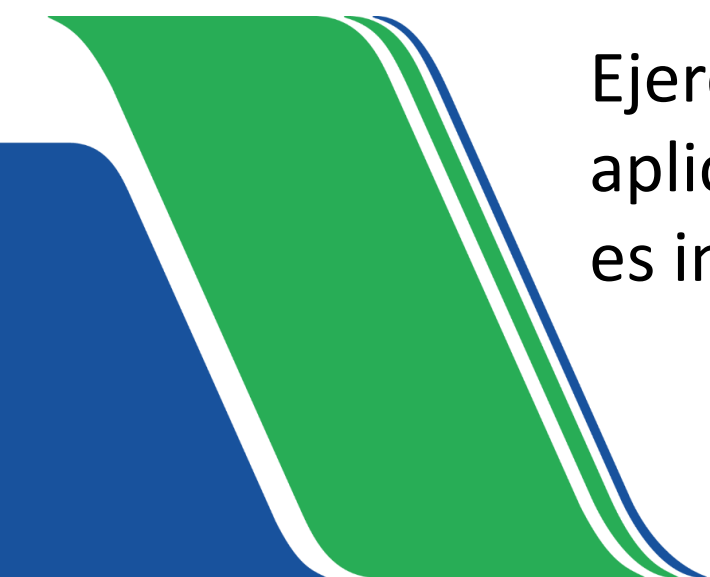


Introducción



Universidad Veracruzana

- Definición de interfaz gráfica
- Importancia del diseño en la experiencia del usuario
- Objetivo de la presentación



Ejercicio: Reflexiona sobre una aplicación que usas a diario. ¿Su diseño es intuitivo? ¿Por qué?

Principio de Consistencia


- Uniformidad en colores, tipografías y diseño
- Uso de patrones y convenciones comunes
- Facilita la curva de aprendizaje

Ejercicio: Rediseña una pantalla de una app que conozcas manteniendo una consistencia en sus elementos visuales.



Principio de Jerarquía Visual


- Uso del tamaño, color y espacio para destacar elementos importantes
- Lectura natural: de izquierda a derecha y de arriba abajo
- Facilita la toma de decisiones rápida



Ejercicio: Organiza la información en un formulario de registro priorizando los campos más importantes.

Principio de Feedback Inmediato


- Proporcionar respuestas visuales a las acciones del usuario
- Uso de animaciones, sonidos o mensajes para indicar cambios
- Evita confusión y mejora la experiencia del usuario



Ejercicio: Diseña un botón con un efecto de retroalimentación cuando se presiona.

Principio de Simplicidad


- Diseño limpio y sin elementos innecesarios
- Uso de colores y tipografías legibles
- Menos es más en la experiencia del usuario



Ejercicio: Simplifica una pantalla sobrecargada de información en una app de tu elección.

Principio de Accesibilidad

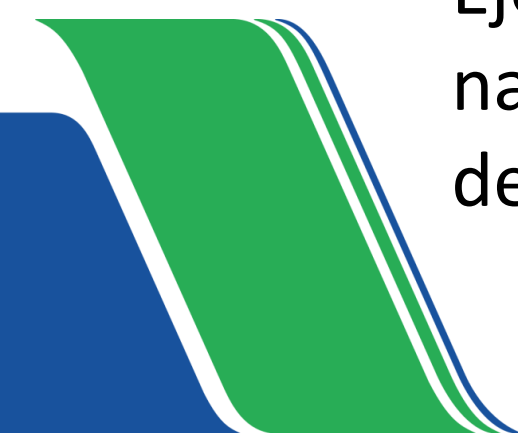
- Diseño inclusivo para usuarios con diferentes capacidades
- Uso de colores adecuados para daltónicos
- Atajos de teclado y opciones de accesibilidad



Ejercicio: Propón mejoras de accesibilidad en una página web que frecuentes.

Principio de Control del Usuario

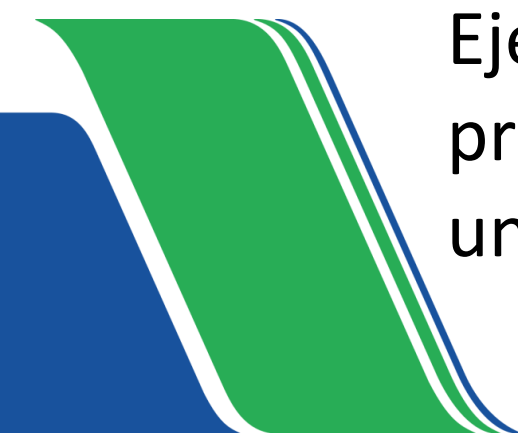
- Permitir deshacer acciones
- Opciones de personalización
- Minimizar acciones obligatorias



Ejercicio: Rediseña un flujo de navegación donde el usuario pueda deshacer cambios fácilmente.

Conclusión

- Resumen de los principios aprendidos
- Importancia de aplicarlos en cualquier diseño de interfaz
- Recursos adicionales para mejorar en diseño UX/UI



Ejercicio Final: Aplica al menos tres de los principios en un diseño de interfaz para una aplicación móvil ficticia.