

## TEMA 1

### INTRODUCCIÓN A UI/UX



#### 1. DEFINICIONES.

##### 1.1. ¿Qué es UX (User Experience)?

La **Experiencia de Usuario (UX)** se refiere a **cómo se siente una persona al interactuar con un producto o sistema**. Incluye percepciones, emociones, eficiencia, satisfacción y facilidad de uso.

##### **Definición experta:**

“UX es el proceso de diseñar productos que brinden experiencias significativas y relevantes a los usuarios. Implica la usabilidad, la accesibilidad, la arquitectura de información, el diseño de interacción y la investigación con usuarios.”

— Norman Nielsen Group

##### **Componentes clave de la UX:**

- **Investigación de usuarios:** conocer quién usará el producto y sus necesidades reales.
- **Arquitectura de información:** organizar los contenidos y funciones de manera lógica.

- **Flujo de usuario (User Flow):** los pasos que sigue el usuario para lograr un objetivo.
- **Prototipado y pruebas:** crear versiones tempranas y testearlas antes de lanzar el producto.

### Ejemplo:

En Uber, la UX no es solo el botón de “Pedir viaje”, sino **todo el proceso**: abrir la app, ingresar destino, ver el precio, confirmar, esperar y pagar.

Cada paso debe ser **fluido, predecible y sin fricción**.

## 1.2. ¿Qué es UI (User Interface)?

La **Interfaz de Usuario (UI)** es el **aspecto visual e interactivo** del producto. Es cómo se comunican el usuario y el sistema a través de **colores, tipografía, iconos, botones, animaciones y diseño visual**.

### Definición experta:

“UI es la capa visible del producto que transforma las interacciones funcionales en experiencias atractivas, accesibles y coherentes.”

### Componentes de la UI:

- **Diseño visual:** uso del color, tipografía, imágenes, iconografía.
- **Diseño de interacción:** cómo responden los elementos al toque, clic o desplazamiento.
- **Consistencia visual:** mantener un mismo estilo en todo el sistema (Design System).
- **Accesibilidad visual:** contraste, tamaños legibles, navegación mediante teclado o voz.

### Ejemplo:

En Spotify, la UI incluye el **botón verde de “Play”**, la disposición de listas, las portadas de álbumes y el fondo oscuro que realza el contenido.

Todo ello genera **una experiencia visual coherente y reconocible**.

## 1.3. Diferencia entre UI y UX

Aspecto	UX (Experiencia de Usuario)	UI (Interfaz de Usuario)
Enfoca en...	Cómo se siente y fluye la interacción	Cómo se ve y se percibe visualmente
Objetivo	Que el producto sea útil y fácil de usar	Que el producto sea atractivo y coherente
Resultado	Satisfacción del usuario	Interfaz visual funcional

Profesionales	UX Designers, Product Designers, Investigadores	UI Designers, Visual Designers
Ejemplo	Flujo para comprar un producto en Amazon	Botón “Comprar ahora”, colores y disposición visual

### Analogía experta:

Si el producto fuera un cuerpo humano,

- **UX sería el esqueleto y los músculos** que permiten moverse con lógica y eficiencia.
- **UI sería la piel, la ropa y los gestos** que hacen agradable la interacción.

### 1.4. Importancia de integrar UI + UX

- Una buena UX sin buena UI puede resultar **aburrida o poco atractiva**.
- Una buena UI sin buena UX puede ser **bonita pero frustrante**.
- Juntas logran **usabilidad, coherencia y satisfacción emocional**.

### Ejemplo comparativo:

- Una app bancaria con UX eficiente, pero UI anticuada → confunde.
- Una app con UI moderna, pero flujo mal diseñado → frustra.
- El equilibrio entre ambas genera confianza, facilidad y deleite.

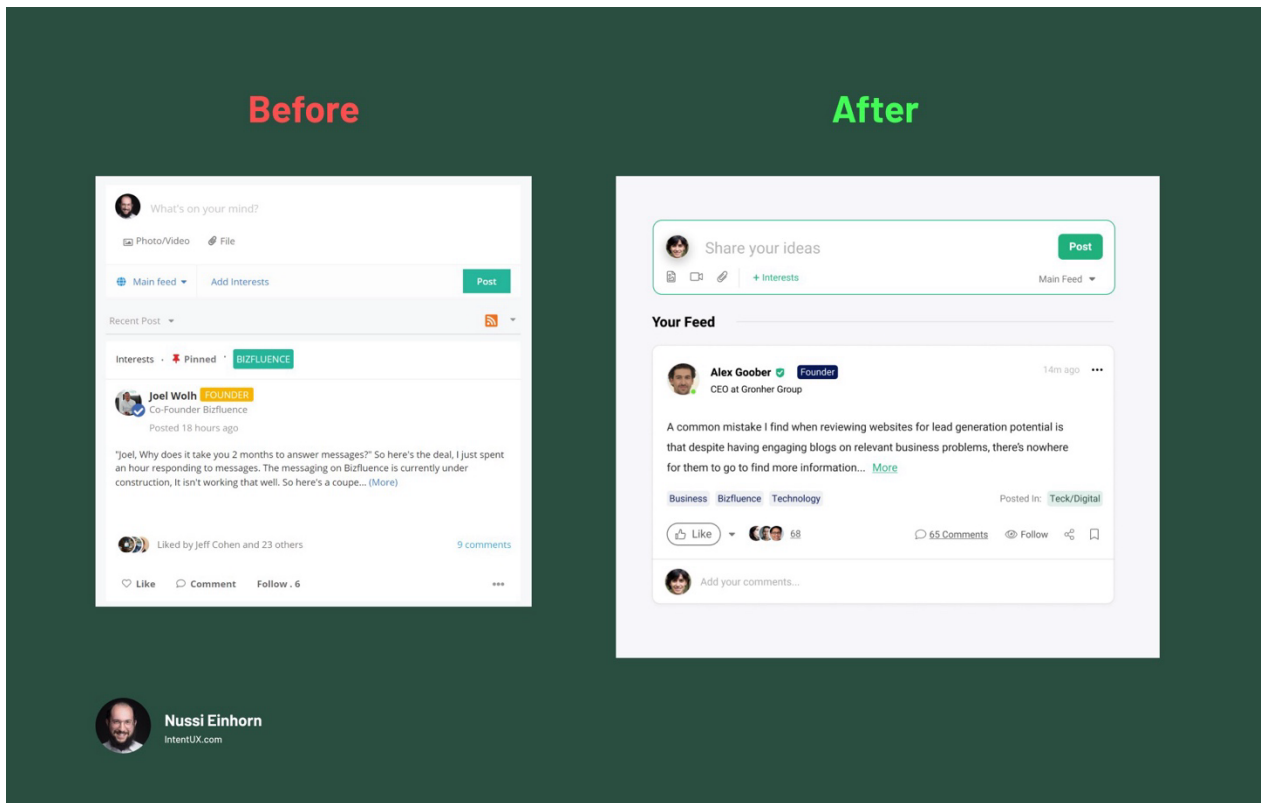
### 1.5. Actividad

Identificar:

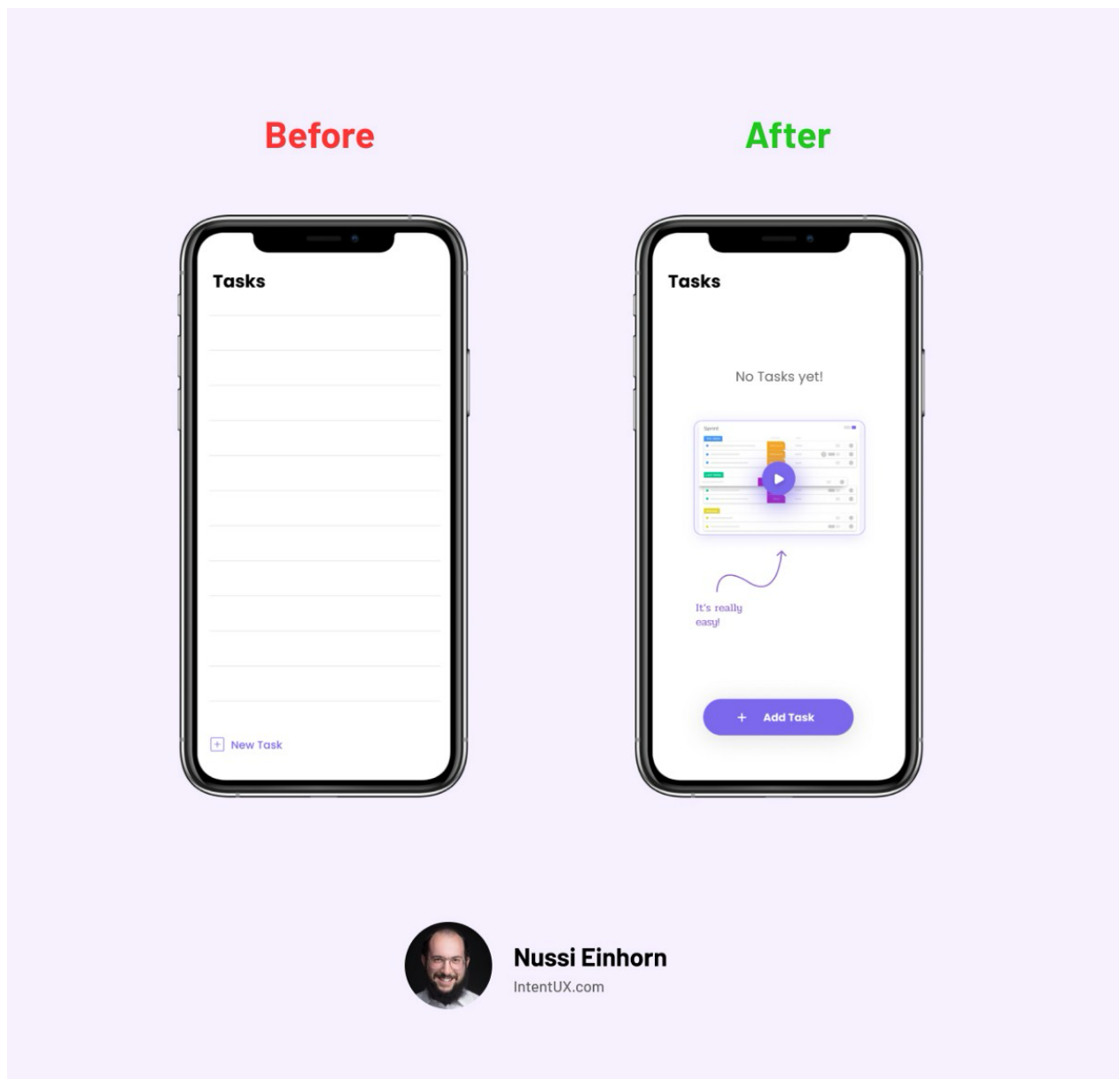
1. Cambios de **UI** → colores, tipografía, botones, iconos.
2. Cambios de **UX** → organización, nuevos pasos, mejor navegación.

En los siguientes ejemplos.

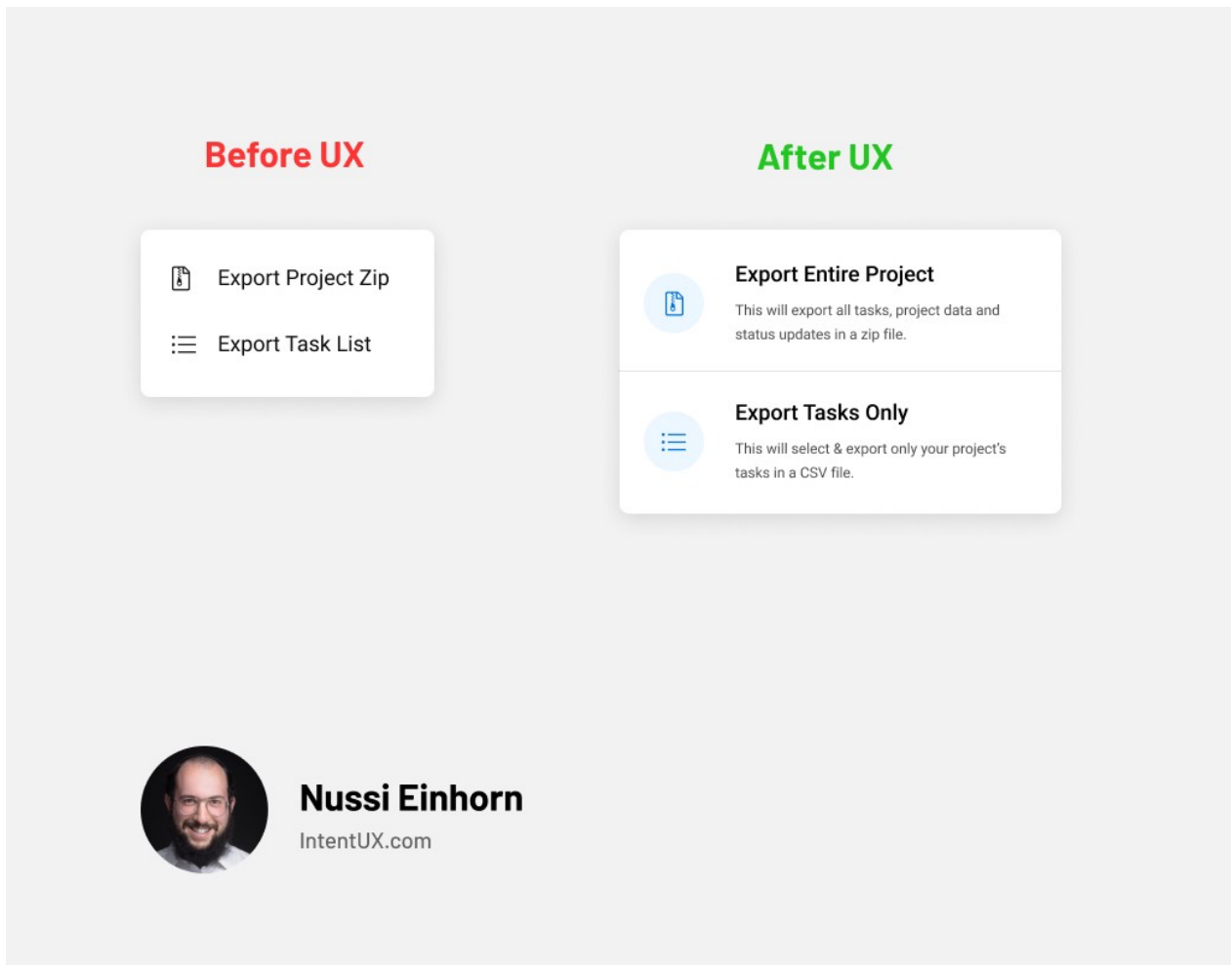
1.



2.



3.



## 2. PRINCIPIOS DE UX (User Experience)

### 2.1. Fundamento: Diseño Centrado en el Usuario (DCU)

El **Diseño Centrado en el Usuario (UCD – User-Centered Design)** es el núcleo del UX. Consiste en **diseñar a partir del conocimiento del usuario**, no desde la intuición del diseñador.

#### Etapas clave del DCU:

1. **Investigación del usuario:** comprender quién es, qué necesita, qué problemas enfrenta.
2. **Definición de requerimientos:** transformar sus necesidades en objetivos de diseño.
3. **Prototipado:** crear modelos tempranos del producto para validarlo antes de construirlo.
4. **Pruebas con usuarios:** evaluar la usabilidad y obtener retroalimentación.
5. **Iteración:** mejorar continuamente el diseño según los hallazgos.

### **Ejemplo práctico:**

Antes de rediseñar una app de transporte urbano, se entrevista a los usuarios:

- Algunos no entienden cómo pagar.
- Otros no saben dónde ver la hora de llegada.

El equipo UX rediseña el flujo para que sea **más predecible y claro**, basándose en esos hallazgos.

## **2.2. Principios Fundamentales de UX**

### **2.2.1. Usabilidad**

La interfaz debe ser **fácil de aprender, eficiente y libre de errores**. Un usuario debe poder realizar su tarea sin sentirse confundido ni frustrado.

*Ejemplo:*

Un formulario que valida automáticamente el correo y muestra mensajes de ayuda mejora la usabilidad.

### **2.2.2. Accesibilidad**

Un buen diseño UX **considera a todos los usuarios**, incluyendo personas con limitaciones visuales, motrices o cognitivas.

Esto implica usar **buen contraste, texto legible, navegación por teclado y compatibilidad con lectores de pantalla**.

*Ejemplo:*

El sitio GOV.UK aplica estándares de accesibilidad WCAG 2.2, asegurando que todos los elementos sean perceptibles y operables.

### **2.2.3. Consistencia**

El sistema debe **comportarse de manera predecible**: los mismos íconos, colores y patrones deben tener el mismo significado en todo el producto.

*Ejemplo:*

En Google Workspace, los botones de acción principal son siempre azules. Esto entrena al usuario y reduce su carga cognitiva.

#### 2.2.4. Feedback o Retroalimentación

Cada acción del usuario debe tener una **respuesta visible**. Esto confirma que el sistema recibió la acción y genera confianza.

*Ejemplo:*

Un botón que muestra una animación o un mensaje de “Guardado correctamente” después de presionarlo.

#### 2.2.5. Flujo de usuario (User Flow)

El camino que sigue el usuario para lograr un objetivo debe ser **lógico y sin fricciones**. Los pasos deben estar alineados con su expectativa mental.

*Ejemplo:*

En una tienda online, el flujo ideal sería: Buscar producto → Ver detalles → Añadir al carrito → Pagar → Confirmar.

Cualquier paso adicional o confuso rompe la experiencia.

#### 2.2.6. Arquitectura de información

Se refiere a **cómo se estructura, nombra y organiza el contenido** dentro del sistema. Una arquitectura clara permite que el usuario encuentre lo que busca sin esfuerzo.

*Ejemplo:*

Wikipedia utiliza jerarquías claras, enlaces internos y un buscador visible que prioriza la información más consultada.

#### 2.2.7. Emocionalidad y deleite

Más allá de la eficiencia, una buena UX **genera placer y conexión emocional**. Esto puede lograrse con microinteracciones, animaciones suaves o mensajes empáticos.

*Ejemplo:*

Cuando completas un pedido en Duolingo, aparece un personaje celebrando con confeti: eso refuerza la satisfacción y motiva al usuario.

### 2.3. Actividad práctica: "Detecta los errores de UX"



Comparar los sitios:

- [https://www.tesla.com/es\\_PR/drive](https://www.tesla.com/es_PR/drive)
- <https://www.ryanair.com/es/es>

### 3. PRINCIPIOS DE UI (User Interface)

#### 3.1. ¿Qué es el diseño de interfaz?

La **UI (User Interface)** es la capa visual e interactiva que conecta al usuario con el sistema. Mientras la UX define *qué debe hacer* el producto y *cómo debe sentirse*, la UI define *cómo debe verse y comportarse visualmente* cada elemento.

#### Definición experta:

“El diseño de interfaz busca comunicar la funcionalidad del producto de forma visual, intuitiva y coherente, ayudando al usuario a realizar tareas sin necesidad de instrucciones.”  
— Luke Wroblewski

#### 3.2. Principios esenciales de UI

##### 3.2.1. Claridad visual

El diseño debe **comunicar su propósito sin ambigüedad**. Cada elemento (botón, icono, texto, color) debe tener un significado claro.

#### Ejemplo:

En Google Drive, los íconos son simples y uniformes: un signo “+” siempre significa *crear nuevo*, sin necesidad de texto adicional.

#### Buenas prácticas:

- Evita íconos confusos o sin etiquetas.
- Usa textos claros y concisos.
- Asegúrate de que el usuario sepa siempre **dónde está** y **qué puede hacer**.

##### 3.2.2. Jerarquía visual

Es el **orden en que los ojos del usuario perciben la información**. Debe guiarse por tamaño, color, contraste y posición.

#### Ejemplo:

En una página de producto de Amazon:

- El **nombre del producto** es grande y oscuro (primer nivel).
- El **precio** tiene color distinto (segundo nivel).
- Los **botones de acción** destacan con color amarillo (nivel principal de acción).

**Buenas prácticas:**

- Usa el contraste y el tamaño para dirigir la atención.
- No compitas visualmente con demasiados elementos importantes.
- Deja espacio en blanco para permitir respiración visual.

### 3.2.3. Consistencia visual

Un sistema visual coherente mejora la comprensión y reduce la carga cognitiva. Los usuarios deben reconocer patrones y predecir comportamientos.

*Ejemplo:*

Material Design de Google mantiene colores, sombras, tipografía y espaciado consistentes en todas sus aplicaciones.

**Buenas prácticas:**

- Usa una **guía de estilo** o **design system**.
- Mantén un lenguaje visual uniforme: botones, iconos, tipografías, etc.
- No cambies los estilos entre pantallas sin justificación funcional.

### 3.2.4. Contraste y color

El color no solo embellece, **comunica estados e intenciones**. El contraste es vital para la **legibilidad y accesibilidad**.

*Ejemplo:*

Un botón azul en fondo blanco destaca y comunica “acción”. Un texto gris claro sobre fondo gris es un error clásico de baja accesibilidad.

**Buenas prácticas:**

- Mantén una relación de contraste mínima de **4.5:1** entre texto y fondo.
- Usa color para guiar, no para decorar.
- Considera significados culturales (rojo = error, verde = éxito, etc.).

### 3.2.5. Tipografía legible

La tipografía define la **voz del producto** y su legibilidad. Un texto mal elegido puede arruinar la experiencia visual.

*Ejemplo:*

Apple usa **San Francisco**, una tipografía limpia y moderna optimizada para pantallas Retina.

**Buenas prácticas:**

- Usa máximo **2 familias tipográficas** por interfaz.
- Cuida el **tamaño mínimo de texto (14–16 px)**.
- Evita texto en mayúsculas prolongadas.
- Mantén alineación coherente y márgenes amplios.

### 3.2.6. Espaciado y alineación

El **espacio en blanco** (white space) no es desperdicio: da estructura, ritmo y elegancia.

*Ejemplo:*

En interfaces de Apple o Notion, el espacio generoso facilita la lectura y reduce la fatiga visual.

**Buenas prácticas:**

- Usa márgenes y paddings consistentes.
- Alinea los elementos en una cuadrícula.
- No temas al vacío: el espacio comunica equilibrio.

### 3.2.7. Microinteracciones y estados

Las microinteracciones son **pequeños detalles animados o visuales** que dan vida a la interfaz. Informan, confirman o deleitan al usuario.

*Ejemplo:*

En LinkedIn, al pulsar “Reaccionar 👍❤️👏”, se despliega una animación sutil que genera satisfacción inmediata.

También los botones que cambian de color al pasar el cursor (*hover*) son microinteracciones.

**Buenas prácticas:**

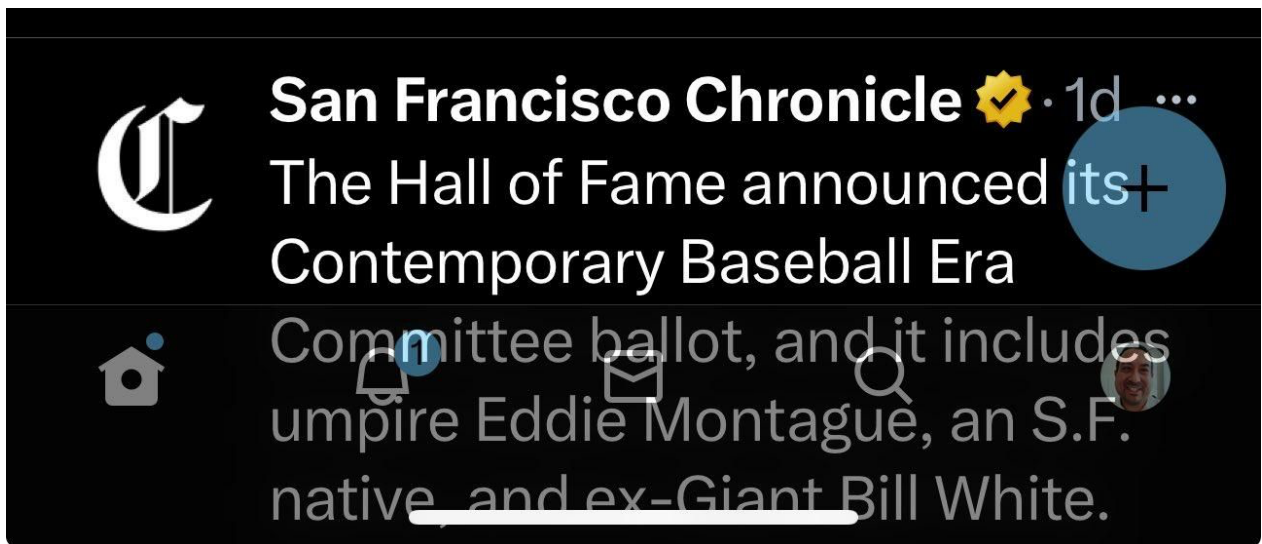
- Usa animaciones cortas (<300 ms).
- Prioriza retroalimentación útil sobre espectáculo.
- No distraigas de la tarea principal.

### 3.3. Errores comunes de UI (y cómo evitarlos)

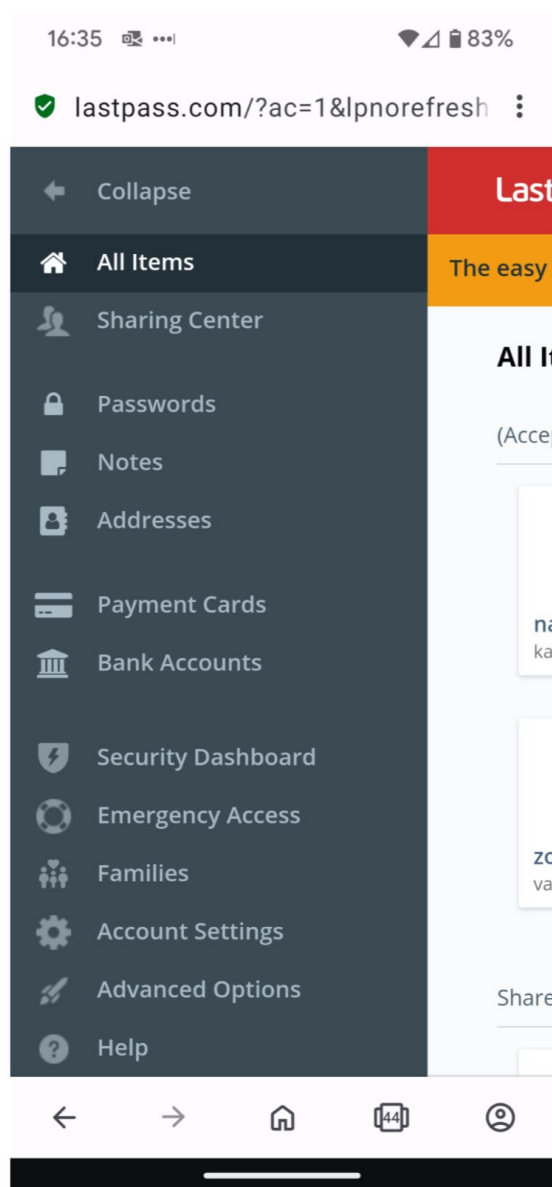
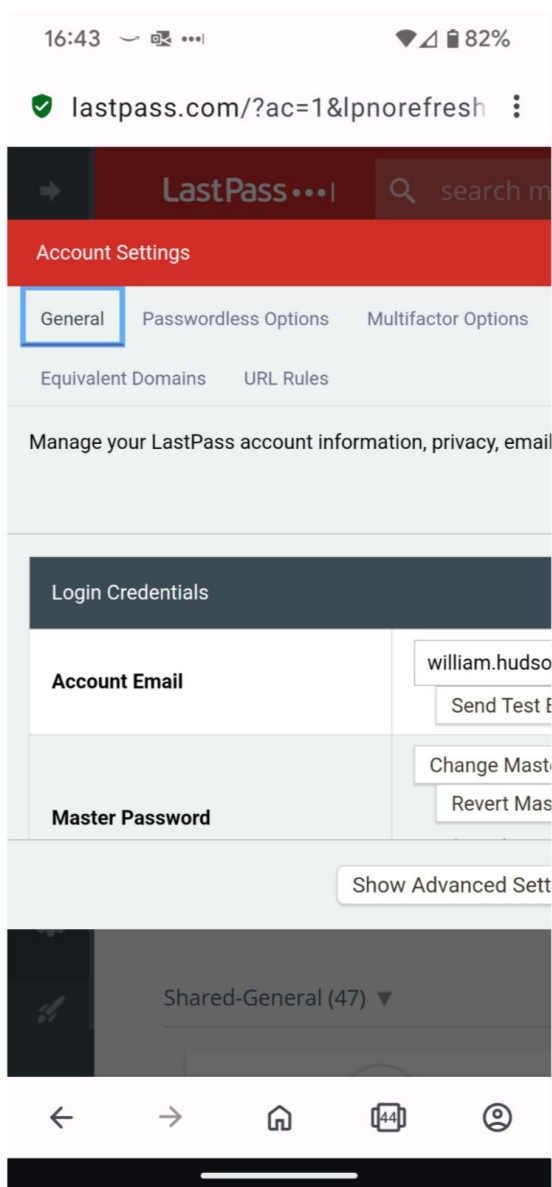
Error	Problema que causa	Solución
Demasiados colores o tipografías	Confusión visual	Limitar paleta y jerarquía tipográfica
Botones iguales para acciones distintas	Ambigüedad	Diferenciar por color o etiqueta
Textos poco legibles	Baja accesibilidad	Ajustar contraste y tamaño
Elementos sin alineación	Desorden visual	Usar cuadrículas y guías
Ausencia de feedback visual	Inseguridad del usuario	Animar estados o mostrar confirmaciones

### 3.4. Actividad práctica

#### 1. Elementos superpuestos



## 2. Implementación para móvil deficiente



### 3. Diseño desordenado

The screenshot displays the IMDb website interface. At the top, there is a navigation bar with the IMDb logo, a menu icon, a search bar, and links for IMDbPro, Watchlist, Sign In, and EN. Below the navigation bar is a large promotional banner for the Netflix series 'KAALA PAANI', featuring a scene from the show and a 'Watch Now' button. Underneath the banner is a section for the actor Scoot McNairy, including his name, roles (Actor, Producer, Soundtrack), a portrait photo, and a video trailer for 'Lyle, Lyle, Crocodile (2022)'. To the right of the trailer is a sidebar with '81 VIDEOS' and '99+ PHOTOS'. Below the main content area, there is a section for 'Awards' showing '6 wins & 16 nominations'. The overall design is cluttered with multiple elements overlapping and a lack of clear visual hierarchy.

#### 4. Alto contraste, deficiente visibilidad

