

«Talento Tech»

Diseño UI

Clase 04



Clase 4: Patrones de diseño

Índice

1. Prototipo digital con patrones
2. Manual de estilo (enfocado al lenguaje)
3. Patrones de navegación
4. Patrones de interacción
5. Reflexión Final
6. Materiales y Recursos Adicionales
7. Preguntas para Reflexionar
8. Ejercicios
9. Próximos Pasos

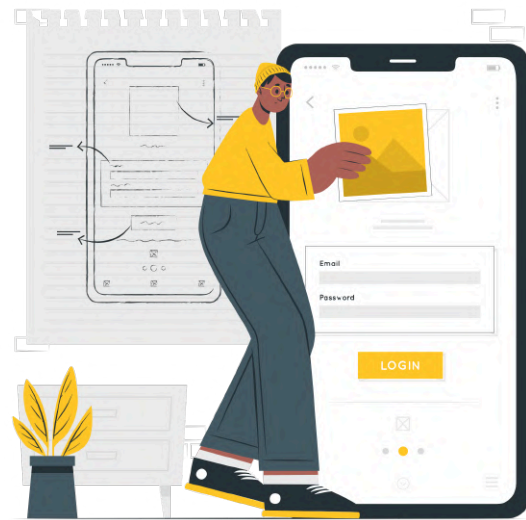
Objetivos de la Clase

- Comprender los conceptos fundamentales de prototipado digital, patrones de interacción y navegación, y manuales de estilo.
- Identificar los patrones de interacción y navegación más comunes en interfaces digitales.
- Analizar de forma efectiva diferentes patrones de interacción y navegación en interfaces existentes.
- Realizar ejercicios prácticos

Prototipo digital con patrones

¿Qué es un prototipo digital?

Un prototipo digital es una versión inicial y simplificada de un producto digital, sirve para visualizar y probar ideas antes de desarrollar el producto final. Además, permite identificar problemas de usabilidad y realizar ajustes antes de invertir tiempo y recursos en el desarrollo completo.



¿Qué son los patrones de diseño?

Los patrones de diseño son soluciones recurrentes y probadas para problemas comunes de diseño de interfaces. Se basan en buenas prácticas y en la experiencia de otros diseñadores y ayudan a crear interfaces más consistentes, intuitivas y fáciles de usar.

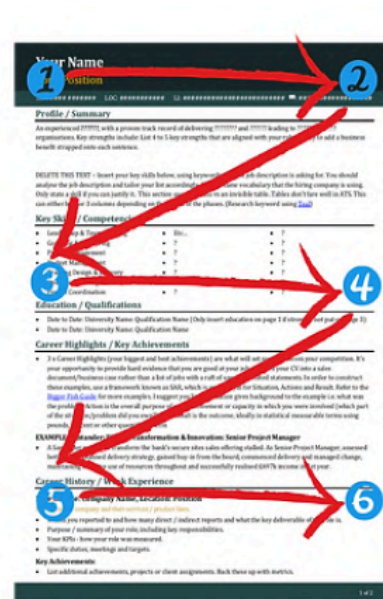
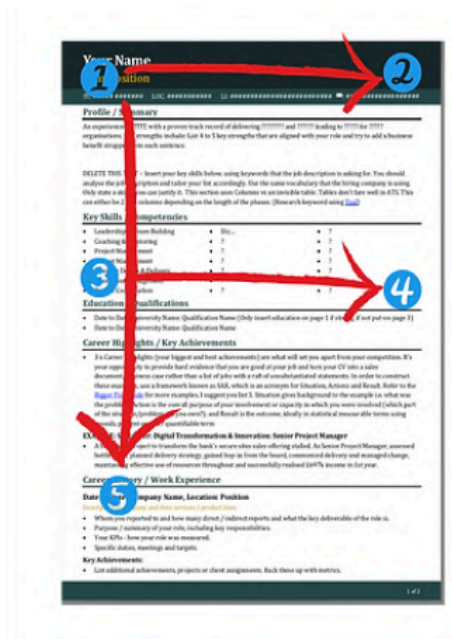
¿Por qué combinar prototipos y patrones?

- Ahorra tiempo: al utilizar patrones ya existentes, se acelera el proceso de diseño.
- Mejora la consistencia: los patrones garantizan una apariencia y comportamiento unificados en toda la interfaz.
- Aumenta la usabilidad: los patrones se basan en buenas prácticas que facilitan la interacción del usuario.
- Facilita la colaboración: un lenguaje común de patrones facilita la comunicación entre diseñadores y desarrolladores.

Un prototipo digital con patrones es una herramienta poderosa que permite a los diseñadores crear interfaces de usuario de alta calidad de manera más rápida y eficiente. Al utilizar patrones de diseño, se garantiza que la interfaz sea intuitiva, consistente y fácil de usar.

Patrones de lectura

Los patrones de lectura son las formas en que los usuarios exploran y consumen contenido en una página web o aplicación. Estos patrones se han estudiado a fondo y han revelado que los usuarios no leen cada palabra de una página, sino que escanean rápidamente en busca de la información que les interesa.



¿Por qué son importantes los patrones de lectura?

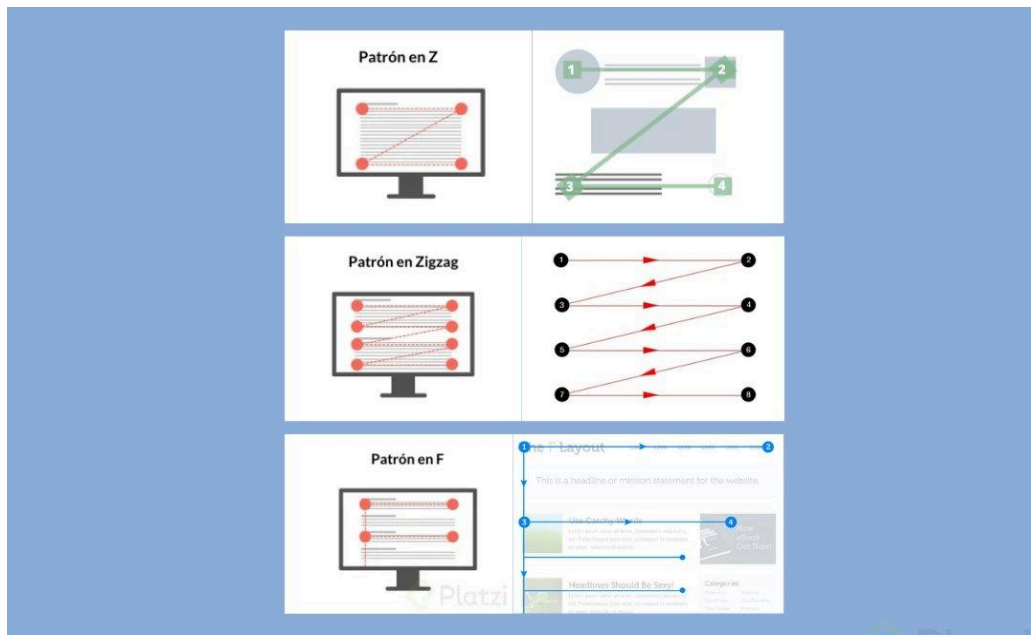
Los patrones de lectura son útiles para comprender cómo leen los usuarios, lo cual nos permite:

- Optimizar el diseño: organizar la información de manera que sea fácil de encontrar y seguir.
- Mejorar la experiencia del usuario: crear interfaces más intuitivas y agradables.
- Aumentar la eficacia: lograr que los usuarios encuentren la información que necesitan más rápidamente.

Los patrones de lectura más comunes son:



- **Patrón F**: es el más conocido. Los usuarios escanean horizontalmente a través de la parte superior de la página, luego se mueven hacia abajo por el lado izquierdo de la página en una serie de movimientos horizontales más cortos.
- **Patrón Z**: similar al patrón F, pero en lugar de una serie de movimientos horizontales más cortos en el lado izquierdo, los usuarios realizan un movimiento horizontal a través de la parte inferior de la página.
- **Patrón de lectura diagonal o zig zag**: los usuarios escanean diagonalmente desde la esquina superior izquierda hasta la inferior derecha.



Sabiendo esto... ¿Cómo debemos presentar los textos?

- Textos concisos, nadie quiere leer un bloque de texto largo. Ir directo al grano, a la información principal, 75 palabras máximo.
- Alinear los textos a la izquierda, porque facilita la lectura. No justificar los párrafos.
- Usar jerarquías visuales, que exista mayor y menor importancia. Usar la negrita para palabras clave, así se destacan.
- Formatos escaneables, en bloques breves de información.
- Lenguaje claro para los usuarios con el que buscan la información.
- No usar lenguaje promocional o marketinero que genere desconfianza.
- No utilizar TEXTOS EN MAYÚSCULAS, dificulta la lectura y puede malinterpretarse.
- En el caso de cometer un error, el usuario debe comprender qué error cometió y cómo puede recuperarse y continuar navegando.



- Incluir subtítulos cada 3 párrafos y dividir por temas. Usar números y viñetas para agilizar la lectura.

Y POR ÚLTIMO, ESTO DE ACÁ ARRIBA.



¿Cuál es el tono o lenguaje apropiado?

Tener en cuenta el ambiente al que pertenece nuestro proyecto, para poder establecer el tono del mensaje: serio, elegante, social, informal, humorístico, informativo, corporativo, familiar, etc. Pensá en cómo hablaría tu empresa si fuera una persona.

Dado el caso debemos hablar como hablan nuestros usuarios, por más que algo se llama técnicamente de una manera, para que el usuario comprenda debemos utilizar la jerga que utiliza.



No debemos escribir como robots, no es lo mismo cometer un error y que te digan “error #589”, a que digan “ups!, tu nombre de usuario no coincide con la contraseña, por favor intentá nuevamente”.

Podemos involucrar más al usuario si en vez de poner “continuar” “ok”, ponemos: “Sí, realizar la compra”, “No, prefiero seguir mirando”.

Manual de estilo, marca o identidad (enfocado al lenguaje)

Tono

El **tono** es la forma en que usamos la voz, es decir, cómo hablamos. Debe ser cercano, conciso y directo y el lenguaje simple.

Cercano y amigable

Trabajamos para que los vecinos y vecinas visualicen que el contenido está dirigido hacia ellos para sentirse identificados.

Por eso nos dirigimos utilizando el “vos”, que denota cercanía manteniendo el respeto.

Ejemplo de este uso

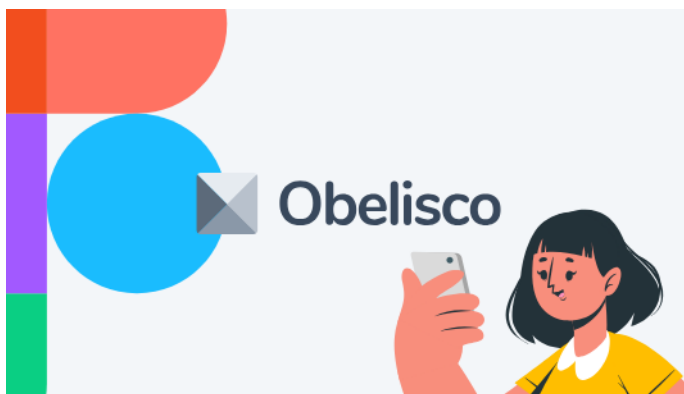
- ✓ Mirá todos los contenidos, propuestas y actividades que pensamos para vos.
- ✗ Tenemos contenidos, propuestas y actividades.
- ✓ ¿Qué tipo de solicitud necesitás hacer?
- ✗ ¿Qué acción requiere?

Un manual de estilo, guía de estilo o libro de estilo, es una guía compuesta por un **conjunto de criterios preceptuados, por normas para el diseño y la redacción de documentos**, ya sea para el uso general, o para ser utilizados por los redactores u otras organizaciones que también publican textos.

Su objetivo general es dar coherencia y unificar criterios. Periodistas, editores y correctores recurren al manual de estilo para resolver dudas y crear una identidad única.

- Define mensajes clave y público objetivo.

- Mantiene la coherencia entre todos los contenidos, aunque hayan sido creados por diferentes personas.
- Resuelve dudas comunes entre el equipo de creación de contenidos, con el ahorro de tiempo y esfuerzos que esto supone.
- Ofrece pautas de trabajo para los nuevos redactores, freelancers o los bloggers invitados.
- Marca el estándar de calidad para todos los contenidos que se producen.



Podemos ver un ejemplo con Obelisco manual de estilo del GCBA:

[Link al manual](#)

La importancia de tener buena ortografía

La buena ortografía es un aspecto fundamental en el diseño de interfaces, a menudo subestimado pero de gran impacto en la experiencia del usuario. Aquí te presento algunas razones por las cuales es tan importante:

- **Confianza y Profesionalismo:**
Credibilidad: una ortografía impecable transmite seriedad y profesionalismo, generando confianza en el usuario.
Imagen de marca: los errores ortográficos pueden dañar la percepción de la marca, proyectando una imagen descuidada o poco seria.

- **Claridad y Comprensión:**
Mensajes claros: una ortografía correcta garantiza que los mensajes sean claros y concisos, evitando malentendidos.
Reducción de la carga cognitiva: cuando la ortografía es correcta, el usuario puede concentrarse en el contenido sin distraerse con errores.
- **Usabilidad:**
Navegación intuitiva: una buena ortografía facilita la navegación, ya que los usuarios pueden encontrar lo que buscan más rápidamente.
Reducción de errores: los errores ortográficos pueden llevar a los usuarios a hacer clic en enlaces equivocados o a abandonar la página.
- **Accesibilidad:**
Inclusión: una ortografía correcta es esencial para que las personas con dislexia o dificultades de lectura puedan acceder al contenido de manera efectiva.

Patrones de navegación

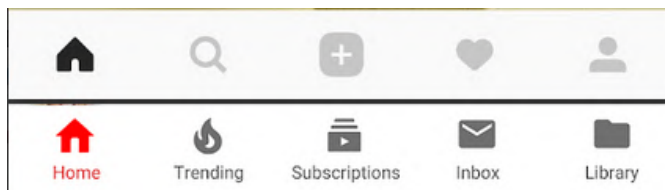
Los patrones de navegación son como las señales de tráfico en una ciudad digital. Indican a los usuarios dónde están, a dónde pueden ir y cómo moverse por tu sitio web o aplicación. Estos patrones, basados en buenas prácticas y experiencia de usuario, aseguran que la navegación sea intuitiva y eficiente.

¿Por qué son importantes los patrones de navegación?

Mejoran la experiencia del usuario, facilitando la búsqueda de información y la realización de tareas. **Aumentan la usabilidad**, reduciendo la frustración y el tiempo que los usuarios dedican a encontrar lo que buscan. **Mejoran la conversión**, guiando a los usuarios hacia las acciones que deseas que realicen.

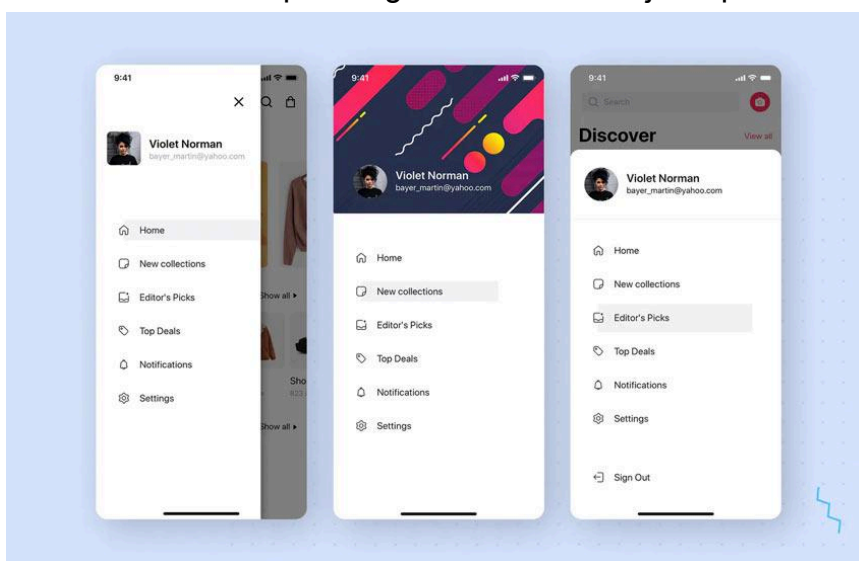
Tipos comunes de patrones de navegación

- Menú de hamburguesa:**
 icono con tres líneas horizontales que oculta un menú desplegable con opciones de navegación. Ideal para ahorrar espacio en pantallas pequeñas

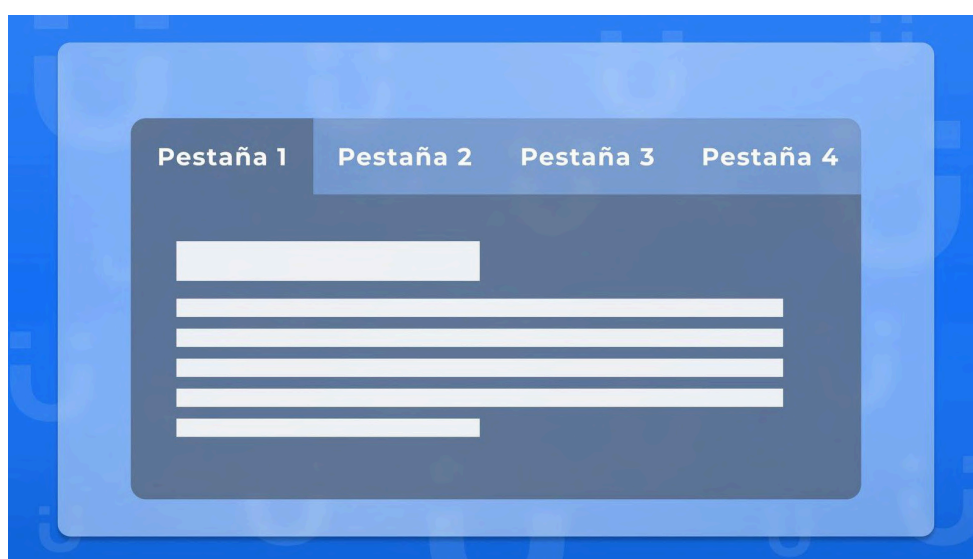


- Barra de navegación:** una barra horizontal o vertical que contiene enlaces a las principales secciones del sitio. Es uno de los patrones más comunes y versátiles.

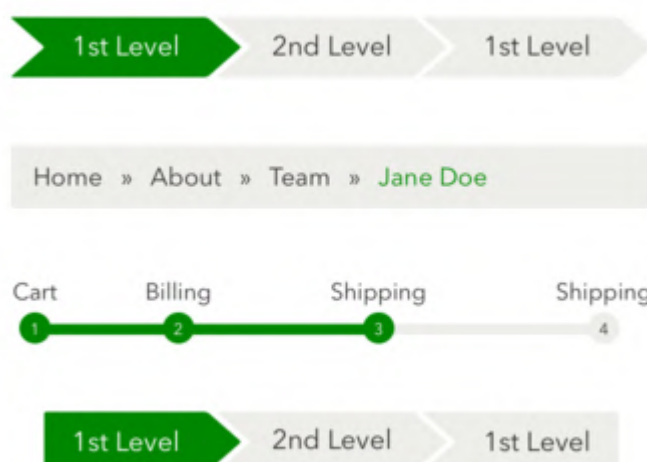
- Menú desplegable:** un menú que se despliega al hacer clic en un elemento. Puede ser utilizado para organizar contenido jerárquico.



- **Pestañas:** permiten navegar entre diferentes secciones de una página; son útiles para contenido relacionado.



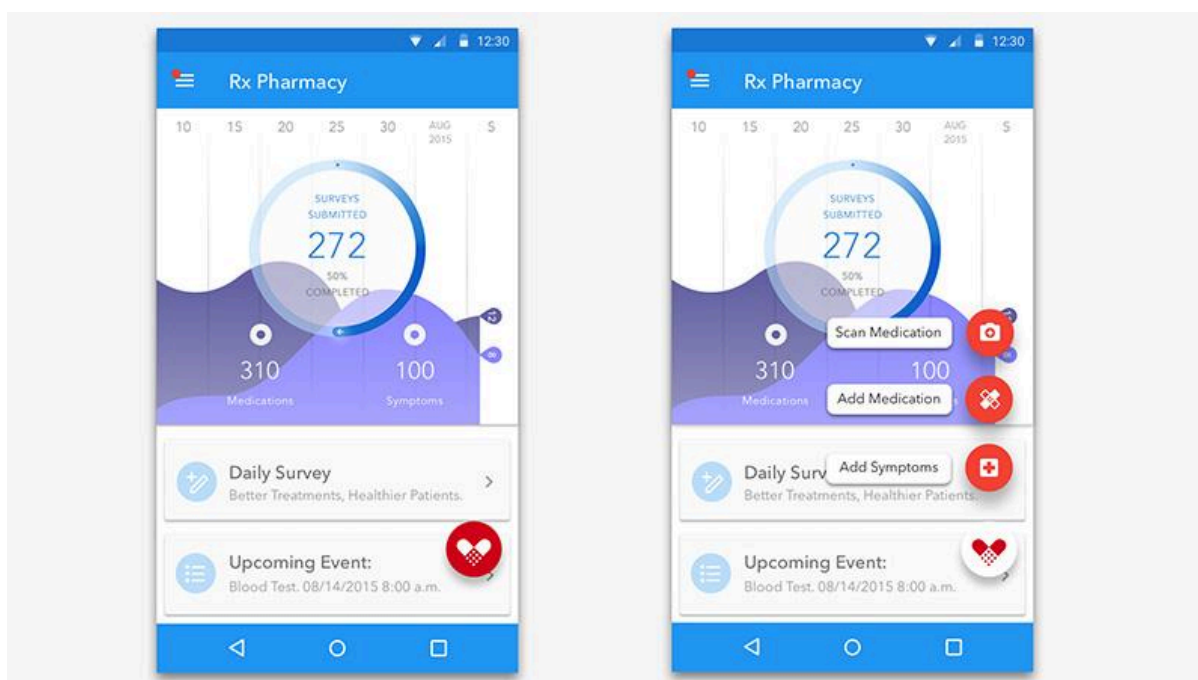
- **Breadcrumb:** una ruta de navegación que muestra la ubicación actual del usuario dentro del sitio.



- **Búsqueda:** un campo de búsqueda que permite a los usuarios encontrar contenido específico.



- **Botón flotante de acción (FAB):** un botón circular, a menudo con un icono, que se encuentra sobre otros elementos y llama la atención sobre una acción principal.



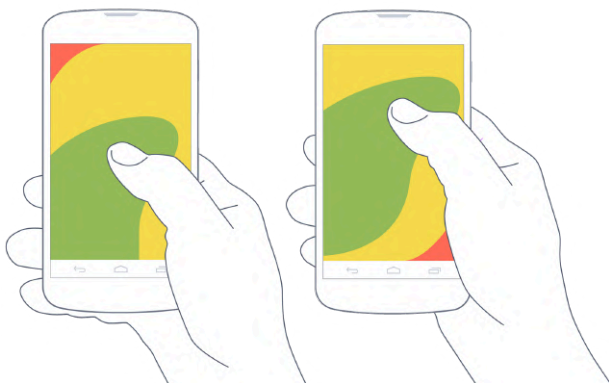
Factores a considerar al elegir un patrón de navegación:

- **Contenido:** la estructura y cantidad de contenido influyen en el patrón más adecuado.
- **Espacio disponible:** en dispositivos móviles, el espacio es limitado, por lo que se deben priorizar los elementos más importantes.
- **Público objetivo:** las preferencias y habilidades de tus usuarios influyen en la elección del patrón.
- **Objetivos de negocio:** el patrón de navegación debe apoyar los objetivos de tu sitio web o aplicación.

Patrones de interacción

Imaginate que estás construyendo una casa. Tendrías planos, materiales de construcción y una idea general de cómo querés que sea. Pero, para que la casa sea funcional y cómoda, necesitarías seguir ciertos patrones de construcción: cómo colocar las ventanas, dónde irían las puertas, cómo diseñar las escaleras, etc.

En el diseño de interfaces digitales sucede algo similar: los patrones de interacción son como esos planos prediseñados que nos permiten crear interfaces que sean intuitivas, eficientes y familiares para los usuarios. **Son soluciones probadas y repetibles para problemas comunes de diseño.**



La forma en que un usuario sostiene su teléfono y cómo interactúa con él a través de sus dedos es un factor crucial que influye directamente en la posición de los elementos en una interfaz. Esta consideración es fundamental para garantizar una experiencia de usuario óptima y minimizar la frustración.

¿Por qué es tan importante?

- **Alcance del pulgar:** en la mayoría de los casos, el pulgar es el dedo más utilizado para interactuar con la pantalla; su alcance natural limita la zona de la pantalla que puede ser alcanzada fácilmente.
- **Orientación del teléfono:** si el usuario sostiene el teléfono con una o ambas manos, en posición horizontal o vertical, cambia la forma en que interactúa con los elementos.
- **Tamaño de la pantalla:** pantallas más grandes requieren movimientos más amplios de los dedos, lo que puede dificultar el acceso a ciertos elementos.
- **Diseño del dispositivo:** la presencia de botones físicos, curvas en la pantalla o materiales deslizantes pueden afectar la forma en que el usuario sujeta el teléfono.

¿Cómo influye esto en la posición de los elementos?

- **Zona de fácil alcance:** los elementos más importantes o aquellos que requieren una interacción frecuente deben ubicarse en la zona que el pulgar puede alcanzar sin esfuerzo, generalmente en la parte inferior de la pantalla.
- **Evitar zonas de difícil acceso:** se debe evitar colocar elementos críticos en las esquinas superiores de la pantalla, especialmente en dispositivos grandes, ya que pueden requerir un estiramiento incómodo del pulgar.
- **Considerar la orientación:** los elementos deben adaptarse a ambas orientaciones, tanto horizontal como vertical, para garantizar una experiencia consistente.
- **Diseño para diferentes tamaños de manos:** es importante diseñar interfaces que sean accesibles para usuarios con diferentes tamaños de manos.

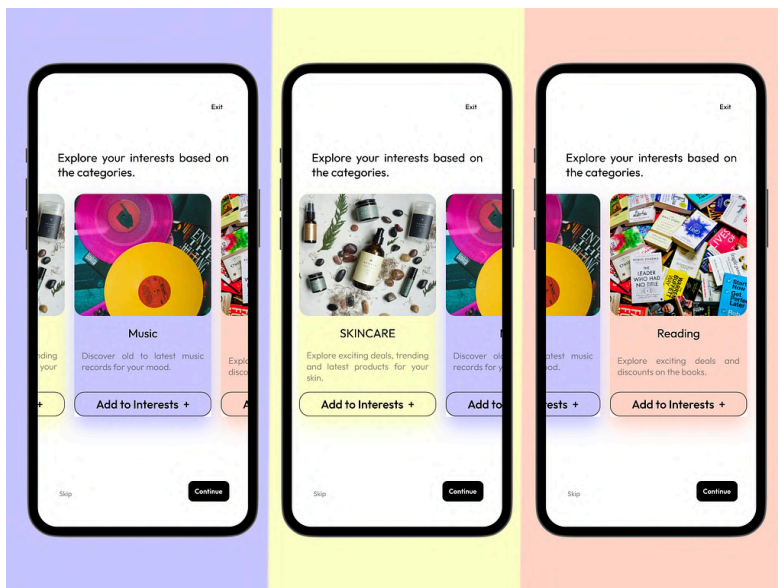
Algunos ejemplos concretos:

- **Botones de navegación:** suelen ubicarse en la parte inferior de la pantalla para facilitar el acceso con el pulgar.
- **Formularios:** los campos de texto más importantes se colocan en la parte superior del formulario para que el usuario los vea de inmediato.

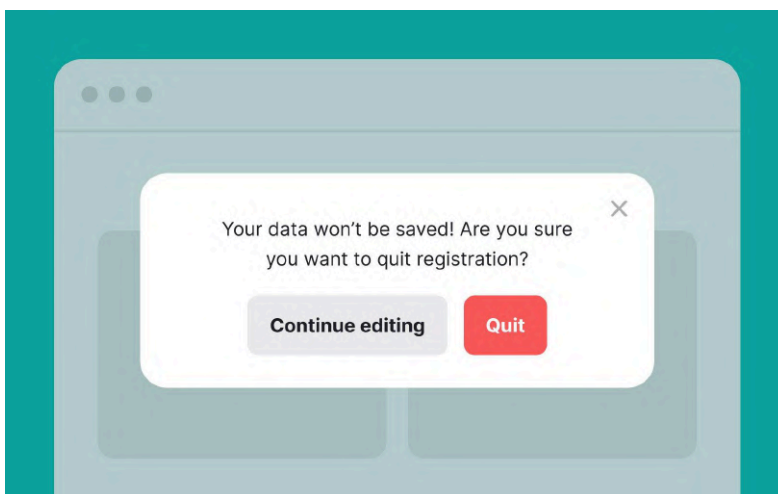


- **Menús desplegables:** se ubican en zonas donde el pulgar pueda alcanzarlos fácilmente sin tener que cambiar la posición de la mano.
- **Elementos interactivos en juegos:** los controles se colocan estratégicamente para que los dedos puedan alcanzarlos de forma natural durante el juego.
- **Barra de búsqueda:** un campo para que el usuario introduzca palabras clave y encuentre contenido.

- **Carrusel:** una serie de elementos que se desplazan horizontal o verticalmente.

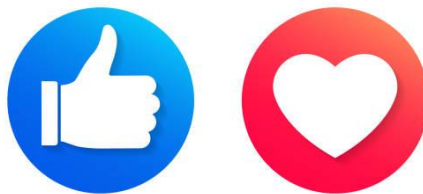


- **Modal:** una ventana emergente que muestra información adicional.



Ejemplos de patrones de interacción en la vida real

- El botón de "me gusta" en redes sociales es un patrón de interacción muy conocido.



- Los carritos de compra en tiendas online siguen un patrón de interacción estándar.
- Los formularios de registro en sitios web suelen seguir un patrón similar.

Material 3 Design Kit

Material 3 Design Kit es un conjunto de recursos y componentes de diseño prediseñados que siguen las pautas establecidas por Google para el diseño de interfaces de usuario. Es como una caja de herramientas para diseñadores que quieren crear aplicaciones y sitios web con un aspecto y una sensación modernos, consistentes y altamente personalizables.

¿Qué incluye?

Este kit generalmente contiene:

- ❖ *Componentes básicos:* botones, tarjetas, menús, barras de navegación y otros elementos esenciales de la interfaz, diseñados según las últimas tendencias y directrices de Material Design.

- ❖ *Temas y paletas de colores*: una variedad de temas predefinidos y la posibilidad de crear paletas de colores personalizadas para adaptarse a la identidad visual de tu marca.
- ❖ *Tipografías*: las fuentes oficiales de Google recomendadas para su uso en interfaces de Material Design.
- ❖ *Iconografía*: un conjunto de iconos diseñados para complementar los componentes y el estilo visual general.
- ❖ *Espaciado y layout*: guías y componentes para crear composiciones equilibradas y visualmente agradables.
- ❖ *Animaciones*: efectos de transición y animación prediseñados para agregar dinamismo y personalidad a tus interfaces.

¿Por qué utilizarlo?

Al proporcionar componentes prediseñados, el kit te permite acelerar el proceso de diseño y desarrollo, **ahorrando tiempo**. A su vez, genera **consistencia**, garantizando que tu diseño siga las pautas de Material Design, lo que resulta en una interfaz más coherente y profesional. Aunque proporciona componentes prediseñados, el kit también te permite **personalizarlos** para adaptarlos a tus necesidades específicas. Además, los componentes de Material Design están diseñados teniendo en cuenta los principios de **accesibilidad**, lo que garantiza que tus diseños sean inclusivos. Material Design se actualiza regularmente para reflejar las últimas tendencias en diseño, lo que significa que tu diseño siempre estará **actualizado**.

¿Dónde Encontrarlo?

Puedes encontrar kits de diseño de Material 3 para diversas herramientas de diseño como Figma. Google suele proporcionar estos kits de forma gratuita en su sitio web oficial de Material Design.

[Material 3 Design Kit para Figma](#)

Reflexión Final

Hemos explorado cómo los prototipos digitales, los manuales de estilo y los patrones de diseño (tanto de navegación como de interacción) trabajan en conjunto para crear experiencias de usuario coherentes y consistentes.

La combinación de estos elementos garantiza que nuestros diseños sean reconocibles, predecibles y fáciles de usar, mejorando así la satisfacción del usuario.

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>
- **"Designing for the Digital Age"** de Jenifer Tidwell: Un clásico en el campo del diseño de interfaces, que cubre una amplia gama de temas, desde los principios básicos hasta los patrones de diseño más avanzados.
- **"The Design of Everyday Things"** de Don Norman: Aunque no se centra específicamente en el diseño digital, este libro ofrece una visión profunda sobre cómo las personas interactúan con los objetos y cómo podemos diseñar productos más intuitivos.
- **"Atomic Design"** de Brad Frost: Un enfoque modular para crear sistemas de diseño escalables y consistentes.



- **"Designing Interfaces"** de Jenifer Tidwell: Un libro más práctico que ofrece consejos y técnicas para diseñar interfaces de usuario efectivas.
- **"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 los prototipos digitales ayudar a prevenir errores en las etapas posteriores del desarrollo?
- ¿Cuál es la importancia de un manual de estilo para un proyecto de diseño a largo plazo?
- ¿Cómo se pueden combinar los patrones de navegación y los patrones de interacción para crear una experiencia de usuario más fluida?
- ¿Qué papel juega la accesibilidad en el diseño de interfaces?
- ¿Cómo crees que la inteligencia artificial impactará en el diseño de interfaces en el futuro?

Situación en TalentoLab



Talento⁷ Lab

La semana pasada, Max, director de UI, te asignó una nueva tarea (grilla) y también te proporcionó ejemplos visuales como referencia.

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 **Carlos Perez**, el Director de Desarrollo y Tecnología UX, te solicita nuevas tareas y te comparte un ejemplo de guía de cómo debería ser presentado como informe, además de aplicarlos en los wireframe digitales.

Tarea para el Proyecto: Patrones de Diseño

Incorporá los **Patrones de Diseño** (de navegación y luego los de interacción) al diseño de wireframe digitales que creaste y luego acomodaste sus elementos en la grilla.

Para realizar esta tarea necesitaremos previamente tener hechos los:

- Wireframes a mano
- Wireframes digitales
- Grilla

Aclaraciones: Guardá todo el proceso; es decir, guardá los wireframes digitales y luego **sobre una copia incorporá los patrones de diseño**.

Tiempo estipulado (**1 semana**)

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

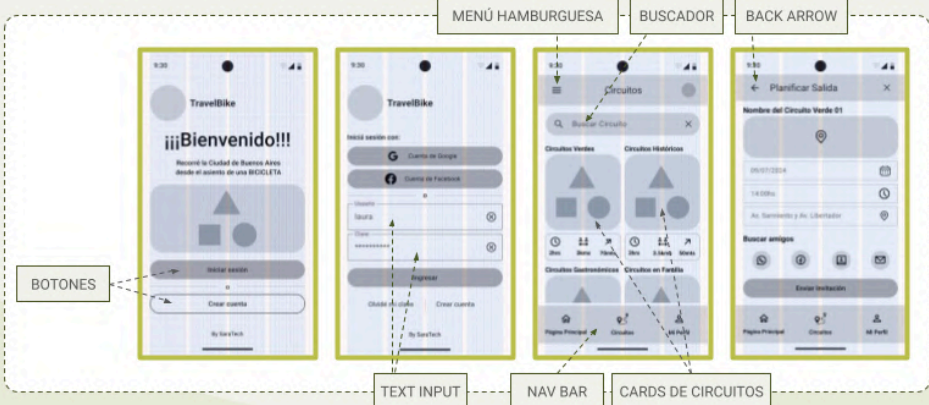
Ejemplo 1:

Patrones de Diseño

VER EN FIGMA

Aplicación de patrones de diseño

Tomando como input **la guías de Material Design**, comenzamos a definir y aplicar los siguientes patrones de navegación y de interacción para nuestros frames:

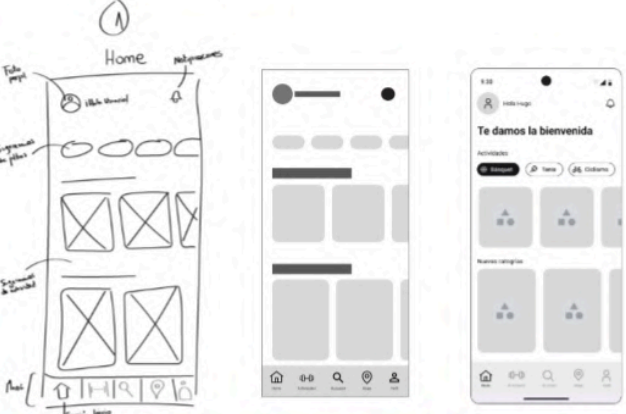


The diagram illustrates the application of design patterns across four mobile app screens. The patterns identified are:

- MENÚ HAMBURGUESA**: A hamburger menu icon in the top left corner of the first screen.
- BUSCADOR**: A search bar in the top right corner of the second screen.
- BACK ARROW**: A back arrow icon in the top left corner of the third screen.
- BOTONES**: Buttons for 'Iniciar sesión' and 'Crear cuenta' on the first screen.
- TEXT INPUT**: A text input field for 'Nombre del Circuito Verde' on the fourth screen.
- NAV BAR**: A bottom navigation bar with icons for Home, Search, Add, and Profile.
- CARDS DE CIRCUITOS**: Cards displaying circuit information on the third screen.

Ejemplo 2:

WIREFRAMES EVOLUCIÓN



The diagram shows the evolution of wireframes for a mobile app. It starts with a hand-drawn sketch of a home screen, followed by a digital lo-fi wireframe, and finally a design pattern. The stages are labeled:

- Boceto a mano Home**: A hand-drawn sketch of a home screen.
- Wireframes Lo-fi**: A digital lo-fi wireframe of the home screen.
- Patrones de diseño**: A design pattern for the home screen.

Evolución: del boceto al Wireframe

Evolución del Home de la App de Deportes: Boceto a mano, Wireframe digital Lo-fi realizado en Figma y Wireframes incorporando los patrones de Diseño utilizando parte de los elementos de Material 3 Design Kit, y posteriormente realizando el prototipo funcional.

Ver Prototipo Funcional



Próximos Pasos

En preparación para la siguiente clase:

- **Investigá** más sobre patrones de diseño y cómo se utilizan en diferentes disciplinas.
 - **Explorá** Figma, experimenta con las herramientas y funcionalidades que ofrece la plataforma.
 - **Intentá** reflexionar cómo planeas aplicar estos conocimientos en tus futuros proyectos.
-



Buenos Aires
aprende
Agencia de Políticas para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad