



Somos
F5



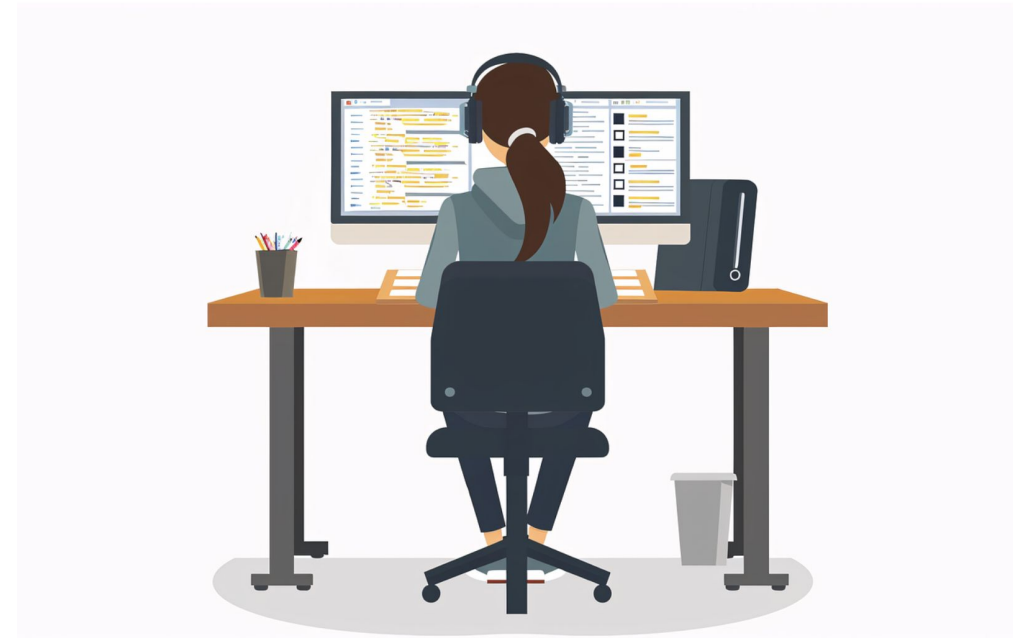
Iberdrola
España
Fundación

Los fundamentos de UX/UI

ABRIMOS RUTAS **INCLUSIVAS**
AL TALENTO DIGITAL

Objetivos generales de la sesión

- Introducción en los fundamentos de UX/UI,
- Comprender su rol en el diseño web
- Adquirir competencias básicas aplicables
- Herramientas digitales
- Ejercicios prácticos con ejemplos reales.
- Pasarlo bien

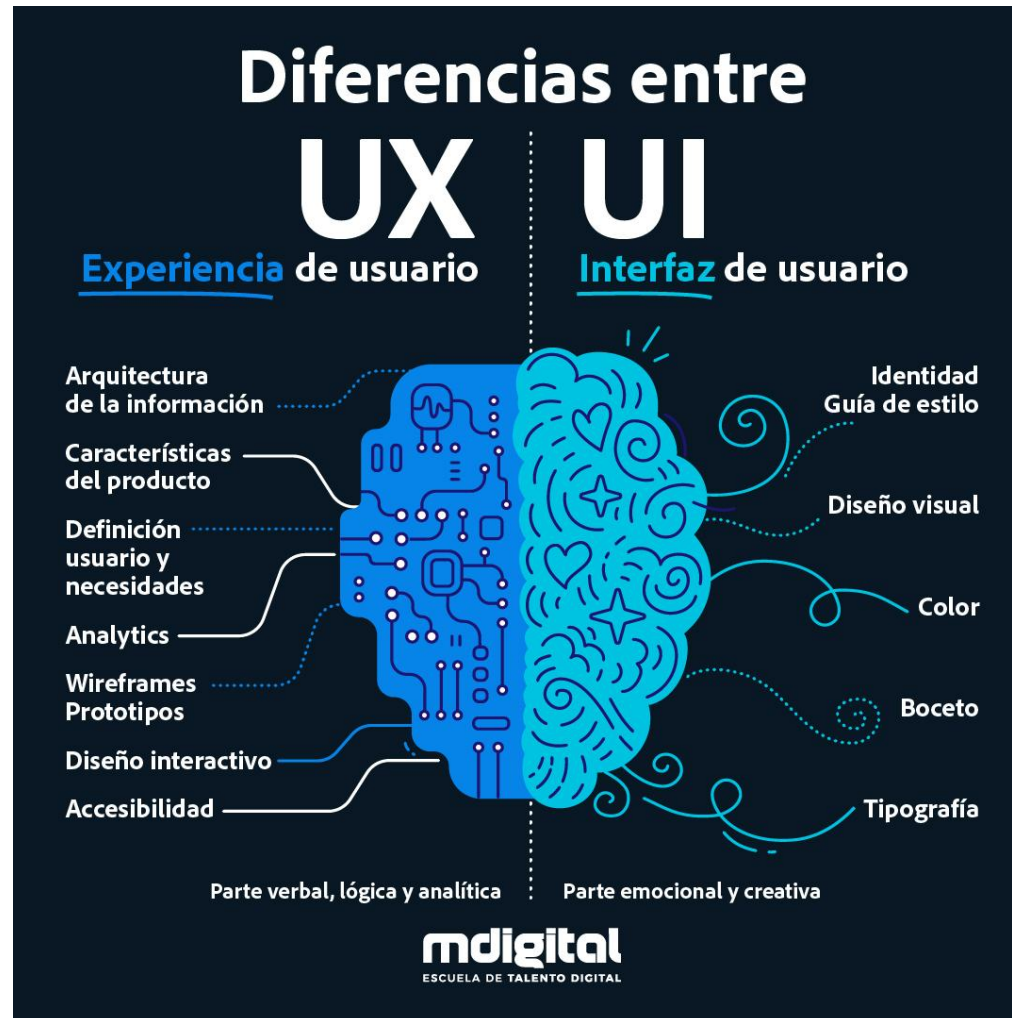


¿Qué dicen las estadísticas?


- La industria global de diseñadores gráficos ocupa el puesto número 9 entre todas las actividades comerciales
- Hay más de 400,258 empresas trabajando en diseño gráfico a partir de 2020
- El 68% de los especialistas en marketing digital utilizan activos visuales en la creación de contenido.
- Las personas pueden recordar el 65% de la información visual 3 días después y solo el 10% del contenido escrito.
- El 80% de los especialistas en marketing digital utilizan el diseño gráfico en el marketing de redes sociales.
- El 36% de los especialistas en marketing digital dicen que usan herramientas en línea para crear contenido.




¿Qué es UX? ¿Qué es UI?



Dinámica activa



Lluvia de ideas: ¿Qué apps o webs usas todos los días? ¿Qué te gusta/no te gusta de ellas?



Análisis en grupo:
Comparar la web de Renfe vs. Booking.



Principios del Diseño UX



USABILIDAD

ACCESIBILIDAD

ARQUITECTURA DE
LA INFORMACIÓN

JERARQUÍA VISUAL Y
CONSISTENCIA

NAVEGACIÓN E
INTERACCIÓN



Usabilidad

Principios clave:

Facilidad de uso: El usuario debe poder utilizar el sistema sin esfuerzo excesivo.

Eficiencia: Realizar tareas de manera rápida.

Memorabilidad: El usuario debe recordar cómo usarlo después de un tiempo sin utilizarlo.

Prevención de errores: Evitar situaciones que lleven al usuario a cometer errores.

Satisfacción: El usuario debe sentirse cómodo e incluso disfrutar la interacción.

💡 Ejemplo:

Un formulario de registro claro y sencillo en el que el usuario pueda completar todos los campos sin confundirse.

Mal ejemplo: Formularios extensos y campos poco claros que requieren múltiples intentos.



Principios clave:

- **Perceptibilidad:** El contenido debe ser fácilmente perceptible (textos alternativos, subtítulos).
- **Operabilidad:** El usuario debe poder manejar la interfaz con dispositivos de apoyo (teclado, lector de pantalla).
- **Comprensibilidad:** El contenido debe ser claro y fácil de seguir.
- **Robustez:** Compatible con tecnologías asistivas.

Ejemplo:

- Botones grandes y contrastados, texto alternativo en imágenes.
- **Mal ejemplo:** Texto de bajo contraste que es difícil de leer para personas con discapacidad visual.



Arquitectura de la Información

Principios clave:

- Estructuración: Agrupar contenido relacionado.
- Jerarquía: Resaltar lo más importante.
- Navegación clara: Menús bien definidos.
- Rotulación adecuada: Nombres intuitivos en los botones y secciones.

Ejemplo:

- Un menú de navegación bien organizado en una tienda online.
- Mal ejemplo: Páginas donde el usuario no sabe cómo volver a la página anterior o al inicio.



Jerarquía Visual y Consistencia

Principios clave:

Contraste: Destacar lo importante (botones de acción).

Proximidad: Agrupar elementos relacionados.

Alineación: Mantener el orden visual.

Repetición: Usar patrones repetitivos para mantener consistencia.

Ejemplo:

- Página de inicio de Google: el buscador está centrado, resaltado y fácil de encontrar.
- **Mal ejemplo:** Uso de múltiples fuentes y colores que distraen.



Navegación e Interacción:

- Principios clave:
 - Claridad: Menús fáciles de identificar.
 - Retroalimentación: Respuestas visuales o sonoras ante la interacción.
 - Control del usuario: El usuario debe sentir que tiene el control (botón de volver atrás, cancelar).

Ejemplo:

- Botones de navegación claros y etiquetas descriptivas en un sitio web de noticias.
- Mal ejemplo: Sitios donde el botón de "Inicio" está oculto en un submenú.



Juego UX: "Rediseña la cartelera del cine"

Contexto:

- La cartelera actual muestra todas las películas en una lista desordenada, sin categorías o filtros.

Desarrollo:

- Dividir a l@s estudiantes en grupos.
- Proporcionar una plantilla de cartelera mal estructurada (en papel o digital).
- Los grupos deben reorganizar los elementos para hacerla más intuitiva:
 - Clasificación por género o horario.
 - Uso de colores y símbolos para diferenciar funciones.
 - Mejorar la legibilidad y accesibilidad (tamaño de letra, contraste).



Cartelera de cine (mal estructurada)

Cartelera de Cine (Mal Estructurada)

La vida secreta de Walter Mitty - 17:00

Spider-Man: Lejos de casa - 19:30

El Viaje de Chihiro - 15:00

Frozen II - 12:00

Matrix Reloaded - 22:00

Los Vengadores - 20:00

Coco - 11:00

Jurassic Park - 18:00

La La Land - 16:30

El Señor de los Anillos - 21:00

Harry Potter y la Piedra Filosofal - 14:00



Prototipo de página web (errores de UX)

Prototipo de Página Web (Errores de UX)

Botón de inicio pequeño y escondido (esquina inferior derecha)

Menú desplegable sin etiquetas claras

Texto con bajo contraste: gris claro sobre blanco

Imágenes grandes sin texto alternativo

Formulario sin instrucciones



Cartelera de cine (bien estructurada)

Cartelera de Cine (Bien Estructurada)

Animación

Frozen II - 12:00

Coco - 11:00

Aventura

Harry Potter y la Piedra Filosofal - 14:00

El Viaje de Chihiro - 15:00

Acción

Spider-Man: Lejos de casa - 19:30

Los Vengadores - 20:00

Matrix Reloaded - 22:00

Drama/Musical

La La Land - 16:30

La vida secreta de Walter Mitty - 17:00

Ciencia Ficción

Jurassic Park - 18:00

El Señor de los Anillos - 21:00



Prototipo de página web (corregido)

Prototipo de Página Web (Corregido)

Botón de inicio visible y claro (esquina superior izquierda)

Menú desplegable con etiquetas descriptivas

Texto con alto contraste: negro sobre blanco

Imágenes con texto alternativo descriptivo

Formulario con instrucciones claras y breves



Pon a prueba tus habilidades de diseñadora



<https://www.supremo.co.uk/designers-eye/>

<https://cantunsee.space>

<https://color.method.ac>

<https://avark.agency/foney-fonts/>





Somos
F5

¡Muchas gracias!

¡Hasta la próxima!

ABRIMOS RUTAS **INCLUSIVAS**
AL TALENTO DIGITAL