

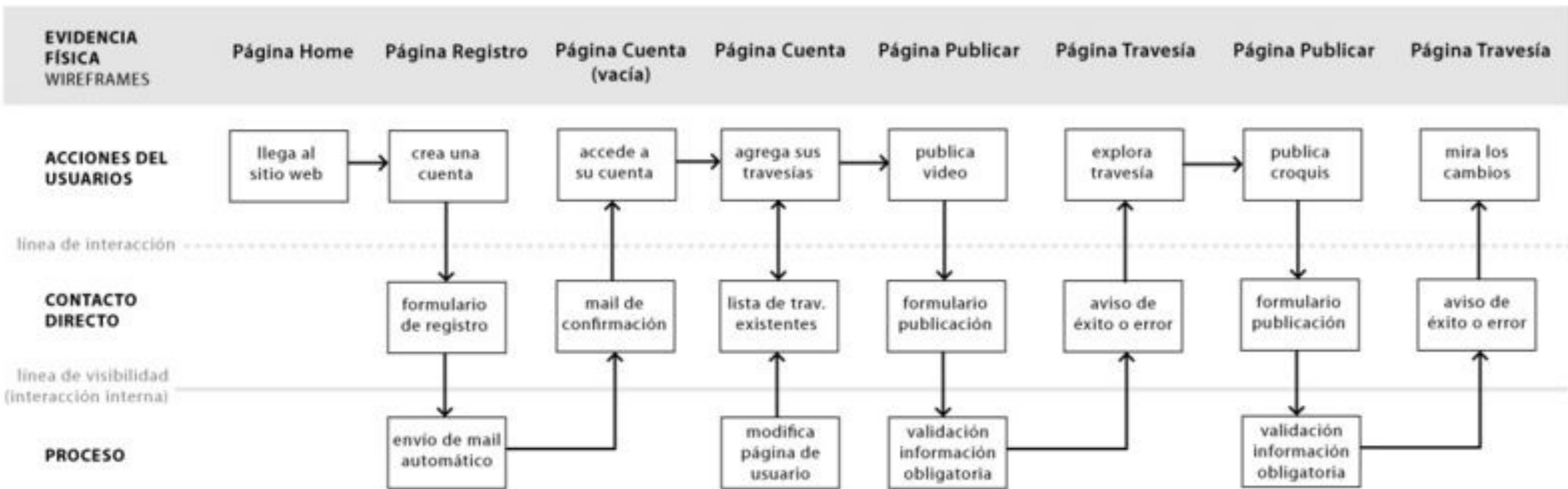


Partituras de interacción

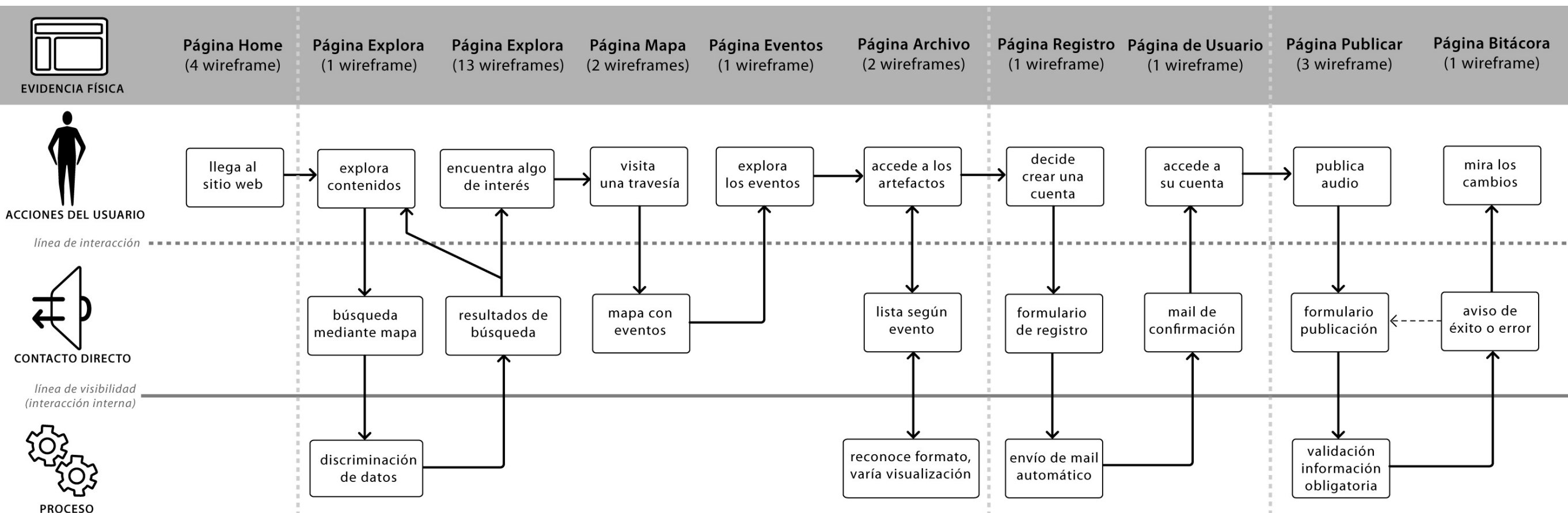
Notación gráfica para el diseño UX

<http://eadpucv.github.io/pix>

Historia

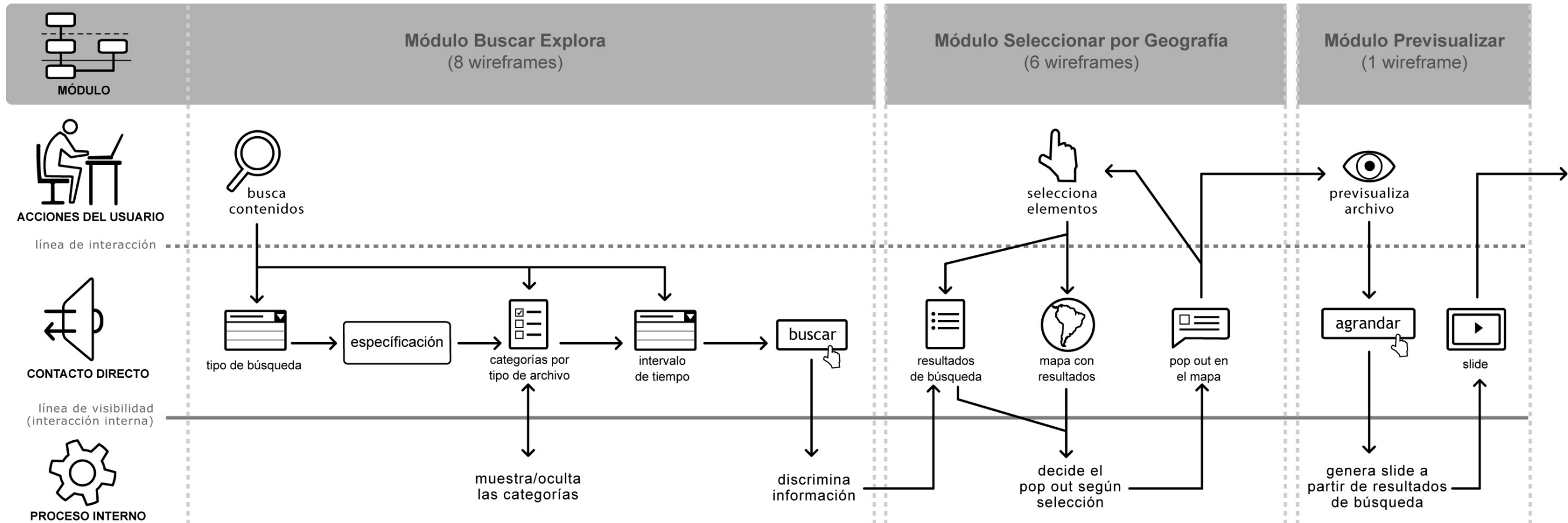


Historia

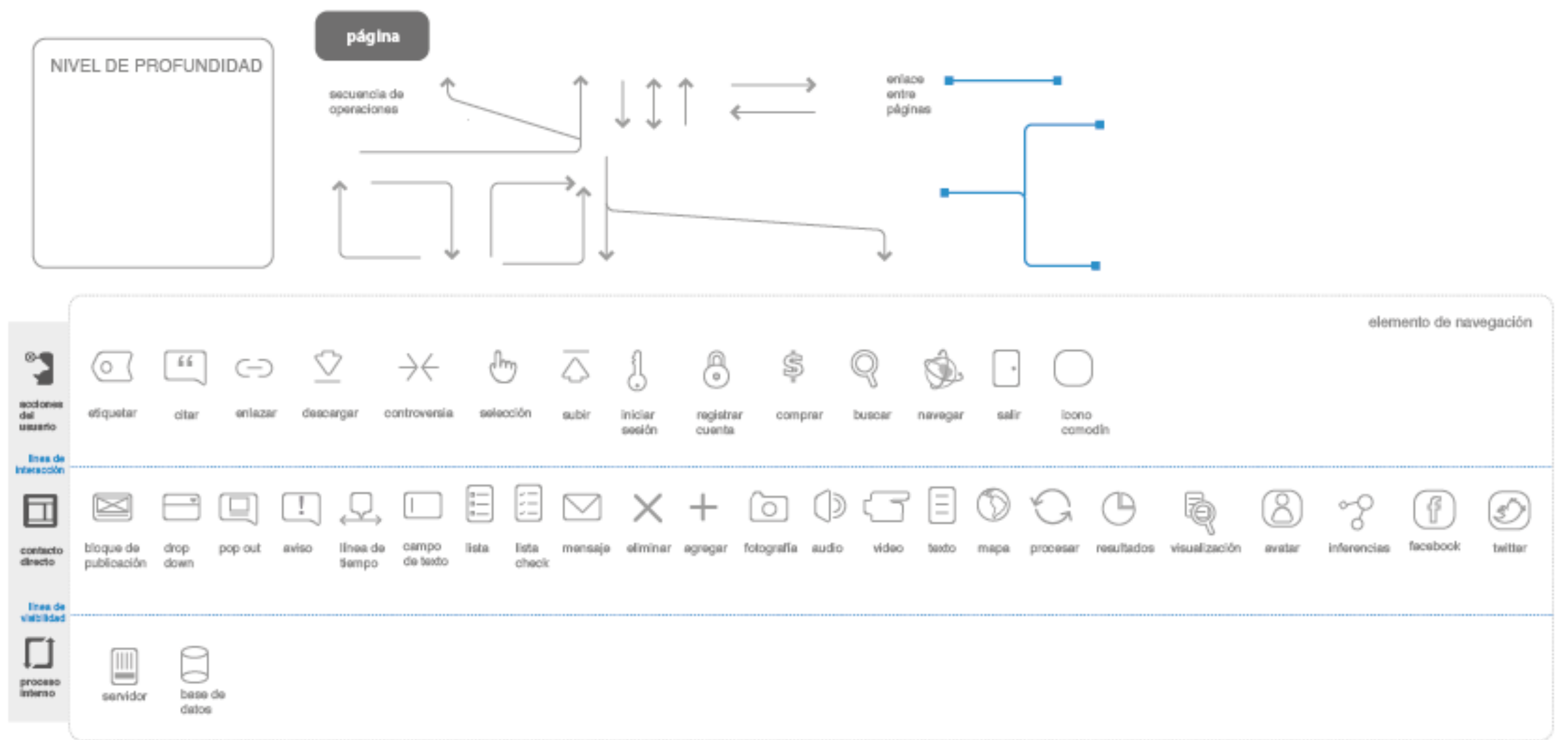


Historia

Página Explora



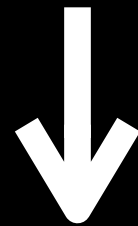
Historia



¿En qué estamos ahora?

¿Por qué?

En el diseño servicios debe haber un balance entre la **funcionalidad** y la **percepción del usuario** del comportamiento del sistema.



Para construir una buena experiencia
en las personas

CX

Experiencia de consumidores

Profesionales relacionados
al marketing y operaciones,
estrategia, negocios

Foco en multicanal

Cómo la cosa es

UX

Experiencia de usuarios

Profesionales relacionados
al diseño, comunicaciones,
investigación y tecnología

Foco en canales digitales

Cómo debería ser

UX

CX

**Canales
los digitales**

**Todo los
canales**



UX

CX

**Todos los
usuarios**

**Sólo
consumidores**



“Customers are those who buy your products,
but your long-term success is dependent on
usage and positive user experiences that lead to
more usage and future purchases”

Jon Innes, 2003

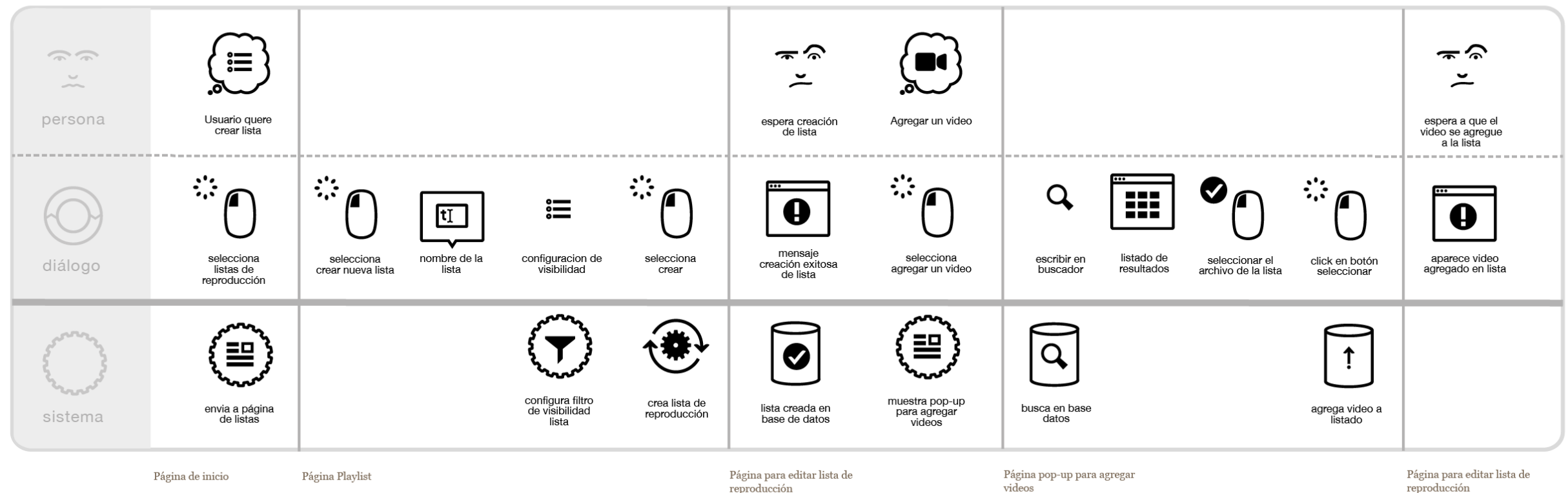
uxmatters.com

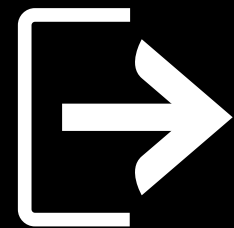
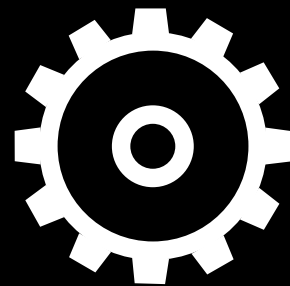
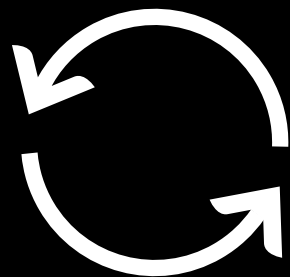
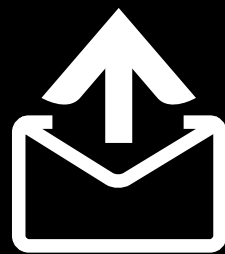
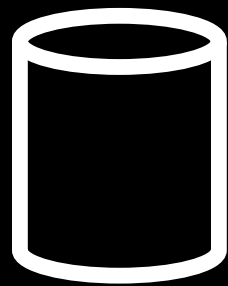
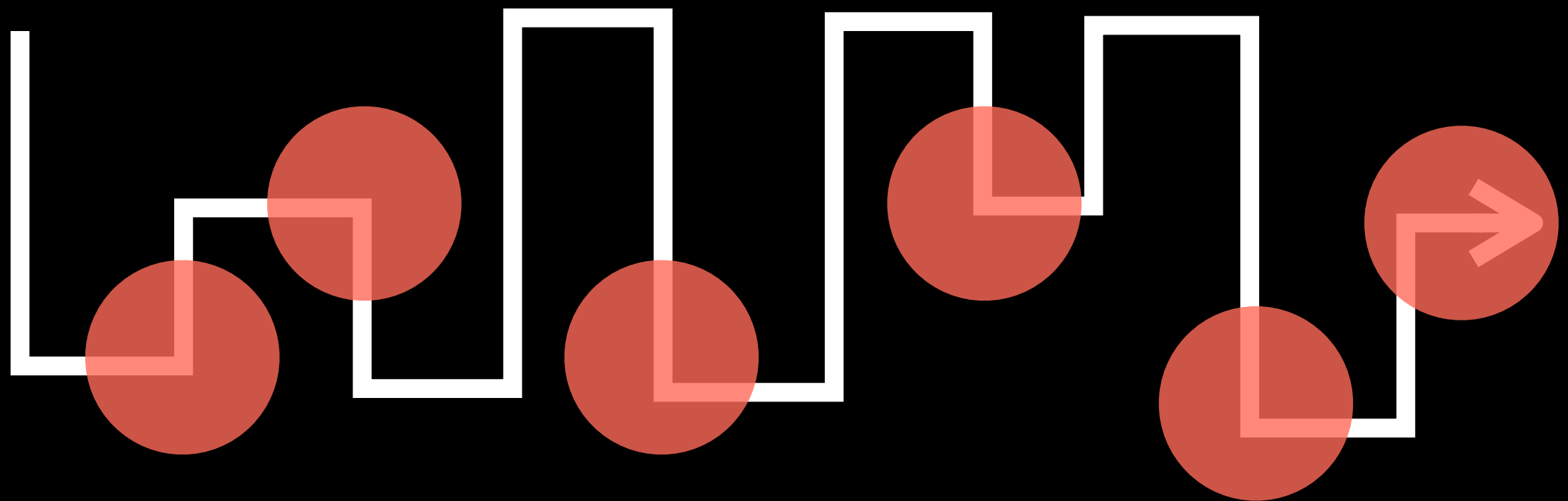
PiX

Partituras de Interacción

Crear lista de reproducción en Youtube

Crear liste de reproducción iniciada sesión



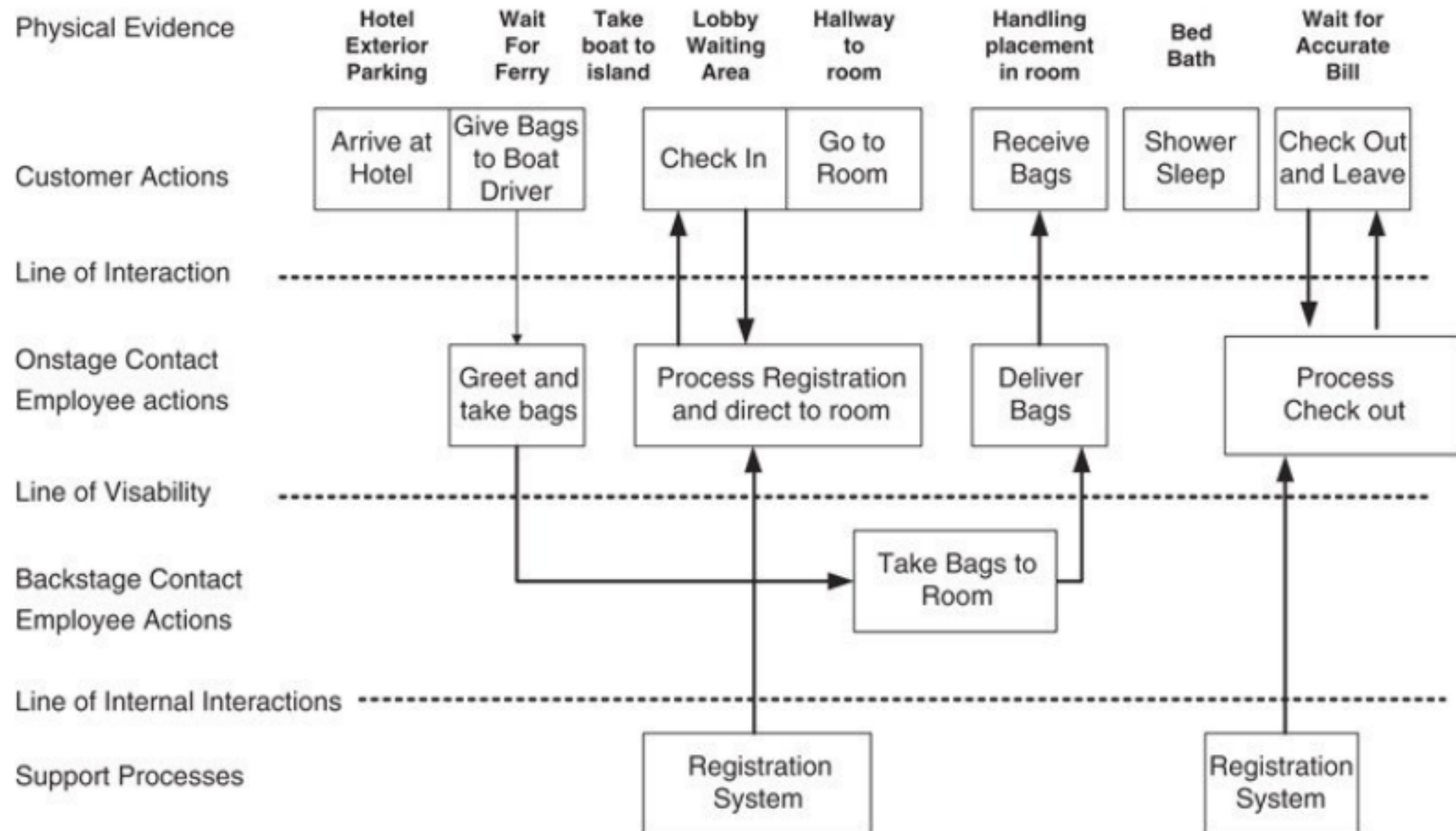






Antecedentes

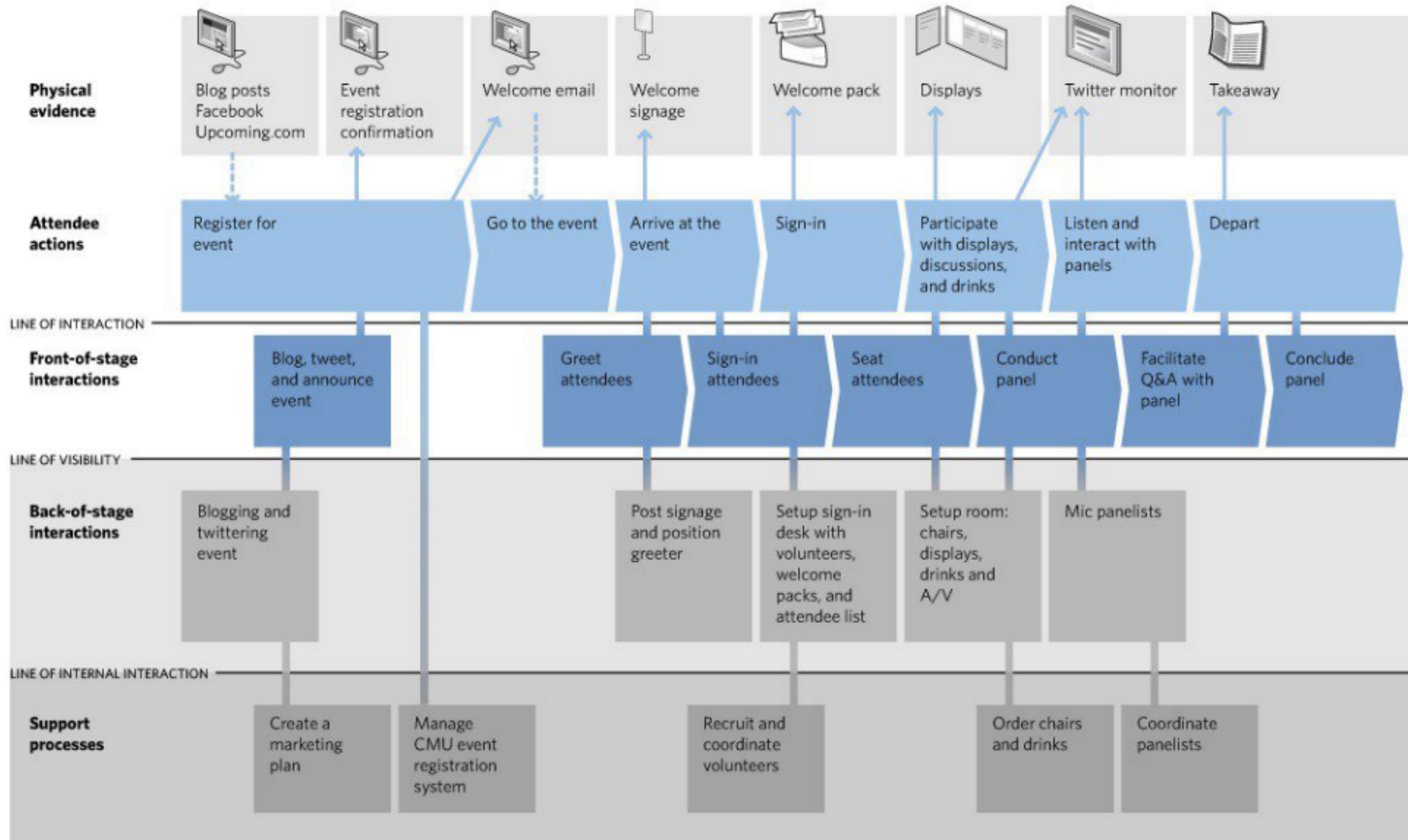
Service Blueprint



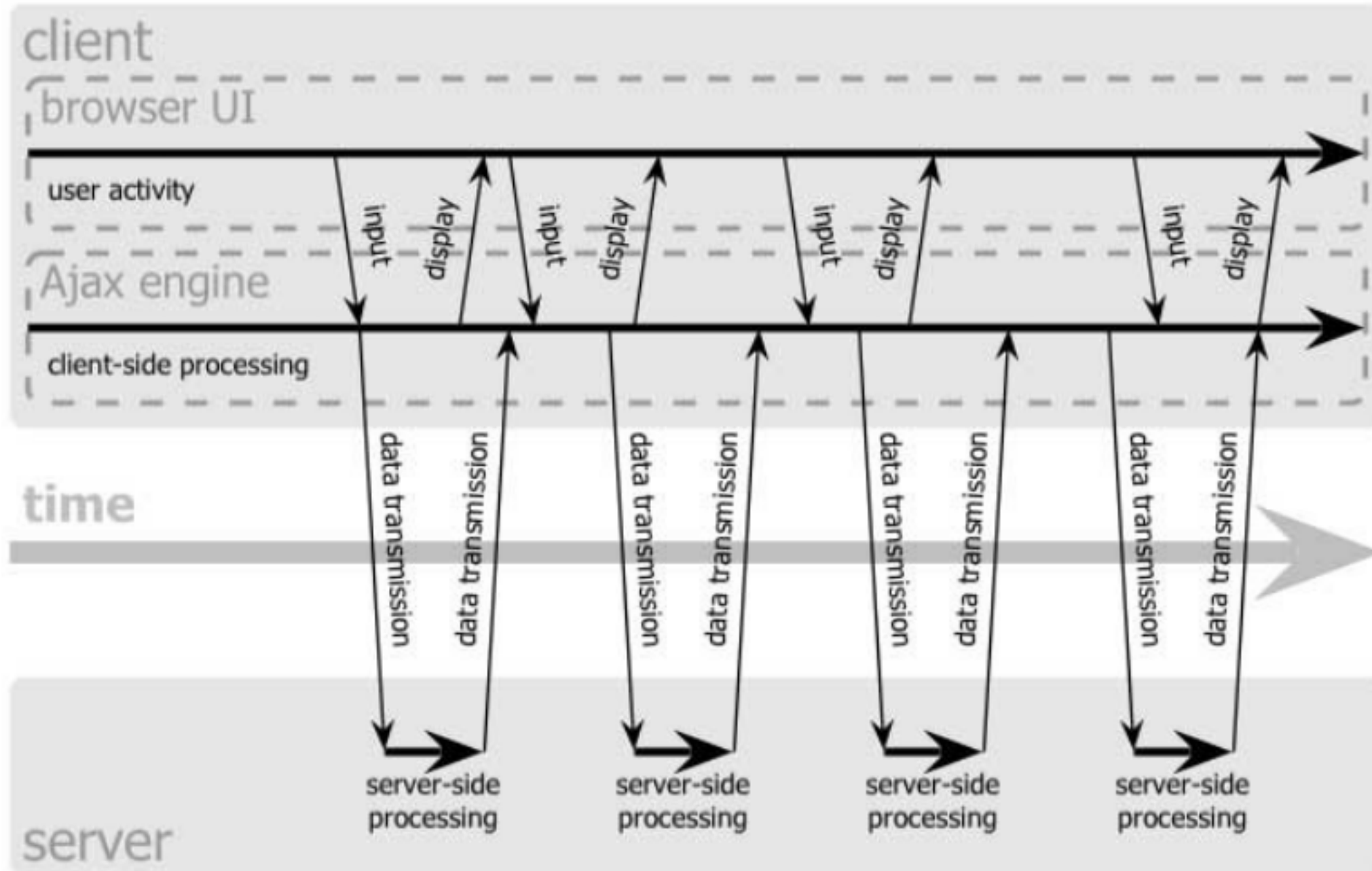
Lynn Shostack, 1970

Service Blueprint for Seeing Tomorrow's Services Panel

find out more: <http://upcoming.yahoo.com/event/1768041>

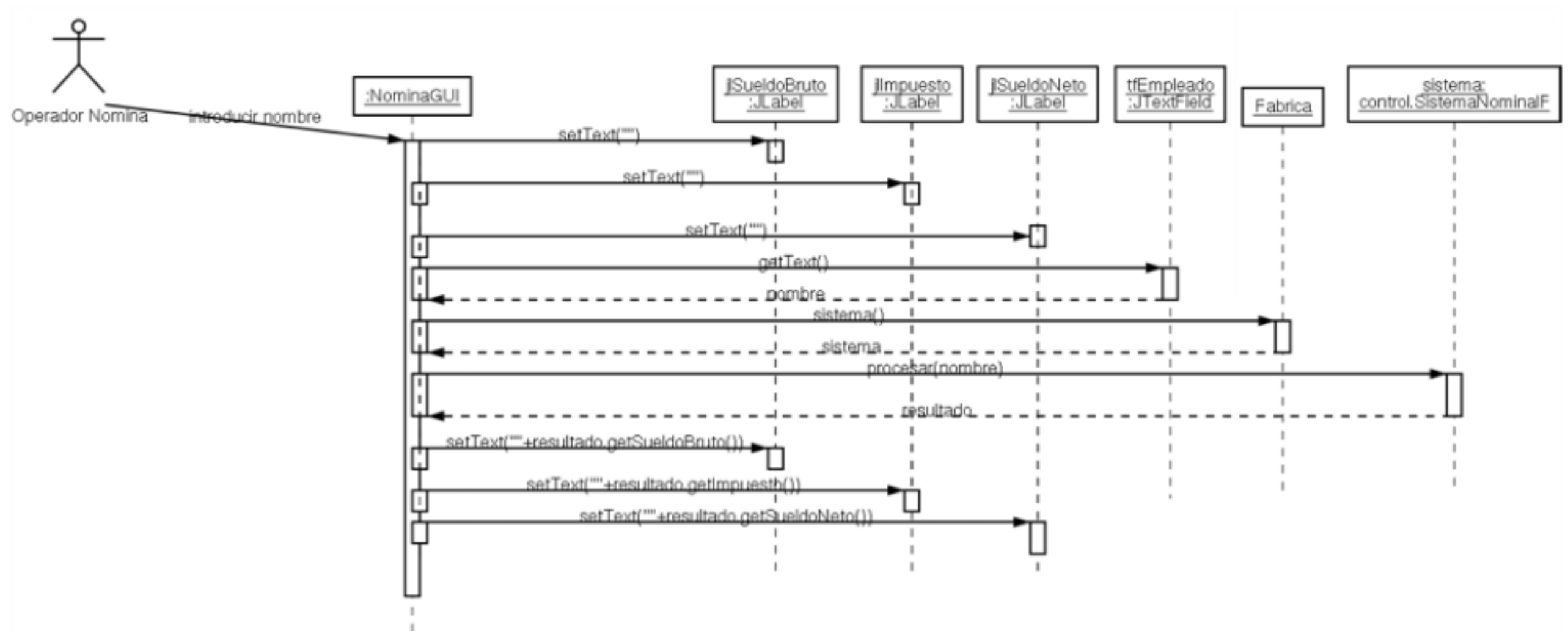


Ajax Model



Jesse James Garret , 2005

Diagrama de secuencia



De la colección UML

Mapa de experiencia

Rail Europe Experience Map

Guiding Principles

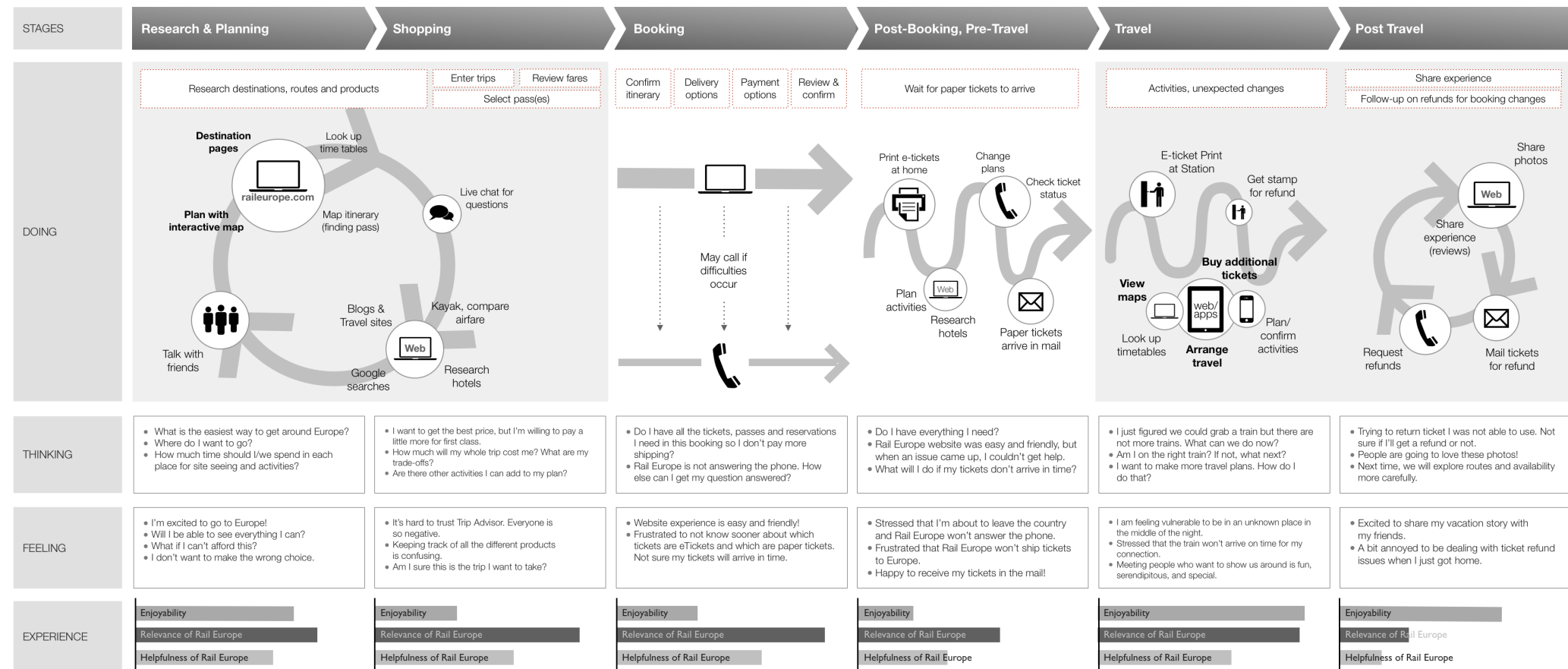
People choose rail travel because it is convenient, easy, and flexible.

Rail booking is only one part of people's larger travel process.

People build their travel plans over time.

People value service that is respectful, effective and personable.

Customer Journey



Opportunities

GLOBAL			PLANNING, SHOPPING, BOOKING			POST-BOOK, TRAVEL, POST-TRAVEL	
Communicate a clear value proposition.	Help people get the help they need.	Support people in creating their own solutions.	Enable people to plan over time.	Visualize the trip for planning and booking.	Arm customers with information for making decisions.	Improve the paper ticket experience.	Accommodate planning and booking in Europe too.
STAGE: Initial visit	STAGES: Global	STAGES: Global	STAGES: Planning, Shopping	STAGES: Planning, Shopping	STAGES: Shopping, Booking	STAGES: Post-Booking, Travel, Post-Travel	STAGE: Traveling
Make your customers into better, more savvy travelers.	Engage in social media with explicit purposes.		Connect planning, shopping and booking on the web.	Aggregate shipping with a reasonable timeline.		Proactively help people deal with change.	Communicate status clearly at all times.
STAGES: Global	STAGES: Global		STAGES: Planning, Shopping, Booking	STAGE: Booking		STAGES: Post-Booking, Traveling	STAGES: Post-Booking, Post Travel

Information sources

Stakeholder interviews
Cognitive walkthroughs

Customer Experience Survey
Existing Rail Europe Documentation



Ongoing, non-linear



Linear process



Non-linear, but time based

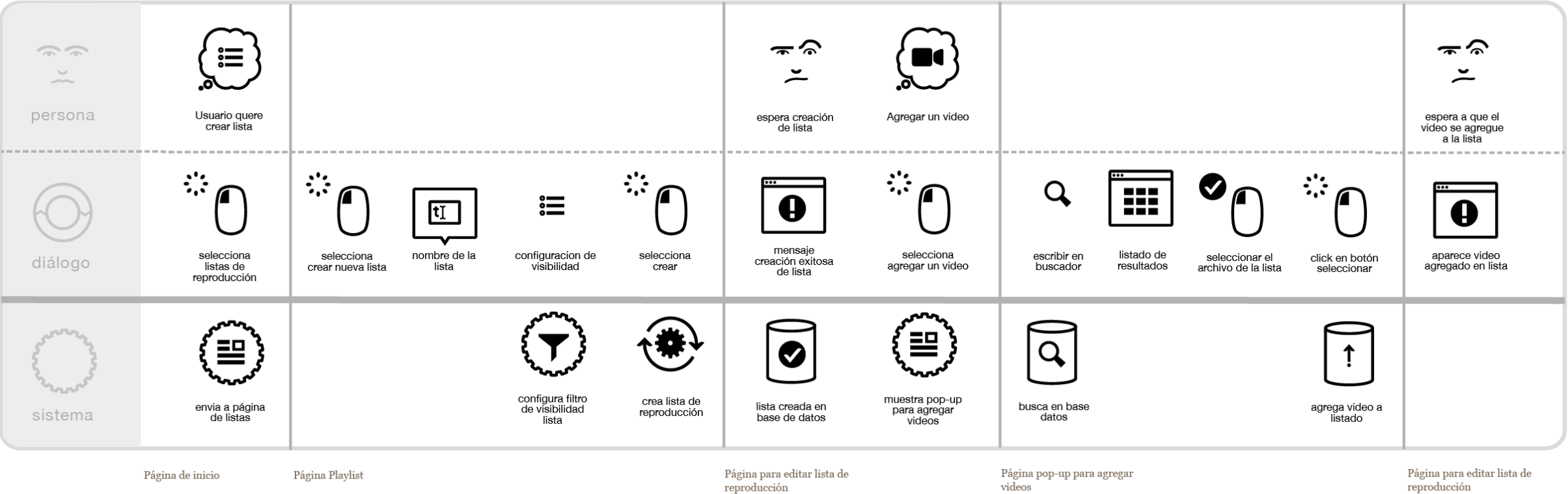
adaptive path

Experience Map for Rail Europe | August 2011

Chris Risdon, 2011

Crear lista de reproducción en Youtube

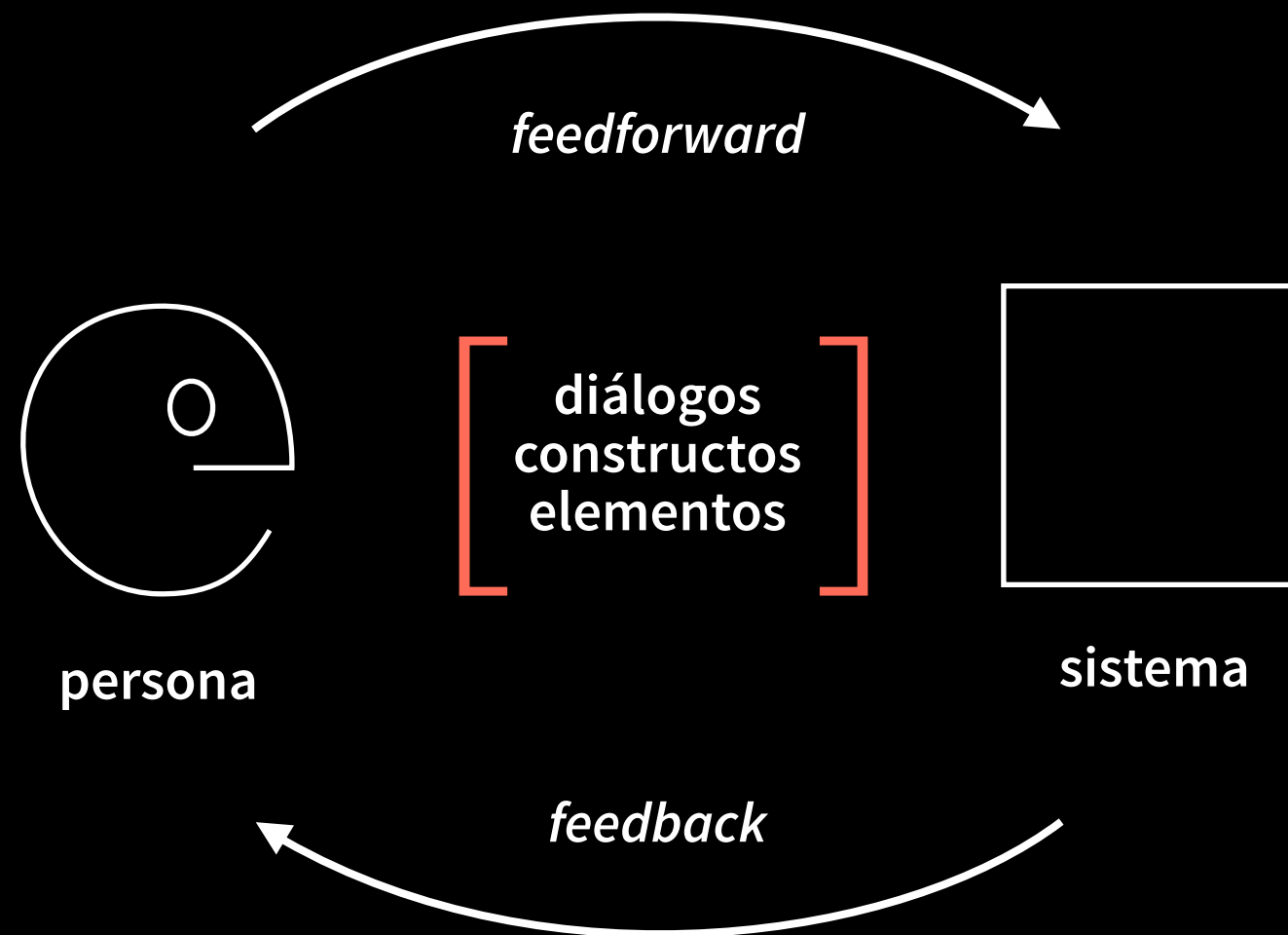
Crear liste de reproducción iniciada sesión



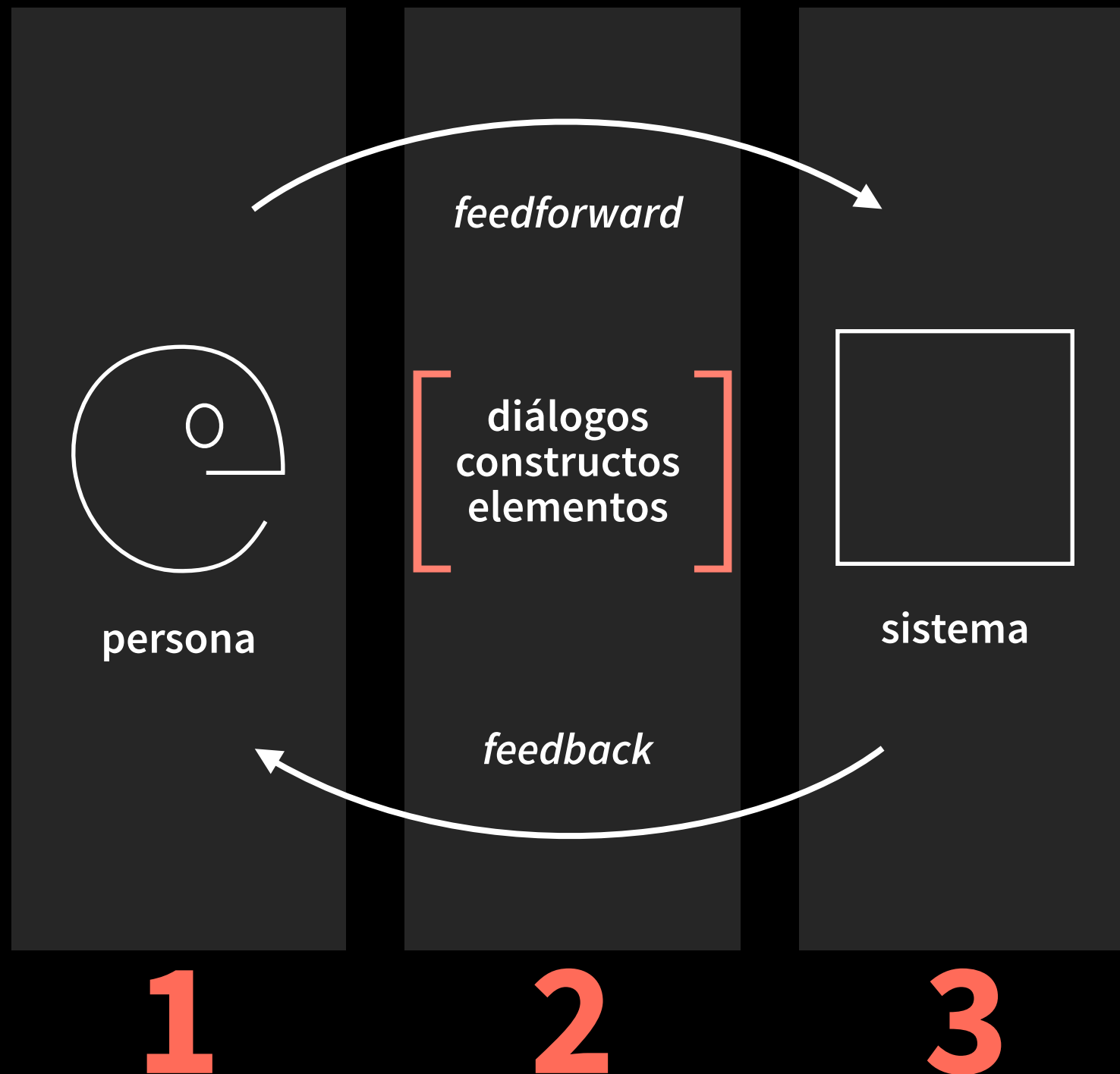
La experiencia es el centro

- La experiencia es un flujo temporal
- La experiencia corresponde a la encadenación significativa de “cualidades”
- Nosotros diseñamos las cualidades, pero dejamos de ver esta “encadenación significativa”

Líneas temporales estratificadas



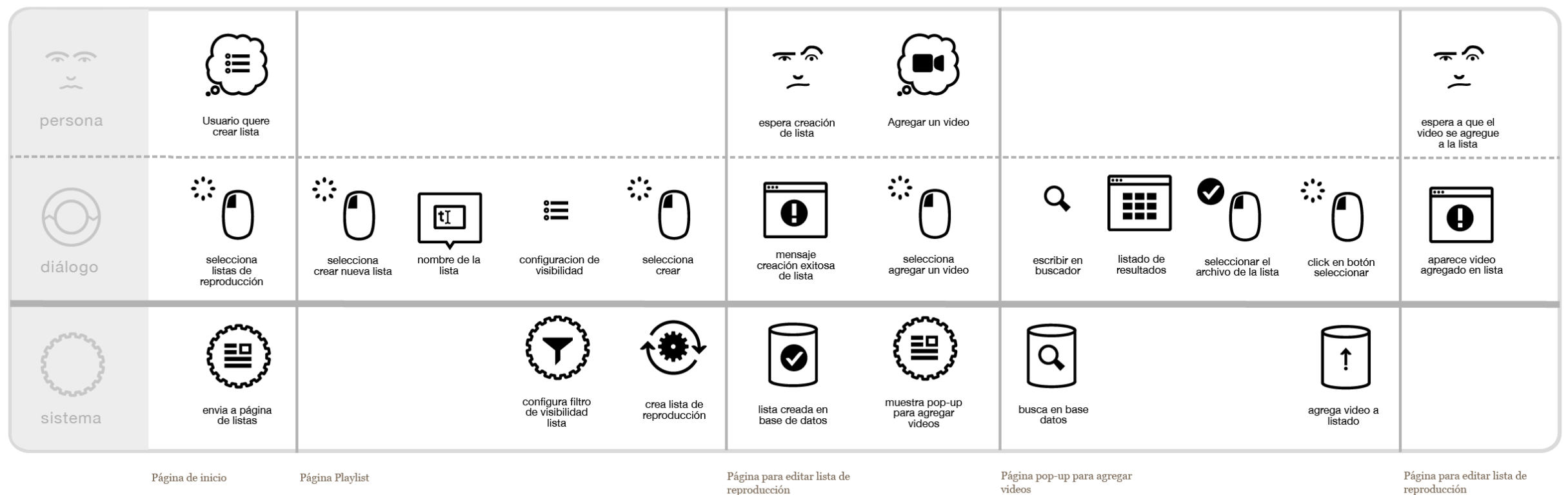
Líneas temporales estratificadas



Líneas temporales estratificadas

Crear lista de reproducción en Youtube

Crear liste de reproducción iniciada sesión



Líneas temporales estratificadas

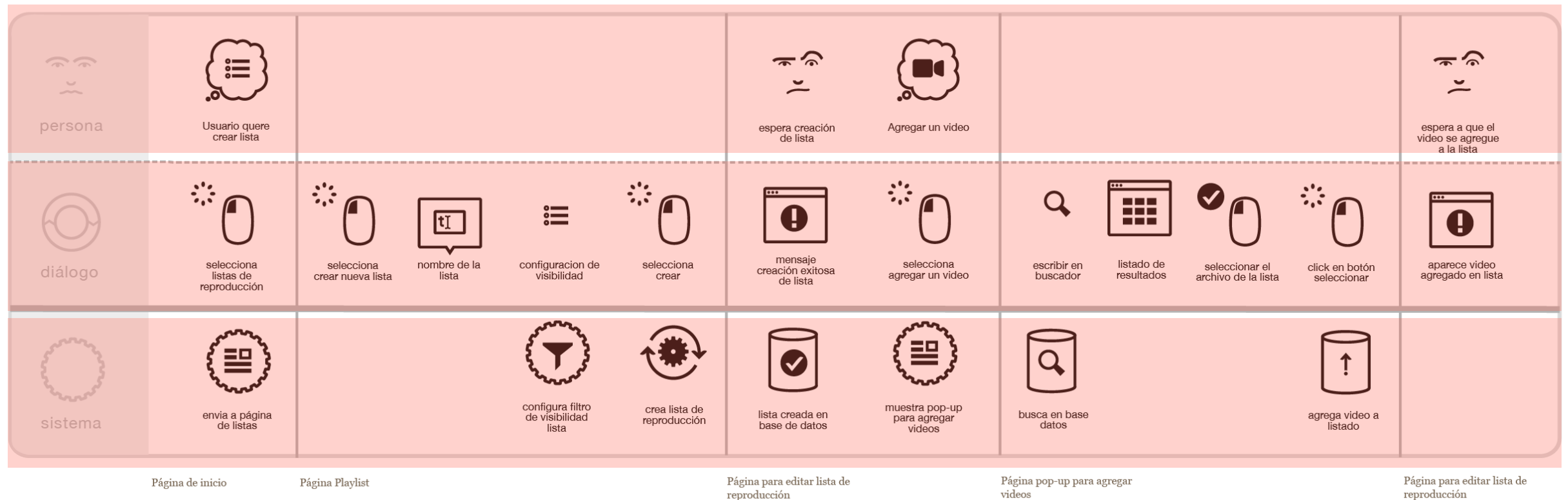
Crear lista de reproducción en Youtube

Crear liste de reproducción iniciada sesión

1

2

3



Líneas temporales estratificadas

- **Capa 1: Usuario**

- Esta capa muestra las intenciones y objetivos de la persona a lo largo del desarrollo de la tarea, en base a su modelo mental
- Considera también las emociones esperadas del usuario en torno a la experiencia de uso

Líneas temporales estratificadas

- **Capa 2: Diálogo**

- Corresponde al diálogo mediado por la interfaz y representado por las acciones concretas que ocurren en pantalla: gestos (touch), mensajes y acciones
- Esta suele ser la capa más densa visualmente

Líneas temporales estratificadas

- **Capa 3: Sistema**

- Corresponde a la capa del sistema, que muestra todo lo que ocurre “tras bambalinas” pero que permite el rendimiento y comportamiento del servicio
- Involucra todo lo relacionado a las acciones y procesos que afectarán a la persona

Iconografía

- **Lenguaje transversal o fronterizo dentro de disciplinas involucradas en estos proyectos**
- Fácil comprensión y lectura independiente del área profesional
- Familia iconográfica dividida en: Gestos, Acciones, Objetos

Iconografía

Objects



`pix-archive`



`pix-audio`



`pix-button`



`pix-checkbox`



`pix-clock`



`pix-cloud`



`pix-contact`



`pix-contacts`



`pix-database`



`pix-email`



`pix-filter`



`pix-gallery`



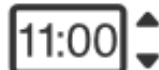
`pix-image`



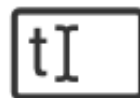
`pix-input-date`



`pix-input-range`



`pix-input-time`



`pix-input`



`pix-link`



`pix-list`



`pix-map`



`pix-page`



`pix-pile`



`pix-position`



`pix-ratio`



`pix-rss`



`pix-select-ratio`



`pix-select`



`pix-switch`



`pix-tag`



`pix-text`



`pix-unlink`



`pix-video`

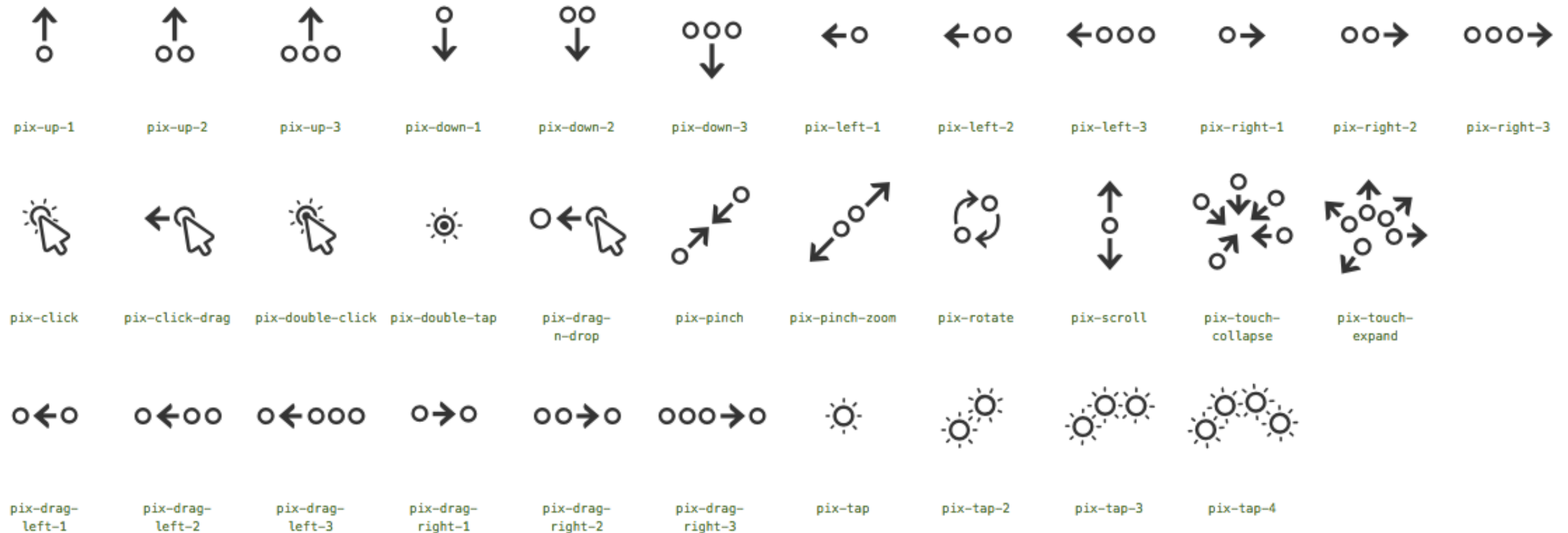


`pix-window`

Iconografía

Gestures

Hand-agnostic touch set



Face Expressions

These icons are meant for the upper row of the score, for depicting user emotions and moods, mainly as a result of interaction with the system.



Iconografía

Actions



pix-alert



pix-ask



pix-attach



pix-branch



pix-buy



pix-call



pix-coment



pix-copy



pix-delete



pix-dislike



pix-download



pix-edit



pix-export



pix-fall-back



pix-fast-foward



pix-hang-out



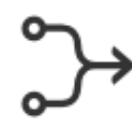
pix-import



pix-like



pix-lock



pix-merge



pix-microphone



pix-minus



pix-move



pix-next



pix-no



pix-notify



pix-ok



pix-paste



pix-pause



pix-play



pix-pluss



pix-previous



pix-print



pix-rec



pix-record



pix-resize



pix-save



pix-search



pix-send



pix-set



pix-share



pix-stop



pix-unlock



pix-update



pix-upload

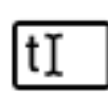


pix-view

Una partitura de interacción

Así es como creamos una partitura de interacción online.

¡También las puedes usar desde omnigraffle, illustrator y visio!

 person	 Quiero hacer una PiX	 Aquí puedo trabajar	 Voy a definir una secuencia	 ¡Guau! Es muy fácil	 ¡Amo mi PiX! la guardaré				
 dialogue	 ingreso al sitio de PiX	 Click en menú app	 Edita nombre y descripción	 Hovers con guías visuales	 Escribe en los campos vacíos	 Navega con tab	 Pulsa split score	 Presiona Imprimir	 Ventana de impresión
 system		 Guarda datos	 Carga íconos al escribir	 Cambia por "unsplit score"	 Guarda como PDF				
	Cambia de página, inicia espacio de trabajo								Ventana emergente

Disponibilidad

- Plantillas Illustrator, Omnigraffle, Visio
- Servicio online
- Open source

Why?

We need a design deliverable that can encapsulate the flow of interaction, the quality of the experience we're proposing to the user, to our team members and to the business.

Most of the documents we hand out to our colleagues and clients represent snapshots of the experience flow, and we expect them to imagine the rest, to connect the dots with their imagination. It usually requires other material explanations —such as customer journeys, video sketches with personas, scenarios and the line— to give the idea of what we really want to be happening with our design. This is mainly because our design **encompasses the flow of time** but we lack the language to represent it properly and across all disciplines involved in the project.

How it works

The score is divided into three layers:

1. The user layer
2. The interaction layer
3. The service layer

¿Por Qué?

Necesitamos un entregable que permita encapsular el flujo de interacción, la cualidad y calidad de la experiencia que proponemos al usuario, a nuestros colegas y a nuestros clientes.

La gran mayoría de los documentos que entregamos son imágenes estáticas del flujo de experiencia, y esperamos que ellos lo imaginen en su cabeza.

Normalmente se requiere de otras explicaciones —videos, infografías, personas y escenarios, etc.— para dar la idea de lo que realmente proponemos y queremos que ocurra. Esto se debe principalmente a que nuestro diseño **inculca el flujo del tiempo** pero carecemos de un lenguaje que permita representarlo de forma adecuada y legible para todas las disciplinas involucradas en el proyecto.

Cómo funciona

La partitura está dividida en tres capas:

1. La capa del usuario
2. La capa de la interacción
3. La capa del servicio

The Score



person

This layer depicts the persons's intent and goals through the development of his/her mental model of the task at hand. It also shows the (expected) emotions involved in the overall experience.

Esta capa muestra los objetivos de la persona mediante el desarrollo de su modelo mental de la tarea en cuestión. También muestra las emociones (esperadas) involucradas en la experiencia global.



dialogue

This is the interface dialogue layer that represents the concrete actions happening on the interface: gestures, messages, actions; all direct manipulation of elements and constructs happening onstage.

Esta es la capa del diálogo que representa las acciones concretas sucediendo en la interfaz: gestos, mensajes, acciones; toda manipulación directa de elementos y constructos sucediendo en el punto de contacto.

How it works

The score is divided into three layers:

1. The user layer
2. The interaction layer
3. The service layer

Cómo funciona

La partitura está dividida en tres capas:

1. La capa del usuario
2. La capa de la interacción
3. La capa del servicio

The Score



person

This layer depicts the persons's intent and goals through the development of his/her mental model of the task at hand. It also shows the (expected) emotions involved in the overall experience.

Esta capa muestra los objetivos de la persona mediante el desarrollo de su modelo mental de la tarea en cuestión. También muestra las emociones (esperadas) involucradas en la experiencia global.



dialogue

This is the interface dialogue layer that represents the concrete actions happening on the interface: gestures, messages, actions; all direct manipulation of elements and constructs happening onstage.

Esta es la capa del diálogo que representa las acciones concretas sucediendo en la interfaz: gestos, mensajes, acciones; toda manipulación directa de elementos y constructos sucediendo en el punto de contacto.



system

This is the system layer which shows what happens under the hood, what enables the service performance; all supporting actions and processes delivered to the person.

Esta es la capa del sistema que muestra lo que ocurre tras bambalinas, aquello que permite que el servicio se desarrolle; todas las acciones de apoyo que son entregadas y presentadas a la persona.

Team



Katherine Exss

User Researcher & Information Architect - [@alikathe](#)



Herbert Spencer

Visual & Interaction Designer - [@hspencer](#)



Hugo Solar

Lead Developer - [@hugosolar](#)

Special thanks to

- Catalina Reyes
- Melany Marin
- Ingrid Céspedes

And Also to

- Grunt-Webfont
- IcoMoon



Interaction notation for UX design

[ABOUT PIX](#) [APP](#) [ICONS](#) [DOWNLOADS](#) [DOCS](#)

ONLY FOR FIREFOX - SORRY.

Font Name: PiX (Version 4.1.0 — Glyphs: 128)

This font family is designed specially for representing the actions, processes and objects involved in the flow of user experience. [Here](#) is the complete list automatically generated along with the font.

Meta

Score headers and meta icons.



pix-logo



pix-empty



pix-person



pix-dialogue



pix-system

Common Actions



pix-add



pix-remove



pix-alert



pix-ask



pix-check



pix-cancel



pix-say



pix-think



pix-send



pix-share



pix-speak



pix-comment



pix-attach



pix-edit



pix-save



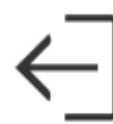
pix-copy



pix-paste



pix-delete



pix-import



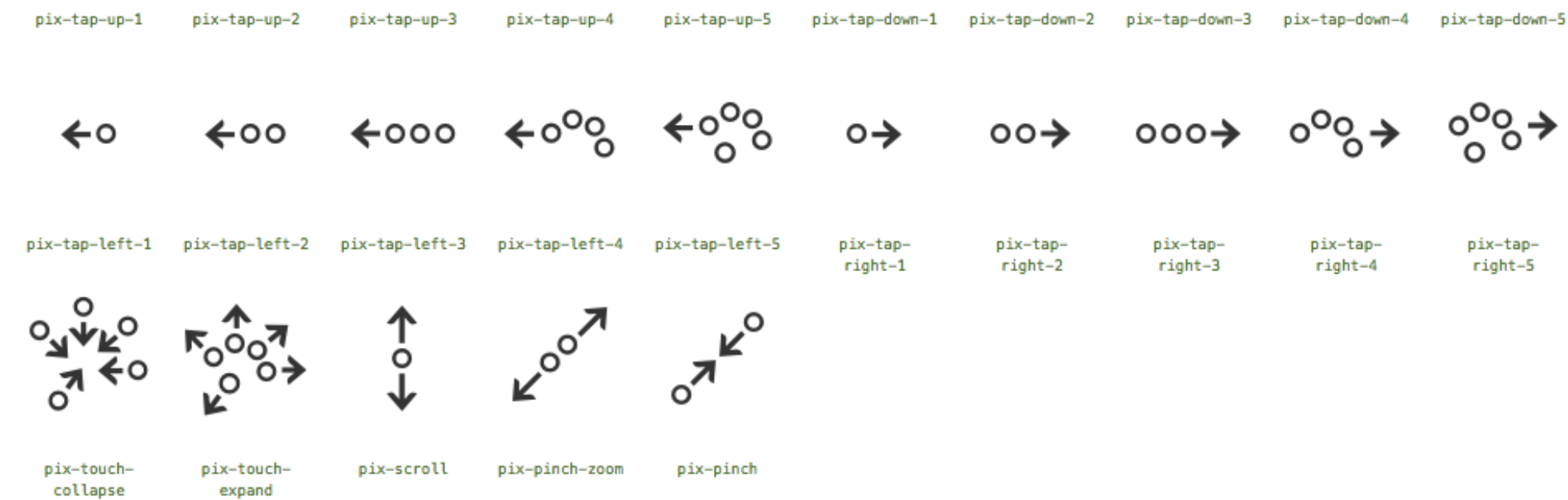
pix-export



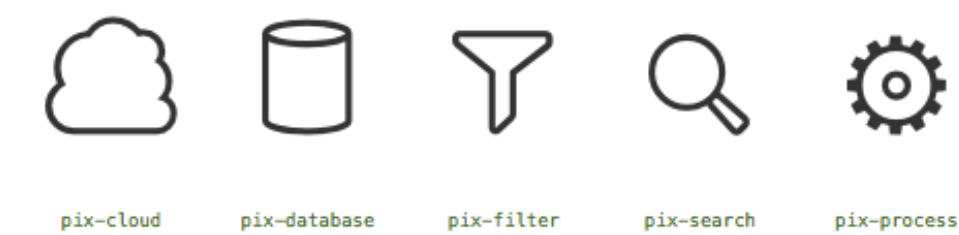
pix-download



pix-upload

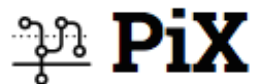


System



System Feedback





Interaction notation for UX design

[ABOUT PIX](#) [APP](#) [ICONS](#) [DOWNLOADS](#) [DOCS](#)

ONLY FOR FIREFOX - SORRY.

Pix is designed to flow as you type in a natural and intuitive manner. For this reason we have created a hierarchical naming schema for icons, from generic to specific. This syntax hierarchy serves as a way to combine icons by stacking them the same way language works combining words and changing the meaning of the whole chain.

HTML PiX Structure

Basic Element

Each step of the process comprises 3 **block** elements inside a **li.pix-step** that belongs to a **ul.pix-steps**.

Unedited block

```
li.block
```

```
input type='text'
```

Regular Icon

```
li.block
```

```
div.pix-group
```

```
i.pix pix-icon-name
```

```
p
```

Stacked Icon

```
li.block
```

```
div.pix-group
```

```
.pix-stacked
```

```
i.pix pix-icon-name
```

```
i.pix pix-icon-name
```

```
i.pix pix-icon-name
```

```
p
```

Score Overview

```
.pix-score
```

```
ul.pix-header col-sm-1 col-xs-3
```

```
li.block
```

```
.block-user
```

```
div.pix-group
```

```
i.pix pix-user
```

```
label
```

```
li.block
```

```
.block-dialogue
```

```
div.pix-group
```

```
ul.pix-steps
```

```
li.pix-step col-sm-1 col-xs-3
```

```
ul.pix-blocks
```

```
li.block block-user
```

```
div.pix-group
```

```
i.pix pix-icon-name
```

```
p
```

```
li.block block-dialogue
```

```
li.pix-step col-sm-1 col-xs-3
```

```
ul.pix-blocks
```

```
li.block block-user
```

```
div.pix-group
```

```
i.pix pix-icon-name
```

```
p
```

```
li.block block-dialogue
```

```
li.pix-step col-sm-1 col-xs-3
```

```
ul.pix-blocks
```

```
li.block block-user
```

```
div.pix-group
```

```
i.pix pix-icon-name
```

```
p
```

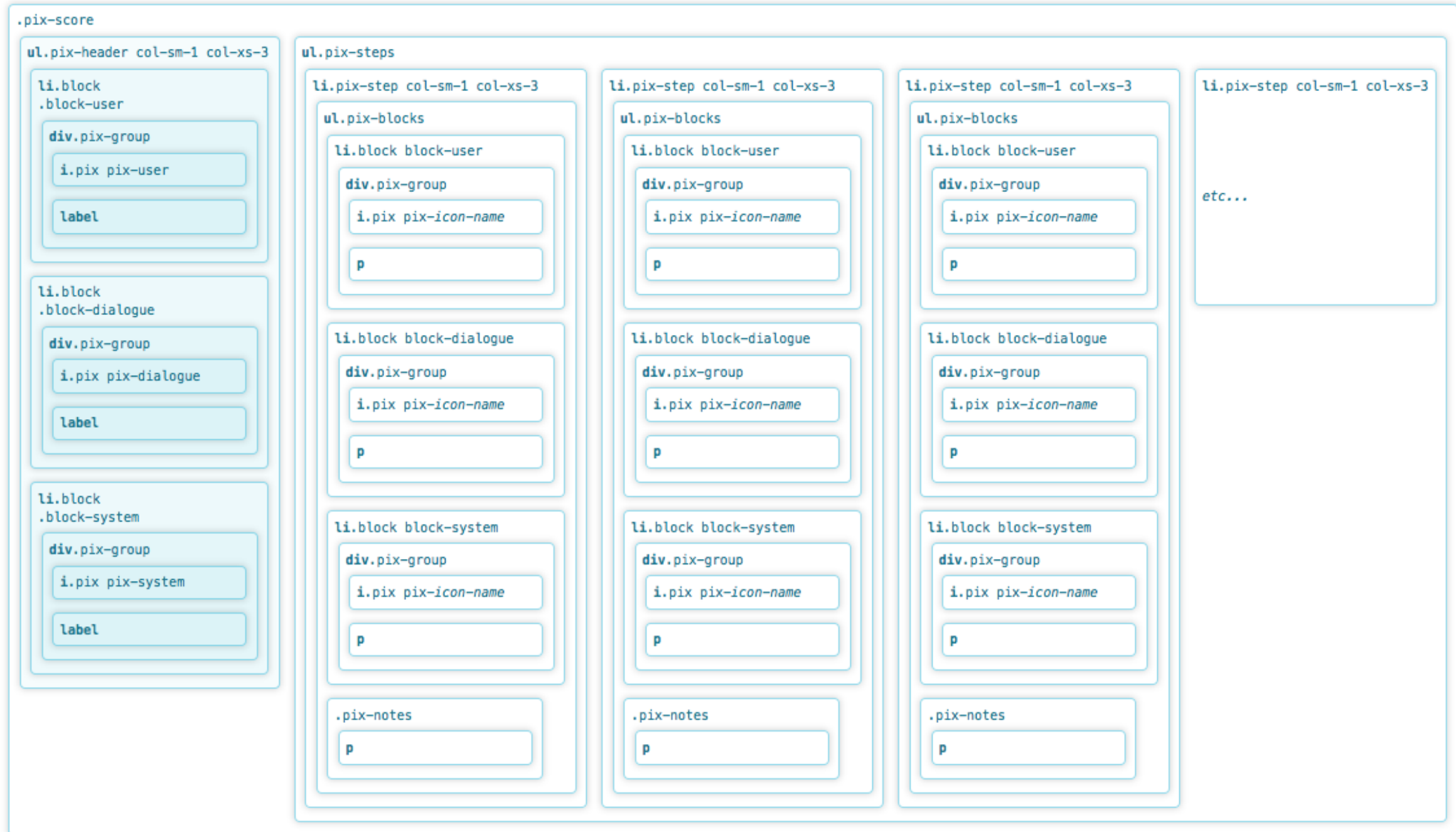
```
li.block block-dialogue
```

```
li.pix-step col-sm-1 col-xs-3
```

```
etc...
```



Score Overview



Cabe destacar

La tendencia en el desarrollo de software ya no es el "we build it in house".

Por los beneficios en términos de costos, las compañías ahora arriendan softwares “customizados” (Lewittown model)

Relevancia del tema

- Diseño de interacción como oficio creativo
- Foco en la experiencia y en los detalles
- Trabajo esencialmente interdisciplinario
- Espacio para la innovación, el “cómo debe ser”