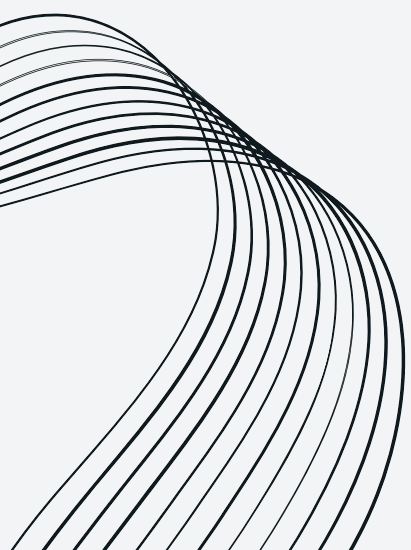


SINGULARITY
CLUB



INTRODUCCIÓN A DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO



ACCESS POINT

SINGULARITY
CLUB

SSID:

SINGULARITY

PASSWORD:

SINGULARITY



DIRECTORIO DE TRABAJO

SINGULARITY
CLUB

GOOGLE DRIVE:

[HTTPS://GOO.SU/7A4P6](https://goo.su/7A4P6)

DIRECTORIO DE TRABAJO

SINGULARITY
CLUB

REPO GITHUB:

[HTTPS://GITHUB.COM/SINGULARITY-
MX/INTRODUCTION-TO-UI-DESIGN](https://github.com/singularity-mx/introduction-to-ui-design)

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

¿Qué son?

La interfaz de usuario, IU (del inglés User Interface, UI), es el medio que permite la comunicación entre un usuario y una máquina, equipo, computadora o dispositivo, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Diseño centrado en el usuario

- Mejora la Experiencia del Usuario (UX)
- Aumenta la Usabilidad
- Reduce los Costos de Desarrollo y Mantenimiento
- Fomenta la Lealtad del Usuario
- Adaptación a las Necesidades Cambiantes

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Breve historia del diseño de interfaces.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO DE INTERFACES

Principios de Usabilidad:

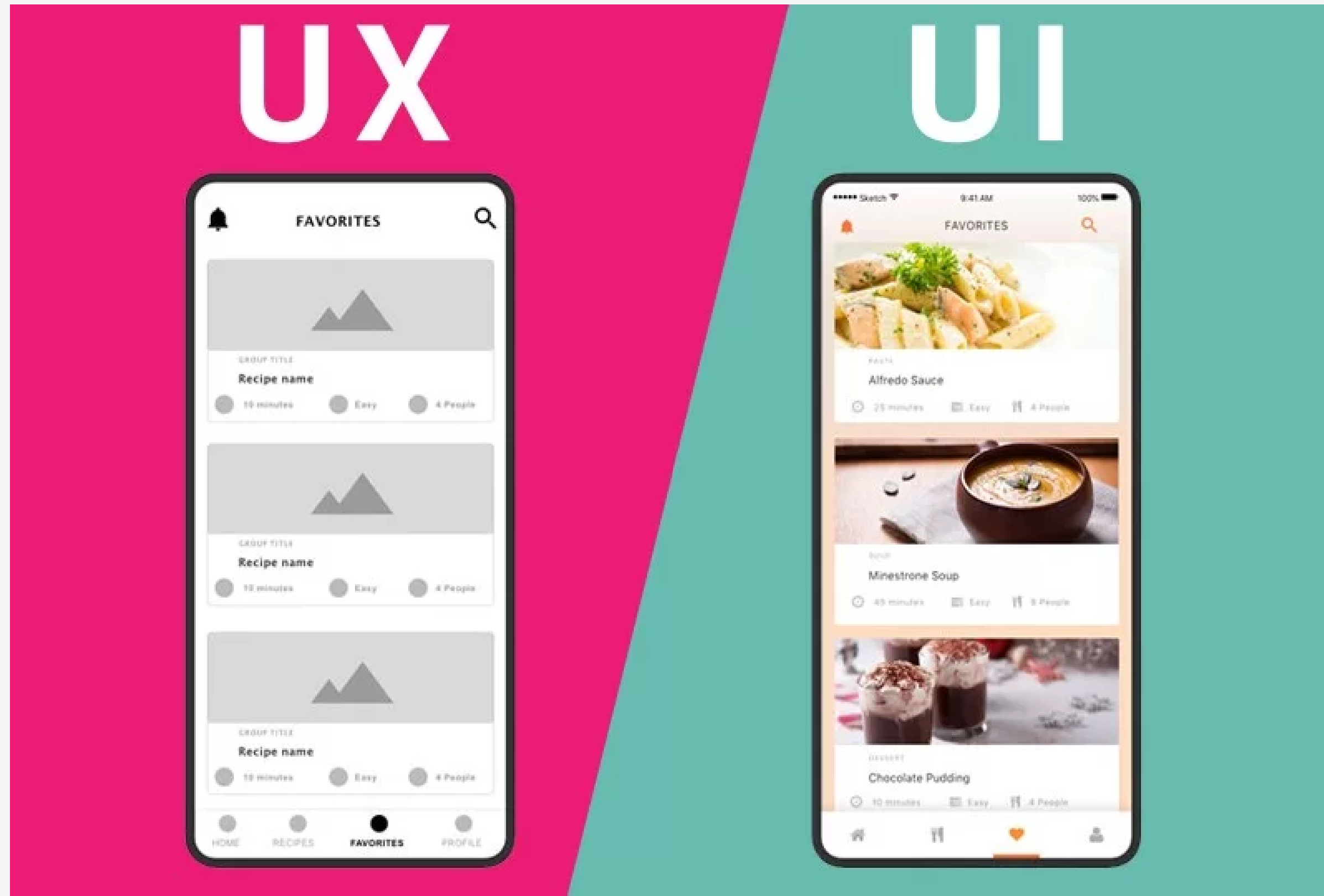
- Visibilidad del sistema
- Retroalimentación del usuario
- Consistencia
- Flexibilidad y eficiencia de uso
- Mensajes de error claros

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO DE INTERFACES

Accesibilidad en el Diseño de Interfaces

- Compatibilidad con tecnologías de asistencia
- Contraste y legibilidad
- Navegación clara y estructura lógica
- Flexibilidad en la interacción

Experiencia del Usuario (UX) vs. Interfaz de Usuario (UI)



ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

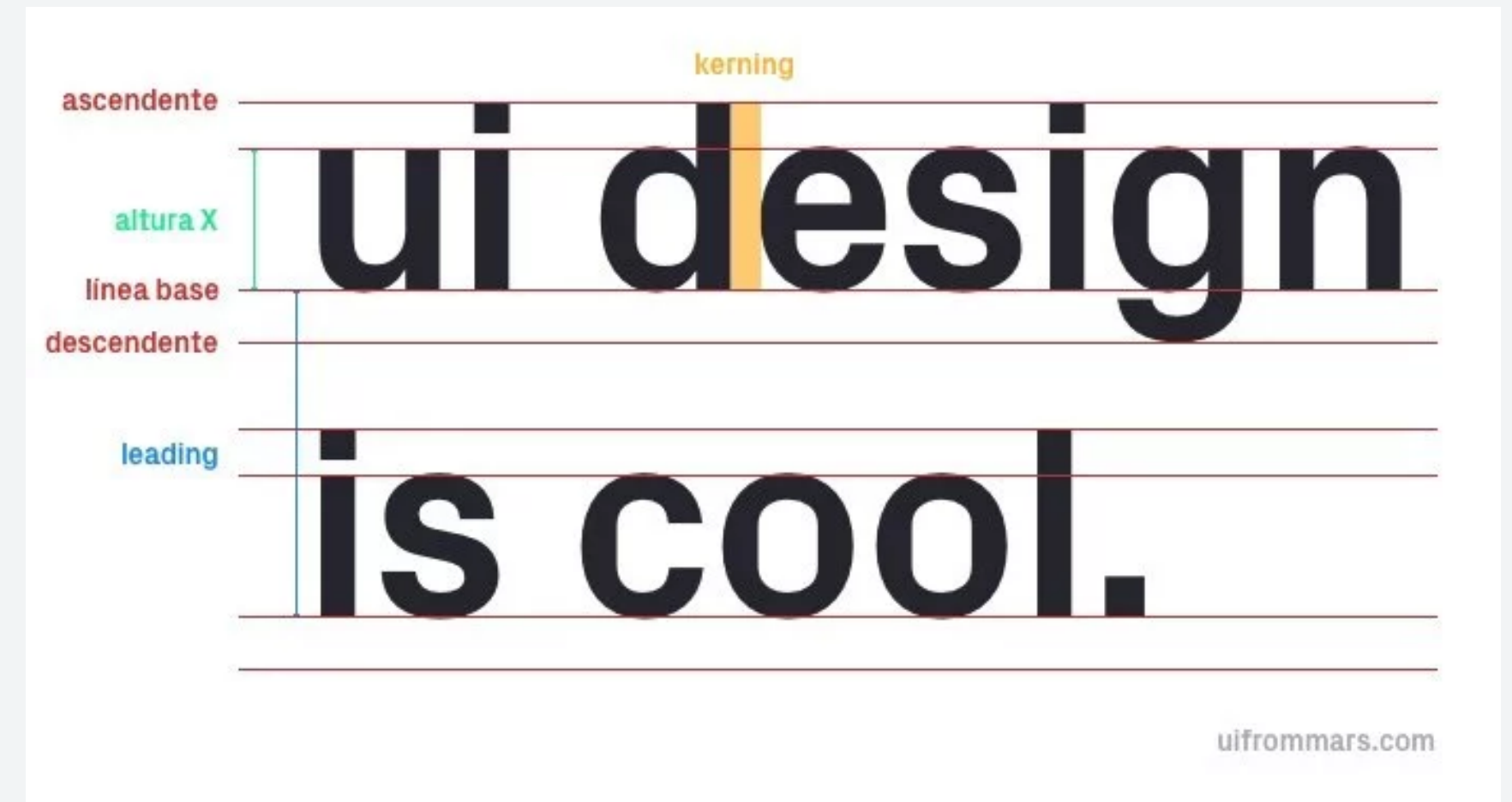
- La Arquitectura de la Información es fundamental para el diseño de sistemas y plataformas digitales efectivas, proporcionando una estructura clara y coherente para el contenido que facilita la navegación, búsqueda y comprensión por parte de los usuarios. La **organización**, **jerarquía** y **modelado** adecuados de la información son aspectos clave de este proceso, que ayudan a garantizar una experiencia de usuario satisfactoria y efectiva.

ELEMENTOS DE DISEÑO DE INTERFACES

- Tipografía.
- Color y significado.
- Iconografía.
- Espacio y disposición.
- Uso de imágenes y multimedia.

Tipografía.

- La tipografía se refiere al estilo, tamaño y disposición del texto en una interfaz.
- Es importante elegir tipos de letra legibles y adecuados para la pantalla, considerando factores como la claridad y la coherencia con la marca.
- La tipografía también puede ayudar a transmitir la personalidad y el tono de la interfaz.



Tipografía.

- La tipografía se refiere al estilo, tamaño y disposición del texto en una interfaz.
- Es importante elegir tipos de letra legibles y adecuados para la pantalla, considerando factores como la claridad y la coherencia con la marca.
- La tipografía también puede ayudar a transmitir la personalidad y el tono de la interfaz.



Color y significado

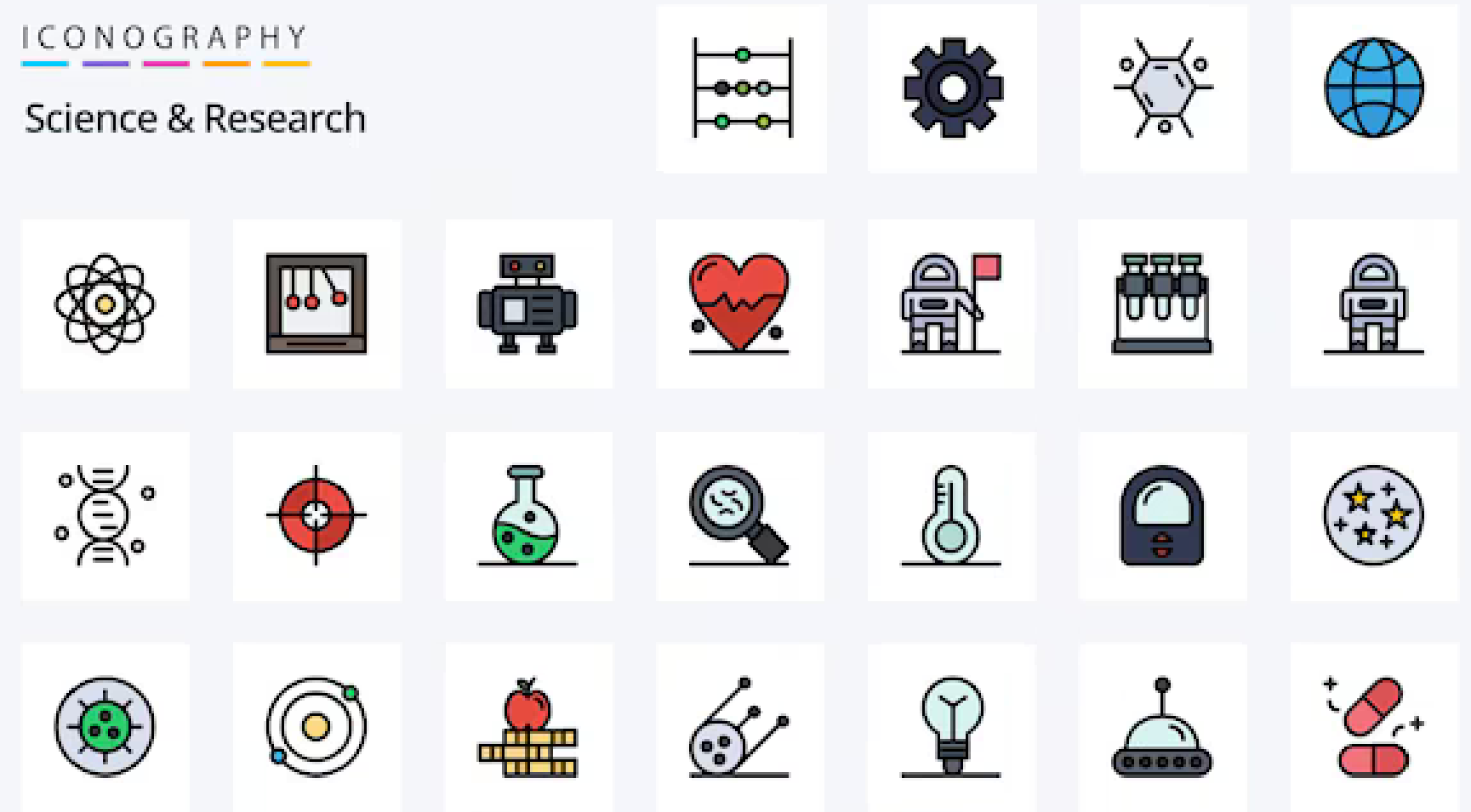
- El color desempeña un papel crucial en el diseño de interfaces, ya que puede afectar el estado de ánimo, la percepción y la usabilidad.
- Cada color tiene asociaciones y significados culturales que deben tenerse en cuenta al diseñar una interfaz.
- Se debe utilizar una paleta de colores coherente y accesible, evitando combinaciones que dificulten la legibilidad o causen fatiga visual.



Iconografía

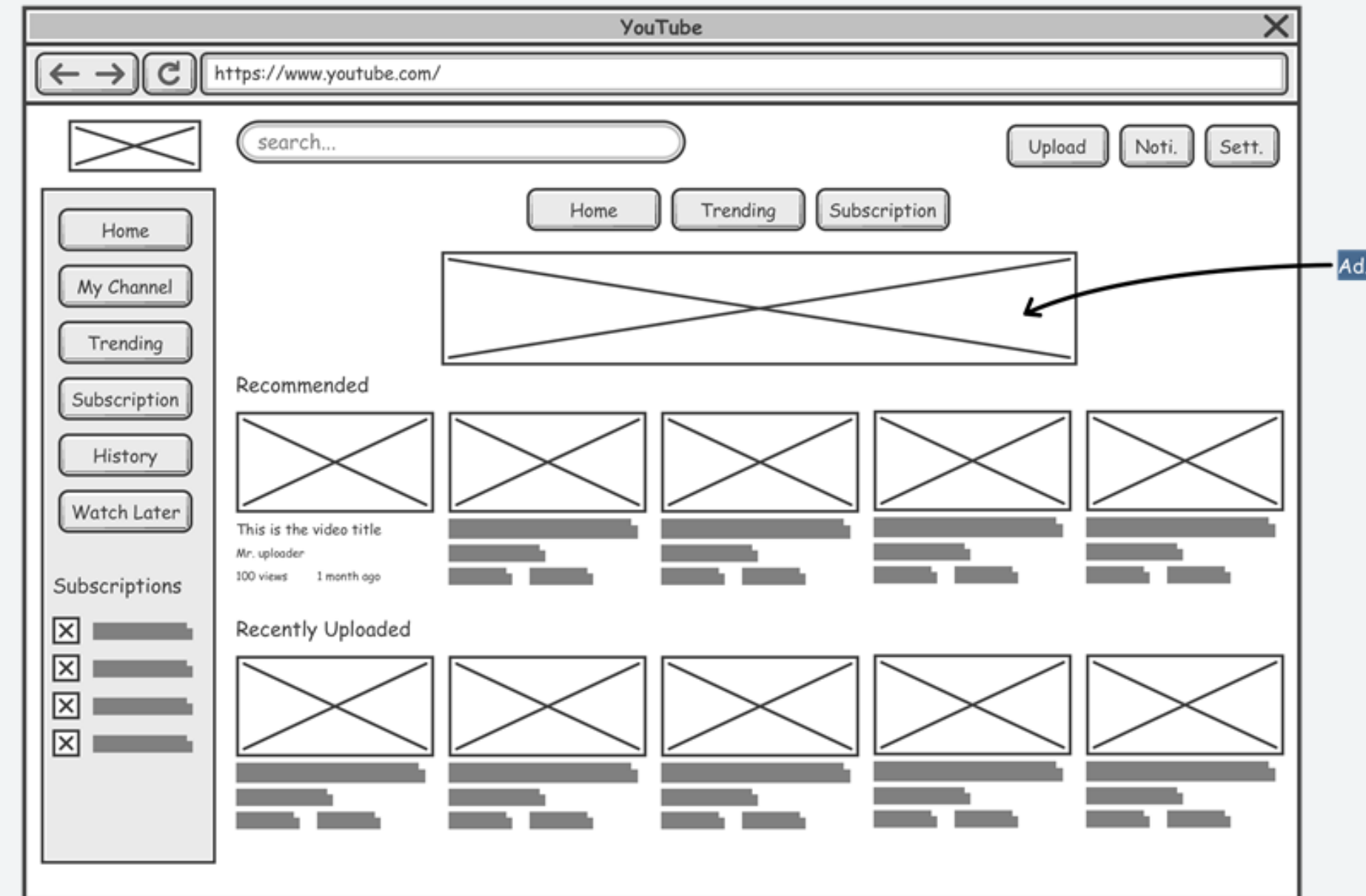
- Los iconos son elementos gráficos que representan conceptos, acciones o funciones en una interfaz.
- Deben ser reconocibles y comprensibles para los usuarios, utilizando metáforas visuales familiares cuando sea posible.
- Es importante mantener la consistencia en el estilo y la apariencia de los iconos en toda la interfaz.

ICONOGRAPHY
Science & Research



Espacio y Disposición

- El espacio y la disposición se refieren a cómo se distribuyen visualmente los elementos en la interfaz.
- Un buen uso del espacio negativo puede mejorar la legibilidad y la comprensión al reducir la congestión visual.
- La disposición debe guiar al usuario de manera intuitiva a través de la interfaz, destacando elementos importantes y manteniendo una jerarquía clara.



Uso de Imágenes y Multimedia

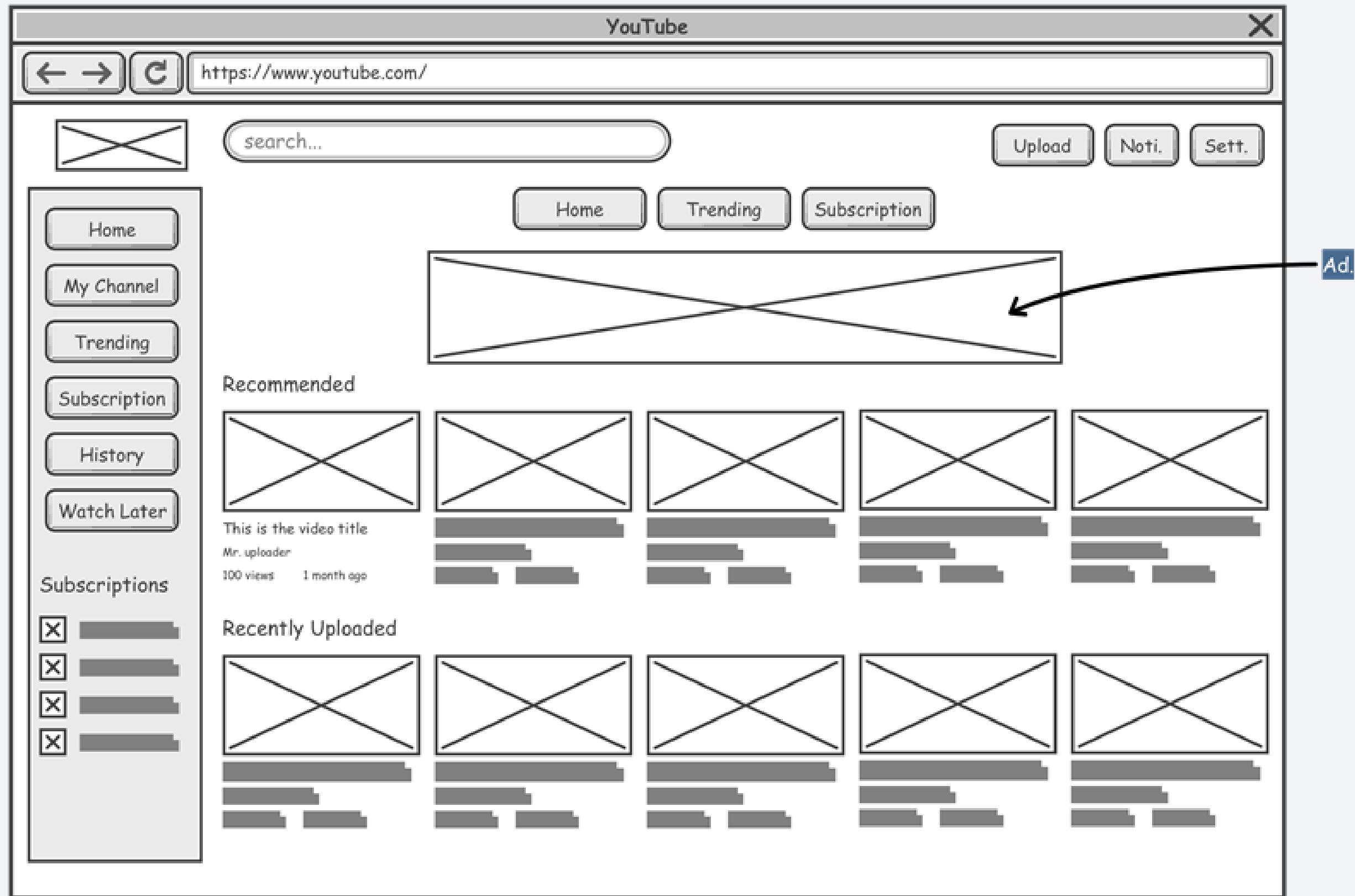
- Las imágenes y el multimedia pueden mejorar la estética y la experiencia del usuario en una interfaz, pero deben utilizarse con moderación y propósito.
- Las imágenes deben ser relevantes y de alta calidad para transmitir eficazmente información o emociones.
- Es importante optimizar el tamaño y la carga de las imágenes para garantizar un rendimiento óptimo de la interfaz.



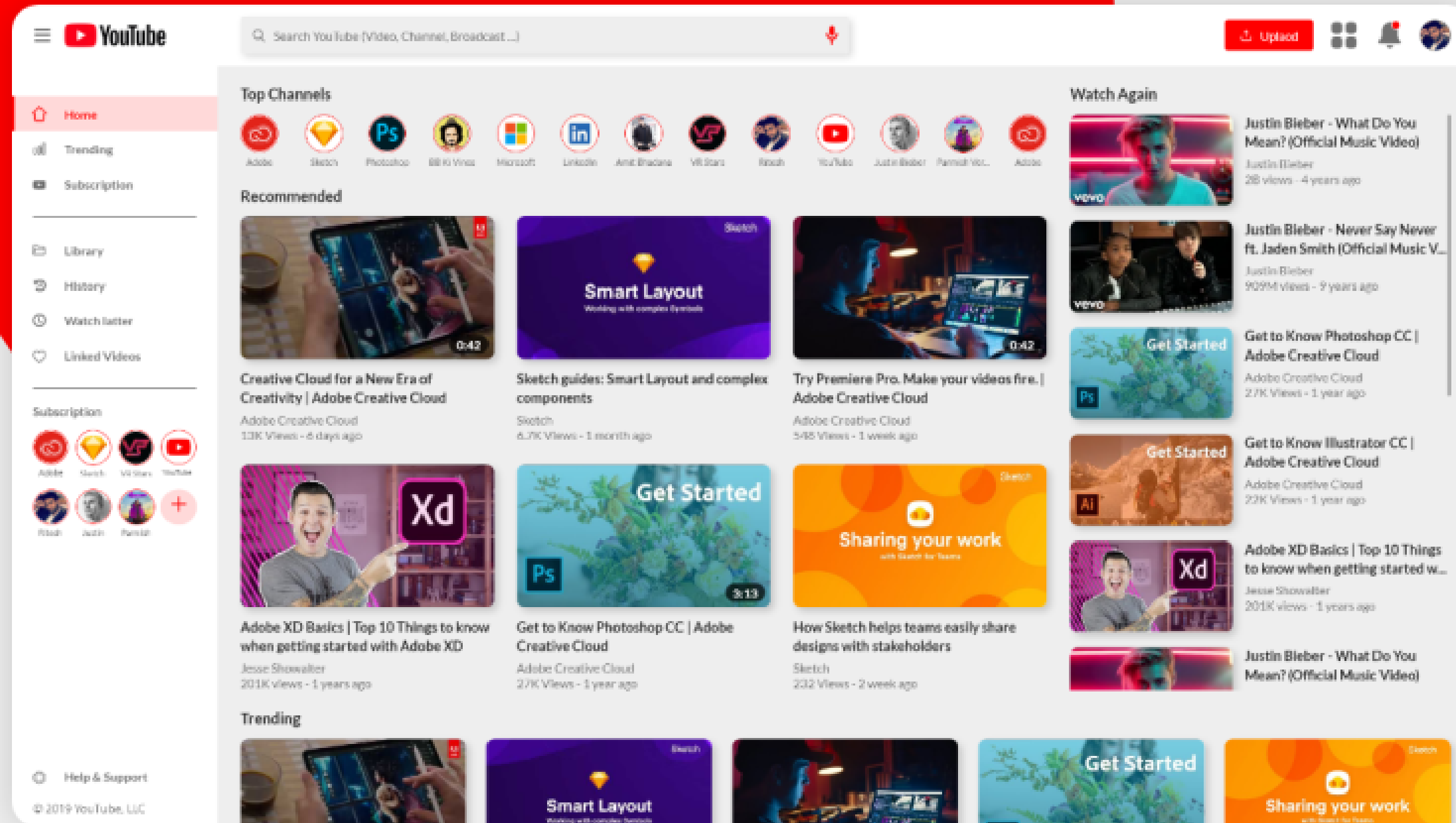
Prototipado (proceso)

- Definición de Objetivos y Requisitos
- Investigación y Recolección de Datos
- Creación de Esquemas y Mapas de Flujo
- Desarrollo de Wireframes
- Iteración y Retroalimentación
- Prototipado Interactivo

Wireframes



Estilización

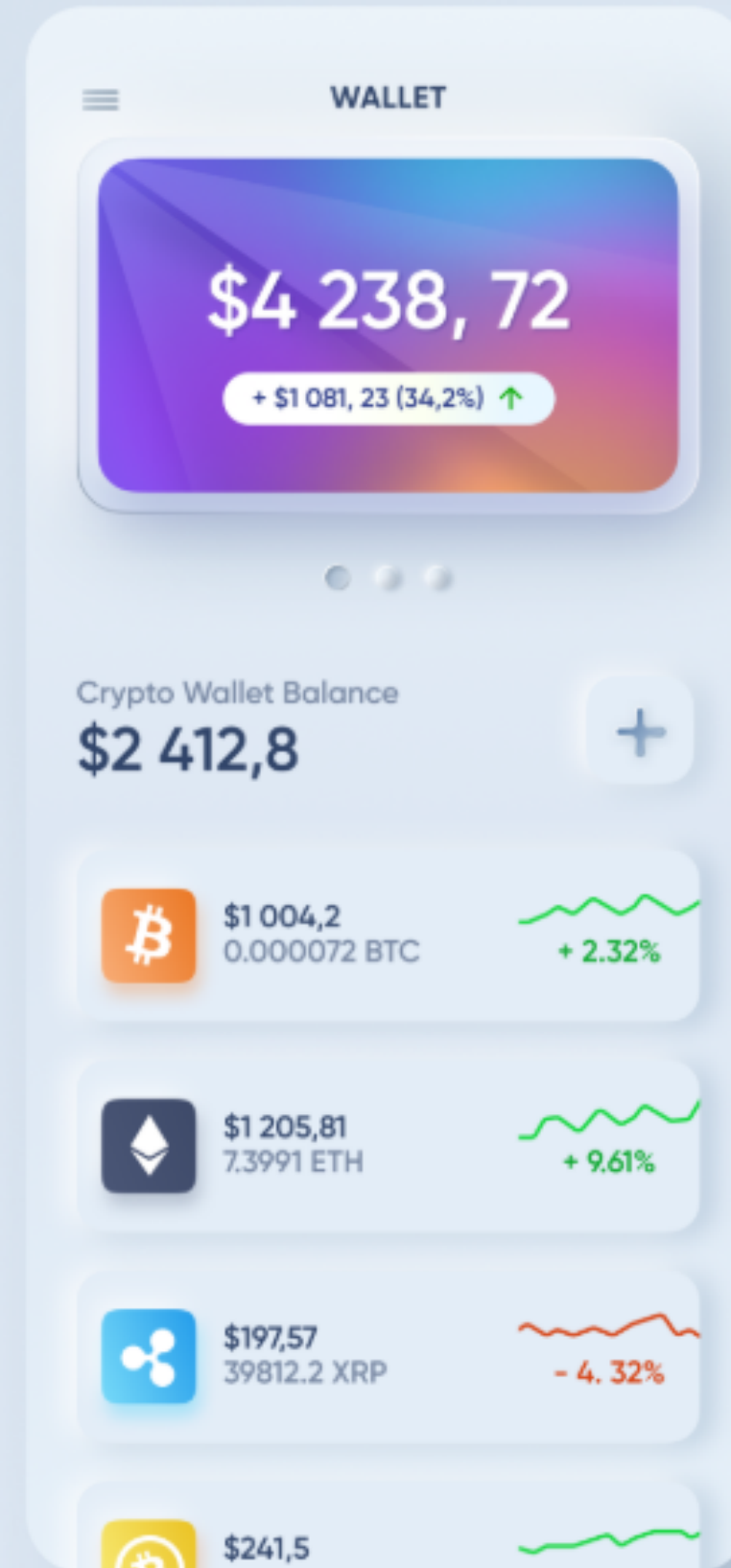


Ritesh Saini
UI/UX Designer

SINGULARITY
CLUB

Corrientes y tendencias

- Neumorfismo
- Minimalismo
- Diseño Material
- Skeuomorphism
- Glassmorphism

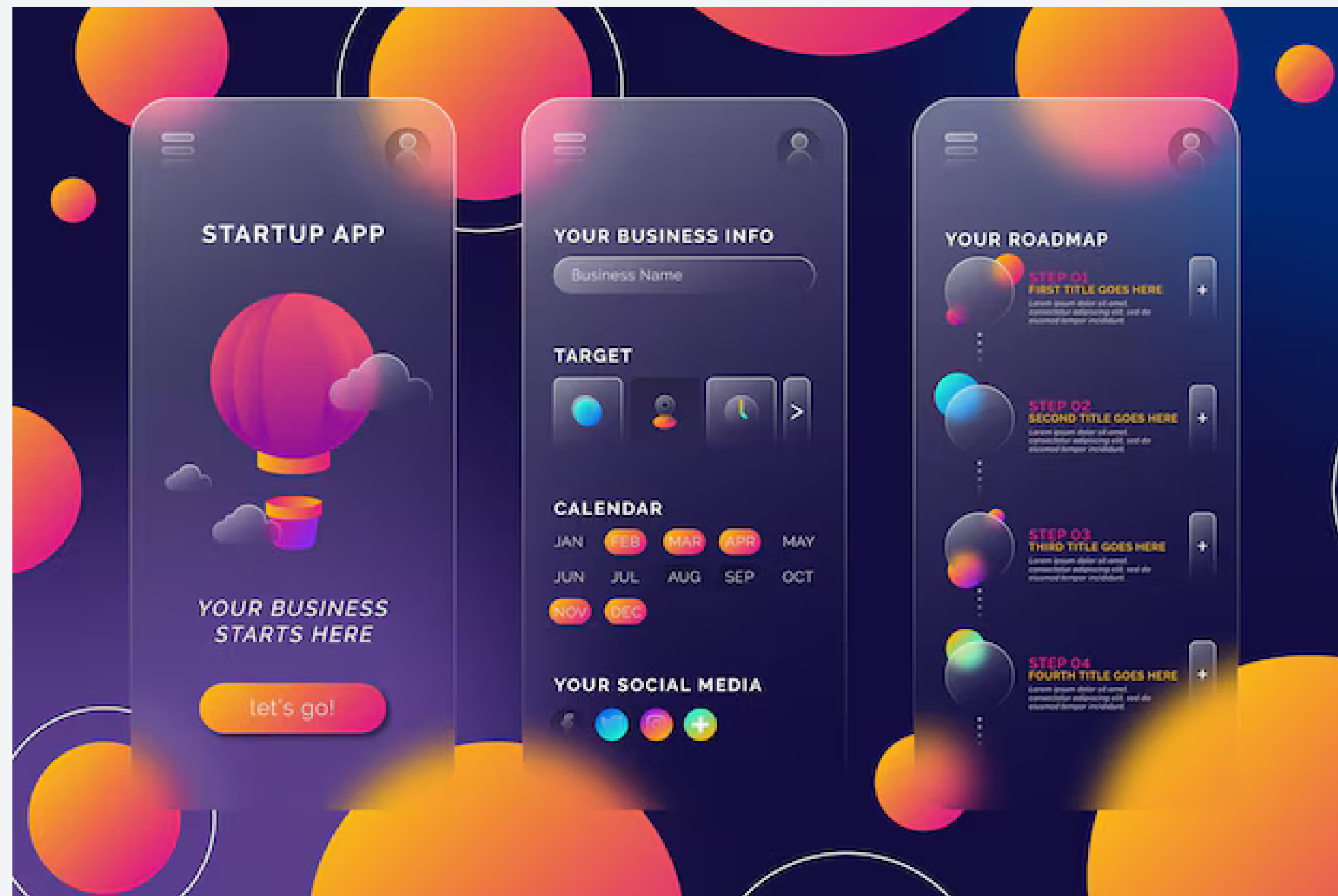


SINGULARITY
CLUB

UXDivi



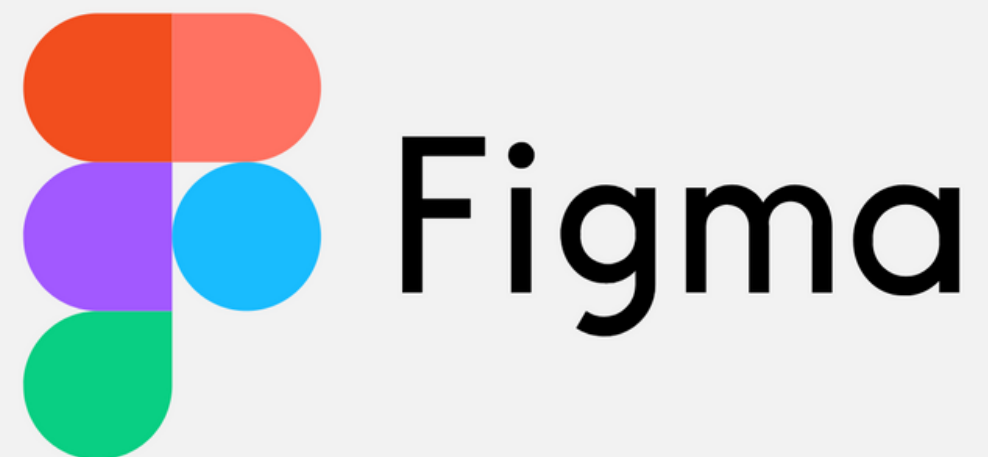
SINGULARITY
CLUB



SINGULARITY
CLUB

Herramientas para diseñar UI

- Sketch
- Adobe XD
- Figma
- InVision
- Origami Studio



INTRODUCCIÓN A FIGMA (WIDGET CLIMA)

SINGULARITY
CLUB

En conclusión, el diseño de interfaces de usuario es un campo multidisciplinario que requiere la integración de diversos principios y elementos para crear experiencias digitales efectivas. Al considerar aspectos como la usabilidad, la accesibilidad y la experiencia del usuario, los diseñadores pueden desarrollar interfaces que sean intuitivas, funcionales y atractivas para los usuarios finales.

SESIÓN DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS

SINGULARITY
CLUB