

CLASE 3

PRINCIPIOS DE UX

INTERACCIÓN Y FORMAS DE SOSTENER EL MÓVIL

ORIENTACIÓN DEL MÓVIL

PATRONES DE INTERACCIÓN

ESTILO DE LAS INTERFACES

PRINCIPIOS DE EXPERIENCIA DE USUARIO

**PUNTOS DE VISTA
FUNDAMENTALES QUE TODOS
LOS SISTEMAS OPERATIVOS
COMPARTEN.**

SIMPLICIDAD VISUAL

- **DIRECTAMENTE REALACIONADA CON LA USABILIDAD**
POCOS ELEMENTOS, TODOS CON FUNCIONES BIEN DEFINIDAS QUE CONTRIBUYAN AL OBJETIVO DE LA APP
- **ECONOMÍA VISUAL**
TENER CRITERIO PARA DETERMINAR QUE INCLUIR Y QUE NO
- **COMPLICADO DE REALIZAR**
PERO REPORTA GRANDES BENEFICIOS A LA UX

CONSISTENCIA

- **SISTEMA OPERATIVO**

UNA APP SE ENCUENTRA DENTRO DE UN SISTEMA OPERATIVO (QUE PROPONE ASPECTO VISUAL E INTERACCIÓN), TENER EN CUENTA QUE EL USUARIO YA ESTA HABITUADO A SU USO

- **APARIENCIA Y COMPORTAMIENTO**

EL ASPECTO VISUAL DE UN ELEMENTO INTERACTIVO DETERMINADO —COMO UN BOTÓN CON UN ÍCONO— PUEDE LLEVAR A ESPERAR UN COMPORTAMIENTO ESPECÍFICO DE ACUERDO A LA FORMA EN QUE SE VE.

NAVEGACIÓN INTUITIVA

- **NAVAGACION ENTRE CONTENIDOS**
FÁCIL DE COMPRENDER
- **SISTEMA OPERATIVO**
CADA S.O. PROPONE DIFERENTES ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN. EL USUARIO LOS RECONOCE A PRIMERA VISTA
- **USO FLUIDO**
INTUIR DONDE SE ESTÁ, QUE PASARÁ, COMO VOLVER.

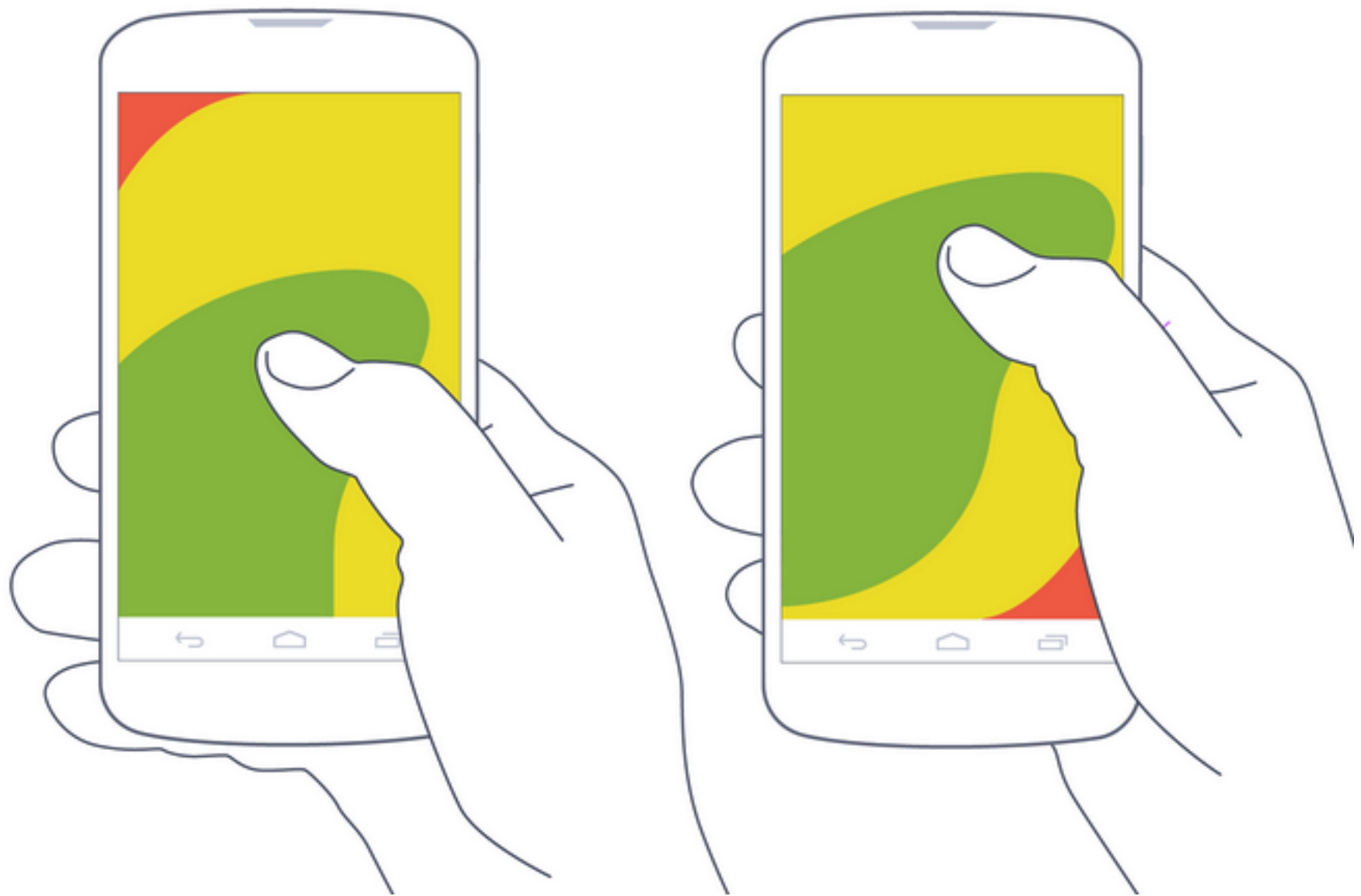
INTERACCIÓN Y FORMAS DE SOSTENER EL MÓVIL

**LAS CARACTERÍSTICAS
ANATÓMICAS DE LA MANO
DETERMINAN CIERTAS ZONAS
DE LA PANTALLA QUE PUEDEN
SER ALCANZADAS CON
MAYOR O MENOR
COMODIDAD POR EL PULGAR**

LEY DEL PULGAR

REFIERE A LA SUPERFICIE DE PANTALLA A LA QUE ESTE DEDO TIENE ACCESO SIN MAYORES PROBLEMAS Y NOS DA PISTAS PARA ORGANIZAR JERÁRQUICAMENTE LOS ELEMENTOS EN LA INTERFAZ.

EJ:
los botones que se utilizan con más frecuencia deberían situarse en la parte inferior de la pantalla para ser alcanzados con facilidad, mientras que aquellos controles que no deberían tocarse por error —como «editar» o «eliminar»— se ubican fuera de esta zona, con un acceso más restringido.



**UBICAR BOTONES Y
CONTENIDOS EN ESTA ÁREA
TAMBIÉN EVITA QUE SEAN
TAPADOS POR LA MANO AL
DESPLAZARSE SOBRE EL
MÓVIL.**

ORIENTACIÓN DEL MÓVIL

**ES RECOMENDABLE DISEÑAR
PARA AMBAS
ORIENTACIONES, YA QUE DE
ESTA FORMA NO SE FUERZA
AL USUARIO A USAR UNA
ÚNICA VERSIÓN OFRECIDA.**

NO OBSTANTE,

**HAY QUE EVALUAR SI LA APP
LO REQUIERE**

DISEÑAR LA VERSIÓN HORIZONTAL CONSISTE EN SACAR EL MÁXIMO PROVECHO DEL ESPACIO DISPONIBLE, REUBICANDO Y ACOMODANDO LOS ELEMENTOS GRÁFICOS E INTERACTIVOS PARA MEJORAR LA USABILIDAD.

PATRONES DE INTERACCIÓN

**“UN PATRÓN DE INTERACCIÓN
ES UN RESUMEN PRÁCTICO DE
UNA SOLUCIÓN DE DISEÑO
QUE SE HA DEMOSTRADO QUE
FUNCIONA MÁS DE UNA VEZ.
UTILÍZALOS COMO GUÍA, NO
COMO UNA LEY”**

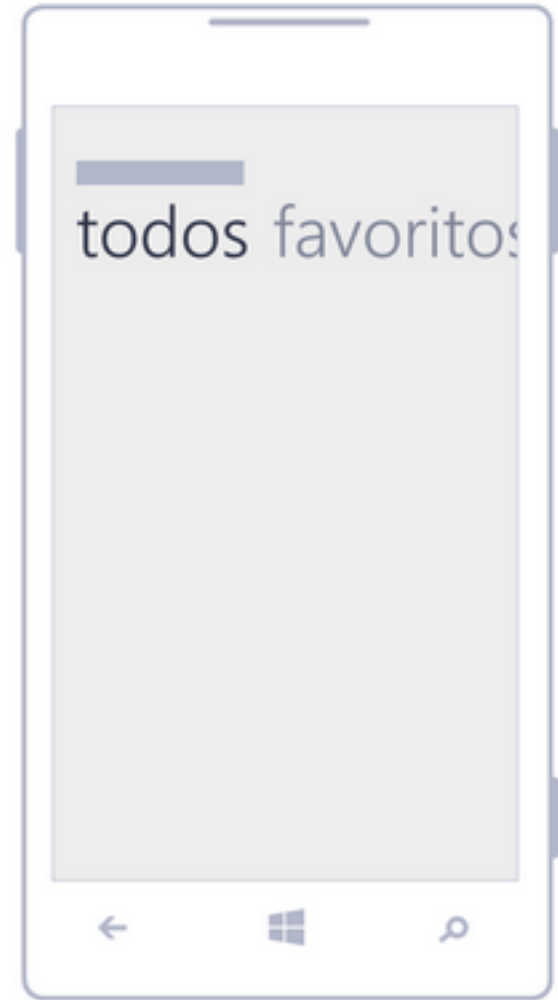
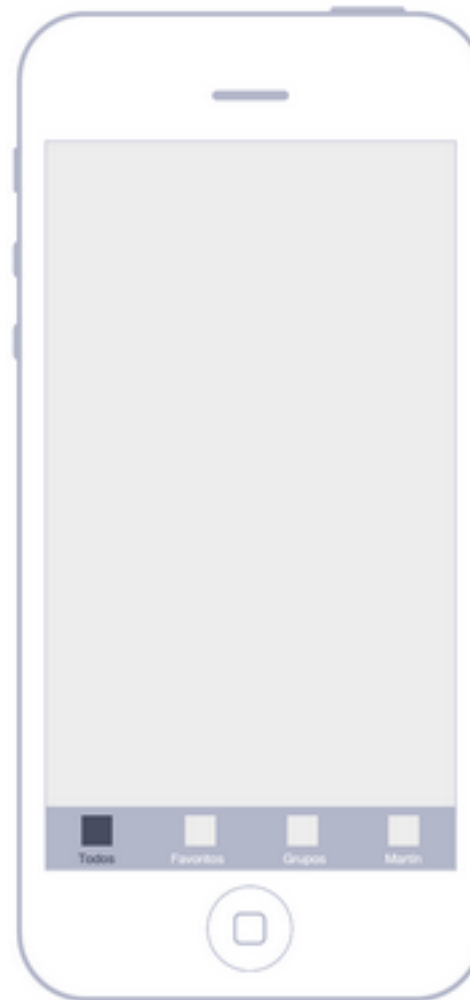
Martijn van Welie

NAVEGACIÓN

RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

¿DE QUÉ MANERA EL USUARIO RECORRERÁ LA APLICACIÓN? ¿A TRAVÉS DE MENÚS O DEL CONTENIDO EN SÍ MISMO? ¿Y SI VIENE DE UNA NOTIFICACIÓN? ¿CÓMO HARÁ PARA VOLVER ATRÁS CUANDO HAYA AVANZADO?

PESTAÑAS



Se estructura el mismo nivel de Jerarquía y permite el filtrado de contenidos o el cambio entre pantallas

IMPORTANTE DESTACAR PESTAÑA SELECCIONADA, MANTER ORDEN, MANTENER UBICACIÓN INICIAL, NO USARLAS PARA INCLUIR OTRAS ACCIONES DISTINTAS

ANDROID

Dos tipos de pestañas:

fijas: se ven todas al mismo tiempo

deslizantes: el usuario solo puede ver la pestaña actual y las dos adyacentes

No emplear más de cinco o siete pestañas

iOS

Max. 5 pestañas, en caso de necesitar más la última se convertirá en una pestaña «más», donde se agrupan los apartados menos relevantes.

WINDOWS

Pivot Control

Por su gran tamaño juegan el doble papel de título y pestaña al mismo tiempo

Complementar al menú panorama.

LISTAS



Todo contenido estructurado dispuesto verticalmente puede conformar una lista.

- ES IMPORTANTE JERARQUIZAR CONTENIDOS
- PUEDE AÑADIRSE UN SISTEMA DE ÍNDICE

ANDROID

Se recomiendan las agrupaciones de contenidos relacionados.

iOS

Ocupan todo el ancho de la pantalla.

Existen listas agrupados.

Característica iOS: suelen incluir una pequeña flecha a la derecha de cada ítem.

WINDOWS

List View

Lista de ítems que puede contener tanto imágenes como texto.

Se pueden mostrar los datos en formato de cuadrícula.

GALERÍAS DE IMÁGENES



La disposición de imágenes está regida por la retícula propuesta por cada sistema operativo.

ANDROID

caso particular

Al mostrar imágenes en la vista de cuadrícula, cuando se considere necesario, es posible utilizar un desplazamiento horizontal. Cuando esto sucede es recomendable mostrar un pequeño trozo de las imágenes siguientes.

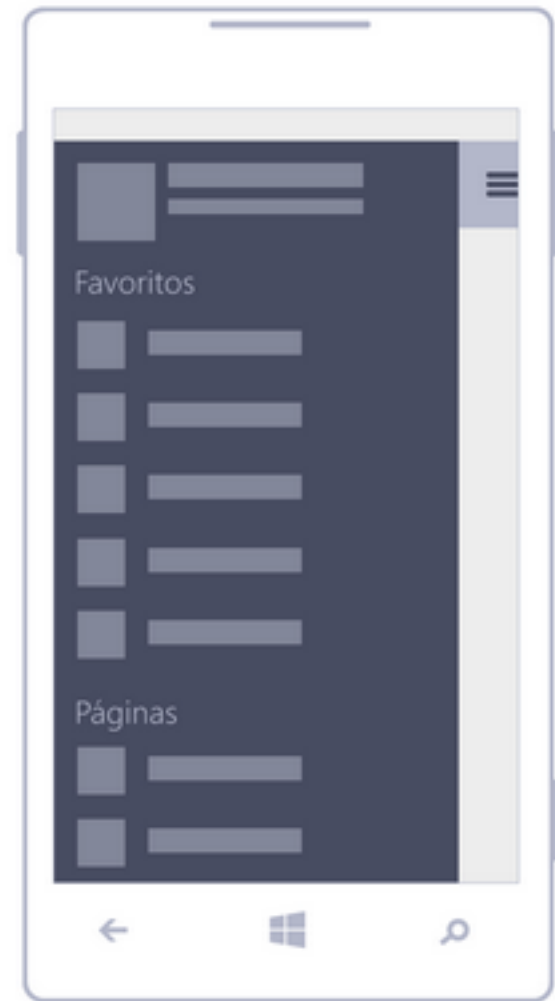
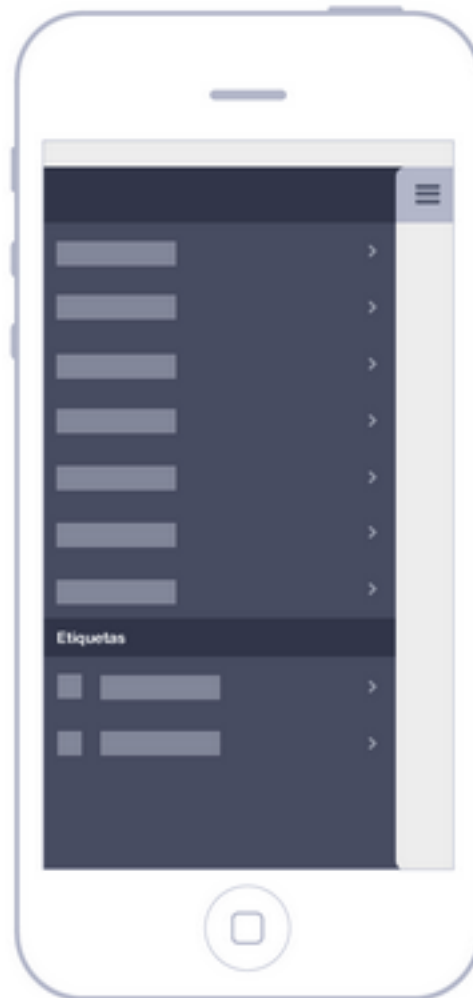
iOS

-

WINDOWS

-

MENÚ TIPO CAJÓN



Permite cambiar rápidamente entre pantallas.

Las ventajas del uso de este patrón están claras: mejor aprovechamiento del espacio y, una vez desplegada la lista, ofrece una forma cómoda de navegar los contenidos.

Este tipo de menú obliga a los usuarios a tocar el botón y desplegar el panel para poder saber cuáles son las opciones disponibles en la lista.

ANDROID

Reconocido en las guías oficiales.

Recomendado para los niveles de navegación más altos de la app o cuando las opciones de menú no tengan relación directa entre sí —en el caso contrario es mejor utilizar pestañas—.

iOS

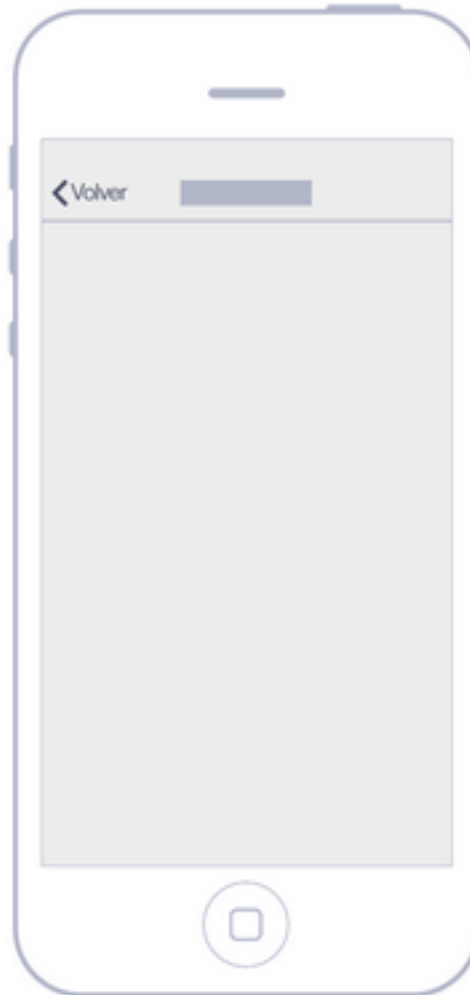
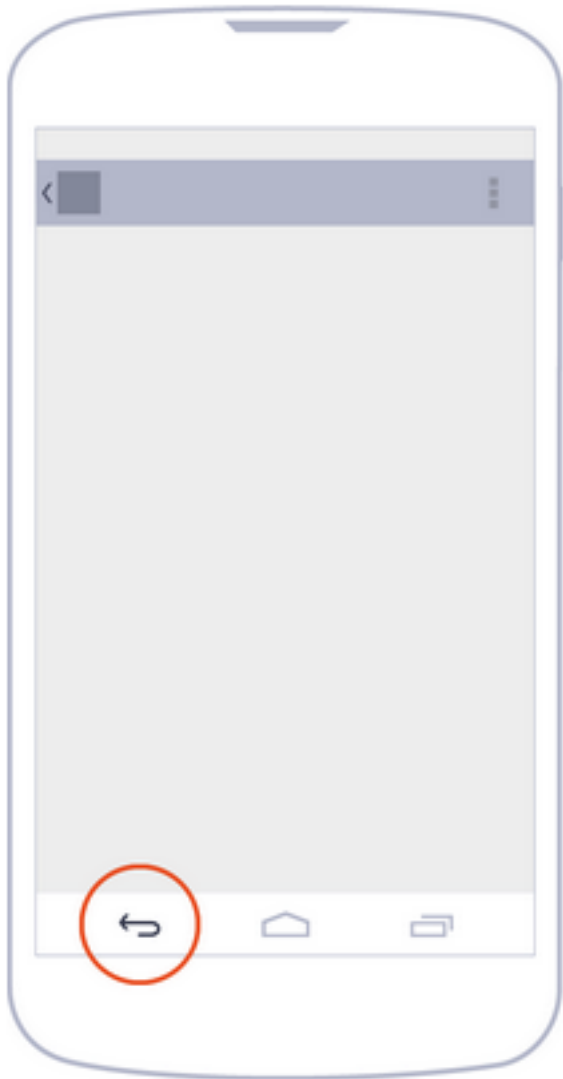
Muy utilizado

No está reconocido en las guías de diseño de iOS.

WINDOWS

Muy poco utilizado.

VOLVER



Forma de retroceder o volver a niveles superiores.

ANDROID

Confuso.
Propone una nueva manera de navegar basada en la relación jerárquica entre pantallas y para esto, ha introducido el botón «arriba». En la pantalla de inicio de la app, entonces, no debería aparecer porque no hay niveles superiores.

iOS

Esta contenido en la barra de navegación.
Se ubica en la esquina superior izquierda con una etiqueta que tiene el título de la página anterior.

La navegación entre páginas es jerárquica.

WINDOWS

Botón físico del teléfono.

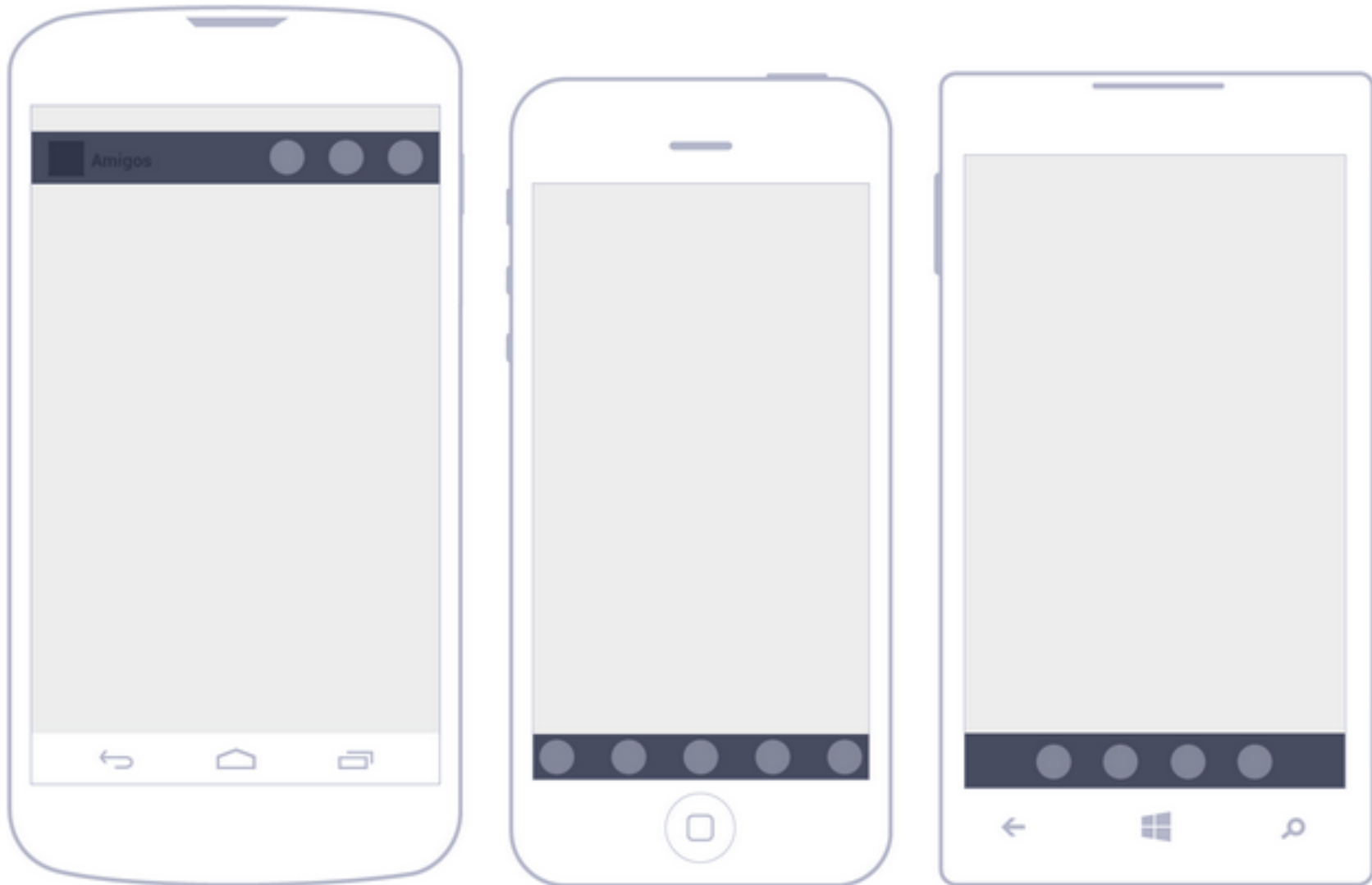
La interfaz de la aplicación no debería contemplar el uso de este botón, dejándolo en manos del sistema operativo.

ACCIONES

RESPONDE A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

¿QUÉ ACCIONES SON NECESARIAS EN ESTE MOMENTO?
¿QUÉ ACCIONES ESPERARÍA ENCONTRAR EL USUARIO
LUEGO DE ACCEDER A ESTA PANTALLA? ¿CUÁL DE TODAS
LAS ACCIONES ES LA MÁS IMPORTANTE?

BARRA DE ACCIONES



El compendio de acciones que se pueden realizar se representa por medio de íconos, por ello la correcta selección de estos recursos gráficos es fundamental.

ANDROID

Fundamental ordenar las acciones en función de la frecuencia de uso.

El ancho de la pantalla determinará cuantos ítems se pueden mostrar: desde dos en los móviles más pequeños, hasta cinco en tabletas.

iOS

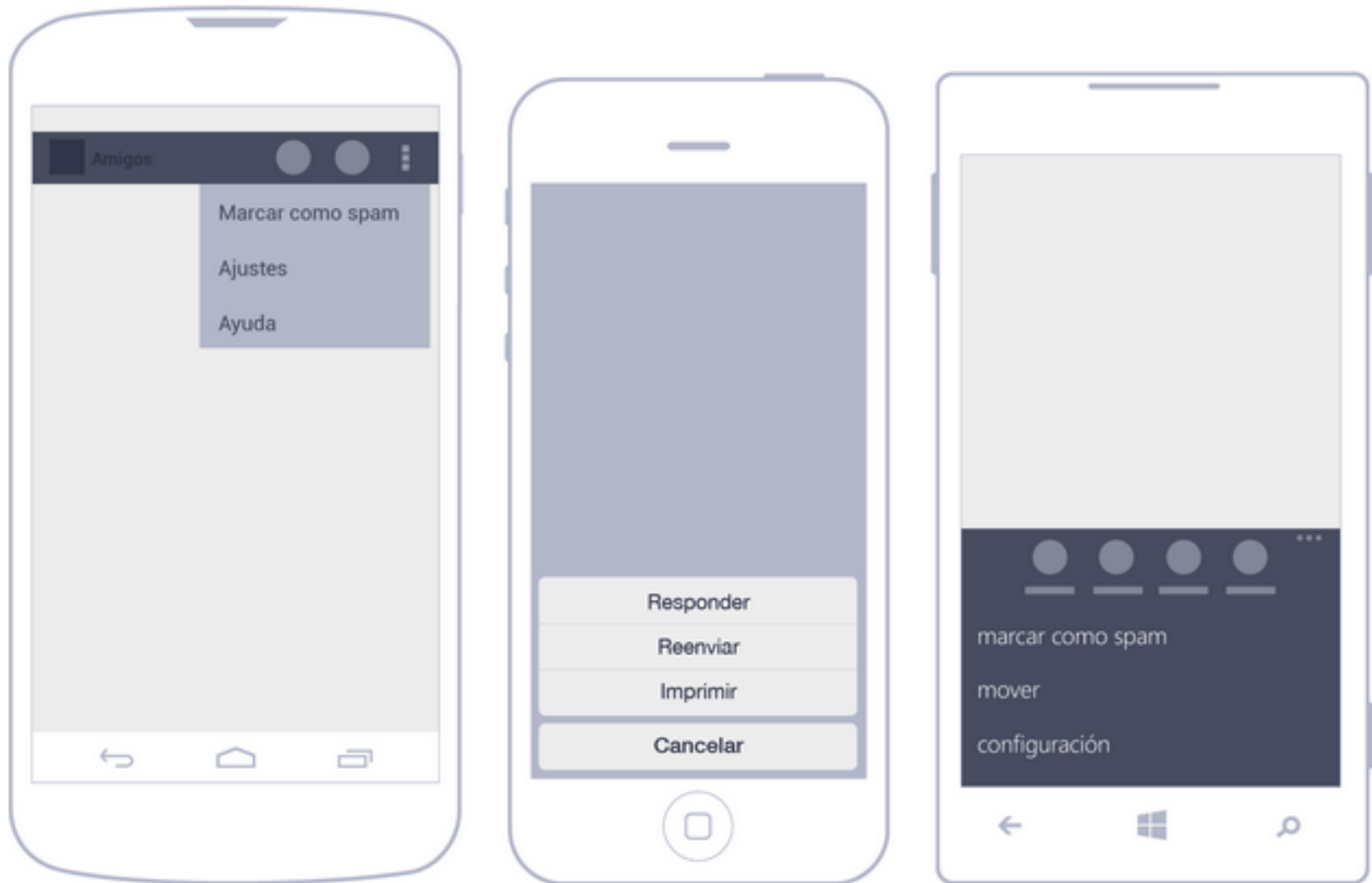
Lo más común es que las acciones se ubiquen en la zona inferior, aunque en iPad se colocan en la parte superior derecha.

WINDOWS

Insisten que solo deberían mostrarse las acciones más comunes

Máx. 5 acciones.

DESBORDE DE ACCIONES



Las funciones extra y de uso poco frecuente se descubren por medio de la «revelación progresiva». Básicamente, están ocultas la mayor parte del tiempo, hasta que el usuario las reclame.

ANDROID

Las opciones que no caben en la barra de acción pasan automáticamente a mostrarse como acciones desbordadas.

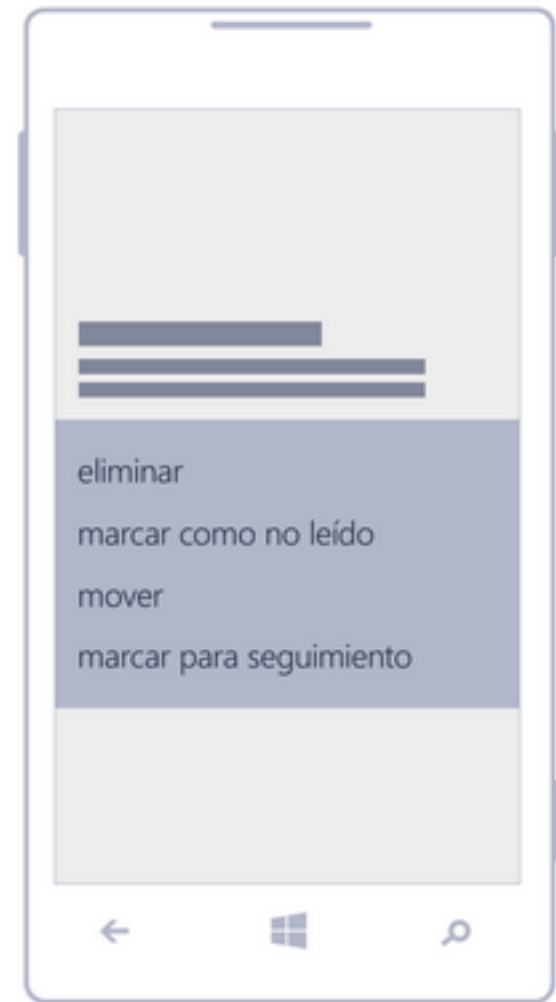
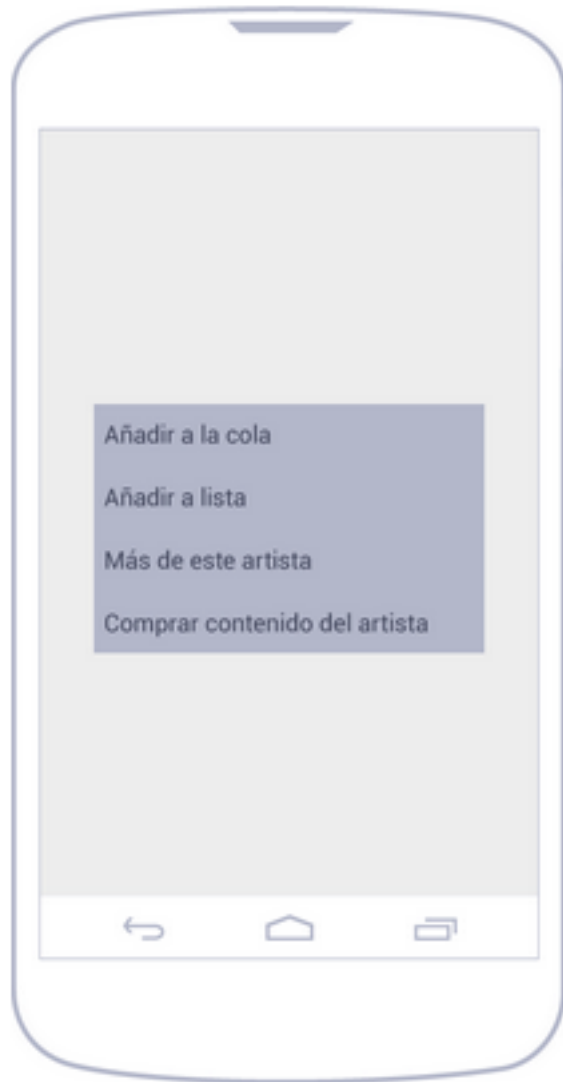
iOS

Agrupar acciones relacionadas, ocultas inicialmente, para luego mostrarlas en formato de lista de botones.

WINDOWS

Las acciones extra se ubican por debajo de la barra de acción y se indican con puntos suspensivos que, al pulsarlos, despliegan las acciones ocultas en formato de lista.

ACCESOS RÁPIDOS



Acciones que deben estar muy a mano para que los usuarios puedan alcanzar sus objetivos rápidamente

ANDROID

El acceso rápido es posible mediante un ícono triangular ubicado al pie de los elementos que tienen este tipo de acciones asociadas

iOS

Acceso rápido mediante el deslizamiento horizontal sobre la fila deseada

WINDOWS

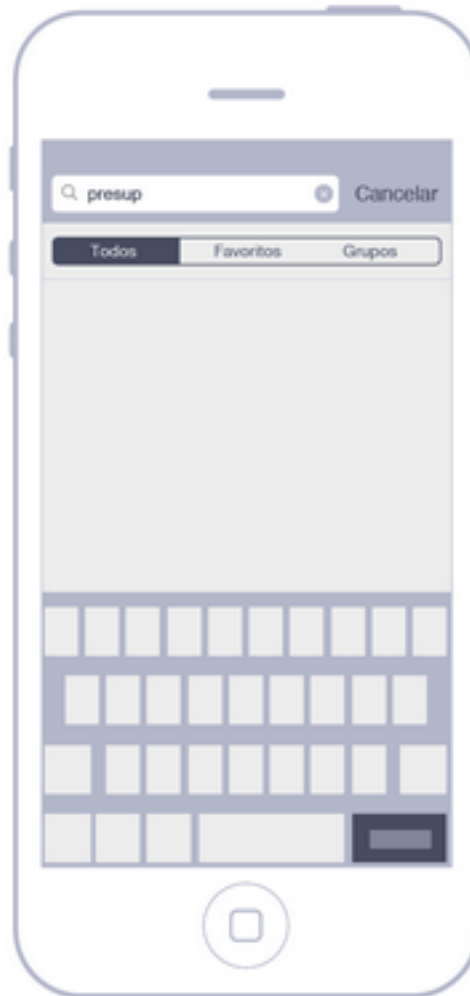
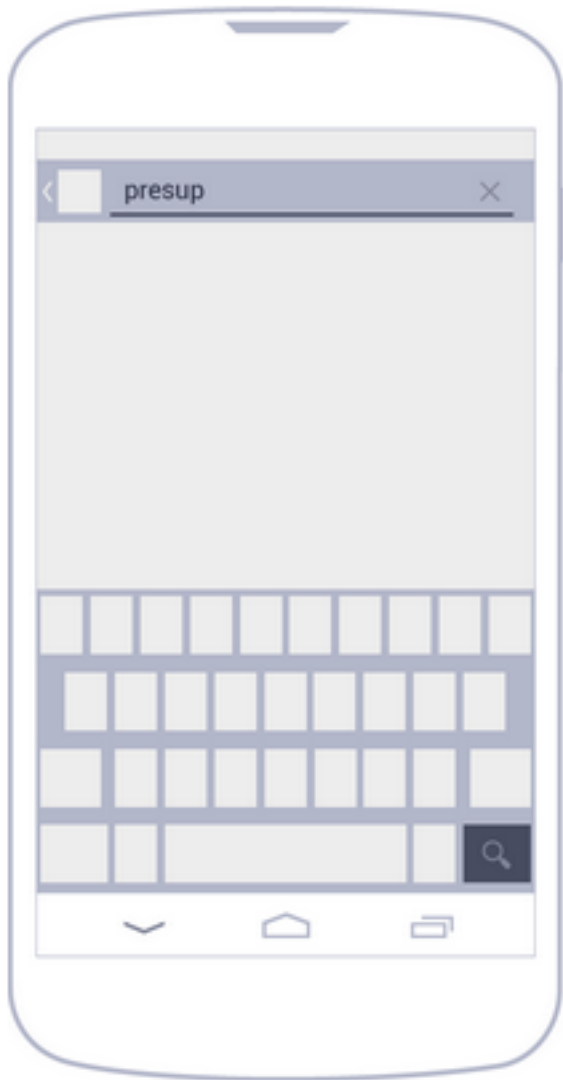
Se despliegan en formato de menú contextual al efectuar el gesto de mantener pulsado sobre un ítem.

COMPARTIR



Los sistemas operativos también han notado esta necesidad y han facilitado una implementación integrada al sistema muy fácil de aprovechar.

BUSCAR



Siempre que sea posible, es preferible ir mostrando los resultados a medida que el usuario escribe para mejorar la experiencia de uso. Idealmente, el tiempo de espera entre la introducción de los datos y el resultado no debería ser superior a uno o dos segundos.

ANDROID

Accesible desde la barra de acciones.

La barra superior se modifica para convertirse en la de búsqueda.

iOS

El campo de búsqueda se encuentra por encima de las listas, tal como aparece en Contactos y otras apps. Junto con el campo de texto pueden aparecer filtros para refinar las búsquedas más complejas.

WINDOWS

La búsqueda es tratada como una acción más, disponible en la barra de acciones y se lleva a cabo en una página separada, donde se introduce el texto y se listan los resultados.

EDICIÓN DE LISTAS



El flujo para modificar varios elementos de una lista es bastante sencillo: se seleccionan los elementos sobre los que se quiere actuar y luego se aplica la acción correspondiente.

ANDROID

Manteniendo pulsado un elemento. Una vez seleccionado el primer ítem, la barra de acción cambia indicando cuántos elementos están seleccionados y qué acciones se pueden realizar.

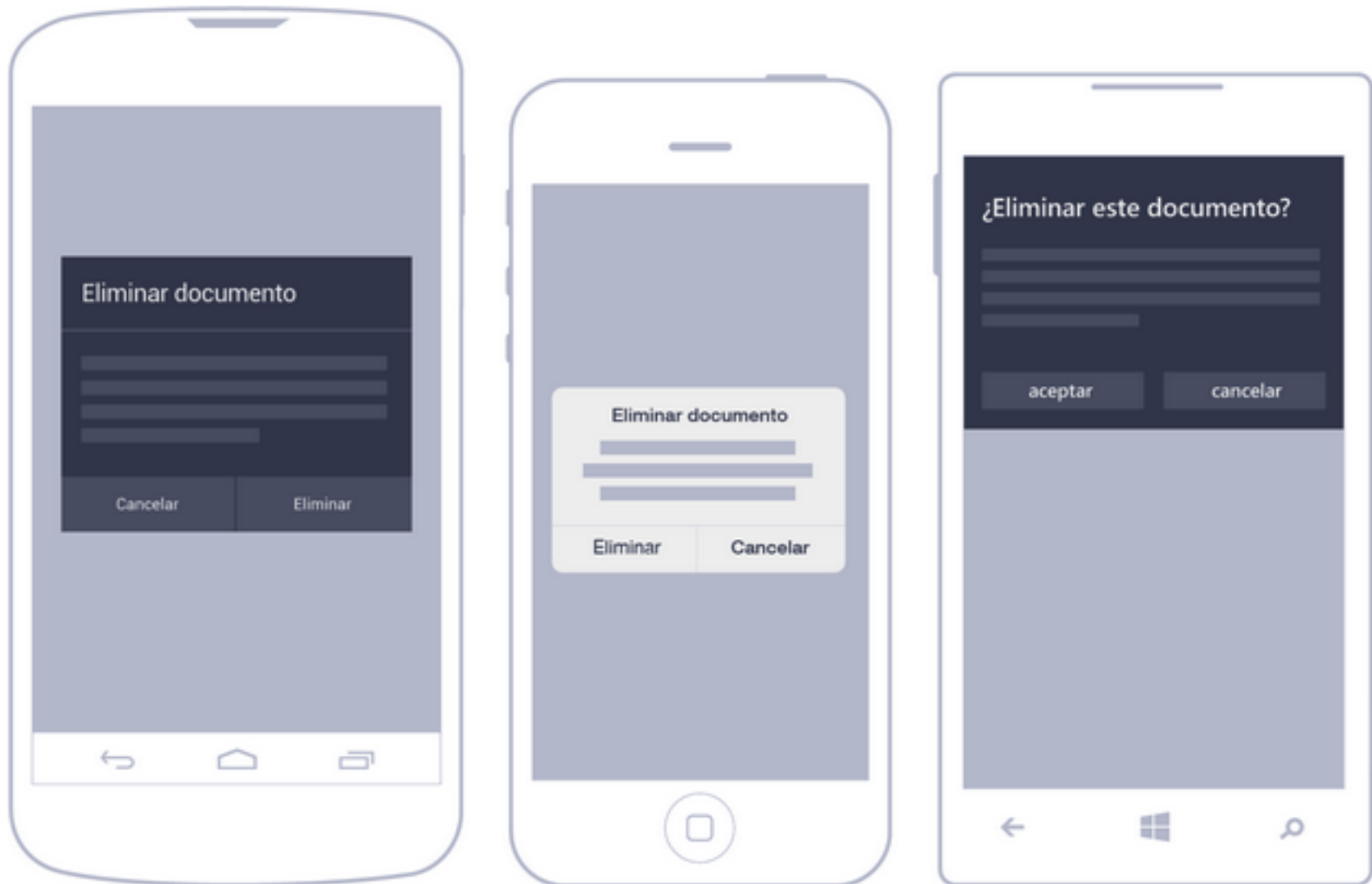
iOS

La edición de listas suele activarse por medio del botón «editar» en la barra superior. De esta forma, la selección se hace visible junto con las acciones relacionadas.

WINDOWS

Hay dos maneras de acceder a la selección. Puede ser a través de la barra de acciones donde el usuario encuentra la opción «seleccionar» o usando un atajo que resulta muy práctico una vez aprendido: el truco está en tocar el primer ítem en su lateral izquierdo.

CUADROS DE DIÁLOGOS



Casos puntuales en los que hay que interrumpir al usuario de forma temporal para que tome una decisión o para explicarle mejor algo que ha sucedido antes de continuar una tarea.

ANDROID

Las solicitudes pueden ser tan simples como «aceptar» o «cancelar», hasta diseños complejos con un formulario dentro.

iOS

La mayoría de las veces con uno o dos botones en la zona inferior. En caso de tener más de dos botones, se muestran apilados uno sobre otro. Estos diálogos suelen ser tan simples que solo tienen un título, a veces acompañado de una corta descripción.

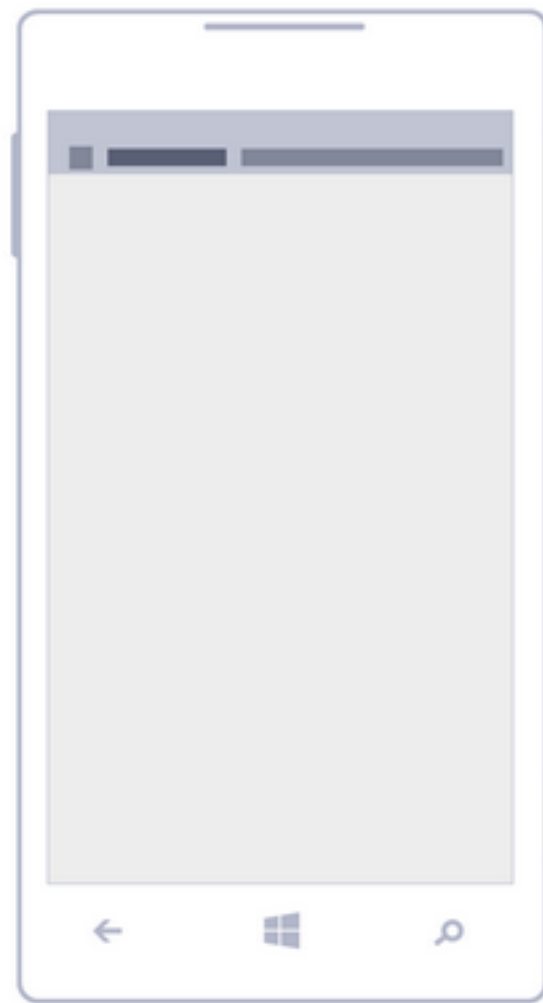
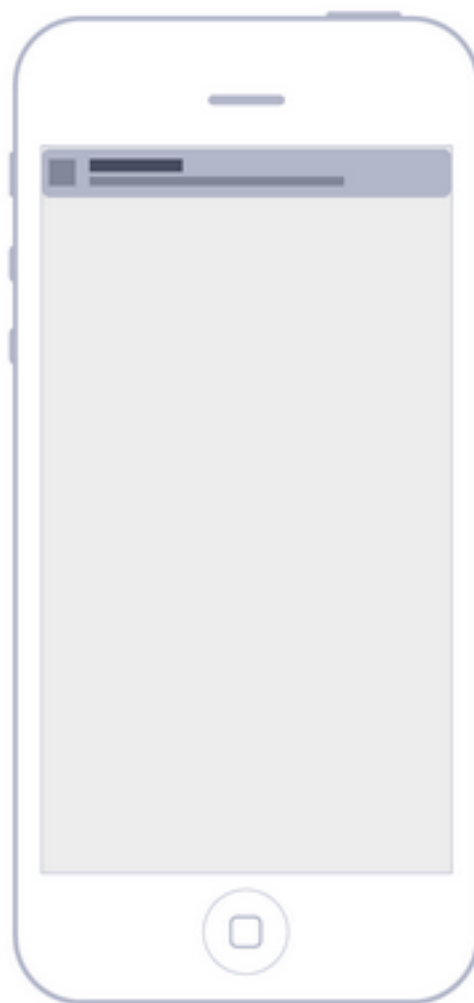
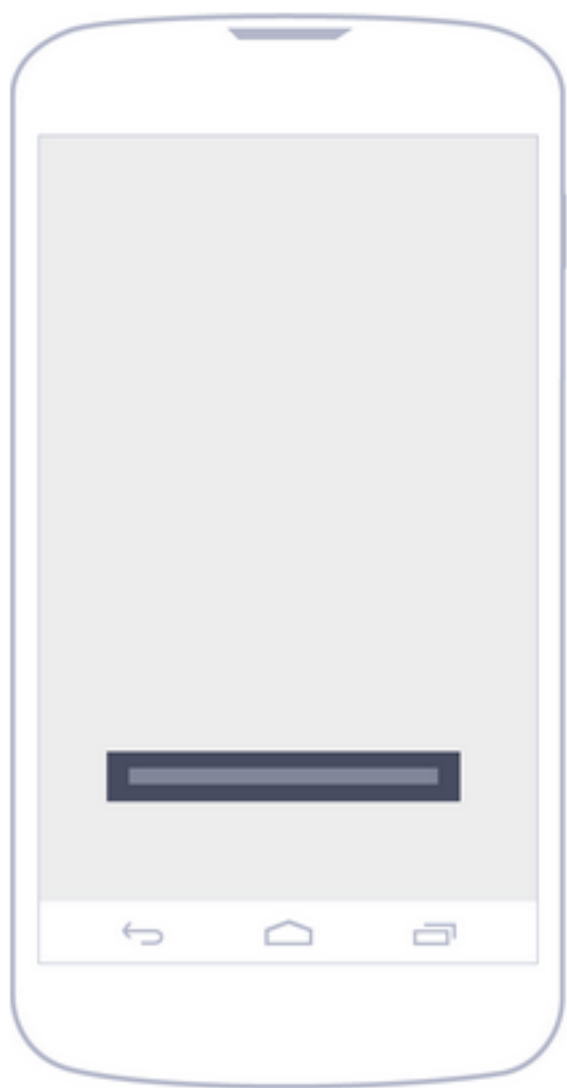
WINDOWS

Los cuadros de diálogo se colocan en la zona superior y pueden ocupar una porción o —en casos excepcionales— toda la pantalla.

NOTIFICACIONES DENTRO DE LA APP

RESPONDE PREGUNTAS COMO:

¿QUÉ ESTÁ HACIENDO LA APP? ¿CÓMO SABER QUE LA ACCIÓN HA FUNCIONADO? ¿YA TERMINÓ O HAY QUE HACER ALGO MÁS?



Muestra explícitamente cómo han ido las cosas o que sucederá en breve con simples mensajes de confirmación.

ANDROID

Consiste en una pequeña «pastilla» en negro que se ubica en la zona inferior de la pantalla y por encima de cualquier otro elemento de la interfaz.

iOS

Esta notificación aparece por un corto período de tiempo, con un texto —generalmente de una sola línea—

WINDOWS

Las notificaciones dentro de la app quedan a cargo del diseñador.

ESTILO DE LAS INTERFACES

**ES EL LUGAR DONDE NACEN
LAS INTERACCIONES**




ANDROID


GUIA: <https://developer.android.com/design/index.html>

**"CENTRARSE EN EL USUARIO
Y TODO LO DEMÁS VENDRÁ."**


SISTEMA DE IDENTIDAD

SE APOYA EN LA SIMPLICIDAD, CONTROLADA PERO NO ABURRIDA, QUE, EN OCASIONES, ROMPE O TRASCIENDE SUS PROPIOS FORMALISMOS PARA ENCANTAR AL USUARIO.


 **Inbox**  





Social
Twitter, Marc Gunn, Facebook 5+





Finance
Natwest, American Express, Paypal 5+





Lunch at Chipotle? 
Yo Josh, I'll be around NYC on Tuesday...







Present for Amy 
I'll add the card to the parcel this aftern...
Task for Josh: add the card to the parcel
Feedback on request: [Good](#) · [Bad](#)





You're invited to Natalie's Hou... 
Natalie Robertson





[Notice] Mailbox Maintenance 
The mail exchange server will be down f...


 **Inbox**  


 @GMAIL.COM


 UPCOMING


 **INBOX**


 DONE


 SENT


 DRAFTS


 TRASH


 SPAM

 FINANCE


 FORUMS


 UPDATES

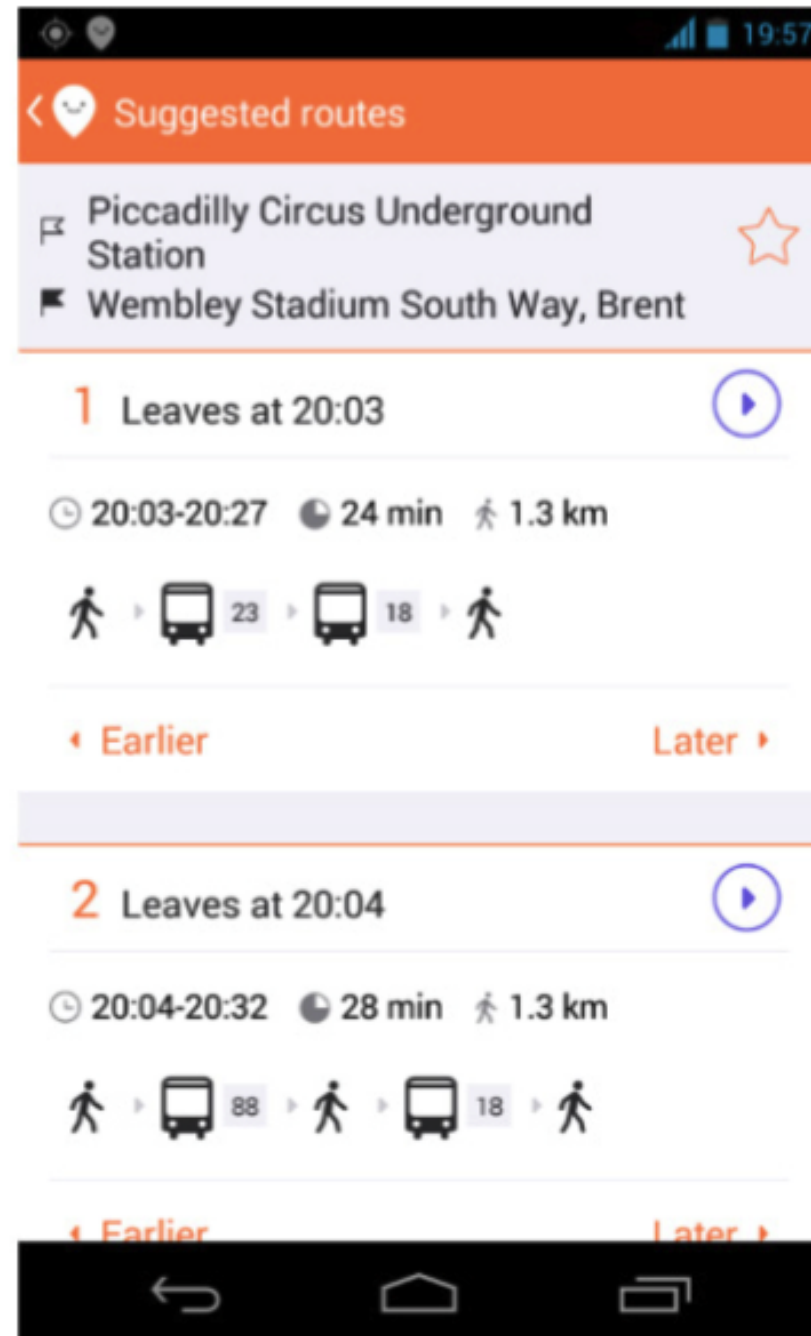
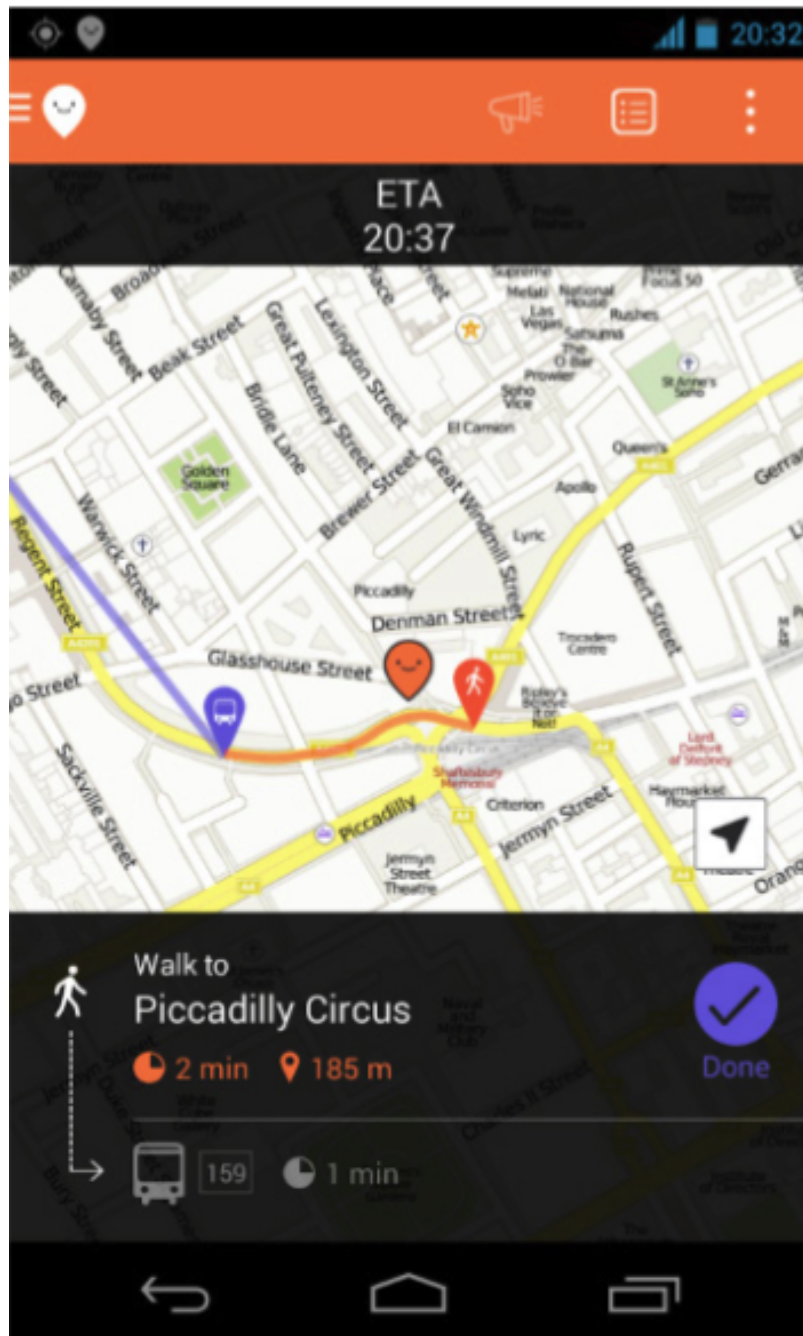
Ste... 

n Fa...
5+ 

ur T...

5+ 

C M8... 



Main Page

Today's featured article



Thatgamecompany is an American [independent video game development studio](#) co-founded in 2006 by [University of Southern California](#) students [Jenova Chen](#) (*pictured*) and [Kellee](#)

[Santiago](#). A contracted development studio for [Sony Computer Entertainment](#) prior to securing independent funding, it has released three critically acclaimed games for the [PlayStation 3](#)'s [PlayStation Network](#) service. The first, released in 2007, was a remake of Chen's award-winning [Flash](#) title [Flow](#) with enhanced visuals, sound, and

Apol

This miss (disa

Apollo 1
first hur
Armstro
at 20:18
step on
July 21
two and
Aldrin s
collecte
materia
the mis
comma
Armstro
a day la

Apollo 11

Framework

Crew

Backup crew

Support crew

Flight directors

Call signs

Insignia

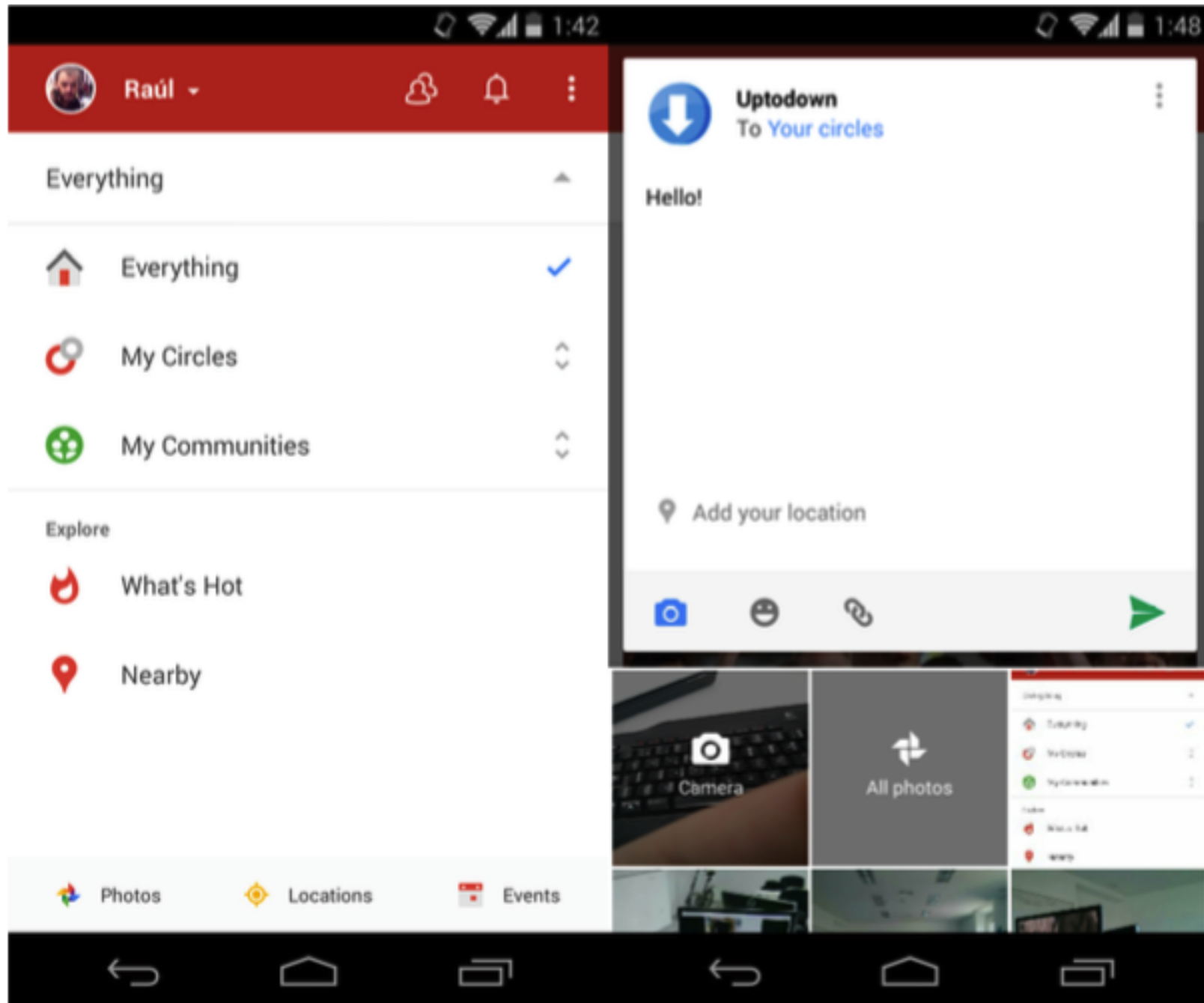
Mementos

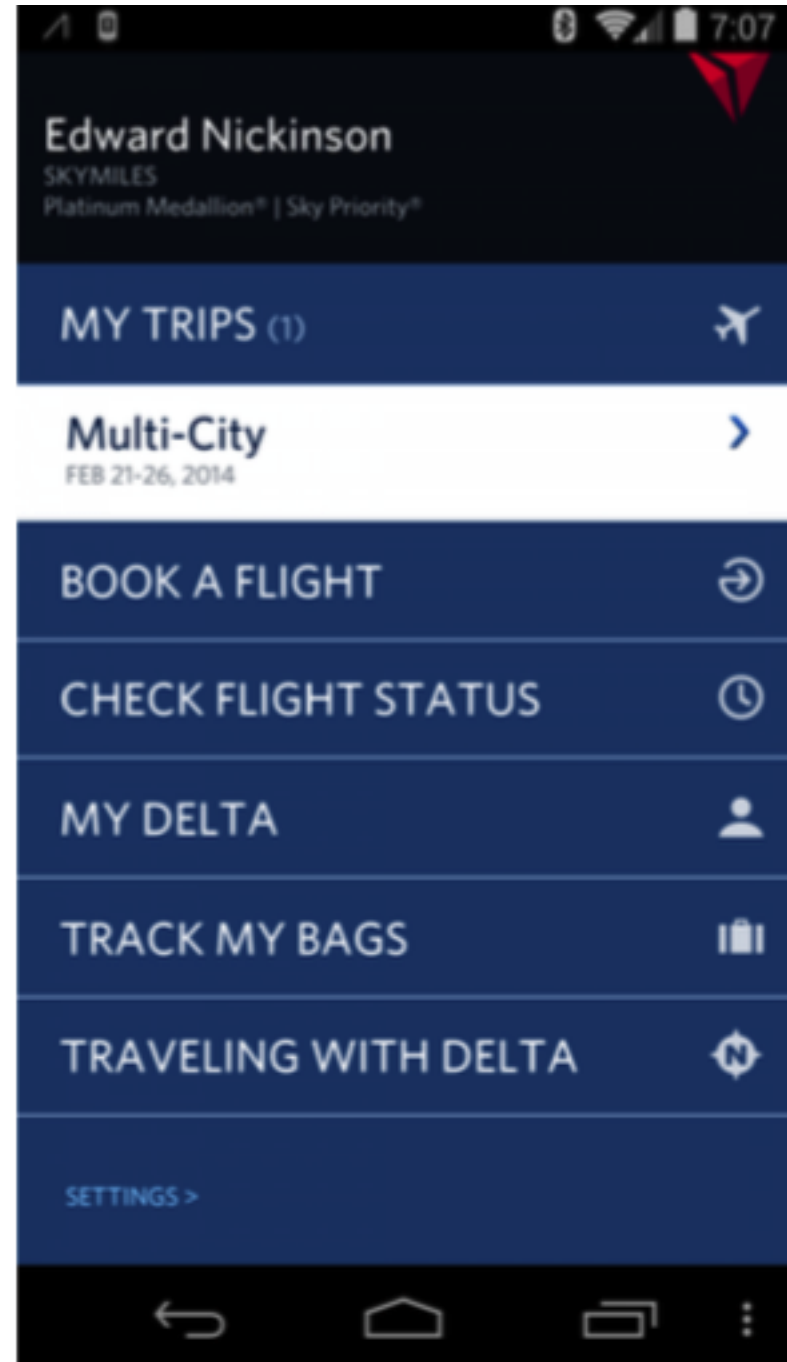
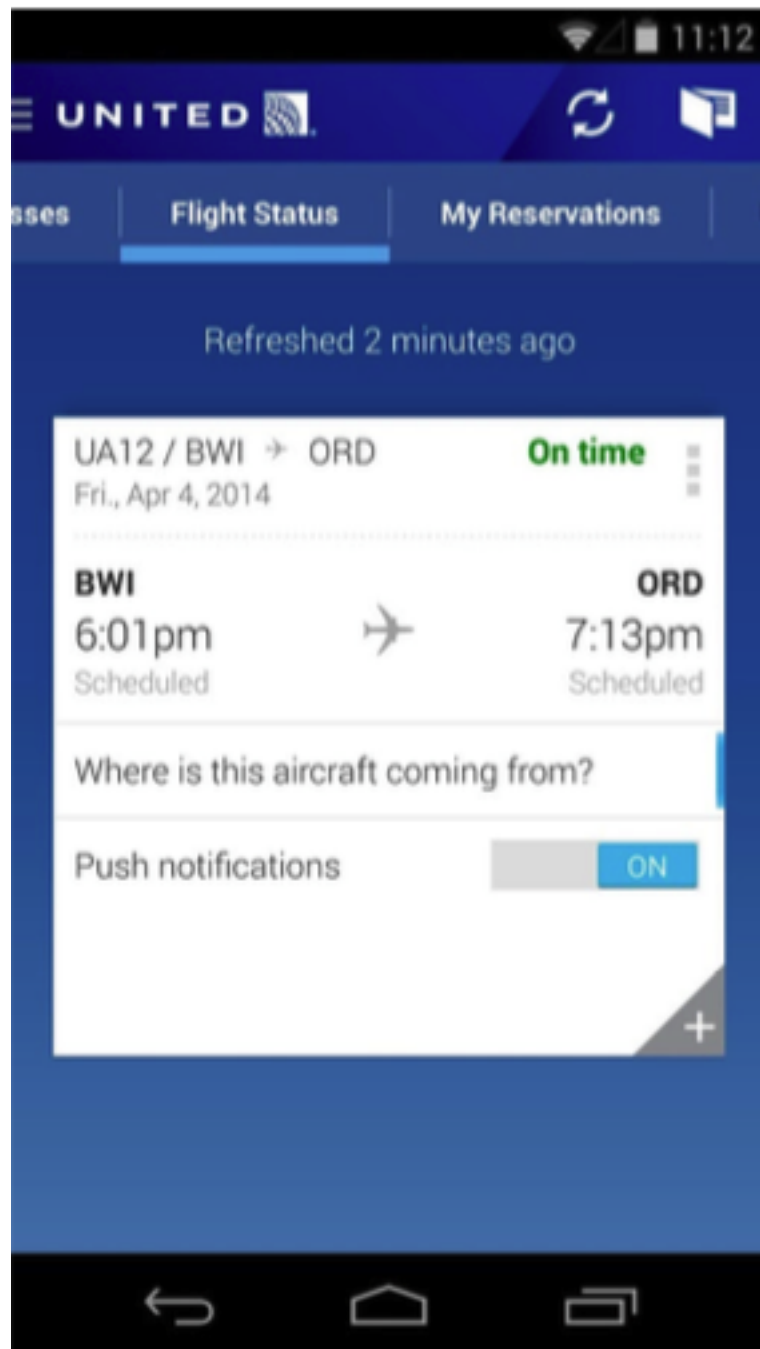
Mission highlights

Launch and flight to lunar orbit

Lunar descent

Landing







GUIA: <https://developer.apple.com/library/ios/documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/index.html>

"PONER ORDEN EN LA COMPLEJIDAD"

DESTACAR LAS CARACTERÍSTICAS TALES COMO LA TIPOGRAFÍA REFINADA, NUEVOS ÍCONOS, TRANSLUCIDEZ, CAPAS, FÍSICAS Y PARALAJE GIROSCÓPICO IMPULSADO.

SISTEMA DE IDENTIDAD

BUSCA LA **LIGIREZA VISUAL**, REDUCIENDO CONTROLES Y GRÁFICOS A SU MÍNIMA EXPRESIÓN.

CADA COMPONENTE DE LA INTERFAZ SE TRATA COMO UNA CAPA SUPERPUESTA A LA OTRA, A VECES CON CIERTA TRANSPARENCIA Y DIFUMINADO, TRANSMITIENDO UNA SENSACIÓN DE CONTINUIDAD Y PERMANENCIA EN EL CONTEXTO

