

PUERTA 18

# UX-UI

curso

*<Front End>*

---

# INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO

## ¿Qué es el diseño de experiencia de usuario?

Es una filosofía de diseño cuyo objetivo es crear productos que resuelvan necesidades concretas del usuario, **satisfactorios, amigables y fáciles de usar.**

---

## UX: su metodología es ...

**el diseño centrado en el usuario**

**El usuario debe ser el centro de toda decisión de diseño.**

Preguntas a responder:

- ¿Quién usará el sistema?
- ¿Qué es lo que hará con él?
- ¿Qué información necesitará para cumplir sus objetivos?

## EL DISEÑADOR UX

- Se enfoca en lo que experimenta el usuario antes, durante y después de la interacción.
  - Valida con el usuario, analizando motivaciones y necesidades de éste para considerar qué contenidos, interfaz e interacciones darán mejores resultados.
-

## ¿Qué es una interfaz?

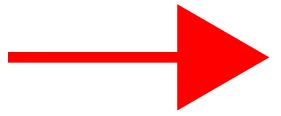
La interfaz de usuario es el medio con que el usuario puede interactuar con una máquina, un equipo o una computadora, deben ser fáciles de entender y fáciles de accionar.

---

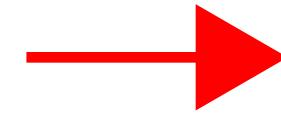
## Desarrollo de una interfaz



**CLIENTE**



**EQUIPO DE  
DESARROLLO**



**USUARIO**

- ↓  
● Rentabilidad  
● Objetivos

- ↓  
● Diseño  
● Programación  
● Contenidos

- ↓  
● Información  
fácil y rápida

## Proceso de desarrollo



### INVESTIGACIÓN

Obtener toda la información posible sobre el proyecto, el producto y el usuario.

### ORGANIZACIÓN

Ordenar, rotular y estructurar la información.

### DISEÑO

Proponer el diseño, el “look and feel” a partir de lo organizado. El contenido, el diseño de interacción.

### PRUEBA

Testear la propuesta con el cliente y con el usuario.

UX: **enfoque de trabajo que abarca varias disciplinas...**

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

USABILIDAD

DISEÑO DE INTERACCIÓN

ACCESIBILIDAD

---

UX: **enfoque de trabajo que abarca varias disciplinas...**

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

USABILIDAD

DISEÑO DE INTERACCIÓN

ACCESIBILIDAD

---

# ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

## ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

### FUNCIÓN

Organizar, clasificar, ordenar, estructurar y describir los contenidos de un sitio web

### OBJETIVO

Satisfacer necesidades informativos con el mínimo esfuerzo posible. RECUPERAR FÁCIL LA INFORMACIÓN

### “FINDABILITY”

Se refiere al grado en que una AI satisface a sus usuarios.

---

## ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Debe definirse en las primeras etapas del diseño, de esta organización conceptual dependerá el diseño.

UNA MALA ARQUITECTURA ES LA PIEDRA  
CON LA QUE AL TROPEZAR LOS  
USUARIOS LES IMPEDIRÁ REALIZAR  
OTRAS TAREAS (consultar, comprar,  
inscribirse, etc)

## COMPONENTES:

- ORGANIZACIÓN
  - CLASIFICACIÓN
  - ROTULADO
  - NAVEGACIÓN
-

## ETAPAS DEL AI

### Definir el propósito del sitio

Debe establecerse claramente la idea de lo quiere lograrse.

#### Preguntas a formularse:

- ¿Cuál es la misión del cliente?
- ¿Cuáles son las metas y objetivos a corto y mediano plazo del sitio?
- ¿Cómo puedo hacer la web atrayente a los usuarios?

## ETAPAS DEL AI

### Definir el contexto

- Determinación la audiencia (puede haber más de una)
- Determinación de los escenarios:
- Visualizar la funcionalidad del sistema.  
Qué puede realizar un determinado usuario dentro del sitio.
- Recopilación de información

## ETAPAS DEL AI

### ESTRUCTURACIÓN Y ORGANIZACIÓN

La estructura debe reflejarse en esquemas gráficos que puedan ser discutidos: segmentación de espacios, distribución de menús.

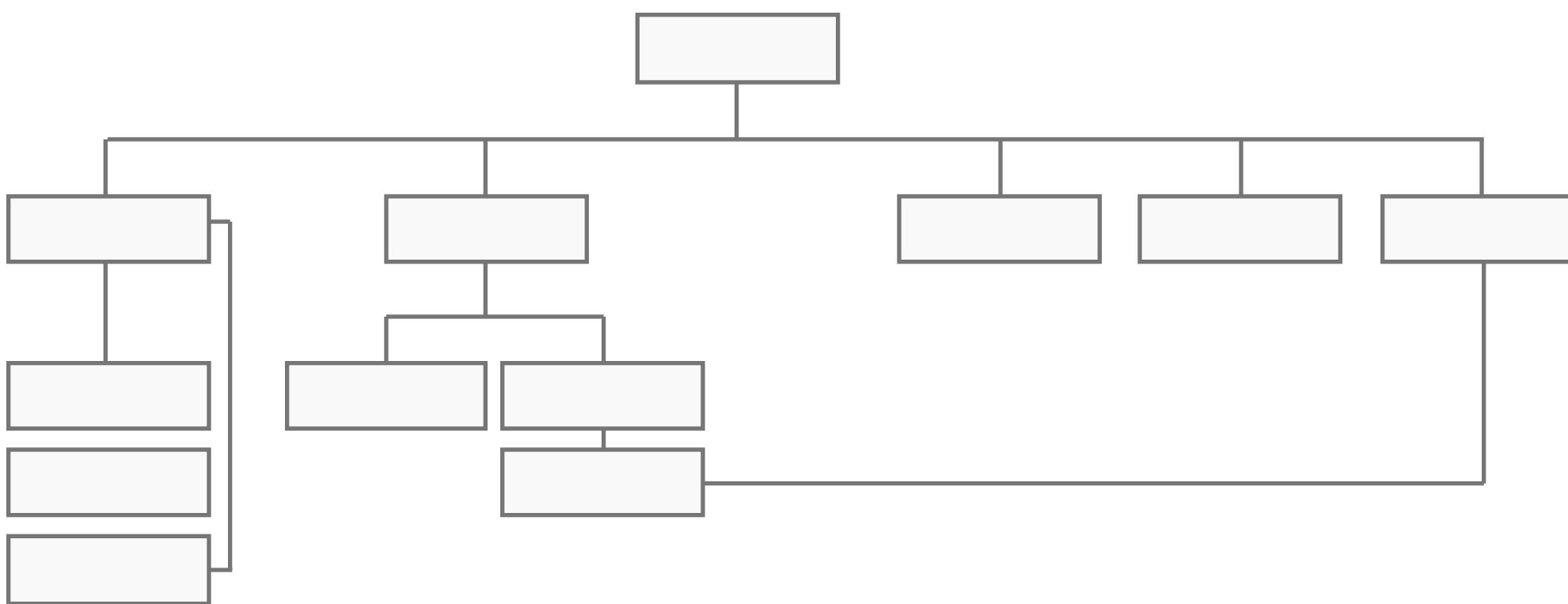
**ESQUEMA JERÁRQUICO**

**ESQUEMA DE SEGMENTACIÓN DE ESPACIOS**

**ESQUEMA DE BOCETO**

# ETAPAS DEL AI: ESTRUCTURACIÓN Y ORGANIZACIÓN

# ESQUEMA JERÁRQUICO



Se representan visualmente las distribuciones y relaciones entre los contenidos jerárquicos asociativos o equivalentes.

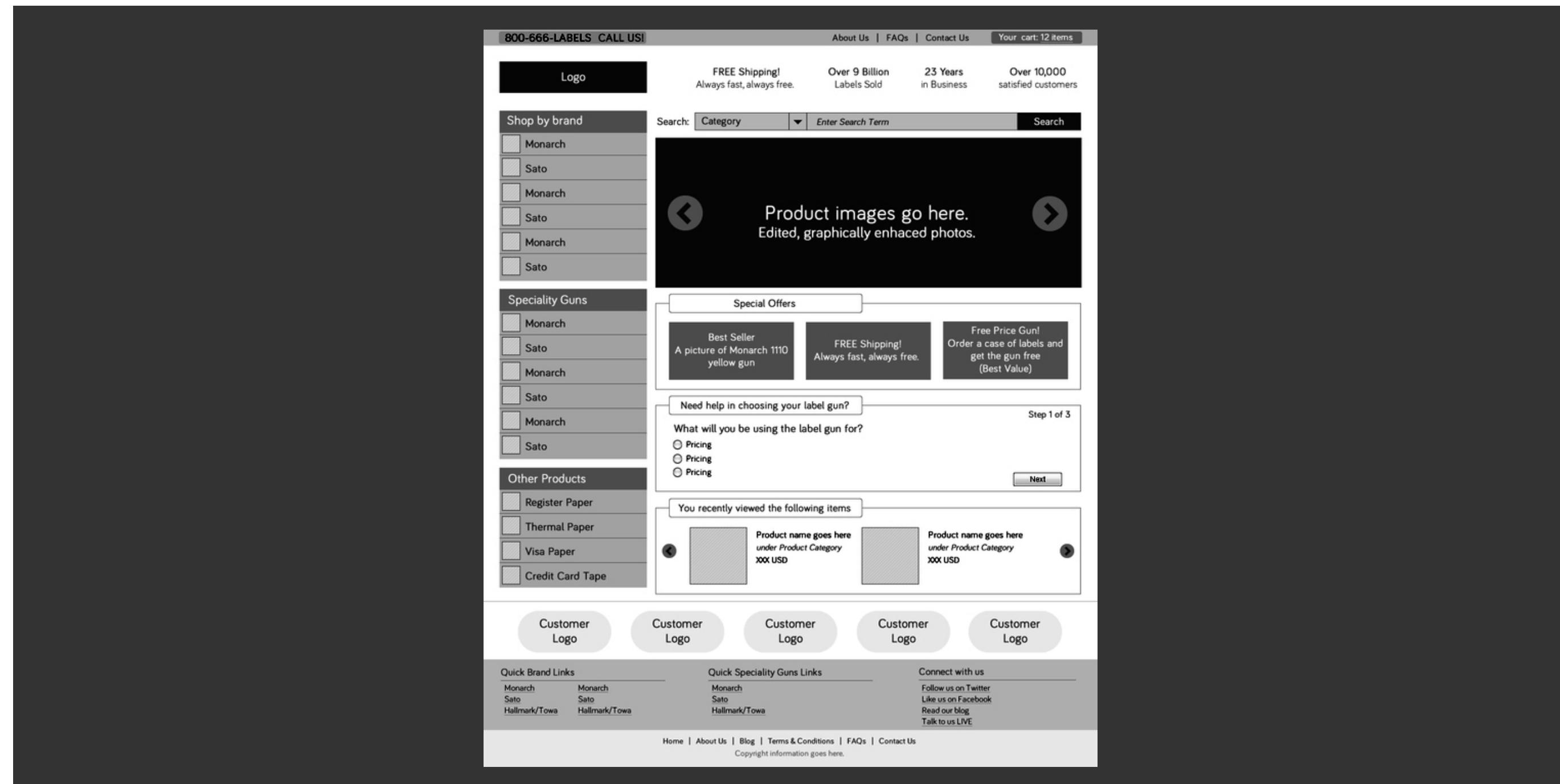
## ETAPAS DEL AI: ESTRUCTURACIÓN Y ORGANIZACIÓN

### ESQUEMA DE SEGMENTACIÓN DE ESPACIOS



Se podrá visualizar que información se mostrará en determinado espacio

## ETAPAS DEL AI: ESTRUCTURACIÓN Y ORGANIZACIÓN



## COMPONENTES: SISTEMAS DE NAVEGACIÓN

Una barra de navegación puede ser horizontal, vertical, desplegable o permanente.

**GLOBALES:** Acceso a secciones principales

**LOCALES:** Acceso a las secciones internas

**AD HOC:** Acceso a secciones relacionadas

## COMPONENTES: SISTEMAS DE NAVEGACIÓN

ES IMPORTANTE QUE EL NAVEGANTE SIEMPRE TENGA  
INFORMACIÓN SOBRE SU UBICACIÓN EXACTA.

Puede apoyarse la navegación utilizando tablas de contenido, índice, breadcrumbs, mapa de sitio, etc.

## COMPONENTES: ROTULADO

Representación de la información.

Describe el contenido de una Web.

ENLACES

ENCABEZADOS

ÍCONOS

FUNDAMENTAL EN LA INDIZACIÓN DE DOCUMENTOS

## COMPONENTES: SISTEMA DE BÚSQUEDA

Permiten encontrar rápidamente la información.  
Pueden tener opciones de filtrado por secciones,  
tipo de documento, etc.

IMPRESCINDIBLE EN SITIOS  
CON MUCHA INFORMACIÓN

UX: **enfoque de trabajo que abarca varias disciplinas...**

### ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

USABILIDAD

DISEÑO DE INTERACCIÓN

ACCESIBILIDAD

---

# USABILIDAD

La usabilidad de una interfaz se mide en:

- CURVA DE APRENDIZAJE
  - RECORDABILIDAD
  - EFICACIA
  - EFICIENCIA
  - SATISFACCIÓN
-

### USABILIDAD

La Usabilidad es la disciplina que tiene como objetivo reducir al mínimo las dificultades de uso de un producto, una web, una app, etc..

LA USABILIDAD  
ES ESENCIAL PARA TODAS  
LAS PAGINAS WEB

¿Qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa?



¿Qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa?



¿Qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa?



**JAKOB NIELSEN:** Su decálogo es la base teórica en la que se apoyan las actuales “buenas prácticas” en el diseño de interfaces de usuario.

## 10 PRINCIPIOS DE USABILIDAD:

1. Visibilizar lo que está pasando.
  2. Hablar en el lenguaje del usuario
  3. Darle el control y la libertad al usuario.
  4. Consistencia y estándares. Mismos colores, botones, etc.
  5. Prevención de errores. Fácil de usar para usuarios nuevos.
  6. Reconocimiento antes que recuerdo.
  7. Flexibilidad y eficiencia de uso para usuarios expertos
  8. Estética y diseño minimalista
  9. Ayudar a los usuarios a reconocer. Lenguaje claro y simple
  10. Ayuda y documentación
-

**UX: enfoque de trabajo que abarca varias disciplinas...**

**ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN**

**USABILIDAD**

**DISEÑO DE INTERACCIÓN**

**ACCESIBILIDAD**

---

## DISEÑO DE INTERACCIÓN

## DISEÑO DE INTERACCIÓN

Su objetivo es el momento en que el usuario interactúa con el sistema. Es la estructura y comportamiento del mismo.



## Sus objetivos:

- Definir como se va a interactuar... teclado, mouse, táctil...
  - Dar pistas y sugerencias de acción
  - Anticiparse al error al usuario. ej. Mensajes de error.
  - Feedback del usuario. ej. Desuscripciones
  - Hacer las cosas mas simples posibles.
-

UX: **enfoque de trabajo que abarca varias disciplinas...**

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

USABILIDAD

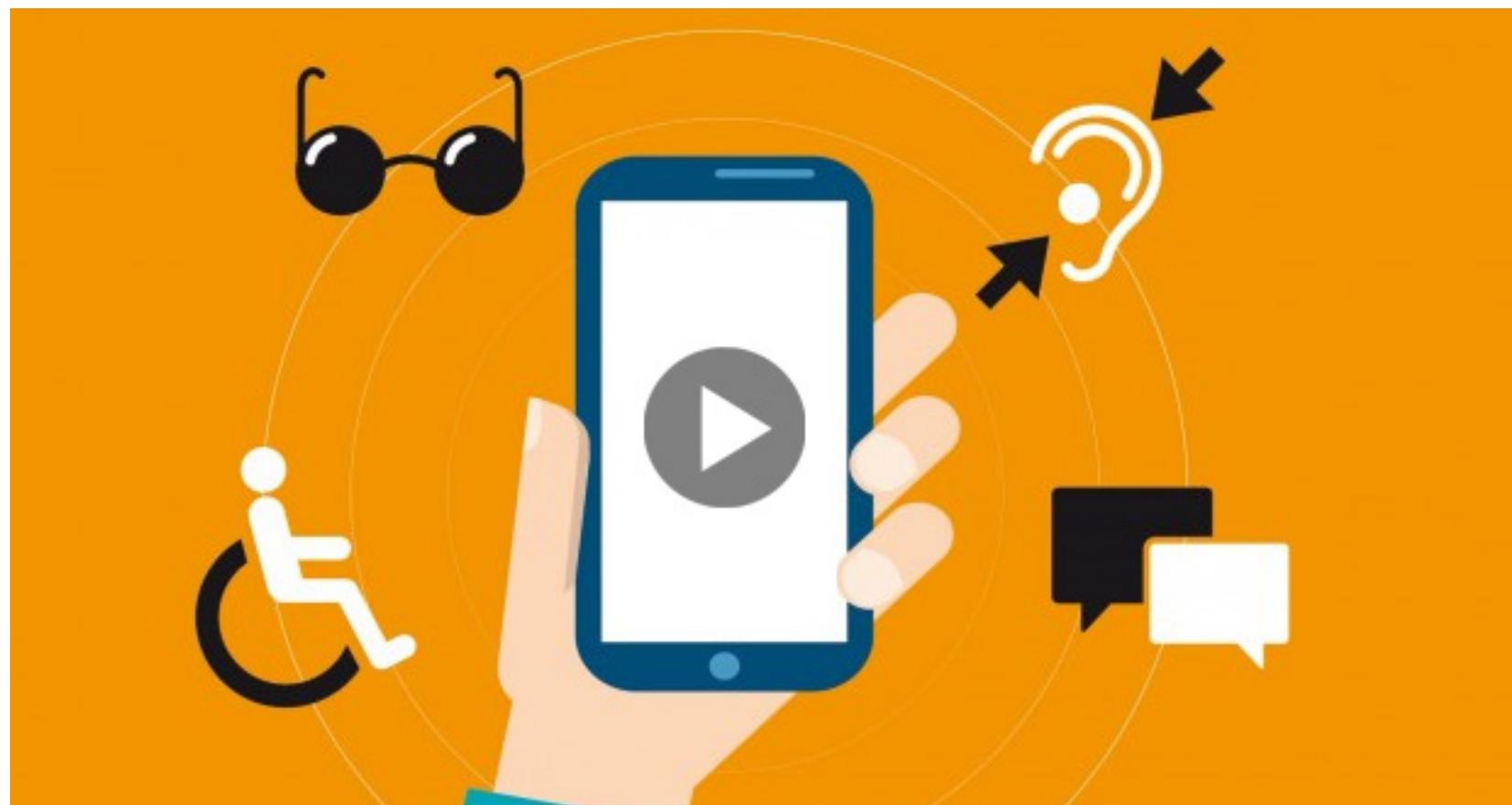
DISEÑO DE INTERACCIÓN

ACCESIBILIDAD

# ACCESIBILIDAD

## ACCESIBILIDAD

Su objetivo es que el contenido esté al alcance de usuarios con capacidades reducidas temporales o permanentes, garantizando la igualdad real de oportunidades y trato.



## Algunos ejemplos de accesibilidad

- Videos con subtítulos.
  - Textos grandes y contrastados
  - Botones y zonas de acción amplias
  - Texto alternativo en las imágenes
  - Nombres de links significativos
-

**LEY DE ACCESIBILIDAD DE LA INFORMACION  
EN LAS PAGINAS WEB  
Ley 26.653 sancionada 3-11-2010**

<https://www.w3c.es/Traducciones/es/WAI/intro/accessibility>

<https://www.argentina.gob.ar/onti/accesibilidad-web>

---

**¡Muchas Gracias!**