

INTRODUCCIÓN AL

DISEÑO UI/UX

ORIENTADO A | Por:

APLICACIONES

Sabrina Pryszzuk

CONTENIDO

CONCEPTOS BÁSICOS

NIVELES DE COMPLEJIDAD

ELEMENTOS DE UNA INTERFAZ

PROCESO DE DISEÑO UI

PRINCIPIOS DE DISEÑO UI

PRINCIPIOS DE DISEÑO UX

CLAVES PARA UN DISEÑO EXITOSO

CONCEPTOS BÁSICOS

UI

USER INTERFACE (INTERFAZ DE USUARIO)

Medio que permite a una persona comunicarse con un sistema digital para recibir información, ingresar información y/o dar instrucciones al sistema.



CONCEPTOS BÁSICOS

GUI

GRAPHIC USER INTERFACE (INTERFAZ GRÁFICA DE USUARIO)

Es el entorno visual de imágenes y objetos mediante el cual una máquina y un usuario interactúan.

Abstira todo lo que se tendría que escribir con código a un botón, a un ícono, a acciones como arrastrar y soltar algo, etc. Y a través de todos estos gestos la interfaz hace la comunicación entre usuario y máquina.

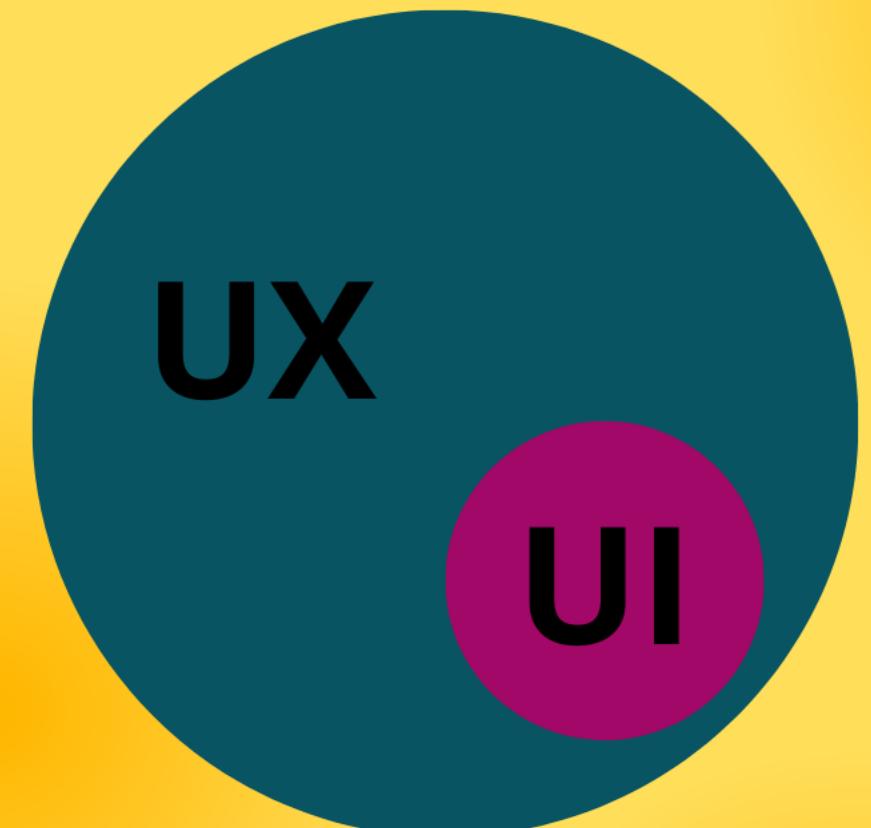
CONCEPTOS BÁSICOS

UX

USER EXPERIENCE (EXPERIENCIA DE USUARIO)

Básicamente es cómo una persona se siente mientras usa cualquier producto o servicio digital que una empresa ofrece.

Tiene que ver también con la sensación de esta persona después de usar un determinado producto.

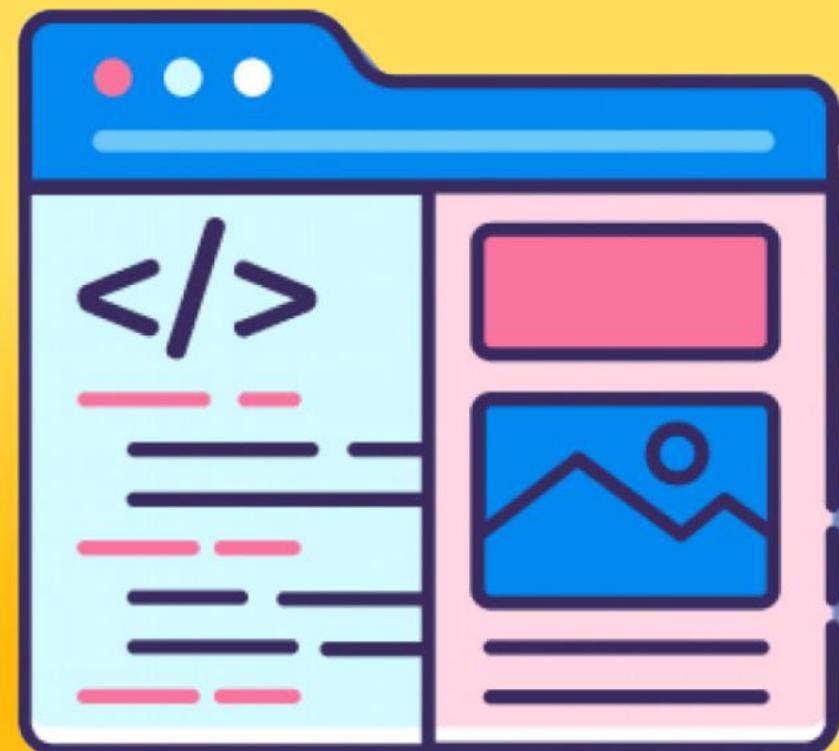


CONCEPTOS BÁSICOS

FRONT-END ≠ DISEÑO UI/UX

Es el desarrollo del código que materializa nuestro diseño UX/UI.

El diseño UI/UX es el plano o el objetivo, y el front-end es el código que lo construye.



CONCEPTOS BÁSICOS

FRONT-END ≠ DISEÑO UI/UX

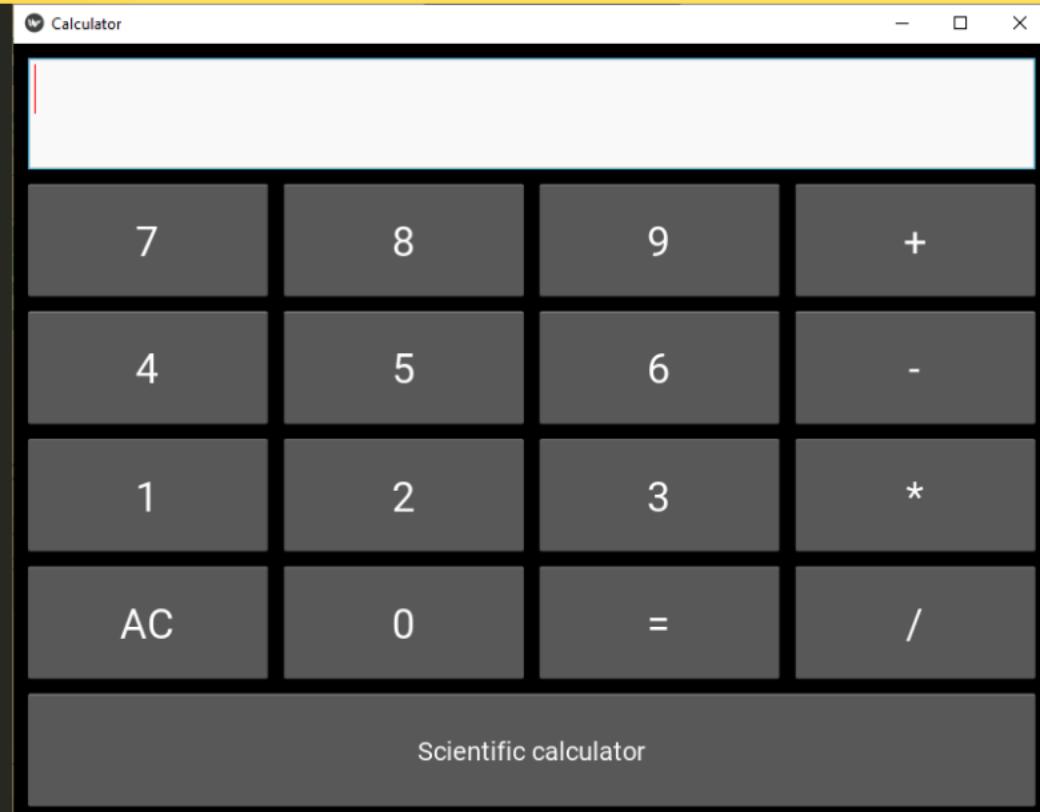
```
# Where input is displayed
BoxLayout:
    TextInput:
        id: entry
        font_size: 32
        multiline: False

# When buttons are pressed update the entry
BoxLayout:
    spacing: 10
    CustButton:
        text: "7"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "8"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "9"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "+"
        on_press: entry.text += self.text

    CustButton:
        text: "4"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "5"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "6"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "-"
        on_press: entry.text += self.text

    CustButton:
        text: "1"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "2"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "3"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "*"
        on_press: entry.text += self.text

    CustButton:
        text: "AC"
        on_press: entry.text = ""
    CustButton:
        text: "0"
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "="
        on_press: entry.text += self.text
    CustButton:
        text: "/"
        on_press: entry.text += self.text
```



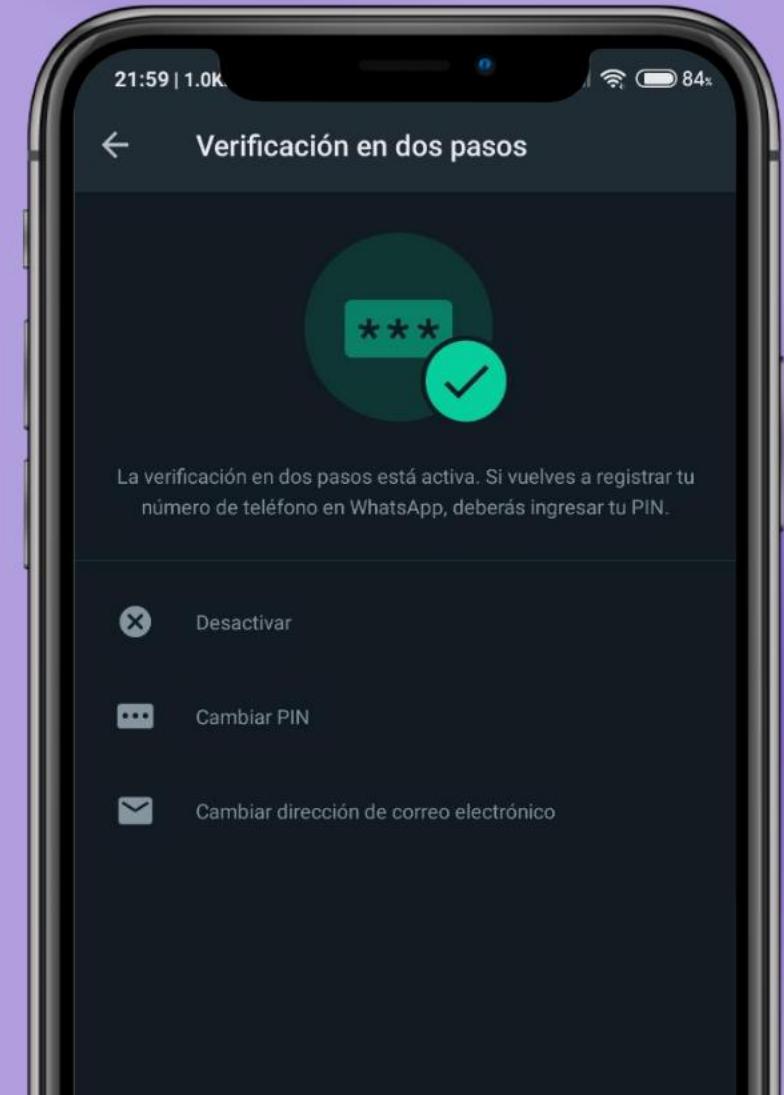
NIVELES DE COMPLEJIDAD

- 
- 1 **MOSTRAR INFORMACIÓN**
Una interfaz que solamente muestra información y ésta es la misma para cualquier usuario.
 - 2 **MOSTRAR INFORMACIÓN PERSONALIZADA**
Una interfaz que solamente muestra información pero ésta depende de alguna característica del usuario. Implica realizar una gestión de sesiones de usuario.
 - 3 **CAPTURAR Y MOSTRAR INFORMACIÓN PERSONALIZADA**
Una interfaz que provee medios para que los usuarios puedan ingresar información, envía esta información al sistema y le devuelve la respuesta del sistema al usuario.

ELEMENTOS DE UNA INTERFAZ

INFORMATIVOS PASIVOS

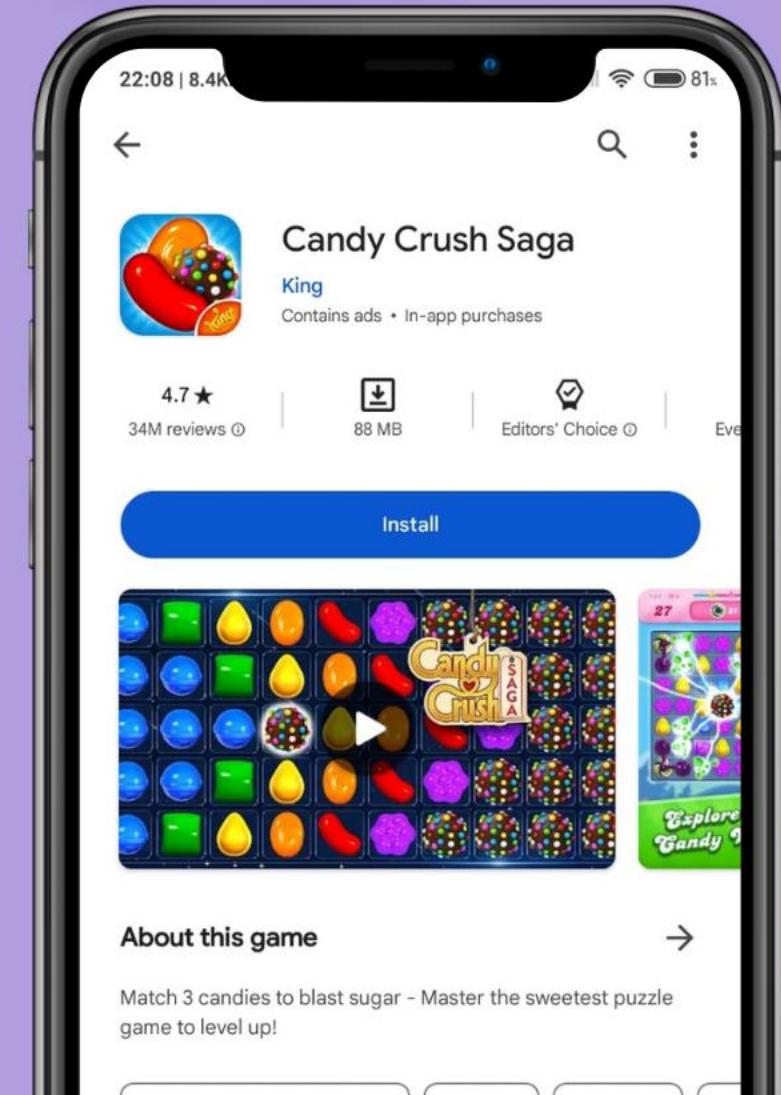
Elementos cuyo único propósito es entregar información y no requieren interacción del usuario.



ELEMENTOS DE UNA INTERFAZ

INFORMATIVOS ACTIVOS

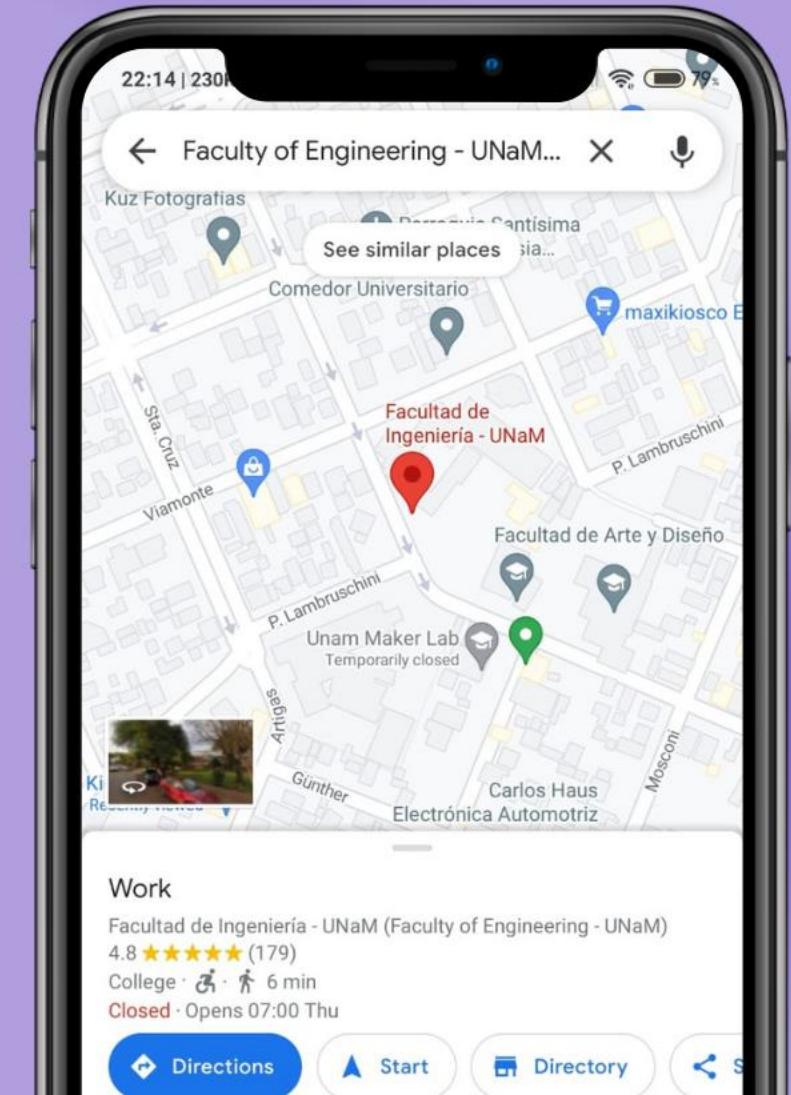
Elementos cuyo único propósito es entregar información pero necesitan de una intervención del usuario para cumplirlo.



ELEMENTOS DE UNA INTERFAZ

INTERACTIVOS

Elementos cuyo único propósito es permitir que el usuario interactúe entregando información y recibiendo información relevante en respuesta.



PROCESO DE DISEÑO UI



PROCESO DE DISEÑO UI

1) DEFINIR OBJETIVOS

Objetivos del cliente o empresa:

- ¿Qué quiere obtener mi cliente mediante la aplicación que voy a desarrollar?
- ¿Qué parte del proceso de negocio de una empresa voy a afectar con esta aplicación?

Objetivos del usuario:

- ¿Qué necesidades del usuario se satisfacen con la aplicación?
- ¿Qué beneficios obtiene el usuario al utilizar la aplicación?

Es útil hacer un diagrama de flujo o un diagrama de procesos para tener bien en claro qué debe realizar la aplicación.

PROCESO DE DISEÑO UI

2) CREAR A EL/LOS USUARIOS “PERSONA”

Crear el o los perfiles de usuarios ideales que van a utilizar tu aplicación. Cuanto más detallado sea su perfil, mejor.

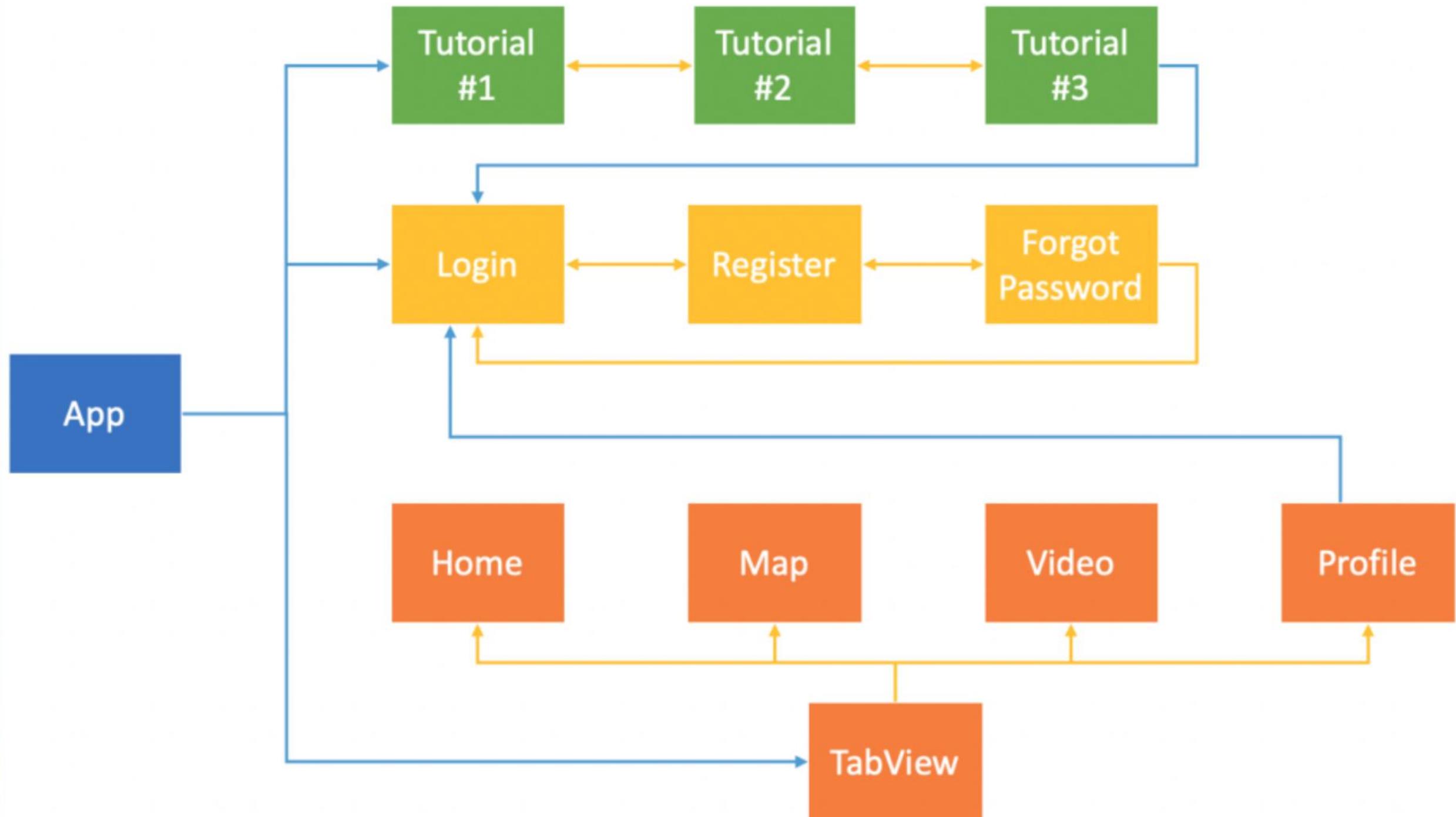
- ¿Qué edad tiene?
- ¿Dónde vive?
- ¿Qué nivel educativo tiene?
- ¿A qué se dedica?

PROCESO DE DISEÑO UI

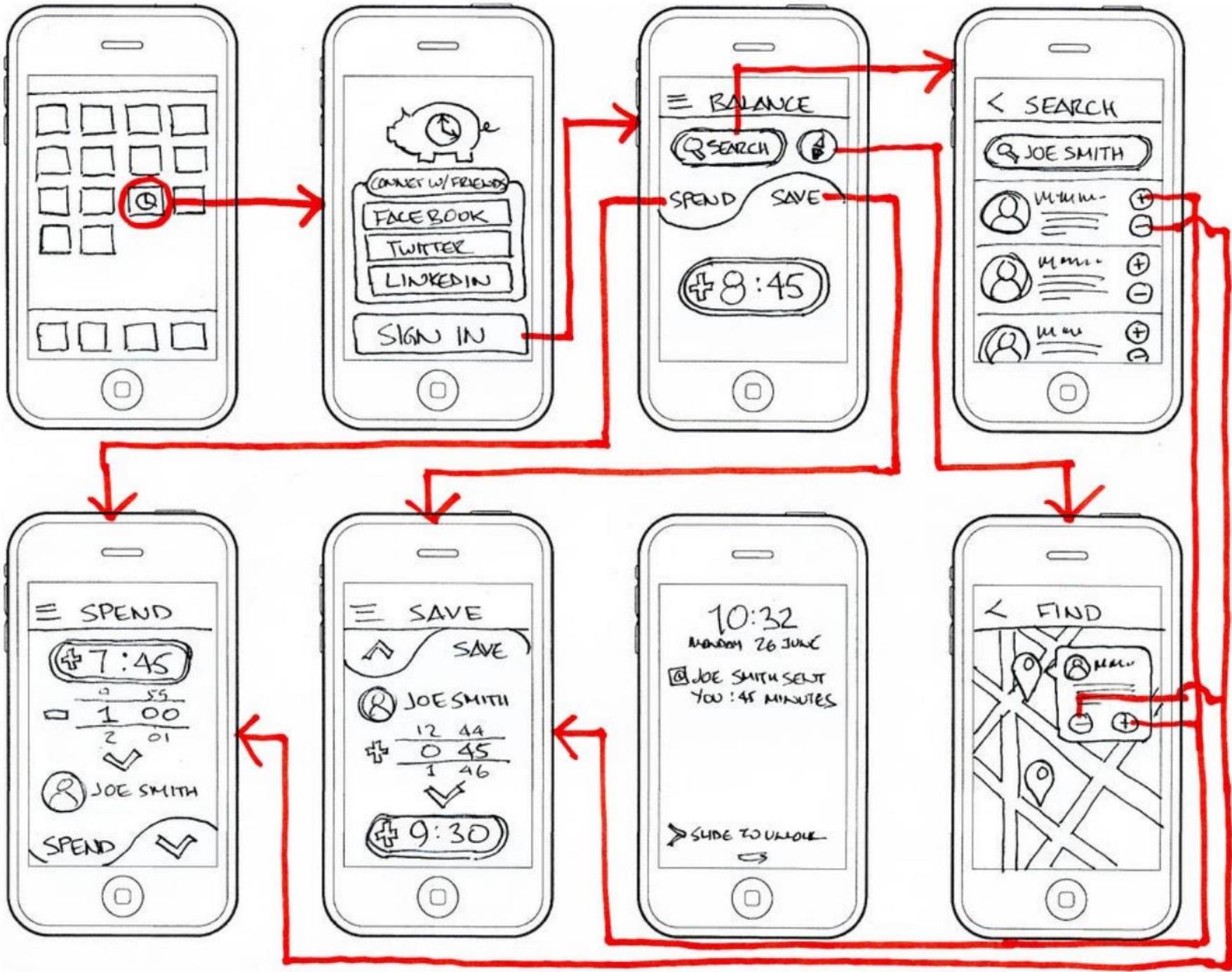
3) DISEÑAR EL FLUJO DE PANTALLAS (SCREEN FLOW)

Este paso es fundamental porque nos permite entender la globalidad de todo lo que vamos a tener que diseñar.

Hay varias alternativas para hacerlo...





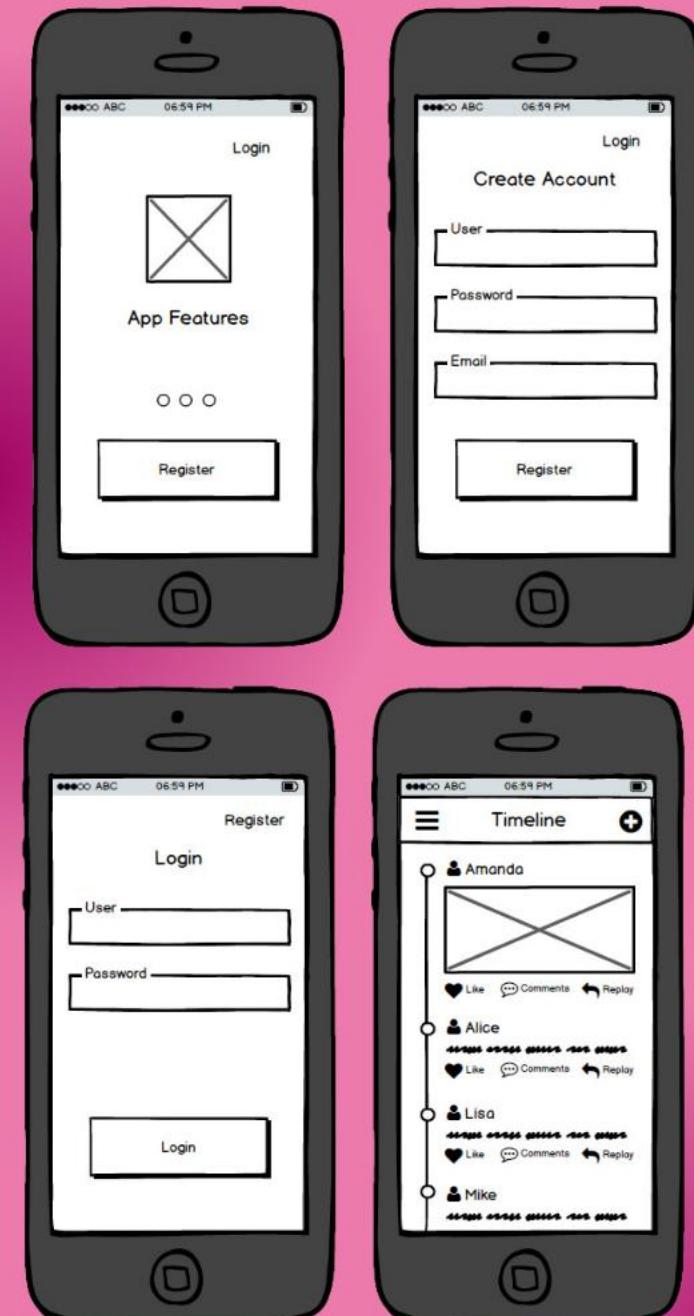


PROCESO DE DISEÑO UI

4) DISEÑO DE LAS PANTALLAS (WIREFRAMING)

Un wireframe es el esquema de lo que se ve en la pantalla de una app.

Son bocetos de cada una de las pantallas con los elementos que van a llevar, su ubicación y su escala aproximada.



PROCESO DE DISEÑO UI

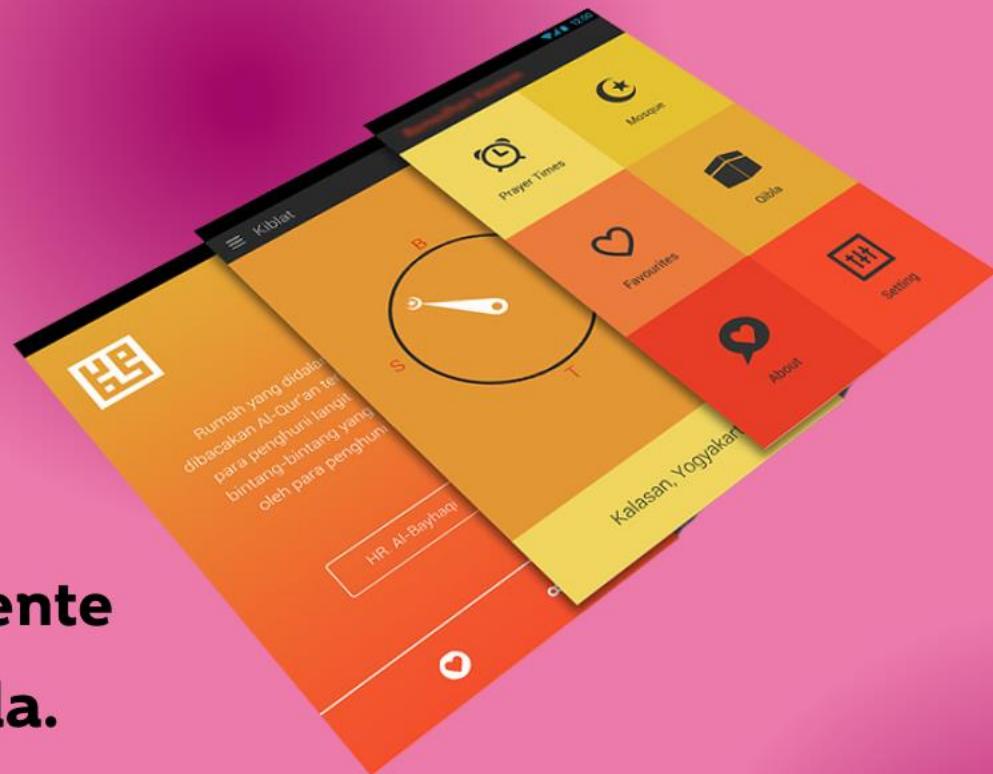
5) DESARROLLO DE UN PROTOTIPO

En base a los bocetos anteriores, se van construyendo las diferentes pantallas.

6) PRUEBAS DE FUNCIONALIDAD

Se verifica si la aplicación realiza correctamente las funciones para las cuales fue desarrollada.

7) DEFINICIÓN DEL ESTILO VISUAL



PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO APLICADOS A UI

PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO APLICADOS A UI

1) LEGIBILIDAD

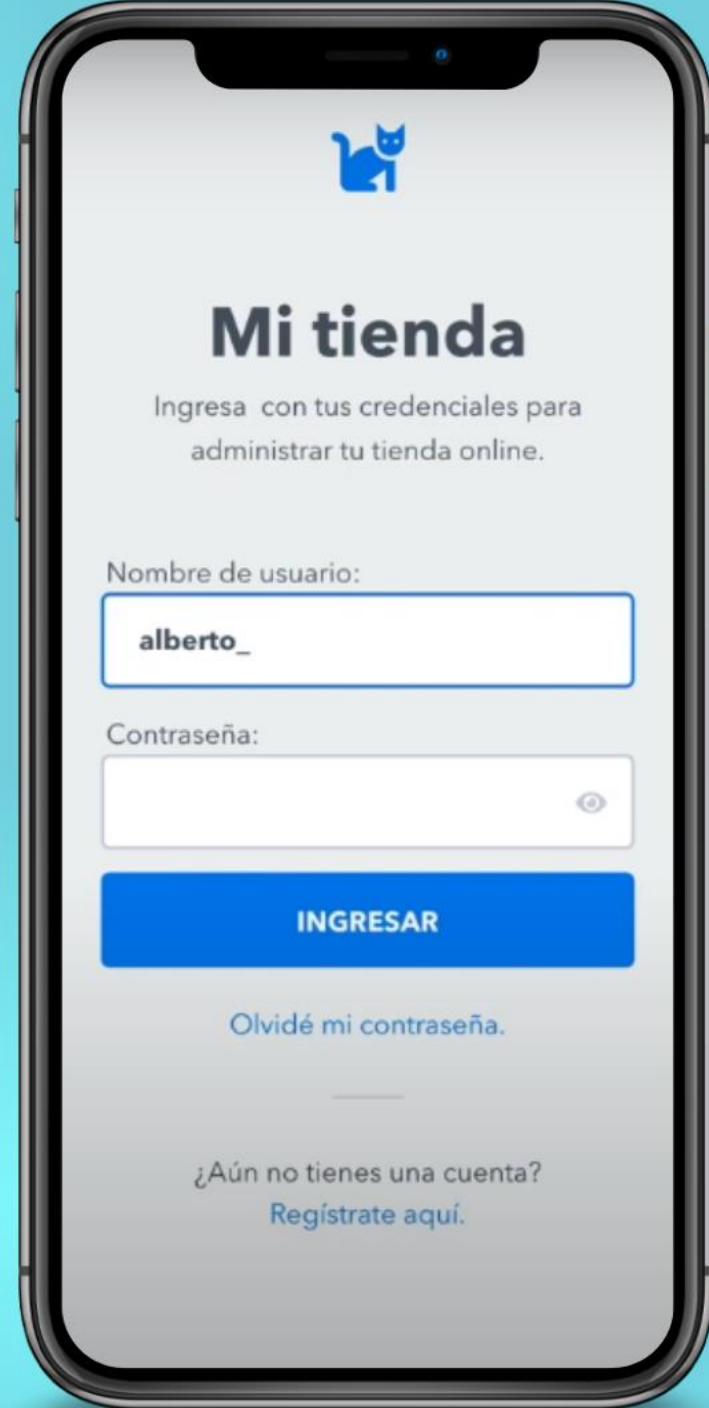
**Hacer que al usuario le resulte fácil
leer los textos e identificar la función
de cada elemento en pantalla.**



PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO APLICADOS A UI

2) CONSISTENCIA

**Hacer que el usuario se sienta a gusto
al poder predecir lo que se va a
encontrar en cada pantalla**



¿CÓMO LOGRAR LA CONSISTENCIA?

NO TENERLE MIEDO A LO ABURRIDO

En un principio, no explotar toda nuestra creatividad y ponerle brillo y color a todo. Apuntar primeramente al diseño más aburrido.

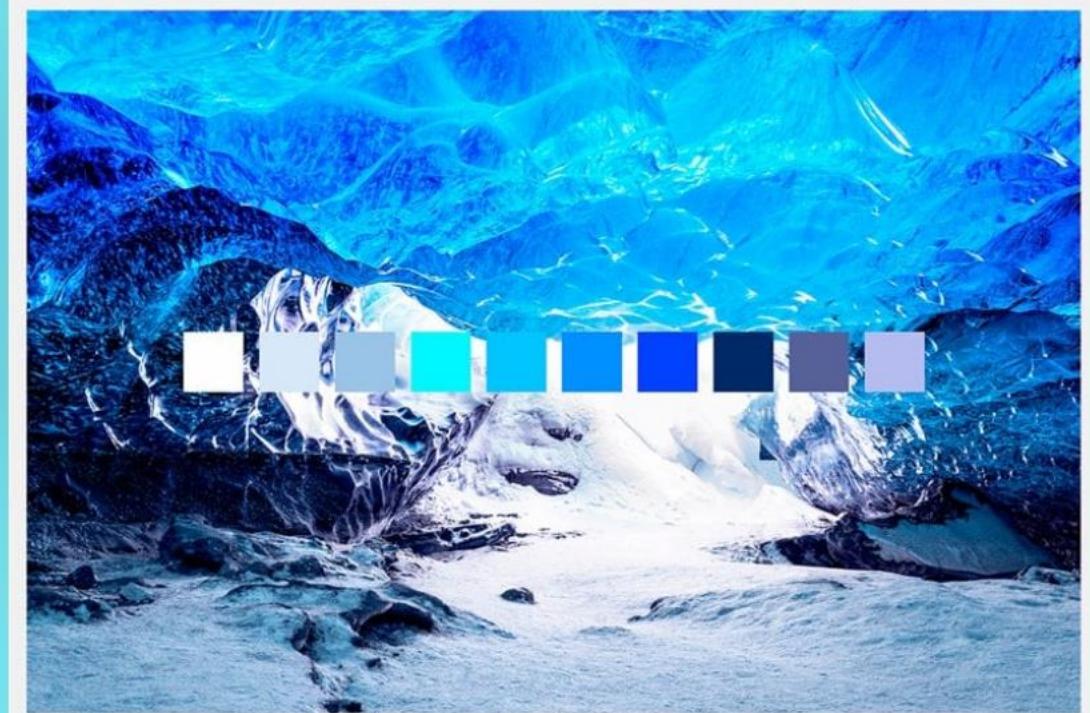
**Muchas veces, lo “aburrido” es la respuesta correcta,
o en otras palabras, menos es más.**

Una vez que lo aburrido funciona, podemos empezar a agregar algunos toques especiales.

¿CÓMO LOGRAR LA CONSISTENCIA?

TENER CUIDADO CON LOS COLORES

- Usar los tonos de un solo color (que puedo elegir en base a la psicología del color).



VATNAJÖKULL
(ICELAND)

¿CÓMO LOGRAR LA CONSISTENCIA?

TENER CUIDADO CON LOS COLORES

- Usar los tonos de un solo color (que puedo elegir en base a la psicología del color).
- **Usar una paleta de colores ya confeccionada.**

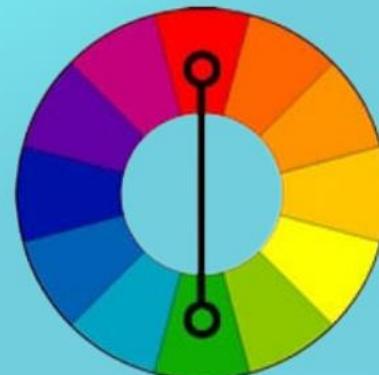


Fuente: Color Hunt

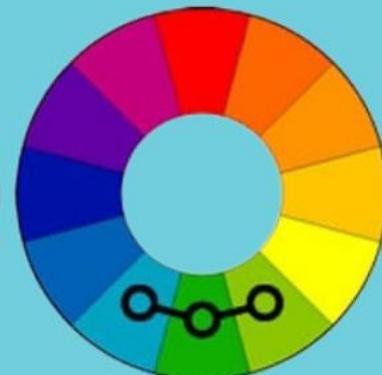
¿CÓMO LOGRAR LA CONSISTENCIA?

TENER CUIDADO CON LOS COLORES

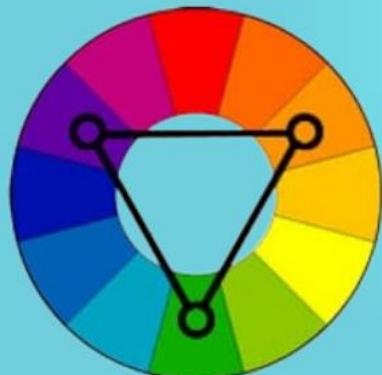
- Usar los tonos de un solo color (que puedo elegir en base a la psicología del color).
- Usar una paleta de colores ya confeccionada.
- **Usar una combinación de colores personalizada en base al círculo cromático.**



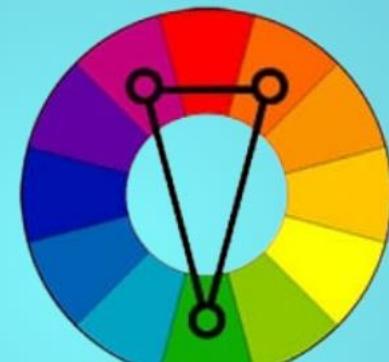
Complementary



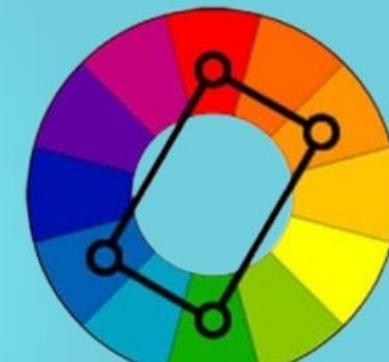
Analogous



Triadic



Split Complementary

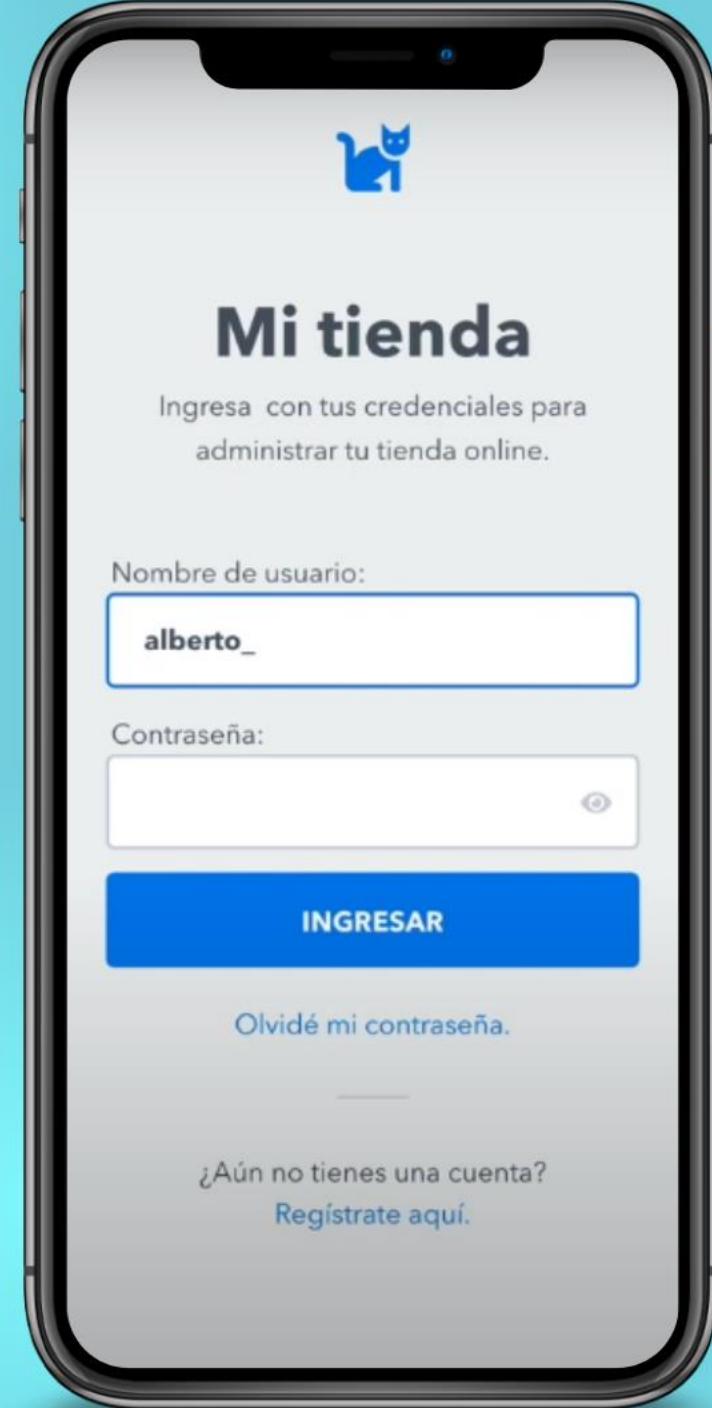


Tetradic

PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO APLICADOS A UI

3) JERARQUÍA

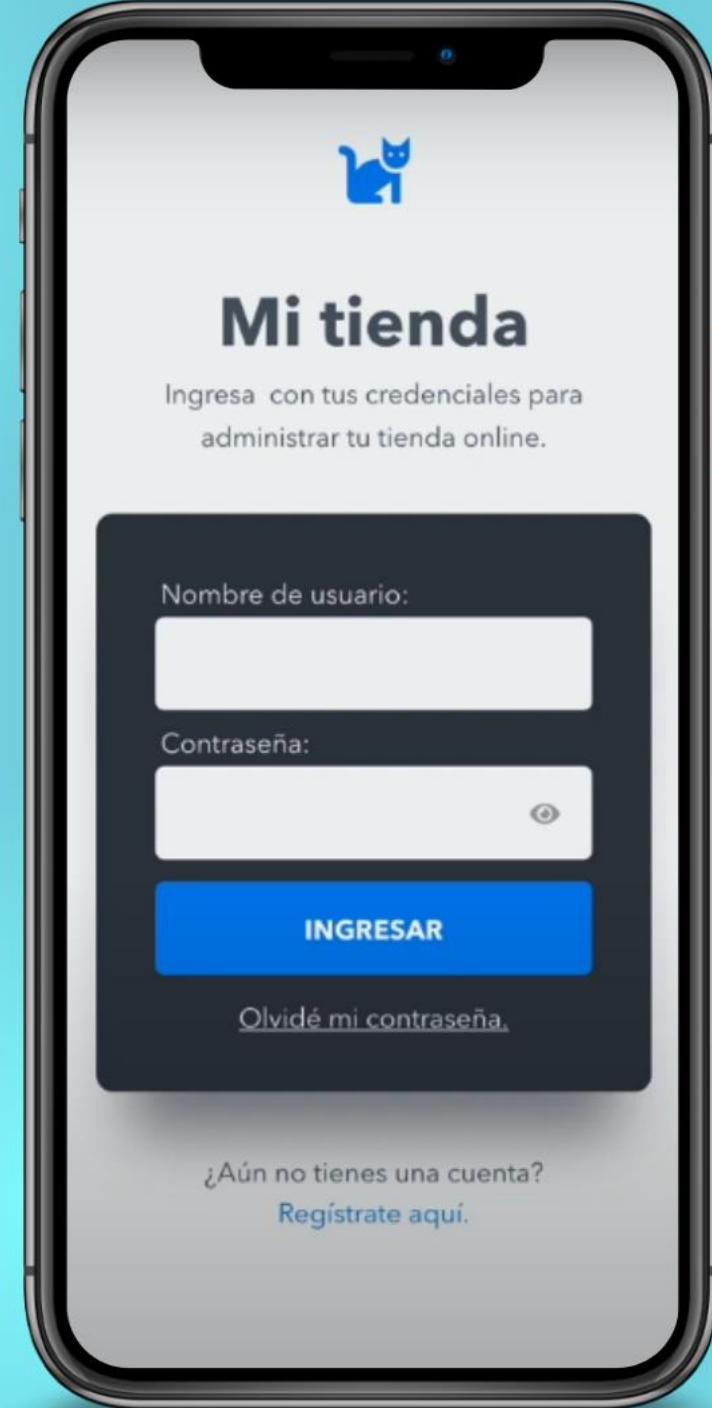
**Todo elemento de la interfaz tiene su
lugar y su nivel de importancia.
Usar el tamaño y el contraste para
demostrarlo.**



PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO APLICADOS A UI

4) CONTRASTE

**La atención del espectador se siente
atraída donde hay mayor contraste.
Se debe usar a favor del objetivo de la
interfaz.**



PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO APLICADOS A UI

5) ESPACIO NEGATIVO

Es el espacio en blanco que existe entre los elementos de un diseño.

En un diseño es tan importante los elementos que hay en la composición como el espacio que hay entre ellos.



Mi tienda

Ingresá con tus credenciales para administrar tu tienda online.

Nombre de usuario:

Contraseña:

INGRESAR

[Olvidé mi contraseña.](#)

¿Aún no tienes una cuenta?

[Regístrate aquí.](#)



Mi tienda

Ingresá con tus credenciales para administrar tu tienda online.

Nombre de usuario:

Contraseña:

INGRESAR

[Olvidé mi contraseña.](#)

¿Aún no tienes una cuenta?

[Regístrate aquí.](#)

PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO APLICADOS A UI

6) ESCALA

El tamaño de los elementos de un diseño determina su importancia y el nivel de atención que atraen.



¿CÓMO LOGRAR Y MANTENER LA ESCALA CORRECTA?

DISEÑAR PARA LA DENSIDAD Y NO PARA LOS PÍXELES

Al diseñar una interfaz, se recomienda no diseñar para los píxeles, sino para la densidad de píxeles del dispositivo.

Así nos aseguramos de que nuestros elementos se escalan adecuadamente para adaptarse a los diferentes tamaños de los dispositivos.

¿CÓMO LOGRAR Y MANTENER LA ESCALA CORRECTA?

UTILIZAR INCREMENTOS 8dp

Todos los elementos se alinean mediante una cuadrícula base cuadrada de 8 dp. Ya que la gran mayoría de las dimensiones de las pantallas modernas son divisibles por 8, lo que facilita la alineación adecuada de nuestros diseños en esos dispositivos.

¿PARA QUÉ APLICAMOS ESTOS PRINCIPIOS?

Para que el usuario pueda:

- **Comprender la funcionalidad de la interfaz.**
- **Agrupar visualmente elementos relacionados**
- **Identificar los elementos interactivos.**
- **Descubrir y realizar la acción más relevante.**

PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO UX

PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO UX

1) CLARIDAD

Se busca que el usuario pueda cumplir con el objetivo deseado de manera sencilla y directa.

Programador: Es muy intuitiva, el usuario sabrá como usar la app.

El usuario:



¿CÓMO LOGRAR LA CLARIDAD?

**100
PANTALLAS
SIMPLES** > **1 PANTALLA
RECARGADA**

¿CÓMO LOGRAR LA CLARIDAD?

REDUCIR LA CANTIDAD DE DECISIONES

Crea tu cuenta

Nombres:

Apellidos:

Email: Ej: nombre@dominio.com

Teléfono: Ej: +56912345678

País: Selecciona

Ciudad: Selecciona

Calle:

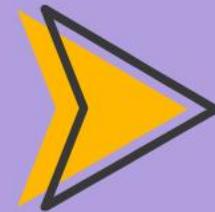
Nº:

Contraseña:

Repetir contraseña:

CREAR CUENTA

¿Ya tienes una cuenta? [Ingresa aquí.](#)



Crea tu cuenta

Para poder comprar en esta maravillosa tienda de productos de mascotas.

Nombre completo:

Email: Ej: nombre@dominio.com

Contraseña:

CREAR CUENTA

¿Ya tienes una cuenta? [Ingresa aquí.](#)

¿CÓMO LOGRAR LA CLARIDAD?

SEPARAR LA INTERFAZ EN SECCIONES



 **Guía de cuidados para tu mascota**

Lore ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

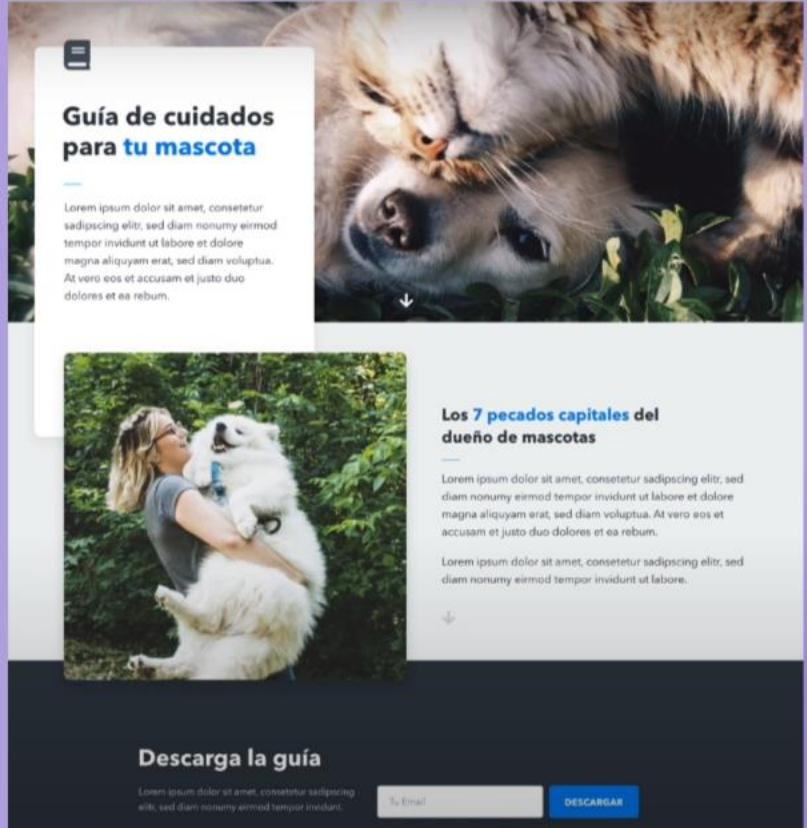
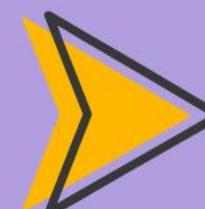
Los 7 pecados capitales del dueño de mascotas

Lore ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.

Descarga la guía

Lore ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt.

[DESCARGAR](#)



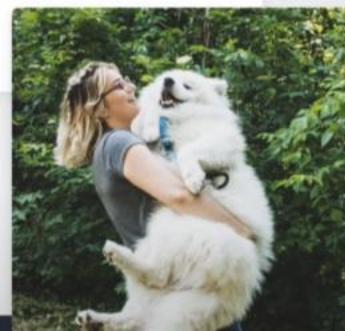
 **Guía de cuidados para tu mascota**

Lore ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.



Los 7 pecados capitales del dueño de mascotas

Lore ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum.



Descarga la guía

Lore ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt.

[DESCARGAR](#)

¿CÓMO LOGRAR LA CLARIDAD?

DIVIDIR LA INTERFAZ EN VARIAS INTERFACES

Finalizar compra

Carrito de compra

	Whiskas	Alimento para Gatos Pollo y Lacteo Whiskas Saco 3 Kg	1	\$5.450
	Cat Chow	Alimento Seco para Gatos De 1 a 12 Meses 1 Kg	1	\$3.990
				Total \$12.440

Datos de facturación

Nombres: _____ Apellidos: _____
Email: _____ Teléfono: _____
Ej: nombre@dominio.com Ej: +56912345678
País: _____ Ciudad: _____
Selección Selección
Calle: _____ N°: _____
 La dirección de facturación y envío son la misma.

Información de pago

Paypal
 Tarjeta de crédito

Nombre en la tarjeta: _____
Nº de tarjeta: _____
Expiración: _____ CV: _____

PASAR \$12.440



Finalizar compra

Carrito de compra **2. Datos de facturación** **3. Información de pago**

Datos de facturación

Nombre completo: _____
Email: _____ Teléfono: _____
Ej: nombre@dominio.com Ej: +56912345678
País: _____ Ciudad: _____
Selección Selección
Calle: _____ N°: _____
 La dirección de facturación y envío son la misma.

CONTINUAR →

PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO UX

2) REGLAS DE USABILIDAD

La usabilidad es la facilidad con las que las personas interactúan con una herramienta con el fin de alcanzar un objetivo concreto.

Los principios de usabilidad de Jakob Nielsen son la base de cualquier página web o aplicación para que sea “user friendly”.

2) REGLAS DE USABILIDAD

1



Visibilidad del
estado
del sistema

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- **Definir zonas para mostrar mensajes.**
- **Definir el lugar y la forma de indicar las acciones automáticas.**
- **Diseñar las pantallas intermedias entre una acción y otra.**

2) REGLAS DE USABILIDAD

2



Consistencia entre
el sistema y el
mundo real

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- Evitar el uso de lenguaje complejo o excesivamente técnico.
- Tratar las interacciones con el humano de manera humana.
- Si es posible, evitar pasos innecesarios del proceso.

2) REGLAS DE USABILIDAD

3

CTRL

Z

Control y libertad
del usuario

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- Considerar siempre una acción para volver atrás.
- Integrar en el diseño una forma de guardar en borrador o una copia temporal.

2) REGLAS DE USABILIDAD

4



Consistencia y
estándares

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- **Definir la terminología a usar antes de aplicarla en el diseño**
- **Definir claramente el uso y funcionalidad de cada color en las interfaces.**
- **Mantener siempre el mismo estilo para elementos interactivos.**

2) REGLAS DE USABILIDAD

5



Prevención de errores

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- **Asegurarse de que visualmente se entienda el propósito de cada elemento.**
- **Usar placeholders y etiquetas para exemplificar lo que se requiere.**
- **Bloquear los elementos que no son requeridos.**

2) REGLAS DE USABILIDAD

6



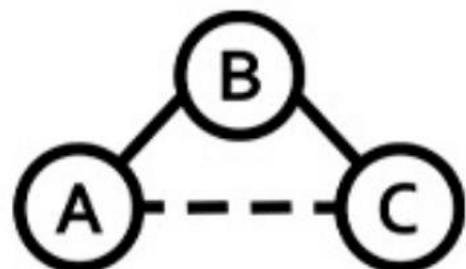
Reconocimiento en
lugar de recuerdo

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- **Diseñar elementos que indiquen los pasos completados y los restantes.**
- **Integrar campos para obtener ayuda cuando sea necesario.**
- **Mantener las instrucciones visibles al realizar acciones complejas.**

2) REGLAS DE USABILIDAD

7



Flexibilidad y
eficiencia de uso

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- Considerar acciones que permitan el uso de datos previamente guardados.
- Considerar la integración de perfiles pre establecidos de uso.

2) REGLAS DE USABILIDAD

8



Diseño estético
y minimalista

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- **Procurar que cada elemento del diseño tenga un propósito claro.**
- **Evitar la complejidad innecesaria.**
- **Eliminar todo aquello que pueda ser una distracción para el usuario.**

2) REGLAS DE USABILIDAD

9



Ayude a los usuarios
a reconocer errores

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- **Procurar que los mensajes de alerta sean claros y provean una solución.**
- **Mostrar los mensajes de error en contexto.**
- **De ser posible, considerar la validación en tiempo real**

2) REGLAS DE USABILIDAD

10



Ayuda y
documentación

¿CÓMO SE PUEDE APLICAR?

- Considerar tener una sección de preguntas frecuentes.
- Pensar en formas de ofrecer ayuda en tiempo real.
- Diseñar una sección de documentación

CLAVES PARA UN DISEÑO EXITOSO

1) EQUILIBRIO

Tener un equilibrio entre los objetivos del usuario y los objetivos del negocio.

2) FUNCIONALIDAD

Cada pantalla debe tener un objetivo definido y debe permitir hacer algo útil.

4) PRIORIDADES

Si las pantallas son muy lindas pero no satisfacen las necesidades del cliente o del usuario, no sirven.

5) REUTILIZACIÓN

Buscar la forma de desarrollar códigos para crear pantallas o elementos reutilizables.

3) CLARIDAD

Son mejores 100 pantallas simples que 1 pantalla sobrecargada.

6) SEGUIR LOS PASOS

- 1) Funcionalidad
- 2) Consistencia
- 3) Lograr que sea intuitiva
- 4) Lograr que sea placentera

¿CÓMO LO APLICAMOS?

Registro

Usuario:

Ingrese su usuario

Clave:

Ingrese su clave

Confirmar Clave:

Confirme su clave

Seguridad de la Clave:

Debil

Registrar

The window title is "Registro". The first input field is labeled "Usuario:" with placeholder text "Ingrese su usuario". The second input field is labeled "Clave:" with placeholder text "Ingrese su clave". The third input field is labeled "Confirmar Clave:" with placeholder text "Confirme su clave". Below the "Clave" field is a label "Seguridad de la Clave" followed by the word "Debil". At the bottom is a large grey button labeled "Registrar".