

01 - Clase de Introducción al Diseño UX/UI

Bienvenidos al mundo del UX/UI

Vamos a hablar de algo fundamental en el desarrollo de productos digitales: diseño UX/UI. Seguro que alguna vez usaste una aplicación o página web que te hizo pensar: "Esto es horrible", o por el contrario, "Esto es super fácil de usar". Esos pensamientos están directamente relacionados con el diseño de UX/UI.

Antes de meternos de lleno, aclaremos los conceptos, porque aunque "UX" y "UI" siempre van de la mano, no son lo mismo.

¿Qué es UX? (User Experience)

UX significa Experiencia de Usuario. Este término se refiere a cómo se siente una persona cuando interactúa con un producto digital. El objetivo del UX es crear experiencias positivas, resolver problemas y hacer que el usuario logre sus objetivos de forma fácil y agradable.

Un buen diseño UX tiene en cuenta aspectos como:

- ¿Qué tan intuitivo es el producto?
- ¿El usuario encuentra rápidamente lo que busca?
- ¿La navegación es clara o confusa?

Imaginemos que estás usando una app de compras y quieres comprar un par de zapatos. Si logras hacerlo sin ningún problema, en pocos pasos, ¡eso es una

excelente experiencia de usuario! Por el contrario, si la app es confusa, tienes que buscar demasiado para encontrar lo que quieres, o te frustras porque no puedes hacer el pago... ahí el UX está fallando.

¿Qué es UI? (User Interface)

UI, o Interfaz de Usuario, es lo que vemos en la pantalla: los colores, botones, tipografías, y cómo están organizados los elementos. El trabajo del UI designer es hacer que el producto no solo se vea bien, sino que también sea coherente y fácil de usar.

El diseño de UI tiene que ver con preguntas como:

- ¿Qué tan atractivo visualmente es el producto?
- ¿Los botones son claros y fáciles de encontrar?
- ¿Los colores y tipografías son agradables a la vista?

Volviendo al ejemplo de la app de compras, si los botones de "comprar" están en un lugar fácil de encontrar y el diseño es visualmente atractivo, esa es una buena interfaz de usuario.

UX y UI: La Pareja Perfecta

Ahora que entendemos las diferencias, veamos cómo UX y UI trabajan juntos. El UX se enfoca en hacer que el usuario tenga una experiencia fluida y agradable, mientras que el UI se encarga de que todo se vea bonito y sea fácil de interactuar.

Podemos decir que el UX es el cerebro (define cómo va a funcionar todo) y el UI es el corazón (hace que todo se vea bien). Ambos son esenciales para crear un producto exitoso.

¿Por qué es importante el diseño UX/UI?

El diseño UX/UI es clave en el éxito de cualquier producto digital. Si no está bien hecho, los usuarios se frustran, abandonan la plataforma y nunca vuelven. Pero si está bien diseñado, la experiencia es fluida, intuitiva, y el usuario se siente satisfecho.

Ejemplo cotidiano: Piensa en tu app de comida favorita. Cuando tienes hambre, lo último que quieres es una aplicación complicada que te haga perder tiempo buscando lo que desees. Si el proceso es rápido y sencillo, la vas a seguir usando. Si te frustra, buscarás otra opción.

En resumen, un buen diseño UX/UI hace que el usuario quiera quedarse y seguir utilizando el producto.

Conceptos Clave de UX/UI

1. Investigación de Usuarios

Antes de diseñar cualquier cosa, necesitamos saber quiénes son los usuarios. ¿Cuáles son sus necesidades? ¿Qué problemas tienen que resolver? Esto se logra a través de encuestas, entrevistas o análisis de datos.

Ejemplo: Si estamos diseñando una app para estudiantes universitarios, debemos saber qué necesitan: quizás ver sus horarios fácilmente, tener recordatorios de exámenes, etc.

2. Usabilidad

La usabilidad es la facilidad con la que alguien puede utilizar un producto. El diseño debe ser intuitivo: el usuario no debería necesitar un manual para entender cómo funciona.

Ejemplo práctico: ¿Te ha pasado alguna vez que descargas una app y no entiendes cómo usarla? Eso es una falla de usabilidad.

3. Wireframes y Prototipos

Antes de construir un producto digital, se crean wireframes, que son como los planos de una casa, pero para un sitio o app. Aquí se define qué elementos van en cada parte de la pantalla, sin preocuparnos por los colores o detalles estéticos.

Luego, se construyen prototipos, que son versiones más detalladas y funcionales del producto, pero sin estar terminados.

Ejemplo: Imagina que estamos diseñando una app de recetas. En el wireframe, simplemente colocamos cajas donde irán las imágenes, los títulos de las recetas, y los botones.

4. Accesibilidad

Un buen diseño debe ser accesible para todos. Esto significa que las personas con discapacidades, ya sea visuales, auditivas o motoras, también deben poder usar el producto sin dificultades.

Ejemplo: Una web accesible debería permitir navegar sin depender únicamente del mouse, o tener subtítulos para personas con problemas auditivos.

5. Testeo de Usabilidad

Después de diseñar y crear un prototipo, es esencial probarlo con usuarios reales. Esto nos permite descubrir problemas antes de lanzar el producto final. ¿Es fácil de usar? ¿Los usuarios se confunden en alguna parte?

Actividad Práctica: ¡Manos a la Obra!

Primera parte: Wireframing

Vamos a empezar con lo más básico del diseño UX/UI: un wireframe. En esta actividad, vamos a diseñar el esqueleto de una app sencilla de recetas. No nos preocupemos todavía por colores o tipografías. Aquí solo queremos definir la

estructura: ¿Dónde van los botones? ¿Cómo organizamos las recetas? ¿Cómo se mueve el usuario de una pantalla a otra?

Dividan su hoja en pantallas (pueden ser 3 o 4).

Piensen en los elementos esenciales: barra de búsqueda, lista de recetas, un botón de "favoritos", etc.

Dibujen cajas donde irán las imágenes, títulos y botones.

Segunda parte: Prototipado rápido

Una vez tengamos el wireframe, podemos pasar a la siguiente etapa: prototipar. Para esto, usaremos una herramienta gratuita (como Figma o Adobe XD). Aquí empezamos a darle un poco más de vida, aunque sin ser tan detallados en lo visual.

Suban el wireframe a la herramienta elegida.

Empiecen a agregar algunos colores básicos y a enlazar las pantallas (es decir, definir qué pasa cuando el usuario hace clic en un botón).