

## Ideas y visión respecto al tema central del libro

Respecto al primer tema abordado en el libro sobre como se han ido forjando los conocimientos en los profesionales que actualmente se desempeñan en el diseño centrado en el usuario creo bastante acertado el aclarar que se formaron respecto a la ejecución de las herramientas mas que a una formación acerca de los porque y los fundamentos del diseño UX, esto es clave cambiarlo debido a que en primer lugar se deben llegar a consensos alrededor de los conceptos bases así como también para que los conocimientos no giren en torno a una ejecución y uso de las herramientas, sino mas bien en torno a lo teórico, no como único paso sino como el inicial, que permite que pese a la obsolescencia de tecnologías o la aparición de nuevas se vuelva siempre a los fundamentos básicos que permitan resolver nuevas situaciones y ahondar en la metodología, mas que en la mera técnica o capacidad de ejecución.

*“La UX es toda la experiencia del usuario respecto a un servicio o producto.”*

*“Tienes que comenzar con la experiencia del cliente y trabajar hacia atrás sobre la tecnología... no a la inversa.”*

Acerca de estas cita de la lectura la primera directa del libro y la segunda de Steve Jobs, es que la experiencia de usuario en su calidad ideal se perfila como integral, es decir que a partir de la resolución de la experiencia completa de usuario en cada una de las áreas, su principal objetivo es generar una experiencia positiva en el usuario. Si esto se logra o no ya es necesario entenderlo en base a las métricas que son explicadas también como una herramienta fundamental para que la experiencia de usuario se vaya corroborando y validando ya luego de ser construída.

Una parte importante para explicar el estado ideal de la experiencia de usuario es declarar lo que no es, esto debido a que no es ninguna de ellas pero a la vez las integra como objetivo.

- “• *no es usabilidad*
- *no es ergonomía*
- *no es diseño gráfico*
- *no es estética*
- *no es focus group*
- *no es front-end*
- *y la lista sigue”*

Respecto a las métricas y como estas estudian la experiencia de usuario luego de haber sido ejecutada por primera vez el tiempo es un elemento crítico que define la calidad de experiencia, por ejemplo el compromiso como métrica es ambigüo debido a que el tiempo si es mayor en el uso de un producto o servicio no necesariamente define si la experiencia fue buena o no, sino más bien puede sugerir que para lograr el objetivo al recurrir a ello se tardo por una falta de fluidez , para ello es bien aclarado que se debe ver los tiempos en cada fase de la experiencia. En la experiencia de usuario el tiempo parece ser un factor clave que en sus distintos rangos hablan sobre la calidad de la construcción del otro, de como se fluye en los contenidos y se logra aprovechar el producto o el servicio.