



ITESO, Universidad  
Jesuita de Guadalajara

# ***UI / UX***

Lic. Francisco José  
Aguilar Morales

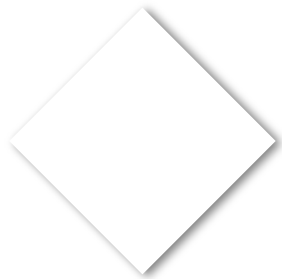
## ***¿Qué es User Interface (UI)?***

La **Interfaz de Usuario** hace referencia a la interfaz (diseño) con la que las personas interactúan con las plataformas digitales, es decir, es la interfaz que utiliza un usuario para realizar un pedido en una tienda online o para acceder a una app a través de un smartphone.

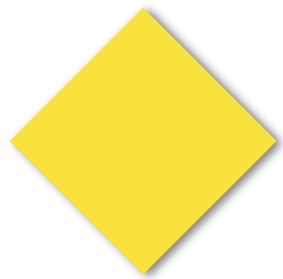
La interfaz abarca desde: temas en diseño web, como la creación de elementos que son visibles para el usuario a través de los que puede efectuar alguna acción.

## ***Psicología del color***

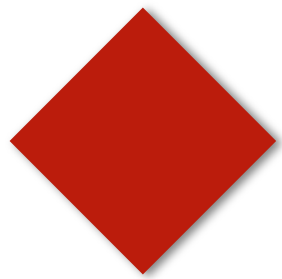
La **psicología del color** es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos



Puro  
Inocente



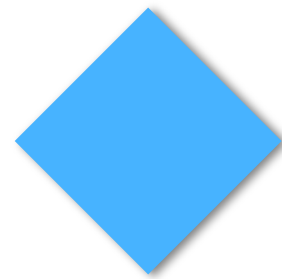
Felicidad  
Riqueza  
Poder  
Abundancia  
Acción



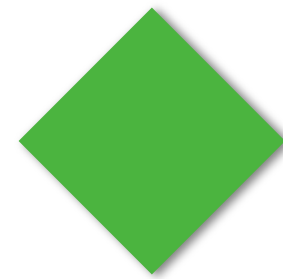
Estimulación  
Pasión  
Fuerza  
Revolución  
Virilidad  
Peligro



Lujuria  
Sensualidad  
Divino  
Exaltación



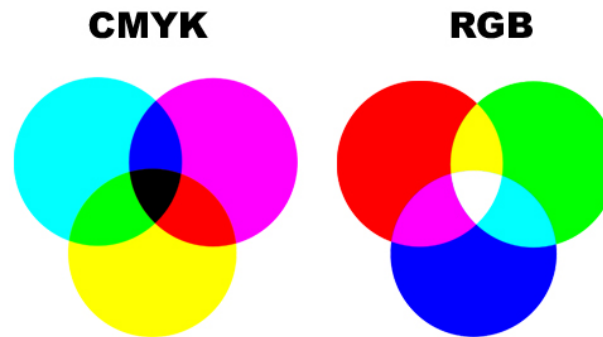
Tranquilidad  
Frescura  
Inteligencia



Juventud  
Esperanza  
Acción  
Ecológico

### ***CMYK***

Es el acrónimo de los colores básicos (Cian, Magenta, Amarillo y Negro), estos se utilizan en las impresiones a cuatro colores.



### ***RGB***

Para los dispositivos de visualización ( pantallas ) se utiliza el rojo, verde y azul (RGB)

# ***Icono***

Los iconos transmiten significado y son una herramienta poderosa para comunicar acciones. Aunque un mal uso de los iconos también puede afectar la usabilidad de un sitio web y, por tanto, repercutir en la experiencia de usuario

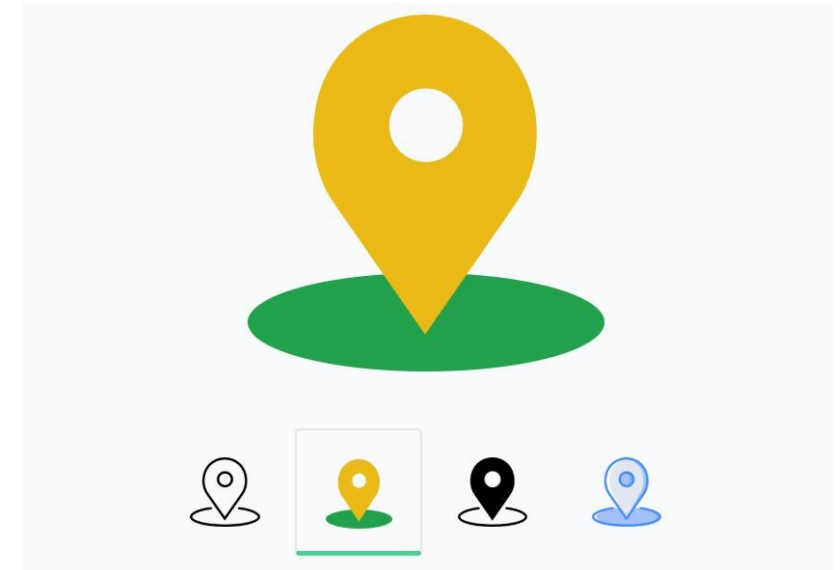
Los principios básicos que los iconos deben seguir en una página web son simplicidad y concisión

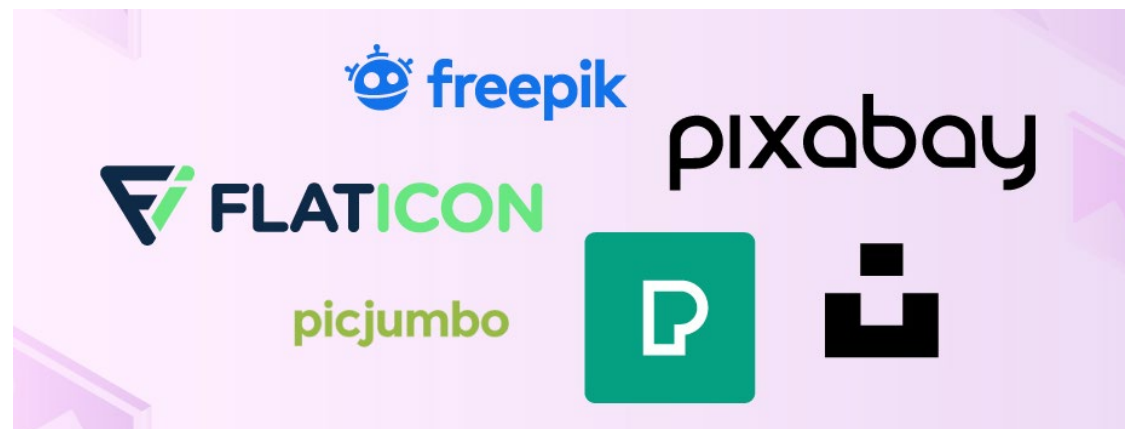
*¿Qué iconos conoces?*

## Icono

Aunque debes elegir la usabilidad por encima de la creatividad cuando se trata de diseño web, es importante que los iconos que selecciones sigan el estilo general de la página y lo refuercen.

Todos los iconos deben tener un estilo o diseño similar siempre que sea posible. Si optas por ser creativo, asegúrate de que el estilo se pueda identificar claramente en todo el sitio.





## ***Tipografía***

Podemos definir la tipografía como “el arte de diseñar las letras”. Se denomina así a la disciplina que estudia la representación gráfica de las letras para que el lenguaje escrito sea efectivo.

Toda la familia de caracteres se ha diseñado siguiendo unas mismas pautas y estilo. Posteriormente se han incluido en un archivo contenedor con formato [OpenType](#) (Microsoft y [Adobe](#)) o [Truetype](#) (Apple).



## Tipografía

Podemos clasificar a las fuentes tipográficas por su morfología en 4 grandes grupos:

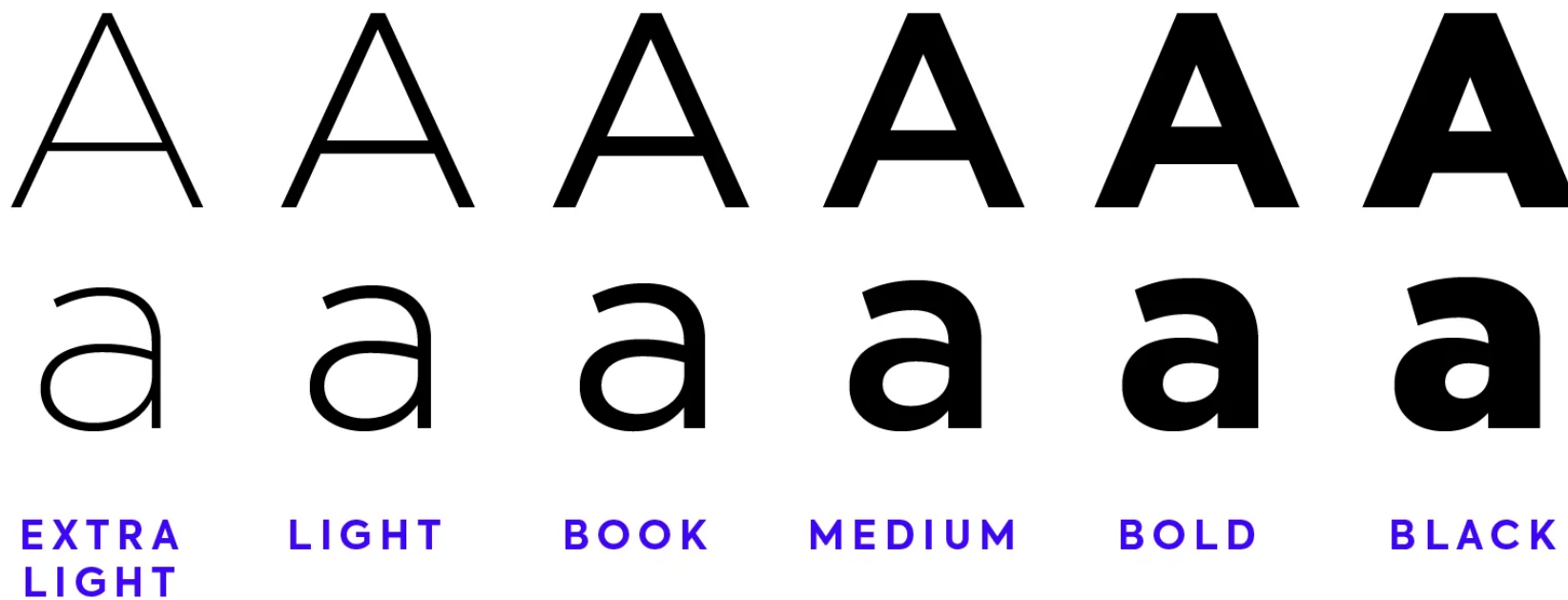
- Con serifa (romanas)
- Sin serifa (palo seco)
- Cursivas (manuscritas)
- Decorativas (exposición)

Aa  
Serif

Aa  
Sans Serif

Aa  
Slab Serif

## Tipografía



## ***Tipografía***

### ***Tipografía web***

Las fuentes web seguras son fuentes que pueden estar presentes en una amplia gama de sistemas informáticos y de páginas web. Esto hace que sea altamente probable que el contenido sea visualizado con la fuente deseada. Si un visitante no tiene la fuente especificada, su navegador va a intentar seleccionar una fuente similar.

Las fuentes publicadas incluyen:

**Arial, Courier New, Times New Roman, Comic Sans, Impact, Georgia, Trebuchet y Verdana**

*¿Qué tipo de tipografía hay que utilizar en una app?*

## ***Retícula***

La retícula debe proporcionar uniformidad, armonía y coherencia a cualquier proyecto y su uso agiliza el proceso de maquetación. El tiempo empleado al generar la retícula compensa totalmente y a partir de esta nos limitaremos a colocar textos, imágenes y demás elementos.

Tipos de retículas: **Manuscrito (editorial), Retícula de columnas, Modular, Jerárquica**

## ***Wireframe***

Un wireframe no es más que un boceto dónde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una solución digital. En los wireframes no se utilizan ni colores, ni tipografías ni cualquier elemento gráfico. Lo importante es centrarse en la funcionalidad del sitio y la experiencia del usuario.

*¿Dónde realizar los wireframes?*

## ***Prototipo***

Una vez terminado el wireframe, se pasa a realizar el prototipo, en el cual ya se coloca toda la parte de diseño como lo son colores, tipografías, imágenes, iconos etc. El prototipo nos sirve para la validación del cliente y para que el desarrollador pueda ver cómo sería la app y que funciones haría cada botón, icono link etc.

Una vez aprobada por el cliente pasamos a realizar los **assets**.



Adobe XD

VS



InVision Studio

VS



Sketch

VS



Figma

## ***¿Qué es User Experience (UX)?***

UX hace referencia al tipo de trabajo que se hace en esta disciplina usar un conjunto de habilidades diferentes entre sí para "diseñar" una nueva experiencia del usuario de alguna **interfaz que contempla 3 aspectos principales:**

**La usabilidad:** es la funcionalidad misma, la que permite que un producto cumpla el objetivo para el que fue creado sin problemas.

**Accesibilidad:** se refiere a qué tan fácil resulta para el usuario entender el producto.

**La Interacción entre usuario y producto:** va desde lo técnico a lo más emocional, sobre cómo el usuario percibe el producto.





*Ir a actividades*