



DigitalHouse>

Diseño UI

Parte 1:

Affordances



**Certified Tech
Developer**

The Ultimate Degree

Índice

1. Affordances
2. Tipología
3. Acción principal
4. Contraste
5. Uso del color en UI
6. Ley de Fitts

1 | Affordances

¿Qué le pedimos al usuario cuando navega una interfaz visual?

Procesar información en la interfaz.

1. Interpretar palabras → Usabilidad verbal
2. Comprender componentes de interacción → Affordances
3. Interpretar imágenes → Comunicación visual



El diseño



El diseño

¿Qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa?



¿Qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa?



¿Qué es esto? ¿Para qué sirve? ¿Cómo se usa?





Veamos las respuestas.

Osti 01

Rebanador de Queso

PREMIO DE ORO IF



Juicy Salif

Exprimidor

PREMIO DE ORO IF



Energy Saving Shower

Ducha

PREMIO DE CONCEPTO IF





¿Alguien quiere pensar en los usuarios?



¡ATENCIÓN!

Rápido, contundente y con firmeza digan...



¿De qué sabor es esta empanada?

Affordance

Es la propiedad de un elemento de evidenciar visualmente la comprensión de su uso (Don Norman, 1988).



Hmm...**[Piensa]** ¿Eso es un botón? **[Piensa]**
¿Qué pasará si hago clic acá? **[Piensa]**.



Affordance

Buscar



Esto es un botón. **[Clic]**



¿Alguien quiere pensar en los usuarios?



¡Ahora sí! Es una cuestión de affordance.

2 | Tipología

Tipología

Los botones tienen que parecer botones para no atentar contra la comprensión de las personas usuarias. La confusión es enemiga de la resolución de tareas.

✗ **Bad**

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Praesent
auctor, felis vitae volutpat facilisis, leo
nisl laoreet lectus, quis venenatis libero
dui vel dui.

This is a button

✓ **Good**

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Praesent
auctor, felis vitae volutpat facilisis, leo
nisl laoreet lectus, quis venenatis libero
dui vel dui.

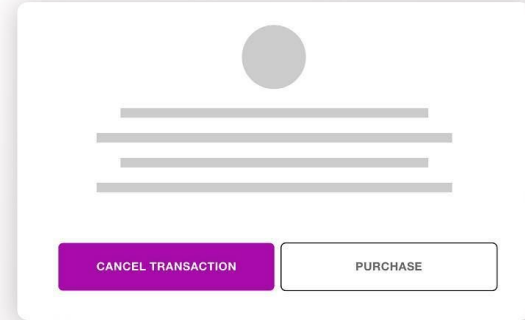
THIS IS A BUTTON

3 | Acción principal

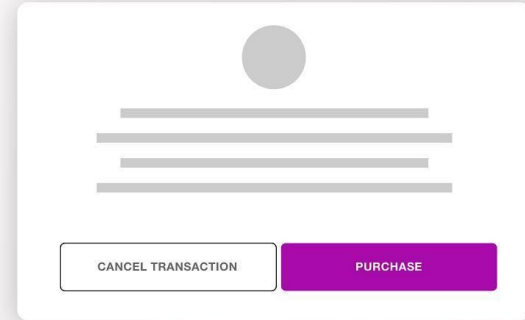
Acción principal

Debemos destacar correctamente cuál es la acción principal.

✗ Bad



✓ Good



4 | Contraste

Contraste

Cuidado con los grisados y los contrastes muy bajos: hay otras formas de mostrar opciones inactivas. El color puede marcar la sección activa y un buen efecto de hover puede facilitar el clic.

✗ Bad

Too low contrast on selected button

Home Our services Pricing About Contact

Too low contrast on inactive buttons

Home Our services Pricing About Contact

A low color contrast makes the button label hard to read. This forces the user to have to recall what they clicked. It's much faster if users can recognize the selected button through a visual cue.

✓ Good

Home Our services Pricing About Contact



Use both shape and color contrast to highlight the selected button. Don't forget to include a hover effect on your navigation buttons to make them easier to click.

5 | Uso del color en UI



Atención al uso del color

Uso del color en UI

Los colores pueden ayudarnos a construir identidad visual. Pero cuidado, también poseen significados culturales y **una mala codificación puede perjudicar a la usabilidad del producto.**

¡Felicidades! Tu producto ya se encuentra en tu carrito

Seguir comprando

Finalizar compra



El proto en media pasa la prueba de usabilidad sin problemas...

¡Felicidades! Tu producto ya se encuentra en tu carrito

Seguir comprando

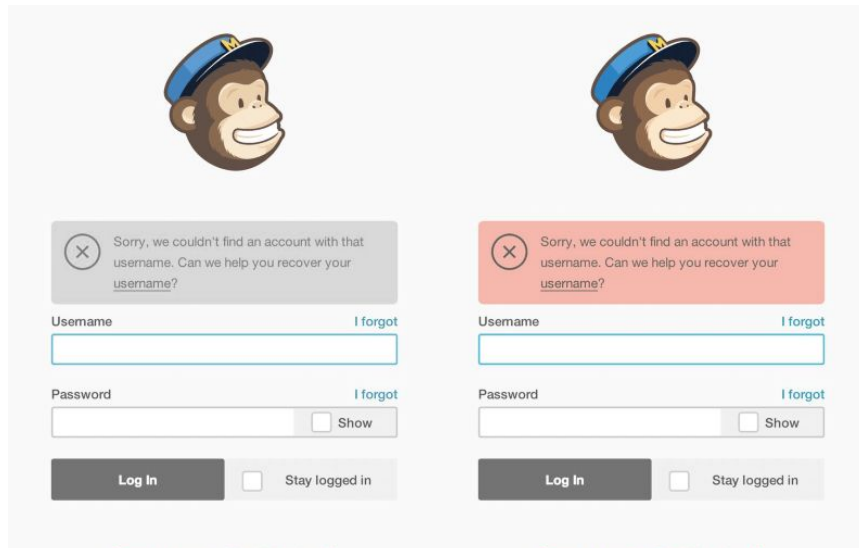
Finalizar compra



Ah, pero con UI aplicada...

Uso del color en UI

Usar bien el color puede ayudarnos a guiar al usuario hacia su objetivo y comunicar mejor el sentido de las interacciones. En este caso: **error = rojo**.



The image displays two side-by-side login forms for a user interface, each featuring a cartoon monkey mascot at the top. The forms are identical in layout, including fields for 'Username' and 'Password', a 'Show' toggle for the password, and 'Log In' and 'Stay logged in' buttons. The primary difference is the color of the error message box. The left form has a grey error box, while the right form has a red one. Both error messages state: 'Sorry, we couldn't find an account with that username. Can we help you recover your [username](#)?'. The red color in the right form effectively communicates an error state to the user.

Monkey mascot

Sorry, we couldn't find an account with that username. Can we help you recover your [username](#)?

Username [I forgot](#)

Password [I forgot](#) ☐ Show

☐ Stay logged in

6 | Ley de Fitts

“

El tiempo necesario para alcanzar un objetivo con un movimiento rápido es una función del tamaño de dicho objetivo y de la distancia que hay que recorrer hasta él.

Paul Fitts - Psicólogo (1954).

”





Ley de Fitts

1. Relación entre el tamaño de un elemento y el tiempo que demanda la acción.

Entre el ejemplo A y B la distancia determina el tiempo. Pero entre el ejemplo B y C el tiempo se ve afectado por el tamaño del componente.

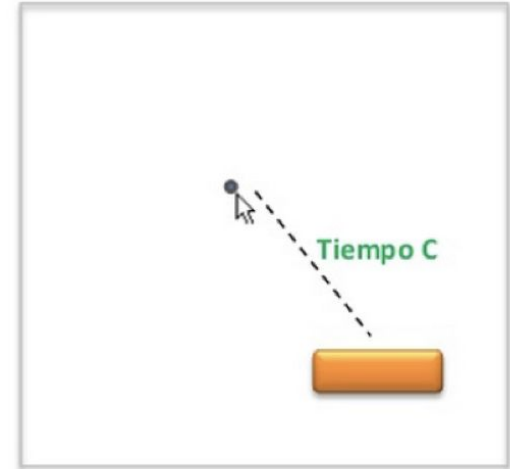
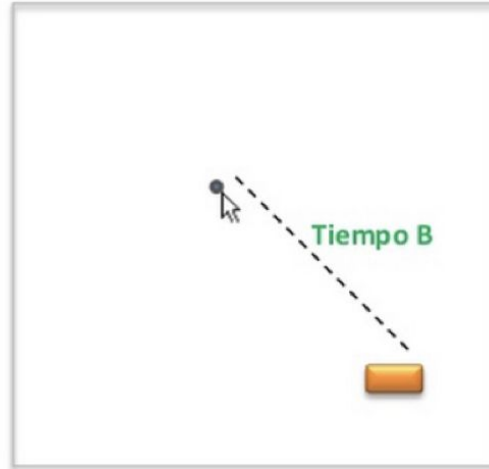
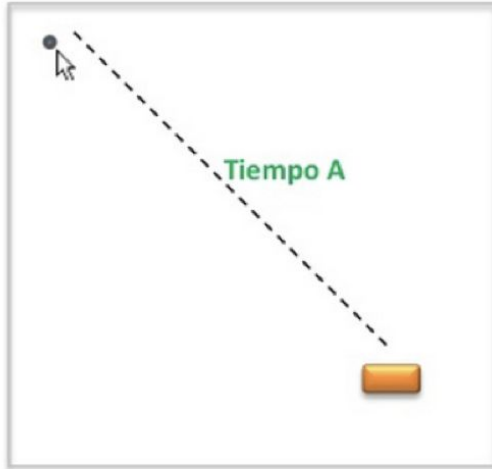
Tiempo A

>

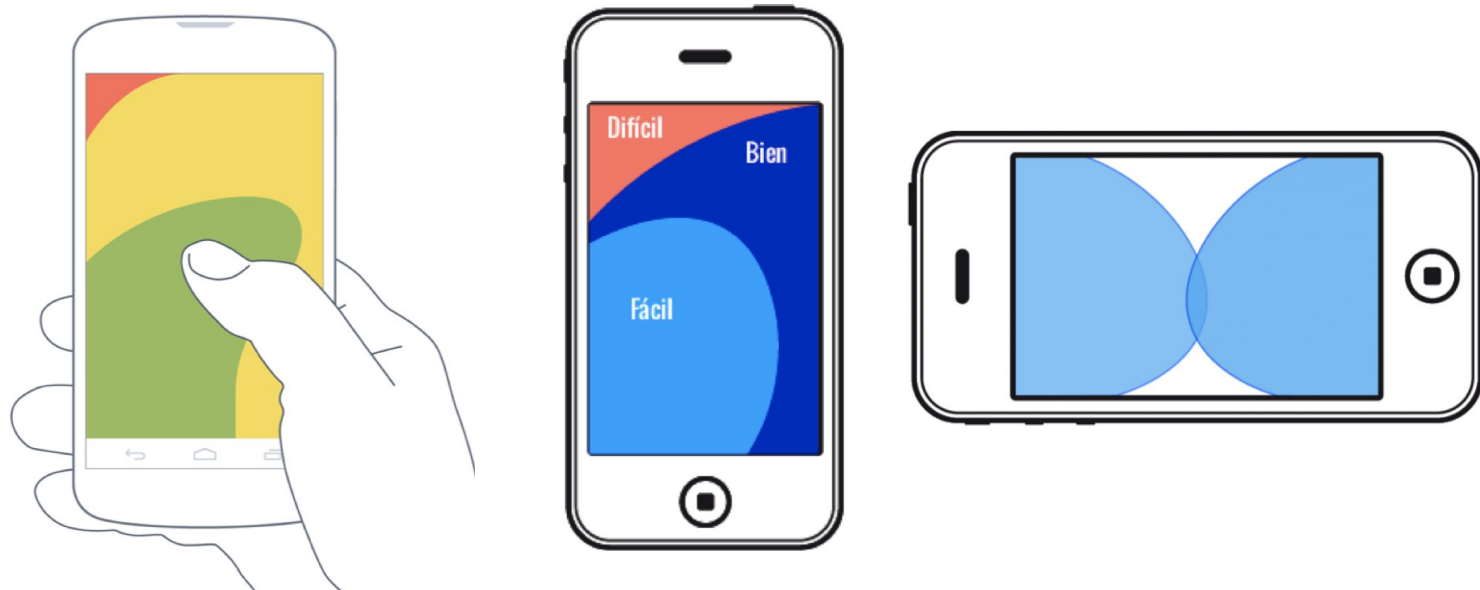
Tiempo B

>

Tiempo C



Áreas de alcance en mobile: en la pantalla hay áreas que resultan de más fácil acceso que otras, aunque esto no quiere decir que todo tenga que colocarse en la “fácil”. Simplemente hay que saber qué espacios que van a demandar mayor esfuerzo y diseñar en función de eso.

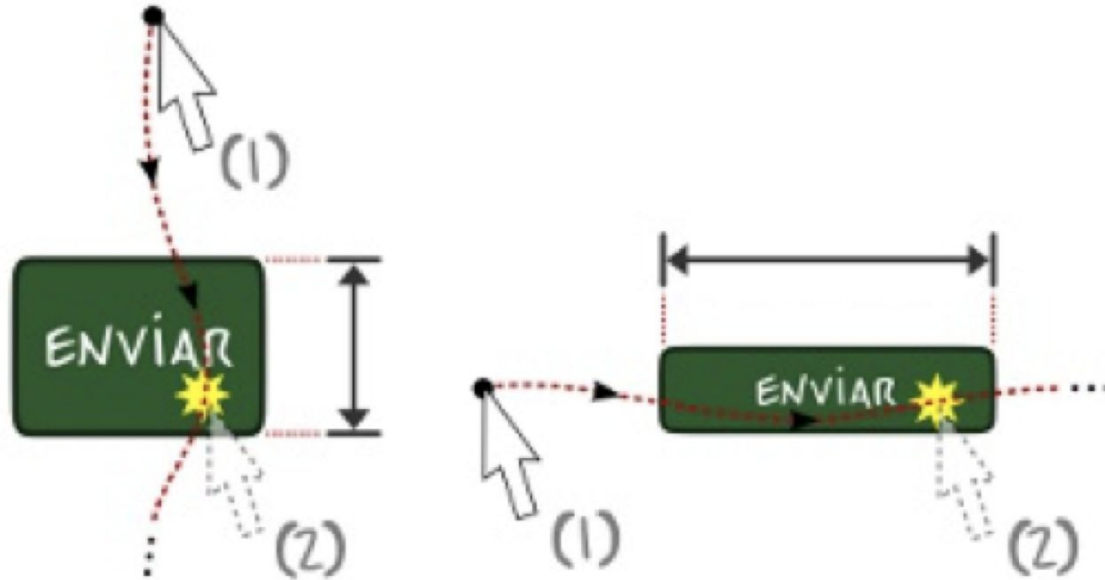




Ley de Fitts

2. El concepto de “ancho” es relativo.

Si la navegación se ve de manera vertical, el ancho del botón no es tan relevante como el alto. De esta manera se acompaña el movimiento natural dentro de la pantalla.



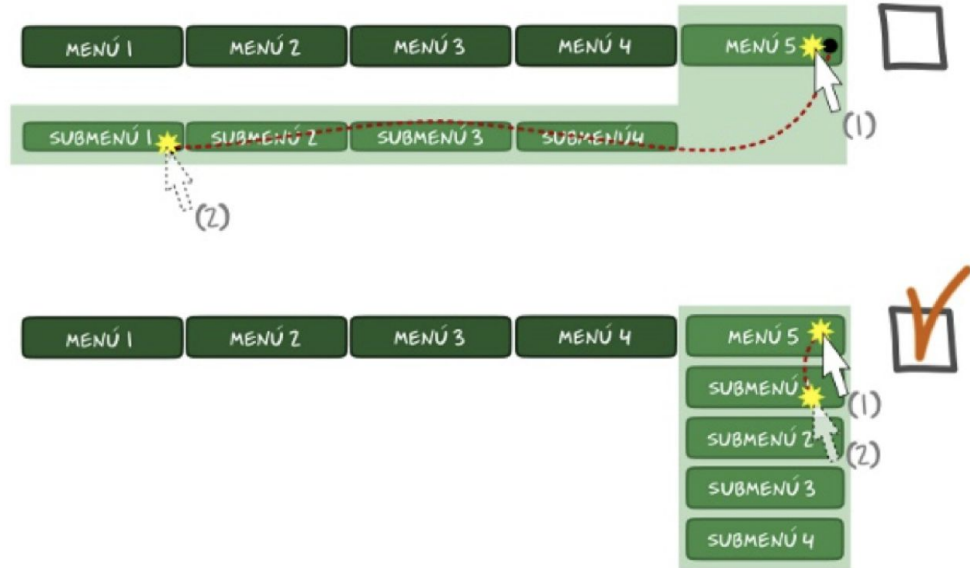


Ley de Fitts

3. Atención al desplazamiento natural.

El desplazamiento natural de un *dropdown* es hacia abajo. Es lo que la persona usuaria está esperando.

¿Para qué complicar la acción?



Los formularios en dos o más columnas confunden la secuencia de campos. **¿Cuál le sigue a cuál?**

La secuencia natural de colocar los campos en una sola columna facilita su navegación, sobre todo si usamos teclado —tecla Tab para saltar de un campo a otro—.

✗ **Bad**

Label Input	Label Input
Label Input	Label Input

✓ **Good**

Label Input
Label Input
Label Input
Label Input





Ahora sí. Te lo prometemos, Helena.

DigitalHouse>