

«Talento Tech»

Diseño UI

Clase 05





Clase 5: Pautas de Diseño

Índice

1. Guidelines o pautas de diseño
2. Google Material Design
3. Leyes de UX
4. Reflexión Final
5. Ejercicios
6. Materiales y Recursos Adicionales
7. Preguntas para Reflexionar
8. Próximos Pasos

Objetivos de la Clase

- Comprender las pautas de diseño establecidas por Google Material Design
- Conocer las Leyes de UX y otros principios de UX para crear interfaces coherentes y fáciles de usar.
- Fomentar el pensamiento crítico para identificar oportunidades de mejora.
- Realizar ejercicios prácticos

Guidelines o pautas de diseño

Las guidelines o pautas de diseño son un conjunto de reglas, principios y recomendaciones que establecen los estándares de diseño para un producto o plataforma específica. Estas pautas sirven como una guía para garantizar la coherencia visual, la facilidad de uso y la experiencia del usuario a lo largo de todo el producto.

Imagina las guidelines como un manual de estilo para diseñadores. Este manual define cómo deben verse y comportarse los elementos de una interfaz, desde los botones hasta las tipografías, pasando por los colores y el espaciado.

¿Por qué son importantes las pautas de diseño?

Garantizan que todos los elementos de un producto tengan un aspecto y un comportamiento consistente, lo que facilita la navegación y la comprensión por parte del usuario, generando **coherencia**. Además, al establecer estándares predefinidos, se agiliza el proceso de diseño y desarrollo, siendo este más **eficiente**. A su vez, permiten que un producto se expanda y evolucione de manera coherente a lo largo del tiempo, permitiendo **escalabilidad** en él. Por otra parte, muchas pautas de diseño incluyen consideraciones de **accesibilidad**, asegurando que el producto pueda ser utilizado por personas con diferentes capacidades. Por último, facilitan la **colaboración** entre equipos de diseño y desarrollo, al proporcionar un lenguaje común y un marco de referencia compartido.

Ejemplos de pautas de diseño

- **Google Material Design:** un sistema de diseño completo que proporciona componentes, guías de estilo y herramientas para crear interfaces de usuario atractivas y funcionales.
- **Apple Human Interface Guidelines:** las pautas de diseño de Apple se centran en la simplicidad, la elegancia y la facilidad de uso.

- **Microsoft Fluent Design System:** un sistema de diseño que busca crear experiencias más naturales e intuitivas, inspiradas en el mundo físico.

Componentes comunes de las pautas de diseño

- *Tipografía:* define las fuentes y tamaños de texto a utilizar.
- *Color:* establece la paleta de colores y su uso.
- *Espaciado:* determina las distancias entre los elementos.
- *Iconografía:* define el estilo y el uso de los iconos.
- *Componentes:* especifica la apariencia y el comportamiento de los elementos de la interfaz, como botones, formularios y menús.
- *Animaciones:* establece las pautas para las animaciones y transiciones.
- *Responsividad:* define cómo se adaptará el diseño a diferentes tamaños de pantalla; es una versión inicial y simplificada de un producto digital.

Google Material Design



Material Design es un concepto, una filosofía, unas pautas enfocadas al diseño utilizado en Android, pero también en la web y en cualquier plataforma

Recibe su nombre por estar basado en objetos materiales. Piezas colocadas en un espacio (lugar) y con un tiempo (movimiento) determinado.



Es un diseño donde la profundidad, las superficies, los bordes, las sombras y los colores juegan un papel principal.

Precisamente este diseño basado en objetos es una manera de intentar aproximarse a la realidad, algo que en un mundo donde todo es táctil y virtual es difícil. Material Design quiere guiarse por las leyes de la física, donde las animaciones sean lógicas, los objetos se superpongan pero no puedan atravesarse el uno al otro y demás.

Al combinar las Guidelines de Material Design con los patrones específicos del Material 3 Design Kit para Android, estamos buscando lograr una experiencia de usuario (UX) óptima y consistente en dispositivos Android.

¿Por qué es importante la combinación de Material Design y Android Design Kit ?

- **Coherencia:** al seguir las pautas de Material Design, aseguramos que nuestra aplicación se vea y se sienta parte de un ecosistema más amplio, ofreciendo una experiencia familiar a los usuarios de Android.
- **Adaptabilidad:** el Material 3 Design Kit proporciona componentes y herramientas específicas para Android, lo que nos permite adaptar nuestra interfaz a las características únicas de este sistema operativo (por ejemplo, gestos, notificaciones, etc.).
- **Innovación:** Material Design está en constante evolución, y el Kit de Material 3 incorpora las últimas tendencias y mejores prácticas en diseño de interfaces.

¿Cómo integrar Material Design y Android Design Kit?

1. **Comprender los fundamentos:** familiarízate con los principios básicos de Material Design, como la jerarquía visual, el espacio, la tipografía y el color.
2. **Utilizar los componentes del Kit:** el Material 3 Design Kit ofrece una amplia gama de componentes prediseñados (botones, tarjetas, listas, etc.) que cumplen con las pautas de Material Design. Utilízalos como base para construir tu interfaz.
3. **Personalizar:** aunque los componentes son prediseñados, podés personalizarlos para que se ajusten a la identidad visual de tu aplicación. Sin embargo, evitá desviarte demasiado de las pautas establecidas.
4. **Considerar las guías de Android:** además de Material Design, consultá las guías de diseño específicas de Android para asegurarte de que tu aplicación se comporte de manera adecuada en diferentes versiones del sistema operativo.
5. **Priorizar la accesibilidad:** asegurate de que tu diseño sea accesible para todos los usuarios, siguiendo las pautas de accesibilidad de Android.

Leyes de UX

Las Leyes de UX son un conjunto de principios y heurísticas basadas en la psicología cognitiva y el comportamiento humano que guían el diseño de interfaces de usuario. Estas leyes nos ayudan a comprender cómo las personas interactúan con los productos digitales y nos permiten crear diseños más intuitivos y eficientes.

¿Por qué son importantes?

Al aplicar estas leyes en el diseño, podemos:

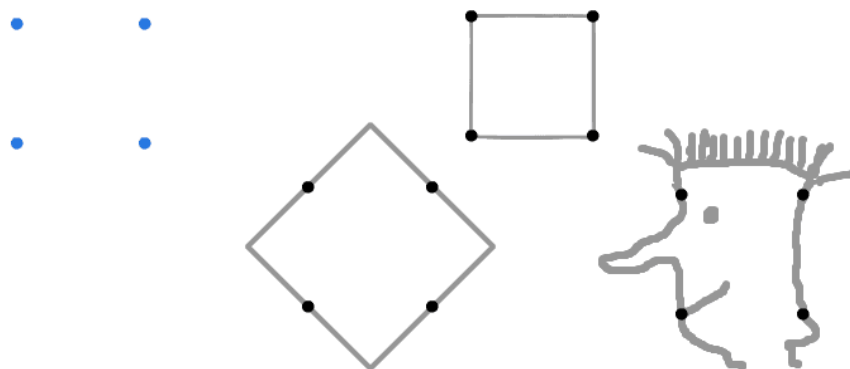
- Mejorar la usabilidad: facilitar la navegación y la interacción con el producto.

- Reducir la curva de aprendizaje: hacer que los usuarios se adapten rápidamente a la interfaz.
- Aumentar la satisfacción del usuario: crear experiencias más agradables y memorables.
- Optimizar la conversión: conseguir que los usuarios realicen las acciones deseadas.

Ley de Pregnancia

La ley de Pregnancia o también llamada Ley de la Buena Forma afirma que las personas tendemos a percibir las formas más sencillas primero y que en un impacto visual compuesto por más formas tendemos a descomponer y reconocer las formas o figuras más simples primero.

Las personas vamos a tratar de reducir el esfuerzo de análisis de las cosas con la intención de no gastar recursos energéticos y cognitivos. Es por eso que daremos una interpretación sencilla a las imágenes.

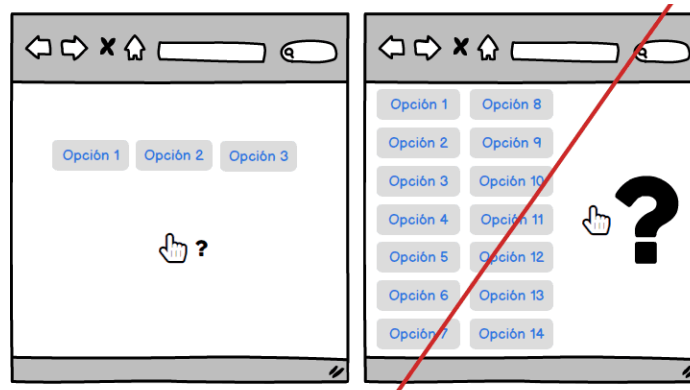


Ejemplo: dados cuatro puntos, veremos un cuadrado, en lugar de otros esquemas visuales más complejos.



Un ejemplo habitual en UX donde aplica esta ley suele darse en el diseño de iconos. Donde lo óptimo es crear iconografía con las formas más sencillas posibles, de manera que los usuarios sean capaces de reconocerla y entenderla lo más fácilmente posible.

Ley de Hick.

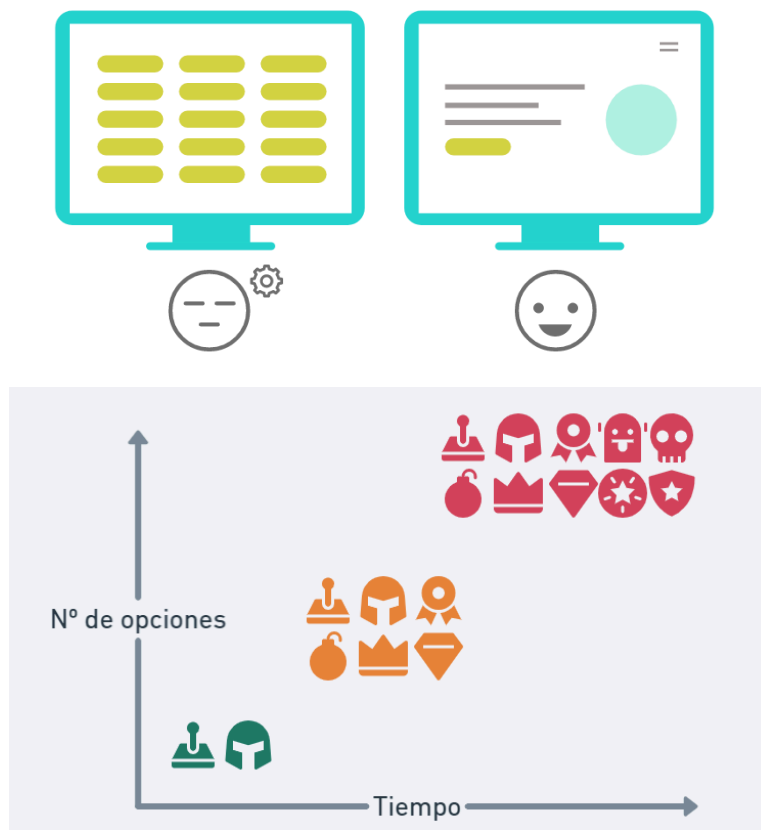


Cuantas más opciones haya y más complejidad se añade a un diseño, más le costará al usuario entender qué está haciendo y escoger qué debe hacer.

A su vez cuantas menos opciones haya disponibles mejor, porque habrá menos probabilidad de error.

Cuando en una página mostramos distintos estímulos para el usuario: no sabrá qué decisión debe tomar y probablemente no hará nada.

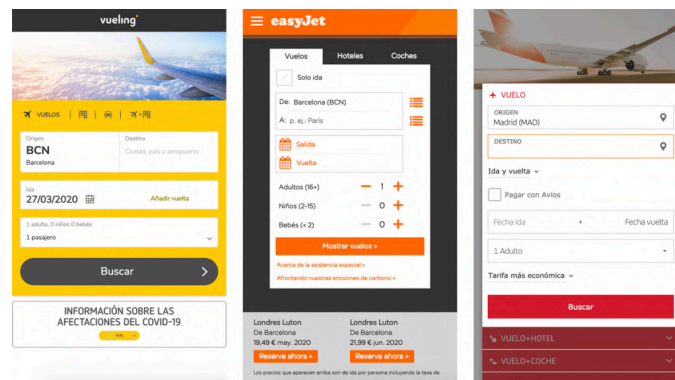
Por este motivo es recomendable dividir procesos largos en distintas etapas.



Un ejemplo para visualizar esta ley es en los videojuegos. La primera vez que una persona utilice un juego le costará mucho entender todo lo que tiene que hacer, mientras que otra que lleve mucho tiempo jugando lo hará todo mucho más deprisa y de forma fluida.

Ley de Tesler.

También conocida como Ley de Conservación de la Complejidad, establece que para cualquier sistema existe una cierta cantidad de complejidad que no se puede reducir.



Siempre debemos intentar simplificar todos los elementos y funcionalidades, como marcan los principios de usabilidad de Nielsen. Pero también debemos ser conscientes que hay ciertas funcionalidades que son indispensables e inmutables. No debemos intentar modificar esos mínimos que nos garantizan la funcionalidad mínima de nuestro producto.





Veamos este caso:

Destino
¿A dónde viajas?

Llegada
¿Cuándo?

Salida
¿Cuándo?

Huéspedes
¿Cuántos?

Buscar

VIAJA DONDE SEA, CUANDO SEA

Búsqueda flexible

En el proceso de reserva de Airbnb no se pueden reducir las opciones, pero se pueden separar para ir completándolas una a una.

Destino
¿A dónde viajas?

Llegada
¿Cuándo?

Salida
¿Cuándo?

Huéspedes
¿Cuántos?

Buscar

Ayuda a alojar a 100.000 refugiados de Ucrania

Más información

Adultos
13 años o más

Niños
De 2 a 12 años

Bebés
Menos de 2

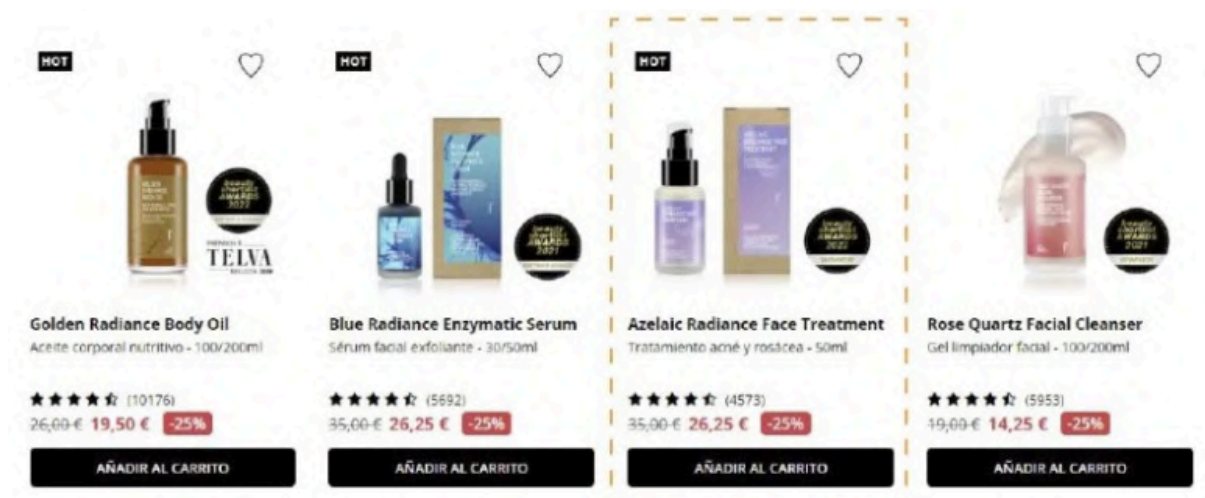
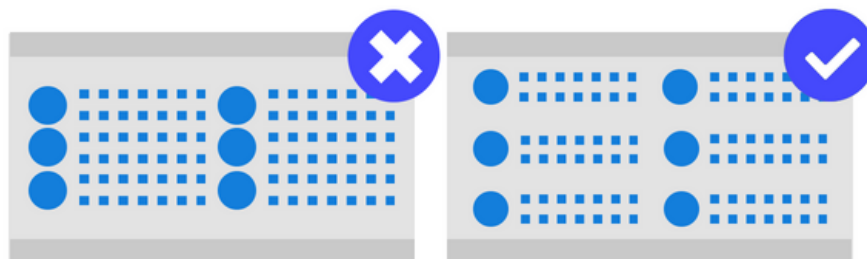
Mascotas
¿Viajas con un animal de asistencia?

Si tienes la suerte de viajar con más de dos mascotas, no olvides avisar a tu anfitrión.

Ley de Proximidad.

La ley de proximidad aplicada a la experiencia de usuario (UX) se centra en la relación entre los elementos de diseño en función de la distancia entre ellos, por lo que cuanto más cerca estén, más relacionados parecerán. Puedes utilizar esta ley para reunir elementos con el fin de crear un grupo que el cerebro interpretará como una imagen completa o utilizarla para organizar el contenido de un sitio.

Veamos este caso:



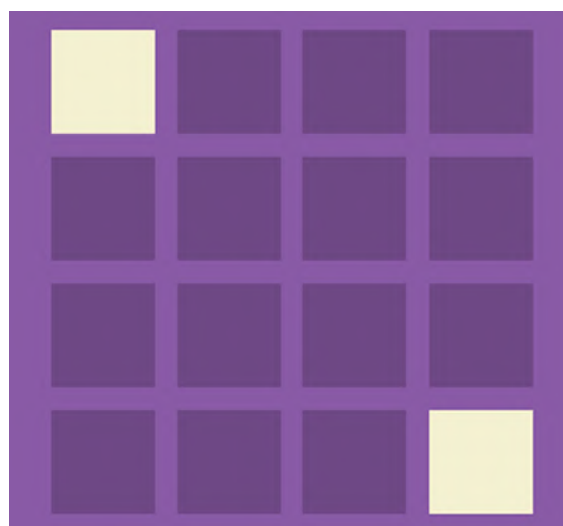
Un ejemplo es la muestra de productos de una tienda online al organizar de una manera más próxima los elementos como la valoración, la imagen de producto, el precio, el botón... Esto consigue generar un componente formado por diferentes elementos próximos entre sí.

Efecto Posición Serial.

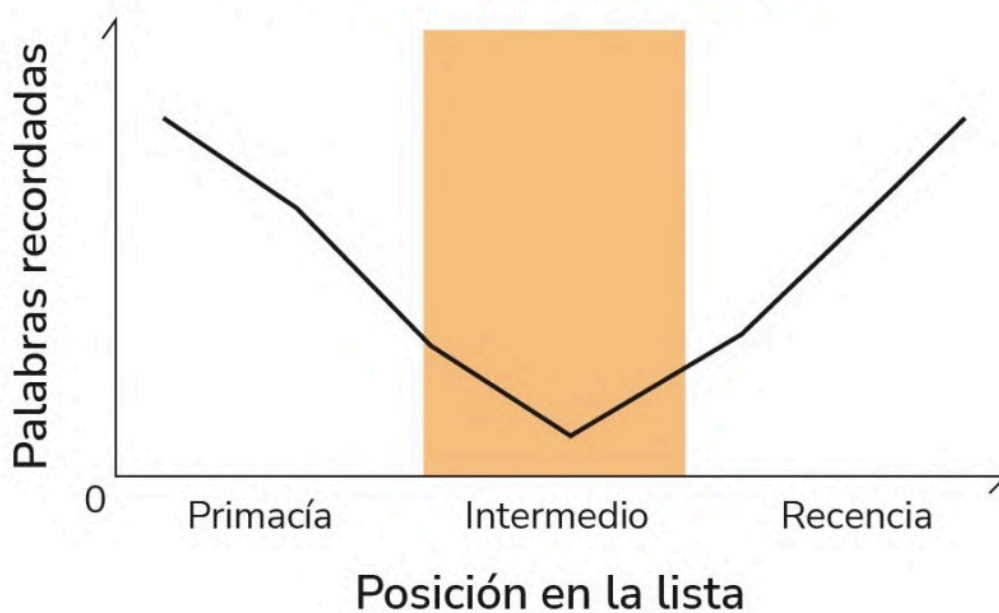
El efecto de posición en serie define la tendencia de las personas a retener y recordar mejor la información que aparece al principio y al final de una agrupación de elementos.



Este sesgo se apoya y se produce debido a dos sesgos de la memoria, estos son el efecto de primacía (cuando se recuerdan los primeros elementos de una lista) y el efecto de actualidad o recencia (que es la tendencia a recordar mejor los últimos elementos o palabras de una lista).



Efecto de **posición serial**

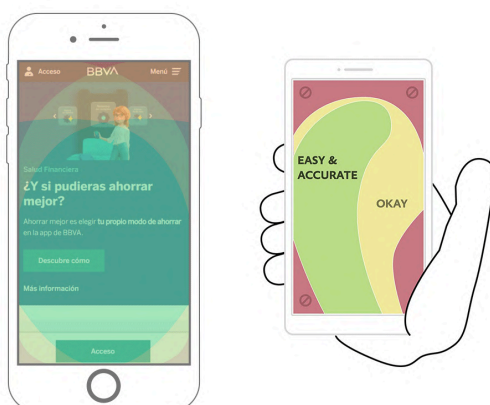


Ley de Fitts.

El tiempo que se requiere para llegar a un objeto es proporcional a la distancia a la que se encuentra y su tamaño. Según esta ley, los movimientos más rápidos hacia objetivos más pequeños dan una mayor tasa de error.

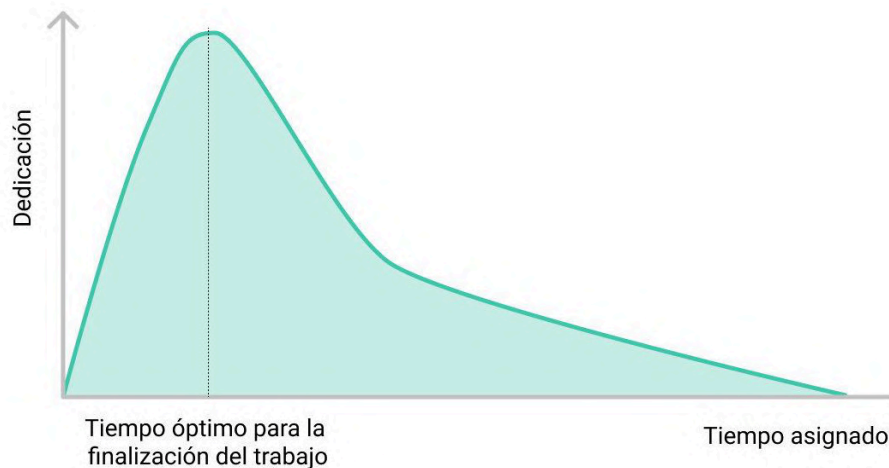


Siempre debemos tener en cuenta el tamaño, la posición y la distancia de los elementos que queremos que nuestros usuarios cliqueen en nuestro producto digital.



Ley de Parkinson.

Establece que el trabajo se expande hasta que ocupa por completo el tiempo destinado para su realización. Lo que significa que cualquier tarea se va a demorar más en el tiempo, cuanto más tiempo le demos al usuario para realizarla. Por eso, es importante **intentar reducir el tiempo para las tareas de los usuarios para que tengan una mayor satisfacción y mejore el tiempo en tarea.**



Recuerda que tienes 5 minutos para completar tu compra.

1 SELECCIONA HORARIO

2 ESCOGE TU LUGAR

3 HAZ TU PAGO

4 CONFIRMA TU COMPRA

Selecciona tus asientos

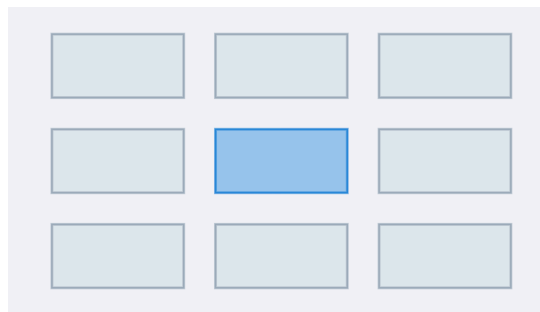
Para cambiar tu lugar asignado da click en el asiento deseado.

 Su asiento
  Disponible
  Persona con discapacidad
  Vendido

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
C	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
D	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
G	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
H	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
I	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
J	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Efecto Von Restorff.

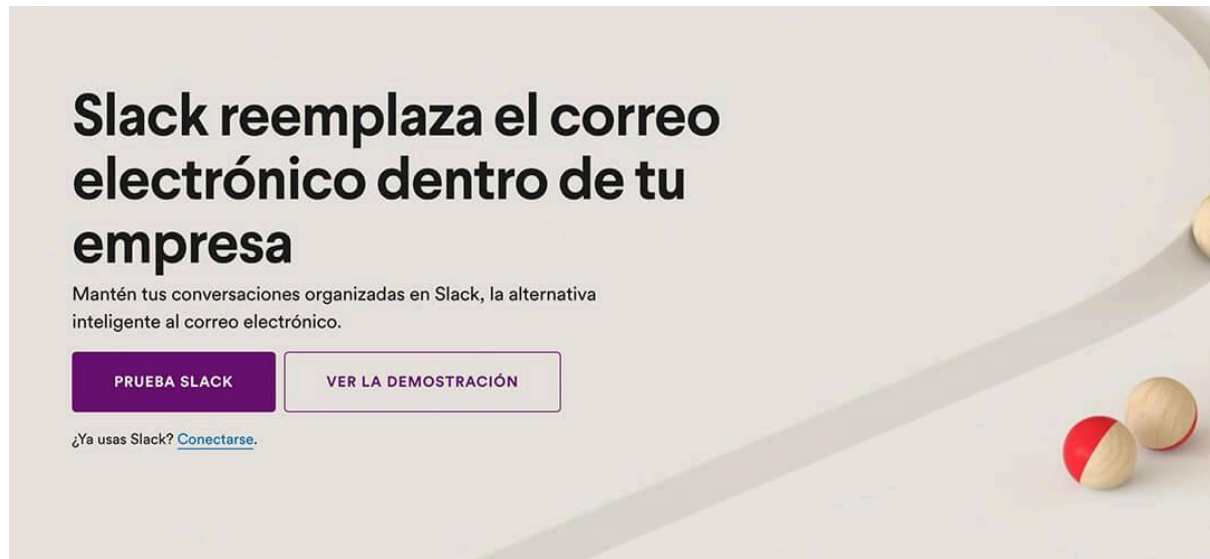
Este efecto conocido como el efecto de aislamiento, predice que cuando múltiples objetos similares se encuentran presentes, el único que es diferente del resto es el que con mucha probabilidad será recordado.



Esta ley se utiliza cuando se quiere destacar un elemento o funcionalidad por encima de las demás, dirigiendo la atención de la persona.

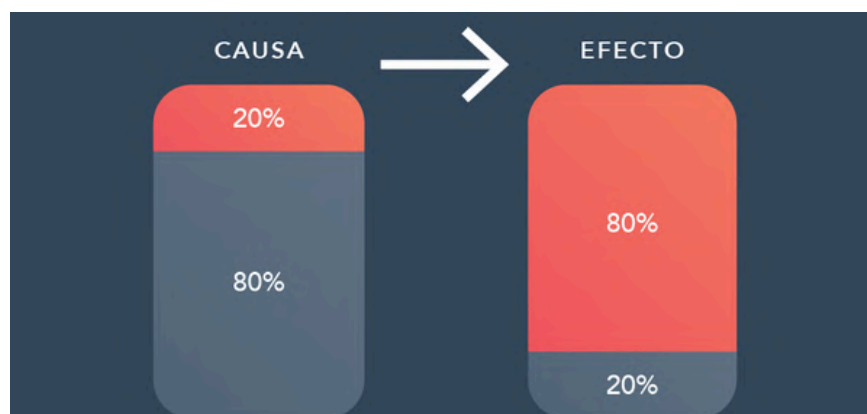
Por ejemplo, si estamos comparando los diferentes planes de precios, se puede resaltar una columna para centrar la atención sobre esa opción

Mailchimp Recommends				
PLAN	Premium	Standard	Essentials	Free
	Advanced features for pros who need more customization.	Better insights for growing businesses that want more customers.	Must-have features for email senders who want added support.	All the basics for businesses that are just getting started.
PRICING	Starting at €273^{40*} a month	Starting at €13^{71*} a month	Starting at €9^{13*} a month	€0
	Select	Select	Select	Get Started
	Calculate your price	Calculate your price	Calculate your price	

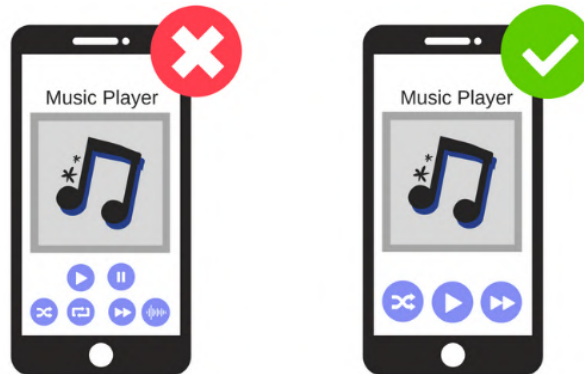


Principio de Pareto

El principio de Pareto dice que una minoría de causas produce la mayoría de los efectos. La aplicación de este principio aconseja que la mayoría de los esfuerzos deben enfocarse a las áreas que puedan proporcionar los mayores beneficios a la mayoría de los usuarios.



Durante los procesos iniciales de los proyectos, siempre definir de manera totalmente clara los objetivos del producto digital, para que la mayoría de los esfuerzos vayan enfocados a la obtención de estos resultados



Al centrarse en el 20% de las cosas con el potencial de hacer la mayor diferencia en su uso , se asegura de utilizar menos recursos para obtener los máximos beneficios en su estrategia.

Efecto Zeigarnik

Este efecto establece que si una actividad ha sido interrumpida, es más probable que las personas las recuerden más que aquellas que se han completado. El motivo de esta retención de la información podría ser la tensión cognitiva que se genera, ya que inconscientemente nuestro cerebro espera completar la tarea en algún momento.

Este efecto se ve potenciado si somos conscientes de que no se ha terminado (porque estamos viendo una barra de progreso) y estamos en un punto intermedio, por ende, es más probable que terminemos la tarea.

Nivel de perfil: **Intermedio**



Añade un extracto sobre tus conocimientos e intereses

El extracto es la sección clave y la primera que miran los técnicos de selección.

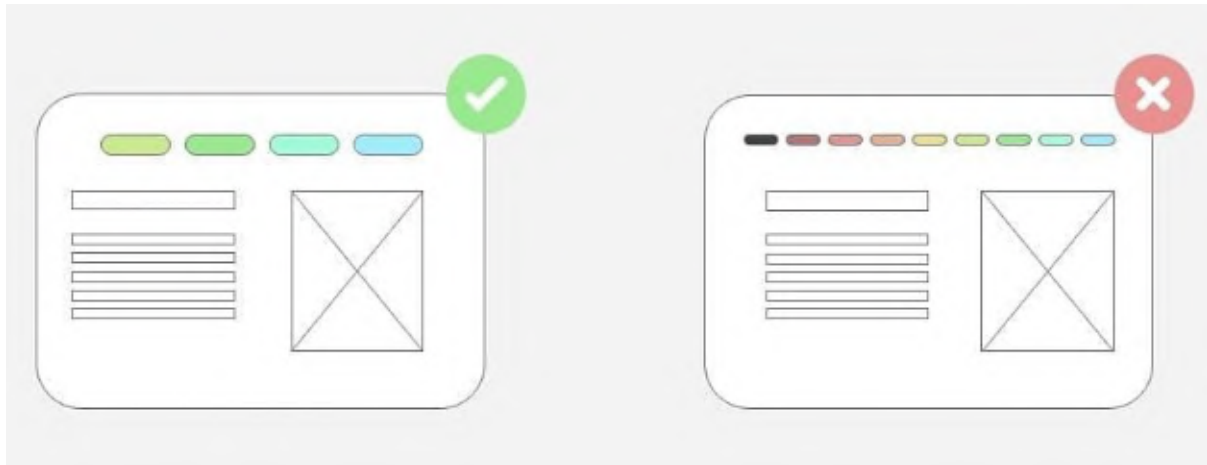
Añadir extracto




Ley de Miller

La Ley de Miller como principio psicológico determina que una persona adulta es capaz de recordar en la memoria a corto plazo un máximo de 7 elementos de manera simultánea.

Se permite igualmente una variación de + o - 2 en la cantidad de elementos, es decir de entre 5 a 9 elementos.



Un ejemplo es con los prefijos correspondientes a los números de celular. Son muchos números, uno tras otro, siendo difícil recordarlos todos seguidos. La separación hace que sea más fácil procesar y recordar el número completo. Pasando de 675789645 a 675-789-645.

(+34) 675 789 645 

1	2	3
4	5	6
7	8	9
*	0	#

Llamar

Ley de Jakob

Nos dice que los usuarios prefieren sitios similares a los que suelen frecuentar o ya conocen.

Nos aconseja usar patrones en el diseño para facilitar la experiencia del usuario. Generar familiaridad permite definir funcionamientos para cosas específicas. Los usuarios usamos el conocimiento que ya tenemos del pasado al interactuar con algo nuevo.



Un ejemplo es la forma inusual de la sección “Añadir amigos” en Snapchat.

Reflexión Final

Hemos explorado un conjunto de herramientas y principios fundamentales para crear interfaces de usuario que sean no solo visualmente atractivas, sino también intuitivas y eficientes.

Las Guidelines y las Leyes de UX nos recuerdan que el diseño debe siempre girar en torno a las necesidades y expectativas de los usuarios. Al comprender cómo piensan y se comportan las personas, podemos crear productos digitales que sean verdaderamente útiles y satisfactorios.

El mundo digital está en constante cambio, y las tendencias en diseño también evolucionan. Material Design es un excelente ejemplo de cómo las pautas de diseño pueden adaptarse a las nuevas tecnologías y a las expectativas de los usuarios.

Un diseño coherente es esencial para crear una experiencia de usuario positiva. Al seguir las Guidelines y aplicar las Leyes de UX, garantizamos que nuestros diseños sean consistentes en todos los dispositivos y plataformas.

Las Guidelines no son reglas rígidas, sino guías que nos ayudan a tomar mejores decisiones de diseño. La creatividad sigue siendo fundamental para crear diseños innovadores y diferenciados.

Materiales y Recursos Adicionales

Para complementar los contenidos de esta clase, hemos seleccionado recursos útiles que te ayudarán a profundizar en los conceptos trabajados:

- **Material Design 3 Design Kit**
<https://www.figma.com/community/file/1035203688168086460/material-3-design-kit>
- **Material Design**
<https://m3.material.io/>

- **Leyes de UX**
<https://welcometoux.com/categoria/leyes-ux/>
- **"No me hagas Pensar" de Steve Krug**
Este libro es fundamental para entender los principios básicos de usabilidad en el diseño UX. Krug ofrece consejos prácticos para mejorar la experiencia de los usuarios de forma sencilla y efectiva.

Estos recursos están diseñados para reforzar los conceptos fundamentales y preparar el terreno para el trabajo práctico en el proyecto final. ¡Exploralos y llevá tu aprendizaje al siguiente nivel!

Preguntas para Reflexionar

- ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en mi proyecto?
- ¿Qué desafíos enfrentan al diseñar interfaces de usuario y cómo pueden superarlos?
- ¿Cuáles son las últimas tendencias en diseño de interfaces?

Situación en TalentoLab

Talento
Lab

Vamos a repasar el progreso del proyecto



y



asegurarnos de que vamos por el buen camino.

Resumen de las tareas que ya te fueron asignadas por el equipo:

- **Selección del proyecto:** elegiste un proyecto de UX específico para trabajar.
- **Wireframes a mano:** se crearon los primeros bocetos de la interfaz, a mano, para visualizar la estructura básica.
- **Wireframes digitales en Figma:** los bocetos a mano se trasladaron a la herramienta digital Figma para obtener una representación más precisa y detallada.
- **Organización en grilla:** se organizaron los elementos de la interfaz en una estructura de grilla para lograr un diseño más ordenado y equilibrado.
- **Aplicación de patrones de diseño:** se implementaron los patrones de diseño de navegación e interacción para garantizar una experiencia de usuario coherente y efectiva.

Es importante que vayas realizando el proceso de forma **ordenada** y siguiendo las indicaciones.

Si lo culminaste puedes pasar por el after class y ajustar detalles con tu instructor/a del equipo de Talentos.

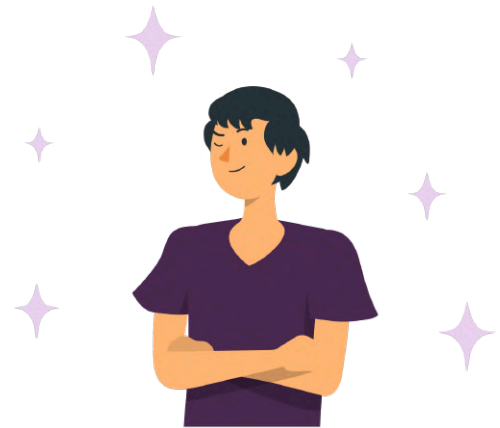
Si no lograste cumplir con el plazo establecido, **es importante que intentes completar tus asignaciones de tareas dentro del tiempo estipulado**, ya que esto también es parte del proceso de aprender a trabajar en equipo y respetar los tiempos pautados.

¡Sigamos adelante!

Ejercicios Prácticos

¡Atención Talentos!

Esta semana Max te solicita las siguientes tareas y te comparte un ejemplo de guía de cómo debería ser presentado como informe posterior a aplicarlo en los wireframes con patrones.



Tarea para el Proyecto: Guidelines

Para Max es muy importante que analices tu proyecto al momento y apliques las **Leyes de UX** y que también, de a poco, vayas **incorporando las Guidelines o Pautas de diseño de Android** = “Material Design”, cuidando de respetar la estética, valores y pilares de la marca Android.

Para ello investigaremos:

- Qué tipo de botones usan.
- Cuántos colores permiten.
- Cómo son los iconos.
- Qué tipografía recomienda.
- Es un diseño Flat = chato o con volumen y sombras.

Max solicita que realices **un breve informe** donde reúnas esta información, que será clave para continuar con este proyecto.

Tiempo estipulado (1 semana)

Cualquier duda, sabes que tu instructor/a, te acompañará en todo el recorrido.

Ejemplo:



Próximos Pasos

En preparación para la siguiente clase:

- **Investigá** más sobre leyes de UX y cómo se utilizan en diferentes disciplinas del diseño.
- **Explorá** Figma, experimenta con las herramientas y funcionalidades que ofrece la plataforma.
- **Intentá** aplicar las guidelines a tus pantallas



Buenos Aires
aprende
Agencia de Políticas para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad