



SMART SOLUTIONS

UX & UI

USER EXPERIENCE AND USER INTERFACE

InvestTracker

Tabla de Contenido

- 1. Objetivo3
- 2. Ámbito3
- 3. Antecedente3
- 4. Introducción3
- 5. Diseño de la Interfaz de Usuario (UI).....4
 - 5.1.Mockups4
 - 5.2.Paleta de colores5
 - 5.3.Tipografía.....5
- 6. Conclusiones5
- 7. Referencias5

Tabla de Ilustraciones

- Ilustración 1 Navigation bar 4
- Ilustración 2 WorkZone..... 4
- Ilustración 3 Paleta de Colores 5

1. Objetivo

"Elaborar un lenguaje visual uniforme que condense los fundamentos del diseño de interfaz gráfica para el Sistema de Compra de Acciones (InvestTracker)

2. Ámbito

- Experiencia de usuario
- Interfaz de usuario

3. Antecedente

La interfaz de usuario (UI) se concibe como el espacio donde el usuario interactúa con el sistema, lo que puede ver y manipular. En la actualidad, los programas de software suelen tener interfaces de usuario gráficas (GUI) accesibles a través de la web.

Por otro lado, la Experiencia de Usuario (UX) es un concepto más abstracto que abarca, pero va más allá de la UI. La UX, abreviatura de Experiencia de Usuario en inglés, se utiliza para describir aspectos dentro de la norma ISO 9241-210.

4. Introducción

La estructura de la Experiencia del Usuario abarca las funcionalidades de la interfaz de usuario y su accesibilidad considerando la vivencia de un individuo con un sistema, incorporando el diseño industrial, el diseño visual, la interfaz, la interacción física y la manual.

Se elige un esquema que refleje aspectos para definir el ámbito de trabajo de la accesibilidad que todo sistema debe incluir, enfocándose en la Utilidad, Accesibilidad.

Por consiguiente, en el presente, el diseño de la Interfaz de Usuario se centra en la funcionalidad necesaria para los usuarios, asegurándose de que la interfaz cuente con elementos de fácil acceso, comprensión y uso para facilitar estas acciones. Así, al diseñar la Experiencia del Usuario, se busca aumentar la satisfacción y fidelidad del usuario mediante la mejora de la accesibilidad, facilidad de uso y el disfrute proporcionado en la interacción del usuario con el producto.

La accesibilidad desempeña un papel crucial para que las experiencias sean efectivas y agradables, aunque existen otros factores como la Arquitectura de la Información, el diseño de interacción, la accesibilidad, el diseño visual, entre otros, que también tienen su importancia. La accesibilidad es un subconjunto de la Experiencia del Usuario, ubicado muy cerca del núcleo donde reside lo más esencial: la utilidad, pero con otros niveles superiores. En palabras de Lee McCormick: La Experiencia del Usuario es similar a un viaje en carretera. La accesibilidad es la trazabilidad de la carretera y su señalización.

5. Diseño de la Interfaz de Usuario (UI)

5.1. Mockups



Ilustración 1 Navigation bar

The mockup shows a form titled 'Información de acciones' centered within a light gray frame. The form has a white background and a thin black border. It contains four input fields arranged horizontally, each with a label above it: 'Nombre Accion', 'Fecha de compra', 'Precio de la compra', and 'Cantidad'. The 'Fecha de compra' field has a date format 'dd/mm/aaaa' and a calendar icon. Below the input fields is a dark gray 'Enviar' button.

Ilustración 2 WorkZone

5.2. Paleta de colores

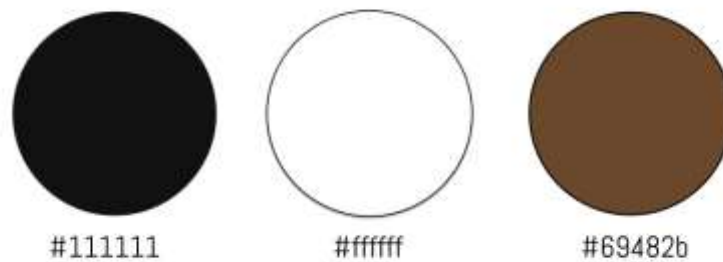


Ilustración 3 Paleta de Colores

5.3. Tipografía

Se ha seleccionado la Tipografía Times New Roman para toda la interfaz con la siguiente distribución de tamaño:

- Logo: 25px
- Título: 32px
- Tabla: 16px
- Botón: 15px

6. Conclusiones

El diseño de una interfaz de usuario (UI) efectiva y una experiencia de usuario (UX) satisfactoria son aspectos cruciales para el éxito de cualquier proyecto digital. Al centrarse en las necesidades y expectativas de los usuarios, así como en la funcionalidad y estética del diseño, podemos crear productos que sean intuitivos, atractivos y funcionales.

7. Referencias

- <https://m2.material.io/design>