



DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Práctica 01

Integrantes

José Francisco García Alonso
Luis Enrique Romero Pérez

Ejercicio 1: Reflexiona sobre una aplicación que usas diario. ¿Su diseño es intuitivo? ¿Por qué?

Instagram: Es una de esas aplicaciones que prácticamente todos usamos a diario, y su diseño es bastante intuitivo. Desde el primer momento, todo está donde esperas que esté: puedes deslizar para ver historias, hacer scroll infinito en el feed y dar like con solo tocar la pantalla dos veces.

Creo que lo que hace que Instagram sea tan fácil de usar es que sigue patrones que ya conocemos, los íconos son simples y reconocibles y la interfaz es limpia, sin botones innecesarios que confundan.

Con el tiempo han agregado muchas funciones, como Reels, Tienda y hasta la opción de suscripciones, esto hace que la app se sienta un poco saturada, como si intentaran meter demasiadas cosas en un solo lugar, antes, era solo para compartir fotos; ahora parece que quieren ser TikTok, WhatsApp y hasta Amazon al mismo tiempo.

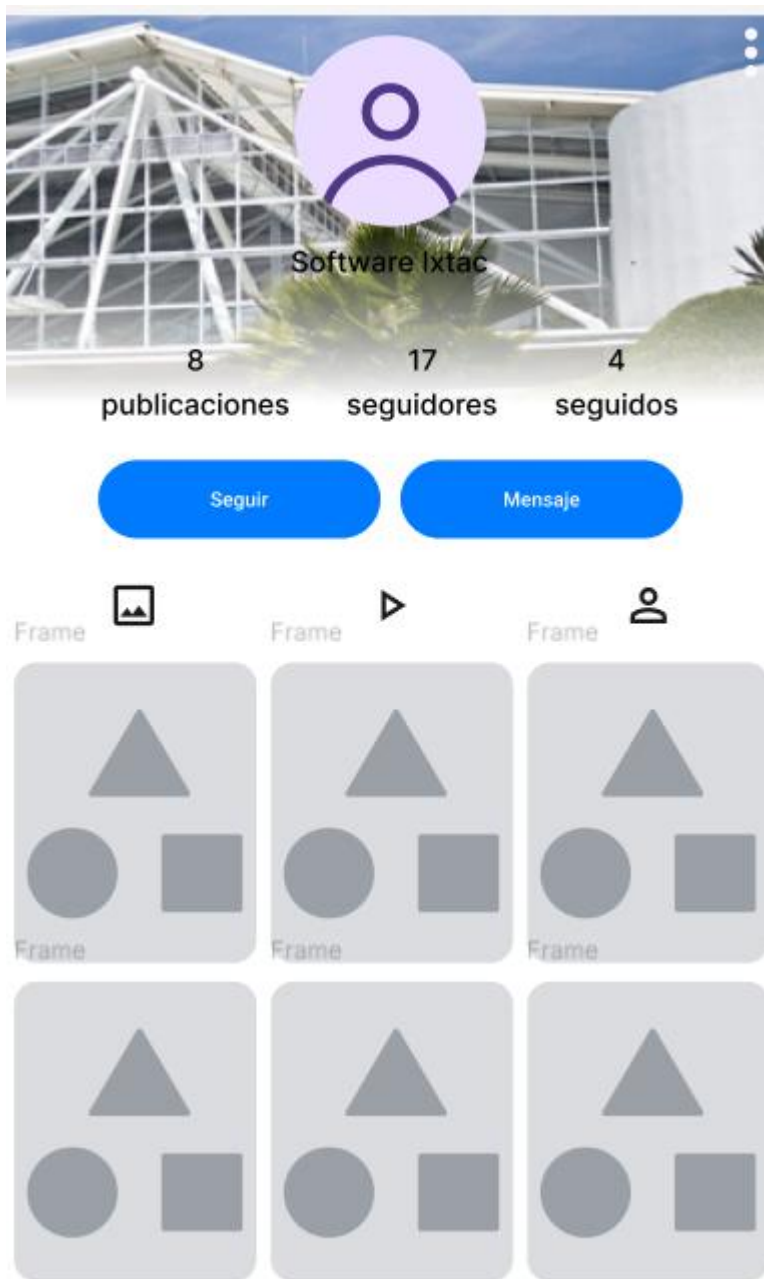
Ejercicio 2:

Rediseña una pantalla de una app que conozcas manteniendo una consistencia en sus elementos visuales.

Original:



Rediseño:



Ejercicio 3:

Organiza la información en un formulario de registro resaltando los datos más importantes.

REGISTRO

Nombre

Correo Electronico

Número de Telefono

Fecha de Nacimiento 

16-07-2006

Genéro

☒ Masculino ☐ Femenino ☐ Otro

Contraseña

Repite la Contraseña

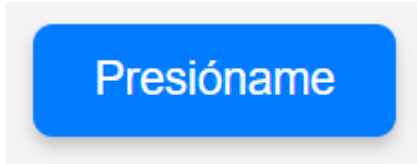
☒ Acepto Terminos y Condiciones

Crear Cuenta

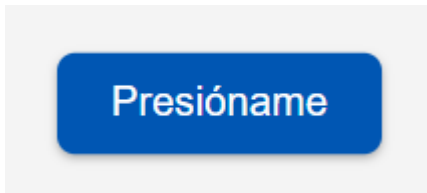
Ejercicio 4:

Diseña un botón con un efecto de retroalimentación cuando se presiona.

Normal:



Presionado:



Explicación:

El efecto incluye un cambio de color, reducción de tamaño y una animación de sombra.

Ejercicio 5:

Propón mejoras de accesibilidad en una página web que frecuentas.

Youtube.

Nuestras mejores se van a enfocar directamente en las personas con discapacidades visuales y auditivas.

Mejoras para personas con discapacidad visual

-Algunas secciones podrían tener más contraste para mejorar la visibilidad para personas con baja visión (Personas mayores, con cataratas o con ceguera leve o en un solo ojo).

-Implementar un modo de alto contraste con mejor diferenciación de colores (Personas con daltonismo).

-Una vez activando el modo de: "Mejoras Visuales" las descripciones en los botones, por ejemplo, los de "Me gusta", "Suscribirse" o "Configuraciones" estarían más resaltadas.

- Permitir un control más flexible del tamaño del texto sin afectar la funcionalidad de la interfaz.

Mejoras para personas con discapacidad auditiva

- Incluir una opción para agregar una ventana con un intérprete de lengua de señas en videos educativos y de noticias.

Mejoras para personas con discapacidad motora

- Ampliar los atajos de teclado para facilitar la navegación sin necesidad de un ratón.

- Mejorar la compatibilidad con asistentes de voz (Google Assistant, Siri) para controlar YouTube sin interacción manual.

- Mejorar la navegación con teclado para facilitar el acceso a la barra lateral y la lista de videos recomendados.

Ejercicio 6:

Rediseña un flujo de navegación donde el usuario pueda deshacer cambios fácilmente.

En este caso se aplicaremos el flujo de navegación a la opción de subir una imagen a una red social como Instagram o Facebook pero con la opción de revertir el ultimo cambio o subida fácilmente, el flujo propuesto es el siguiente:

Flujo de Navegación: Subir una Imagen con Opción de Deshacer

1.-Usuario selecciona una imagen para subir

- Presiona "Subir Imagen".

- Vista previa: Se muestra la imagen antes de publicarla.

- Acción de deshacer: Botón Cancelar para eliminar la imagen antes de continuar.

(Si el usuario decide continuar)

2.-Usuario edita la imagen

- Aplica filtros, recorta o agrega stickers/texto.

Acción de deshacer:

"Deshacer última edición" (revierte el último cambio).

"Restaurar imagen original" (vuelve al estado inicial).

3.-Usuario agrega una descripción y etiqueta a amigos

-Escribe un texto y menciona amigos.

Acción de deshacer:

-Editar texto antes de publicar

-Eliminar etiquetas antes de confirmar

(Si el usuario la publica)

4.-Usuario publica la imagen

-Presiona "Publicar"

-Acción de deshacer:

"Deshacer publicación (10s)" después de publicar.

Si el tiempo pasa, la imagen sigue visible, pero se puede editar la descripción o eliminar.

Ejercicio Final

Aplica al menos tres de los principios en un diseño de interfaz para una aplicación móvil ficticia:

1.- Pantalla de Inicio: Permite iniciar sesión o registrarse. Usa simplicidad al mostrar solo los campos esenciales y feedback inmediato con validaciones de entrada.

Bienvenidos a notas +

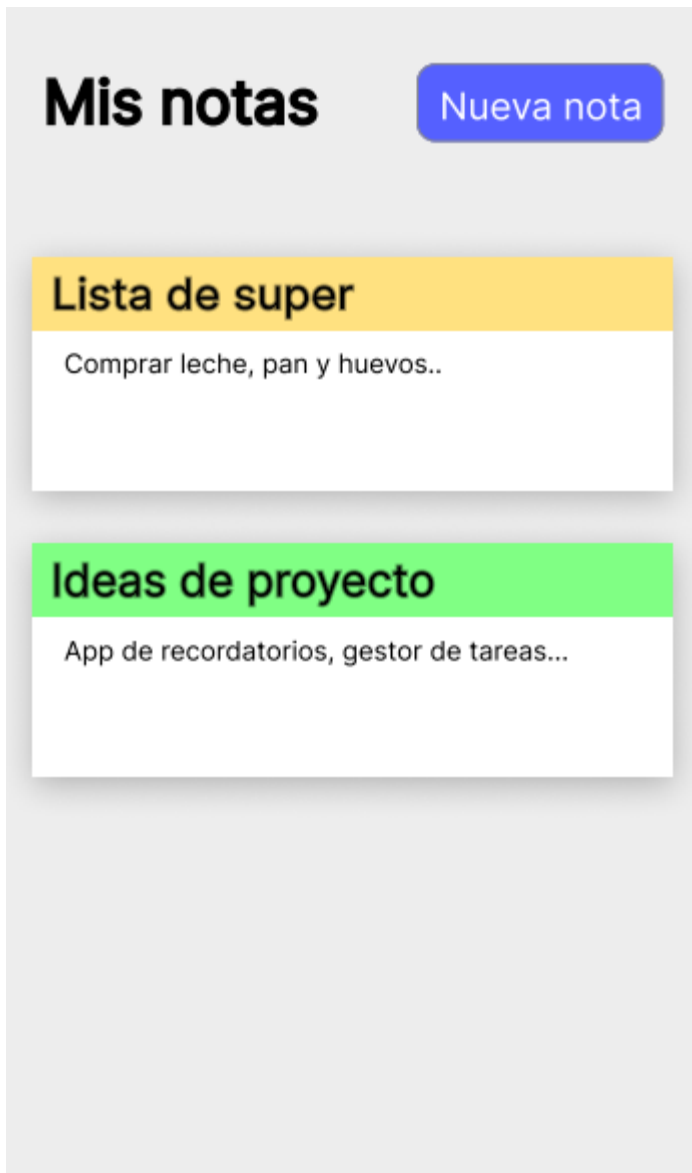
Correo Electronico

Contraseña

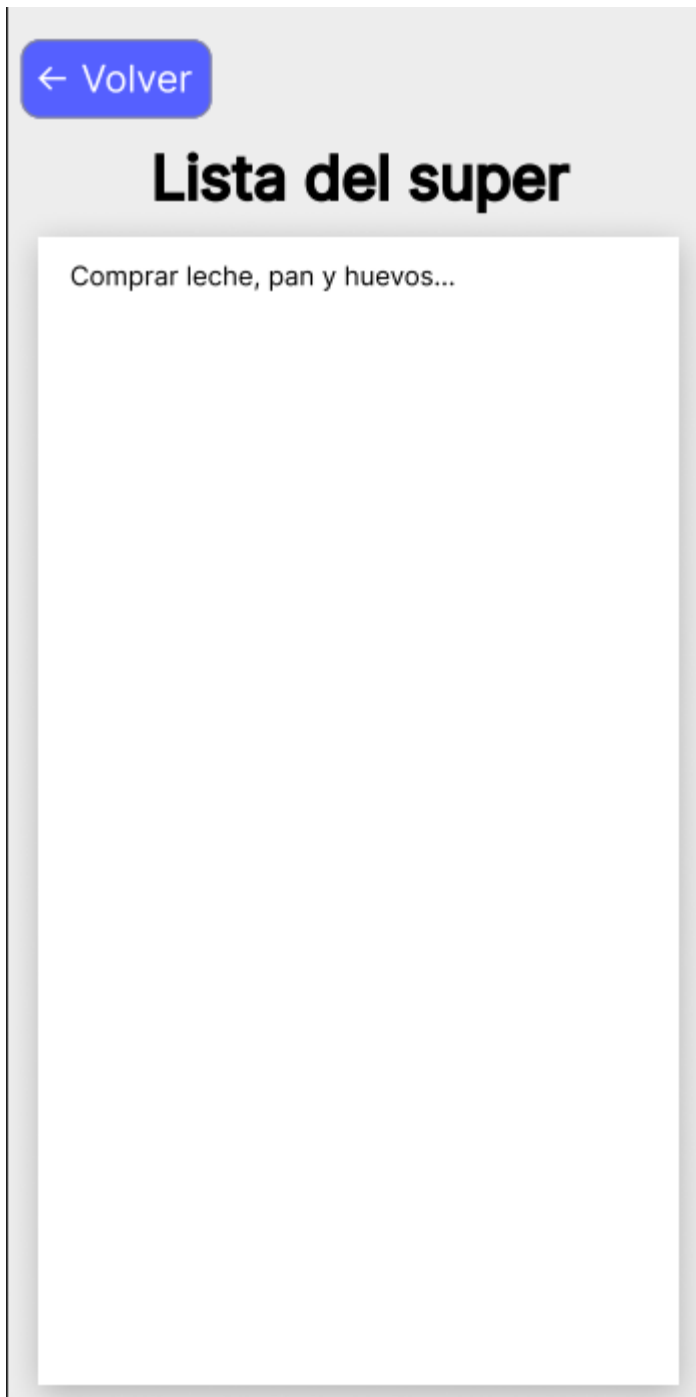
Iniciar sesion

¿No tienes cuenta?
[Registrate aqui](#)

2.- Pantalla de Notas: Muestra una lista de notas con opción de crear nuevas. Aplica jerarquía visual para destacar títulos y contenido, y control de usuario al permitir seleccionar o añadir notas.



3.- Pantalla de Detalle: Muestra el contenido completo de una nota y permite editarla o eliminarla. Usa consistencia en el diseño y accesibilidad con botones claros para cada acción.



Figma donde se diseñaron las pantallas:

<https://www.figma.com/design/IVwGsSzmTeaodi2yoaJBR3/Dise%C3%B1o-de-Interfaz-de-Usuario?node-id=0-1&p=f&t=MRoVQPntczmdcW4b-0>

<https://www.figma.com/design/mvoL8fWdJ5NsS5ZKwZLewV/Untitled?m=auto&t=bk8OfdWs5UiAfXqD-6>