UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

FACULTAD DE LA ENERGÍA, LAS INDUSTRIAS Y LOS RECURSOS NATURALES NO RENOVABLES

COMPUTACIÓN

D. B. PLATAFORMAS

TRABAJO INDIVIDUAL

INTEGRANTES:

• BRADLEY ALEXANDER POMA VERA

CICLO:

5 "A"

DOCENTE:

ING. EDISON CORONEL

Un buen diseño de UX se centra en la audiencia, buscando eliminar la fricción de la experiencia del usuario para lograr beneficios como mayor tráfico, más compras o recorridos completos, y mayor satisfacción del cliente. Para ello, no es necesario "reinventar la rueda", ya que la mayoría de las investigaciones sobre cómo eliminar esta fricción ya se han realizado.

Ponerse en el lugar de los usuarios:

Este principio es fundamental y requiere una comprensión profunda de la audiencia a lo largo de todo el proceso de diseño.

Preguntas clave incluyen: ¿Qué necesitan de tu producto o servicio? ¿Cómo se sienten en cada punto de contacto?.

Una herramienta ideal para visualizar la experiencia del cliente y presentar la investigación de usuarios es un mapa del recorrido del usuario.

Hacer el diseño accesible:

Un buen diseño debe ser utilizable por todos, incluyendo personas con discapacidades visuales y auditivas.

Un ejemplo concreto es considerar al 8% de los hombres que tienen daltonismo, lo que representa más de 25 millones de hombres estadounidenses.

Adherirse a las normas de accesibilidad aumenta la cantidad de personas que pueden interactuar con el producto o sitio.

Se recomienda verificar el nivel de accesibilidad con herramientas de evaluación disponibles en línea para recibir una lista de mejoras. En última instancia, la accesibilidad se reduce a empatizar con la audiencia.

Mantener la uniformidad (Consistencia):

El diseño, como parte de la marca, debe ser uniforme entre las distintas páginas.

Por ejemplo, si se usan fotografías de personas en la página de inicio, no es apropiado cambiar a ilustraciones en otras páginas.

Un diseño uniforme hace que el producto se sienta cohesivo y la marca elegante.

Link repositorio:

https://github.com/Bradley-Alexander/Interfaces-SportBoard

Desde la perspectiva de los principios de diseño de interfaz humana de Apple (influenciados por Donald Norman), la consistencia en la interfaz visual ayuda al usuario a aprender y reconocer el lenguaje gráfico, y la consistencia en el comportamiento permite a los usuarios aplicar habilidades aprendidas a nuevas aplicaciones o características.

Crear un mapa del sitio y usar herramientas para una navegación clara:

Un mapa del sitio es fundamental para categorizar el contenido y crear una jerarquía cohesiva, ayudando tanto a los diseñadores como a los usuarios a encontrar información y productos.

0

Una navegación clara y sistemática de página a página mejora significativamente la experiencia del usuario.

Los usuarios tienen comportamientos y expectativas preestablecidos de décadas de uso de internet. Por ejemplo, esperan encontrar:

Un encabezado adhesivo (barra de navegación que permanece visible en la parte superior).

Una barra de búsqueda en la parte superior de la página.

Menús desplegables organizados que dirijan a páginas de destino.

Un botón de inicio de sesión.

En la parte inferior de la página (footer), esperan información de la compañía, datos de contacto y enlaces a páginas de empleo.

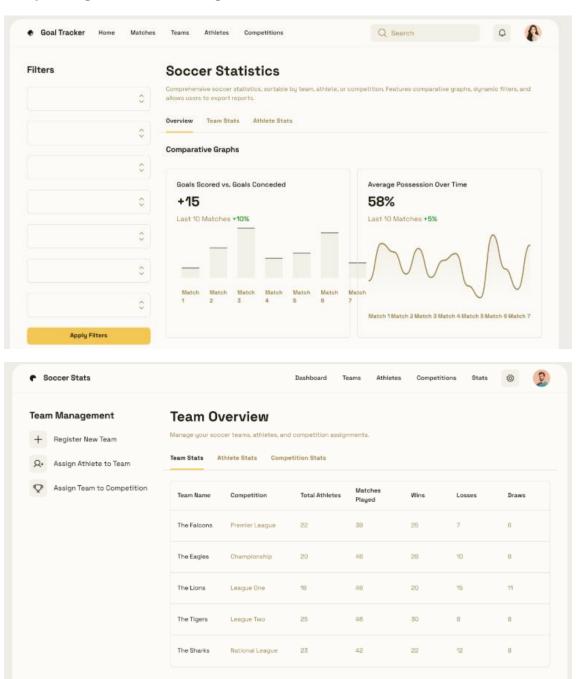
Hacer que los textos sean claros:

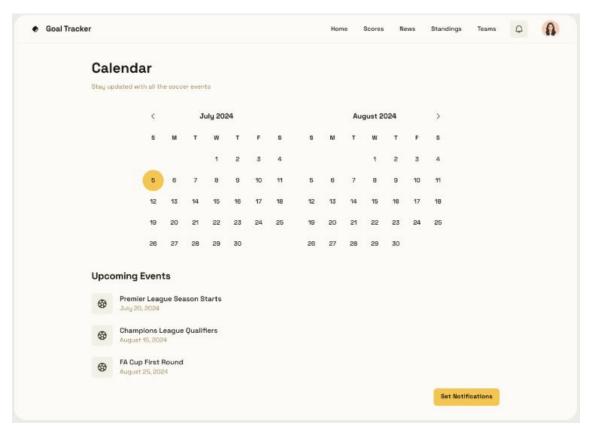
0

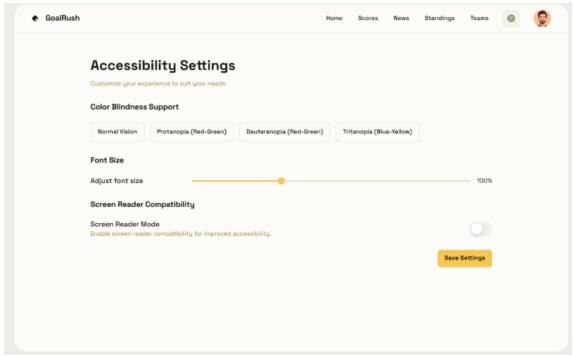
Los usuarios **no deben tener que adivinar el significado**.

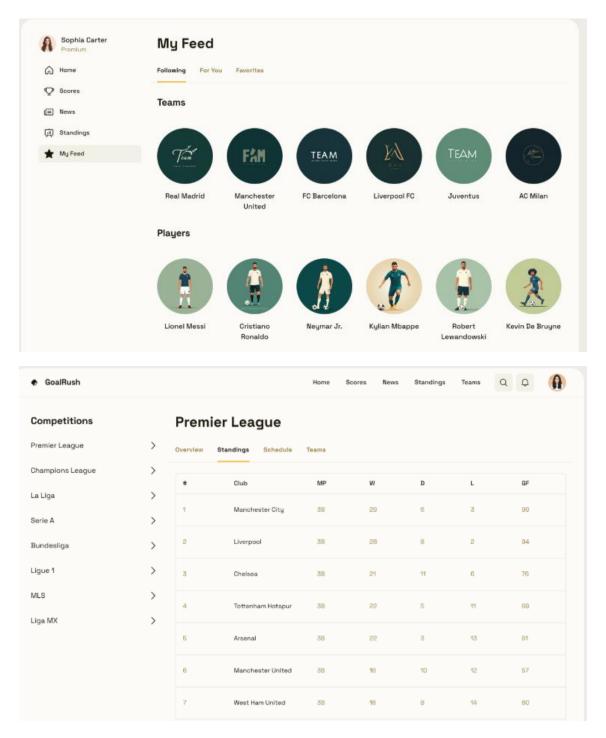
Un botón etiquetado "Comprar ahora" debe llevar a una página de producto para comprar. Si dice "Únete ahora", el usuario tendrá preguntas sobre qué y por qué unirse.

Templates generados en Google Stitch:









Interfaces generadas con modo Agente:

