

AUTOR

Profesor Gerardo Cerda Neumann.

Ingeniero y Magister en Inform1tica

M1s de 30 a1os de experiencia en docencia universitaria y desarrollo de proyectos de soluciones tecnol3gicas.

Formador de m1ltiples generaciones de Analistas de Sistemas, Programadores, Ingenieros en Inform1tica e Ingenieros Civil en Inform1tica.

Especialista en: Agilidad, Big Data, Bases de Datos, Business Intelligence, Calidad de Software, E-Business, Gesti3n de Procesos, Ingenier1a de Software y Sistemas de Informaci3n.

[DISE1O DE APPS M3VILES: ¿QUÉ ES UX, UI e IXD?]

Resumen

Se presentan los conceptos de UX, UI Y IXD para aclarar la t1pica confusi3n que se produce.

Se reservan los derechos de autor. Est1 prohibido su uso para su comercializaci3n y redistribuci3n, exceptuando la autorizaci3n comprobable para cada uno de los autores intelectuales involucrados en la creaci3n del presente documento. Usted no puede declarar propiedad intelectual o exclusiva a ninguno de nuestros productos, modificado o sin modificar. Todos los productos son propiedad de los proveedores del contenido. En caso de que no se especifique lo contrario, nuestros productos se proporcionan sin ning1n tipo de garant1a, expresa o impl1cita. En ning1n esta compa1a ser1 responsables de ning1n da1o incluyendo, pero no limitado a, da1os directos, indirectos, especiales, fortuitos o consecuentes u otras p1rdidas resultantes del uso o de la imposibilidad de utilizar nuestros productos

[DISEÑO DE APPS MÓVILES: ¿QUÉ ES UX, UI Y IxD?]

por Gerardo Cerda Neumann

UX	UI	IxD
<ul style="list-style-type: none">• Experiencia de Usuario• Se enfoca en lo que él quiere hacer en la interfaz.• Experiencia antes, durante y después de interactuar con el dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">• Interfaz de Usuario, Diseño de Interfaces• Se enfoca en el diseño de la App.• Se centra en el dispositivo móvil.• Se enfoca dónde accede el usuario y dónde no.	<ul style="list-style-type: none">• Diseño de interacción• Consisten en definir la forma de operar de la interfaz que se diseña• Se ven los flujos de interacción y la respuesta del dispositivo.• Es aplicar la experiencia de usuario.

Licencia Creative Commons
Reconocimiento-SinObraDerivada CC BY-ND

