

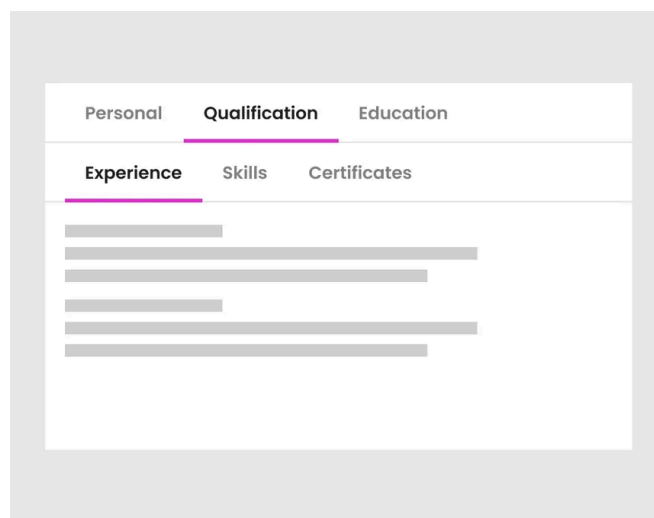
Patrones de Diseño

Estos son algunos patrones de diseño UX comunes y sus características:

1. Tabs (Pestañas)

Se utilizan para separar contenido en secciones y permitir al usuario acceder a ellas de manera rápida y eficiente.

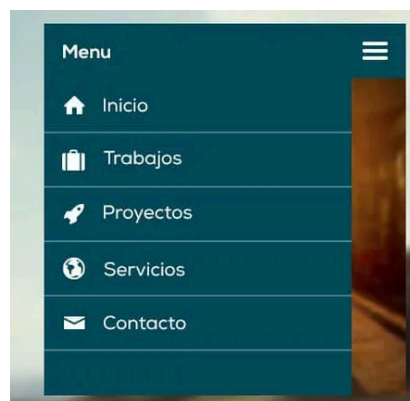
Ejemplo: Aplicaciones móviles que usan una barra inferior con iconos para secciones como "Inicio", "Perfil", "Configuraciones".



2. Menú Hamburguesa

Un botón que expande un menú oculto, ideal para ocultar opciones secundarias y ahorrar espacio.

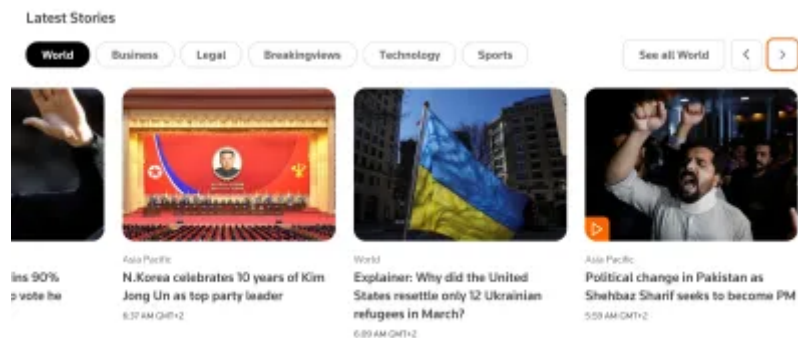
Ejemplo: Cualquier botón que abre un desplegable para ofrecer varias opciones.



3. Carrusel

Se utiliza para mostrar una serie de elementos, como imágenes o texto, y permitir al usuario navegar entre ellos.

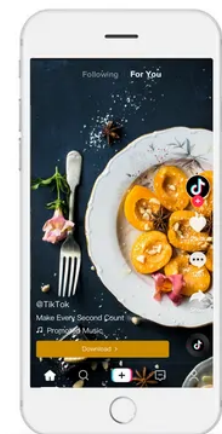
Ejemplo: Para mostrar fotos sobre un tema o sobre un producto.



4. Infinite Scroll and Scroll to update

Descripción: Carga continua de contenido a medida que el usuario se desplaza hacia abajo. Ayuda a mantener la atención del usuario.

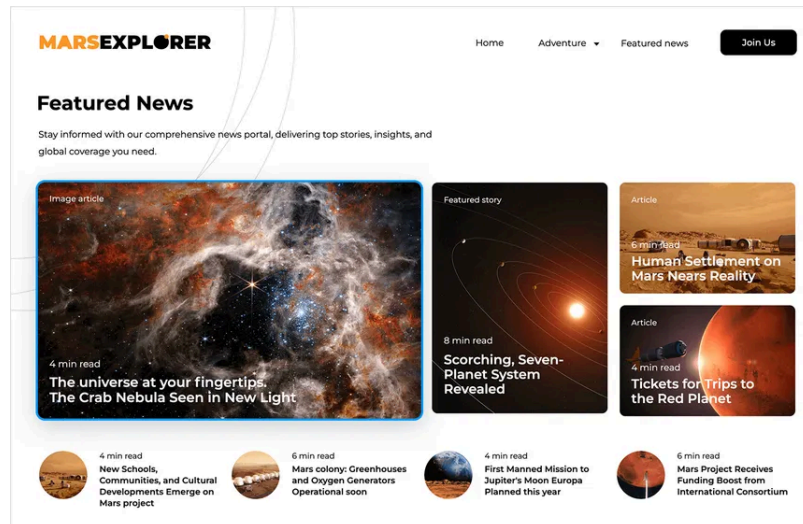
Ejemplo: Redes sociales como Instagram o Twitter.



5. Cards (Tarjetas)

Agrupación de información relacionada en una tarjeta rectangular. Es un patrón muy usado para representar diferentes elementos o conjuntos de datos.

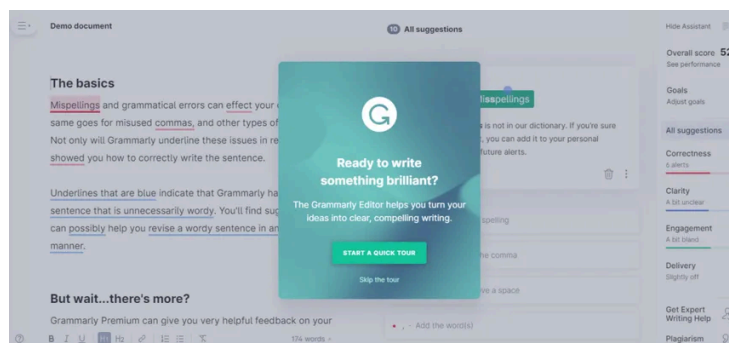
Ejemplo: Artículos de noticias, productos de e-commerce, perfiles de usuario.



6. Modal Windows (Ventanas Modales)

Cuadro emergente que aparece sobre el contenido principal, obligando al usuario a interactuar con él antes de continuar.

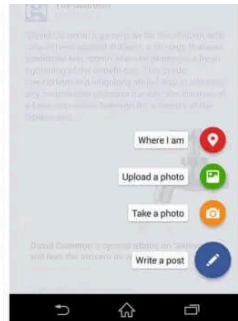
Ejemplo: Confirmaciones de acciones importantes.



7. Floating Action Button (FAB)

Un botón flotante, generalmente circular, que resalta una acción principal en una pantalla.

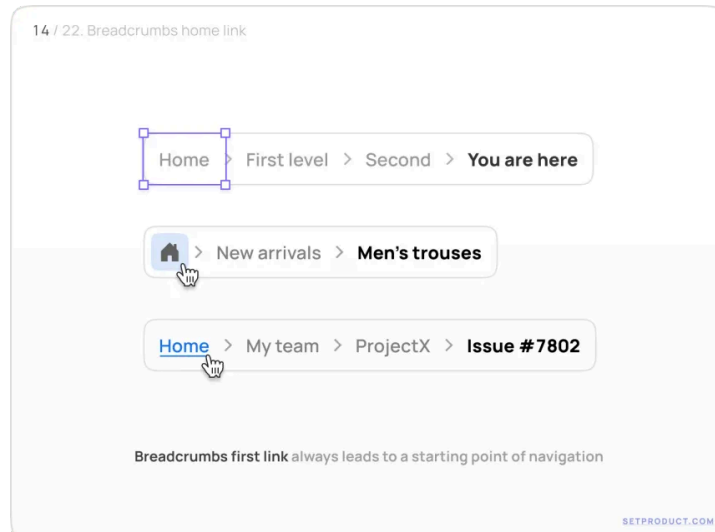
Ejemplo: El botón de "añadir" en aplicaciones como Google Keep o Gmail



8. Breadcrumbs (Migas de Pan)

Mostrar una ruta de navegación para indicar dónde se encuentra el usuario en una jerarquía de contenido.

Ejemplo: Sitios de e-commerce o portales con muchas secciones y categorías.



Dark Patterns

Un dark pattern es una interfaz que está intencionalmente diseñada para ser difícil de entender y para engañarte

1. Bait and Switch

La lógica detrás de esto es obligar a los usuarios a hacer algo que nunca tuvieron la intención de hacer.

2. Anuncios escondidos

Anuncios que se integran en el diseño de tal manera que no se reconocen como anuncios directos.

3. Continuidad Forzada

Suscripciones que se renuevan automáticamente sin avisar y con procesos de cancelación complejos.

4. Roach Motel (hotel de cucarachas)

El propósito de este patrón es hacer que el usuario caiga fácilmente en una situación de la que le es muy difícil salir.

Ejemplo: Las empresas suelen utilizar este tipo de dark pattern en las suscripciones premium, ocultando la opción de cancelar la suscripción de forma rápida y sencilla e integrándola en el sitio web de la manera menos intuitiva posible.