

Clase 2 - Lab 2

(1)

FUNDAMENTOS DE UI/UX

1 ▷ Introducción a UI/UX

UI (INTERFAZ USUARIO):

Se refiere a todos los elementos visuales con los que un Usuario Interactúa

Es la parte visual de una WEB/APP como:

- COLORES • BOTONES • ICONOS • Textos
- Tipografía • Layout • Menus • Desarrolladores
- PARAFEO • IMAGENES

Es la parte estética del DISEÑO

Objetivo es hacer la Interacción sea intuitiva y agradable.

UX (EXPERIENCIA USUARIO)

Abarca la Experiencia completa de como se siente el USUARIO al interactuar con el Producto.

- Incluyendo {
 - Facilidad de Uso
 - Eficiencia
 - Satisfacción General

Objetivo es Mejorar la funcionalidad y optimizar el recorrido del usuario para que sea lo más fluido y eficiente posible.

Diferencia Clave

(2)

UI → ¿Cómo se ve?

PARTE VISUAL WEB/APP

UX → ¿Cómo se siente?

Sensación del usuario al interactuar con el Producto

Ambos deben Trabajar juntos y son conceptos fundamentales en el Diseño de Productos Digitales.

¿Qué pasa si no Trabajan Juntos

- Podemos tener una Web muy bonita, sin colores estúpidos, responsive, pero NO tiene funcionalidad eficiente, no se consiguen botones, no sabemos el paso siguiente,

¡Imagín cuando intentas registrarse en una Pág Web y el Formulario es extenso, daños o campos necesarios y en una sola pantalla no está por pasos.

Si te equivocas cuando oyxial paso anterior se borra todo y debes comenzar de Nuevo

Deben Funcionar NO solo su Diseño sino conviertanse en usuario y revisen experiencia a usuario

2 ▷ Principios Fundamentales UI/UX (3)

1 CONSISTENCIA

Se refiere a:

UNIFORMIDAD
en

APARIENCIA

Los elementos visuales
deben ser uniformes
en TODA LA INTERFAZ.
ver Ejemplo Presentación
profesor

COMPORTAMIENTO

de los elementos a lo largo del producto
AYUDA a los USUARIOS, a NAVIGAR Y
entender de MANERA INTUITIVA, ya
que no tienen que aprender diferentes
comportamientos o ESTILOS CADA VEZ
CADA VEZ que interactúan con
una parte DEL PRODUCTO.

- TAMAÑO { Fuentes
BOTONES }
• MARGENES
- TIPOGRAFIA MISMA
ESTILO
- COLORES (Letras
Fondos) UNIR EN
MISMA PALETA DE
COORES
- Espaciado
- ICONOS
- MARGENES
- TÍTULOS

2 JERARQUÍA VISUAL

Los elementos importantes deben destacarse
visualmente para guiar al USUARIO

USO DE TAMAÑOS Y CONTRASTES PARA
destacar lo importante.

Ver ejemplo en Presentación

Título Principal

Subtítulos

Textos

Texto resaltado

Botón llamativo etc

3

USABILIDAD

5

- Interfaces intuitivas con botones claros y fáciles de usar

Que el usuario pueda aprender a usar la interfaz de forma intuitiva y que no causen frustración, esto hará que los usuarios continúen usando el producto mayor tiempo

Ver Ejemplo Guía

No Intuitiva

¿Qué acción deseas realizar?

Haz clic aquí **Más opciones** Cancelar
 ↑ NO es CLARO QUE VA A PASAR.

Intuitiva

¿Qué acción deseas realizar?

GUARDAR CAMBIOS **Descartar** cancelar



Ejemplo

En Transferencia

↳ este es el

CAMINO FELIZ (HAPPY PATH)

ESCUENARIO donde TODO SALE BIEN.
EL USUARIO SIGUE EL FLUJO ESPERADO Y DIRECTO
sin encontrarse con PROBLEMAS!

Enviar

→ TRANSFERENCIA EXITOSA

EL CAMINO FELIZ SIEMPRE SE DESTACA → Resultado

↳ El Camino No Feliz

Error No tiene Saldo o
Error en los Datos

En un E-Commerce

Tengo Carro con la Compra

PAGAR

↳ este es el CAMINO FELIZ

HAY UN ROL de INGENIEROS que
HACE PRUEBAS AL SOFTWARE O PRODUCTO

Son Ingenieros Quality Assurance (QA)

Aseguran la CALIDAD.

Prueban el CAMINO FELIZ (Happy Path)

y sus Bifurcaciones posibles

(5)

4 ACCESIBILIDAD

Se centra en crear productos que sean utilizables por todas las personas, independiente de sus capacidades, discapacidades o limitaciones. Aspectos a tomar en cuenta

- ① Diseño Inclusivo: Asegurarse de que el diseño tenga en cuenta a personas DISCAPACIDADES VISUALES, AUDITIVAS, MOTORAS, COGNITIVAS, entre otras
- ② Textos Alternativos (Alt Text):
Proveer descripciones de Texto para IMAGENES Y GRÁFICOS, para que el USUARIOS con DISCAPACIDADES VISUALES puedan entender CONTENIDO, MEDIANTE LECTORES DE PANTALLA.
- ③ Contrastes de Color: UTILIZAR contrastes de color ADECUADOS para que el texto y LOS ELEMENTOS sean LEGIBLES para personas con BAJA VISION

(6)

Estructura Semantica HTML:

(6)

USAR ETIQUETAS HTML SEMANTICAS
PARA MEJORAR NAVEGACION Y
COMPRENSION DEL CONTENIDO POR
PARTE DE LECTORES DE PANTALLA

• Debe Tener un Resumen

- Buen Contraste
- Etiquetas Semánticas
- Compatibilidad con Lectores de Pantalla
- Imagenes Descriptivas

3 ▷ ERRORES COMUNES EN DISEÑO DE INTERFAZES WEB

(2)

① MAL USO DEL COLOR

Bajo contraste que dificulta Lectura

Es importante; ELEGIR PALETA DE COLORES
que sea accesible y facilite Lectura

② FORMULARIOS COMPLICADOS

Formularios largos con VALIDACIONES poco CLARAS

Pueden tener { Demasiados Campos

- Etiquetas poco claras
- Falta de validación en tiempo real o poco claras
- Diseño Desorganizado
- Campos obligatorios NO MARCADOS
- Falta de Mensaje de Exito
- Uso incorrecto o no uso de Placeholders (ejemplos que desaparecen cuando comienzan a escribir)
- Formulario NO adaptables a móviles o dispositivos pequeños

EJM
Error Valor incorrecto
pero NO dice
cuál de todos
los campos es
el incorrecto

Colocan el error
al final y no se
sabe cuál corresponde
se debe colocar al
lado

③ Diseño Sobrecargado

Interfaces confusas y difíciles de Navegar

Presentar demasiada información en una sola
página puede abrumar a los usuarios.

Es importante mantener Diseño LIMPIO Y
ENFOCADO

4 Navegación poco intuitiva

Estructura confusa que frustra al USUARIO

LOS USUARIOS NO consiguen lo que Buscan facilmente Y ABANDONAN EL SITIO Al frustrarse.

HAY DEMASIADAS OPCIONES A LAS QUE HACER CLIC.

LA NAVEGACIÓN DEBE SER INTUITIVA Y consistente.

5 No dar Feed Back

La falta de Retroalimentación hace que el USUARIO DESCONOZCA que está pasando o que paso

Cuando los USUARIOS interactúan con elementos interactivos como Botones Y NO TIENEN RETROALIMENTACIÓN CAUSA CONFUSIÓN

Ej. Hago Pago Móvil Y AL FINAL
 NO HAY MENSAJE Y RECIBO
 DE TRANSFERENCIA EXITOSA USUARIO
 NO SABE QUE PASÓ, LE DÍ AL BOTÓN Y
 NO PASO NADA
Deben asegurarse de que CADA
ACCIÓN TENGА UNA RESPUESTA visible

9

Se puede usar **Skeleton Screen** es un tipo de mensaje o ventana que surge que da feedback al usuario mientras se procesa su solicitud y muestra el resultado de la acción.

Ejemp Busqueda ▶

Procesando solicitud...

A veces pasa como no hay feedback le dan varias veces al botón y se hacen dobles transferencias o se suben dobles historias a Instagram como ejemplo

○ -

Entonces debemos hacer 2 acciones

① Bloquear el Botón para que usuario NO siga dando

② Darle feedback mediante un mensaje mostrándole que estoy trabajando o procesando la solicitud

Los feedback debe ser en tiempo real.

Ejemp Si estás enviando un correo y el usuario introduce un correo NO valido dar mensaje de error inmediato

4 ▶ Introducción a Responsive Design 10

Responsive Design:

Es un enfoque de Diseño Web que busca crear sitios y aplicaciones que se adapten automáticamente a diferentes tipos de pantalla y dispositivos, proporcionando una experiencia de usuario óptima independientemente de si se está utilizando

uno Un Teléfono Móvil

- Una Tableta
- Una Computadora Portátil (Laptop)
- Un Monitor de PC de Escritorio Grande.

Se debe garantizar una experiencia satisfactoria al usuario sin importar como accedan al sitio web.

En resumen un Diseño Responsive es hacer

La Interfaz se adapte a diferentes tipos de dispositivos o tamaños de pantalla

- Teléfono
- Tablet
- Computadora (MONITOR)

Enfoques para Implementar Diseño Responsivo

Existen 2 enfoques principales o formas de implementar Diseño Responsivo:

- { ① **Mobile - First** ← Esta es Mejor
- { ② **Desktop - First**

① Mobile - First

Se comienza diseñando para Dispositivos Móviles y luego se Escala a Pantallas más Grandes.

GSO → Esta es Mejor Debido:

1 Filosofía

Enfocate en el Contenido crítico y la funcionalidad básica, luego Agrega elementos más complejos o decorativos para pantallas Grandes

En Móvil tenemos una pantalla REDUCIDA entonces nos enfocamos en las funcionalidades básicas

Ejemplo: Para el Banco

Móvil → Nos debemos enfocar en funcionalidades básicas como:

- Transferir
- PAGO MÓVIL
- CONSULTAR SALDO

Luego

Desktop → Nos enfocamos en Agregar otras funcionalidades

como:

- Movimientos Históricos
- Descargar Balance de Cuentas

Es más fácil AGREGAR funcionalidades en Desktop despues de crear las BÁSICAS en Móvil que al contrario Crear Todas las funcionalidades y al pasar

Al Móvil ponerse a eliminar funcionalidad, o elementos. Decidir que quitar o no.

Enfocate en contenido crítico y funcionalidad.

Básica para luego Agregar más elemento, ser más decorativo, más visual. Comenzar con estilos básicos para móviles y luego ir añadir complejos para puntillas más grandes.

MÁS FÁCIL
EXPANDIR
AL ESCALAR

que

Reducir
y eliminar
elementos
funcionales

2 Estadística Clave

Más del 50% del Trafico Web Global

Viene de Móviles (Statcounter, 2023)

Más del 50% de usuarios accede a la web a través del Móvil.

Y esta estadística es desde 2023

3 Rendimiento

Los Sitios Móvil-first suelen ser más rápidos (Menos carreg de recursos innecesarios).

Siempre se tarda más en accesar un sitio desde el Desktop que desde los Móviles.

Estamos hablando de Páginas Responsive →
Páginas que se adaptan al dispositivo
cuando hagan la Web institucional (Prototipo)
del Banco primero hagan el Diseño en
Móvil y después el Diseño para
Escritorio.

Google prioriza Sitios Móvil-friendly en sus rankings de búsqueda (mobile-first-indexing)

SEO (Search Engine Optimization) es el proceso de optimizar el Sitio Web para Mejorar su visibilidad en los Motores de Búsqueda como Google. Posicionamiento en la Búsqueda

Optimizar para SEO: Los motores de búsqueda como Google prefieren Sitios Responsive y Sitios MOVIL-friendly en sus búsquedas estos Sitios tienen Prioridad.

Ya que los motores de búsqueda saben que las personas prefieren hacer Búsquedas desde su móvil.

pág 10 VER EN GUIA Ejemplo de como se van viendo funcionalidades en los diferentes dispositivos o diferentes tamaños de pantallas

- Fijense como crece.

NO HAY MANERA que lo que este en una PÁGINA WEB quede en una PANTALLA de MÓVIL. sería una columna MUY LARGA. SI OS SI hay que priorizar

- LAS DEL MÓVIL SON LAS FUNCIONALIDADES QUE SON OBLIGATORIAS PARA EL PRODUCTO DEBEN ESTAR SI OS SI.

- Los Desktop son más decorativos y tienen más elementos. Y no son obligatorias para que el producto funcione. Se colocan varias columnas se integran funcionalidades.

Ejemplo Proyecto

Funcionalidades
VIP
Básicas
que
se haces
a
DIARIO

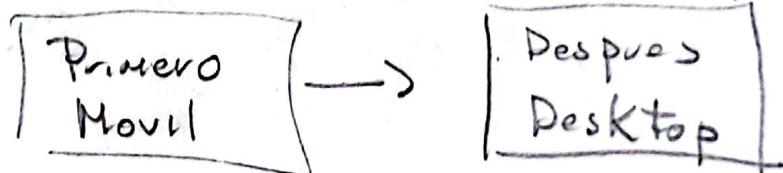
Básicas para Móviles

- Transferir
- Consultar Saldo
- Pago Móvi

Extras para PostTop

- Solicitar Referencias Bancarias
- PAGAR Servicios

Proyecto ~~~~~
SITIO WEB INSTITUCIONAL → Responsive



15

Para hacer un Diseño Responsivo se debe tener en cuenta estos conceptos:

Diseño Fluido - Flexbox vs Grid

Diseño Fluido: Es una Técnica en el Diseño Web que:

- UTILIZA UNIDADES RELATIVAS COMO PORCENTAJES
- EN LUGAR DE UNIDADES FIJAS COMO PIXELES

para que el contenido se adapte de manera flexible a diferentes TAMAÑOS de Pantalla

Para hacer esto existen 2 Herramientas CSS principales y extremadamente útiles que van a utilizar siempre:

① FLEXBOX (Flexible Box Layout)

Se utiliza para crear Diseños Unidimensionales organizando los elementos en fila o columna. Es especialmente útil para distribuir espacio y alinear elementos dentro de un contenedor, incluso cuando los tamaños son desconocidos o dinámicos.

- IDEAL PARA MENÚS Y BARRAS DE HERRAMIENTAS
- ALINEA ELEMENTOS EN FILA O EN COLUMNAS VERTICALMENTE O HORIZONTALMENTE

② GRID (Grid Layout)

⑥

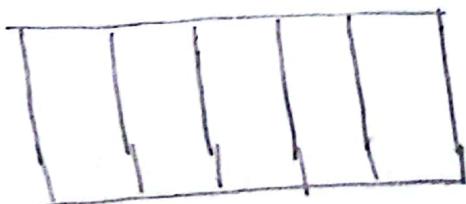
Es una herramienta para crear diseños bidimensionales, manejando filas y columnas.

Esquema
Estructura
Página
Web

Es ideal para crear páginas con layout más complejos y detallados en donde la relación entre filas y columnas es fundamental.

- Perfecto para layouts complejos
- Diseño de Estructuras Bidimensionales

Flexbox

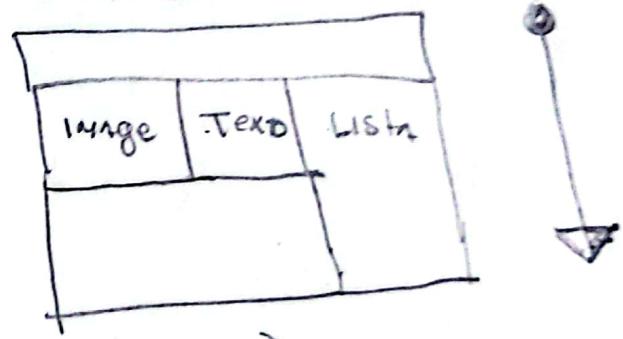


Una Dimensión



VS

GRID



Dos Dimensiones



Ojo Deben Aprender

Bien GRID

Estas Herramientas No son EXCLUSIVAS

Se pueden usar las 2 en una página
Ejem en una Página de Películas

PELÍCULA 1	PELÍCULA 2	PELÍCULA 3	PELÍCULA 4
TÍTULO			
CATEGORÍA			
DURACIÓN			
Película 5	Película 6	Película 7	Película 8

DISTRIBUCIÓN DE PELÍCULAS
HACEN CON GRID
Y LOS PETALLES
• TÍTULO
• CATEGORÍA } CON
• DURACIÓN } FLEXBOX

5 ▷ Buenas Prácticas para Diseño Responsive

(1)

① Pruebas Múltiples

Probar en diversos dispositivos y resoluciones

② USAR UNIDADES RELATIVAS

USAR em, rem, %, vh, vw
en lugar de pixeles

③ EVITAR VALORES FIJOS

No usar unidades fijas anchos o altos
Ejemplo: 70 x 80 pixeles

sino relativos

USAR 70% de pantalla

④ Menús Adaptativos

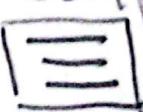
Implementar Menús Hamburguesas o Drop Downs.

Menús
Drop Downs

Son menús que muestran una lista de opciones cuando se hace clic o se pasa el cursor sobre un elemento principal. Son comunes en dispositivos móviles como en dispositivos desktop o escritorio

Menús

Hamburguesa: es un ícono que al hacer clic, revela un menú de navegación oculto.

El ícono suele estar compuesto por 3 líneas horizontales  similar a una hamburguesa

Es comúnmente usado en móviles, pero también puede encontrarse en escritorio

No solo esto es suficiente para hacer un diseño responsive.

- No todo se resuelve con porcentajes porque podemos achicar tanto un elemento que no sea visible o no se pueda leer o agrandar tanto algo que un elemento EJ: Imagen se haga demasiado grande. Para solucionar esto existen los

Breakpoints (o Puntos de Ruptura)

Son valores definidos en CSS que determinan en qué punto de una página web cambia su diseño para adaptarse a diferentes tamaños de pantalla

Los **Breakpoints** se utilizan en el diseño responsive para asegurar que un sitio web se vea bien y sea funcional tanto en dispositivos móviles como en tablets y computadoras de escritorio

Son valores específicos de Ancho de pantalla (en pixeles) en los que decides que tu diseño debe cambiar.

Breakpoint son los puntos para separar los distintos de pantallas

- Móvil
 - Tablet
 - Escritorio
- } PANTALLAS MÁS COMUNES

Se reestructura el diseño según el
TAMAÑO de pantalla

Enfoques hay que usar UNIDADES

Relativas Y

Breakpoint

Ejemplo

/* Estilos base (para Móviles) */

```
body {  
    font-size: 14px;  
    padding: 10px;  
}  
  
← Redefinir tamaño de fuente
```

/* Tablet (768px en adelante) */

```
@media (min-width: 768px) {  
    body {  
        font-size: 16px;  
        padding: 20px;  
    }  
}
```

/* Desktop (1024px en adelante)

```
@media (min-width: 1024px) {  
    body {  
        font-size: 18px;  
        padding: 30px;  
    }  
}
```