



LABORATORIO III

PRIMER PARCIAL TEÓRICO

UX UI / DISEÑO DE INTERFACES

PROFESORA: Flores Gisela

INTEGRANTES: Abal Joaquín

Aquino Marian

Aranda Alexis

Brites Nicolás

Cantero Matías

TURNO: NOCHE

FECHA DE ENTREGA: 17/06/2024

ÍNDICE:

DISEÑO UX/UI DE INTERFACES WEB.....	4
1. ¿Qué diferencia hay entre UX y UI ?.....	5
2. ¿Cómo interactúan el diseño UX y el diseño UI para crear una experiencia de usuario cohesiva?.....	5
3. ¿Cuáles son los principales objetivos del diseño UX?.....	5
4. ¿Qué papel juega la investigación del usuario en alcanzar estos objetivos?.....	6
5. ¿Cómo se mide el éxito de un diseño UX?.....	6
6. Menciona tres principios fundamentales del diseño UI.....	7
7. ¿Qué es la jerarquía visual y por qué es importante en el diseño UI?.....	8
8. ¿Cómo se aplica la consistencia en el diseño UI?.....	8
9. ¿Qué es un "user journey" y cómo se utiliza en el diseño UX?.....	8
10. ¿Cuál es la diferencia entre un user journey y un user flow?.....	9
11. ¿Qué beneficios aporta mapear el user journey al diseño de la interfaz?.....	9
12. ¿Qué es la usabilidad?.....	9
13. Explica la importancia de las pruebas de usabilidad en el diseño UX. ¿Qué métodos existen para realizar pruebas de usabilidad?.....	10
14. ¿Cómo se interpretan los resultados de las pruebas de usabilidad?.....	10
15. ¿Qué es un "wireframe" y cuál es su función en el proceso de diseño UX?.....	11
16. ¿Cuál es la diferencia entre un wireframe y un prototipo?.....	12
17. Define el término "persona" en el contexto del diseño UX.....	13
18. ¿Cómo se crean y utilizan las personas en el diseño de productos digitales?.....	13
19. ¿Qué es la accesibilidad web y por qué es crucial en el diseño UX/UI?.....	13
20. Menciona dos principios clave de accesibilidad que deben considerarse en el diseño web.....	14
21. ¿Qué herramientas se utilizan comúnmente para realizar auditorías de UX?.....	14
22. ¿Qué son las "microinteractions" y cómo mejoran la experiencia del usuario? Proporciona un ejemplo de una microinteracción eficaz.....	15
23. ¿Qué es el "feedback del usuario" y cómo se incorpora en el diseño UX?.....	16
24. ¿Qué es la heurística?.....	16
25. ¿Qué métodos se utilizan para recopilar feedback del usuario?.....	16
26. ¿Cuáles son algunos de los principios heurísticos más conocidos?.....	17
27. ¿Qué es el "design thinking" y cómo se aplica en el diseño UX/UI? Menciona las fases principales del proceso de design thinking.....	19
28. ¿Cómo influyen las emociones del usuario en el diseño UX?.....	20
29. ¿Qué técnicas se utilizan para diseñar interfaces que evocan emociones positivas?...	20
30. ¿Qué es la arquitectura de la información y por qué es importante en el diseño UX?..	21
31. ¿Cómo se estructura la arquitectura de la información para mejorar la navegación del usuario?.....	21
32. ¿Qué papel juegan los patrones de navegación en el diseño de interfaces? Menciona dos patrones de navegación comunes y sus ventajas.....	22
33. ¿Qué es el "responsive design" y cómo se implementa en el diseño UX/UI?.....	23
34. ¿Cuáles son los principales desafíos al diseñar para múltiples dispositivos?.....	23
35. ¿Qué es una "prueba A/B" y cómo se utiliza en el diseño UX/UI? Proporciona un ejemplo de cómo se puede utilizar una prueba A/B para mejorar una interfaz.....	24

36. ¿Qué son los "puntos de dolor" (pain points) en UX y cómo se identifican? ¿Cómo se solucionan los puntos de dolor para mejorar la experiencia del usuario?.....	25
37. ¿Cómo se puede mejorar la experiencia del usuario a través de la personalización? Menciona dos ejemplos de personalización en interfaces web.....	25
IMPORTANCIA DE LOS COLORES EN LA WEB.....	27
38. ¿Por qué es importante la psicología del color en el diseño web? Menciona dos ejemplos de cómo los colores pueden influir en el comportamiento del usuario.....	28
El efecto de los colores en las emociones y la percepción del usuario.....	28
39. ¿Qué es una paleta de colores y cómo se elige una adecuada para un sitio web? ¿Qué se entiende por contraste de colores y por qué es crucial para la accesibilidad?.....	28
40. Explica los tipos de formatos que se pueden encontrar para aplicar color en el diseño (ejemplo: complementario) y su uso. Ejemplifica para cada uno de ellos.....	29
41. ¿Qué es el branding y cómo influye la identidad de marca y objetivo comercial dentro del diseño web? Ejemplifica.....	30
IMPORTANCIA DE LA TIPOGRAFÍA EN LA WEB.....	31
42. ¿Qué papel juega la tipografía en la experiencia del usuario en una interfaz web? Menciona tres características importantes a considerar al elegir una tipografía para web.....	32
43. ¿Qué es la legibilidad y cómo se optimiza en el diseño tipográfico?.....	32
44. Menciona, explica y ejemplifica los diferentes tipos de tipografías.....	33
2. Sin serifa:.....	34
3. Cursivas:.....	34
4. Decorativas.....	34
45. ¿Por qué es tan importante la tipografía con referencia a la accesibilidad?.....	34
46. ¿Por qué es importante considerar el tamaño y el espaciado de la tipografía en el diseño web? Da un ejemplo de formato o web que use correctamente la tipografía. justifica la respuesta.....	34
IMPORTANCIA DE LA FOTOGRAFÍA EN LA WEB.....	36
47. ¿Qué importancia tiene el uso de fotografías en el diseño de una interfaz web? Menciona dos características de una buena fotografía para uso web.....	37
48. ¿Cómo influyen las imágenes en la percepción de la marca por parte del usuario?.....	37
49. Explica la importancia de la coherencia visual en la selección de fotografías para un sitio web.....	38
50. ¿Qué principios o teorías se deben tener presentes para el uso de imágenes en un sitio web? Menciona las mismas y sus autores. Ejemplifica.....	38
IMPORTANCIA DE LA COHERENCIA GRÁFICA EN LA WEB.....	39
51. ¿Qué se entiende por coherencia gráfica en el diseño web?.....	40
52. Menciona tres elementos que contribuyen a la coherencia gráfica en una interfaz...40	
53. ¿Cómo se logra la coherencia gráfica en un sitio web con múltiples páginas y secciones?.....	40
54. ¿Qué papel juegan los iconos y los gráficos en la coherencia de diseño?.....	40
55. Explica cómo el uso consistente de estilos y formatos mejora la experiencia del usuario.....	41
CONCLUSIÓN.....	42
BIBLIOGRAFÍA.....	43

DISEÑO UX/UI DE INTERFACES WEB

1. ¿Qué diferencia hay entre UX y UI ?

La diferencia entre UX y UI es que, mientras que la **User Experience** se centra en la interacción entre el usuario y producto o servicio, con el fin de poder identificar y resolver los problemas del mismo, y así darle una “experiencia” más satisfactoria a la hora de utilizarlo, la **User Interface** se encarga de la creación de la interfaz que representará, de manera interactiva e intuitiva, lo principios definidos en la UX.

A diferencia de la UX, la UI es estrictamente digital.

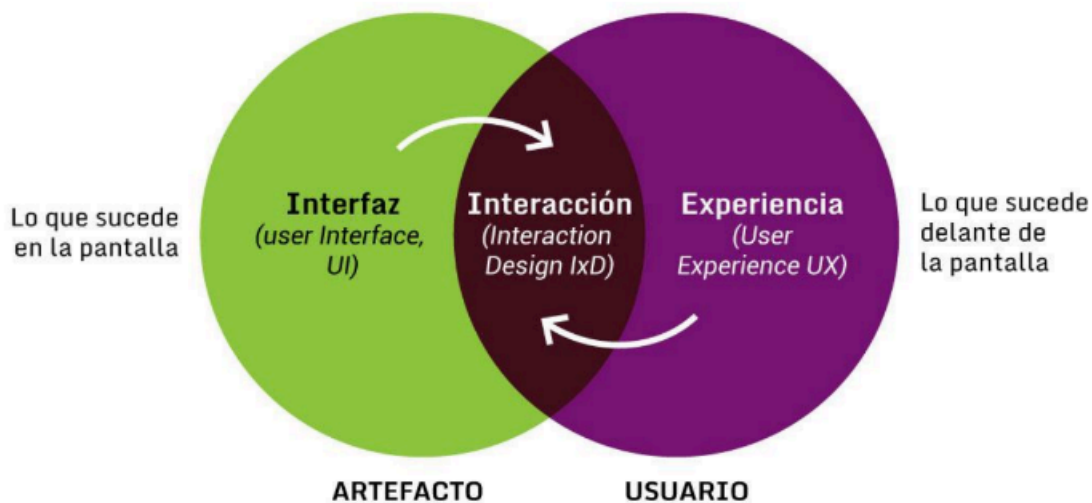
Fuente:

<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/diferencia-entre-ux-ui/>

<https://www.ironhack.com/es/blog/que-es-y-que-hace-un-disenador-ux-ui>

2. ¿Cómo interactúan el diseño UX y el diseño UI para crear una experiencia de usuario cohesiva?

Al enfocarse el User Experience en todo lo que sucede delante de la pantalla (Usuario) y el User Interface en todo lo que sucede en la pantalla (Artefacto), surge un nexo entre ambos al cual se lo suele denominar “Interacción”. Esta interacción es importante, ya que ambas dependen una de la otra para brindar una experiencia satisfactoria para el usuario. El objetivo es generar un entorno amistoso para el usuario, y para lograr esto mismo se requiere pensar tanto en el diseño del producto como en quien lo utilizará.



Fuente: Drive “Diseño UX_UI” compartido en el drive de la materia.

(<https://drive.google.com/file/d/1lo3Ch8AOmErJD5gbtXDu3E8rrH0pHGS/view>)

3. ¿Cuáles son los principales objetivos del diseño UX?

Los principales objetivos del diseño UX son que los servicios o productos creados sean: Intuitivos y eficaces para el usuario.

Accesibles, para que sea utilizable por un amplia gama, incluyendo aquellos con

discapacidades.

Atractivos, logrando que el usuario se sienta atraído a interactuar con ellos.

Actualizables, para que los productos puedan ir mejorando continuamente, basándose en el feedback de los usuarios.

En definitiva, lograr que el producto o servicio esté centrado en el usuario, para satisfacer sus necesidades y expectativas.

Fuente: Gingerich, R. (2021). 2022 Guide to UX/UI Design In 45 Minutes for Beginners: A Quick Reference Guide to Intuitive User Experience and User Interface Designs. United States: Ruben Gingerich.

4. ¿Qué papel juega la investigación del usuario en alcanzar estos objetivos?

La investigación del usuario es crucial y de hecho es un considerado un rol dentro del UX/UI denominado "User Researcher". Como se mencionó anteriormente, tanto el UX como el UI interactúan uno con otro para brindar una experiencia de usuario cohesiva. Al momento de diseñar un producto pensando en la experiencia del usuario como uno de los focos principales, primero se debe saber para quién se está diseñando y qué características tienen los usuarios. Por ejemplo, sus motivaciones, cómo utiliza productos similares, sus preferencias, si el diseño es lo suficientemente intuitivo, que características del producto valoran más y cuales consideran inútiles, etc.

Fuente:

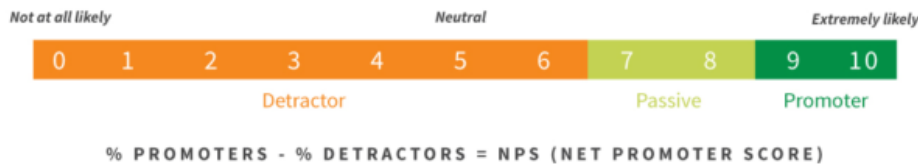
<https://www.userinterviews.com/ux-research-field-guide-chapter/what-is-user-research>

5. ¿Cómo se mide el éxito de un diseño UX?

Hay varios métodos para poder medir el grado de éxito que nuestro diseño UX adquiere:

1. Tasa de éxito al ejecutar tareas (Task Success Rate): Mide el porcentaje de tareas completadas correctamente por los usuarios.
2. Tiempo en tarea (Time on Task): Mide el tiempo que el usuario necesita para poder finalizar una tarea.
3. Navegación y Búsqueda (Search vs. Navigation): Compara cuantos usuarios prefieren la navegación antes que utilizar la barra de búsqueda del sitio.
4. Tasa de errores del usuario (UER): Mide la cantidad de errores cometidos por el usuario al llevar a cabo tareas en el sitio.
5. Escala de usabilidad (SUS): Consiste en una encuesta de por lo general 10 preguntas que evalúa la usabilidad del producto
6. Net Promoter Score (NPS): Mide la lealtad del usuario, evaluando qué tan probable es que recomiende nuestro producto.
7. Satisfacción del cliente (CSAT): Mide la satisfacción del cliente al utilizar el producto.

Ejemplo de NPS:



Ejemplo de SUS:

SUS	Strongly Disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly Agree
1. I think that I would like to use this website frequently.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. I found the website unnecessarily complex.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. I thought the website was easy to use.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this website.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. I found the various functions in this website were well integrated.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. I thought there was too much inconsistency in this website.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. I would imagine that most people would learn to use this website very quickly.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. I found the website very cumbersome / awkward to use.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. I felt very confident using the website.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Source: UIUXTrend.com

Fuente: <https://www.testingtime.com/en/blog/important-ux-kpis/>

6. Menciona tres principios fundamentales del diseño UI.

-Jerarquía: La jerarquía al momento de diseñar la interfaz de usuario es crucial para ayudar a los usuarios a identificar información clave y distinguirla de aquellos elementos menos importantes.

Para lograr esto se juega con el tamaño, el peso y el color de las fuentes y otros elementos visuales. Lo que se ve primero en la pantalla debe ser lo más importante.

-Consistencia: La consistencia ayuda a los usuarios a navegar por la interfaz de manera más rápida y efectiva. Consiste en el uso de patrones y controles predecibles que reducen la carga cognitiva del usuario uniformando los elementos para que se presenten y comporten de una manera similar. Esta uniformidad otorga una sensación de control al usuario, el cual se sentirá familiarizado con la interfaz y por lo tanto tenderá a confiar más en ella.

-Contraste: El contraste de luces y colores hace que los diseños sean distintivos y accesibles para todos los usuarios. Está íntimamente relacionado con el principio de

jerarquía, ya que se utiliza el contraste también para determinar la misma. Hay que asegurarse de que el texto sea legible en los colores de fondo.

Fuentes:

<https://www.figma.com/es-es/resource-library/ui-design-principles/>

<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/the-importance-of-consistency-in-ui-design/>

7. ¿Qué es la jerarquía visual y por qué es importante en el diseño UI?

Como se comentó anteriormente, la jerarquía al momento de diseñar la interfaz de usuario es crucial para ayudar a los usuarios a identificar información clave y distinguirla de aquellos elementos menos importantes.

Para lograr esto se juega con el tamaño, el peso y el color de las fuentes y otros elementos visuales. Lo que se ve primero en la pantalla debe ser lo más importante.

Fuente: <https://www.figma.com/es-es/resource-library/ui-design-principles/>

8. ¿Cómo se aplica la consistencia en el diseño UI?

Como se comentó anteriormente, la consistencia ayuda a los usuarios a navegar por la interfaz de manera más rápida y efectiva. Consiste en el uso de patrones y controles predecibles que reducen la carga cognitiva del usuario uniformando los elementos para que se presenten y comporten de una manera similar. Esta uniformidad otorga una sensación de control al usuario, el cual se sentirá familiarizado con la interfaz y por lo tanto tenderá a confiar más en ella.

Fuentes:

<https://www.figma.com/es-es/resource-library/ui-design-principles/>

<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/the-importance-of-consistency-in-ui-design/>

9. ¿Qué es un "user journey" y cómo se utiliza en el diseño UX?

El "User journey" describe el paso a paso que realiza un usuario para llevar adelante tareas en una interfaz. Permite crear un mapa que sirve para destacar aquellos sitios más frecuentados y de mayor importancia del producto. A su vez, permite determinar el comportamiento típico del usuario al interactuar con la plataforma, como por ejemplo sus acciones, dificultades y motivaciones.

Fuente: https://en.wikipedia.org/wiki/User_journey

10. ¿Cuál es la diferencia entre un user journey y un user flow?

La diferencia principal es que, mientras el user journey describe a gran escala la experiencia completa del usuario con el producto o servicio, el user flow es más específico y se enfoca en el detalle de cada interacción del usuario con la interfaz, mostrando paso a paso los procesos detallados para llevar a cabo una tarea particular.

Fuente: <https://www.nngroup.com/articles/user-journeys-vs-user-flows/>

11. ¿Qué beneficios aporta mapear el user journey al diseño de la interfaz?

Los beneficios de mapear el user journey son por ejemplo:

- Permite entender al usuario: Ayuda a los diseñadores a entender en detalle lo que los usuarios experimentan y sienten al interactuar con el producto.
- Identificar oportunidades de mejoras: Ayuda a los diseñadores a identificar aquellas áreas que pueden mejorarse.
- Proporciona información útil para la toma de decisiones: Es información concreta y sólida útil para saber a dónde orientar el proyecto, qué cambios realizar y qué decisiones tomar para mejorar la experiencia del usuario.
- Permite visualizar datos de una manera sencilla: Permite obtener un recorrido visual de los comportamientos de los usuarios con la interfaz diseñada y un set de datos que serán útiles al momento de realizar modificaciones o priorizar actividades.

Fuente:

<https://medium.com/@budikusumapandu/the-importance-of-user-journey-map-in-ux-design-process-cb3302f1700b>

12. ¿Qué es la usabilidad?

Es definido como un atributo de calidad del producto referente a la facilidad de uso del mismo. Implica el grado en que el usuario puede explotar o aprovechar la utilidad del producto. Es decir, es la facilidad con la que el usuario puede utilizar el producto para lograr sus objetivos de manera efectiva, eficiente y satisfactoria.

Fuente:

(Jakob Nielsen) Drive "Diseño UX_UI" compartido en el drive de la materia.

(<https://drive.google.com/file/d/1lo3Ch8AOmErIJD5gbtXDu3E8rrH0pHGS/view>)

13. Explica la importancia de las pruebas de usabilidad en el diseño UX. ¿Qué métodos existen para realizar pruebas de usabilidad?

Como se comentó anteriormente la usabilidad es fundamental para comprender la calidad de nuestro producto. Medir la usabilidad mediante pruebas es crucial, ya que nos da un parámetro de que tan eficaz y satisfactorio es nuestro producto.

Algunos métodos incluyen:

- Pruebas moderadas: Consiste en que un moderador guíe al participante a través de las tareas. El moderador luego va tomando nota de cualquier problema que pueda surgir.

- Pruebas no moderadas: El participante realiza las tareas por su cuenta siguiendo un documento explicativo. Se utilizan sistemas para recoger los movimientos del participante y analizar los resultados.

- Pruebas A/B: Se presentan a los usuarios dos versiones diferentes de un diseño para determinar cuál es más efectiva en términos de objetivos de diseño específicos.

- Eye tracking: Se utiliza un dispositivo de seguimiento ocular para registrar dónde miran los usuarios en una pantalla, lo que puede revelar patrones de atención y áreas de interés.

Fuentes:

<https://torresburriel.com/weblog/test-ab-vs-usabilidad/>

<https://platzi.com/clases/1528-usabilidad-ux/18411-pruebas-moderadas-y-no-moderadas/>

14. ¿Cómo se interpretan los resultados de las pruebas de usabilidad?

Los resultados se pueden interpretar de manera objetiva, midiendo mediante la observación, o de manera subjetiva, basándose en la interpretación del usuario.

La dimensión objetiva se compone de cuatro puntos:

- La facilidad de aprendizaje, en donde se mide qué tan fácil es para el usuario llevar a cabo las tareas básicas durante la primera vez que utilizan la interfaz.

- La eficiencia, que dependerá del tiempo que le tarda al usuario llevar a cabo las tareas, una vez familiarizado con la interfaz.

- La eficacia, para chequear si se posee errores durante la realización de una tarea, y si el usuario es posible de corregirlos.

- Y por último, la cualidad de ser recordado, o sea, si el usuario, luego de un tiempo sin consumir la interfaz, es capaz de volver a utilizarla de manera eficiente y eficaz.

A su vez, la interpretación de manera subjetiva, como habíamos dicho antes, se basa en la interpretación del usuario. Por lo tanto, en este caso se toma en cuenta el grado de satisfacción, o sea, que tan agradable y sencillo le ha parecido la interfaz al usuario.

Un producto puede ser objetivamente usable, pero no serlo subjetivamente, y viceversa.



Facilidad de aprendizaje.



Grado de satisfacción.



Eficiencia.



Eficacia.



Cualidad de ser recordado.

Fuente:

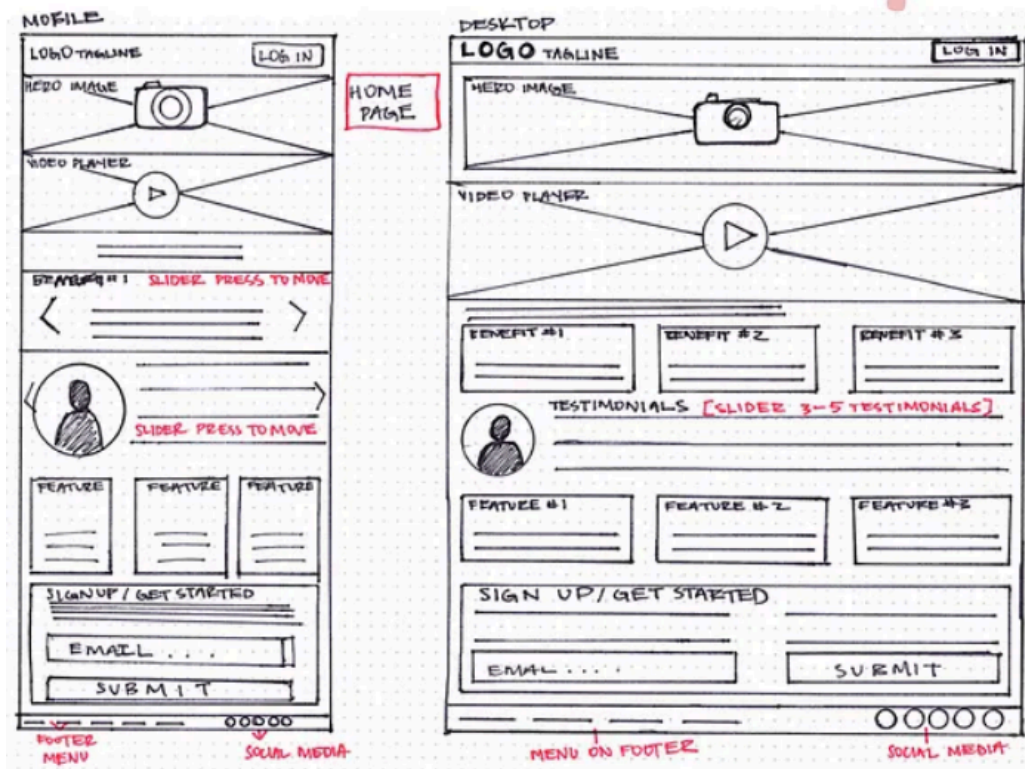
(Jakob Nielsen) Drive "Diseño UX UI" compartido en el drive de la materia.

(<https://drive.google.com/file/d/1lo3Ch8AOmErIJD5gbtXDu3E8rrH0pHGS/view>)

15. ¿Qué es un "wireframe" y cuál es su función en el proceso de diseño UX?

El wireframing sirve para visualizar la estructura básica del diseño del producto. Por lo general, consta en un dibujo con pocos colores que representa la disposición de los elementos en las páginas clave del producto enfocándose principalmente entonces en la estructura y la disposición.

Funciona como un esquema que otorga una visión del producto que luego puede obviamente estar sujeta a modificaciones y que se enfoca en la funcionalidad y aspecto del mismo.

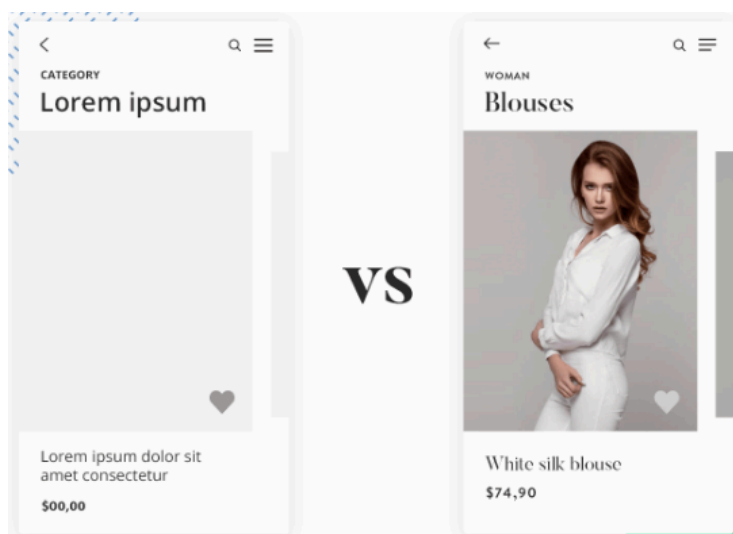


Fuente: <https://medium.com/detaux/what-is-ui-ux-wireframe-designers-46dac9c8a153>

16. ¿Cuál es la diferencia entre un wireframe y un prototipo?

Los prototipos son modelos interactivos que muestran cómo funcionará en realidad el diseño final del producto. Por ejemplo, permiten hacer clic, explorar y probar la experiencia de usuario. Estos si incluyen colores, fuentes e imágenes, ofreciendo una vista más cercana al producto final.

Los wireframes se utilizan al principio del proceso para definir la estructura básica, mientras que los prototipos vienen después, para dar vida al diseño y permitir pruebas de usuario más detalladas.



Fuente: <https://miro.com/wireframe/wireframe-vs-prototype/>

17. Define el término "persona" en el contexto del diseño UX.

Una "persona" en el contexto del diseño UX, es un personaje ficticio que representa a los usuarios objetivo del producto. No es una persona real pero se crea basándose en datos y hechos obtenidos a través de entrevistas, encuestas y otras formas de investigación.

El propósito entonces, es recopilar los hallazgos y usarlos para definir un personaje realista que probablemente use el producto. Con esto podemos predecir limitaciones, éxitos y objetivos de los usuarios.

Fuente: <https://www.wix.com/blog/how-to-create-a-user-persona-ux>

18. ¿Cómo se crean y utilizan las personas en el diseño de productos digitales?

Como se comentó anteriormente se crea basándose en datos y hechos obtenidos a través de entrevistas, encuestas y otras formas de investigación. Nos debemos poner en los zapatos de los potenciales usuarios y profundizar en quiénes son y que necesitan del producto.

Se usan para predecir preferencias, limitaciones, éxitos y objetivos de los usuarios. De esta manera también se guía y justifica el diseño del producto.

Fuente: <https://www.wix.com/blog/how-to-create-a-user-persona-ux>

19. ¿Qué es la accesibilidad web y por qué es crucial en el diseño UX/UI?

La accesibilidad hace referencia a la posibilidad de que el producto pueda ser usado sin problemas por el mayor número de personas posibles, independientemente de las limitaciones propias del individuo o de las derivadas del contexto de uso.

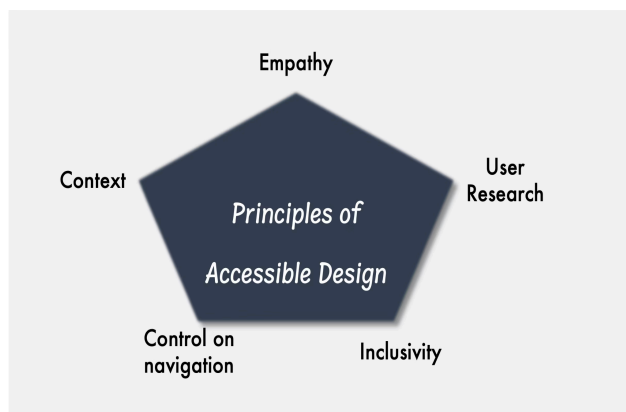
Es crucial para lograr una inclusión de usuarios en el uso de la interfaz, atraer la mayor cantidad de usuarios y lograr una mejor experiencia que refleje la calidad del producto.

Fuente: Drive "Diseño UX UI" compartido en el drive de la materia.
(<https://drive.google.com/file/d/1lo3Ch8AOmErIJD5gbtXDu3E8rrH0pHGS/view>)

20. Menciona dos principios clave de accesibilidad que deben considerarse en el diseño web.

-Empatía: Es importante comprender al usuario cuando creamos una interfaz y ponerse en su lugar para predecir sus necesidades, dificultades y frustraciones. Esto contribuye a crear un producto conveniente y accesible.

-Inclusividad: Al diseñar la interfaz, es importante investigar las necesidades del grupo de usuarios objetivo, teniendo en cuenta que no todos tendrán las mismas capacidades y habilidades al momento de utilizar el producto. Garantizar una inclusividad de utilización del producto contribuye a una mayor accesibilidad y calidad del producto.



Fuente: <https://arounda.agency/blog/accessibility-in-ux-best-practices-and-key-principles>

21. ¿Qué herramientas se utilizan comúnmente para realizar auditorías de UX?

1. Research: Definimos el propósito y alcance de la auditoría, recopilando datos sobre el uso del producto, público objetivo, contexto y objetivos del usuario.
2. Arquitectura de Información: Se utilizan técnicas como el mapeo para organizar y estructurar la información, entendiendo el modelo de los usuarios. Sirve para asegurarnos que la estructura de la interfaz esté bien desarrollada y sea clara para los usuarios.
3. Evaluación Heurística: Aplicamos principios básicos de usabilidad para evitar problemas, como la visibilidad del estado del sistema, consistencia, prevención de errores y ayuda. Asegurarnos de mantener estas reglas en mente durante todo el proceso de diseño y cambios.
4. Benchmarking: Comparamos sitios de la competencia para obtener ideas y analizar similitudes en arquitectura de información y navegación. Sirve para obtener nuevas ideas y analizar similitudes en la arquitectura de la información y sistemas de navegación.
5. Usabilidad: Ya descripto
6. User Story Mapping: Ya descripto
7. Análisis de Interfaz e Interacciones: Analizamos navegación, búsqueda, aspectos estéticos y diseño de la interfaz.
8. Reporting UX: Presentamos resultados y recomendaciones, priorizando mejoras y diseñando soluciones para mejorar la experiencia del usuario.

Para llevar a cabo la evaluación es común utilizar herramientas como Google forms, typeform, hotjar, Google analytics, optimal workshop o maze.



Fuente: <https://www.icalia.es/w/auditor%C3%ADa-ux>

22. ¿Qué son las "microinteractions" y cómo mejoran la experiencia del usuario? Proporciona un ejemplo de una microinteracción eficaz.

Las "microinteractions" son básicamente funcionalidades mínimas que forman parte del diseño e interactúan con el usuario otorgando una respuesta o retroalimentación visual en determinados momentos de uso de la interfaz. Pueden servir como guía en la experiencia del usuario o volver tareas aburridas en tareas interesantes. Vuelven más intuitivo al producto.

Ejemplos típicos son:

- Animaciones cuando el usuario da "me gusta" a una publicación. Por lo general, es visualmente estimulante e informa que la acción fue exitosa.
- Sugerencias de autocompletado que aparecen a medida que un usuario escribe en la barra de búsqueda.
- Barras de progreso que se llenan mientras se ejecuta algún proceso. Proporciona información sobre el estado.
- El estado "Escribiendo" cuando un usuario espera la respuesta de otro.



Fuente: <https://www.interaction-design.org/literature/article/micro-interactions-ux>

23. ¿Qué es el "feedback del usuario" y cómo se incorpora en el diseño UX?

Obtener retroalimentación de usuarios o clientes es fundamental al momento de diseñar la interfaz pensando en que esta sea user-friendly.

El feedback ayuda a identificar y poder solucionar problemas, proporcionando información valiosa que sirve luego para la toma de decisiones y para prevenir errores o inconvenientes que puedan tener un gran impacto en la experiencia de usuario.

Además el feedback permite pensar en ideas o características del producto que quizás los diseñadores no pensaron por sí solos, volviendo el producto más atractivo, completo y valioso

Fuente: <https://keepcoding.io/blog/importancia-del-feedback-en-el-diseno-ux-ui/>

24. ¿Qué es la heurística?

La heurística es un principio o regla práctica que se utiliza con el fin de analizar y resolver problemas de manera efectiva. En el caso de UX/UI, se utilizan las evaluaciones heurísticas para probar la calidad de la experiencia del uso en un producto digital antes de llegar a la implementación final del producto.

Fuente:

<https://www.estoes.me/blog/article/heuristicas-en-uxui-claves-para-optimizar-tu-diseno#:~:text=Las%20heur%C3%ADsticas%20son%20principios%20o,la%20experimentaci%C3%B3n%20y%20la%20observaci%C3%B3n.>

25. ¿Qué métodos se utilizan para recopilar feedback del usuario? Describe el concepto de "usabilidad heurística" y su aplicación en el diseño web.

Hay tres métodos para recopilar feedback: mediante encuestas y cuestionarios, mediante entrevistas o mediante pruebas de usabilidad.

La usabilidad heurística es la facilidad con la que el usuario interactúa con nuestro programa con el fin de llevar a cabo la acción deseada. Jakob Nielsen, llamado el gurú de la usabilidad web, ha definido 10 principios que, aplicándolos correctamente, pueden lograr que nuestra aplicación web pueda ser utilizada de forma eficaz e intuitiva por el usuario.

Fuente: <https://keepcoding.io/blog/feedback-de-los-stakeholders-en-proyectos-ux/>
<https://es.semrush.com/blog/usabilidad-web-principios-jakob-nielsen/>

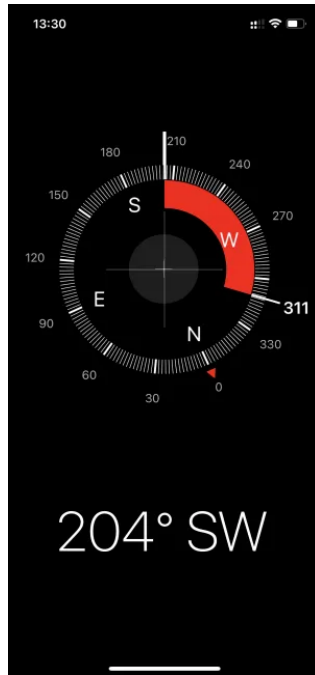
26. ¿Cuáles son algunos de los principios heurísticos más conocidos?

Dentro de los principios heurísticos que existen, los 10 definidos por Jakob Nielsen y Rolf Molich son los que más suelen destacar. Éstos son:

1. Visibilidad del Estado del Sistema: El sistema siempre debe mantener informado al usuario sobre el estado de la acción que está llevando a cabo.
2. Relación entre el sistema y el mundo real: el sistema debe utilizar el lenguaje del mundo real, o sea, conceptos y convenciones que el usuario esté familiarizado en su día a día.
3. Libertad y control por parte del usuario: El usuario puede cometer errores, por eso, no solamente es buena práctica pedir confirmación antes de realizar acciones que puedan llegar a tener impacto, sino que también debe poder cancelarlas o deshacerlas.
4. Consistencia y estándares: Nuestro producto debe poseer los estándares establecidos por la mayoría de los demás productos consumidos por el usuario, así éste puede interactuar de manera intuitiva y coherente.
5. Prevención de errores: El sistema debe hacer su mayor esfuerzo por prevenir cualquier error que pueda llegar a cruzarse con el usuario.
6. Reconocer antes que recordar: Los usuarios deben ser capaces de reconocer los elementos de la interfaz sin la necesidad de analizarlos en profundidad.
7. Flexibilidad y eficiencia de uso: El sistema debe proporcionar al usuario distintas herramientas para llegar de varias formas al contenido, ya sea con aceleradores o acciones personalizadas. El sistema debe adaptarse a la manera de trabajar tanto para usuarios expertos como novatos.
8. Estética y diseño minimalista: La información incluida en la interfaz debe estar compuesta únicamente por los elementos necesarios para la acción que se va a llevar a cabo.

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, entender y corregir errores: Por más perfecto que apliquemos los principios, siempre existe la posibilidad que el usuario se encuentre con errores. Por eso, tenemos que poder lograr que el usuario comprenda el tipo de error, y cómo puede solucionarlo de la manera más simple posible.
10. Ayuda y documentación: La interfaz debería proporcionar ayuda y documentación para la facilidad del usuario. Debería estar compuesta por una lista concreta de pasos a desarrollar, y no ser extensa.

Ejemplo de la norma 2:



La app de brújula de iOS está diseñada para parecerse a una brújula de verdad. De esta manera el usuario puede aplicar lo que ya sabe por su experiencia en el mundo real sobre cómo funciona el objeto y no tiene que aprender algo nuevo antes de usarla.

Fuentes:

<https://medium.com/pildorasux/10-heuristicos-nielsen-abc9c6ad04c0>

<https://www.teacuplab.com/es/blog/los-10-principios-heuristicos-de-nielsen-explicados-con-ejemplos/>

27. ¿Qué es el "design thinking" y cómo se aplica en el diseño UX/UI? Menciona las fases principales del proceso de design thinking.

Design Thinking centra sus esfuerzos en la resolución de múltiples problemas a través del diseño. Lo esencial de esta "metodología" es que se interesa particularmente por el usuario.

En UX/UI se utiliza este proceso para descubrir problemas y encontrar soluciones creativas mediante una comprensión profunda de las metas, frustraciones y tareas finales de los usuarios. El objetivo es diseñar productos fáciles de usar en lugar de esperar que los usuarios se adapten a ellos.

Las fases principales son:

1) Empatizar: Desde esta primera etapa se coloca al usuario al centro de todo. En este primer momento es importante "ponerse en los zapatos del usuario" y escucharlo. Surgen preguntas como ¿Qué necesita el usuario?, ¿Cómo podemos ayudarlo?, ¿Cómo podemos mejorar y facilitar su vida?.

Necesitamos ser conscientes de que trabajamos con otras personas, no con máquinas.

2) Definir: Consiste en enfocarse en los aspectos esenciales identificados previamente para definir el problema a resolver. Se delimitan esfuerzos para centrarnos en un objetivo concreto.

3) Idear: Es la fase de libertad creativa donde todas las ideas son bienvenidas. Se esbozan múltiples soluciones, conceptos y propuestas que serán fundamentales en los siguientes pasos.

4) Prototipar: Nos centramos en una de las mejores ideas surgidas y creamos un prototipo, una maqueta o simulación del producto final. Evaluamos su funcionamiento, viabilidad y cumplimiento de los requisitos.

5) Testear: El usuario prueba el prototipo. Escuchamos sus opiniones y buscamos mejoras, trabajando con empatía para ajustar el producto según sus necesidades.

Fuentes:

<https://flatironschool.com/blog/what-is-design-thinking/>

<https://uxenespanol.com/articulo/metodologias-ux>

28. ¿Cómo influyen las emociones del usuario en el diseño UX?

Las emociones del usuario influyen significativamente en el diseño UX a través del **diseño emocional**, que se enfoca en generar respuestas sensoriales adecuadas ante los estímulos de un producto.

Este diseño se centra en tres aspectos principales:

- Visceral: La reacción inmediata del usuario ante la apariencia física del producto (su apariencia, textura, temperatura, peso y tamaño).
- Conductual: La usabilidad del producto, es decir, cuán fácil es entender y usar el producto para cumplir las necesidades y expectativas del usuario.
- Reflexivo: La reflexión del usuario sobre cómo el producto le servirá o afectará a corto y largo plazo, y si es adecuado para él.

Un buen diseño emocional guía la experiencia del usuario, haciendo que interactuar con el producto sea intuitivo y natural, reduciendo la necesidad de adaptación por parte del usuario. Ejemplos de esto son el iPhone, que aprovechó los movimientos naturales de la mano y una interfaz fácil de usar, logrando que el producto se sienta familiar y fácil de entender.

Fuente:

<https://medium.com/repensareducativo/dise%C3%B1o-emocional-y-ux-c%C3%B3mo-las-emociones-definen-nuestras-experiencias-b484f48eb1ff>

29. ¿Qué técnicas se utilizan para diseñar interfaces que evocan emociones positivas?

Algunas técnicas usadas para crear emociones positivas al usar la interfaz son:

-Diseñar un personaje: Se puede involucrar a los usuarios mediante una mascota o imágenes consistentes. Esto crea una experiencia positiva y le da al producto una personalidad distintiva.

-Crear una marca fuerte: Usar un tema único y mantenerlo consistente. Algunos elementos de la marca deben estar presentes en cada página, lo que garantiza una buena impresión inicial y duradera del producto.

-Crear el tono adecuado con el texto: La tipografía debe adecuarse a la imagen que se desea proyectar, y el contenido debe ser apropiado para el mensaje que se quiere transmitir.

-Usar mensajes humorísticos: Se pueden usar mensajes humorísticos a lo largo de la experiencia, especialmente en mensajes de error.

Fuente:

<https://www.uxdesigninstitute.com/blog/role-of-emotion-in-ux-design/>

30. ¿Qué es la arquitectura de la información y por qué es importante en el diseño UX?

La “arquitectura de la información” consiste en organizar y estructurar el contenido e información del producto que estamos diseñando. De esta manera analizamos y organizamos todos los elementos que conforman el producto de la mejor manera posible.

Gracias a esta implementación:

-Se facilita el acceso y la navegación: Ayuda a los usuarios a encontrar lo que necesitan y a completar tareas eficientemente.

-Se mejora la comprensión: Organiza el contenido de manera que los usuarios puedan entender lo que han encontrado.

-Se planifica el crecimiento: Permite prever futuras modificaciones y expansión del producto.

Fuente:

<https://medium.com/@pildorasux/qu%C3%A9-es-la-arquitectura-de-la-informaci%C3%B3n-9fb670d40bc7>

31. ¿Cómo se estructura la arquitectura de la información para mejorar la navegación del usuario?

Para estructurar la arquitectura de la información es necesario:

1) Entender las necesidades del usuario: Realizar investigaciones para conocer al público objetivo, sus metas y tareas. Se pueden usar métodos como entrevistas, encuestas y mapas mentales.

2) Definir los objetivos del negocio: Es importante identificar las metas comerciales para alinear la arquitectura con las expectativas del negocio.

- 3) Realizar un análisis competitivo: Evaluar los productos de la competencia para entender las expectativas del usuario y encontrar oportunidades de mejora.
- 4) Crear un inventario de contenido: Compilar un inventario completo de las páginas y secciones existentes o planificadas.
- 5) Categorizar el contenido: Organizar el contenido mediante técnicas como el card sorting, agrupando elementos lógicamente.
- 6) Crear un mapa del sitio (sitemap): Establecer una estructura coherente con categorías y subcategorías jerárquicas.
- 7) Diseñar el sistema de navegación y flujos de usuario: Crear menús y sistemas de navegación basados en la estructura del sitemap y probarlos internamente.
- 8) Probar los wireframes: Visualizar la arquitectura con wireframes y prototipos, realizar pruebas con usuarios y recopilar feedback.
- 9) Implementarlo: Implementar el producto y realizar ajustes basados en el feedback continuo.

Fuente:

<https://www.lyssna.com/blog/information-architecture-in-ux/>

32. ¿Qué papel juegan los patrones de navegación en el diseño de interfaces? Menciona dos patrones de navegación comunes y sus ventajas.

Los patrones de navegación son importantes para guiar a los usuarios de manera intuitiva a lo largo de la interfaz del producto. Esto permite que el usuario cumpla sus objetivos de una manera eficiente y satisfactoria.

De esta manera, se facilita la interacción, se permite una navegación clara y accesible que disminuye la frustración e incentiva la mayor utilización del mismo. También se reduce la curva de aprendizaje, permitiendo que los usuarios comprendan el producto más rápidamente, siendo a su vez escalable.

Dos de los patrones más utilizados son:

-Tooltip: Es una pequeña pestaña dentro de la aplicación con mensajes breves que actúan como micro-tutoriales, guiando a los usuarios en tareas sin interrumpir su flujo de trabajo. Deben ser cortos, fáciles de descartar y proporcionar información relevante para la tarea actual.

-Spotlight: Resalta partes específicas de la interfaz para concentrar la atención del usuario, ideal para secuencias de incorporación o al destacar nuevas funciones. Se suele usar junto con tooltips y se puede implementar con herramientas de gestión de productos.

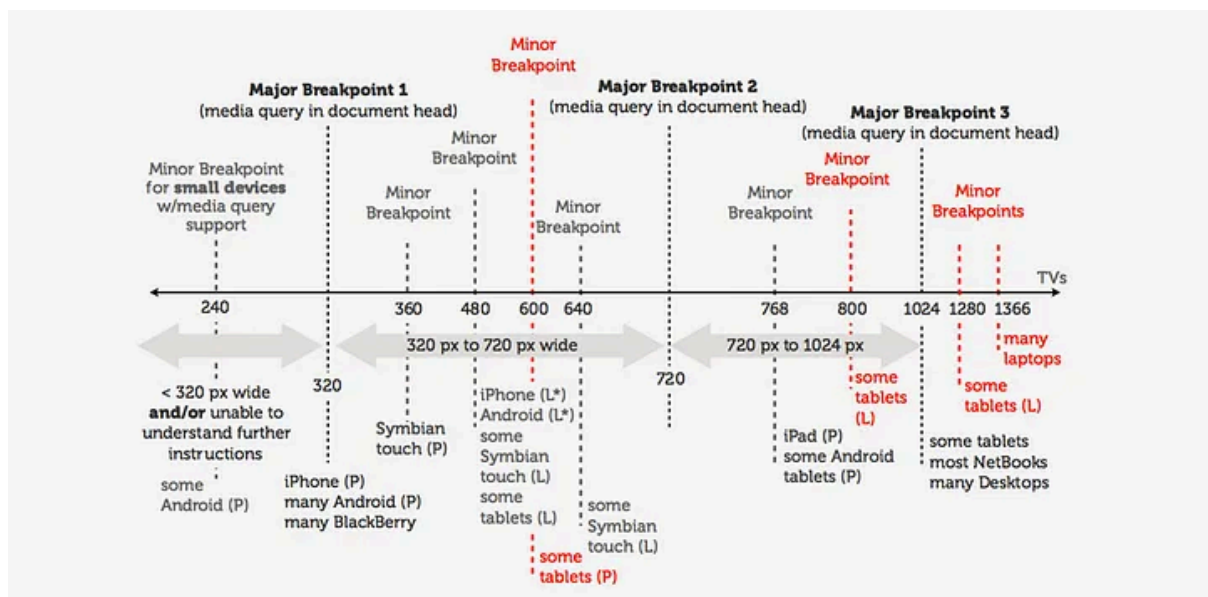
Fuente:

<https://userpilot.com/blog/navigation-ux/>

33. ¿Qué es el "responsive design" y cómo se implementa en el diseño UX/UI?

Responsive Design es el diseño que responde y se adapta al entorno del usuario (tamaño de pantalla, orientación o plataforma, por ejemplo). Lo principal del responsive design es el flexible layout, o sea, que tanto los bloques de texto, como imágenes sean flexibles, logrando que la experiencia del usuario se mantenga al mismo nivel sin importar la situación.

El diseño debería verse bien en tres formatos, celular, tablet y pc de escritorio. Para implementar estos distintos tipos de diseños, se utilizan los breakpoints, o sea, el valor del media query que marcará la transición del diseño según el tamaño en px de la pantalla.



Fuente: <https://uxplanet.org/responsive-design-best-practices-c6d3f5fd163b>

34. ¿Cuáles son los principales desafíos al diseñar para múltiples dispositivos?

Hay varios desafíos que nos enfrentamos a la hora de diseñar para múltiples dispositivos, entre estos se encuentran:

1) Rendimiento: En algunos casos, las aplicaciones multiplataforma pueden experimentar un rendimiento ligeramente inferior en comparación con las aplicaciones nativas, especialmente en aplicaciones que requieren un alto rendimiento o gráficos intensivos.

2) Consistencia y adaptabilidad: Mantener la consistencia en la experiencia del usuario en diferentes dispositivos puede ser un desafío, ya que cada dispositivo tiene diferentes tamaños de pantalla, resoluciones y capacidades técnicas.

3) Limitaciones de Acceso a Funcionalidades: Puede haber limitaciones en el acceso a algunas funciones nativas de las plataformas, lo que puede requerir soluciones personalizadas o módulos adicionales.

4) Matices de la plataforma: Cada plataforma viene con su propio conjunto de pautas y convenciones que los usuarios esperan. Alejarse demasiado de ellos puede confundir a los usuarios o hacer que su aplicación se sienta fuera de lugar. Lo que funciona para una aplicación web puede no ser adecuado para una aplicación móvil nativa. Respetar estos matices mientras mantienes la coherencia de tu experiencia es importante para el usuario.

Fuente:

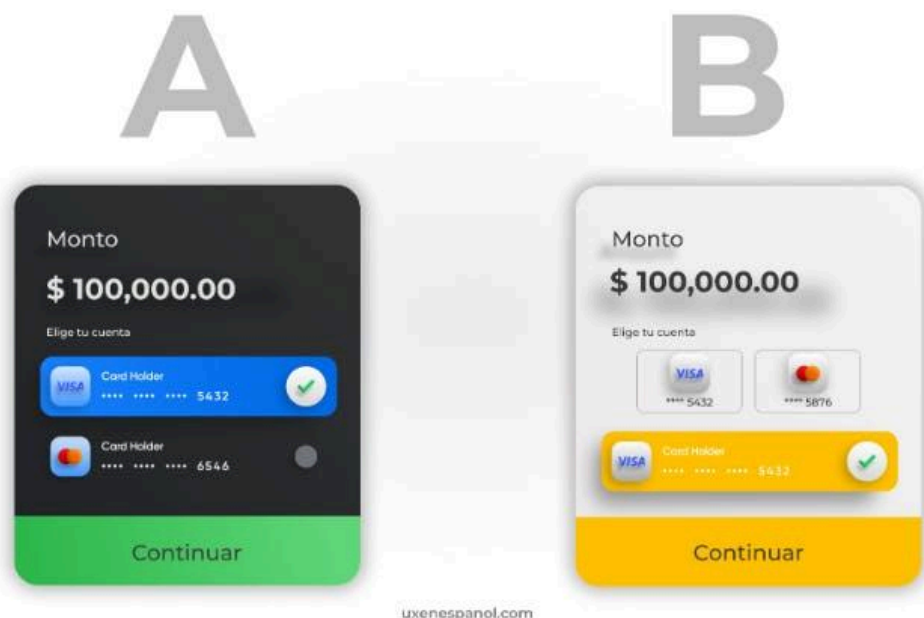
<https://killky.com/aplicaciones-moviles-y-desarrollo-multiplataforma/>

<https://www.linkedin.com/advice/0/what-challenges-creating-consistent-ux-across-l4k0f?lang=es&originalSubdomain=es>

35. ¿Qué es una "prueba A/B" y cómo se utiliza en el diseño UX/UI? Proporciona un ejemplo de cómo se puede utilizar una prueba A/B para mejorar una interfaz.

Un **test A/B** consiste fundamentalmente en la comparación de dos versiones de una misma página dentro de un sitio web o aplicación para obtener resultados de cuál de las dos versiones mejora el objetivo principal de la página. El funcionamiento de este test de investigación UX, en rasgos generales, consiste en dividir el tráfico que recibe la página y derivar una parte a la variante A y el resto a la variante B.

Una forma de mejorar la interfaz a favor del usuario con este test es la siguiente:



La primera versión (A) será la muestra de control, sin ningún tipo de cambios; mientras que la segunda versión (B) será la página o interfaz con el cambio que queremos probar. O en algunos casos dos o más variantes para identificar cuál tiene un mejor rendimiento, esto dependerá de la definición de la prueba.

De esta manera, algunos usuarios probarán una de las versiones. Así, a través de parámetros determinados previamente podremos saber qué variante funciona mejor: si aquella “normal/habitual” o la que tiene la modificación concreta.

fuentes:

<https://uxenespanol.com/articulo/ab-testing-pruebas>

[https://www.uxables.com/investigacion-ux/test-a-b-mejora-y-personaliza-la-experiencia-de-usuario/#:~:text=Un%20test%20A%2FB%20consiste,de%20la%20página%20\(KPI\).](https://www.uxables.com/investigacion-ux/test-a-b-mejora-y-personaliza-la-experiencia-de-usuario/#:~:text=Un%20test%20A%2FB%20consiste,de%20la%20página%20(KPI).)

36. ¿Qué son los "puntos de dolor" (pain points) en UX y cómo se identifican? ¿Cómo se solucionan los puntos de dolor para mejorar la experiencia del usuario?

Los puntos de dolor o pain points son aquellos momentos de insatisfacción o frustración que experimenta un usuario al interactuar con un producto. Pueden ser causados por diversos motivos: procesos de compra complicados, problemas técnicos, información difícil de encontrar o una interfaz poco intuitiva. Los pain points podrían resumirse como **puntos de fricción entre usuario y producto**.

Se puede identificar de las siguientes formas:

Cómo solucionar los pain points:

Unifica la comunicación entre departamentos (enfócate en que no haya barreras comunicativas que eviten gestionar y organizar mejor las actividades de la empresa.), no dejes de evaluar al cliente y al público objetivo (La mejor forma de identificar a tiempo los problemas de tu cliente es, lógicamente, siguiendo su experiencia al interactuar con tu marca.) y la utilización de canales digitales (complementar con redes sociales captará a mayores clientes los que te permitirá mayor entrada de información sobre sus pain points y sus necesidades)

Fuentes:

<https://rockcontent.com/es/blog/pain-points/>

<https://arkana.io/2023/04/14/pain-points-puntos-dolor/>

37. ¿Cómo se puede mejorar la experiencia del usuario a través de la personalización? Menciona dos ejemplos de personalización en interfaces web.

Hay varias maneras de mejorar la UX, todas destinadas al trato con el cliente, que el se sienta a gusto en la página y que sienta que en parte es suya, tanto colocando su nombre de usuario en la misma, mandando mensajes personalizados por mail, o whatsapp o SMS, dándole contenido personalizado en base a tus gustos en la página. Un ejemplo de esto puede verse en una página de venta de películas de terror la cual en base a tus visitas, como a tus favoritas te va a recomendar películas de tu interés.

Fuente:

<https://www.infobip.com/es/blog/personaliza-la-experiencia-de-tus-usuarios#las-experiencias-personalizadas-van-mucho-ms-all-de-tan-solo-llamar-al-cliente-por-su-nombre-en-los-correos-electronicos-0>

IMPORTANCIA DE LOS COLORES EN LA WEB

38. ¿Por qué es importante la psicología del color en el diseño web? Menciona dos ejemplos de cómo los colores pueden influir en el comportamiento del **usuario**.

La psicología del color es el estudio de cómo los colores influyen en nuestras emociones, pensamientos y comportamientos. Desde tiempos inmemoriales, los seres humanos hemos asociado diferentes colores con diversas emociones, estados de ánimo y significados culturales. La psicología del color para páginas web se centra en la aplicación de estos conocimientos al diseño web, con el objetivo de crear una experiencia más atractiva, persuasiva y efectiva para los visitantes del sitio.

El efecto de los colores en las emociones y la percepción del usuario

Cada color puede evocar diferentes emociones y sensaciones en los usuarios, por lo que es fundamental conocer las asociaciones emocionales de cada tono antes de aplicarlo en el diseño de una página web.

El significado del color naranja

Positivo: Energía, vitalidad, diversión, seguridad, jugueteo, calidez, confort, comida

Negativo: Privación, frustración, frivolidad, inmadurez.

El naranja es un color que da la sensación de calor, por lo que produce un efecto estimulante y es muy aceptado entre los jóvenes. Este color tiene una visibilidad muy alta, por lo que puedes usarlo para llamar la atención y promocionar productos alimenticios o juguetes.

El significado del color verde

Positivo: Naturaleza, salud, paz, orgánico, equilibrio, restauración, conciencia, armonía.

Negativo: Aburrimiento, estancamiento, enervación.

El verde tiene un gran poder curativo, el cual lo hace el color más relajante para el ojo humano; este sugiere estabilidad y resistencia. Usa el verde para indicar equilibrio en tus mensajes o promocionar productos 'verdes'.

Fuentes: [La importancia de la psicología del color para páginas web y su impacto en la experiencia del usuario - Witea](#)

[La psicología del color: el significado de los colores y cómo aplicarlos a tu marca \(canva.com\)](#)

39. ¿Qué es una paleta de colores y cómo se elige una adecuada para un sitio web? ¿Qué se entiende por contraste de colores y por qué es crucial para la accesibilidad?

La elección de la paleta de colores es un aspecto fundamental en el diseño web, ya que los colores tienen una profunda influencia en la percepción y experiencia del usuario. La

combinación correcta de colores puede transmitir emociones, establecer jerarquías visuales, mejorar la legibilidad y la accesibilidad, e incluso reforzar la identidad de marca

El contraste: Utilizar colores con alto contraste puede mejorar la legibilidad y garantizar que los elementos importantes destaquen adecuadamente. Por ejemplo, un botón de «Compra ahora» en un color llamativo sobre un fondo neutro capta fácilmente la atención del usuario.

La accesibilidad: Es crucial considerar la accesibilidad al elegir una paleta de colores. Asegurarse de que exista suficiente contraste entre el texto y el fondo garantiza que las personas con discapacidades visuales puedan navegar sin dificultad por el sitio.

Fuente: [Descubre por qué la elección de la paleta de colores es crucial para el diseño web \(byronvargas.com\)](https://byronvargas.com)

40. Explica los tipos de formatos que se pueden encontrar para aplicar color en el diseño (ejemplo: complementario) y su uso. Ejemplifica para cada uno de ellos.

En diseño, además de los modos de color más utilizados como CMYK, RGB, HSB y Hexadecimal, también existen diferentes formatos de color que se pueden emplear para aplicar colores de manera creativa y efectiva. A continuación, te explicaré algunos de los tipos de formatos de color y su uso, junto con ejemplos para cada uno de ellos:

1. Formato Complementario:

- Uso: Los colores complementarios son aquellos que se encuentran opuestos en la rueda cromática y crean un alto contraste cuando se combinan. Este formato se utiliza para resaltar elementos y crear impacto visual.
- Ejemplo: Si el color principal es azul, su complementario sería naranja. Al combinar azul y naranja, se logra un contraste vibrante y llamativo.

2. Formato Análogo:

- Uso: Los colores análogos son aquellos que se encuentran cerca unos de otros en la rueda cromática. Estos colores armonizan bien juntos y crean una sensación de cohesión en el diseño.
- Ejemplo: Si se elige el color verde como principal, los colores análogos podrían ser verde azulado y verde amarillento. Al combinar estos colores, se logra una paleta armoniosa.

3. Formato Triádico:

- Uso: Los colores triádicos son aquellos que están equidistantes entre sí en la rueda cromática, formando un triángulo equilátero. Este formato proporciona un alto contraste y equilibrio en el diseño.

- Ejemplo: Si se selecciona el color rojo como base, los colores triádicos podrían ser verde y azul. Al combinar estos colores, se logra una paleta vibrante y equilibrada.

- 4. Formato Monocromático:

- Uso: Los colores monocromáticos son diferentes tonalidades de un mismo color base. Este formato es ideal para crear armonía y sutileza en el diseño.

- Ejemplo: Si se elige el color azul como base, diferentes tonos de azul, como celeste y marino, se pueden utilizar para crear una paleta monocromática.

Fuente: [4 modos de color más usados en diseño \(keepcoding.io\)](https://keepcoding.io)

41. ¿Qué es el branding y cómo influye la identidad de marca y objetivo comercial dentro del diseño web? Ejemplifica.

El branding es la gestión estratégica de la marca de una empresa, con el objetivo de hacerla conocida, deseada y con una imagen positiva en la mente y el corazón de los consumidores. El branding influye en el diseño web de la siguiente manera:

1. Identidad de marca:

- Ejemplo: La marca Apple tiene una identidad muy clara, que se refleja en su diseño web a través del uso de colores minimalistas, tipografías limpias y una navegación intuitiva. Esto transmite la imagen de simplicidad y elegancia que caracteriza a la marca.

2. Valores de marca:

- Ejemplo: La marca Patagonia, conocida por su compromiso con el medioambiente, refleja este valor en su diseño web a través de imágenes de paisajes naturales, un tono de comunicación respetuoso y enlaces a iniciativas de sostenibilidad.

3. Posicionamiento de marca:

- Ejemplo: La marca Harley-Davidson, posicionada como una marca de motocicletas con un estilo de vida asociado, refleja este posicionamiento en su diseño web a través de imágenes de motocicletas, un tono de comunicación masculino y una estética industrial.

4. Objetivo comercial:

- Ejemplo: Si el objetivo comercial es vender productos de manera eficiente, el diseño web debe facilitar la navegación, resaltar los productos y ofrecer una experiencia de compra fluida, como en el caso de la tienda online de Amazon.

En conclusión, influye en el diseño web al asegurar que la identidad, los valores y el posicionamiento de la marca se reflejen de manera coherente y atractiva, contribuyendo así a alcanzar los objetivos comerciales de la empresa.

Fuentes:

<https://rockcontent.com/es/blog/branding/>

<https://carmenbox.com/influencia-branding-en-diseno-web/>

***IMPORTANCIA
DE LA
TIPOGRAFÍA EN
LA WEB***

42. ¿Qué papel juega la tipografía en la experiencia del usuario en una interfaz web? Menciona tres características importantes a considerar al elegir una tipografía para web.

La tipografía desempeña un papel importante en la experiencia del usuario (UX) en un sitio web. Una tipografía adecuada puede influir en la percepción de la marca, la facilidad de lectura, la interacción con el contenido y la retención de información. Brindar una experiencia agradable y accesible a través de una tipografía cuidadosamente seleccionada puede aumentar el tiempo de permanencia en el sitio y fomentar la interacción del usuario. Para seleccionar la tipografía adecuada para tu diseño web, considera la coherencia con la identidad de la marca, la legibilidad en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla, y la compatibilidad con diferentes navegadores.

Fuente : <https://renerodriguez.eu/diseno-web/como-utilizar-la-tipografia/>

43. ¿Qué es la legibilidad y cómo se optimiza en el diseño tipográfico?

La legibilidad se refiere a la facilidad con que el usuario puede leer el texto. Es una cuestión directamente relacionada con la usabilidad, ya que afecta a la manera en que el usuario procesa la información. Una legibilidad baja aleja a los usuarios del contenido.

Factores implicados en la legibilidad

1. **Contraste.** Es el factor principal para determinar si un texto es legible o no. Un buen nivel de contraste hace que el texto pueda leerse fácilmente y que se pueda escanear visualmente, si se quiere realizar una lectura en diagonal.
2. **Tamaño.** Un texto bien jerarquizado, en el que se articulan bien los tamaños para que el usuario pueda reconocer sin dificultades los diferentes niveles de contenido (título, cuerpo, etc.), es más legible.
3. **Interlineado.** El interlineado o distancia entre líneas influye en la facilidad con la que el texto es visualmente escaneable. Si es demasiado estrecho, puede favorecer que el usuario se confunda de línea. Si es demasiado amplio, el texto parecerá fragmentado en lugar de tener continuidad.
4. **Interletraje.** El interletraje es la distancia entre las letras de una palabra. Aunque puede ajustarse en textos breves y de gran tamaño para reforzar aspectos visuales, es recomendable no modificar el que cada fuente tiene por defecto, cuando se trata de texto de contenido extenso.
5. **Longitud de línea.** La longitud de línea corresponde al número de caracteres por línea. Es un factor que tiene una fuerte influencia en cómo el usuario fluye de una línea a la siguiente al leer un texto extenso.

Pautas de diseño para optimizar la legibilidad

- Diseño de los títulos. Hay que equilibrar bien el tamaño de los títulos. Un título demasiado grande ocupa mucho espacio y rompe el ritmo de lectura. Un título demasiado pequeño no contribuye a establecer una buena jerarquía y no atrae suficientemente la atención del usuario.
- Texto escaneable. El diseño de los títulos, el diseño del texto de cuerpo y el contraste entre texto y fondo deben contribuir a que el usuario pueda escanear ágilmente el texto. También es muy recomendable incluir puntos de atención (mediante negritas, por ejemplo) para que el usuario pueda encontrar fácilmente los conceptos clave. Hay que utilizar estos puntos con moderación, para no saturar la atención del usuario.
- Espacio vacío. Cuando hay mucho texto, el espacio vacío permite que la página «respire» y facilita la lectura y el escaneo. También hay que dejar unos buenos márgenes alrededor del bloque de texto.
- Coherencia. El uso coherente de los estilos de texto permite que el usuario perciba sin problemas las jerarquías, reconociendo la categoría y función de cada bloque de texto.
- Densidad. La densidad del texto se refiere a la cantidad de palabras que hay en un área determinada, y está determinada por el interlineado, el interletraje y el tamaño del texto. El texto no debería ser demasiado denso ni demasiado espaciado.
- Romper la rutina. Cuando se trata de textos muy extensos, se recomienda introducir elementos que rompan la rutina de la página (cuadros de texto, destacados, citas). Las imágenes son un buen recurso en este aspecto.
- Separadores. Para que sea digerible, un texto extenso ha de dividirse en párrafos de longitud controlada.
- La primera frase de cada párrafo debería resumir el contenido del párrafo entero. De esta manera, el usuario puede escanear la página leyendo solamente la primera línea de cada párrafo y deteniéndose donde le interese.

Fuente : <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/legibilidad/>

44. Menciona, explica y ejemplifica los diferentes tipos de tipografías.

Existen cuatro tipos de tipografías: con serifa; sin serifa; manuscritas y decorativas.

1. Con serifa:

Son las que tienen pequeños adornos en los extremos. Se consideran como las más tradicionales y las más utilizadas en textos largos. Dentro de este tipo están la Times New Roman o la Garamon.

2. Sin serifa:

En contraposición a las anteriores, no tienen adornos. Es la que se utiliza habitualmente en mensajes comerciales, entre otras cosas, porque son ideales para los titulares y textos cortos como son los que se suceden en banners, carteles publicitarios, folletos...

La Sans Serif o Sin Serifa suele usarse más para medios online y página web ya que son más legibles en la pantalla y fatigan menos la vista. Futura, Arial, Helvética, entre otras, se encuentran dentro de este grupo.

3. Cursivas:

A las que también se les llama tipografías caligráficas y que son las que imitan la escritura a mano. Tienen curvas más pronunciadas y se considera que son las "más humanas". Entre los tipos de letra están la Becham Script o Parisiense

4. Decorativas

Son las más divertidas y desenfadadas. En ocasiones, transgresora. Llamam mucho la atención. Son ideales para la publicidad pero no para la lectura. La Swift o la Gotham se encontrarian en este grupo.

Fuente: <https://clidea.es/que-es-la-tipografia-y-que-tipos-hay/>

45. ¿Por qué es tan importante la tipografía con referencia a la accesibilidad?

Una parte crucial de la accesibilidad digital es la selección adecuada de tipografías. Las tipografías, que abarcan el estilo y diseño de las letras, juegan un papel crucial en la legibilidad y comprensión del contenido en línea (World Health Organization, 2021). Una tipografía accesible implica elegir fuentes que sean fácilmente legibles, especialmente para personas con discapacidades visuales o cognitivas. Esto incluye la consideración del contraste entre el texto y el fondo, el tamaño de fuente adecuado y un espaciado óptimo entre letras y palabras (W3C, 2019). Además, las tipografías sans-serif son generalmente preferibles en entornos digitales debido a su mayor legibilidad en pantallas electrónicas (Walsh, 2023).

Las tipografías accesibles son aquellas que se diseñan y eligen específicamente para garantizar que el contenido sea fácilmente legible y comprensible para todas las personas, incluidas aquellas con discapacidades visuales o cognitivas.

Fuente : TIPOGRAFÍAS QUE FACILITAN LA ACCESIBILIDAD Pailiacho-Mena, Verónica Maribel Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ambato Ambato, Ecuador

46. ¿Por qué es importante considerar el tamaño y el espaciado de la tipografía en el diseño web? Da un ejemplo de formato o web que use correctamente la tipografía.justifica la respuesta.

El tamaño de la fuente y el espaciado entre líneas afectan la legibilidad y la estética. El tamaño debe ser apropiado para el medio y la distancia desde la cual se visualizará el

contenido. El espaciado adecuado entre líneas (interlineado) y entre caracteres (kerning) también es esencial.

Un ejemplo de web que use correctamente la tipografía es <https://www.lanacion.com.ar/>

Utilizan un tamaño de fuente adecuado para el cuerpo del texto (alrededor de 16-18px), lo que permite una lectura cómoda de los artículos. Los encabezados son significativamente más grandes que el cuerpo del texto, creando una jerarquía visual clara que ayuda a los lectores a identificar rápidamente las secciones importantes.

La Nación emplea diferentes estilos tipográficos para encabezados, subtítulos, y el cuerpo del texto. Esta diferenciación guía a los lectores a través del contenido de manera lógica. Utilizan fuentes serif para el cuerpo del texto y sans-serif para los titulares y otros elementos, creando un contraste que facilita la lectura y la distinción entre diferentes tipos de contenido.

***IMPORTANCIA
DE LA
FOTOGRAFÍA EN
LA WEB***

47. ¿Qué importancia tiene el uso de fotografías en el diseño de una interfaz web? Menciona dos características de una buena fotografía para uso web.

El cerebro humano es muy pero muy visual y siempre le llama más la atención una página web con fotos que ilustran los textos a una web que únicamente incluye contenido sin apoyatura gráfica. En este sentido, las imágenes de calidad que acompañan cada mensaje que habla de la empresa, productos y servicios, suelen convertirse en el gancho para que los usuarios sigan activos en la web e incluso lean todo lo que se ofrece. Pero si se quiere llegar más lejos, y llamar aún más la atención de futuros clientes, la clave está en usar fotos de calidad en cada una de las páginas.

Características :

Alta Resolución: Las fotografías deben ser de alta calidad, claras y nítidas. Las imágenes borrosas o pixeladas pueden disminuir la percepción de calidad del sitio web.

Optimización para la Web: A pesar de la alta resolución, las imágenes deben estar optimizadas para la web para garantizar tiempos de carga rápidos. Esto implica comprimir las imágenes sin sacrificar demasiado la calidad y utilizando formatos adecuados como JPEG o WebP.

Fuente: <https://www.fuegoyamana.com/importancia-fotografia-en-el-diseno-web/>

48. ¿Cómo influyen las imágenes en la percepción de la marca por parte del usuario?

Las imágenes tienen un impacto significativo en la percepción de la marca por parte del usuario. Algunas de las formas en que las imágenes influyen en la imagen de marca son:

1. **Transmisión de valores y personalidad:** Las imágenes utilizadas en la identidad visual de la marca pueden transmitir los valores, la personalidad y el posicionamiento deseado de la marca.
2. **Creación de emociones y conexión emocional:** Las imágenes tienen el poder de evocar emociones en los usuarios, lo que ayuda a crear una conexión emocional con la marca.
3. **Refuerzo de la coherencia de la marca:** Cuando las imágenes utilizadas en diferentes canales y puntos de contacto de la marca son consistentes, ayudan a reforzar la identidad visual y la imagen de marca, generando mayor reconocimiento y familiaridad.
4. **Diferenciación y posicionamiento:** Las imágenes únicas y distintivas pueden ayudar a diferenciar a una marca de la competencia, destacando su personalidad y posicionamiento en la mente del consumidor.
5. **Mejora de la experiencia del usuario:** Imágenes atractivas y relevantes pueden mejorar la experiencia del usuario con la marca, haciéndola más agradable, memorable y convincente.

Fuente: [La Imagen visual. Identidad Corporativa y percepción de marca | L'image Marketing \(limagemarketing.es\)](http://La Imagen visual. Identidad Corporativa y percepción de marca | L'image Marketing (limagemarketing.es))

49. Explica la importancia de la coherencia visual en la selección de fotografías para un sitio web.

La coherencia visual juega un papel crucial en el diseño de una estrategia de imagen coherente. Garantiza que todos los elementos visuales utilizados en un proyecto o marca estén alineados y armoniosos, creando una apariencia unificada y profesional.

Recuerde, la coherencia visual no se trata de utilizar la misma imagen repetidamente, sino de crear un lenguaje visual coherente que se alinee con la identidad de su marca.

Fuente : <https://fastercapital.com/es/palabra-clave/coherencia-visual.html>

50. ¿Qué principios o teorías se deben tener presentes para el uso de imágenes en un sitio web? Menciona las mismas y sus autores. Ejemplifica.

1. Coherencia y consistencia en el diseño: Este principio sugiere mantener un estilo visual uniforme que refleje la identidad de la marca. Autores como Donald A. Norman en su libro "The Design of Everyday Things" enfatizan la importancia de la consistencia para mejorar la usabilidad. Ejemplo: Usar un esquema de colores y tipos de imágenes que se alineen con la marca en todas las páginas del sitio.

2. Jerarquía visual: Este concepto, promovido por autores como Stephen Few en "Now You See It", se refiere a organizar elementos visuales de manera que la importancia de cada elemento esté clara. Ejemplo: Utilizar imágenes más grandes y prominentes para productos destacados en una página de inicio.

3. Principio de proximidad: Propuesto por Gestalt, este principio sostiene que los elementos visuales cercanos entre sí se perciben como relacionados. Ejemplo: Agrupar imágenes relacionadas con testimonios de clientes en un carrusel o galería cercana al final de una página de ventas.

4. Principio de la figura y fondo: También de la teoría de Gestalt, este principio dicta que las personas tienden a percibir objetos (figuras) frente a un fondo. Ejemplo: Utilizar imágenes de productos con fondos limpios y contrastantes para destacar los productos en una tienda en línea.

5. Teoría de la carga cognitiva: Según Richard Mayer, esta teoría sugiere que las imágenes deben ayudar y no distraer del contenido principal. Ejemplo: Utilizar imágenes informativas que refuercen conceptos clave en un artículo educativo, sin sobrecargar visualmente la página.

6. Teoría del procesamiento visual: Según Allan Paivio, esta teoría indica que las imágenes pueden mejorar la comprensión y el recuerdo de la información cuando se utilizan junto con el texto. Ejemplo: Incluir infografías que ilustren estadísticas clave junto con datos numéricos en un informe anual en línea.

Fuente: [Consejos para el uso de imágenes en páginas web - App&Web \(appandweb.es\)](http://Consejos para el uso de imágenes en páginas web - App&Web (appandweb.es))
La importancia de las imágenes en el diseño web - Wellaggio

***IMPORTANCIA
DE LA
COHERENCIA
GRÁFICA EN LA
WEB***

51. ¿Qué se entiende por coherencia gráfica en el diseño web?

La coherencia visual es un conjunto de normas que permiten crear un estilo gráfico unificado a tu sitio web. Más allá que la coherencia visual se aplica en el diseño web, éste tiene que conformar una identidad que englobe a la marca en aspectos generales.

Fuente:

<https://mireiarmartinez.com/que-es-la-coherencia-visual-y-como-unificarla-en-internet/>

52. Menciona tres elementos que contribuyen a la coherencia gráfica en una interfaz.

Uso del logotipo: El logotipo, sea una imagen, símbolo, o simplemente texto, debe mantener las normas establecidas para coexistir en armonía con los demás elementos, o sea, utilizar colores de la paleta designada, tipografía, o incluso estilo definido.

Paleta del color: Todo sitio web debe tener definido su paleta de colores, así el mismo puede expresar lo que la marca busca generar a través de la interpretación de esos colores.

Tipos de letra: Los distintos tipos de tipografías sirven para delimitar los tipos de contenido. Se suele utilizar una para los títulos, otra para los cuerpos de texto, y si hace falta, una última para textos destacados. No obstante, también se puede recurrir a utilizar una familia tipográfica.

Fuente:

<https://mireiarmartinez.com/que-es-la-coherencia-visual-y-como-unificarla-en-internet/>

53. ¿Cómo se logra la coherencia gráfica en un sitio web con múltiples páginas y secciones?

En estos casos, es fundamental poseer una guía de estilos, en el cuál el diseñador UX/UI pueda utilizarse para mantener la coherencia y la sensación de un todo a medida que el usuario navega por las distintas secciones y páginas.

Fuente:

<https://fastercapital.com/es/contenido/Consistencia-visual--la-clave-para-experiencias-de-usuario-coherentes.html>

54. ¿Qué papel juegan los iconos y los gráficos en la coherencia de diseño?

Los íconos son pequeñas representaciones gráficas que, al día de hoy, logran transmitir universalmente información de manera rápida y efectiva. ya que dentro del diseño web, se

utilizan los mismos íconos (con pequeñas diferencias en el diseño para que se adapten a la coherencia propia del sitio) para funciones específicas. A su vez, los elementos gráficos son los que logran ese fácil entendimiento al usuario de cómo lograr el accionar deseado.



Al hacer click al ícono de whatsapp, se sobreentiende que el usuario accederá directamente al chat de la empresa que posee el sitio web.

Fuente:

<https://www.mediummultimedia.com/disenio/para-que-se-utilizan-los-iconos-en-el-diseno-grafico/>
<https://lws-cr.com/coherencia-visual-en-el-branding-de-una-empresa/>

55. Explica cómo el uso consistente de estilos y formatos mejora la experiencia del usuario.

En nuestro sitio web, el uso de estilos y formatos es una pieza fundamental a la hora de perfeccionar la usabilidad y accesibilidad del mismo, ya que éstos se utilizan para que se puedan adaptar a los distintos formatos (celular, ordenador, tablet) utilizados por el usuario. A su vez, en caso que estén bien aplicados, logra un mayor entendimiento en la segmentación del sitio web, logrando que el usuario pueda lograr su cometido de manera intuitiva.

Fuente: <https://debmedia.com/blog/mejorar-la-experiencia-del-usuario>

CONCLUSIÓN

El diseño de interfaces, como el diseño UX/UI es un elemento esencial para lograr conformar un sitio web exitoso. Aunque nosotros como desarrolladores front-end, logremos hacer un sitio en el cuál engloba a nivel visual las funcionalidades que queremos que tenga, de poco servirá si no tenemos en cuenta al usuario y a sus necesidades como pieza fundamental del desarrollo y diseño del mismo, vinculado a los objetivos de negocio de la empresa que ofrece el producto o servicio.

Para lograr esto, tenemos que utilizar las distintas normas (o heurísticas) definidas tanto para UX/UI, Interfaces, Psicología del Color, Tipografía, Fotografía y Coherencia.

BIBLIOGRAFÍA

- <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/diferencia-entre-ux-ui/>
- <https://www.ironhack.com/es/blog/que-es-y-que-hace-un-disenador-ux-ui>
- <https://drive.google.com/file/d/1lo3Ch8AOmErIJD5gbtXDu3E8rrH0pHGS/view>
- Gingerich, R. (2021). 2022 Guide to UX/UI Design In 45 Minutes for Beginners: A Quick Reference Guide to Intuitive User Experience and User Interface Designs. United States: Ruben Gingerich.
- <https://www.userinterviews.com/ux-research-field-guide-chapter/what-is-user-research>
- <https://www.testingtime.com/en/blog/important-ux-kpis/>
- <https://www.figma.com/es-es/resource-library/ui-design-principles/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/User_journey
- <https://www.nngroup.com/articles/user-journeys-vs-user-flows/>
- <https://medium.com/@budikusumapandu/the-importance-of-user-journey-map-in-ux-design-process-cb3302f1700b>
- <https://torresburriel.com/weblog/test-ab-vs-usabilidad/>
<https://platzi.com/clases/1528-usabilidad-ux/18411-pruebas-moderadas-y-no-moderadas/>
- <https://medium.com/detaux/what-is-ui-ux-wireframe-designers-46dac9c8a153https://miro.com/wireframe/wireframe-vs-prototype/>
- <https://www.wix.com/blog/how-to-create-a-user-persona-ux>
- <https://arounda.agency/blog/accessibility-in-ux-best-practices-and-key-principles>
- <https://www.icalia.es/w/auditor%C3%ADa-ux>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/micro-interactions-ux>
- <https://keepcoding.io/blog/importancia-del-feedback-en-el-diseno-ux-ui/>

- <https://www.estoes.me/blog/article/heuristicas-en-uxui-claves-para-optimizar-tu-diseno#:~:text=Las%20heur%C3%ADsticas%20son%20principios%20o,la%20experimentaci%C3%B3n%20y%20la%20observaci%C3%B3n>
- <https://keepcoding.io/blog/feedback-de-los-stakeholders-en-proyectos-ux/>
- <https://medium.com/pildorasux/10-heuristicos-nielsen-abc9c6ad04c0>
- <https://www.teacuplab.com/es/blog/los-10-principios-heuristicos-de-nielsen-explicados-con-ejemplos/>
- <https://flatironschool.com/blog/what-is-design-thinking/>
<https://uxenespanol.com/articulo/metodologias-ux>
- <https://medium.com/repensareducativo/dise%C3%B1o-emocional-y-ux-c%C3%B3mo-las-emociones-definen-nuestras-experiencias-b484f48eb1ff>
- <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/role-of-emotion-in-ux-design/>
- <https://medium.com/@pildorasux/qu%C3%A9-es-la-arquitectura-de-la-informaci%C3%B3n-9fb670d40bc7>
- <https://www.lyssna.com/blog/information-architecture-in-ux/>
- <https://userpilot.com/blog/navigation-ux/>
- <https://uxplanet.org/responsive-design-best-practices-c6d3f5fd163b>
- <https://killky.com/aplicaciones-moviles-y-desarrollo-multiplataforma/>
- <https://www.linkedin.com/advice/0/what-challenges-creating-consistent-ux-across-14k0f?lang=es&originalSubdomain=es>
- <https://uxenespanol.com/articulo/ab-testing-pruebas>
- [https://www.uxables.com/investigacion-ux/test-a-b-mejora-y-personaliza-la-experiencia-de-usuario/#:~:text=Un%20test%20A%2FB%20consiste,de%20la%20página%20\(KPI\).](https://www.uxables.com/investigacion-ux/test-a-b-mejora-y-personaliza-la-experiencia-de-usuario/#:~:text=Un%20test%20A%2FB%20consiste,de%20la%20página%20(KPI).)
- <https://rockcontent.com/es/blog/pain-points/>
- <https://arkana.io/2023/04/14/pain-points-puntos-dolor/>
- <https://www.infobip.com/es/blog/personaliza-la-experiencia-de-tus-usuarios#las-experiencias-personalizadas-van-mucho-ms-all-de-tan-solo-llamar-al-cliente-por-su-nombre-en-los-correos-electronicos-0>
- <https://witea.es/psicologia-del-color-para-paginas-web/>
- https://www.canva.com/es_mx/aprende/psicologia-del-color/
- <https://www.byronvargas.com/web/cual-es-la-importancia-de-la-paleta-de-colores/>
- <https://keepcoding.io/blog/4-modos-color-mas-usados-diseno/>
- <https://rockcontent.com/es/blog/branding/>

- <https://carmenbox.com/influencia-branding-en-diseno-web/>
- <https://renerodriguez.eu/diseno-web/como-utilizar-la-tipografia/>
- <https://design-toolkit.reursos.uoc.edu/es/legibilidad/>
- <https://clidea.es/que-es-la-tipografia-y-que-tipos-hay/>
<https://www.fuegoyamana.com/importancia-fotografia-en-el-diseno-web/>
<https://limagemarketing.es/diseno/identidad-corporativa-percepcion-marca/>
- <https://fastercapital.com/es/palabra-clave/coherencia-visual.html>
- <https://www.appandweb.es/blog/consejos-uso-imagenes-paginas-web/>
- <https://mireiarmartinez.com/que-es-la-coherencia-visual-y-como-unificarla-en-internet/>
- <https://mireiarmartinez.com/que-es-la-coherencia-visual-y-como-unificarla-en-internet/>
- <https://fastercapital.com/es/contenido/Consistencia-visual--la-clave-para-experiencias-de-usuario-coherentes.html>
- <https://www.mediummultimedia.com/diseno/para-que-se-utilizan-los-iconos-en-el-diseno-grafico/>
<https://lws-cr.com/coherencia-visual-en-el-branding-de-una-empresa/>
- <https://debmedia.com/blog/mejorar-la-experiencia-del-usuario>