

Survey Data analysis

Validation

Total survey responses: 58

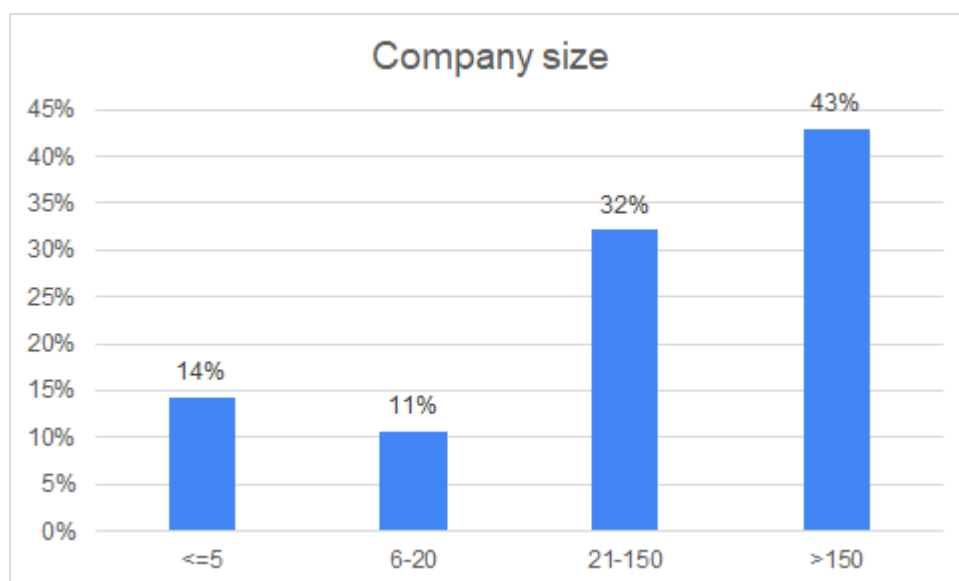
Responses with invalid data: 2

Final valid responses: 56

Demographics

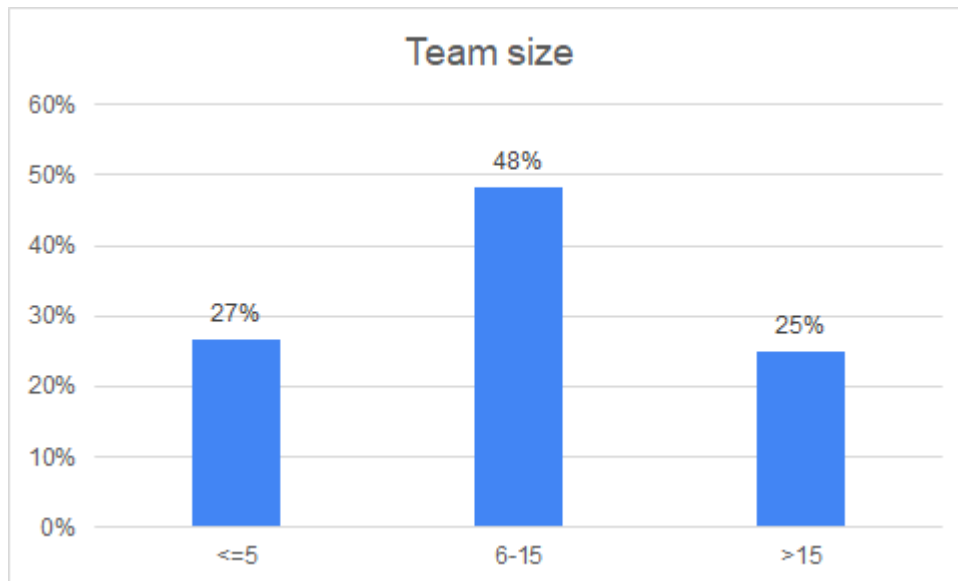
Company size (reference Argentinean government)

Company size	Resp	%
<5	8	14%
5-20	6	11%
20-150	18	32%
>150	24	43%



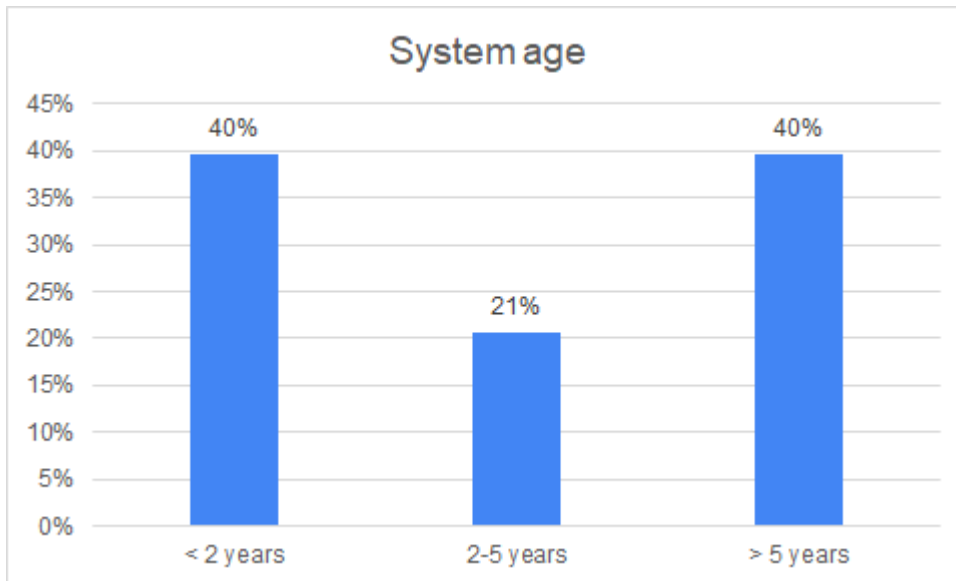
Team size

Team size	Resp	%
<=5	15	27%
6-15	27	48%
>15	14	25%



System age

System age	Resp	%
< 2 years	25	40%
2-5 years	13	21%
> 5 years	25	40%



Participants

There is a difference in the resource categorization in development projects in Argentina between those who are dedicated to UX tasks (researcher, designer, tester) and the rest of the roles (reference). For this reason, we consider it inconvenient to classify the participants with some seniority scheme. Instead, we organize them by role, and experience in using the current work methodology (<1 year, 1-5 years, > 5 years) which is another way of considering seniority in the process of the job.

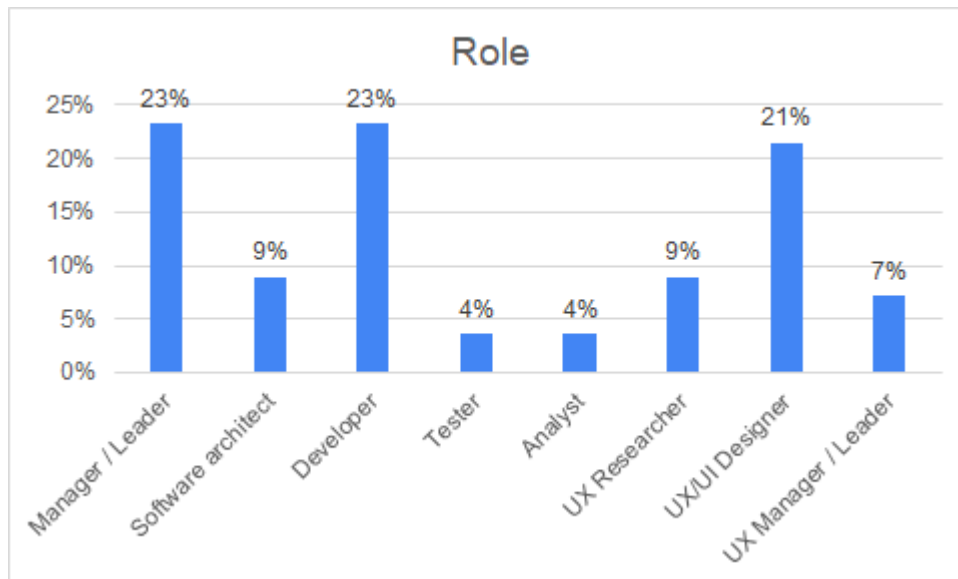
On the other hand, we organize projects by development team size, development time, and application type (see figure).

Finally, according to the methodological approach, almost all the projects use some variant of agile methodology (with scrum as dominant) Only a couple of participants answered the use of traditional methodologies

Role

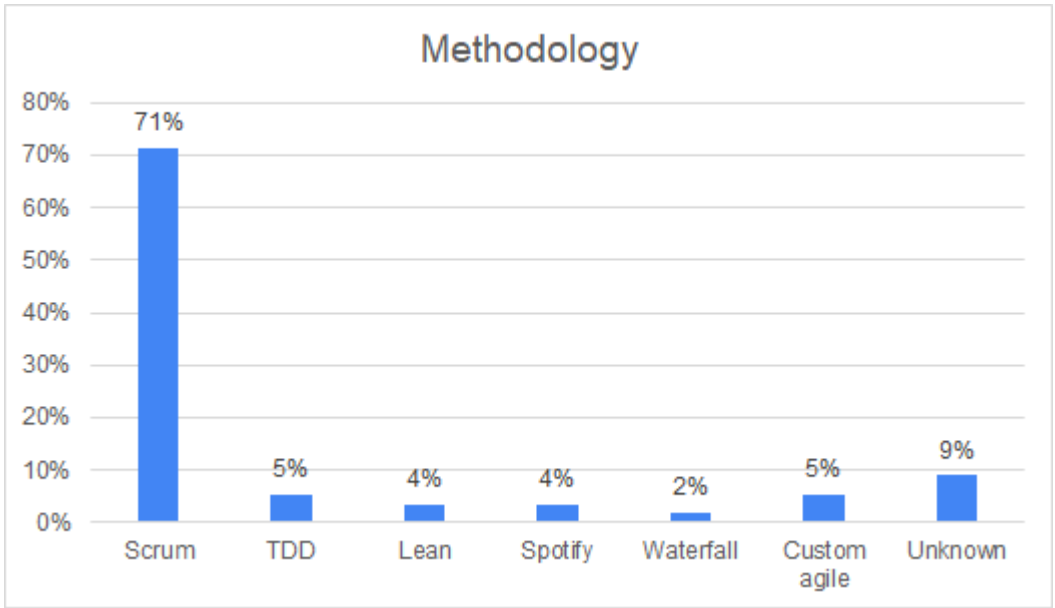
Role	Resp	%
Manager / Leader	13	23%
Software architect	5	9%
Developer	13	23%
Tester	2	4%
Analyst	2	4%
UX Researcher	5	9%

UX/UI Designer	12	21%
UX Manager / Leader	4	7%



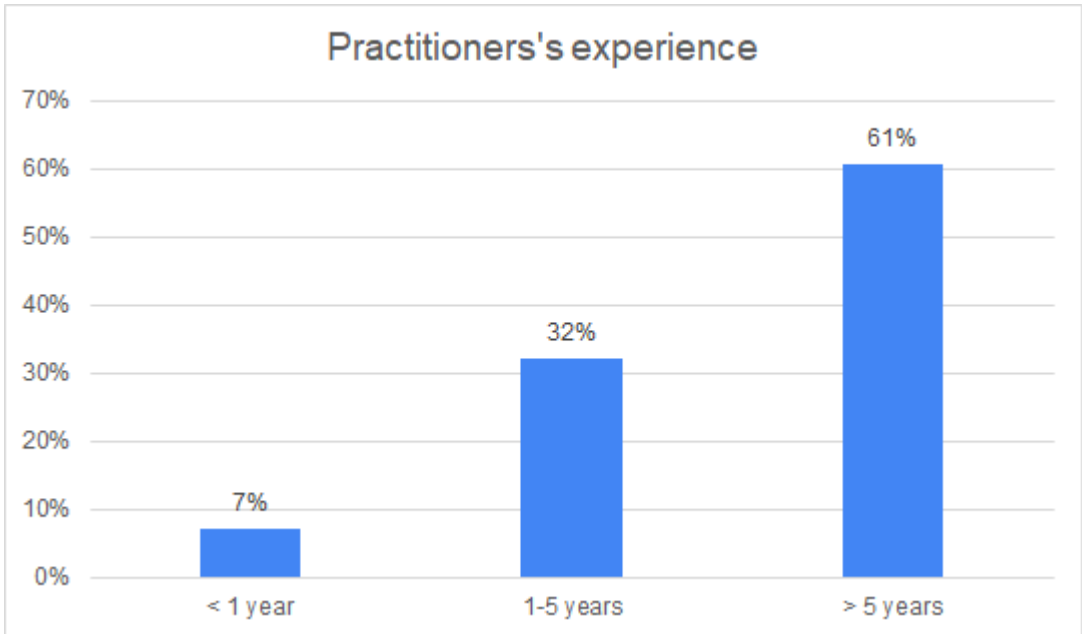
Metodología utilizada

Methodology	Resp	%
Scrum	40	71%
TDD	3	5%
Lean	2	4%
Spotify	2	4%
Waterfall	1	2%
Custom agile	3	5%
Unknown	5	9%



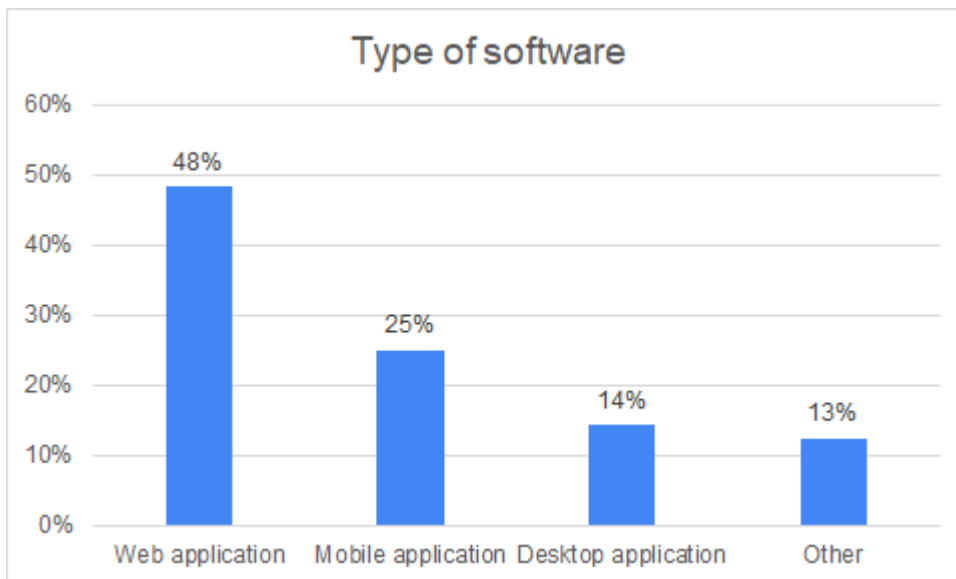
Experiencia en la metodología

Practitioners' experience	Resp	%
< 1 year	4	7%
1-5 years	18	32%
> 5 years	34	61%



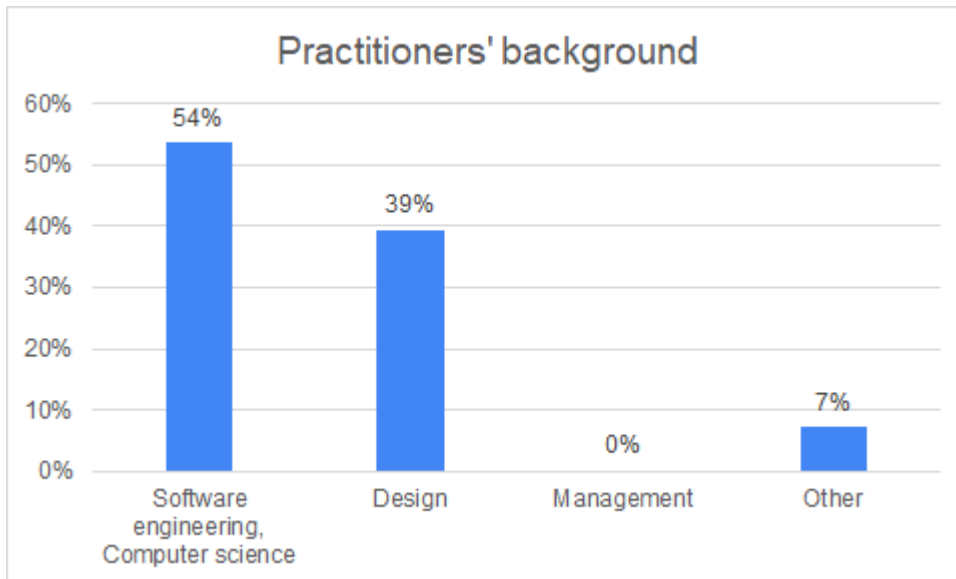
Type of software developed

Type of software	Resp	%
Web application	27	48%
Mobile application	14	25%
Desktop application	8	14%
Other	7	13%



Practitioners' education

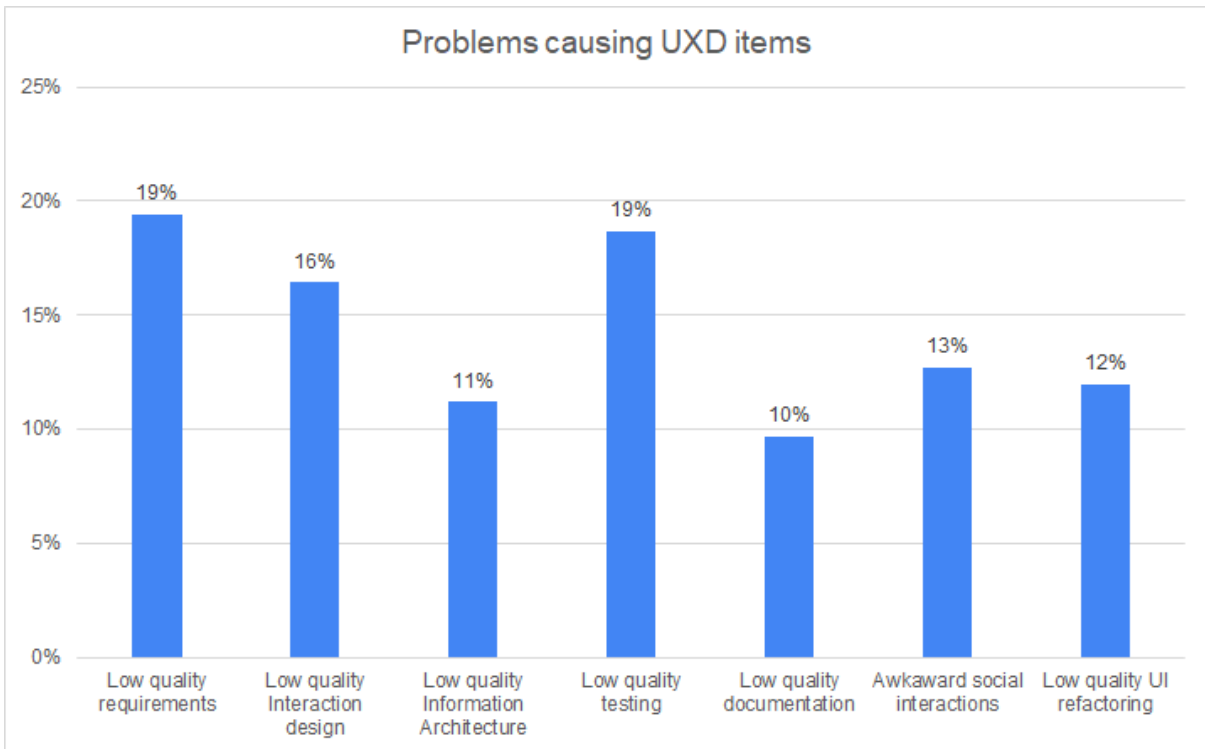
Practitioners' background	Resp	%
Software engineering, Computer science	30	54%
Design	22	39%
Management	0	0%
Other	4	7%



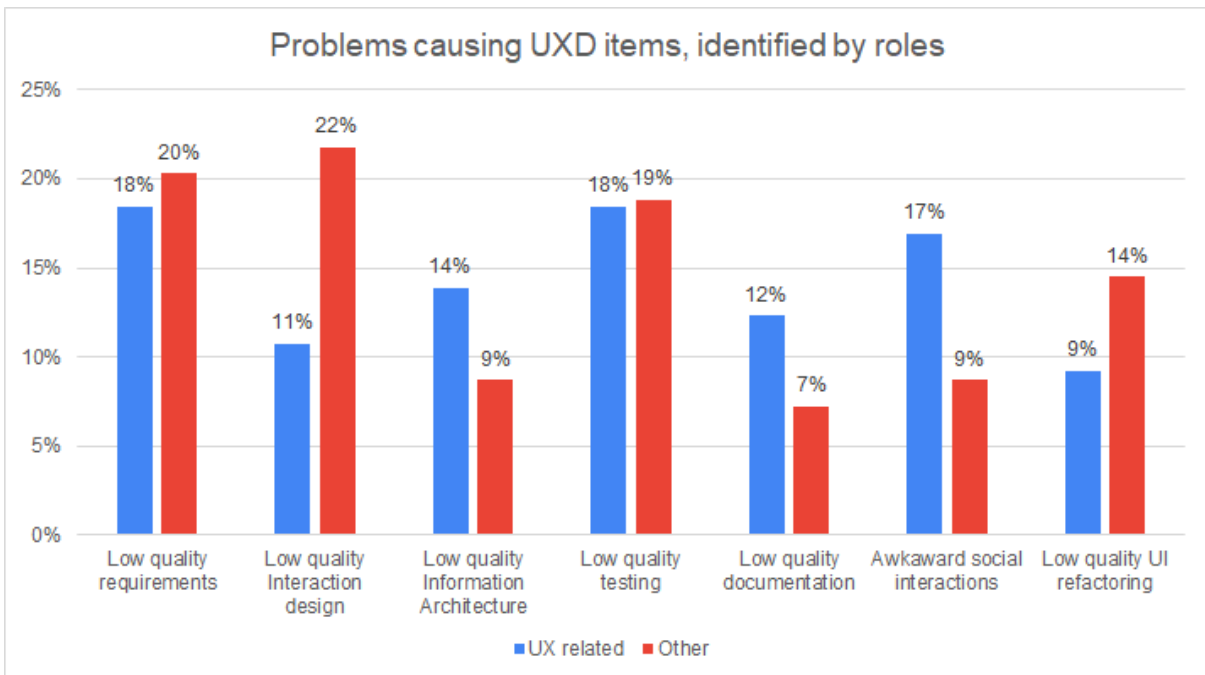
Type of issues causing UXD items

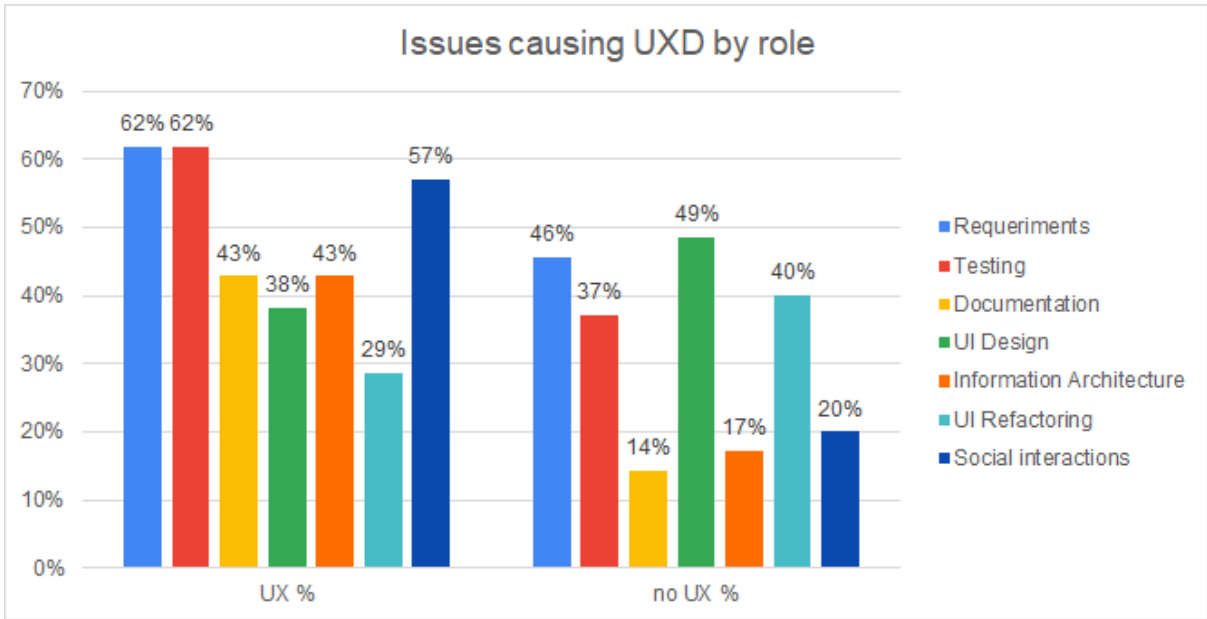
The survey proposed a multiple-choice question with 7 possible UXD factors (taken from...), of which 6 correspond to software design and construction activities and products and one to eventual social problems among the members of the UX core and the rest of team .

Taking all the participants, the most associated problems as generators of UXD items are the low quality of requirements (19%), low quality of interaction design (16%) and lack or low quality of testing (19%).



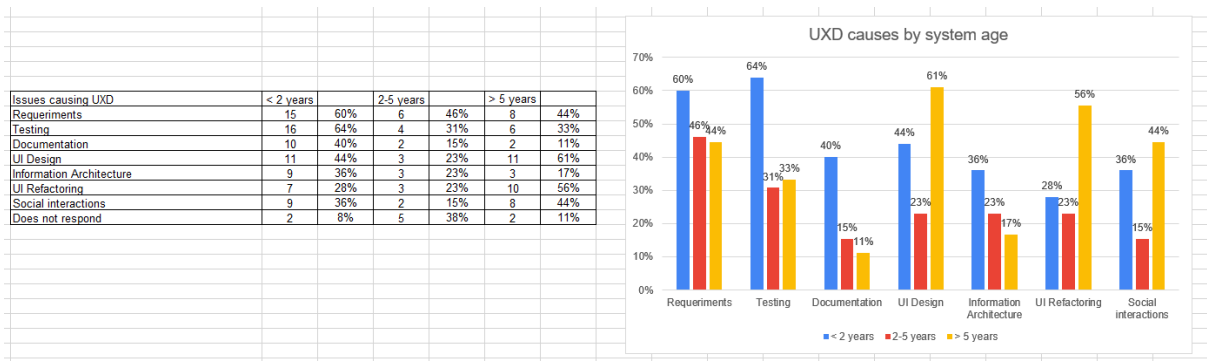
However, when we separate UXers answers from noUXers, we find interesting results.





The difference in association with the design of interactions, UI refactoring, and social interactions between both subgroups is notable. In some ways, it could be assumed that each subgroup assigns greater responsibility for UXD accrual to the other one.

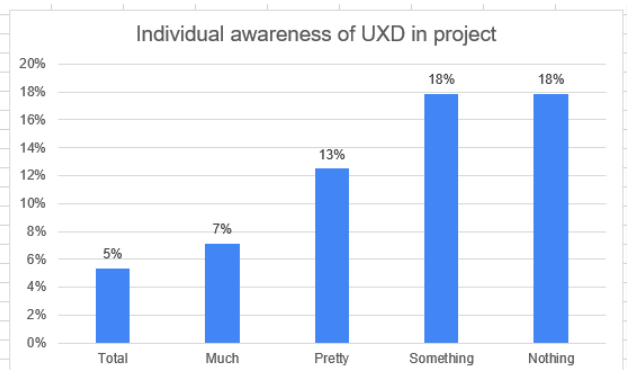
Causas distribuidas según la antigüedad del sistema



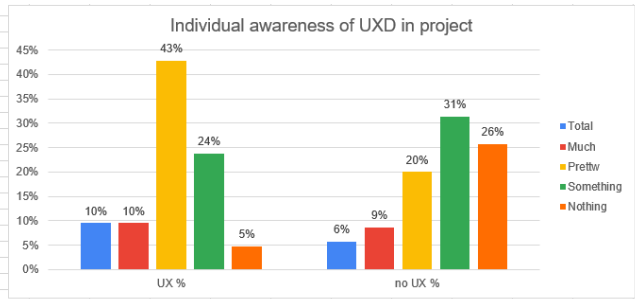
Awareness of UXD

Individual awareness of UXD items

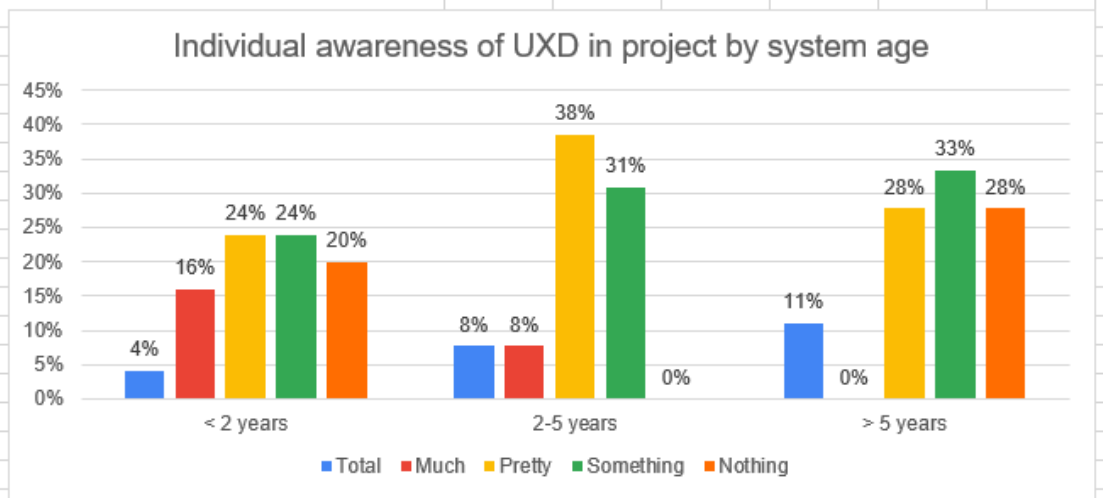
Individual awareness of UXD in project	Resp	%
Total	3	5%
Much	4	7%
Pretty	7	13%
Something	10	18%
Nothing	10	18%
Does not respond	22	39%



Individual awareness of UXD in project	UX resp	UX %	no UX resp	no UX %
Total	2	10%	2	6%
Much	2	10%	3	9%
Pretty	9	43%	7	20%
Something	5	24%	11	31%
Nothing	1	5%	9	26%
Does not respond	2	10%	3	9%

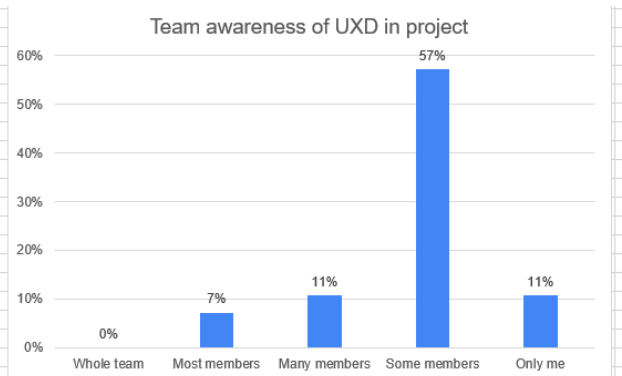


Individual awareness of UXD in project	< 2 years	2-5 years	> 5 years			
Total	1	4%	1	8%	2	11%
Much	4	16%	1	8%	0	0%
Pretty	6	24%	5	38%	5	28%
Something	6	24%	4	31%	6	33%
Nothing	5	20%	0	0%	5	28%
Does not respond	3	12%	2	15%	0	0%
	25		13		18	

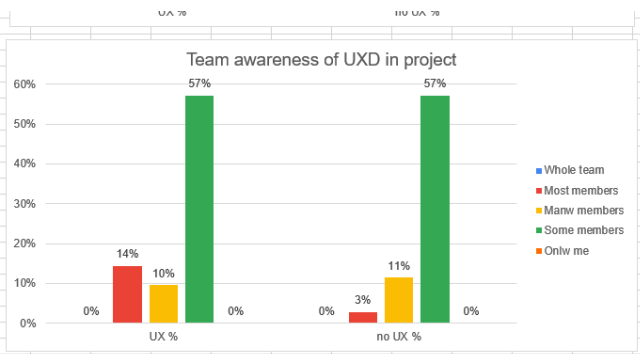


Team awareness

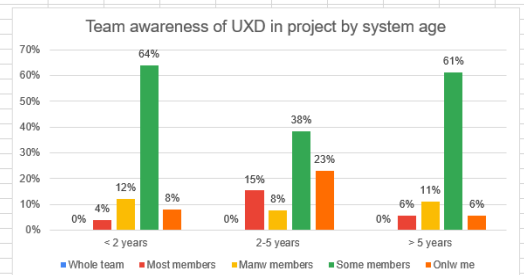
Team awareness of UXD in project	Resp	%
Whole team	0	0%
Most members	4	7%
Many members	6	11%
Some members	32	57%
Only me	6	11%
Does not respond	8	14%



Team awareness of UXD in project	UX resp	UX %	no UX resp	no UX %
Whole team	0	0%	0	0%
Most members	3	14%	1	3%
Manw members	2	10%	4	11%
Some members	12	57%	20	57%
Onlw me	0	0%	0	0%
Does not respond	2	10%	6	17%



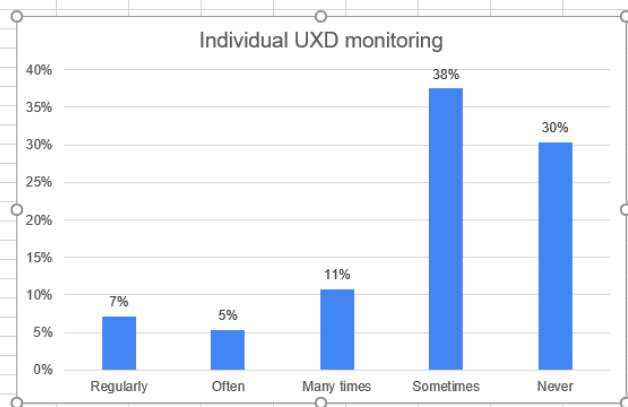
Team awareness of UXD in project	< 2 years		2-5 years		> 5 years	
Whole team	0	0%	0	0%	0	0%
Most members	1	4%	2	15%	1	6%
Manw members	3	12%	1	8%	2	11%
Some members	16	64%	5	38%	11	61%
Onlw me	2	8%	3	23%	1	6%
Does not respond	3	12%	2	15%	3	17%
	25		13		18	



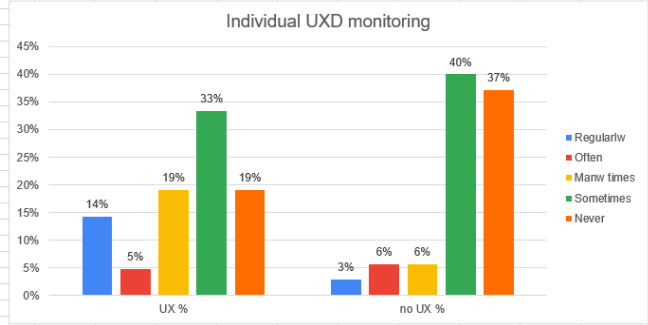
UXD Monitoring

Individual monitoring

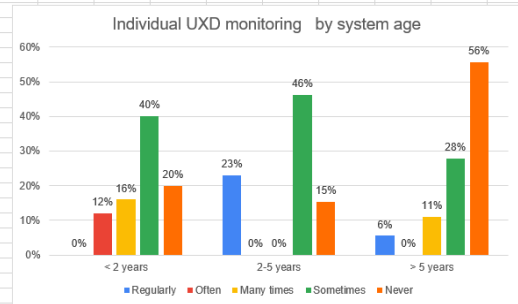
Individual UXD monitoring	Resp	%
Regularly	4	7%
Often	3	5%
Many times	6	11%
Sometimes	21	38%
Never	17	30%
Does not respond	5	9%



Individual UXD monitoring	UX resp	UX %	no UX resp	no UX %
Regularly	3	14%	1	3%
Often	1	5%	2	6%
Many times	4	19%	2	6%
Sometimes	7	33%	14	40%
Never	4	19%	13	37%
Does not respond	2	10%	3	9%

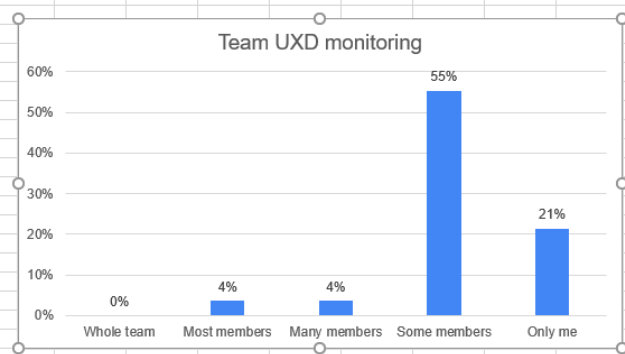


Individual UXD monitoring	< 2 years	2-5 years	> 5 years
Regularly	0	3	1
Often	3	0	0
Many times	4	0	2
Sometimes	10	6	5
Never	5	2	10
Does not respond	3	2	0
	25	13	18

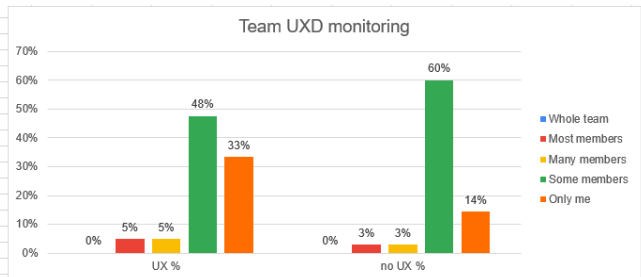


Team monitoring

Team UXD monitoring	Resp	%
Whole team	0	0%
Most members	2	4%
Many members	2	4%
Some members	31	55%
Only me	12	21%
Does not respond	9	16%



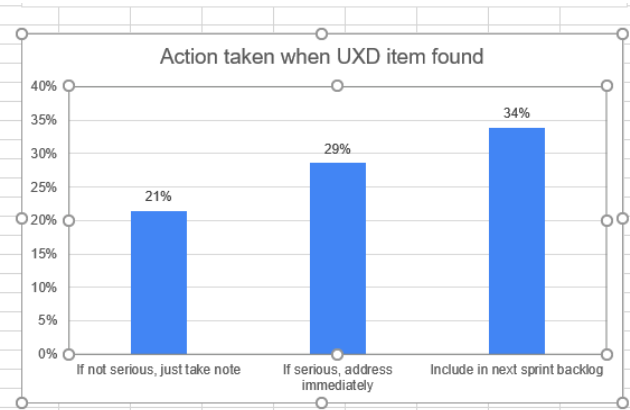
Team UXD monitoring	UX resp	UX %	no UX resp	no UX %
Whole team	0	0%	0	0%
Most members	1	5%	1	3%
Many members	1	5%	1	3%
Some members	10	48%	21	60%
Only me	7	33%	5	14%
Does not respond	2	10%	7	20%



muy poco significativa la cantidad de equipos con monitoreo general
 14% no-ux monitorea solo? Ver cuadro anterior, lo hacen bastante regularmente
 todos son Gerente o lider de equipos chicos y medianos

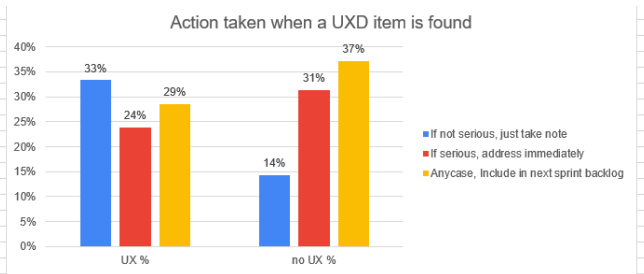
Actions taken when UXD item is found

Action taken when UXD item found	Resp	%
If not serious, just take note	12	21%
If serious, address immediately	16	29%
Include in next sprint backlog	19	34%
Does not respond	9	16%

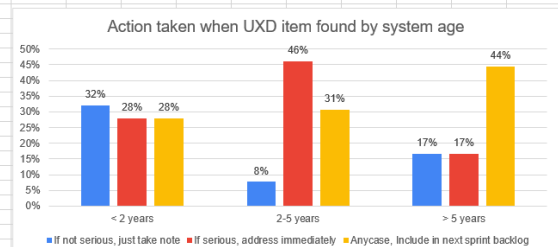


La mayoría le da algún tipo de bola, sólo 21% registra el ítem nada más

Action taken when UXD item found	UX resp	UX %	no UX resp	no UX %
If not serious, just take note	7	33%	5	14%
If serious, address immediately	5	24%	11	31%
Any case, Include in next sprint backlog	6	29%	13	37%
Does not respond	3	14%	6	17%

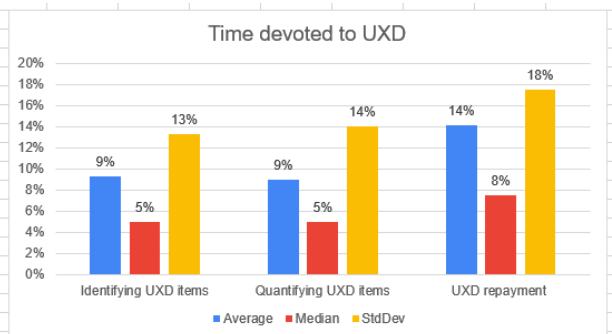


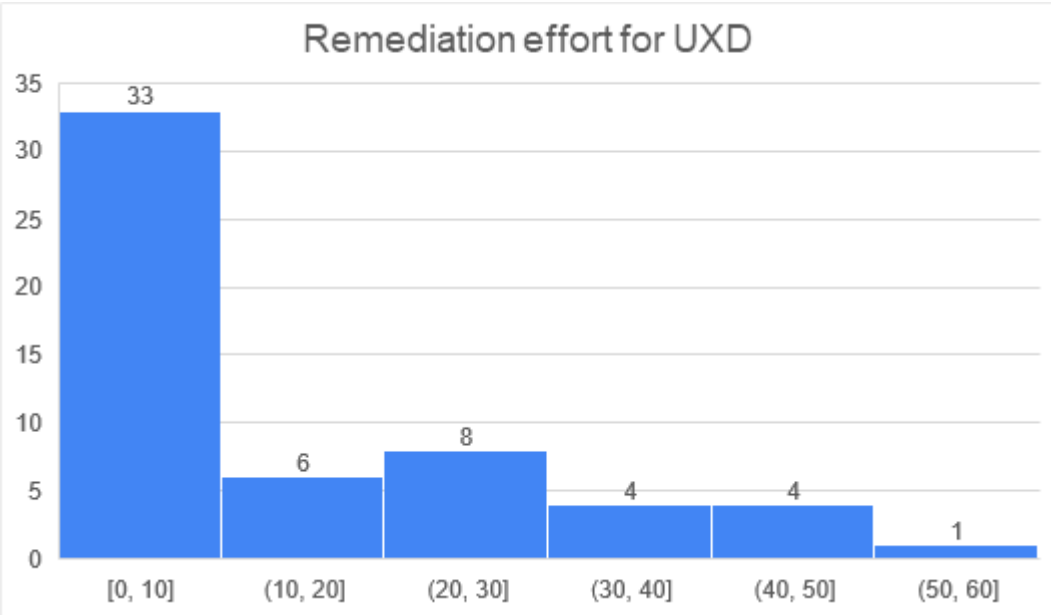
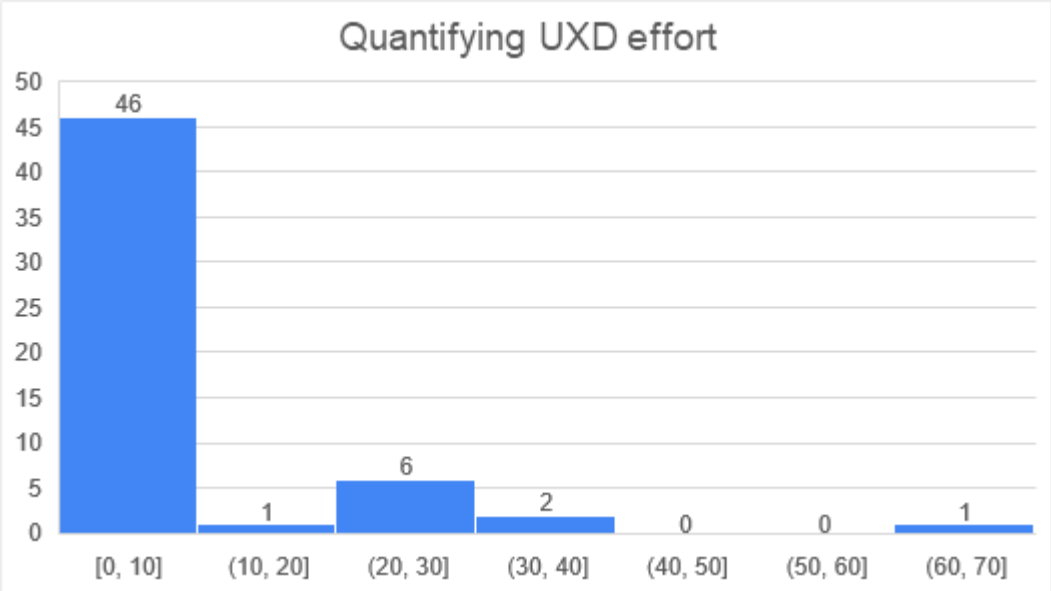
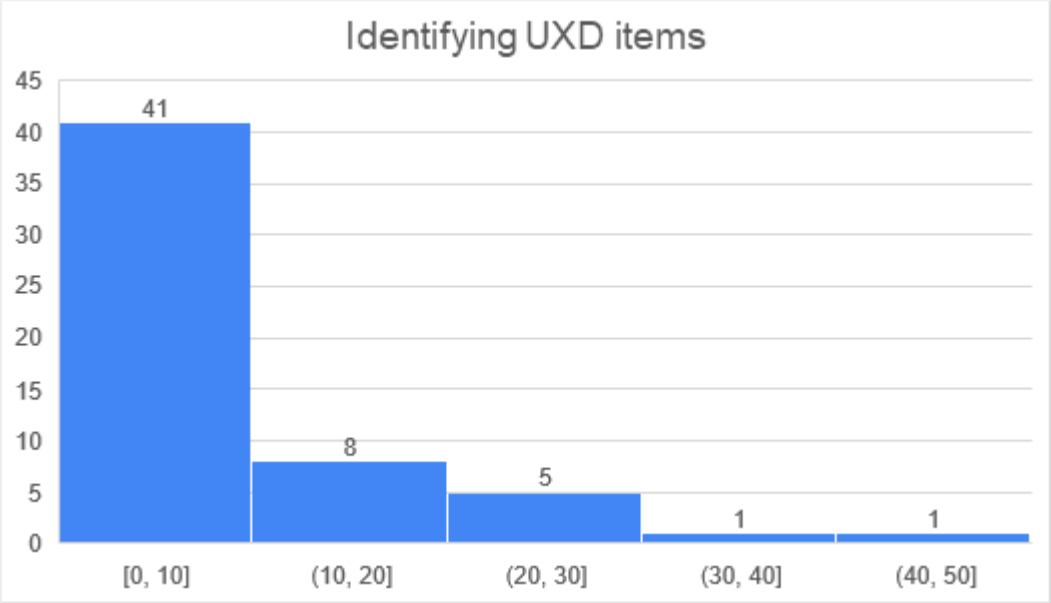
Action taken when UXD item found	< 2 years	2-5 years	> 5 years
If not serious, just take note	8	1	3
If serious, address immediately	7	6	3
Any case, Include in next sprint backlog	7	4	8
Does not respond	3	2	4
	25	13	18

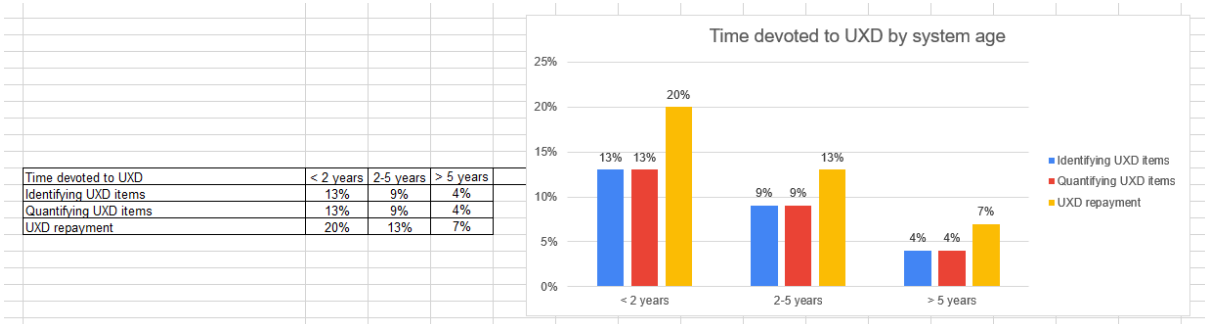


Time devoted to UXD

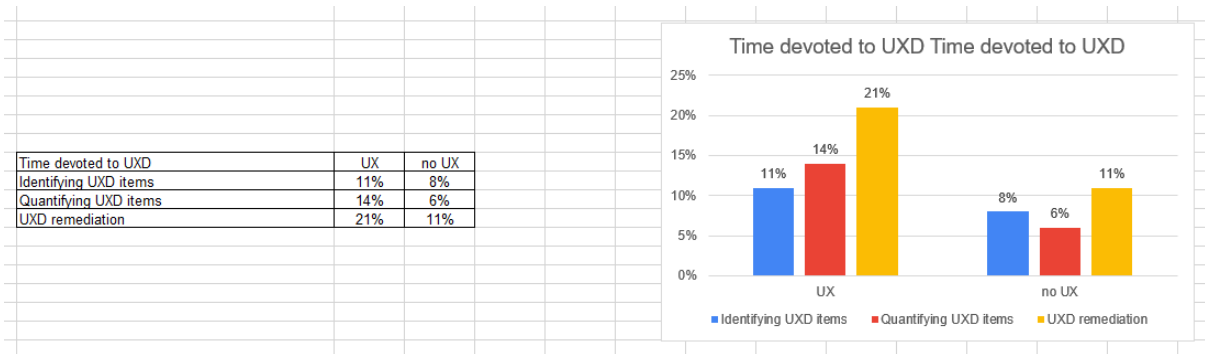
Time devoted to UXD	Average	Median	StdDev
Identifying UXD items	9%	5%	13%
Quantifying UXD items	9%	5%	14%
UXD repayment	14%	8%	18%



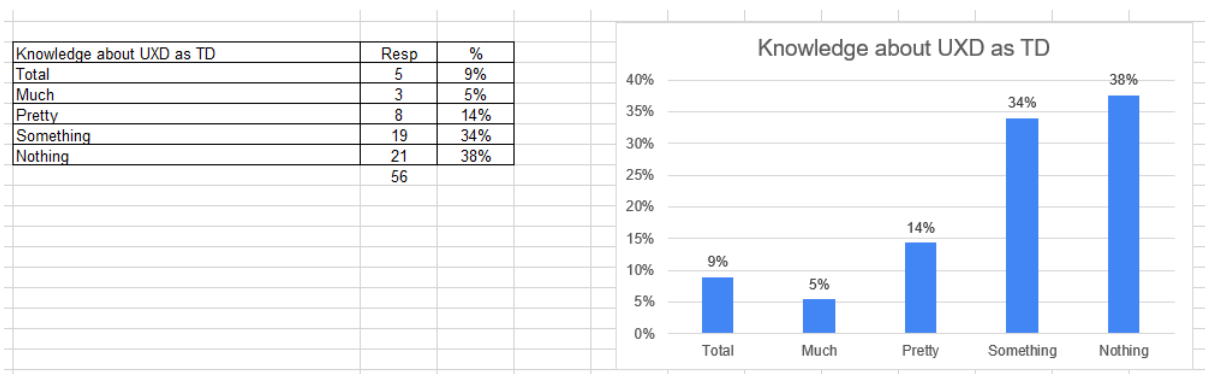




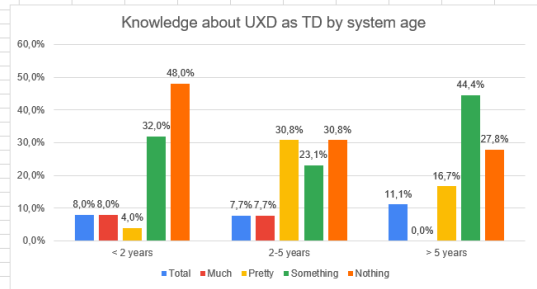
En Besker, el wasted time es creciente a mayor antigüedad de proyecto
Ver datos de correlación



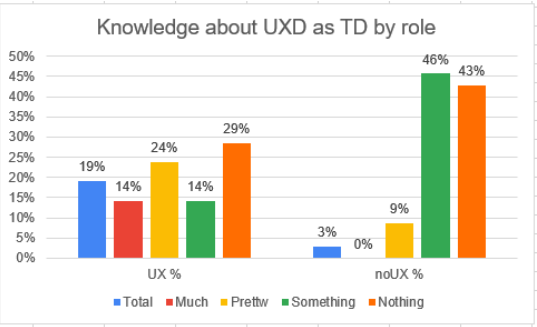
Knowledge about UXD, definition, familiarity



Knowledge about UXD as TD	< 2 years		2-5 years		> 5 years	
Total	2	8.0%	1	7.7%	2	11.1%
Much	2	8.0%	1	7.7%	0	0.0%
Prettv	1	4.0%	4	30.8%	3	16.7%
Something	8	32.0%	3	23.1%	8	44.4%
Nothing	12	48.0%	4	30.8%	5	27.8%

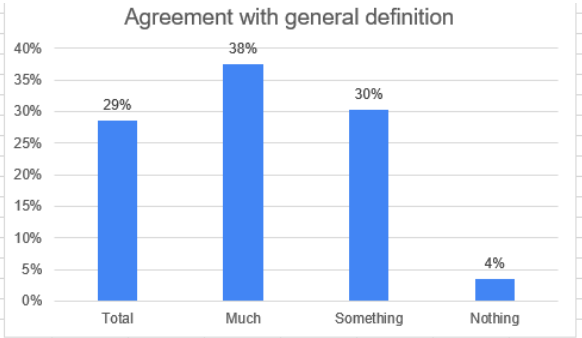


Knowledge about UXD as TD	UX resp	UX %	noUX resp	noUX %
Total	4	19%	1	3%
Much	3	14%	0	0%
Prettv	5	24%	3	9%
Something	3	14%	16	46%
Nothing	6	29%	15	43%
	21		35	

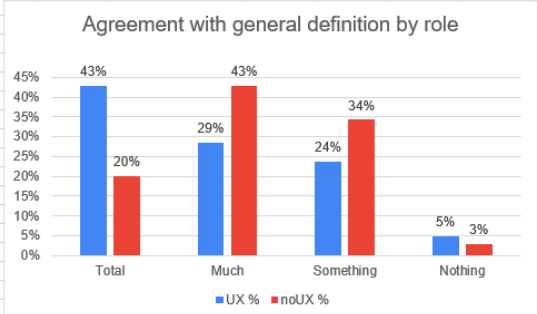


Agreement with Nielsen's definition

Agreement with general definition	Resp	%
Total	16	29%
Much	21	38%
Something	17	30%
Nothing	2	4%

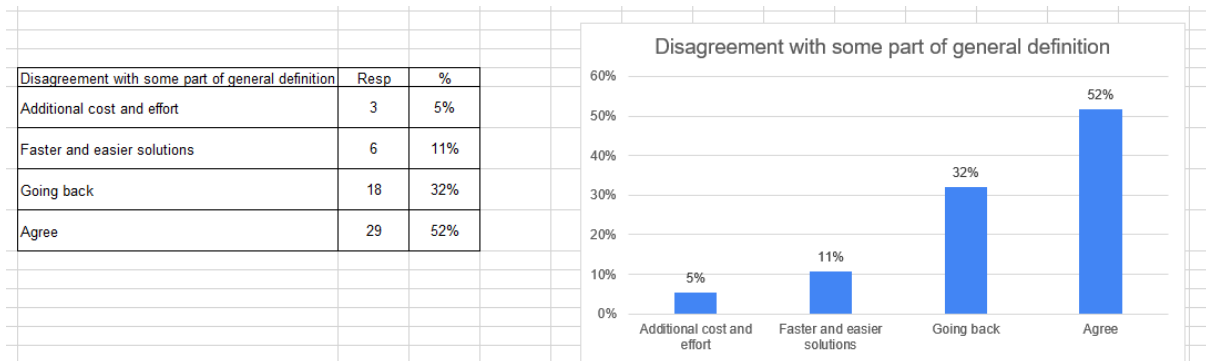


Agreement with general definition bw role	Resp	UX %	noUX resp	noUX %
Total	9	43%	7	20%
Much	6	29%	15	43%
Something	5	24%	12	34%
Nothing	1	5%	1	3%

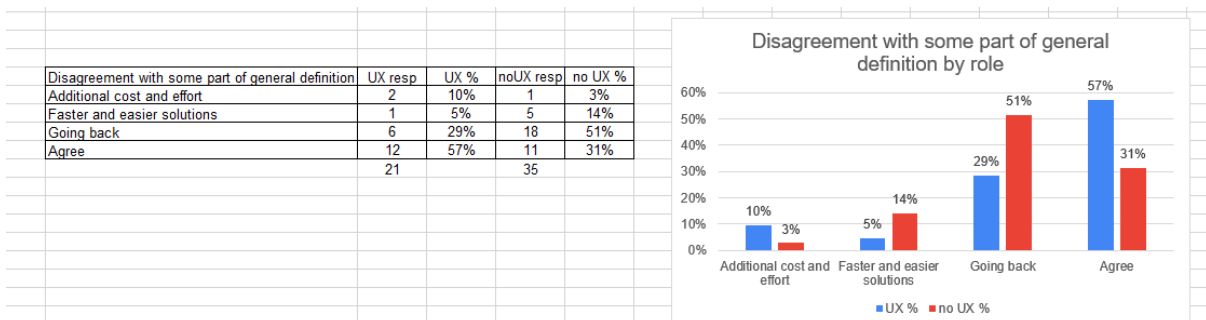


El acuerdo con la definición no tiene mucho sentido cruzarlo con la antigüedad del sistema.

Disagreement with parts of the general definition



El 52% de las respuestas no indicaron desacuerdo con ninguna parte en especial, acuerdan en general con la definición. Quienes desacuerdan con algo, la mayoría (32%) lo hace con la idea de retornar a una solución subóptima después del lanzamiento siempre implica más esfuerzo o costo que aplicarla desde el inicio.



Por roles se obtiene una distribución similar, aunque resulta notable que un porcentaje mucho más alto de non-UX roles considera que no es más trabajo regresar a una implementación subóptima (51% vs 29%), mientras esa misma proporción, pero en sentido inverso se obtiene respecto del acuerdo total con la definición (el 57% de los UXers está completamente de acuerdo con la definición, mientras es el 31% de nonUXers los que no tienen discrepancias).

Lo mismo que el punto anterior, cruzar estos desacuerdos parciales por antigüedad de sistema no parece tener mucho sentido.

Practitioners' definitions

Se rescatan 37 definiciones

La codificación para análisis cualitativo permite obtener casi todas (73%) se refieren a deuda admitida y todas implican claramente que se ven afectados aspectos de UX de cara al usuario (no sólo los elementos del ciclo de vida del software que al final van a afectar UX). Es decir que UXD es para los encuestados algo que pagan los usuarios.

Aproximadamente la mitad (48.6%) indica que la UXD afecta de forma explícita artefactos internos del software y casi un tercio (32.4%) que tiene consecuencias directas en costo, esfuerzo y acciones del equipo de desarrollo. Es decir que UXD no es algo que sólo pagan los usuarios. También la pagan los desarrolladores.

Algunas definiciones recopiladas en palabras de profesionales:

“Es el costo de todo eso que se "patea" para mas adelante (generalmente el análisis UX) y que a medida que no se resuelve se hace aun más costoso, pero no menos necesario”

“Features o funcionalidad de UX que se sabe que se tiene que hacer o refactorizar pero por razones de costo/beneficio actual se postpone para mejor momento”

Ejemplos de items UXD

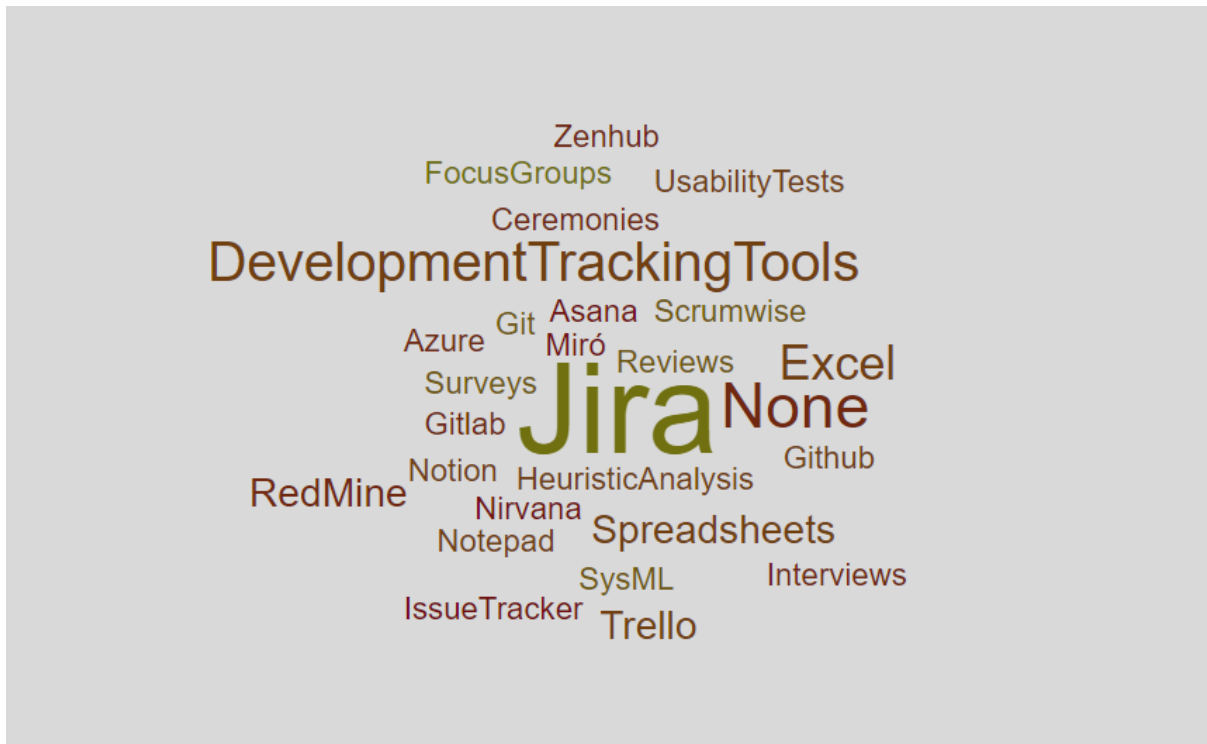
“Hubo un reporte que el cliente solicitó con celeridad, se hizo un análisis de requerimientos apurado y se empezó a desarrollar. El desarrollador que hizo la lógica del reporte para adelantar un poco más hizo también la interfaz basado en la información que el cliente pidió sin consultar con analistas. Aunque se notó discrepancias con la interfaz pedida, por falta de tiempo se hicieron las pruebas para asegurar su funcionamiento y se publicó para que ya lo puedan usar. Obviamente que inmediatamente empezaron a subir requerimientos para corregir/cambiar todas las cosas que no estaban como definió el cliente.”

“La mayoría de las veces, requiere iteraciones posteriores por pérdidas traducidas en costos. Ej: Desarrollamos un modal de promociones que al tener tanta carga cognitiva llevaba a los usuarios a acceder a la promoción (los usuarios NO LEEN) y después llamaban a Soporte para cancelarla. Lo cual, implicó un tremendo costo en personal que atendiera a esos pedidos además de hacer el roll back en la activación de las promos. Las propuestas iniciales cubrían esas necesidades y guiaban a usuario a aceptar la promoción en una forma más natural. Al tener ese problema, se volvió con las propuestas iniciales que habían sido descartadas por scope.”

“No haber tenido el tiempo necesario para desarrollar planos [documentación] claros de qué debía ser construido, por ende los devs me hincharon las pelotas todos los días x 1 mes "¿y acá que pasa?"

Herramientas de tracking usadas

Se tradujeron los textos a inglés cuando fue conveniente. Se eliminaron conectores o palabras que no indicaban herramientas o métodos de gestión del tracking y se generó esta nube de palabras que da una imagen general del tipo y diversidad de herramientas empleadas



la nube refleja que la aproximación de tracking de la UXD no difiere sustancialmente de la misma actividad para TD. Se puede asumir que los equipos que logran integrarla en el proceso de desarrollo, la abordan como el resto de los artefactos del ciclo de vida del software.

La codificación cualitativa de las respuestas permitió obtener los siguientes datos

- Utilizan técnicas o ceremonias propias de UCD o Agile (usability tests, surveys, reuniones Scrum, etc.), en un 13%
- utilizan herramientas de prototipado (habituales en UCD y UX) como medio de documentar la UXD (ej, Miró) en un 26%
- emplean sistemas de seguimiento de Issues (Jira, Github, Redmine, etc.) en un 55%
- utilizan herramientas genéricas o de gestión de proyectos para registro en Backlog (Trello, spreadsheets, etc), en un 16%