moneda. Gracias a esta profundidad es que este diagrama resonó tanto en la comunidad de innovación y diseño de nuevos sitios y aplicaciones digitales. De hecho, es valioso incluso para disciplinas fuera de lo digital: diseño industrial, diseño arquitectónico, gráfico, etcétera. Básicamente toda creación humana cuya intención sea ser utilizada por un grupo específico de seres humanos.

En fin, aquí va...

Los elementos de la experiencia de usuario

[Jesse James Garrett's "The elements of user experience"](#). Reinterpretado por Hint ([hint.mx](#))



Gracias

Te recomendamos adquirir el libro “**The Elements of User Experience**” de Jesse James Garrett, para entender el proceso a profundidad. Encuéntralo en Amazon, aquí:

<http://amzn.to/1U2TBmc>

Hint