



**Diseño de interfaces de usuario**  
**Práctica 1. Conceptos básicos.**  
**Adrian Felipe Fernandez Romero**  
**Dante Sinencio Granados**



### **1. ¿Que es un patrón?**

Un patrón es una solución general y reutilizable que puede ser aplicada a diferentes problemas. Son plantillas que identifican problemas o situaciones y proporcionan soluciones apropiadas, esto va dirigido siempre a problemas generales que se han presentado repetidamente.

En el diseño de interfaces son elementos que observamos repetidamente en los productos digitales que usamos, estos elementos son generalmente soluciones recurrentes a problemas de diseños comunes. Para que algo pueda ser considerado un patrón debe estar confirmada su efectividad para resolverlos problemas similares en otros contextos digitales, esto genera que cada patrón pueda ser reutilizable.

### **2. ¿Qué es un widget?**

Un widget es una mini aplicación diseñada para facilitar el acceso a las funciones principales de un medio digital, puede brindar información visual sobre sin necesidad de ejecutar nada o dar acceso rápido a alguna función.

Es importante mencionar que no solo se encuentran a nivel web, pues su uso principal es en sistemas operativos para dispositivos móviles.

### **3. Seleccionen 5 patrones. Describirlos y expliquen en qué elemento de la realidad se basan.**

- 1.- *Pestañas de navegación*: Son accesos rápidos a sitios que pueden ser de intereses o páginas que has visitado con anterioridad. Están basados en los separadores que existen en los libros
- 2.- *Notificaciones*: Ayuda a informar al usuario sobre mensajes importantes o actualizaciones. Se basan en las cartas o avisos escritos
- 3.- *Menú de despliegue vertical*: Es un despliegue de secciones donde el usuario puede navegar, da un acceso rápido a cualquier parte del contenido. Se basa en los índices de un libro
- 4.- *Reacciones*: Una forma en que los usuarios pueden mostrar sus emociones de una forma simple. Se basa en la interacción social
- 5.- *Calendario de eventos*: Una forma en la que el usuario puede encontrar eventos que sean de su interés. Se basa en un calendario



**Diseño de interfaces de usuario**  
**Práctica 1. Conceptos básicos.**  
**Adrian Felipe Fernandez Romero**  
**Dante Sinencio Granados**



**4. ¿Qué es experiencia de usuario? ¿Qué es usabilidad? ¿Cual es la diferencia entre estos dos conceptos?**

La experiencia de usuario es el conjunto de factores relacionados con el proceso de interacción de un usuario con un servicio o producto. La experiencia no puede ser generalizada pues cada usuario puede reaccionar de formas diferentes a las situaciones que se presenten.

La usabilidad es la facilidad de uso que puede tener un producto, servicio o contenido digital, está se enfoca en la eficiencia del mismo.

Principalmente se puede definir como la facilidad con la que se puede utilizar una interfaz o una página web.

Aunque puedan sonar similares, la diferencia principal se encuentra en que la usabilidad se enfoca más en la experiencia de usuario mientras que la experiencia de usuario hace énfasis en la satisfacción conseguida mediante la interacción con el sitio o aplicación.