



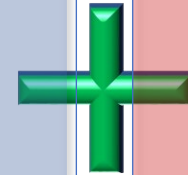
TEMA 1 PARTE - 2

REGLAS PARA UN BUEN DISEÑO

DIN - 2 DAM

Elementos de una UI

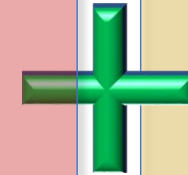
- Colores
- Tipografía
- Layouts
- Estilos
- Interacciones con el usuario
 - Gestos (Sólo en dispositivos móviles)
 - Clics
 - Animaciones
 - Comunicaciones (Dialogs, Banners, Snackbars, ...)
 - ...



Muchos
prototipos

y

Muchas
pruebas



Imaginación

y

Experiencia

¿Qué interviene en una UI?

Nosotros estamos empezando, y no tenemos experiencia
Entonces lo supliremos con...

- **Precisión**
- **Atención al detalle y**
- **Buena planificación**

10 reglas para un buen diseño

Dieter Rams

GOOD DESIGN IS

INNOVATIVE

The possibilities for innovation are not, by any means, exhausted. Technological development is always offering new opportunities for innovative design. But innovative design always develops in tandem with innovative technology, and can never be an end in itself.



GOOD DESIGN MAKES A PRODUCT

USEFUL

A product is bought to be used. It has to satisfy certain criteria, not only functional, but also psychological and aesthetic. Good design emphasises the usefulness of a product whilst disregarding anything that could possibly detract from it.

GOOD DESIGN IS

AESTHETIC

The aesthetic quality of a product is integral to its usefulness because products we use every day affect our person and our well-being. But only well-executed objects can be beautiful.



GOOD DESIGN MAKES A PRODUCT

UNDERSTANDABLE

It clarifies the product's structure. (Better still, it can make the product talk. At best, it is self-explanatory.)

GOOD DESIGN IS

UNOBTRUSIVE

Products fulfilling a purpose are like tools. They are neither decorative objects nor works of art. Their design should therefore be both neutral and restrained, to leave room for the user's self-expression.



GOOD DESIGN IS

HONEST

It does not make a product more innovative, powerful or valuable than it really is. It does not attempt to manipulate the consumer with promises that cannot be kept.

GOOD DESIGN IS

LONG-LASTING

It avoids being fashionable and therefore never appears antiquated. Unlike fashionable design, it lasts many years – even in today's throwaway society.



GOOD DESIGN IS

THOROUGH DOWN TO LAST DETAIL

Nothing must be arbitrary or left to chance. Care and accuracy in the design process show respect towards the user.

GOOD DESIGN IS

ENVIRONMENTALLY-FRIENDLY

Design makes an important contribution to the preservation of the environment. It conserves resources and minimises physical and visual pollution throughout the lifecycle of the product.



GOOD DESIGN IS

AS LITTLE DESIGN AS POSSIBLE

Less, but better – because it concentrates on the essential aspects, and the products are not burdened with non-essentials. Back to purity, back to simplicity.

1. Un buen diseño es **INNOVADOR**

- El desarrollo tecnológico ofrece nuevas oportunidades para diseños innovadores
- Un buen ejemplo seria el patrón de interacción de Twitter
"Pull to Refresh"
Hoy lo usan la mayoría de las Apps móviles



2. Un buen diseño hace al **PRODUCTO ÚTIL**

- La Usabilidad es el fundamento de la Experiencia de Usuario (UX)
- Utilizar tipos de letras muy decorados, no utilizar cuadrículas para situar los elementos dentro de la pantalla, utilizar colores que no combinan, **disminuyen la legibilidad** de la UI, y por tanto, la usabilidad.



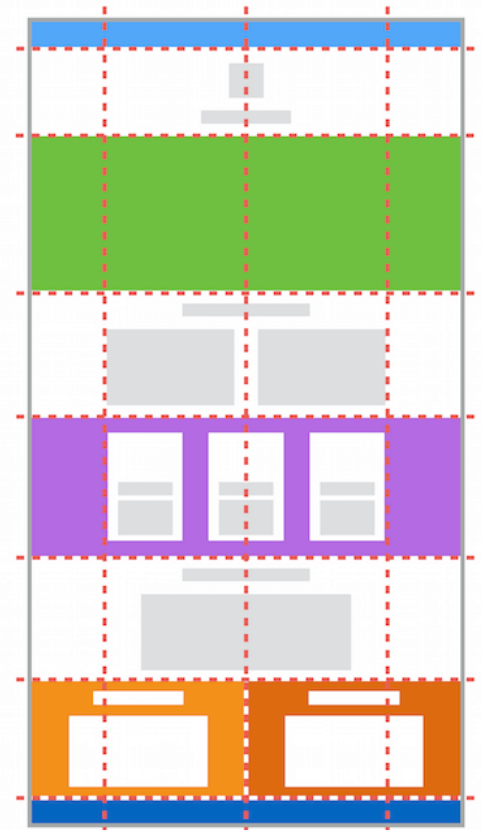
3. Un buen diseño es **ESTÉTICO**

- La estética es muy **subjetiva**, y cambia a lo largo del tiempo
- La estética de una cosa viene dada por su **armonía interna**
- La armonía de una app, viene dada por el buen diseño de su layout, el uso de cuadrículas para situar los componentes, el tipo de letra utilizado, y los espacios en blanco bien situados, los colores utilizados, etc.
- Ver [blog de yeeply.com desarrollo de apps](https://yeeply.com)
- [Tendencias apps 2022](#)



4. Un buen diseño es **DURADERO**

- Una cuadrícula con espacios en blanco para situar los componentes siempre será un buen diseño, aunque cambien las tendencias.
- Puede ser que los degradados o algunas imágenes no duren tanto en el tiempo pero la precisión y la claridad en el diseño se mantendrá siempre. Si la estructura es buena, se puede mantener, aunque cambien detalles



5. Un buen diseño es **COMPRENSIBLE**

- Que sea comprensible quiere decir que ha de tener una **buena legibilidad**, una **jerarquía adecuada**, y el **contenido correcto**
- La mayoría de estas cosas se consiguen con la correcta utilización de **cuadrículas** y **diseños de precisión**
- Una vez acabada la parte de diseño, se tiene que trabajar la parte del idioma (aplicaciones multiidioma)



6. Un buen diseño es **DISCRETO**

- La misión de una UI es entregar y recoger información desde o hacia el usuario. No son objetos decorativos, ni son obras de arte
- Cargar mucho una interfaz puede ser útil para tu CV, pero no para un producto real



7. Un buen diseño es **HONESTO**

- Evitar **Dark Patterns**:
 - Es un término utilizado en el área de UX que hace referencia a las interfaces de aplicaciones, páginas web o máquinas tragaperras que pretenden **manipular al usuario** para que se enfrente a una acción **no declarada**, como comprar un producto o registrarlo de manera inconsciente.
 - Algunas técnicas se describen en la web: darkpatterns.org
 - Ver [video](#)
 - Ejemplos: <https://wildwildweb.es/es/blog/dark-patterns-el-lado-oscuro-del-ux>



8. Un buen diseño es **BUSCAR EL DETALLE**

- En las pequeñas cosas se ven las diferencias.
 - ✓ *“Haz una pequeña X para cerrar una Ventana y ... ya lo ajustaremos después” (NO) busca el detalle*
- Hemos de tener en cuenta los pequeños detalles.
- Realiza el juego: <https://cantunsee.space/>



9. Un buen diseño **Respetar el Medio Ambiente**

- En los productos digitales, nos centraremos en el consumo energético de nuestras UI
 - Optimizar las UI para que carguen el contenido lo más rápidamente posible (Asincronía – En lugar de parar una app para cargar un dato, se solicita el dato y mientras llega, la app continua trabajando).
Pizza a domicilio o ir al local



10. Un buen diseño **es DISEÑO EN SU MÍNIMA EXPRESIÓN**



- Menos es más
- El objetivo de una UI es presentarle al usuario contenidos (imágenes, audio, videos, textos, ...) y enfatizarlos visualmente
- **El diseño es un camino, no una meta.** Diseñad de manera inteligente



RECUERDA ...

APRENDE LAS REGLAS COMO
UN PROFESIONAL
PARA PODER ROMPERLAS COMO
UN ARTISTA
Picasso

Aprende las reglas como un
profesional para poder
romperlas como un artista.

- Pablo Picasso-

PARA SABER MÁS ...

- 10 reglas del buen diseño
 - <http://marcoviaweb.com/buen-diseno/>
- Patrón "Pull to Refresh"
 - <http://ui-patterns.com/patterns/pull-to-refresh>
- 10 errores típicos en UX
 - <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/10-classic-ux-design-fails/>
- Microinteracciones
 - <https://www.thedevolbear.com/post/microinteractions/>
 - <https://www.npmjs.com/package/react-clap-button>