

UF5 – Usabilidad_UI_UX

```
346 .widget-area .sidebar .nav-menu {
347   .widget-area-sidebar .nav-menu {
348     font-size: 13px;
349   }
350
351
352 /* =Menu */
353
354
355 #access {
356   display: inline-block;
357   height: 69px;
358   float: right;
359   margin: 11px 28px 0px 0px;
360   max-width: 800px;
361 }
362
363
364 #access ul {
365   font-size: 13px;
366   list-style: none;
367   margin: 0 0 0 -0.8125em;
368   padding-left: 0;
369   z-index: 99999;
370   text-align: right;
371 }
372
373 #access li {
374   display: inline-block;
375   text-align: left;
376 }
```



Contenido

- UX (User eXperience).
- Usabilidad
- CDU: Diseño Centrado en el Usuario
- Diseño de Interfaces

UX = User eXperience

Experiencia que un usuario vive al interactuar con un servicio, producto o un dispositivo. Se ve influida por expectativas y experiencias previas. Hace especial énfasis en crear servicios o productos que sean útiles, valiosos y fáciles de usar.

😊 Experiencia positiva:

- Retener a ese usuario
- Ganar más usuarios
- Incrementar nuestras ventas
- Disminuir nuestro costes
- Mejorar nuestra imagen de marca

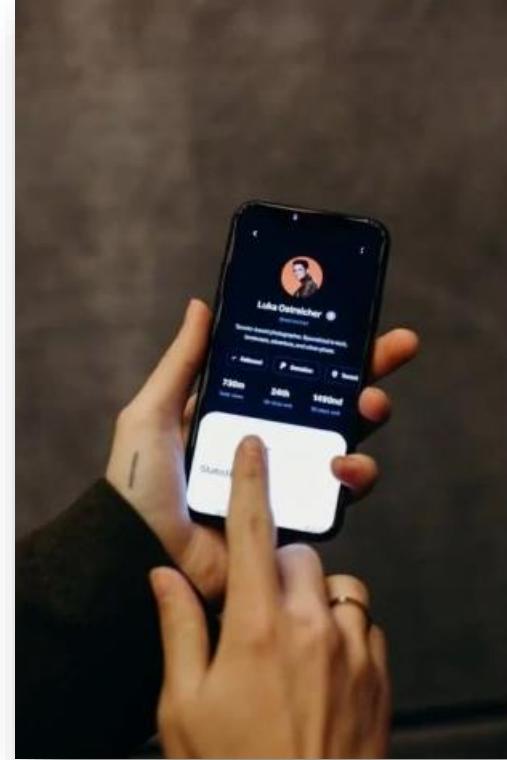
😢 Experiencia negativa:

- Perder a ese usuario
- Perder aún más usuarios por las malas críticas
- Aumentar nuestro costes, incremento en el uso del servicio de atención al cliente
- Empeorar nuestra imagen de marca

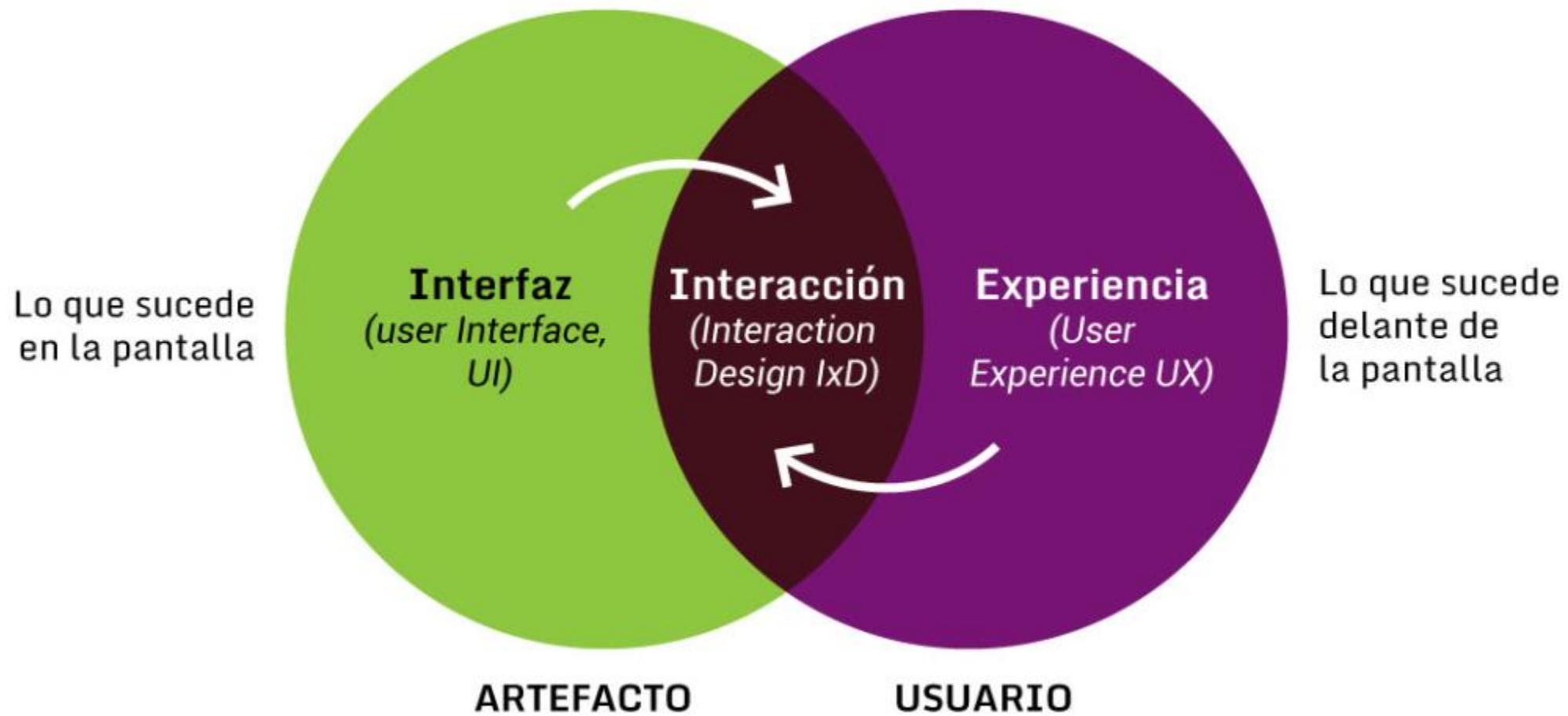
Es tan importante que puede hundir un negocio.

El UX no solo es digital, se aplica a cualquier dispositivo y servicio de uso cotidiano (servicios médicos, comida en un restaurante, etc.).

UX = User eXperience



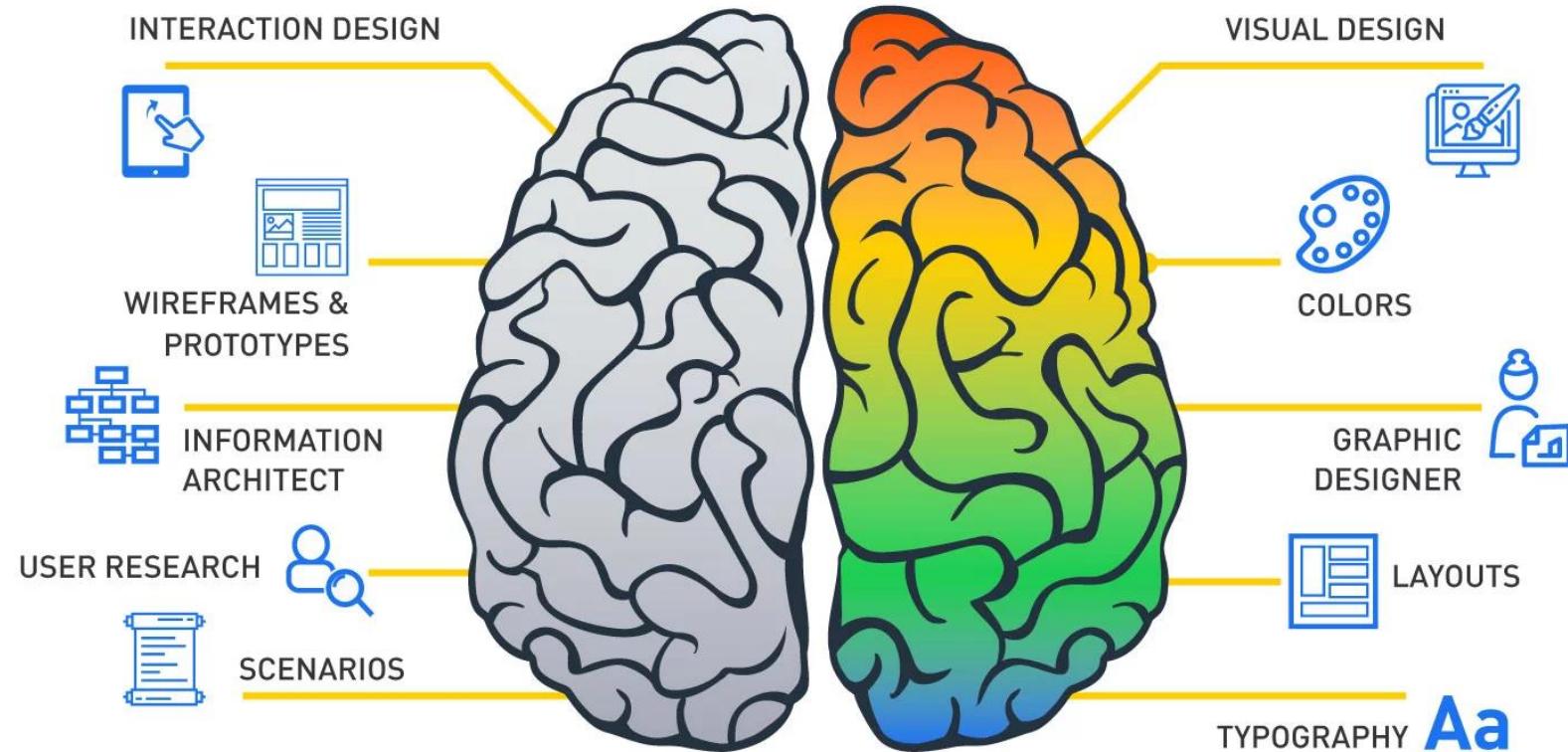
UX = User eXperience



UX = User eXperience

KNOWING THE DIFFERENCE BETWEEN

UX & UI DESIGN



USABILIDAD



- Fácil de usar
- Fácil de entender
- Fácil de aprender
- Fácil de recordar
- Previene errores
- No requiere esfuerzo mental

EXPERIENCIA DE USUARIO



- Sentimientos
- Identidad
- Confianza
- Facilidad de uso
- Emoción
- Involucra los sentidos
- Etc.

Diseño UX

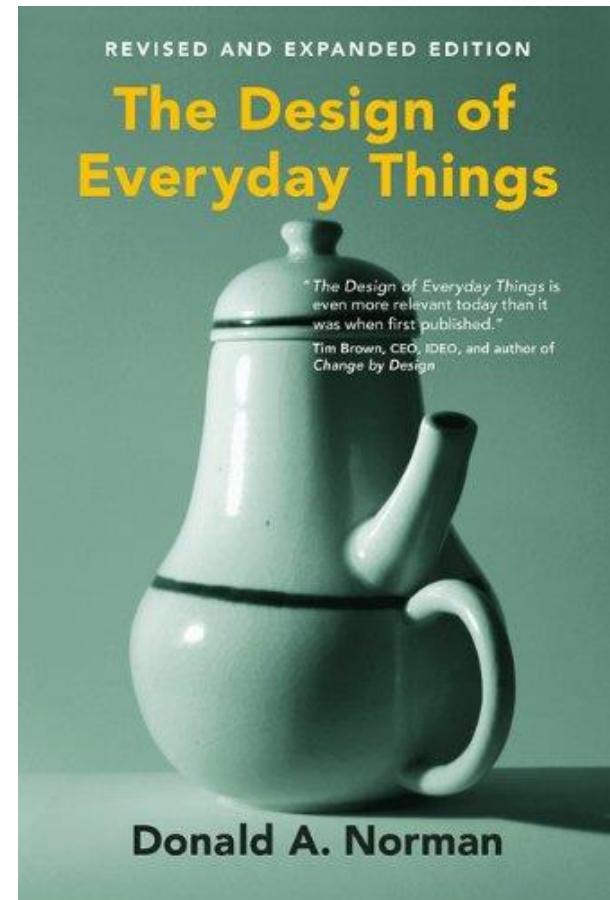
- El UX pone a los usuarios en un primer plano.
- El diseño de la página web/app obtiene una base mensurable: la satisfacción del usuario.
- La arbitrariedad y los caprichos no forman parte del proceso creativo.
- Promueve el trabajo en equipo orientado a objetos.
- El hecho de poner en marcha un diseño UX contemporáneo y funcional ahorra costes de desarrollo futuros en cuanto a reparación de errores, soporte y servicio al cliente.
- Las pruebas constantes y la optimización de la experiencia del usuario conduce a la innovación y a diseños atractivos y modernos; ambos aspectos destacan tu oferta entre los competidores.
- Los diseños estéticamente agradables atraen la atención y animan a los usuarios a permanecer más tiempo en tu web o a seguir usando tu aplicación.
- Si los usuarios tienen una gran experiencia con tu producto, esto permanece más tiempo en su memoria, reforzando así tu imagen de marca.
- Un nivel de satisfacción alto por parte de tus clientes y usuarios fideliza clientes, genera likes y recomendaciones y, en última instancia, aumenta la tasa de conversión.

Diseño UX

El [Grupo Nielsen Norman](#), que lleva el nombre de los miembros fundadores Jakob Nielsen y Don Norman, es una de las principales autoridades en el campo de la experiencia de usuario.

Jakob Nielsen es un ingeniero con experiencia en Interacción Hombre-Computadora (HCI). Ha sido acuñado como el "rey de la usabilidad".

Don Norman a menudo se le conoce como el "padre del diseño UX". Tiene experiencia en ingeniería y psicología. En 1988, escribió un libro llamado La psicología de las cosas cotidianas (*The Psychology of Everyday Things*), que luego se convirtió en El diseño de las cosas cotidianas ([The Design of Everyday Things](#)). Este libro sigue siendo una referencia fundamental en el diseño de UX hasta el día de hoy, incluso cuando la tecnología cambia.



Diseño UX



**Don Norman:
The Term UX**

Los principios de diseño UX según Don Norman

Visibilidad: cuando la funcionalidad es clara y visible, es más probable que los usuarios sepan qué hacer a continuación.

Feedback: por cada acción hay una reacción. (En otras palabras, algo pasa, sabes que está funcionando)

Restricciones: el tipo y la cantidad de interacciones en un momento dado son limitados para una mayor claridad.

Coherencia: existe una similitud entre las interfaces de diseño y las tareas para que el usuario comprenda las posibles acciones. (Los botones parecen botones, las barras de desplazamiento parecen barras de desplazamiento).

Affordance: una pista que permite al usuario comprender las relaciones: qué hacer, cómo se usa un objeto y qué es posible. (algo que se parece a lo que se supone que debe hacer)

Los principios de diseño UX según Don Norman



No eres tú. Las puertas mal diseñadas están por todas partes.

The Norman Door. [5:31 min]

Una "Puerta de Norman" se define como:

1. Una puerta donde su diseño te dice que hagas lo contrario de lo que se supone que debes hacer.
2. Una puerta que da una señal incorrecta y necesita de otra señal para corregirla.

Leyes UX – Jon Yablonski

Laws of UX is a collection of best practices that designers can consider when building user interfaces.

The screenshot shows a grid of 12 cards, each representing a different law or principle:

- Aesthetic-Usability Effect** (HEURISTIC): Users often perceive aesthetically pleasing design as design that's more usable.
- Doherty Threshold** (PRINCIPLE): Productivity soars when a computer and its users interact at a pace (<400ms) that ensures that neither has to wait on the other.
- Fitts's Law** (HEURISTIC): The time to acquire a target is a function of the distance to and size of the target.
- Goal-Gradient Effect** (HEURISTIC): The tendency to approach a goal increases with proximity to the goal.
- Hick's Law** (HEURISTIC): The time it takes to make a decision increases with the number and complexity of choices.
- Jakob's Law** (HEURISTIC): Users spend most of their time on other sites. This means that users prefer your site to work the same way as all the other sites they already know.
- Law of Common Region** (PRINCIPLE): Elements tend to be perceived into groups if they are sharing an area with a clearly defined boundary.
- Law of Proximity** (COGNITIVE BIAS): Objects that are near, or proximate to each other, tend to be grouped together.
- Law of Prägnanz** (COGNITIVE BIAS): People will perceive and interpret ambiguous or complex images as the simplest form possible, because it is the interpretation that requires the least cognitive effort of us.

The screenshot shows a grid of 12 cards, each representing a different law or principle:

- Law of Similarity** (GESTALT): The human eye tends to perceive similar elements in a design as a complete picture, shape, or group, even if those elements are separated.
- Law of Uniform Connectedness** (GESTALT): Elements that are visually connected are perceived as more related than elements with no connection.
- Miller's Law** (HEURISTIC): The average person can only keep 7 (plus or minus 2) items in their working memory.
- Occam's Razor** (PRINCIPLE): Among competing hypotheses that predict equally well, the one with the fewest assumptions should be selected.
- Pareto Principle** (PRINCIPLE): The Pareto principle states that, for many events, roughly 80% of the effects come from 20% of the causes.
- Parkinson's Law** (HEURISTIC): Any task will inflate until all of the available time is spent.
- Peak-End Rule** (COGNITIVE BIAS): People judge an experience largely based on how they felt at its peak and at its end, rather than the total sum or average of every moment of the experience.
- Postel's Law** (PRINCIPLE): Be liberal in what you accept, and conservative in what you send.
- Serial Position Effect** (COGNITIVE BIAS): Users have a propensity to best remember the first and last items in a series.
- Tesler's Law** (PRINCIPLE): Tesler's Law, also known as The Law of Conservation of Complexity, states that for any system there is a certain amount of complexity which cannot be reduced.
- Von Restorff Effect** (COGNITIVE BIAS): The Von Restorff effect, also known as The Isolation Effect, predicts that when multiple similar objects are present, the one that differs from the rest is most likely to be remembered.
- Zeigarnik Effect** (COGNITIVE BIAS): People remember uncompleted or interrupted tasks better than completed tasks.

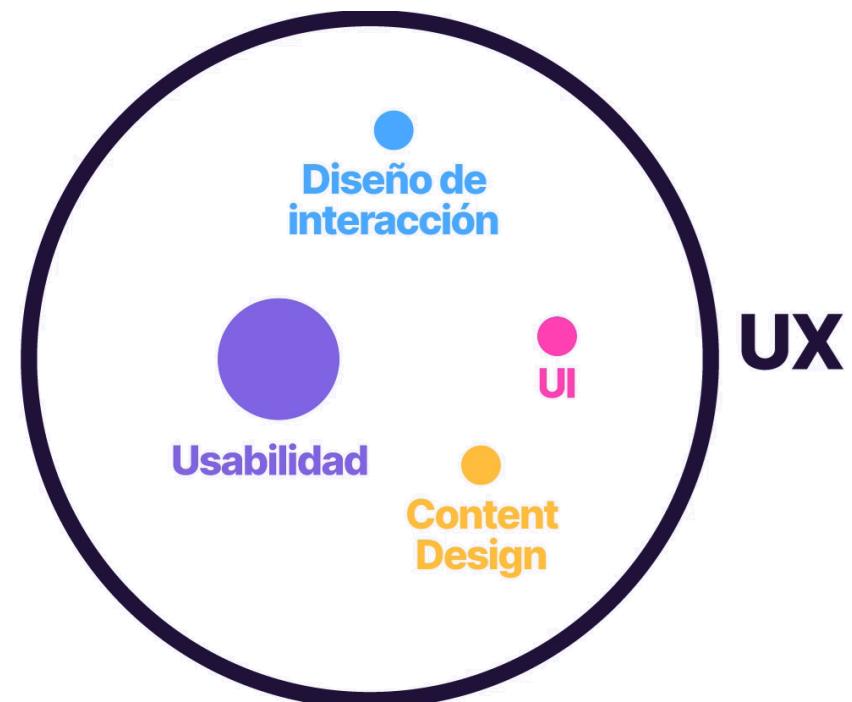
Usabilidad

Facilidad con que un usuario puede utilizar una herramienta fabricada por otras personas para alcanzar un objetivo

Para medir la usabilidad, se realiza un análisis y estudio de las relaciones producidas por las funciones y herramientas de la aplicación (funcionalidades, contenidos, sistema de navegación...) y el uso que se dará por parte del usuario.

En la definición podemos observar que la usabilidad se compone de **dos tipos de atributos**:

- **Atributos cuantificables de forma objetiva:** la eficacia o número de errores cometidos por el usuario durante la realización de una tarea y tiempo empleado para la consecución de la misma.
- **Atributos cuantificables de forma subjetiva:** la **satisfacción de uso**.



Usabilidad

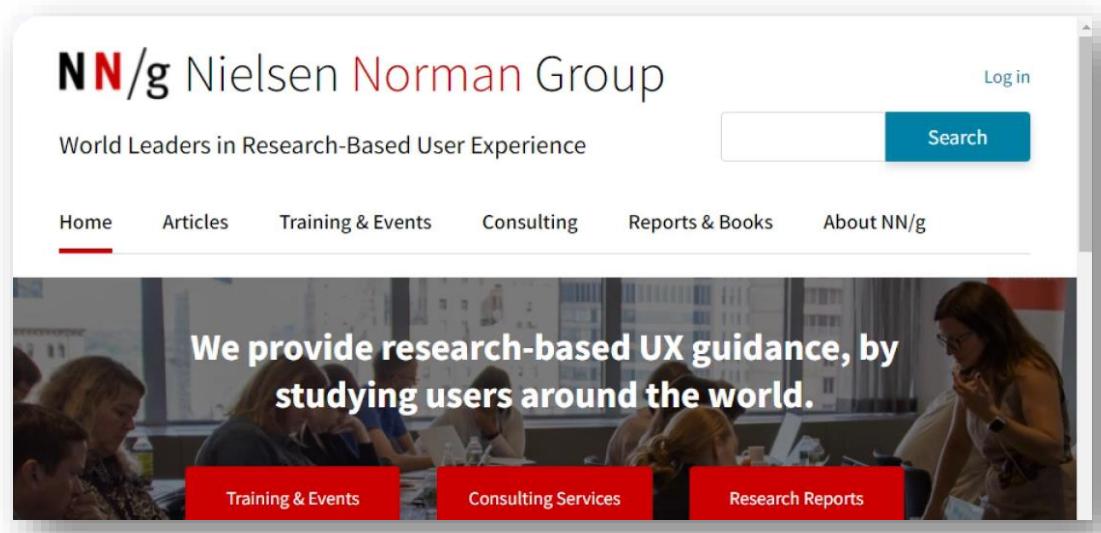
- Hacer la vida mas fácil a los usuarios.
- Tiene su origen en la ergonomía cognitiva que sufrió un gran apogeo en el periodo de entreguerras, para optimizar los paneles de control de los aviones de guerra.
- Base en la psicología, psicología de la percepción, aprendizaje, atención, etc.
- Evolucionó hacia la usabilidad: [Jakob Nielsen](#).



Heurísticas de usabilidad

La usabilidad se mide analizando las **10 heurísticas** o principios generales escritas por **Jakob Nielsen**.

Es un proceso en el que los diseñadores utilizan reglas para medir la usabilidad de las interfaces en cada una de las pantallas e informar de posibles problemas.



10 Usability Heuristics

Visibility

Show system status, tell what's happening

Mapping

Use familiar metaphors & language

Freedom

Provide good defaults & undo

Consistency

Use same interface and language throughout

Error Prevention

Help users avoid making mistakes

Recognition

Make information easy to discover

Flexibility

Make advanced tasks fluid and efficient

Minimalism

Provide only necessary information in an elegant way

Error Recovery

Help users recognize, diagnose and recover from errors

Help

Use proactive and in-place hints to guide users

Heurísticas de usabilidad

La usabilidad se mide analizando las 10 heurísticas, principios generales escritas por Jakob Nielsen.

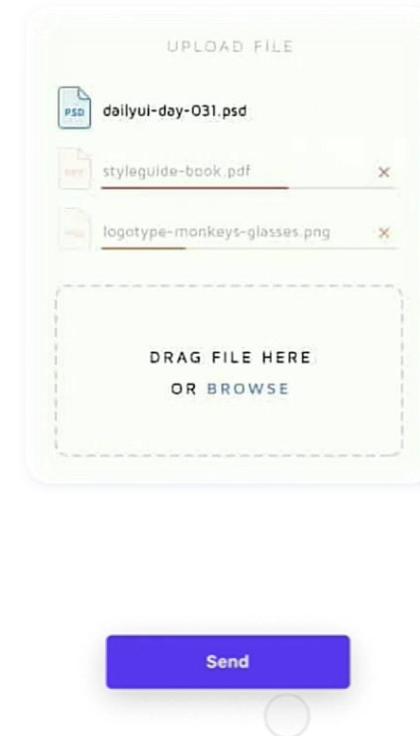
1

Visibilidad del estado del sistema

El sistema siempre debe **mantener informados a los usuarios de lo que está ocurriendo**, mediante una respuesta de información (feedback) y dentro de un tiempo razonable (mejor inmediatamente). Cualquier retraso en la respuesta puede conducir a engaño al usuario en dos sentidos: o bien el sistema no ha detectado la acción, o bien la relación acción-efecto no se había interpretado correctamente.

Normalmente se hace con **cambios de color e iconos**, una carga, ilustraciones animadas, etc.

- Enseñar sólo la información relevante
- No realizar nunca ninguna acción relevante para el usuario sin informarle.



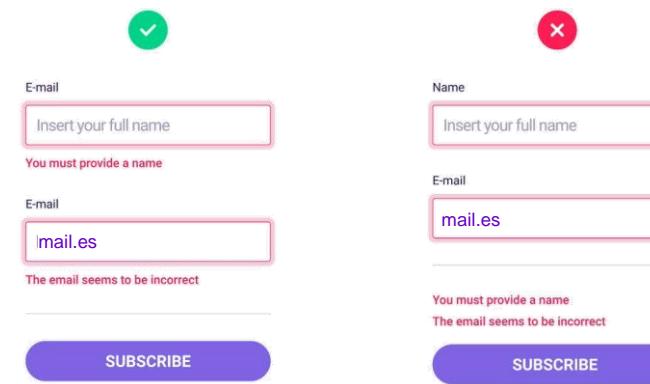
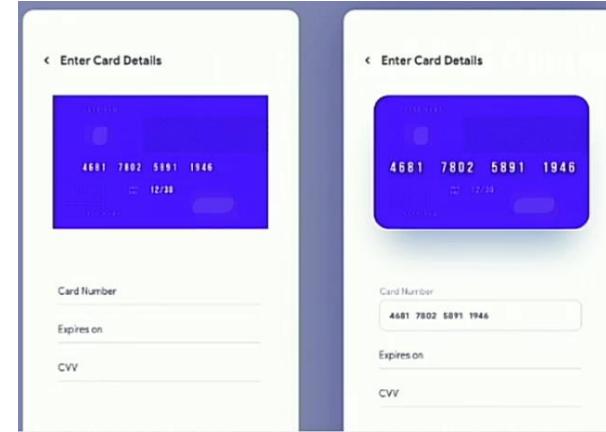
Heurísticas de usabilidad

2

Coincidencia entre el sistema y el mundo real

El sistema debe hablar el lenguaje de los usuarios mediante palabras, frases y conceptos que sean familiares al usuario y que pueda reconocer con facilidad, cuidándose de no hacerlo con términos propios del sistema informático.

- El usuario no debe buscar información de términos fuera de nuestra web (por ejemplo Google). Importante en webs con terminología técnica como seguros o centros médicos.
- Seguir las convenciones del mundo real, desplegando la información en un orden natural y lógico.
- Tener un alto grado de compatibilidad estímulo - respuesta. Por ejemplo en los formularios colocar los mensajes de error pegados al campo correspondiente y no todos juntos al final del formulario.



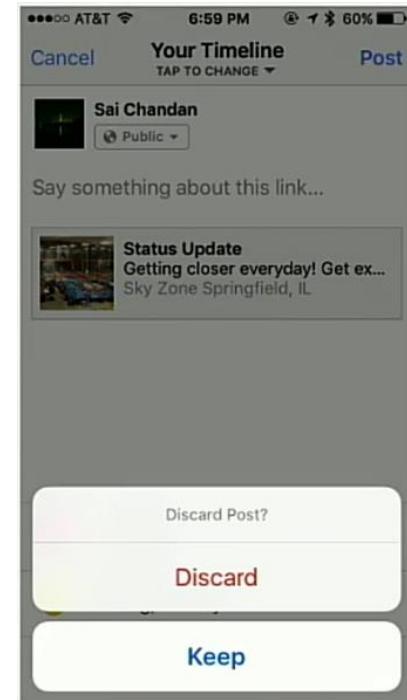
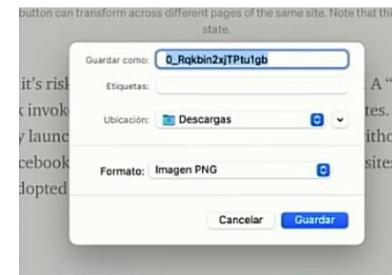
Heurísticas de usabilidad

3

Control y libertad del usuario

En caso de error, los usuarios necesitan una “salida de emergencia” claramente marcada para **salir del estado no deseado**. Tenemos que darle al usuario la posibilidad de subsanar el error y no sentirse frustrado por no poder realizar algo.

- Colocar las señales de Cerrar, Salir o Cancelar según los estándares.
- Asegurar que el botón de volver atrás devuelva al usuario a la página anterior.
- Nunca poner difícil al usuario darse de baja o cancelar su cuenta.
- En ventanas emergentes que ocupan el 100% de la página, el botón de volver atrás debe cerrar esa ventana.



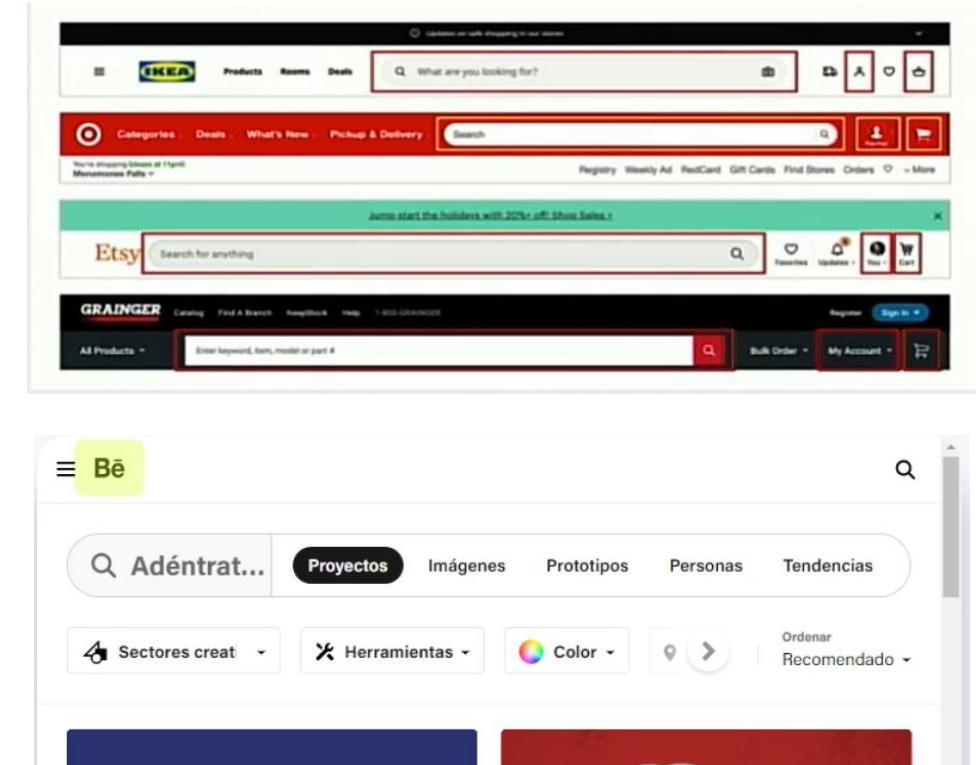
Heurísticas de usabilidad

4

Consistencia y estándares

Los productos deben ser **consistentes** a nivel visual y funcional entre **plataformas** y **subproductos** o líneas de negocio. Los usuarios no deben cuestionarse si acciones, situaciones o palabras diferentes significan en realidad la misma cosa.

- Seguir las **convenciones externas** (estándares marcados por la industria y responden a lo que el usuario se espera) e **internas** (definidas por nosotros mismos y debemos mantener igual en todas las páginas).
- Crear un **Sistema de Diseño** para mantener la coherencia gráfica.



Heurísticas de usabilidad

5

Prevención de errores

Aunque los buenos mensajes de error son importantes, es aún más importante **evitar que los usuarios cometan errores**. Un diseño cuidadoso anticipa y previene los problemas. Debemos evitar que los problemas ocurran y si ocurren, dar todas las opciones posibles para corregirlo.

- Incluir restricciones útiles.
- Implementar sugerencias contextuales.
- Formatear los campos de formularios para que sean fácilmente escaneables.
- Avisar cuando una acción genera cambios importantes.

Get started with a free account

Find your people. Engage your customers. Build your brand. Do it all with MailChimp's marketing tools. Already have an account? Log in

Email

Username

Jagriti

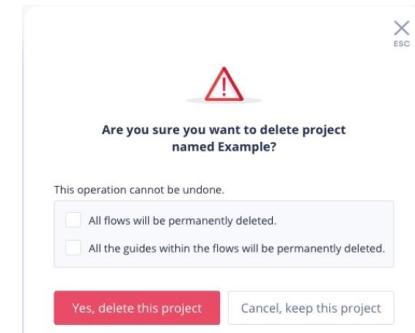
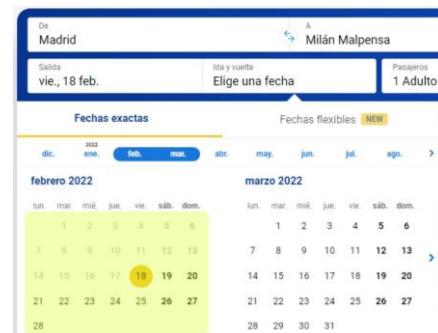
Password

Show

• One lowercase character
• One uppercase character
• One number
• One special character
• 8 characters minimum

By clicking this button, you agree to MailChimp's [Anti-spam Policy & Terms of Use](#).

Get Started



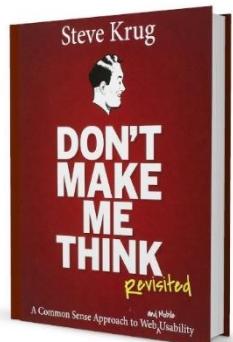
Heurísticas de usabilidad

6

Reconocer es mejor que recordar

Debemos minimizar lo que pedimos memorizar al usuario, mostrándolo a través de objetos, acciones u opciones.

- Las acciones y las opciones deben ser visibles.
- No apoyarnos en tutoriales muy largos.
- Implementar sugerencias de búsqueda y herramientas como añadir a favoritos o a listas de deseos.



The image displays three separate user interface snippets. 1. On the left, a font selection dropdown menu titled 'Shadows Into Light' shows a list of fonts including AMATIC SC, Arial, Calibri, Caveat, Comfortaa, Comic Sans MS, Courier New, Dosis, EB Garamond, and Economica. A vertical scroll bar is visible on the right side of the list. 2. In the center, a font style dropdown menu titled 'Normal' lists 'Semi negrita', 'Negrita', and 'Grueso' (Bold). 3. On the right, a search results page for travel destinations shows cards for 'Mostar' (Bosnia and Herzegovina), 'Zagreb' (Croatia), and 'Beograd' (Serbia). Each card includes a small thumbnail image, the city name, the country, and a heart icon indicating favoriting. At the bottom are 'SAVE' and 'CANCEL' buttons.

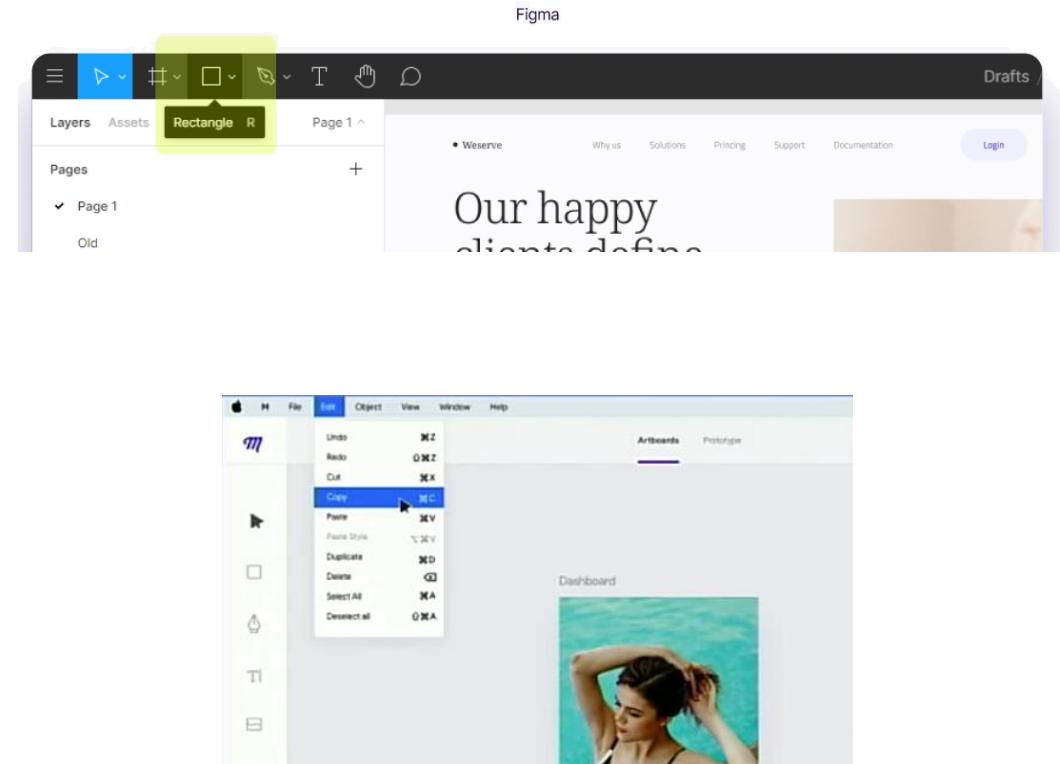
This screenshot shows a travel search interface. At the top, there is a colorful banner. Below it, a section titled 'Tus búsquedas recientes' (Your recent searches) displays four items: 'Lanzarote Islas Canarias', 'Cosas que hacer en Lanzarote', 'Tenerife Islas Canarias', and 'Alquileres vacacionales en Puerto de la Cruz'. Each item has a small location pin icon and a search icon. The overall design is clean and modern.

Heurísticas de usabilidad

7 Flexibilidad y eficiencia de uso

Un producto debe resultar fácil de aprender para nuevos usuarios, pero no ralentizar a los usuarios expertos. Por lo tanto, el sistema debe ofrecer diferentes métodos para realizar la misma tarea. La interfaz debe estar optimizada para minimizar el esfuerzo que requiere al usuario alcanzar sus objetivos.

- Proporcionar instrucciones claras para los usuarios novatos.
- Proporcionar atajos para los usuarios expertos, esto hace que el sistema sea eficiente.
- Permitir la personalización de los atajos.
- No solicitar jamás información innecesaria en los formularios, acorta al mínimo los formularios y procesos.



Heurísticas de usabilidad

8

Diseño estético y minimalista

No se refiere a una tendencia o estética, sino a **no añadir más información de la estrictamente necesaria**. Las interfaces no deben contener información que sea irrelevante.

Cada unidad adicional de información es un elemento más que el usuario debe procesar, además de competir con las unidades relevantes de información y reduce por tanto su visibilidad relativa.

Mantener el contenido y la interfaz enfocados en lo esencial.

“La perfección se alcanza no cuando no hay nada más que añadir, sino cuando no queda nada que quitar”.

Antoine de Saint-Exupéry

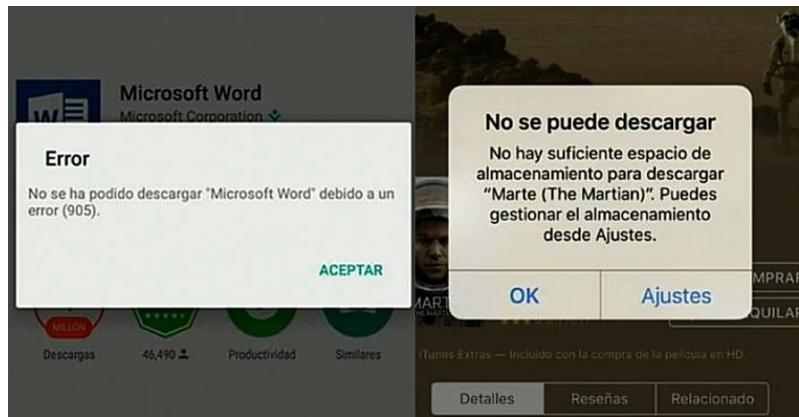


Heurísticas de usabilidad

9 Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

Los mensajes de error se deben mostrar en un lenguaje claro y simple, indicando de forma precisa el problema y sugiriendo una solución de manera constructiva.

- Mensajes de error visibles.
- Informar cuando ha ocurrido un error mediante texto y elementos gráficos.

A screenshot of a GoDaddy password reset form. It shows a red error box with the message: "⚠ You can't re-use your last 5 passwords. Please choose a new one." Below it are fields for "New password" and "Confirm password", both with placeholder text consisting of nine dots. A blue "Submit" button is at the bottom.A screenshot showing examples of placeholder text for different input types. It includes:

- Normal: Placeholder text
- Error: Placeholder text
- Date: Please provide a valid email address
- Date: Pick a date

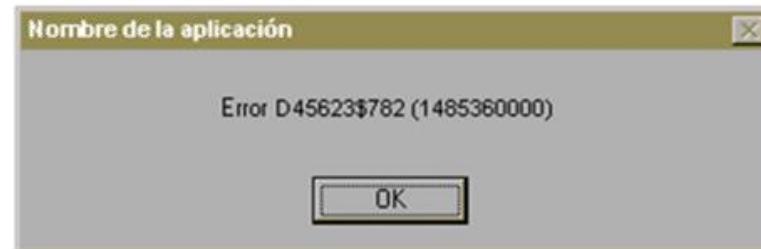
The "Error" example has a red exclamation mark icon next to the placeholder text.

Heurísticas de usabilidad

9 Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

La prevención efectiva reduce el número de ocasiones en que es necesario mostrar un mensaje de error. Aun así, puede ser necesario incluir alguno de estos mensajes, que deben tener en cuenta los siguientes principios:

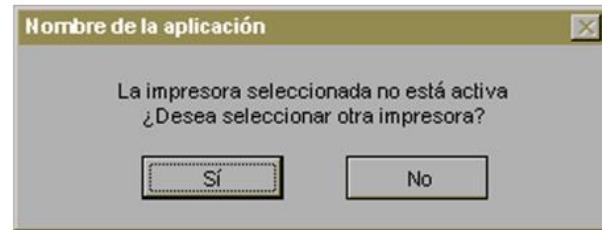
El mensaje debe describir el problema en **términos sencillos y ser positivo y explicativo**. Un mensaje demasiado genérico ("Error de sintaxis" en lugar de "Falta cerrar el paréntesis") o excesivamente técnico no tiene ninguna utilidad, y es desfavorable.



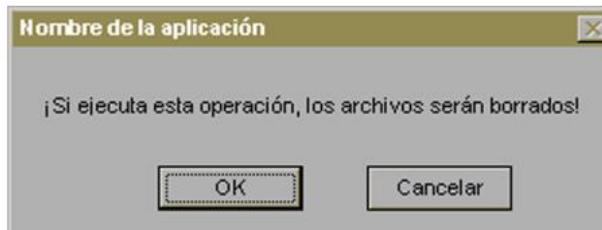
Heurísticas de usabilidad

9 Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

- Generalmente basta con indicar al usuario cuáles son sus opciones para resolver el error.



- Debe evitarse la utilización de signos de exclamación en el mensaje, o su construcción en letras mayúsculas.



Heurísticas de usabilidad

9 Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

- La palabra "error" debe evitarse.



- Las señales auditivas deben utilizarse con moderación para no causar alarma excesiva o saturación.
- Todos los mensajes de error deben incluir una opción clara que permita cerrar la ventana.

Heurísticas de usabilidad

10

Ayuda y documentación

Lo ideal es que nuestra UI no necesite ninguna explicación adicional, pero si es necesario, hay que proporcionarla para **ayudar a los usuarios a comprender cómo completar sus tareas y tiene que ser fácil de encontrar y en el momento en que la necesite.**

- Ayuda proactiva (para usuarios nuevos): tutoriales, superposiciones instructivas o asistentes.
- Ayuda reactiva: en respuesta a un problema ocurrido, por ejemplo FAQs. Debe ser completa y detallada.
- Incluir un buscador de ayuda y usar diferentes clasificaciones o categorías.
- Los tutoriales en vídeo deben estar acompañados por una versión escrita.

The screenshot shows the Airbnb Help Center. At the top, it says 'Centro de ayuda' and 'Buscar artículos de ayuda'. Below that, it greets the user with '¡Hola, Karla! ¿En qué te podemos ayudar hoy?'. There are four cards: 'Reservas y viajes' (illustration of two people looking at a map), 'Cómo hospedar' (illustration of a woman waving from a window), 'Cómo ofrecer experiencias' (illustration of a person cooking), and 'Cómo gestionar los viajes de negocios' (illustration of a woman reading a book). Underneath these are 'Artículos recomendados' with links like '¿Cómo puedo cancelar mi reserva de un alojamiento?' and '¿Cómo desactivo o borro mi cuenta?'. The bottom right corner shows a photo of Jordan Hughes.

This screenshot shows a mobile phone displaying the Airbnb Help Center. It features a 'Support' section with 'FAQs' and a list of questions: 'Is there a free trial available?', 'Can I change my plan later?', 'What is your cancellation policy?', and 'Can other info be added to an invoice?'. The bottom right corner shows a photo of Artyom Khamitov.

This screenshot shows a desktop view of the Airbnb Help Center. It has a search bar at the top with 'Ask a question...' and a 'Search' button. Below it, it says 'or choose a category to quickly find the help you need' with icons for categories like travel, hosting, experiences, and business trips. The bottom right corner shows a photo of Artyom Khamitov.

Diseño Centrado en el Usuario (UCD)

Para diseñar productos realmente usables y 100% satisfactorios, debemos construir un modelo de interacción preciso y completo, tal y como lo haría un usuario. Para ello, hay que comprender cómo y con qué fines se utilizará este producto, ya sea una aplicación o un site, adaptando las UI al modelo mental del usuario final: un diseño centrado en el usuario.

El diseño centrado en el usuario y la usabilidad deben considerarse durante todo el proceso de diseño, desde el planteamiento del sitio web o aplicación, hasta la propia creación del sistema, e incluso una vez puesto en funcionamiento, en la propia fase de seguimiento o mantenimiento, momento en el que los usuarios tendrán acceso total en producción.

- 1 Involucrar activamente a los usuarios.
- 2 Un claro entendimiento de los requerimientos del usuario y la tarea final.
- 3 Una adecuada distribución de las funciones entre los usuarios y la tecnología.
- 4 Iteración de soluciones de diseño.
- 5 Diseño multidisciplinario.

Diseño Centrado en el Usuario

- **Lo simple es bello.** Las interfaces con menos carga visual son más confiables. Ejemplo: Apple (software).
- Accesibilidad para todos.
- Tú no eres el cliente objetivo.
- Es importante comprender quiénes son tus usuarios antes de comenzar a diseñar para ellos. Puedes lograr esto a través de investigación (user research).



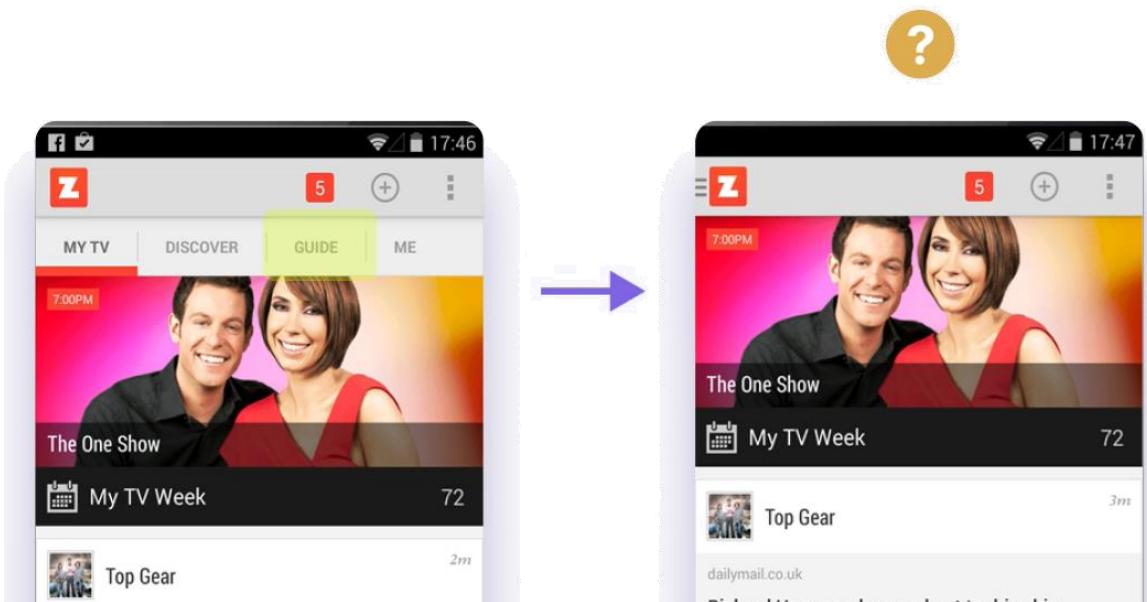
Caso Tesco en Corea del Sur

Diseño UI: Patrones de diseño

- ¿Es mi problema de diseño el primero y único en la historia? Los patrones de diseño nos permiten ahorrar tiempo porque ofrecen soluciones ya creadas y probadas a problemas recurrentes como ubicación del buscador, como hacer un menú, tamaño de la tipografía, menú hamburguesa, como debe verse un botón en sus diferentes estados, etc.
- Todas las webs/apps deberían usar los mismos patrones para que los usuarios no tengan que estar aprendiendo como se navega o qué hacen los diferentes elementos de la UI.
 - ▶ Patrones de navegación
 - ▶ Patrones de paginación
 - ▶ Estados de botones
 - ▶ Hero: pantalla principal de la web
 - ▶ Onboarding: pantallas de bienvenida (3), normalmente para apps, a modo de tutorial.
 - ▶ Blank States: pantallas de estados vacío y error 404
 - ▶ Sign Up y Sign In: registro y login

Diseño UI: Navegación

- La navegación principal se suele esconder en un menú que se despliega al clicar en el botón “hamburguesa”, pero la Comunidad de Diseño UX lo cuestiona, porque los elementos que no están a la vista son más difíciles de descubrir.



Berkeley Graduate Division 

Apply Now

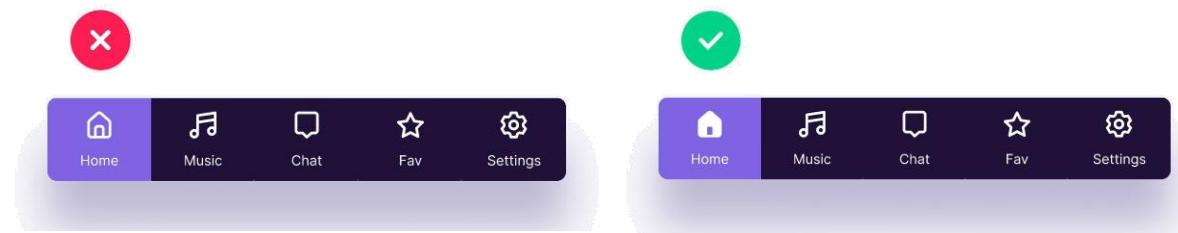
Graduate Assembly Delegates and Projects

At UC Berkeley, every student has the power to actively engage with and change the world around them. Don't just passively experience change in our world – help make change!

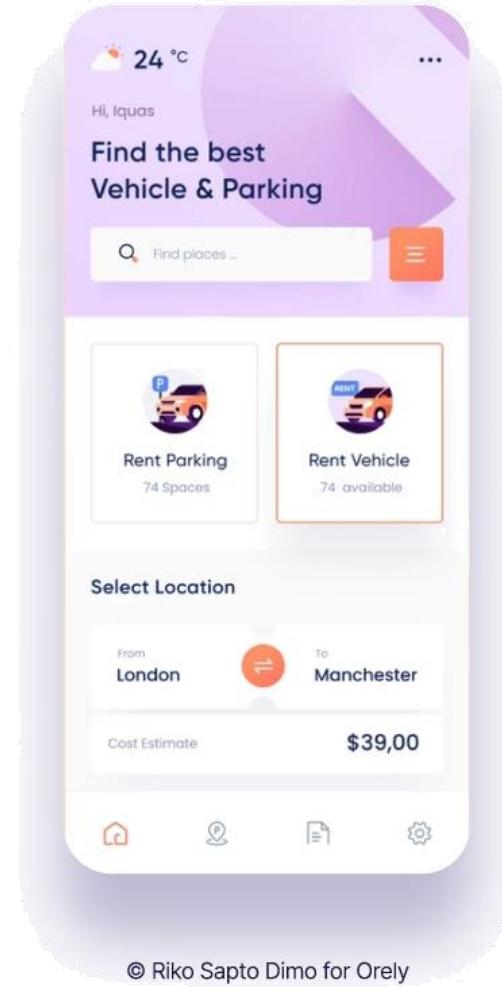
Si el usuario no ve una opción de Guía, ¿cómo sabrá que éste existe y que debe ir al menú para buscarla? Además, tendrá que hacer dos clics en vez de uno.

Diseño UI: Navegación

- Posible solución: hay una tendencia a pasar del menú hamburguesa al navbar de pestañas, normalmente ubicado en la parte inferior de la pantalla, dando acceso directo al usuario con un solo clic.
- Hay que diferenciar la pestaña que esté activa, pero no solo con color para evitar problemas de accesibilidad.

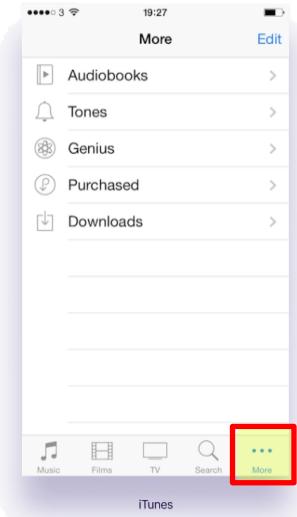
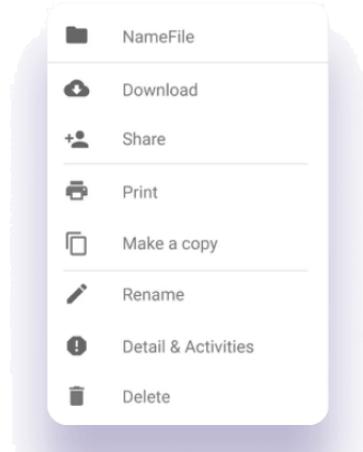


- Segundo [Material Design](#) (la guía de Google que marca los estándares de diseño para Android) este patrón se adapta bien si tenemos entre 3 y 5 ítems. Área clicable mínimo de 48x48 px.
- Deben presentar una **etiqueta o texto descriptivo** junto con el icono, tamaño de fuente mínimo de 12px.



Diseño UI: Navegación

- Para más de 5 ítems se puede implementar dos alternativas:
 - El último ítem es a su vez un menú hamburguesa.
 - Navbar con scroll lateral.
- Si es necesario el menú hamburguesa tendrá que estar muy bien estructurado, agrupando los ítems por categorías y acompañar el texto con iconos:



Diseño UI: Paginación

Scroll infinito:

- Carga automática que se produce al llegar al final de la página
- **Ideal para descubrir contenido**, incrementando el tiempo de permanencia en la página.
- Se pierde la ubicación en la lista de un contenido interesante.
- Quita sentido a la barra de scroll del navegador. Cuando se llega al final de la página se vuelve a cargar más contenido cambiando el tamaño de la barra de scroll, perdiendo su utilidad.
- Un problema que surge es que el pie de página se vuelve inalcanzable por lo que se tendrán que volver a ubicar los elementos del footer.
- Hay que tener cuidado porque ralentiza los tiempos de carga de la página, afectando al SEO y a la posición de la página en Google.



Diseño UI: Sign Up, Sign In

- Siempre pedir los **menos datos posibles** y necesarios.
- Dar **más de una opción** para registrarse.
- Verificar que el **estilo visual es coherente** con el sitio web para no generar desconfianza.

Inicio de sesión

¿Eres un nuevo usuario? [Crear una cuenta](#)

Dirección de correo electrónico

O

 Continuar con Google

 Continuar con Facebook

 Continuar con Apple

Diseño UI

Una interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, equipo o computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo en sí.

El diseño de la interfaz de usuario es la categoría que establece un medio de comunicación entre el hombre y la máquina, es decir, una mediación entre ambos que facilita la comunicación y la interacción entre dos sistemas de diferente naturaleza.

Una interfaz de usuario es básicamente un conjunto de componentes empleados por los usuarios para comunicarse con las computadoras.

El diseño se realiza centrándose en la experiencia del usuario como estrategia.

Necesitaremos buscar el equilibrio entre la armonía estética y la funcionalidad.



Diseño

Algo visualmente atractivo enfocado únicamente en el resultado visual



Diseño

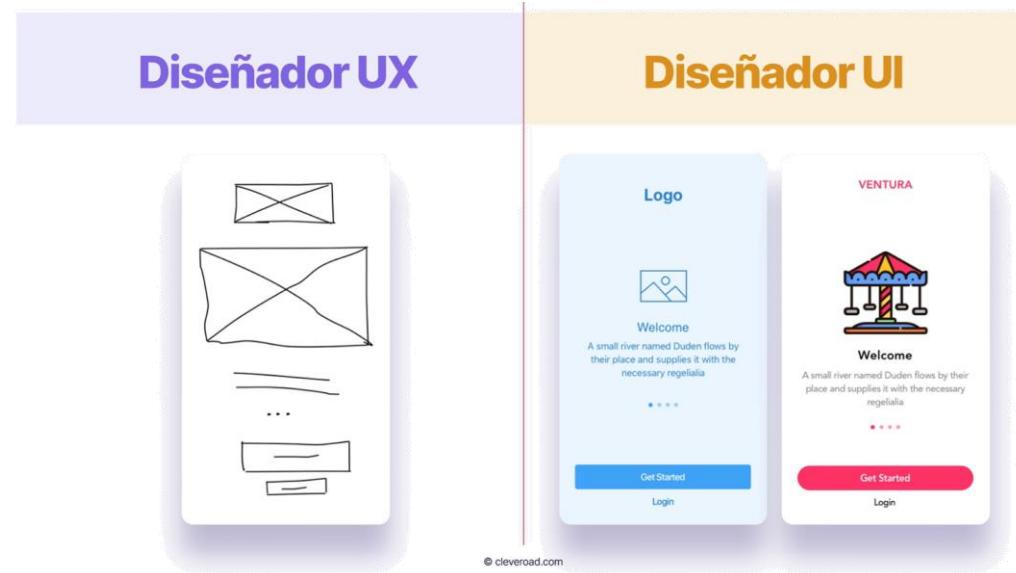
Crear algo funcional y útil

Diseño UX: el plan para organizar los elementos de la mejor manera para lograr un propósito en particular.

Charles Eames

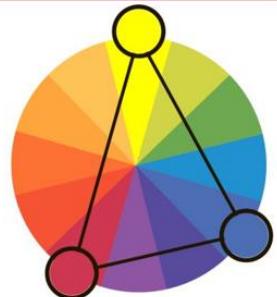
Consejos a tener en cuenta

- Empezar primero diseñando una UI funcional y, después, que sea estéticamente bonita.
- Hacer un estudio o **benchmarking sobre las UI de la competencia** para no alejarnos demasiado de ellas pero tampoco hacer una copia. Que sirva como **inspiración** y para entender cómo solucionar determinados problemas.
- Nuestro trabajo podrá basarse en un mezcla de todas las referencias encontradas pero **nunca** deberá ser un **plagio**.
- Mantén informados a los usuarios sobre las respuestas / acciones del sistema.
- Utiliza **patrones de diseño** adecuados para guiar a los usuarios y reducir la carga cognitiva



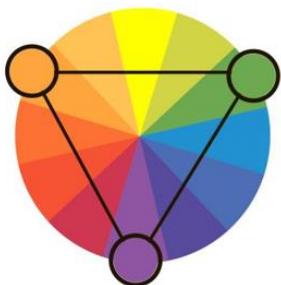
TEORÍA DEL COLOR

PRIMARIOS



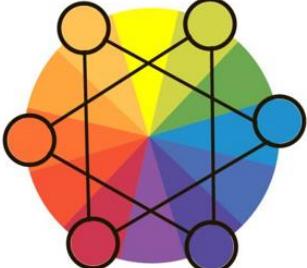
Estos colores primarios son el origen de todos los demás y no se pueden formar por otros. Son el rojo, amarillo y azul.

SECUNDARIOS



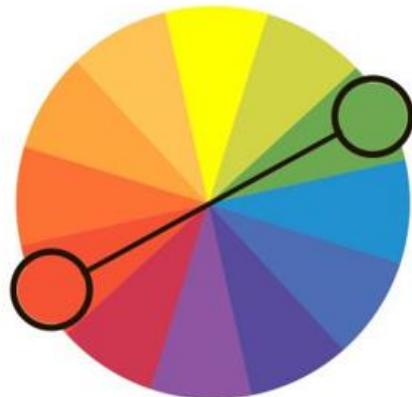
Éstos se forman con la combinación de dos de los colores anteriores, por lo que en total se forman otros tres: naranja, verde y morado.

Y TERCIARIOS



Se crean al combinar un color primario y uno secundario, dando un total de seis nuevas tonalidades.

COMPLEMENTARIOS

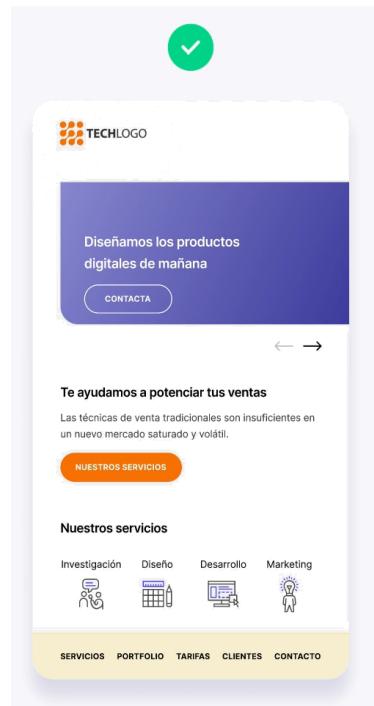
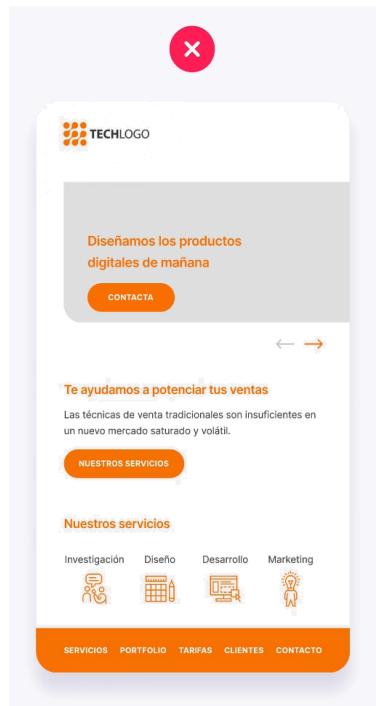


Estos son los que son visualmente más armoniosos, crean un balance y contraste perfecto (se encuentran exactamente enfrente el uno del otro en el círculo cromático).

Diseño UI

TEORÍA DEL COLOR

- **No sobreutilizar el color corporativo.** Usarlo mejor para dar peso visual a los elementos más importantes.

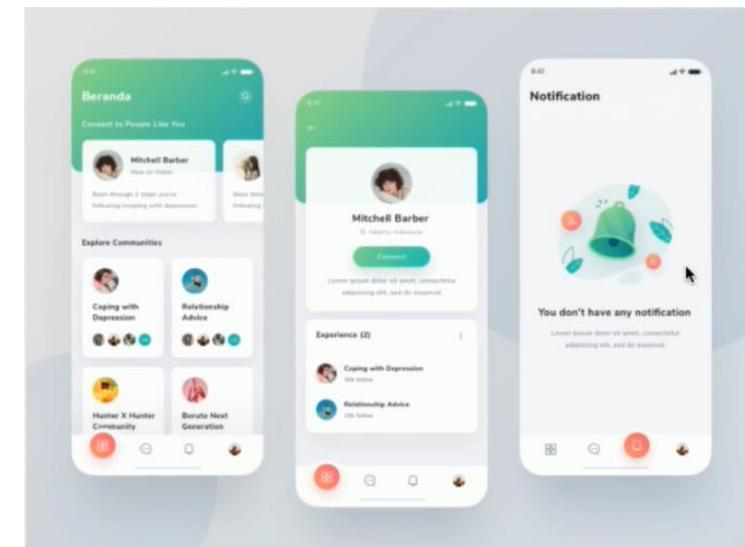


- **Regla 60-30-10**
Usar 3 colores diferentes en esa proporción y añadir variaciones oscuras y claras:

60%: color neutro.

30%: color complementario.

10%: color con más peso visual.



Diseño UI

TEORÍA DEL COLOR

- Fundamental el uso del **contraste**: accesibilidad AAA (mínimo de 7:1 en textos)
- Tener en cuenta las **deficiencias cromáticas**, como el daltonismo.



- Herramienta para generar paletas cromáticas: [Adobe Color](#)
- Herramienta de prueba de accesibilidad del color: [Color Review](#)

Diseño UI

TEORÍA DEL COLOR

1. Crear la paleta principal con una máximo de 3 colores.
2. Después crear la paleta extendida, a partir de la principal crear variaciones que vaya aclarando u oscureciendo el color de base.



THE 10 COMMANDMENTS OF COLOR THEORY

1

KNOW THE COLOR WHEEL WELL! DO YOU KNOW WHAT EACH COLOR SIGNIFIES?

2

MATCH IT. DO NOT OVERLOOK THE AUSTERITY OF ANALOG COLORS!

3

CAN'T MATCH IT? CLASH IT WITH COMPLEMENTARY COLORS!

4

IS CONTRAST TOO INTENSE? THEN, SPLIT IT!

5

NEED MORE VARIATIONS? GO DOUBLE COMPLEMENTARY!

6

GO TRIAD WITH 3 DIFFERENT HUES... CHOOSE FROM A GREATER VARIETY!

7

SOMETIMES, MONOCHROME IS THE WAY TO GO...

8

OTHER TIMES, AN ACHROMATIC SCHEME SERVES BEST!

9

KNOW YOUR HUES, TINTS, SHADES AND TONES... WHAT WORKS WHERE?

10

AND LASTLY, RGB, CMYK AND PANTONE ARE NOT THE SAME!

Diseño UI

TIPOGRAFÍA

El tipo de letra en sí mismo puede **comunicar ideas** como prestigio, emociones o alegría; además, funciona como un **signo de identidad** (tipografías corporativas).

- La elección de una tipografía u otra debe estar basada en **criterios estéticos y funcionales**.
- Debe ser **adecuada al contenido** y propósito general de cada proyecto gráfico.
- En sintonía con los gustos del público al que quieras llegar.
- Utilizar pocos estilos de letras para lograr un diseño cohesionado.
- Utilizar estilos distintos; por ejemplo, una **tipografía para el título y otra para el cuerpo**.
- Una tipografía que no es fácil de leer, sin importar el contexto, creará una asociación negativa.

LOS 10 MANDAMIENTOS DE LA TIPOGRAFÍA

1

CONOCER LOS
DISTINTOS
TIPOS DE FUENTES.
¿CONOCES GHOTMS?

2

COMBINAR
UNA FUENTE
SANS-SERIF CON
UNA FUENTE SERIF

3

COMBINAR
UNA FUENTE
SERIF CON UNA
FUENTE SANS-SERIF

4

COMBINAR
DOS FUENTES
SIMILARES
NO QUEDA BIEN

5

EL CONTRASTE
ENTRE
TIPOGRAFÍAS
ES LA CLAVE

6

UTILIZA SOLO
DOS FUENTES
TRES SI ES REALMENTE
INEVITABLE

7

NO COMBINAR
TIPOGRAFÍAS
DE DIFERENTES
ÉPOCAS

8

COMBINAR
FUENTES
DE ESTILOS
Y ERAS SIMILARES

9

COMBINAR
DIFERENTES
GROSORES DE
LA MISMA FAMILIA

10

Y PARA TERMINAR:
NO UTILIZAR NUNCA
LAS SIGUIENTES
TIPOGRAFÍAS

Sistema de diseño: Guías de estilo

TIPOGRAFÍA

- Se clasifican en Serif y Sans Serif.
- Las tipografías Serif, como la Times New Roman, se usan en prensa y libros escritos. Facilitan la lectura de amplios párrafos de texto.
- Las tipografías Sans Serif como la Arial o Helvetica, se usan más en contextos digitales donde no hay tanto texto



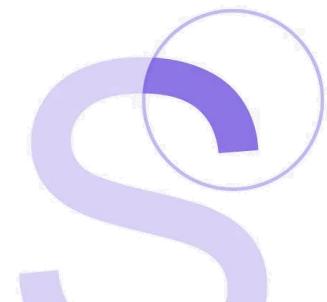
VOGUE

HSBC



ZARA

facebook Google
NETFLIX Spotify



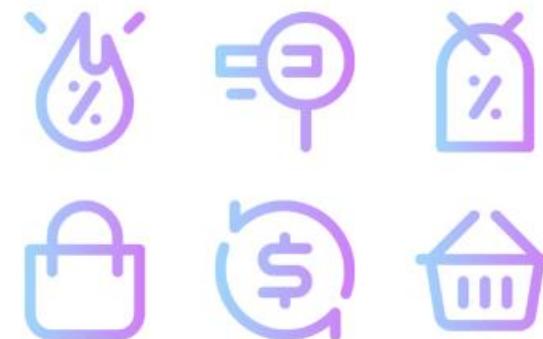
ICONOGRAFÍA

Son imágenes gráficas de pequeño tamaño pero con mucha importancia, con las que son representados los ficheros, accesos directos o bien los programas.

- Representan un objeto y pueden ayudar a explicar un concepto más rápidamente.
- Ahorran **espacio**, que es muy importante en dispositivos móviles.
- Recursos: [flaticon](#), [iconmonstr](#), [FontAwesome](#)

Recomendaciones:

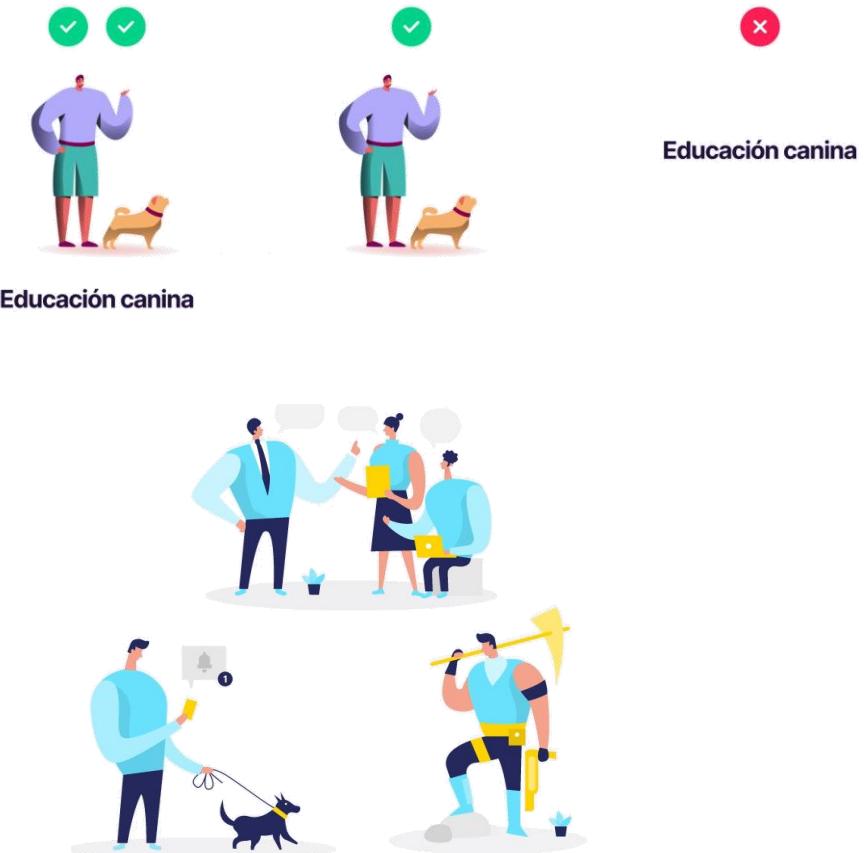
- Usar una cuadrícula.
- Utilizar figuras geométricas.
- Emplear colores de la marca. **Máximo 2 colores**.
- Elegir **iconos simples**, sin elementos innecesarios que dificulten su comprensión.
- Aunque para mejorar la accesibilidad se debería añadir una etiqueta al ícono, lo mejor es que el ícono sea entendible sin ella.
- Mantener la **unidad de estilo** con el resto de elementos de la página.



Diseño UI

IMÁGENES

- Las imágenes son más fáciles de recordar que un texto. **Mejor si se combinan los dos.**
- Es importante elegir buenas imágenes para **mejorar la percepción del producto** en el usuario. Son una extensión de nuestra marca, por lo que pueden **potenciar nuestro mensaje corporativo** a través de la iluminación, la perspectiva, el encuadre, color, etc.
- Las ilustraciones deben tener formato **SVG** para que no pierdan calidad al redimensionar y ser del **mismo estilo**.
- **Imágenes de fondo y texto deben tener suficiente contraste.**
- No deben **ralentizar la carga** de la página. Optimizar las imágenes.



© manypixels.co

Resumiendo

Que la aplicación funcione

Que la aplicación sea de utilidad

Que la aplicación sea fácil de usar

Que la aplicación esté orientada a un target

Que la aplicación sea estéticamente agradable

unir LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET