

Trabajo Práctico N°3

Plataformas Móviles

1. Definir UI como el medio de interacción entre el usuario y un dispositivo.

La interfaz de usuario es el medio por el cual los usuarios interactúan con un dispositivo, aplicación o sitio web, incluye elementos como pantallas, ratones y teclados, adoptando la apariencia de un escritorio

¿QUE ES LA UI?

es el punto de contacto entre el dispositivo y el usuario

permite que los usuarios controlen un dispositivo o una aplicación

incluye elementos gráficos e interfaces basados en texto, comandos de voz y otras formas de interacción

ELEMENTOS INCLUIDOS

teclados, ratones, pantallas, controles gráficos, pantallas a forma de escritorio y campos de texto, botones etc...

TIPOS DE UI

interfaz de software

interfaz de hardware

interfaz de software-hardware

interfaz de línea de comandos

interfaz gráfica de usuario

interfaz natural de usuario

COMO DEBE SER UNA BUENA UI

clara concisa y coherente

debe ser visualmente atractiva

operable en distintos dispositivos

mantener un diseño original

debe ser flexible, permitiendo al usuario deshacer acciones y restaurar objetos

2. Describir cómo la UI está compuesta por elementos gráficos y de control.

La interfaz de usuario está compuesta por interfaces gráficos y de control que permiten a los usuarios interactuar con aplicaciones y dispositivos.

ELEMENTOS GRÁFICOS:

Ventanas

Menús desplegables

Botones
Barras de desplazamiento
Iconos
Imágenes
Contenidos multimedia como sonido, voz, video y realidad virtual (RV)

ELEMENTOS DE CONTROL:

Formularios
Barras de búsqueda
Campo de entrada
Campos de texto
Listas
Campos de días o meses

La UI combina el diseño visual y las funciones de programación. El objetivo es que los usuarios puedan interactuar con los dispositivos de forma intuitiva y agradable.

Consideraciones de diseño Facilidad de uso, Accesibilidad, Compatibilidad con dispositivos, Movimiento y animación, Interactividad.

EJEMPLOS DE INTERFACES DE USUARIO:

El escritorio de una computadora

Los sistemas operativos Macintosh y Windows

Los programas como los procesadores de texto y los navegadores web

Los asistentes inteligentes como siri, en iPhone y alexa en dispositivos de Amazon

3. Explicar que el diseño de la UI es responsable de la apariencia, la interactividad, la usabilidad, el comportamiento y la experiencia general de un producto. ¿Qué es la ingeniería de la usabilidad? ¿y el diseño centrado en el usuario?

3. El diseño de la interfaz de usuario (UI, por sus siglas en inglés) es un aspecto fundamental en el desarrollo de productos digitales, ya que se enfoca en crear una experiencia de usuario más intuitiva, atractiva y efectiva para permitir que los usuarios puedan interactuar con el producto y alcanzar objetivos.

-La ingeniería de la usabilidad es un campo de estudio que se enfoca en el diseño y desarrollo de productos, sistemas y servicios que sean fáciles de usar, eficiente y satisfactorios para los usuarios.

-El diseño centrado en el usuario, es el enfoque de diseño que se centra en las necesidades, habilidades y limitaciones de los usuarios para crear productos, servicios y experiencia que sean útiles, fáciles de usar y satisfactorios.

4. Explicar cómo el diseño de la UI se centra en las propiedades visuales e interactivas del producto. Relacione con la "Computación afectiva".

4. El diseño de interfaz de usuario se centra en las propiedades visuales e interactivas de un producto digital para que sea fácil de usar y atractivo, el diseño de la UI y la computación afectiva están estrechamente relacionados, ya que ambos se enfocan en crear experiencias de usuario atractivas y efectivas.

5. Investigar sobre el diseño de la UI como se puede dividir en tres elementos esenciales: funcionalidad, estética y rendimiento.

1. Funcionalidad

La funcionalidad se centra en que una interfaz sea realmente útil y fácil de usar para las personas. Esto abarca cómo se organizan los elementos, la accesibilidad y la simplicidad en la navegación, para que los usuarios puedan encontrar lo que buscan sin complicaciones. Un buen diseño funcional se asegura de que los usuarios logren sus objetivos sin ningún inconveniente.

2. Estética

Este aspecto está relacionado con la apariencia visual de la interfaz. Involucra el uso de colores, tipografías, iconos y el diseño de elementos gráficos para hacer que la UI sea más atractiva y ordenada. Una interfaz bien cuidada no solo hace que la parte visual se vea mejor, sino que también mejora la experiencia del usuario, haciéndola más agradable e intuitiva.

3. Rendimiento

Esto se centra en la velocidad y eficiencia de la interfaz. Una UI debe ser rápida, fluida y estar optimizada para diferentes dispositivos y resoluciones. Cosas como el tiempo de carga, el uso de recursos y la capacidad de respuesta impactan directamente en la experiencia del usuario.

6. Describir porque el diseñador de UI busca aplicaciones y sitios web visualmente atractivos y fáciles de navegar.

6. El diseñador de UI (interfaz de usuario) busca aplicaciones y sitios web visualmente atractivos y fáciles de navegar ya que su objetivo principal es mejorar la experiencia del usuario.

Un diseño atractivo capta la atención de las personas, genera una buena primera impresión y puede ser decisivo a la hora conseguir atención y finalmente compras. Además, una navegación sencilla puede hacer que se encuentre lo que busca sin frustrarse, lo que aumenta su satisfacción y la probabilidad de que vuelva a usar ese producto.

7. Explicar que la UI puede incluir pantallas, teclados, un ratón y la apariencia de un escritorio.

La UI es el punto de contacto entre el usuario y una computadora por lo tanto puede incluir diferentes elementos físicos y visuales que permiten la interacción. Por ejemplo, las pantallas muestran información, los teclados y el ratón permiten ingresar datos y controlar lo que pasa, y la apariencia del escritorio. Todos estos componentes trabajan juntos para que el usuario pueda comunicarse con la tecnología.

8. Investigar sobre la accesibilidad.

8. La accesibilidad se enfoca en crear un espacio tecnológico accesible para el mayor número de personas. Se desarrolla, diseña y adapta tecnologías digitales. El objetivo es garantizar que todas las personas, sin importar sus discapacidades o limitaciones, tengan acceso a navegar y usar recursos digitales.

9. Generar una conclusión y/o reflexión grupal a partir del texto leído y las respuestas dadas para compartir en clase.

9. Una aplicación tiene determinado su éxito por lo atractivo que sea. En un momento de la historia donde lo inmediato y placentero es lo que reina en el mundo la apariencia es la llave que da el éxito o el fracaso. Elementos como el UI (funcionalidad, estética y rendimiento), elementos de control, elementos gráficos atrapan la atención del usuario ofreciendo un espacio cómodo a primera vista para complacer su percepción. Se busca que la tecnología alcance a todo el mundo y para eso se diseña y adapta tecnologías digitales para que el contacto con la humanidad sea total.