

«Talento Tech»

Diseño UX / UI

Clase 01





Clase N° 1 | Conceptos básicos

Temario:

- Que son UX y UI
- Sus diferencias
- Su Importancia en el diseño
- Diferenciar buenos de malos diseños.





profesional.

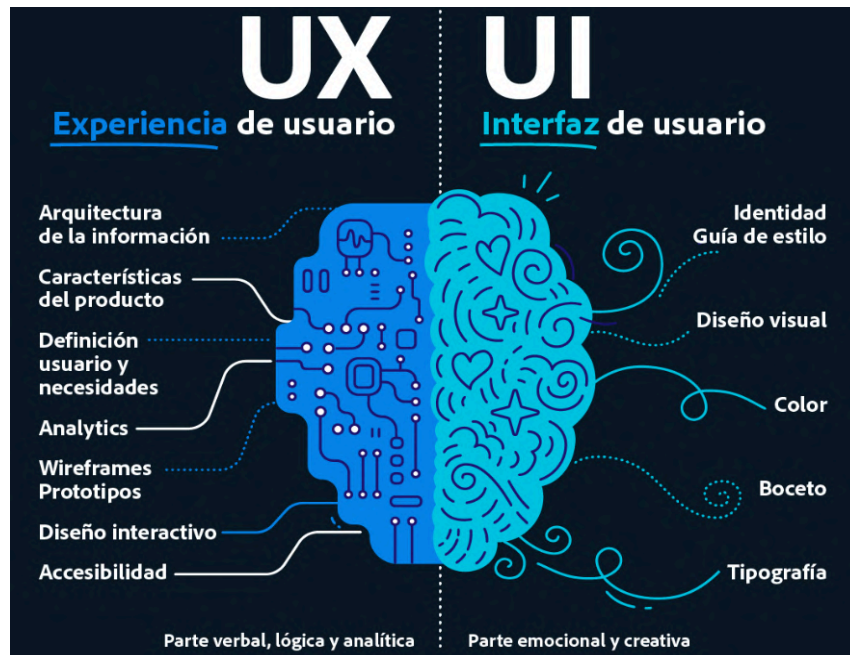
Diseño UX / UI

En este trayecto exploramos cómo el conocimiento en **UX/UI** puede abrir numerosas oportunidades laborales. **UX/UI**, con su enfoque en la experiencia del usuario y el diseño de interfaces, se utiliza en áreas como desarrollo web, aplicaciones móviles, diseño de productos y servicios digitales, preparándote para enfrentar y aprovechar estas oportunidades en tu futuro

Conceptos básicos.

UX y **UI** suena a digital pero tiene que ver con nosotros, las personas y nuestra interacción con todo.

Cotidianamente tenemos que interactuar con tecnologías por primera vez y no queremos o podemos dedicarles demasiado tiempo a aprender su funcionamiento. Es por ello que si querés que un sitio web o una app sean exitosos, es crucial acertar en ambos aspectos: UX y UI.



UX

UX significa **experiencia de usuario**. Incluye todo lo relacionado con todas las interacciones que un usuario tiene con un producto, servicio, cosa... si, desde abrir un caramelo, un paquete de galletitas, un alfajor fulbito, una puerta hasta pilotar una nave espacial.

- ¿Cómo se siente usar algo como un control remoto, un teléfono, una aplicación o un sitio web?
- ¿Cómo te sentiste antes, durante y después de interactuar con el producto?
- ¿Pueden los usuarios lograr lo que quieren fácilmente con un producto?
- ¿La interfaz, proporciona una experiencia fluida y agradable? ¿Permite que los usuarios se sientan en control?
- ¿Los usuarios regresan?

Pensemos en un ejemplo muy claro y cotidiano de mala implementación de UX.



Un famoso referente del diseño, el ingeniero y psicólogo **Donald Norman** dio origen sin quererlo al término “**puertas de Norman**”. Hace referencia a las puertas que nos insinúan una cosa distinta a la que tenemos que hacer para abrirlas.



En esta imagen vemos que la puerta es automática pero a la vez tiene manijas para ser abierta lo que lleva a una confusión constante a pesar del cartel.

Propuesta:

Te propongo que pensemos en diferentes maneras en las que podamos solucionar esta confusión cotidiana que sucede al momento de abrir una puerta.

Y ahora un ejemplo no tan cotidiano. **SpaceX y Boeing.**



Cápsula Starliner de Boeing



Como ves, los criterios de diseño son extremadamente distintos pero contemporáneos. La gente de Boeing elige una estructura tradicional, propia de las aeronaves militares, más conservadora y rústica cargada de interruptores mecánicos, luces y perillas.

Space X por otro lado apunta a un diseño concentrado casi exclusivamente en pantallas táctiles con muy pocos botones físicos.

Para que debatamos:

- ¿Cuál es mejor?
- ¿Por qué son tan diferentes?
- ¿Qué estilo preferirías al momento de acercarte a una interfaz?

Veamos otro caso curioso:



La “Guantera del Tesla”

UI - Diseño de interfaz de usuario

Pensemos en las PCs que usamos habitualmente. De hecho, pensemos en la que estás usando ahora para leer este texto. Te aseguro que desde afuera puede parecerse a las de hace 20 años pero la forma de utilizarlas es completamente distinta!.

Hasta el comienzo de los años 90, la única forma de **interactuar** con una compu era esta:

```
■ Type EXIT and press ENTER to quit this MS-DOS prompt and
  return to Windows.
■ Press ALT+TAB to switch to Windows or another application.
■ Press ALT+ENTER to switch this MS-DOS Prompt between a
  window and full screen.

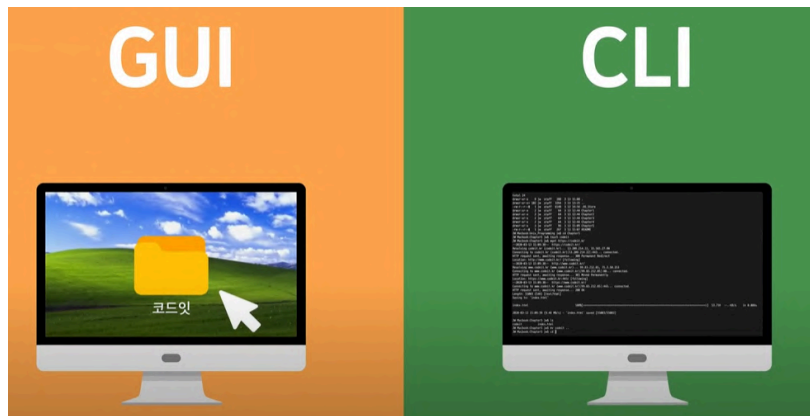
Microsoft(R) MS-DOS(R) Version 6.22
(C)Copyright Microsoft Corp 1981-1994.

C:\WINDOWS>
```



Intérprete de DOS arriba y una PC de la época debajo (**sin mouse**)

La utilización de estos equipos se realizaba a través de líneas de comando en donde era necesario conocer cada uno de ellos para poder realizar una determinada tarea.



Interfaz de línea de comando vs interfaz grafica de usuario

Desde la introducción de las interfaces gráficas, usuarios de todo el mundo empezaron a interactuar con computadoras y software. Ya no era necesario tener conocimientos previos o realizar cursos puntuales para poder utilizar estos equipos como herramientas. Antes eran necesarias largas líneas de códigos, ahora solo hace falta apretar un botón.

CLI significa “Command line interface”. Interfaz de línea de comando.

GUI es “Graphical user interface”. Interfaz gráfica de usuario.

Evolución de la interfaz de Windows



El **UI** y el propósito de una buena interfaz

Este cambio en la tecnología le dio a los diseñadores un gran margen de oportunidad para operar. De repente, estos necesitaban crear interfaces enteras que pudieran interactuar con el usuario. Aquí es dónde entra el diseñador UI.

Su objetivo es el crear una interfaz concreta y tangible que no solo se encargue de mostrar el producto, sino que ayude también a la experiencia del usuario. Técnicamente hablando, todo lo que uno puede ver en la interfaz, es gracias a un diseñador UI.

Ahora, hablemos un poco de la otra cara de la moneda. El diseño UX cubre todo lo que tiene que ver con la experiencia de usuario, desde las funciones básicas hasta las interacciones. Mientras que el diseñador UI se preocupa solo por la interfaz, su contraparte UX se encarga de toda la experiencia que atraviesa el usuario al usar nuestro producto. Esto quiere decir que, a pesar de ser muy relevante, el UI es solo una parte del entero que es el UX.



Desafío N° 1:

Detectives de Diseño:

Desarrollar la habilidad para identificar buenos y malos diseños de UX/UI.

Encuentra un Buen Diseño:

- Busca una página web o aplicación que te guste usar.
- Describe en una o dos frases qué hace que su diseño sea efectivo. Considera factores como la facilidad de uso, la estética y la claridad.

Encuentra un Mal Diseño:

- Encuentra una página web o aplicación que te resulte difícil de usar.

Explica brevemente por qué el diseño es problemático. ¿Es confuso, desordenado o difícil de navegar?



Buenos Aires
aprende
Agencia de Habilidades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad