

Diseño de interfaces y aplicaciones

José Corrochano Pardo

Desarrollo de interfaces – 2dam

**ÍNDICE**

[**Actividad Propuesta 1** 2](#_Toc177988326)

[**Actividad Propuesta 2** 2](#_Toc177988327)

[Buen diseño (Facebook Actual) 3](#_Toc177988328)

[Mal Diseño (Facebook 2004) 4](#_Toc177988329)

[Conclusión: Buena / Mala Interfaz 4](#_Toc177988330)

[**Actividad Propuesta 3** 5](#_Toc177988331)

[**Actividad Propuesta 4** 6](#_Toc177988332)

[**Actividad Propuesta 5** 7](#_Toc177988333)

[**Actividades Finales** 7](#_Toc177988334)

[**Bibliografía** 8](#_Toc177988335)

# **Actividad Propuesta 1**

**Según los problemas definidos por licklider y clarck. ¿Qué solución o soluciones podrías proponer para facilitar la interacción persona-ordenador?**

­Los problemas que mencionaron Licklider y Clark están relacionados en su mayoría con la dificultad de comunicación entre humanos y máquinas, por culpa de aspectos como la complejidad de la interfaz, la baja eficiencia y la falta de naturalidad en la interacción.

Algunas de las posibles soluciones a estos problemas son las siguientes:

1. Uso de interfaces de voz e interfaces conversacionales, ya que puede ayudar a los usuarios para interactuar de forma más sencilla con las máquinas
2. Desarrollar interfaces gráficas intuitivas y fáciles de usar, con elementos que sean familiares para el usuario como iconos y menús.
3. Implementar interfaces que permitan interactuar mediante diversos modos como voz, gestos y toques.

# **Actividad Propuesta 2**

**Busca alguna aplicación que, al igual que en la figura 1.1, se pongan de manifiesto las diferencias entre una aplicación con un buen diseño y otra con un mal diseño. ¿Qué te hace clasificarlos dentro de esas categorías? ¿Qué partes consideras que son las más importantes?**

A continuación, voy a analizar cómo ha cambiado la interfaz de Facebook desde 2004 hasta hoy, mostrando las diferencias entre un diseño más simple y limitado, como el que tenía al inicio, y uno más moderno y funcional, como el actual. También explicaré qué hace que un diseño sea bueno o malo, destacando aspectos clave como la facilidad de uso, la organización y la experiencia que ofrece al usuario.

## Buen diseño (Facebook Actual)

**Clasificación: Buena Interfaz**

* Cuenta con un diseño visual atractivo debido al uso de elementos como imágenes de perfil, stories, y colores oscuros, lo que hacen que la interfaz sea mucho más atractiva y moderna.
* También tiene una **navegación clara y estructurada, ya que en** la barra lateral izquierda ofrece varios accesos rápidos, permitiendo una interacción fácil y organizada.
* Las historias, posts y otros elementos multimedia se destacan visualmente, mejorando la interacción del usuario.
* El modo oscuro es una mejora de accesibilidad que permite reducir la fatiga visual, lo cual es muy apreciado hoy en día.
* El contenido principal está claramente diferenciado de los menús y opciones secundarias, por lo que hay una buena jerarquía visual

**Partes más importantes a destacar:**

* La barra lateral izquierda proporciona una navegación bastante buena y permite acceder rápidamente a diversas funciones sin interrumpir demasiado.
* En el centro de la pantalla, donde los usuarios pasan más tiempo, el contenido multimedia está claramente presentado y es fácil de interactuar con él.
* El modo oscuro y las opciones rápidas en la barra lateral derecha hacen que la personalización sea rápida y sencilla.

## Mal Diseño (Facebook 2004)

**Clasificación: Mala Interfaz**

* Aunque el diseño es simple y claro, carece de elementos visuales y jerarquía de información, lo que hace que se vea demasiado básico.
* Solo hay dos botones principales, lo que limita las opciones para el usuario. No hay accesos directos ni opciones de interacción claras.
* La interfaz depende en gran medida del texto. Las funcionalidades están listadas como simples frases, y no hay íconos ni visualización atractiva de los elementos.
* La tipografía, colores y diseño son planos y se ve bastante anticuado.

**Partes más importantes a destacar:**

* Formulario sencillo y directo, pero demasiado básico en comparación con las expectativas actuales.
* Las listas proporcionan una idea clara de lo que la plataforma puede hacer, pero no son visualmente atractivas.
* No hay imágenes, íconos o indicaciones claras de una experiencia interactiva.

## Conclusión: Buena / Mala Interfaz

**La versión de 2004,** aunque cumple con su propósito, es visualmente pobre, carece de estructura, y sufre de un uso excesivo de texto sin elementos visuales de soporte. Sin embargo, la versión actual, es visualmente atractiva, con fácil navegación y un enfoque en multimedia e interacción, cumpliendo con las expectativas modernas de los usuarios. En conclusión, la versión actual de Facebook representa una evolución significativa en términos de UI/UX, adaptándose a las necesidades modernas de los usuarios con una interfaz clara, accesible y más orientada a la interacción.

# **Actividad Propuesta 3**

**Busca una web donde la interfaz se vea diferente desde la pantalla de un equipo, la de un teléfono móvil y la de un ipad, por ejemplo. Realiza capturas y explica si es importante que suceda esto.**

La web que voy a escoger es Notion, la cual es una herramienta de productividad que mantiene la misma estructura y funcionalidades en todas sus versiones, haciendo el contenido fácil de leer y navegar en cualquier dispositivo. Que una web sea responsive es clave, porque de esta forma, ofrece una experiencia cómoda y accesible sin importar el tamaño de pantalla. Esto mejora la satisfacción del usuario, amplía el alcance, ayuda al SEO y reduce costos al evitar versiones separadas para móvil y escritorio.

|  |
| --- |
| ORDENADOR |
|  |
| TABLET |
|  |
| MÓVIL |
|  |

# **Actividad Propuesta 4**

**¿Qué crees que ocurriría si en el diseño de una aplicación solo se llevase a cabo el primer paso, de definición del propósito final, y el ultimo, de desarrollo e implementación? ¿Crees que se podría ahorrar tiempo al suprimir los dos pasos intermedios?**

Si en el diseño de una aplicación solo se realizase el primer paso y el último, probablemente el proyecto tendría muchos problemas. Aunque a primera vista podría parecer que se ahorra tiempo al suprimir los pasos intermedios, la realidad es que estos son esenciales para asegurar que el desarrollo sea efectivo y cumpla con las necesidades del usuario.

Los pasos intermedios, como el análisis de requisitos, el diseño de la interfaz y las pruebas, son claves por varias razones:

* Análisis de requisitos: Este paso define qué necesita hacer la aplicación. Sin una fase de análisis detallada, es probable termines desarrollando funcionalidades innecesarias o dejando fuera aspectos importantes.
* Diseño de la interfaz de usuario: Aquí se definen cómo los usuarios interactuarán con la aplicación. Si te saltas este paso, podrías acabar con una interfaz poco intuitiva o difícil de usar.
* Pruebas y validación: Este paso permite detectar errores y ajustar el producto antes de lanzarlo. Saltar este paso aumenta las probabilidades de lanzar una aplicación con fallos.

Si nos saltamos todos estos pasos podemos tener consecuencias como que el producto final sea de baja calidad por no cumplir los objetivos deseados, nos lleve más tiempo desarrollarlo y el usuario obtenga una mala experiencia al utilizar nuestra interfaz.

# **Actividad Propuesta 5**

**Busca los valores que codifican los siguientes colores y exprésalos en decimal y en hexadecimal: magenta, purple, white y black.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Colores | Hexadecimal | Decimal | RGB |
| Magenta | #ff00ff | 16711935 | (255,0,255) |
| Purple | #800080 | 8388736 | (128,0,128) |
| White | #ffffff | 16777215 | (255,255,255) |
| Black | #000000 | 0 | (0,0,0) |

# **Actividades Finales**

# **Bibliografía**

*Colores en hexadecimal / decimal*. (s. f.). https://www.disfrutalasmatematicas.com/numeros/hexadecimal-decimal-colores.html

*Facebook*. (s. f.). https://www.facebook.com/

*Notion Desktop App for Mac & Windows | Notion*. (s. f.). Notion. https://www.notion.so/desktop