

Tecnicatura en  
**diseño web**



# Diseño Gráfico

The homepage of Coursify, a platform for learning new skills. The header features the Coursify logo and navigation links for Products, Courses, View plans, and Resources. A search bar and sign-in/join buttons are also present. The main visual is a colorful illustration of two people, one male and one female, working on large abstract shapes (circles and triangles) with paintbrushes, set against a background of overlapping geometric shapes in yellow, black, and white. The central text reads "Unleash your full potential" and "Join Coursify to Explore new skills, deepen existing passions, and get lost in creativity." Below this, there's a "TRY FOR FREE" button and a "WATCH TUTORIAL" video thumbnail. A progress bar at the bottom shows completion percentages: 21%, 53%, 73%, and 10%.

Track your  
progress

# Diseño de Interacción

2C  
2020



COSAS  
VIDA

TEMA DE HOY:  
“MI HIJO QUIERE SER  
DISEÑADOR GRÁFICO”

# Qué es Diseño?

El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la arquitectura, la ingeniería, el diseño gráfico y otras disciplinas; y se define como:

**el proceso previo de configuración mental, en la búsqueda de una **solución** en cualquier campo.**

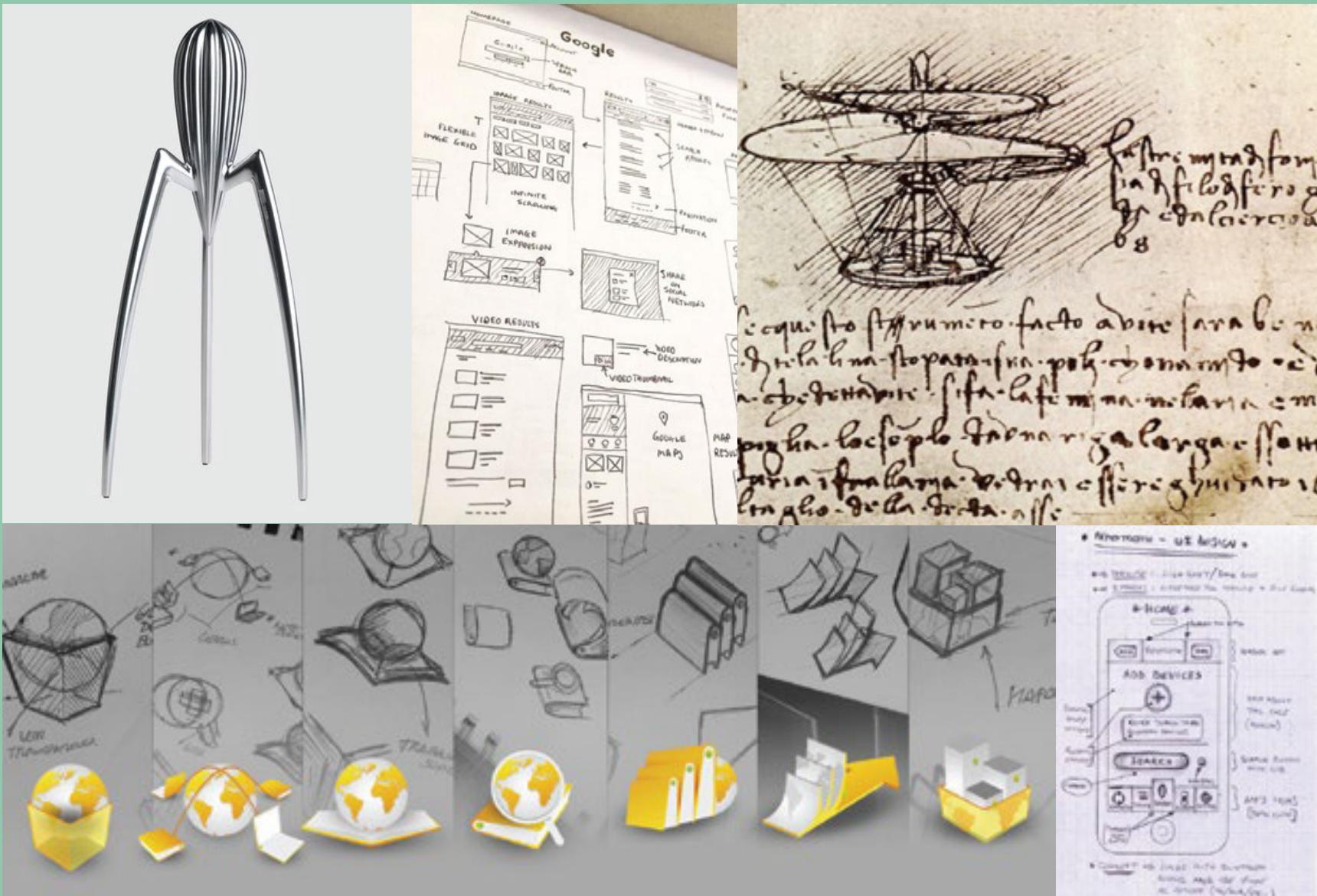
El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir como será la obra que se planea realizar.

Gracias a la llegada de computadoras más rápidas y potentes, hoy en día los diseñadores podemos realizar piezas visuales de mayor calidad y teniendo en cuenta que los espectadores o sus clientes también conocen dichos avances y por ende esperan más colores, resoluciones más altas, y en efecto, la elaboración de diseños más detallados.

**PROBLEMA**

**SOLUCIÓN**

**NECESITO  
SENTARME  
EN MI  
PROYECTO  
UNA SILLA**



**“Si le hubiera preguntado a las personas qué querían, me hubieran dicho que caballos más rápidos”**

Henry Ford.

Diseño de  
**Interacción**



2C  
2020

# Qué es Interacción?

La interacción puede ser definida como aquella acción que ocurre entre dos o más personas u objetos, que está determinada por algún grado de reciprocidad.

Este concepto es aplicado en un sinfín de áreas científicas y humanistas, dándole, de acuerdo al contexto, una connotación diferente; sin embargo, ésta siempre mantiene el sentido original:

involucra a diferentes **objetos** y **personas**, que se influencian y modifican entre sí,

tomando en cuenta la situación y las circunstancias que lo rodean.

RAE Interacción: Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más **personas** o **cosas**.



# INCONSCIENTE

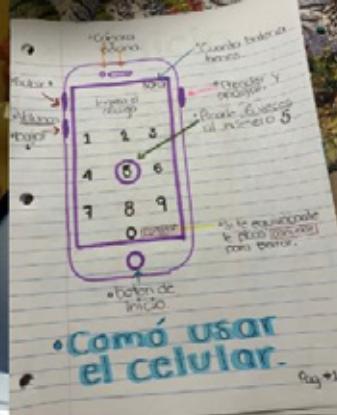
SENTIDOS  
PENSÁ RÁPIDO  
SORPRESA/  
DESCONOCIMIENTO/



CONSCIENTE

---

RACIOCINIO  
CARGA TEÓRICA  
(EXPERIENCIA)



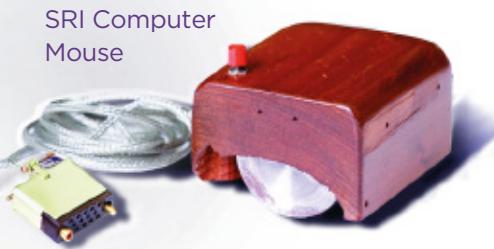
# Diseño de Interacción

—  
2C  
2020

# IxD

2C  
2020

# IxD Historia



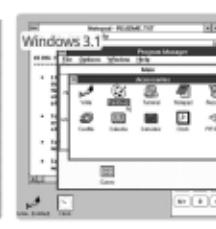
SRI Computer  
Mouse



xerox



apple



microsoft

60'

Douglas Engelbart  
inventó el mouse  
1<sup>a</sup> prototipo de  
interfaz gráfica



La disciplina crece con los  
desarrollos de Xerox, Apple,  
Microsoft

80'



90'

Explotó con la aparición de  
internet, del ecommerce y  
la web



Y2K (2000)

Se diversificó con los  
dispositivos táctiles  
tablets, smartphone, app,  
las cuales plantean nuevos  
modelos de interacción

Douglas Engelbart fundó el Diseño de Interacción ya que **inventó el mouse, presentó el primer prototipo de interfaz gráfica** (desde la edición de texto en pantalla, hasta la 1a videoconferencia de la historia) y fue un pionero en entender la interacción humana con las computadoras.

La tecnología ocupa cada vez más lugar en la vida cotidiana y las empresas aplican los avances de la **Experiencia de Usuario (UX)** para reinventar su relación con los clientes.

# IxD

## La materia



La **INTERACCIÓN** es la relación entre una cosa y un humano. (tostadora, reproductor de musica, app, software, móviles, artefactos electrónicos, cajeros automáticos).

El modo en que se da esa interacción es lo que puede ser proyectada y diseñada.

En esta materia investigaremos las interacciones de los humanos en el área digital (web, móvil, app, wearables) ya que la usabilidad está centrada en los usuarios.

Es importante entender que internet no es solo un medio, es espacio virtual en el que pasan cosas, un territorio potencial de colaboración masiva y conectada.

# IxD

## Que abarca?

$$\text{UX} + \text{UI} = \text{IxD}$$

**Experiencia**  
de **Usuario**  
User eXperience

**Experiencia**  
Centrado en el usuario  
¿funciona bien para este tipo de  
usuario?

**Interfaz**  
del **Usuario**  
User Interface design

**Interfaz**  
Hace foco en el  
artefacto/dispositivo  
¿tiene 3 botones o 20?  
¿están a la vista?

**Diseño de**  
**Interacción**  
Interaction Design

**Interacción**  
Hace foco en el  
comportamiento entre  
usuario y dispositivo

# IxD Historia

# UX

Experiencia  
de Usuario  
User eXperience



# UI

Interfaz  
del Usuario  
User Interface design



# IxD

Diseño de  
Interacción  
Interaction Design



# UX

Experiencia  
de Usuario

2C  
2020

**El USUARIO por sobre todo, incluso por sobre mis pensamientos y mis buenas acciones.**

Yo





# UX



motivaciones



intereses



necesidades

diseñamos  
experiencias,  
comportamientos  
y reacciones

# UX



emociones



Patricia Bullrich @PatoBullrich

En respuesta a @CableFibertel y 5 más  
Se desconecta todo el tiempo internet

2.698 23:58 - 18 mar. 2019

1.667 personas están hablando de esto

FIBERTEL  
Te respondemos por DM

usuario 1

Pago por 300 Megas y solo me llegan 50

usuario 785.000

50 Megas? a mí solo me llegan 10.

yo

Ustedes tienen internet?

# IxD Historia

UX es la experiencia del usuario que se quiere lograr.

Para eso **es fundamental comprender primero a los usuarios** (si no pensamos en el usuario, no se puede hacer UX) y considerar desde ese lugar **QUÉ INTERFAZ, QUÉ CONTENIDOS Y QUÉ INTERACCIONES** lograrán el resultado buscado.



UX ES PONERSE EN LAS ZAPATILLAS DEL USUARIO  
¿que experiencia espero que tenga el usuario?

Para resolver "casos de uso específicos" se realizan métodos de investigación de usuarios, y luego se valida si los resultados que produce la interfaz son positivos (+) o negativos (-).

## Validación directa | Datos cualitativos

¿POR QUÉ LOS USUARIOS HACEN LO QUE HACEN?  
(piensa de tal forma, comportamientos, info demográfica, etc.)

## Validación indirecta | Datos cuantitativos

EVIDENCIA QUE HACEN LOS USUARIOS  
(comparaciones, como agrupan datos etc.)

1RO

USUARIO

# 7 facetas Peter Morville

**Para diseñar una buena UX hay que tener en cuenta 7 Facetas**

(además de la usabilidad) para que usuario experimente sensaciones positivas y satisfaga sus necesidades durante la interacción con el sistema

DIAGRAMA "UX HONEYCOMB" DE PETER MORVILLE



# 7 facetas



**ACCESIBLE**

**USABLE**  
USABILIDAD :

**ÚTIL**

**DESEABLE**

**ENCONTRABLE**

**CREÍBLE**

**VALIOSO**

Más de 10% de la población tiene algún tipo de discapacidad (auditiva, visual, motriz). Además de ser ético, es un aspecto legal a tener en cuenta.

Qué tan fácil es de usar?

Crear productos que realmente resuelvan un problema.

Productos atractivos

Que el usuario navegue y encuentre la info fácil y rápido

¿Crea confianza en los usuarios?

Producto con valor agregado



## No podemos crearle un problema nuevo al usuario

RIESGO, PELIGRO, DUDA, INSEGURIDAD  
intervienen factores: sociales, culturales,  
de contexto y propios del producto.

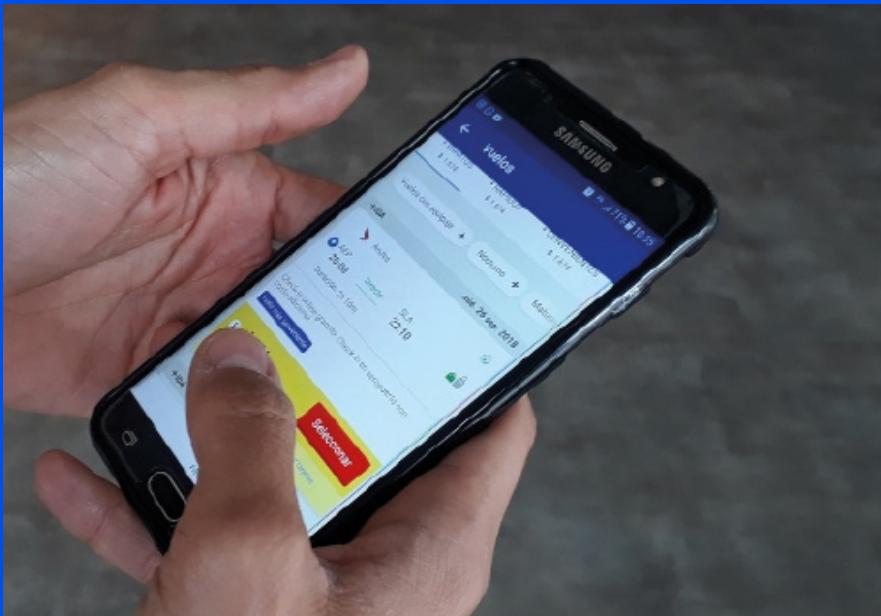
## UX crea confianza en la marca o producto



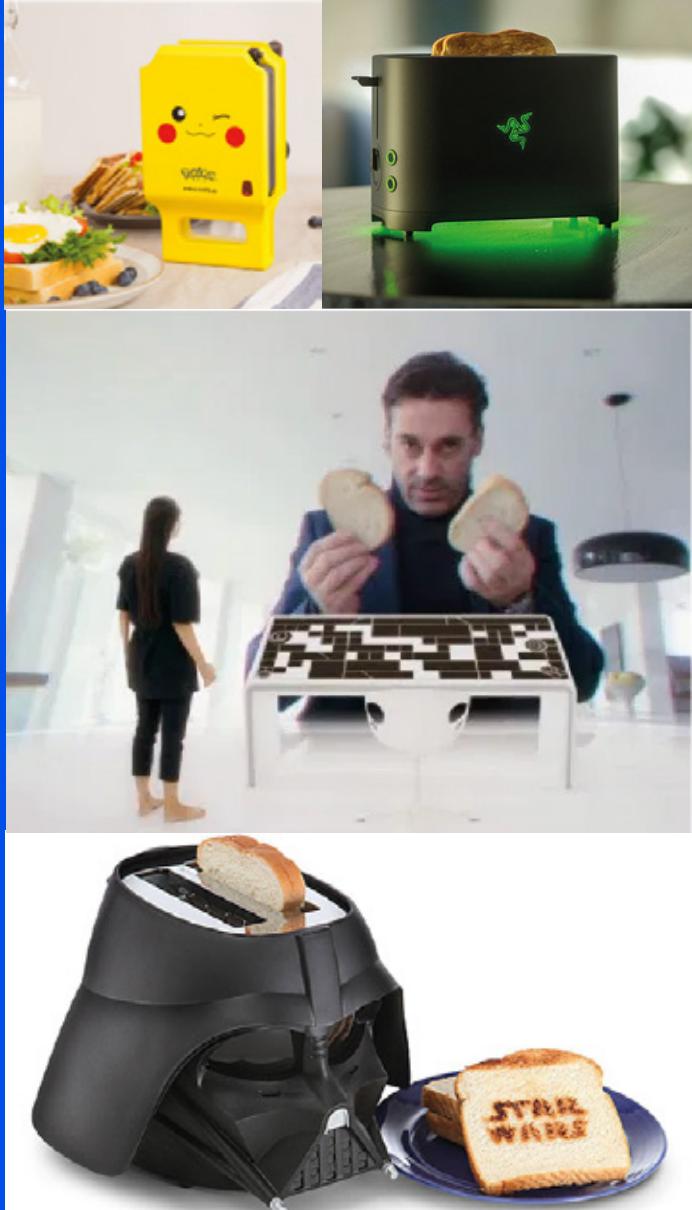
Tenemos que ayudarlo a elegir bien y rápido creando productos que resuelvan problemas

FRUSTRACIÓN, NO SABER CUAL ELEGIR COMPRAS Y NO TE GUSTO

ASEGURAR LA CONSTRUCCIÓN Y TRANSMISIÓN DE LA MARCA/RETORNO. UNA COMPRA SE VERÁ CONDICIONADA POR EXPECTATIVAS Y EXPERIENCIAS PREVIAS DEL USUARIO.

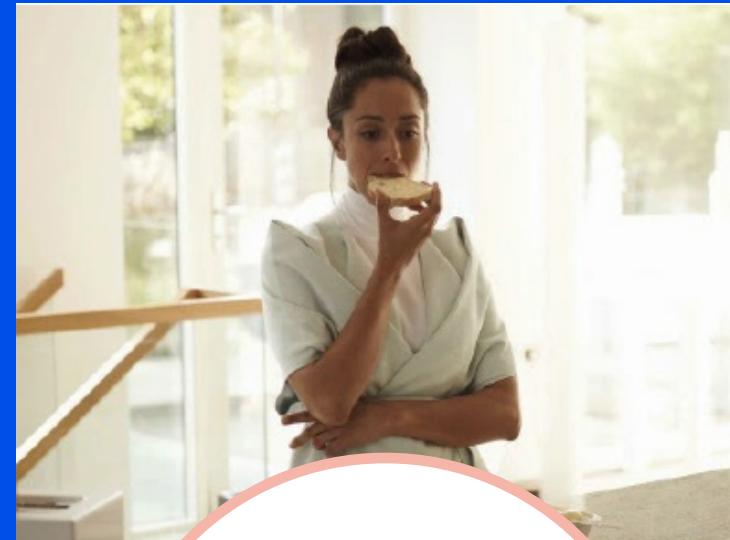


A veces innovar demasiado, no suma



!

Innovar con cosas de StarWars esta siempre bien



I

La Experiencia de usuario es un proceso que define y construye experiencias significativas; estas dependen de las percepciones y la interacción (Ixd) que tienen los usuarios con el producto.

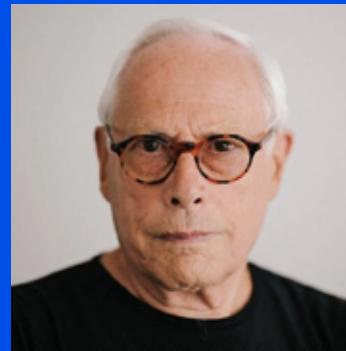
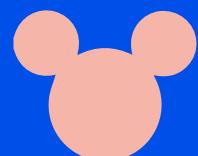
# Patrones

Modos que funcionan  
y se repiten



# Patrones

BRAUN



DIETER RAMS  
10 Principios del buen diseño



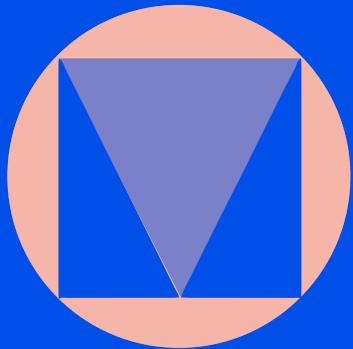
JAKOB NIELSEN  
10 Heurísticas de usabilidad para  
el diseño de interfaz de usuario



DISNEY  
10 Principios de animación



# Patrones



**GOOGLE**  
Lineamientos del diseños del material



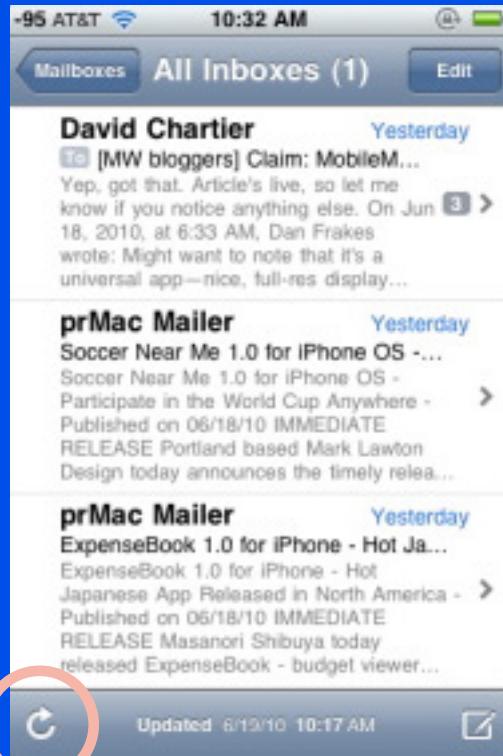
**APPLE**  
Lineamientos de interface humana



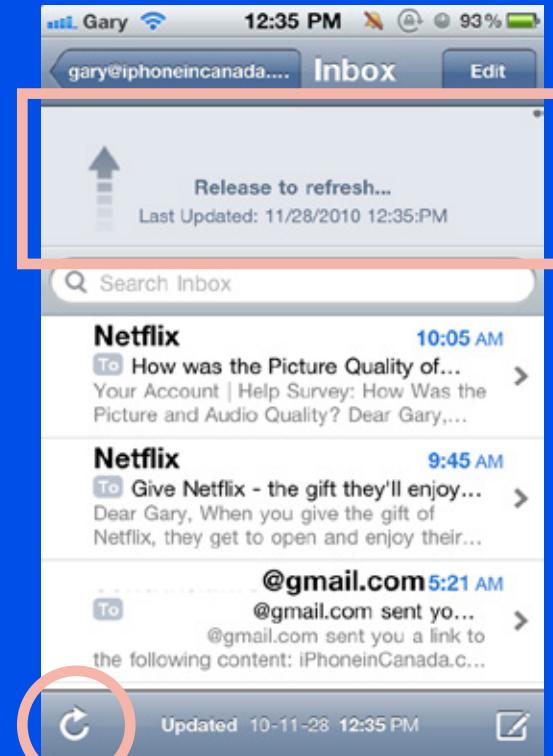
# Patrones

Entonces...  
si todo esta pautado,  
donde entra la  
innovación?

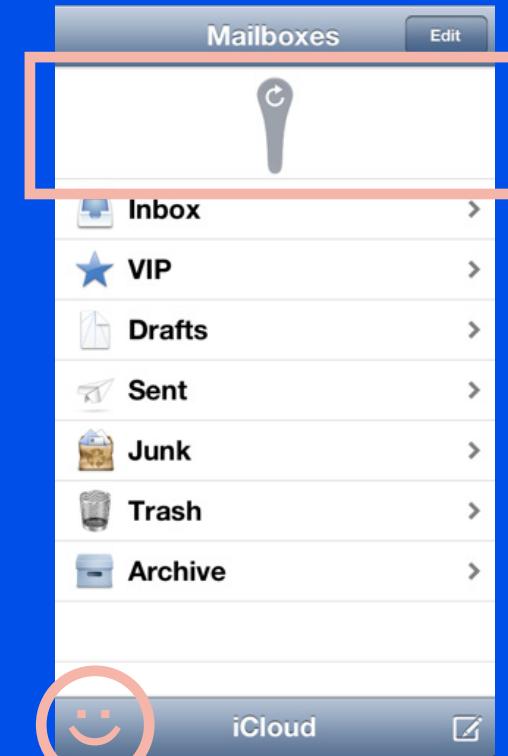
# Patrones



Patrón inicial



Ruptura + transición



Nuevo patrón  
INNOVACIÓN

# Patrones



Patrón inicial



Ruptura

Novedades



QUE BUENO GRACIAS  
A DIOS ME ALEGRO

memegenerator.es

# Patrones

“Aprende las reglas como un profesional para que así puedas romperlas como un artista.”

Pablo Picasso

# UI

Diseño  
de Interfaz

—  
2C  
2020

**COMO Y CON QUÉ  
“SISTEMA” INTERACTUA  
UN USUARIO SEA VISUAL,  
TÁCTIL Y ÓFONÉTICO**

# UI

Hace foco en el dispositivo, **es lo que permite al usuario interactuar de forma efectiva con un sistema.**

Son patrones o posibilidades de "interacción" diseñados y pensados desde la arquitectura de información.

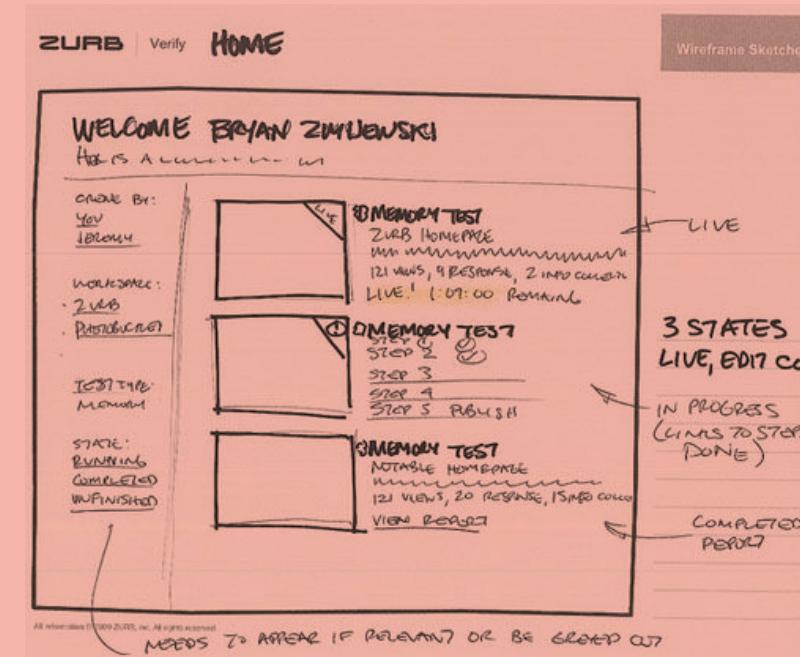
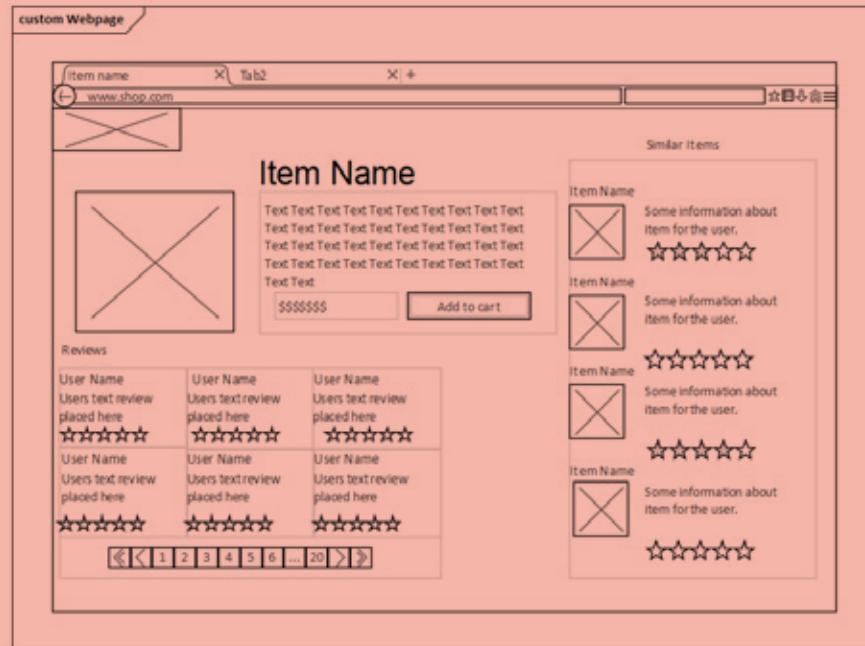
**EL PROBLEMA QUE RESUELVE UI ESTÁ EN LA INTERFAZ Y NO EN EL LOOK & FEEL.**

Si bien UI debe tener elementos visuales e indicadores de interacción claros para facilitar el completamiento de las tareas, el usuario no puede perder la atención en como están diseñados los elementos.

**“UI NO ES EL DISEÑO GRÁFICO”, EL DISEÑO DE LA INTERFAZ PUEDE INCLUIRLO O NO.**

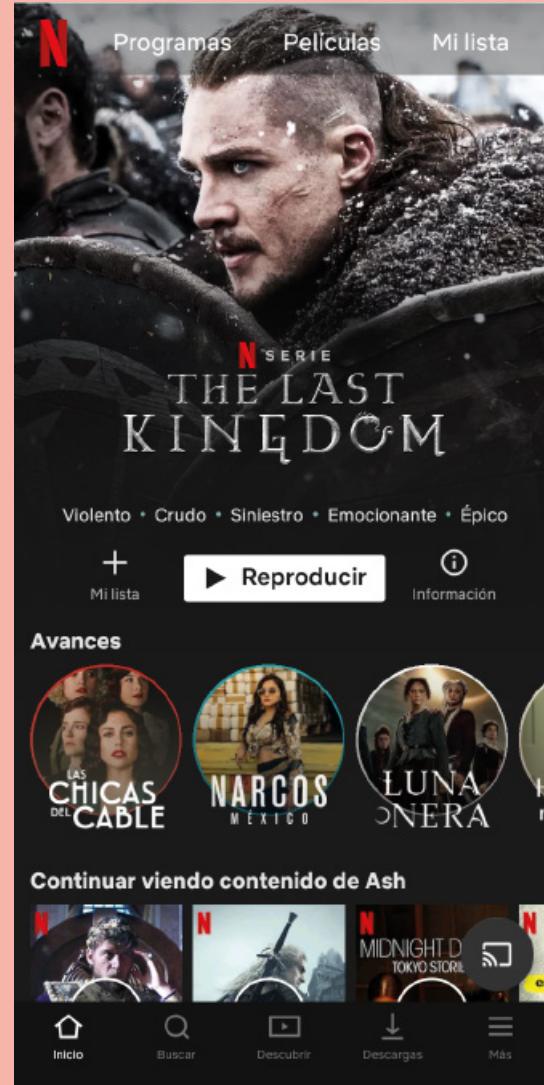
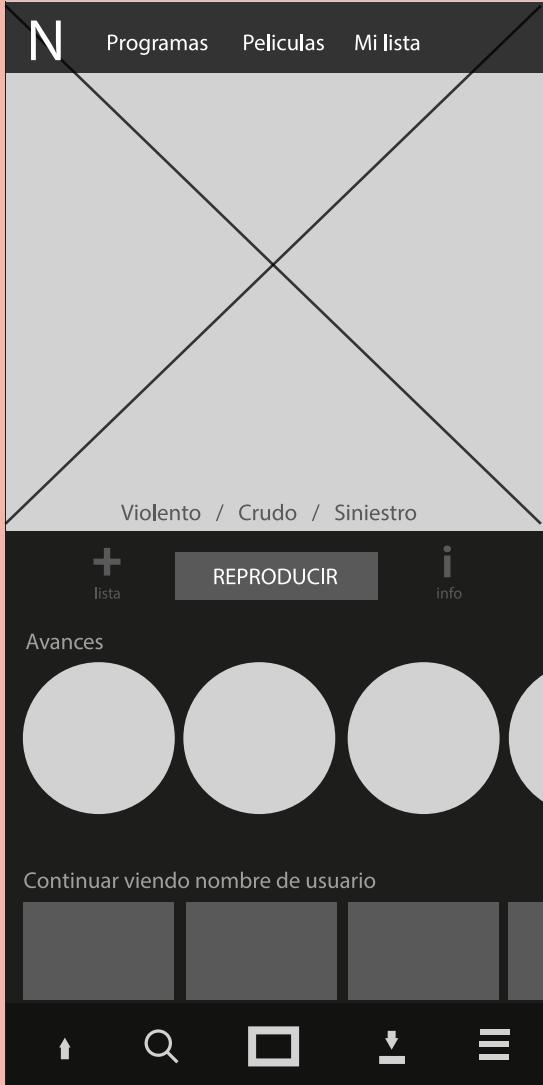
# UI

# Estructura · Wireframe



**ESQUELETO**  
estructura dada por  
la arquitectura de  
información.

// Cuando realizas  
un wireframe  
estamos diseñando  
una interfaz pero no  
aplicamos diseño  
gráfico.



**CIRCULACIÓN //**  
cómo se comporta el sistema en respuesta al usuario

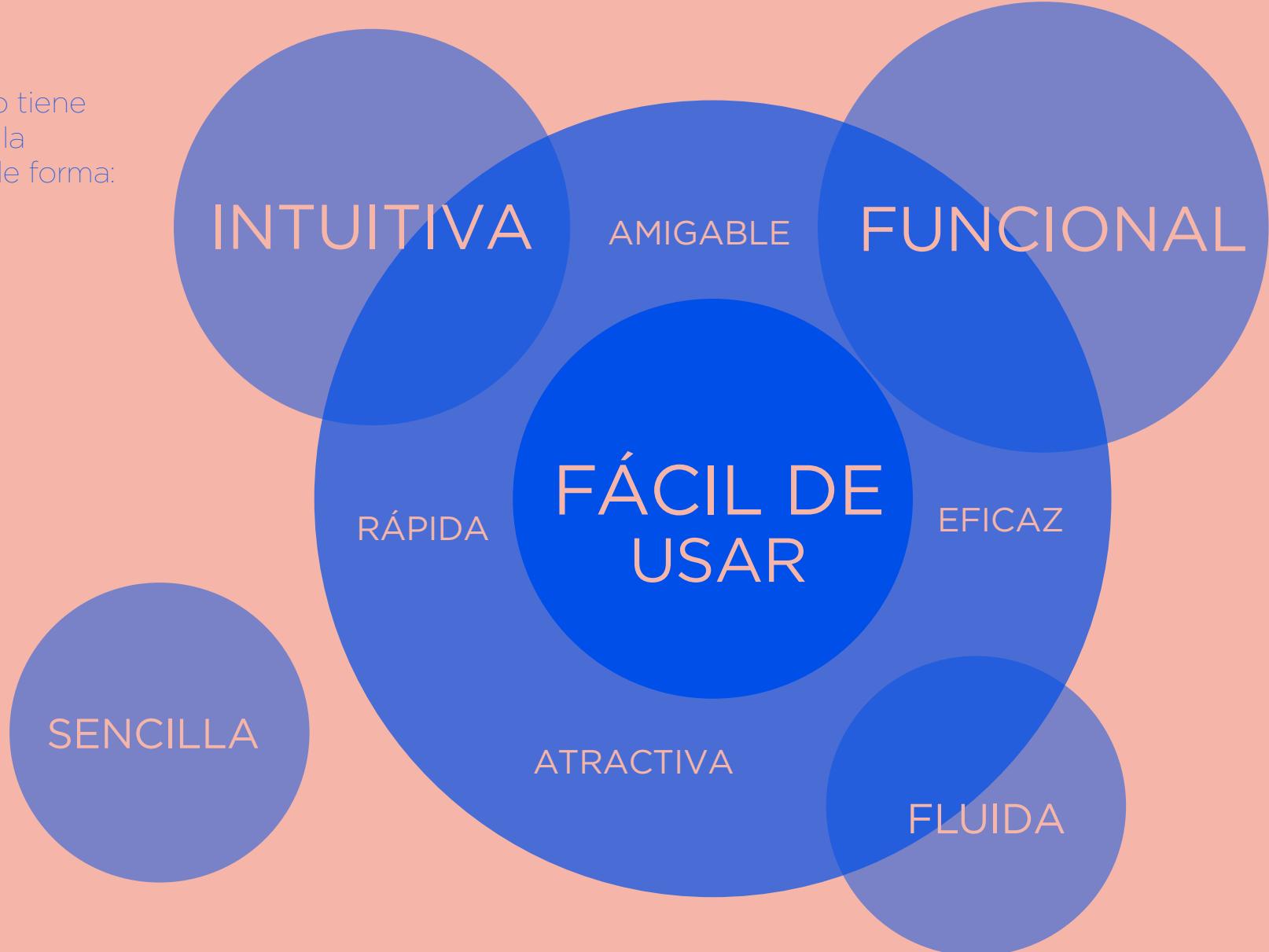
**PIEL**  
estético y visual:  
colores, texturas,  
gráficos , etc.

Al aplicar reglas de  
estilo a una interfaz,  
diseñamos  
gráficamente  
pero NO diseñamos  
una interfaz.

El UI da el  
'look & feel' con la  
estructura e  
interacción de los  
elementos de la  
interfaz.

# UI

El usuario tiene  
que usar la  
interfaz de forma:



UX

Una buena UI nos permite dar una buena UX,  
pero no lo es todo, es solo un instrumento.





## Usuario

OCURRE "DELANTE"  
DE LA PANTALLA:  
EXPERIENCIA EMOCIONAL  
Y PERCEPTUAL

INVESTIGACIÓN  
+ USER RESEARCH  
comportamientos  
del usuario y el mercado

CENTRADO EN EL USUARIO  
. ¿no encuentra lo que busca?  
. ¿el usuario se pierde?

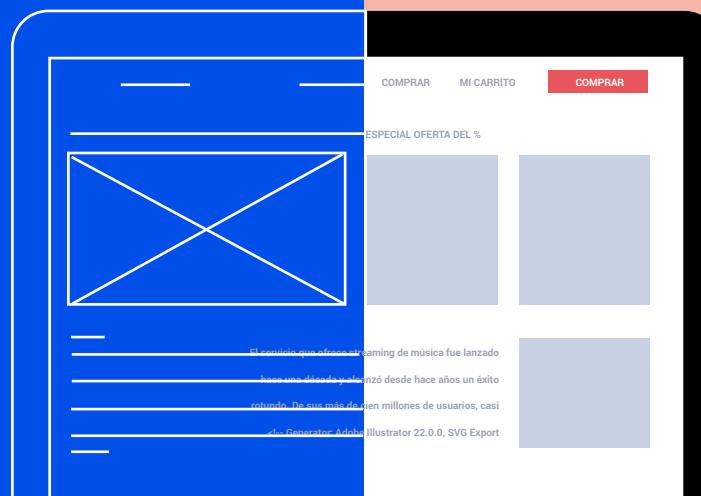
TEST DE USABILIDAD  
. ¿no sabe donde tocar?

ARQ. DE INFORMACIÓN +  
ESTRATEGIA DE CONTENIDO

WIREFRAME  
PROTOTIPOS



## UX Experiencia



## IxD Interacción

## UI Interfaz



## Dispositivo

OCURRE "EN" LA  
INTERFAZ DE LA  
PANTALLA ( LO QUE HACE  
QUE LAS COSAS SUCEDAN)



POSIBILIDADES DE INTERACCIÓN  
PATRONES DE USO



LAYOUT / PROPUESTAS  
GUÍAS DE ESTILOS  
. interacción entre pantallas



DISEÑO VISUAL DE LA INTERFAZ  
PROTOTIPOS DE ALTA CALIDAD



DESARROLLO FRONT-END  
+ RESPONSIVE

UI

ENVACE +  
ETIQUETA =



EXPERIENCIA  
DE USO:

AGITAR ANTES DE USAR  
RIESGO DE MANCHARME  
RIESGO DE SOLTAR EL PRODUCTO  
CANSARME  
FRUSTRARME  
PUTEAR! YO SOLO QUERÍA KETCHUP!!!  
=  
NO COMPRAR ESTA MARCA

# UI

ENVACE +  
ETIQUETA +  
PENSAR  
EN EL  
USUARIO =



EXPERIENCIA  
DE USO:



SER FELIZ  
:)

Tecnicatura en  
**diseño web**



# Diseño Gráfico

The homepage of Coursify, a platform for learning new skills. The header features the Coursify logo and navigation links for Products, Courses, View plans, and Resources. A search bar and sign-in/join buttons are also present. The main visual is a colorful illustration of two people, one male and one female, working on large abstract shapes (circles and triangles) with paintbrushes. The background is white with abstract yellow and black shapes.

coursify

Products Courses View plans Resources

SIGN IN JOIN US

## Unleash your full potential

Join Coursify to Explore new skills, deepen existing passions, and get lost in creativity.

TRY FREE TRIAL WATCH TUTORIAL

21% 73% 10%

Track your progress