

4. Pon un ejemplo de UI y otro de UX

UI	UX
Un formulario tiene un diseño limpio y atractivo, con tipografía moderna y botones grande y coloridos de forma que sea todo más intuitivo y en caso de error mostrar debajo de los campos el error resaltado en rojo con mensajes claros y directos.	Un formulario de registro permite al usuario crear una cuenta en pocos pasos permitiendo autocompletar algunos campos, mostrando una barra de progreso para ver cuánto falta para terminar y guardando los datos por si el usuario decide terminar más tarde.

5. Describe brevemente todos los principios del diseño interactivo que encuentres y pon un ejemplo.

Principio interactivo	Ejemplo
Visibilidad: El diseño debe mostrar claramente los elementos interactivos para que el usuario sepa qué opciones están disponibles.	En una aplicación de mensajería, los íconos de "Enviar" y "Adjuntar archivo" están siempre visibles para que el usuario sepa que puede interactuar con ellos.
Retroalimentación (Feedback): El sistema debe dar respuestas inmediatas a las acciones del usuario, indicando que su acción ha sido recibida y procesada.	Cuando haces clic en un botón para enviar un formulario, un mensaje como "Enviando..." o una barra de progreso indica que la solicitud está siendo procesada.
Control del Usuario: El usuario debe sentir que tiene control sobre el sistema y puede deshacer errores o realizar acciones fácilmente.	En una aplicación de edición de texto, el botón "Deshacer" permite revertir la última acción, proporcionando control total al usuario.
Consistencia: El diseño debe ser coherente en toda la interfaz, de modo que los usuarios no se confundan con diferentes comportamientos en distintas secciones.	En una app móvil, los botones de "Guardar" siempre están ubicados en el mismo lugar y tienen el mismo color, lo que genera familiaridad para el usuario.
Accesibilidad: El diseño debe ser utilizable por la mayor cantidad de personas posible, incluidas aquellas con discapacidades.	Un sitio web que permite la navegación por teclado y que tiene un contraste alto en los textos para facilitar la lectura a personas con discapacidades visuales.
Prevención de Errores: El diseño debe minimizar las posibilidades de que el usuario cometa errores y, si los comete, deben ser fáciles de corregir.	Un campo de formulario que valida automáticamente la dirección de correo electrónico y muestra un mensaje de advertencia si está mal escrita antes de enviar.
Flexibilidad: El diseño debe adaptarse a diferentes niveles de experiencia del usuario, permitiendo tanto accesos rápidos como rutas más detalladas.	Un software de edición de video que permite accesos rápidos para usuarios avanzados a través de atajos de teclado, mientras que los novatos pueden usar menús visuales más detallados.
Simplicidad: El diseño debe ser claro y evitar la sobrecarga de elementos, haciendo que la interfaz sea fácil de entender y usar.	La interfaz de Google es simple: solo un campo de búsqueda y un botón, lo que facilita que cualquier usuario entienda su propósito.