Diseño Developers.

Clase 02 Diseño 01:

 Bueno, voy a continuar con lo que es la definición de diseño UX. Eh, que significa user experience, eh? Bueno, debemos diseñar nuestro software para que sea amigable con el usuario. Este diseño se centra en los usuarios y en la usabilidad. Eh que nuestras acciones en las páginas, eh, sean muy amables. Mmm.

Bien, vamos a ver entonces que el diseño UX tiene este varias etapas. Bueno, la primera etapa. Es y la investigación recopilamos datos de cómo se comporta el usuario y cómo usa otras apps similares, eh? O aplicaciones ya existentes. Dos II análisis, seleccionamos la información, la agrupamos y definimos.

Unos objetivos a nivel de usuario. Mm. Entonces el análisis es el análisis es analizar la información agruparla según los objetivos hacia el usuario III. Hablamos de lo que es el diseño.

Creamos unos prototipos flujos de usuario. Y una serie de cosas que nos permiten saber cuáles son las mejores características para los usuarios finales, eh? Entonces, crear prototipos flujos de usuario para visualizar las mejores prácticas para el producto final.

Y cuatro pruebas de usuario se realizan diferentes tipos de pruebas. Estas pruebas se hacen en papel o con demos, pero no con un producto final. Esto nos permite hacer ajustes a nuestro diseño antes de pasar a la etapa de desarrollo. Entonces, las pruebas de usuario se realizan pruebas con sketches para ver la interacción con el usuario con el producto sin ser el resultado final.

A qué vamos a pasar con esto? Vamos a pasar a ver lo que es un diagrama de flujo. Recuerdan que el diagrama de flujo lo empezamos a ver en los fundamentos de programación con p. Mm. Bueno, eh, estamos suponiendo que a nosotros ha venido un cliente. Para pedirnos este que quiere posicionarse en la web, quiere comenzar, actualizar su negocio y su negocio es un restaurant de hamburguesas.

Mmm. Entonces, lo que hacemos, eh, este es este diagrama de flujo donde vamos a tener dos cosas. Son las que vamos a tener claras. El objetivo que necesita nuestro cliente es dar a conocer sus productos. Entonces, cuál es el requerimiento? Es menú y promociones. Y acá entonces vemos el home y tenemos menú promociones, categorías, eh?

Hamburguesas, acompañamientos debidas, postres. Mmm, el menú. Luego el cliente necesita aumentar la presencia en línea. Ans. Así que que es lo siguiente que vamos a hacer es que vamos a trabajar con páginas estras donde van a estar las diferentes redes sociales después. Lo siguiente es que nuestro cliente quiere que le hagan pedido online.

Así que agregamos también lo que es pedidos en donde bastará el resumen, los datos de envío y la confirmación. Y por último, Es que el cliente que here dar a conocer su marca, eh, quiere ser conocido. Entonces es donde vamos a necesitar una parte donde esté el contacto y las sucursales que nuestro cliente tenga.

Entonces, el primer paso de nuestro diseño UX son los diagramas de flujo, eh? Pasamos los elementos de nuestro grief. A elementos tangibles, eh? El primer diagrama se llama sistema y es un mapa completo de nuestro sitio aquí, este, eh? Aquí definimos cuáles son las secciones principales, las secciones secundarias y las páginas, eh?

Las páginas externas a nuestro sitio. Mm. Ahora el siguiente. Es un user flow, eh? Estos nos permiten hacer un diagrama de todos los pasos que va a ser un usuario para completar una tarea. Con este flujo, podemos saber cuántas pantallas o componentes tenemos para realizar una acción de usuario. Mmm, eh?

Bueno, no hay un número definido de pantallas o componentes que vamos a diseñar para un trabajo en particular. Pero en este user flow tenemos, fíjense, está el inicio. Mmm. Entonces el cliente, eh, está en está en la página bien, al menú y que encuentra en el menú el detalle del producto añade el producto al pedido, ve el pedido y se va a pagar este pedido.

Eh, entonces ingresa los datos también, que tiene que ver con la dirección donde va a recibir el pedido. Y entonces aquí es donde valida los datos. Si en caso los datos no han sido bien ingresados para el pago, eh, por ejemplo, nos va a dar un error y va a volver a solicitar los datos. Si los datos fueron ingresados correctamente, entonces pasamos a la plataforma de pagos.

Mmm, eh? Y este se se va a concretar el pago. Si el pago ha sido erróneo, entonces vuelve nuevamente a pedir los datos. Vuelve a hacer todo el procedimiento si el pago se efectuó correctamente, entonces ya tiene la confirmación de que tiene un pedido ya. Para preparar nuestro cliente para sus clientes.

Clase 02 Diseño 02:

 Bueno. Aparte de esto, también tenemos lo que es este el wireframes, eh? Y para los wireframes, no es necesario, eh? Utilizar un software, eh, específico, eh? Porque si vamos al caso y y ustedes me preguntan qué es un white friends? Bueno, wave frame es el plano de nuestra aplicación, eh? En ellos hacemos nuestros bosquejos, eh?

O bocetos en papel de todos los componentes sin y pantallas que nos salieron en los flujos que hemos creado antes que acabamos de ver. Entonces los game frames dibujados a mano se consideran de baja calidad, pero. Con ellos, eh, podemos empezar a hacer pruebas de usuario. O sea, eh, directamente con lápiz y papel, aunque sean de baja calidad, tienen una gran importancia a la hora del diseño.

Eh? Podemos hacer estas pruebas de muchas formas, eh? Porque en realidad ven que aca. Acabamos de usar el user flow. Y a través de diagramas de flujos y eh, en un papel mostrando desde el título donde va a estar el botón de menú donde va votar el botón de contacto donde y así todo dibujado, eh? Todo bien planificado.

Entonces, eh, el wave frames de alta fidelidad. Son los que ya son creados con programas de diseño que uno dellos que yo puedo recomendar para, para esto es, por ejemplo, figma. Si ustedes ponen ww w figma com, ustedes ingresan allí y allí también pueden comenzar a diseñar lo que es un wave frames, eh? Bien.

Eh, esta parte es importante en lo que es el tema de diseño y también en lo que es el desarrollo, eh? Porque en esta etapa, los los desarrolladores, eh, van a ver el tamaño de la aplicación final, eh? Iban a poder hacer estimaciones también, además de decidir con qué herramientas. Lo van a programar, eh? A partir de esto es que se van a tomar ya varias decisiones, eh?

En tipos de lenguaje, etcétera. También es importante que lo que vea al cliente, eh, eh que sea, eh, este realmente que se haga una idea de qué secciones va a tener su producto, eh? Entonces a una el cliente. Nosotros podemos hacer este. Este, eh wireframes. A mano para para el grupo desarrolladores de diseñadores y luego reconstruirlo a través de un software como fima, que es el que le conse antes.

Y hay otros más en Google, etcétera. Eh que ustedes pueden buscar en la web, eh? Y bueno que el cliente logre ver, eh, cómo va a quedar? La el diseño, eh? Como si fuese un producto ya terminado. Mmm, eh, en esta etapa, eh, no se usa lo que son paletas de colores. Solo es un boceto en blanco y negro o eh, con grises que yo les puedo mostrar aquí algunas imágenes que tengo.

Por ejemplo, aquí tenemos un wave frame. Eh, dónde está la marca? Mmm, tenemos un botón ingredientes. Podemos agregar imágenes. Reto semanal, eh? Mostrar el menú, eh? Diferentes botones. Este, las diferentes promociones y el contacto. Mmm. Entonces esta es una idea. Esto es, ya es un boceto que ya esto lo podemos hacer, como dije antes a mano.

Y luego, eh? Plasmarlo a través de un software de esta manera, sin colores y nada simplemente para tener ya una idea clara de cómo queremos bosquejar, eh, esta página web y después tenemos también esta forma que ya sería, eh, cómo va a quedar en un dispositivo móvil? Mmm. El que acabamos de ver anterior es para que vean cómo queda.

Hacia este un ordenador o hasta una tablet. Son diferentes tamaños de pantalla. En este caso, también podemos crear esto para que se vea eh, de esta manera, vea al cliente cómo a quedar visible ante un dispositivo móvil.

Clase 02 Diseño 03:

 Bueno, ahora vamos a pasar a lo que es la definición de diseño. Uy. Ey, diseño de interfaz del usuario. Bueno, es el me momento de ponerle color a los bocetos, eh? Éste es el memento con el UE uai. Perdón. El diseño uai es el diseño que se enfoca en la capa de estilos. Los estilos visuales que. Va por encima de la estructura de contenido.

Se diferencia del u ex en que este último se enfoca en la investigación. Proto tapado y arquitectura de la información, eh, este este se encarga de cada diseño, eh? El UX se encarga del diseño de interacción. Proto tapado. Arquitectura de la información, investigación y pruebas de usuario. Mm id. Después vemos el contraste con lo que es el UE, que sería el diseño visual, los colores, la outs y lo que es tipografía.

Eh, vemos aquí que es importante porque se complementa uno con el otro. Mmm. Entonces esta es la etapa más en crudo y esta es la etapa donde vamos completando ya este las cosas importantes que tienen que ver con ya lo visual colores la out que la out tiene que ver con las posiciones, los tamaños horizontal vertical.

Y la tipografía, eh, este, eh, qué información va a tener y qué texto vamos a utilizar? Qué tipo de de texto vamos a utilizar

cuando trabajamos con los dos diseños al mismo tiempo? Eh, estamos garantizando que nuestra aplicación va a ser realmente bonita. Va a ser agradable. Y también va a ser funcional para todos los usuarios. No debemos quitar la importancia a ninguno de los dos, eh, al u ex ni al ua. Bueno, una de las cosas que nos pueden ser muy útiles a la hora de trabajar con UX y ua es el mud port, eh?

Su traducción literal es mapa de inspiración. Bueno, un mapa de inspiración es una colección de referencias visuales, eh? Un tablero o un documento, eh? Donde empezamos a rec. Recopilar referencias es una herramienta creativa que consiste. Eh, en una visualización rápida de imágenes y palabras en un mismo soporte, estaríamos hablando cómo este mmm, qué les puedo decir, eh?

Diferentes páginas web, diferentes diseños, diferentes formatos. Bueno, estas imágenes y palabras pueden ser tanto físicas con recortes de revistas o páginas impresas. Como en formato digital para haber un ejemplo de lo que es el formato digital de un moodboard, eh, y que es muy reconocible que podría ser un muro de paint interest, eh?

O Pinterest, eh? Allí es donde ustedes pueden ver más claro lo que es un digital donde nos da un poco más. Eh nos orienta un poco más en el tema de visualización, eh? Bueno, eh, este el en un muro Pinterest donde bajo un tema común, se aglutinan imágenes y palabras que nos gustan. Entonces, es una buena referencia pensar en este sitio.

Eh, donde fíjense que, bueno, ya allí se comparten y y bueno, este le agregan, eh, también interacciones y todo. Pero eh, tiene mucha información y es un muro realmente importante donde eh, hay mucha creatividad allí dentro que nos puede orientar muchísimo.

Clase 02 Diseño 04:

 Ahora, eh, ya vimos lo que son los diagramas de flujo. Estos nos permiten llevar entonces los requerimientos de nuestros grief. Elementos tangibles después, eh? Los wi frames, eh? Que son planos o bosquejos de nuestras aplicaciones. Y bueno, este, eh, los wave frames. Tiene dos tipos, el bajo nivel que es a mano y el alto nivel en un programa.

Mmm. Esto es lo que ya veníamos viendo. Mmm. Bien, ahora vamos, eh, ya vimos lo que es en el mud port. Mmm. Y ahora vamos a venir a lo que son la teoría del color. Mmm.

Bien. Para saber qué colores son los adecuados a un diseño. Aplicamos lo que es la teoría del color. Esta tiene que ver con la psicología del color. Es ésta es un área de estudio que investiga la forma en la que el cerebro del ser humano percibe los colores y los asocia a conceptos y sentimientos.

Entonces los colores se asocian a ciertos sentimientos, por ejemplo, el rojo. A lo que es pasión. Comida, deportes, entretenimientos, eh? Tenemos diferentes rojos, eh? Donde tenemos uno es rojo. El otro es naranja. En naranja es diversión, arte, comida, eventos. El amarillo es felicidad. Tiene que ver también con comida, compras ocio que les recuerda el color amarillo, por ejemplo.

Les recuerda a mercado libre. Después tenemos armonía. El verde, el verde. Claro. Mmm, eh? El verde claro. Es ambiente, comida, educación. El verde oscuro ya es seguridad. Tienen que ver con agro. Bancos, eh? Inmobiliarias, eh? El celeste o azul? Claro. Le podríamos decir también, eh, sabiduría. Eso. Esa es la asociación psicológica, pero se relacionan con productos para niños.

Salud, tecnología. Después tenemos el azul oscuro donde psicológicamente representa confianza y se puede relacionar a finanzas. Salud seguros, eh? Eh, después tenemos el el malva. Qué vendría a ser misterio? Color malva tendría ser misterio psicológicamente y se podría asociar a lo que es religión.

Productos alternativos de después. Tenemos ya el rosa que el rosa tiene relación con el amor. Eh, qué entraría allí? Lo que es belleza, moda, productos para niños. Después tenemos también el marrón, el marrón café. Qué vendría a ser psicológicamente de representar la estabilidad? Y este podemos orientarlo a agro a lo legal a lo que es la construcción.

Luego tenemos también el gris que vendría a ser algo neutral. Y podríamos involucrar a todas las industrias. Y por último, el negro que representa psicológicamente lo que es la elegancia, eh? También podemos involucrar todas las industrias, eh? Pero bueno, hay diferente. Hay distintas teorías con respecto a lo que es la psicología en colores.

Si yo les muestro algunas imágenes que tienen que ver con esto. Por ejemplo, les voy a mostrar esta, eh, que psicología del color y ven aquí que estamos asociando justamente estos colores y estamos mostrando algunas marcas que están utilizando estos colores y que en realidad lo han hecho para transmitir justamente, por ejemplo, coca cola, el rojo dinamismo, calidez.

Es agresivo, representa la pasión, la energía, el peligro. Coca cola, Nintendo. Luego tenemos este el azul en donde lo vemos en en la marca Ford en Facebook, que este se relaciona con lo profesional, la seriedad, la integridad, la sinceridad, la calma, el infinito. Y así, bueno, eh? Estas imágenes se las voy a incluir para que ustedes este las tengan y las las estudien, las mediten y vean justamente las marcas que están usando.

Fíjense en el gris como Apple está usando el gris que significa representa la autoridad opacidad, sencillez, respeto, neutral, humildad, pero así el negro, como les decía antes, este. Representa el poder. Lo sofisticado, lo prestigioso, eh? Lo lo que tiene valor, eh? Lo atemporal, pero también representa la muerte.

Mmm. Y aquí tenemos a Nike, a BMW con estos colores. Es algo para para estudiarlo y y poder verlo a profundidad. Bueno, la idea de todo esto. Es que usemos la teoría del color para elegir los colores de lo que es nuestra aplicación según el problema que, eh se está resolviendo. Mmm. En este caso, estamos hablando de un sitio web para comidas, eh?

Entonces, fíjense aquí que hay dos colores que se pueden. Tres colores. Que tienen cuatro colores que tienen que ver con lo que es comida. En este caso, tenemos el rojo, el naranja, el amarillo y el verde. Mmm. Entonces, dentro de la gama de estos colores o combinando algunos de estos colores, es que podemos lograr, eh, crear nuestro sitio web utilizando también en el negro que le da elegancia el amarillo que le da felicidad. Alegría. Eh, qué más les puedo decir, eh, una una naranja por ahí que que le agregue un poco de diversión a a nuestro sitio web, eh? Son sugerencias que yo simplemente les estoy dando.

Clase 02 Diseño 05:

 Otro tips para seleccionar los colores es utilizar color rrgb. Y he decimales también crear un código de color consistente que todos los componentes de la misma categoría tengan el mismo color. Eh, recordemos que también menos es, es más, o sea, no vamos a meter un montón de colores porque a criterio nuestro nos parece que creemos que tenga seguridad, confianza, misterio, amor, pasión, diversión.

Y y ya es eso va a ser realmente, eh, un lugar saturado de colores, eh? Otro tip es que debemos asegurar que el color elegido es accesible. Y por último, el último tips que le voy a dar es que hay que definir una una paleta de colores. Qué significa esto? Esto es un grupo de colores que vamos a usar en toda nuestra aplicación.

Un ejemplo que les puedo dar aquí, una imagen de las que yo tengo. Esta es una aleta de colores en donde decidió usar el el tono de verdes. A grises. Mmm, eh, grises oscuros y más claro. Utilizar un blanco. Un azul. Un celeste son colores alternativos. Entonces tenemos dos gamas aquí, eh? Una tableta con dos ramas.

Podemos utilizar dentro de esta toda estas gamas o todas estas mm. Esto lo podemos hacer como. Cuando nosotros vamos a diseñar nuestro sitio web, podemos abrir un archivo específicamente que contenga todas las tabletas de nuestros colores con sus códigos respectivos. Entonces podemos, ah, añadir este archivo.

Eh hasta a nuestro archivo CSS y involucr todos esos colores de la tableta. En todo caso, si nosotros tenemos otra tableta de colores, podemos ir creando diferentes archivos con las tabletas y simplemente asociamos ese archivo a este, eh, al archivo ese que tengamos. Y no hace falta cambiar tanto las cosas.

Simplemente involucramos cada tableta, eh, añadiéndola y y bueno, y allí se van a modificar los colores solos. Mm. Pero es realmente una buena práctica generar tabletas con los colores que hemos elegido para nuestro sitio web.

Bueno, la paleta de color. Eh para construir una paleta de color, entonces tenemos que tener claro qué tipo de colores existen. Los colores que existen son los colores primarios que los primarios sabemos que son, por ejemplo, el amarillo azul y rojo también están los colores secundarios. Eh, los colores secundarios son los que resultan de la combinación de los colores primarios.

Y también tenemos los colores terciarios. Son los colores intermedios que hay entre un color primario y un color secundario, eh? Bueno, los tipos de paletas, eh? Que les voy a mencionar son la combinación monocromática. Esta combinación como monocromática es trata de diferentes tonos de un mismo color, que es lo que estamos viendo aquí en la imagen, eh?

Pero tienen diferente opacidad. Después tenemos la combinación análoga. Ésta resulta de combinar un color primario con uno secundario y uno terciario, eh, terciario, perdón que estén seguidos en el círculo cromático. Si ustedes quieren, pues, buscar a internet el círculo cromático de colores y ahí es donde ustedes van a encontrar mejor estas combinaciones que les estoy hablando.

Después tal la combinación complementaria, eh? Consiste en combinar un color primario con un color secundario, pero que no estén seguidos en el círculo cromático. Estos colores están opuestos en el círculo. Después tenemos la combinación tria. Se trata de combinar tres colores que estén en el círculo cromático.

En el círculo en el círculo cromático de forma que estén formando un triángulo dentro de este círculo. Mmm, eh? Así que, bueno, para hacer todo estos análisis, les voy a pedir que ustedes como tarea, busquen, eh, en internet una imagen con el círculo cromático donde están los colores primarios secundarios y terciarios.

Y allí es donde ustedes pueden comenzar a trabajar con estos diferentes tipos. De paletas. Mmm. Y por último, le voy a hablar de la combinación té en donde combinamos cuatro colores elegidos al formar un rectángulo dentro de la imagen del círculo cromático, eh? Se eligen dos primarios y dos secundarios.

Después les puedo recomendar también una página para crear paletas de color, eh, en donde ustedes pueden buscar http. Https color adobe com, explore y ahí entran. Y también pueden este crear paletas de color en este sitio. Eh? Como comentario, eh, les voy a decir que, bueno, la verdad de las verdades es que en el diseño de una interfaz. Eh, se usan muchos más colores. Pero bueno, es cierto, eh quese define una paleta con dos o más colores bases.

Pero de ahí, eh, debemos crear colores para sus contextos, colores para las alertas, colores para jerarquías del de los textos. Y bueno, en un proyecto, eh, ua. Eh, este que uno pueda crear, eh? Una paleta de 15 colores. Por ejemplo, ésta que está aquí, eh, ésta podemos crear esta paleta para un cliente que solo quizás tenía verde y negro, eh, eh, como requerimientos de color.

Y después tenemos rojos y azules. Eh que son para alertas de error y de lectura de datos. Mmm. Así que esta es una buena paleta. Mmm, justamente. Entonces, todo el contexto del diseño va a estar centrado en estos colores, eh? Pero estos los vamos a utilizar para diferentes alertas. Animaciones, errores, eh, eh, cuestiones de lectura.En fin.

Clase 02 Diseño 06:

 Bueno, vamos a pasar a lo que son las tipografías, eh? Bueno, aquí para aclarar, les voy a mostrar un poquito estas imágenes, la psicología del color. Esta es un área de estudio que investiga como nuestro cerebro percibe y asocia los colores a conceptos o sentimientos, eh? Bueno, acá para que ustedes lo vean un poquito mejor.

Lo voy achicar. Mmm. Y entonces, acá este, vemos que está definiendo la paleta de colores. Qué paletas de colores va a tener, eh? Desde el naranja amarillo negro, y va tirándose a los grises y vemos cómo está quedando cómo lo están aplicando en los botones, eh, en los en el fondo, realmente quedó este perfecto en este sitio.

Como están usando esta tableta de colores. Mmm.