



INTRODUCCIÓN A LA INTERACCIÓN DEL USUARIO-PRACTICA 2

Diseño de Interfaces de Usuario

Equipo 2

José Francisco García Alonso
Luis Enrique Romero Pérez

Universidad Veracruzana

Introducción a la Interacción del Usuario

- Definición de interacción del usuario
- Importancia en la experiencia digital
- Objetivo de la presentación

Ejercicio 1: Piensa en una aplicación que uses diariamente. ¿Cómo interactúas con ella?

Yo uso Instagram todos los días, y la forma en que interactúo con la app es muy natural. Abro la app y lo primero que hago es deslizar hacia abajo para actualizar el feed. Luego voy scrolleando con el pulgar los reels que la propia app me sugiere. Dando doble toque en las fotos que me gustan, ese clásico doble tap para dar like, y a veces comento algo rápido. También uso mucho las historias: deslizo hacia la derecha para verlas y hacia arriba si quiero responder. Si veo algo interesante, lo comparto por DM o lo guardo. Y cuando quiero subir algo, solo toco el "+" y en unos pocos pasos ya tengo una foto editada con filtro y lista para subir. Todo se siente fluido y directo, casi sin pensarlo.

Principio de Usabilidad

- Facilidad de uso y comprensión
- Minimizar el esfuerzo del usuario
- Diseño intuitivo y eficiente

Ejercicio 2: Identifica una interfaz que consideres difícil de usar y sugiere mejoras.

La página web del IMSS puede ser compleja para algunos usuarios, especialmente para personas mayores. aquí se sugieren algunas mejoras enfocadas en hacerla más accesible:

Diseño y Tipografía:

-Aumentar el tamaño de fuente: Utilizar textos de mayor tamaño y con tipografías sans-serif que sean fáciles de leer.

-Espaciado adecuado: Incorporar suficiente espacio entre párrafos, botones y enlaces para evitar saturación visual.

-Contraste de colores: Emplear combinaciones de colores con alto contraste, por ejemplo, fondo claro con texto oscuro para facilitar la lectura a usuarios con disminución en la agudeza visual.

Navegación Simplificada:

-Menú intuitivo: Rediseñar el menú principal para que sea sencillo, con categorías claras y auto explicativas. Se podrían incluir iconos que refuercen visualmente cada sección.

-Acceso rápido a información importante: Integrar un “panel de acceso rápido” en la página principal que agrupe los servicios y secciones más buscados, tales como citas, trámites, prestaciones y contacto.

-Navegación: Incluir un sistema de navegación que permita al usuario saber en qué sección se encuentra y regresar fácilmente a niveles anteriores sin perderse.

Interacción Adaptada para Personas Mayores:

-Botones y elementos táctiles grandes: Asegurarse de que los botones sean lo suficientemente grandes y con un área táctil amplia, facilitando la interacción con dispositivos móviles o pantallas táctiles.

-Lenguaje sencillo y claro: Utilizar un lenguaje simple, evitando tecnicismos excesivos. Se pueden incluir breves descripciones o ayudas contextuales al lado de términos o procesos complejos.

-Instrucciones visuales y tutoriales: Implementar guías visuales o tutoriales paso a paso (en formato de video o imágenes interactivas) que expliquen cómo realizar consultas o trámites de manera sencilla.

-Asistente virtual o chat de ayuda: Ofrecer un chatbot o sección de preguntas frecuentes con respuestas claras y orientadas a resolver las dudas de los usuarios en términos simples. Además, podría incluirse una opción para comunicarse directamente por teléfono con asistencia personalizada.

Flujo de Interacción

- Definición del flujo del usuario
- Estructura de navegación clara
- Minimizar pasos innecesarios

Ejercicio 3: Dibuja un flujo de navegación de una aplicación que conozcas.

Descripción del flujo

Pantalla de Login/Registro:

Es el primer punto de contacto donde el usuario ingresa sus credenciales o se registra en la plataforma.

Pantalla Principal (Home Feed):

Tras iniciar sesión, el usuario accede al home feed, donde puede ver publicaciones de personas a las que sigue.

Barra de navegación inferior:

-Búsqueda/Explorar: Permite al usuario descubrir nuevo contenido a través de una búsqueda dinámica y filtros.

-Reels: Muestra videos cortos y de formato vertical, impulsados por algoritmos que resaltan contenidos populares o relevantes.

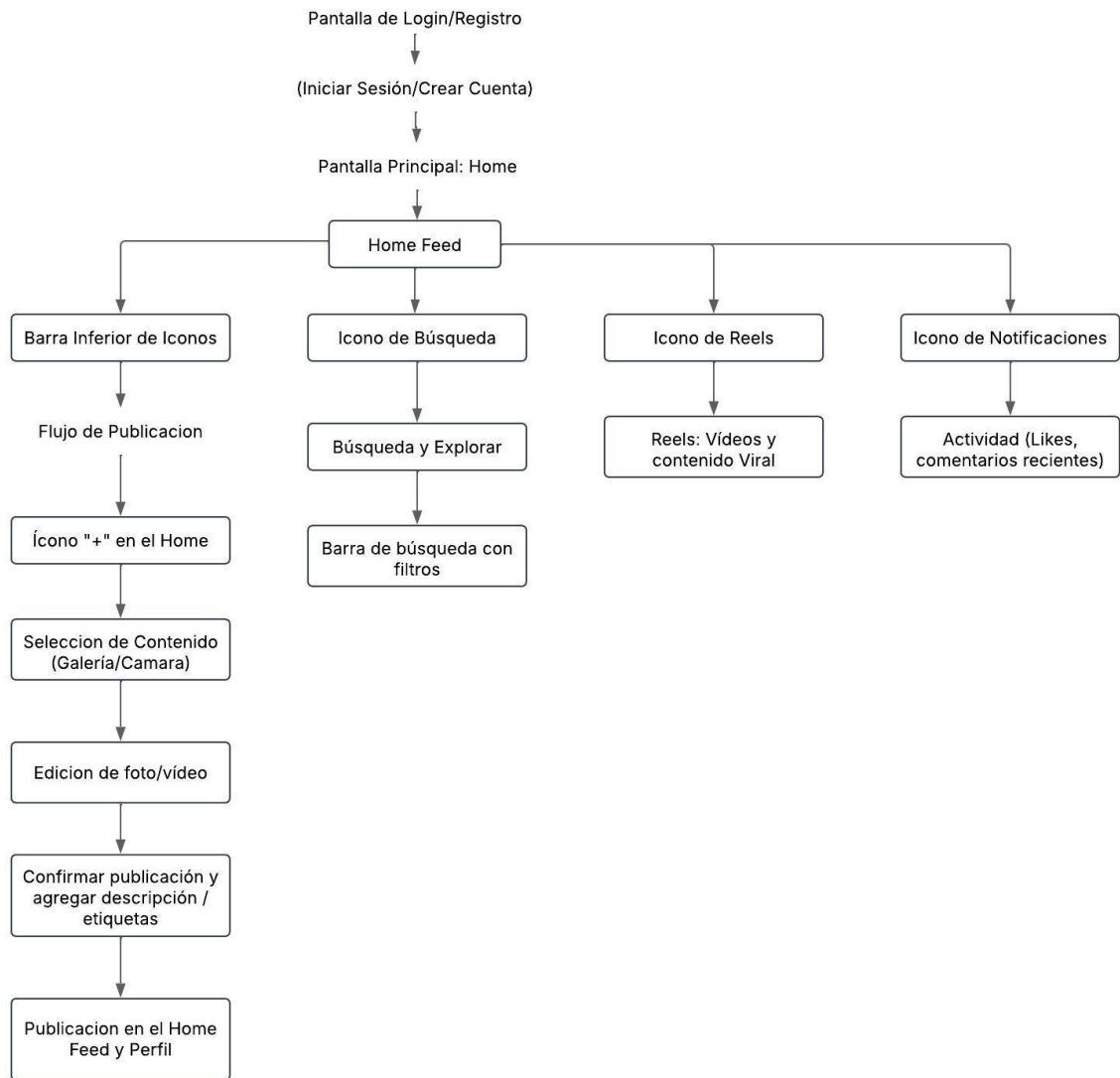
-Notificaciones: Notifica interacciones como likes, comentarios y menciones.

-Perfil: Muestra las publicaciones del usuario, información personal, ajustes y opciones de edición.

Flujo de Publicación:

Al presionar el ícono “+”, el usuario ingresa a la sección de creación de contenido donde:

- Selecciona o captura contenido (foto o video).
- Edita el contenido con herramientas de filtros y ajustes.
- Confirma la publicación, agregando descripciones, hashtags o etiquetas.
- La publicación se refleja tanto en el Home Feed como en el perfil personal.



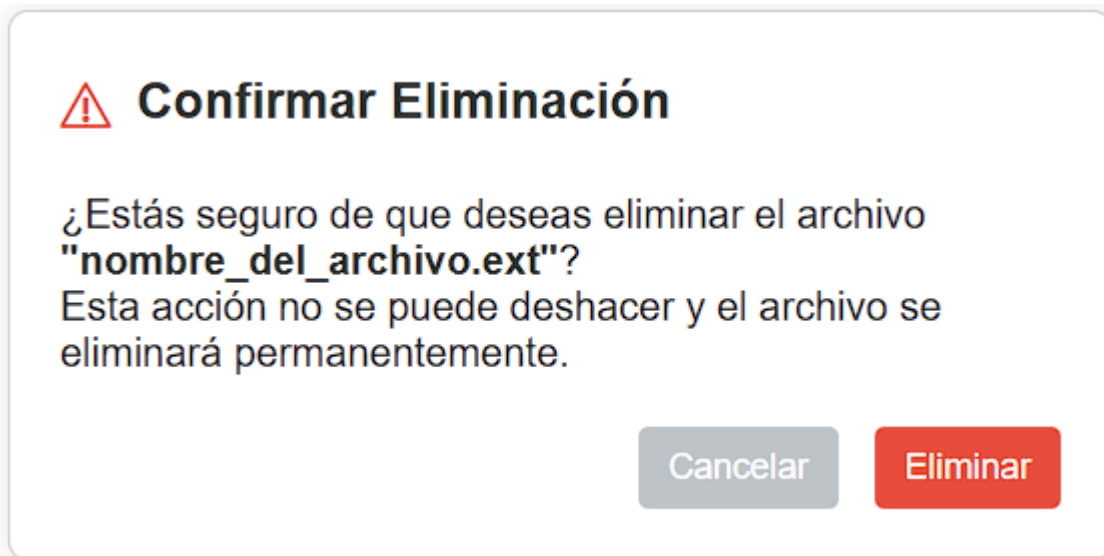
Principio de Retroalimentación

- Proporcionar respuestas visuales y auditivas
- Confirmaciones de acciones del usuario
- Evitar la incertidumbre

Ejercicio 4: Diseña un mensaje de confirmación para la eliminación de un archivo.

El mensaje de confirmación contiene:

- Un icono de advertencia y título para indicar la acción.
- Un mensaje descriptivo que informa al usuario sobre la acción irreversible.
- Dos botones: "Cancelar" y "Eliminar", con estilos diferenciales para marcar la acción crítica.



Control del Usuario

- Permitir deshacer acciones
- Evitar restricciones innecesarias
- Diseño que empodere al usuario

Ejercicio 5: Piensa en una situación donde no pudiste deshacer una acción. ¿Cómo lo solucionarías?

En una ocasión estaba utilizando una aplicación de edición de fotos en mi móvil llamada PicsArt. Realicé varios ajustes a una imagen, como cambiar el brillo, el contraste y aplicar ciertos filtros, pero mientras exploraba diferentes opciones, apliqué un efecto que no me gustó y, para mi sorpresa, no existía una opción clara para deshacer la acción inmediatamente. Tuve que iniciar una edición completamente nueva, lo que me hizo perder tiempo y parte del trabajo previo.

Solución propuesta:

-Incorporación de una función de Deshacer/Rehacer:

La aplicación debería tener botones bien visibles para deshacer la última acción o incluso un historial de ediciones, permitiendo que el usuario revierta múltiples pasos en caso de error. Esto no solo ayuda a recuperar el estado anterior, sino que también incentiva la experimentación sin miedo a cometer errores.

-Implementación de alertas y confirmaciones:

En acciones que son irreversibles, por ejemplo, borrar un archivo o una edición importante, se puede incluir un mensaje de confirmación que alerte al usuario y le dé la oportunidad de reconsiderar. Esto disminuye el riesgo de pérdida accidental de información.

-Historial de cambios con miniaturas:

Un historial visual de cambios podría mostrar una serie de miniaturas de la imagen en diferentes etapas de edición. Así, el usuario no solo podría deshacer la última acción, sino que podría elegir restaurar un punto específico del trabajo, lo que incrementa la flexibilidad y el control.

Accesibilidad en la Interacción

- Diseño inclusivo para diferentes capacidades
- Soporte para múltiples dispositivos
- Uso de estándares de accesibilidad

Ejercicio 6: Evalúa una página web y sugiere mejoras para accesibilidad.

Evaluación de la página del SAT de México

<https://www.sat.gob.mx/portal/public/home>

Observaciones y áreas de mejora en accesibilidad:

Accesibilidad en la Interacción

La accesibilidad digital busca que todas las personas independientemente de sus capacidades físicas puedan usar e interactuar con sistemas y plataformas digitales de manera equitativa.

Contraste y legibilidad

-Problema: Algunas secciones tienen textos pequeños con poco contraste frente al fondo, especialmente en los menús secundarios o enlaces en gris.

-Mejora: Aumentar el contraste entre texto y fondo, especialmente para usuarios con baja visión. También es recomendable permitir al usuario ajustar el tamaño del texto fácilmente.

Compatibilidad con lectores de pantalla

-Problema: Algunos botones, menús o íconos no cuentan con descripciones claras dificultando su uso con lectores de pantalla.

-Mejora: Implementar etiquetas semánticas adecuadas en todos los elementos interactivos. Asegurarse de que los formularios, enlaces y menús sean comprensibles para tecnologías de asistencia.

Lenguaje claro y simplificado

-Problema: Muchos textos están cargados de términos técnicos o burocráticos que pueden ser difíciles de entender, especialmente para personas con discapacidad cognitiva o bajo nivel educativo.

-Mejora: Incluir versiones simplificadas o con lenguaje ciudadano de los textos más complejos, o utilizar un asistente virtual accesible que oriente paso a paso.

Alternativas para contenido multimedia

-Problema: Si hay videos o infografías, no todos incluyen subtítulos, descripciones o transcripciones.

-Mejora: Agregar subtítulos, audiodescripciones o transcripciones para todo contenido audiovisual, permitiendo que personas con discapacidad auditiva o visual accedan a la misma información.

Interfaces Adaptativas

- Diseño responsivo para diferentes dispositivos
- Personalización basada en el usuario
- Uso de IA para mejorar la interacción

Ejercicio 7: Propón una mejora en una app que permita personalización según el usuario.

Propuesta de Mejora para una App con Personalización Según el Usuario (Google News)

Google News es una app de noticias para mejorar la experiencia del usuario, incorpore una funcionalidad de personalización dinámica basada en el comportamiento y preferencias individuales.

Interfaz Inicial Personalizada:

-Registro Simplificado con Preferencias: Al crear una cuenta, el usuario puede seleccionar temas de interés y ajustar la frecuencia de notificaciones.

-Encuesta de Inicio Rápido: Para adaptar el contenido desde el primer uso, una breve encuesta opcional podría preguntar al usuario sobre sus hábitos de lectura y fuentes preferidas.

Aprendizaje Automático e IA:

-Análisis de Comportamiento: Utilizar inteligencia artificial para analizar las interacciones del usuario, artículos leídos, compartidos o marcados como favoritos y ajustar el algoritmo de recomendación.

-Recomendaciones en Tiempo Real: Basado en los patrones de consumo, la app puede sugerir nuevos artículos y secciones que se alineen con los intereses del usuario, mostrando una página principal dinámica que se actualiza en función de sus hábitos.

-Opciones de Personalización Visual: Permitir al usuario elegir entre varios temas de color y estilos visuales, que se ajusten tanto a preferencias estéticas como a necesidades de accesibilidad (por ejemplo, modo de alto contraste o modo oscuro).

Notificaciones Inteligentes y Controlables:

-Alertas Personalizadas: La IA analiza la relevancia temporal de las noticias y envía notificaciones en momentos clave, pero siempre permitiendo al usuario ajustar la frecuencia o desactivar determinadas alertas.

-Feedback del Usuario: Integrar una opción rápida de "me gusta" o "no me interesa" sobre las notificaciones, lo que permitirá que la app aprenda continuamente y ajuste las recomendaciones.

Panel de Preferencias y Control Total del Usuario:

-Centro de Personalización: Un panel central donde el usuario pueda visualizar y modificar sus intereses, ver un resumen de su actividad y ajustar la configuración de notificaciones.

-Historial Personalizado: Acceso a un historial de artículos leídos y recomendaciones pasadas, lo que ayuda a los usuarios a retomar temas de interés o explorar nuevas áreas recomendadas por la IA.

Conclusión

- Resumen de los principios aprendidos
- Importancia de mejorar la interacción del usuario
- Herramientas y recursos para seguir aprendiendo

Ejercicio 8: Aplica al menos tres principios en el diseño de una interfaz interactiva.

Principios aplicados:

Retroalimentación: Muestra mensajes al agregar o eliminar una nota.



The image shows a user interface for a note-taking application. At the top, there is a header with a document icon and the title "Notas UV". Below the header is a text input field with the placeholder text "Escribe una nota...". Underneath the input field are two buttons: a green button labeled "Agregar Nota" and a yellow button labeled "Deshacer". Below these buttons is a list of notes. The first note is "Nota agregada" with a red "Eliminar" button next to it. The second note is "Nota no 2" with a red "Eliminar" button next to it. At the bottom of the interface, there is a green checkmark icon followed by the text "Nota agregada."



Notas UV

Escribe una nota...

Agregar Nota

Deshacer

Nota no 2

Eliminar



Nota eliminada. Puedes deshacer.

Control del Usuario: Permite deshacer la eliminación de la última nota.



Notas UV

Escribe una nota...

Agregar Nota

Deshacer

Nota no 2

Eliminar



Nota restaurada.

Facilidad de uso (usabilidad): Diseño simple, claro e intuitivo para añadir y visualizar notas.



Notas UV

Escribe una nota...

Agregar Nota

Deshacer

Nota no 2

Eliminar

Links de materiales:

https://lucid.app/lucidchart/e7e55317-b3da-43c7-a0c4-8d3ef5668599/edit?viewport_loc=-3617%2C-1540%2C2992%2C1452%2C0_0&invitationId=inv_90c335e3-0317-4017-9d0f-c61386acf84e