

UI VS UX

Well, when we talk about UI, we're diving straight into the whole realm of visual elements, everything you can see on the screen, all the buttons, icons, and menus that breathe life into our interface. For example, in our team project, what brings our UI to life is the dynamic and fun way our interfaces are designed, how we base them on little dynamics from quiz games like Trivia Crack or the Duolingo exams, such as 'Match the Answers' which used colors to show connections, although we certainly rely entirely on what we think might look good and what we like, which could affect the UX. Speaking of which, UX is like a melody played throughout the user's entire experience, starting even before they touch the app—as the saying goes, the first thing tested are the eyes. If at first glance, the interface doesn't seem comfortable to the user, they might close it and not try the app. During usability testing, we were advised on the need for placement of each UI element based on user feedback and interactions, even potentially using concepts like color theory, where in the realm of UI, red typically signifies, for example, something bad, or to go back or return, generally negative actions. Insights like these would greatly help us improve our UI and significantly enhance the UX by making it more intuitive.

Referencia:

J. Aileen, "UX vs UI: What's the Difference? How They Apply to WordPress?" Accessed: Apr. 19, 2024. [Online]. Available: <https://wpmudev.com/blog/ux-ui-wordpress/>

versión original:

Pues cuando hablamos de UI, estamos hablando de meternos directo a todo el terreno de lo que es los elementos visuales, todo lo que se puede ver en la pantalla, todo lo que es botones, íconos, y menús que son lo que le da vida a nuestra interfaz. Por ejemplo, en nuestro proyecto de equipo, lo que le da la vida a nuestro UI es la forma dinámica y divertida en que están diseñadas nuestras interfaces, como nos basamos en pequeñas dinámicas basadas en juegos de Quizes, como podría ser el preguntados, o los exámenes del Duolingo, como podría ser el de “Enlaza la respuestas” en la que se basaba en los colores para saber quién esta enlazada con que, aunque ciertamente nos basamos en nuestra totalidad en lo que para nosotros, pensamos que podría verse bien y que nos gusta, lo que podría afectar al UX, y hablando de eso, la UX es como una melodía que se toca en la experiencia completa del usuario, la cual comienza incluso antes de que toquen la aplicación, como dice el dicho, lo primero que prueban son los ojos, si a simple vista, al usuario no le parece cómodo la interfaz con tan solo verlo, podría cerrar y no probar la app. A la hora de hacer las pruebas de usabilidad, nos observaron sobre la necesidad de donde va cada cosa de la UI según el feedback e interacciones del Usuario, incluso pudiendo usar cosas como la teoría del color, donde normalmente en el ámbito de UI, el rojo suele significar, por ejemplo, algo malo, o retroceder o volver, cosas de negación, en resumen, cosas así nos ayudaría a mejorar mucho mas nuestras UI y mejoraríamos bastante el UX haciéndolo más intuitivo.