

Ejercicio de Diseño de Interfaz (UI)

Elias Sebastian Gill Quintana

Preguntas Teóricas

1. Define qué es el diseño de interfaz de usuario (UI) y menciona su importancia en la experiencia del usuario.

El diseño de interfaz de usuario (UI) es la disciplina que se encarga de crear la parte visual e interactiva de un sistema, es decir, cómo el usuario percibe y manipula la aplicación. Su objetivo es simplificar la comprensión y navegación por el sistema por parte del usuario.

Su importancia radica en que una buena interfaz facilita que el usuario logre sus objetivos de manera rápida, eficiente y sin frustraciones, lo que impacta directamente en su experiencia (UX).

2. Explica el principio de consistencia en el diseño de UI. ¿Por qué es importante?

El principio de consistencia en el diseño de UI se refiere a mantener uniformidad en elementos como colores, tipografías, íconos, botones o interacciones. Es importante porque reduce la confusión del usuario y le permite aprender más rápido cómo usar el sistema, ya que lo que aprende en una parte se puede aplicar en otra.

3. ¿Qué es la retroalimentación (feedback) en el diseño de interfaces? Da un ejemplo de cómo se implementa en una página web.

La retroalimentación en el diseño de interfaces es la respuesta que el sistema da a las acciones del usuario. Esto ayuda a que la persona sepa que el sistema recibió su acción y está procesando algo.

Un ejemplo en una página web es cuando el usuario envía un formulario y aparece un mensaje que dice “Formulario enviado con éxito”, también podría serlo un ícono de carga que indica que se está procesando la información, o también algo tan simple como el cambio de color de un botón al ser presionado.

4. ¿Qué se busca evitar con el principio de prevenir errores en el diseño de UI? Da un ejemplo de una estrategia para lograrlo.

El principio de prevenir errores busca evitar que el usuario cometa equivocaciones que afecten su experiencia o el uso del sistema. Esto es importante porque los errores generan frustración y pérdida de tiempo. Una estrategia para lograrlo es usar validaciones en los formularios, por ejemplo, impedir que un usuario ingrese un correo sin el símbolo “@” antes de permitir que lo envíe.

5. ¿Cómo ayuda la jerarquía visual en la navegación de una interfaz? Da un ejemplo de cómo se podría aplicar.

La jerarquía visual en una interfaz ayuda a guiar la atención del usuario hacia lo más importante primero, organizando la información de forma clara. Esto se logra usando tamaños de texto, colores o posiciones estratégicas.

Un ejemplo sería colocar el botón principal de “Comprar ahora” en un color más llamativo y con mayor tamaño que otros botones secundarios.

6. ¿Por qué es importante reducir la carga cognitiva del usuario en una interfaz? Da un ejemplo.

Porque si el usuario debe pensar demasiado o procesar mucha información al mismo tiempo, se cansa, frustra y abandona la tarea. En cambio, una interfaz clara y sencilla permite que se enfoque en sus objetivos sin distracciones.

Un ejemplo sería usar menús simples con pocas opciones visibles y agrupar funciones en categorías para que la navegación sea más intuitiva.