

Cheat Sheet: Fundamentos de Diseño UI/UX

¿Qué es UI y qué es UX?

UI (Interfaz de Usuario) es todo lo visual: colores, botones, menús, imágenes, iconos y tipografías. Es lo que el usuario ve en una pantalla y con lo que interactúa directamente.

UX (Experiencia de Usuario) es lo que el usuario siente y experimenta cuando usa una aplicación. Incluye si encuentra rápido lo que busca, si el proceso es fácil, si todo funciona sin errores y si se siente satisfecho.

Ejemplo:

En una app de pedir comida:

- UI es que el botón "Pedir ahora" sea grande, rojo y centrado.
- UX es que puedas hacer el pedido en menos de 3 toques, sin confusión ni esperas.

Principios básicos del diseño de interfaces

Una buena interfaz no solo debe ser bonita, sino fácil de usar. Aquí van los principios más importantes:

- **Consistencia:** Usa siempre los mismos colores, estilos y formas para funciones similares. Por ejemplo, si usas verde para "Aceptar", no cambies a azul en otra pantalla.
- **Visibilidad del estado:** La aplicación debe informar al usuario de lo que está pasando: mostrar un icono de carga, un mensaje de éxito o de error. Nunca dejes a la persona preguntándose si el botón ha funcionado.
- **Control del usuario:** Siempre debe haber opciones para cancelar, volver atrás o corregir errores. Un simple botón "Atrás" puede evitar mucha frustración.
- **Prevención de errores:** Mejor evitar que ocurra un error a tener que arreglarlo después. Por ejemplo, no dejes enviar un formulario si faltan campos importantes.
- **Reconocer mejor que recordar:** Los menús, iconos y funciones deben ser visibles y fáciles de encontrar. Evita esconder las opciones bajo muchos clics.

Ejemplo sencillo:

En una tienda online, si el botón de "Comprar" está siempre en verde y en el mismo lugar, el usuario sabe qué esperar. Si al pagar hay un mensaje de "Pago exitoso", se siente seguro.



Diseño emocional: conecta con las personas

Las emociones influyen en cómo valoramos una app. Una buena experiencia genera confianza, seguridad o incluso alegría. Una mala experiencia causa frustración y abandono.

- **Empatía:** Entiende cómo se siente el usuario. Por ejemplo, si es una app para personas mayores, usa letras grandes y mensajes claros.
- **Microdetalles:** Una animación al pulsar un botón, un mensaje de agradecimiento o una carita sonriente pueden mejorar la experiencia.
- **Evita la fricción:** Cuanto más largo o difícil sea un proceso, peor será la experiencia. Usa formularios simples y mensajes comprensibles.

Ejemplo:

Una app de ONG usa un botón de "Donar" que se ilumina al pasar el ratón y, tras donar, aparece un mensaje: "¡Gracias por cambiar vidas!". Ese detalle emociona al usuario.



Modelos mentales: lo que el usuario ya conoce

Las personas tienen ideas previas sobre cómo deben funcionar las cosas. El buen diseño se adapta a esas ideas y no las rompe sin motivo.

- Un icono de **lupa** siempre debería significar "buscar".
- Una **papelera** significa eliminar o borrar.
- Si algo se parece a un botón, debe comportarse como un botón.

Si te alejas de lo que la mayoría entiende, asegúrate de hacerlo por una buena razón y de forma clara.

Ejemplo sencillo:

Si usas un icono nuevo para "Guardar", y nadie lo reconoce, mejor usa el tradicional disquete (aunque esté desactualizado), porque la gente lo entiende sin pensar.



Jerarquía visual: guía la atención del usuario

El diseño debe dirigir la vista del usuario hacia lo importante primero, lo secundario después.

- **Tamaño:** Lo más importante debe ser más grande. El botón principal debe destacar.
- **Color:** Usa colores llamativos para las acciones clave (ej: rojo o verde para confirmar).
- **Ubicación:** Coloca lo importante en el centro o arriba. Las esquinas superiores son zonas donde el usuario espera encontrar cosas útiles.
- **Espaciado:** Agrupa elementos similares y separa los distintos. Esto ayuda a entender mejor.
- **Tipografía:** Usa diferentes tamaños y grosores para títulos, subtítulos y texto normal.

Ejemplo:

En una app para registrarse, el título puede decir "Crea tu cuenta" (grande y en negrita), los campos están agrupados por secciones, y el botón de "Registrarse" es azul y está justo al final.



Diseño centrado en tareas: facilitar lo esencial

Tu diseño debe ayudar al usuario a lograr su objetivo principal, no distraerlo ni hacerlo buscar.

- **Conoce el objetivo:** ¿Para qué abre esa persona tu app? ¿Pedir comida, pagar algo, chatear?
- **Prioriza lo útil:** Muestra primero las funciones más usadas. Lo menos importante puede estar escondido.
- **Minimiza pasos:** Cuantos menos clics, mejor. Evita preguntar lo mismo dos veces.

Ejemplo:

En una app de taxis, lo primero que ves debe ser "¿A dónde vas?". No el historial ni los ajustes. Lo importante es pedir un taxi rápidamente.



Cómo se complementan UI y UX

UI y UX no son lo mismo, pero trabajan juntos. UX se enfoca en que todo funcione bien; UI en que se vea bonito y sea cómodo.

- **UX (experiencia):** Se investiga lo que necesita el usuario, se diseñan flujos, se hacen pruebas.
- **UI (interfaz):** Se eligen colores, formas, animaciones, iconos y tipografías.

Ejemplo comparativo:

UX es el plano de una casa (dónde va la puerta, cuántas habitaciones hay).

UI es la decoración (el color de las paredes, los muebles, la iluminación).

Juntos hacen que vivir en esa casa sea cómodo y bonito.