

«Talento Tech»

Diseño UI

Clase 16



Clase 16: Sistema de Diseño y cierre de cursada

Índice

1. Diferencias con un UI Kit
2. Composición
3. Plugins y herramientas
4. Repaso de los objetivos del curso
5. Reflexión Final
6. Materiales y Recursos Adicionales
7. Ejercicio: Tareas para el Proyecto Final
8. Próximos Pasos

Objetivos de la Clase

- Analizar la importancia de los Sistemas de Diseño para crear productos digitales coherentes y escalables.
- Distinguir las diferencias clave entre un Sistema de Diseño y un UI Kit
- Consolidar los objetivos generales del curso y su aplicación práctica.

Sistema de Diseño

Un Sistema de Diseño es un conjunto integral de estándares, componentes y directrices que una organización utiliza para diseñar y construir productos digitales consistentes y escalables. Es como un "libro de reglas" vivo que evoluciona con el tiempo, asegurando que todos los productos de una empresa (sitios web, aplicaciones móviles, etc.) compartan la misma identidad visual y funcional.

Imaginá que estás construyendo una casa. Un Sistema de Diseño sería como el plano arquitectónico, las especificaciones de los materiales y las instrucciones de construcción. Te asegura que todas las partes encajen perfectamente y que la casa final sea funcional y estéticamente agradable.

Diferencias con un UI Kit

Aunque un Sistema de Diseño y un UI Kit pueden parecer similares, existen diferencias clave que los distinguen. Ambos son herramientas valiosas en el diseño de interfaces, pero cumplen propósitos distintos.

Sistema de Diseño

- **Es un conjunto integral:** Un Sistema de Diseño abarca mucho más que elementos visuales. Incluye filosofía de diseño, principios, guías de estilo, documentación y componentes reutilizables. Es como un "libro de reglas" completo para todo el equipo de diseño y desarrollo.
- **Se enfoca en la consistencia y escalabilidad:** Su objetivo principal es garantizar que todos los productos de una marca tengan una apariencia y experiencia de usuario coherentes, sin importar la plataforma o el dispositivo. Además, facilita la escalabilidad de los productos a medida que crecen y evolucionan.

- **Es vivo y evoluciona:** Un Sistema de Diseño no es estático. Se actualiza y se adapta a medida que la marca y sus productos evolucionan.
- **Requiere una inversión a largo plazo:** Implementar un Sistema de Diseño requiere tiempo y esfuerzo, pero los beneficios a largo plazo son significativos en términos de eficiencia, consistencia y escalabilidad.

UI Kit

- **Es una colección de elementos prediseñados:** Un UI Kit es como una "caja de herramientas" que contiene elementos visuales reutilizables, como botones, iconos, formularios y otros componentes de la interfaz.
- **Se enfoca en la eficiencia y la rapidez:** Su objetivo principal es acelerar el proceso de diseño al proporcionar elementos listos para usar que se pueden personalizar.
- **Es más específico y adaptable:** Un UI Kit puede ser específico para un proyecto o plataforma en particular, y se puede adaptar fácilmente a las necesidades del mismo.
- **Es un punto de partida:** Un UI Kit es un excelente punto de partida para comenzar a diseñar, pero no define la filosofía de diseño ni los principios de la marca.

	Sistema de Diseño	UI Kit
Alcance	Integral, abarca filosofía, principios y elementos visuales.	Específico, colección de elementos visuales prediseñados.
Objetivo	Consistencia, escalabilidad y eficiencia a largo plazo.	Eficiencia y rapidez en el diseño.
Naturaleza	Vivo, evoluciona con el tiempo.	Estático, puede ser específico para un proyecto.
Inversión	Requiere inversión a largo plazo.	Requiere menos inversión inicial.

Composición

- **Guía de estilo:** Define los elementos visuales básicos como colores, tipografías, espaciados y logotipos.
- **Biblioteca de componentes:** Contiene elementos de interfaz reutilizables como botones, formularios, menús e iconos.
- **Patrones de diseño:** Ofrecen soluciones a problemas comunes de diseño, como la navegación, el flujo de compra o la presentación de información.
- **Principios de diseño:** Son los valores que guían las decisiones de diseño, como la simplicidad, la accesibilidad o la usabilidad.
- **Documentación:** Explica cómo utilizar el sistema, incluyendo ejemplos de uso y mejores prácticas.

Ejemplos de Sistemas de Diseño

 **Obelisco**

Inicio

- Creamos experiencias
- Guía de estilos
- Componentes
- Plantillas
- Contenido
- Herramientas y recursos
- Acerca de Obelisco



Conocé Obelisco, el sistema de diseño del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Nuestro sistema de estándares brinda un conjunto de herramientas y componentes colaborativos y accesibles que define procesos para que los equipos internos y externos puedan trabajar alineadamente. De esta forma, ayudamos a crear servicios consistentes para mejorar la experiencia digital de vecinos y vecinas.

<https://gcba.github.io/estandares/>

 **Poncho**

INICIO IDENTIDAD COMPONENTES PLANTILLAS

Poncho

La librería de estilos y componentes oficiales para diseñar y desarrollar sitios web y aplicaciones móviles del Gobierno de la República Argentina.

¿Por qué usar Poncho?



Experiencia unificada

Los ciudadanos van a reconocer el sitio como parte de los sitios oficiales del Gobierno.



Sitios accesibles

Los componentes fueron mejorados para que los usen personas con discapacidad.



Menos tiempo de trabajo

Copía y pega componentes y plantillas sin necesidad de desarrollar desde cero.

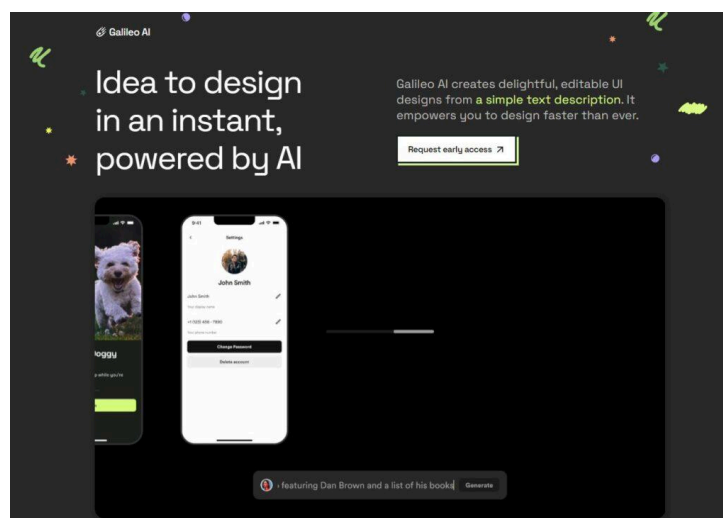
<https://argob.github.io/poncho/>

Herramientas

Galileo AI

Permite crear un prototipo de interfaz de usuario (UI) a partir de una sola frase breve, utilizando una base de datos que contiene miles de diseños de diversas marcas y servicios como referencia, para ofrecer plantillas personalizadas que se ajusten a las especificaciones de cada proyecto.

El diseño puede editarse ,personalizando los colores y tipografías, modificando la distribución de los componentes o añadiendo imágenes e ilustraciones generadas por IA. También incluye la opción de partir de una página existente y transferir toda la información al nuevo diseño.



<https://www.usegalileo.ai/explore>

Repaso de los objetivos del curso

En este curso de Diseño de Interfaz de Usuario (UI) fue diseñado para proporcionarles una comprensión más profunda de los principios y herramientas necesarias para crear interfaces de usuario efectivas y atractivas. A continuación, repasemos los objetivos claves del curso a través de las diferentes clases:

Clases y Objetivos

Clase N° 1: Introducción a UI

- Objetivo: Introducir los conceptos básicos de UX/UI, Design Thinking y MFVD.
- Actividades: Ejercicios prácticos para familiarizarse con los conceptos.

Clase N° 2: Prototipado

- Objetivo: Aprender técnicas de wireframing tanto manual como digital utilizando herramientas como Figma.
- Actividades: Creación de wireframes y cuestionario en Campus Virtual.

Clase N° 3: Sistema de Grillas

- Objetivo: Comprender la importancia de la disposición equilibrada de elementos en la interfaz.
- Actividades: Ejercicios prácticos sobre sistemas de grilla.

Clase N° 4: Patrones de Diseño

- Objetivo: Integrar patrones de interacción y navegación en prototipos digitales.
- Actividades: Creación de prototipos con patrones y cuestionario en Campus Virtual.

Clase N° 5: Pautas de Diseño

- Objetivo: Aprender sobre guidelines de diseño y leyes de UX.
- Actividades: Ejercicios prácticos sobre pautas de diseño.

Clase N° 6: Prototipo Funcional

- Objetivo: Desarrollar prototipos funcionales interactivos.
- Actividades: Creación de prototipos interactivos y cuestionario en Campus Virtual.

Clase N° 7: Pruebas de Usabilidad

- Objetivo: Realizar pruebas de usabilidad para evaluar la eficiencia y satisfacción del usuario.
- Actividades: Ejercicios prácticos sobre pruebas de usabilidad.

Clase N° 8: Color y Tipografía

- Objetivo: Aprender sobre el uso efectivo del color y la tipografía en UI.
- Actividades: Ejercicios prácticos sobre color y tipografía.

Clase N° 9: Voz y Tono

- Objetivo: Comprender la importancia de la voz y el tono en la comunicación digital.
- Actividades: Ejercicios sobre voz y tono.

Clase N° 10: Logo + Herramientas de IA

- Objetivo: Aprender sobre diseño de logotipos y herramientas de IA.
- Actividades: Ejercicios prácticos sobre diseño de logotipos y herramientas de IA.

Clase N° 11: UI Kit y Alta Fidelidad

- Objetivo: Desarrollar UI Kits y prototipos de alta fidelidad.
- Actividades: Creación de UI Kits y prototipos Hi-Fi.

Clase N° 12: Accesibilidad

- Objetivo: Comprender la importancia de la accesibilidad en UI.
- Actividades: Ejercicios sobre accesibilidad y cuestionario en Campus Virtual.

Clase N° 13: UX Motion

- Objetivo: Aprender sobre principios de UX en Motion y microinteracciones.
- Actividades: Ejercicios prácticos sobre UX Motion.

Clase N° 14: Mockup App

- Objetivo: Crear mockups de aplicaciones móviles.
- Actividades: Ejercicios prácticos sobre mockups y cuestionario en Campus Virtual.

Clase N° 15: Reporte UX Avanzado

- Objetivo: Preparar reportes de investigación UX avanzados.

- Actividades: Creación de reportes y video promocional.

Clase N° 16: Sistema de Diseño

- Objetivo: Comprender los sistemas de diseño y su diferencia con UI Kits.
- Actividades: Repaso de los objetivos del curso y entrega del proyecto final.

Objetivos Generales del Curso:

- Desarrollar habilidades en diseño de interfaces de usuario (UI)
- Aprender a utilizar herramientas como Figma y otras tecnologías relevantes
- Comprender principios de UX y accesibilidad
- Crear prototipos funcionales y alta fidelidad
- Desarrollar un proyecto final que integre todos los conocimientos adquiridos

Al finalizar el curso, estás equipados para diseñar interfaces de usuario efectivas, accesibles y atractivas, utilizando las últimas herramientas y tecnologías del sector.

¿Por dónde sigo capacitándome?

Desde la Agencia de Habilidades para el Futuro del Ministerio de Educación de la Ciudad, Talento Tech busca desarrollar una formación integral en competencias digitales y tecnológicas, con una propuesta que incluye una amplia variedad de disciplinas, como lo son la programación, inteligencia artificial, ciberseguridad, análisis de datos, diseño, entre otras propuestas.

El programa ofrece una formación integral a través de una metodología innovadora y práctica, con el objetivo de potenciar la oferta IT, trabajando para que los conocimientos y competencias adquiridos respondan a las demandas del sector productivo.

¿Quieres ser el creador de experiencias digitales memorables?

La carrera de [Desarrollador Front-End](#) es tu puerta de entrada al mundo del desarrollo web. Te permitirá adquirir las habilidades necesarias para diseñar y desarrollar sitios web y aplicaciones interactivas que impacten a los usuarios, mejorando su interacción con la tecnología.

Reflexión Final

Al concluir este curso de Diseño de Interfaz de Usuario (UI), nos sentimos satisfechos y reflexivos sobre el viaje que hemos compartido con nuestros estudiantes. A lo largo de las clases, hemos explorado desde los conceptos básicos de UX/UI hasta las herramientas más avanzadas para crear interfaces de usuario innovadoras y accesibles.

Una de las lecciones más valiosas que hemos compartido ha sido la importancia de la accesibilidad en el diseño. Ver cómo han comprendido que una buena interfaz no solo debe ser visualmente atractiva, sino también funcional y accesible para todos los usuarios, ha sido un punto de inflexión en su enfoque hacia el diseño. Las pruebas de usabilidad y el análisis de la eficiencia, eficacia y satisfacción del usuario han demostrado ser herramientas fundamentales para asegurar que los productos digitales sean verdaderamente útiles y fáciles de usar.

Además, la introducción a herramientas como Figma ha sido crucial para desarrollar prototipos interactivos de alta fidelidad. La capacidad de crear UI Kits ha permitido sistematizar y estandarizar el proceso de diseño, asegurando coherencia y calidad en los productos finales.

La reflexión sobre la voz y el tono en la comunicación digital ha destacado la importancia de la personalización y la empatía en la interacción con los usuarios. Esto ha llevado a una mayor conciencia sobre cómo el diseño puede influir en la

experiencia emocional del usuario y cómo debe ser utilizado para crear conexiones significativas.

Finalmente, el proyecto final ha sido una oportunidad para que integren todos los conocimientos adquiridos y los apliquen en un contexto real. Ha sido un desafío gratificante que ha permitido consolidar sus habilidades y reflexionar sobre cómo pueden seguir mejorando y creciendo como diseñadores.

Como instructor, he aprendido mucho de esta experiencia. He visto cómo la enseñanza activa y el aprendizaje colaborativo pueden potenciar el desarrollo de habilidades complejas.. La retroalimentación continua y el apoyo mutuo han sido fundamentales para asegurar que todos alcanzaran sus objetivos.

En resumen, este curso ha sido una experiencia enriquecedora. Ha demostrado que, con el enfoque adecuado y las herramientas correctas, se pueden formar diseñadores capaces de crear interfaces de usuario innovadoras y accesibles que mejoran la vida de las personas. Estamos agradecidos por la oportunidad de haber sido parte de este viaje y estamos ansiosos por seguir mejorando y adaptando nuestro enfoque pedagógico para futuras generaciones de diseñadores.

Materiales y Recursos Adicionales

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

Revistas

The logo for UX Booth, featuring the word "UX" in orange and "BOOTH" in grey.

UX Booth
uxbooth.com

The logo for UX Magazine, featuring the word "UX" in white inside a red square, followed by "MAGAZINE" in grey.

UX Magazine
uxmag.com

The logo for Nielsen/Norman Group, featuring the letters "NN" in black and "g" in red.

Nielsen/Norman Group
nngroup.com/articles/

Blog

The logo for Invision, featuring the word "in" in white inside a red square, followed by "VISION" in red.

Invision Blog
blog.invisionapp.com



uxdesigncc
uxdesign.cc

The logo for Usability Geek, featuring the words "USABILITY" and "GEEK" in orange.

Usability Geek
usabilitygeek.com

Podcast



UX Shot
medium.com/uxshot

The logo for UX Podcast, featuring a black circle with a white "X" inside, followed by the text "UXPodcast™".

UX Podcast
uxpodcast.com

The logo for UX Pod, featuring a stylized blue microphone icon followed by the text "UXpod".

UX Pod
uxpod.com

Empresas e instituciones



MercadoLibre UX
medium.com/mercadolibre-ux



Despegar UX
medium.com/ux-despegar-com



Global Logic
[@gl UX](https://twitter.com/gl UX)



Gobierno de Buenos Aires UX
[@ba UX](https://twitter.com/ba UX)

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!

Próximos Pasos

- **Participación en Proyectos** Crea proyectos personales para aplicar tus conocimientos y desarrollar un portafolio sólido
 - **Cursos y Tutoriales:** Continúa aprendiendo a través de cursos en línea y tutoriales que te ayuden a mejorar tus habilidades
 - **Comunidades en Línea:** Sumate a comunidades en línea de diseño UI para compartir conocimientos y obtener retroalimentación sobre tus proyectos
-



Buenos Aires
aprende
Agencia de Habilidades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad