

Diseño de Interfaces de Usuarios (UI Design)

Mag. Eder Ramiro Quispe Vilchez



Fundamentos para el diseño de interfaces de usuario







Proceso de prototipado

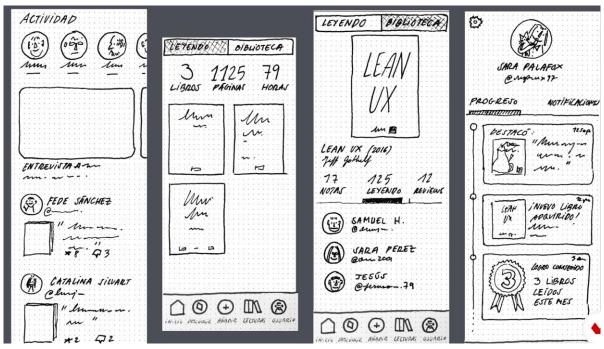






Sketch (Boceto)

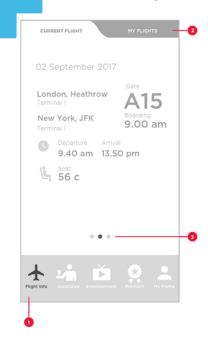


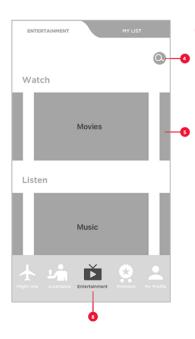


Validar ideas o propuestas de solución



Wireframe







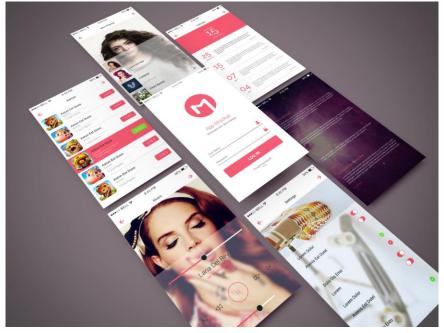
- Global Navigation. It displays
 the five main features of the app
- Secondary navigation. The user will access to the list of the upcoming and previous flights
- By swiping on left/right the user will see boarding pass and flight map
- Search icon. By clicking on it, the search bar will appear along with the keyboard
- Carousel. It will display the list by sliding left/right
- Different colour of the section icon, once selected
- Backward arrow to navigate back
- Two different options for watching: on screen and on phone
- Possibility to add to My List. The user can watch it later by accessing into the section My List.

*Valida el contenido visual y la estructura o distribución de la arquitectura de información *Se definen los componentes o controles visuales denominados "Call To Actions - CTAs"

NO es "Cliqueable"







Valida la identidad visual o imagen institucional: esquema de colores, tipografía, estilo visual, gráficos, entre otros)

NO es "Cliqueable"







Valida los flujos de interacción que puede experimentar el usuario

SI es "Cliqueable"



Ciclo de prototipado







¿Qué es Prototipar y para qué sirve?



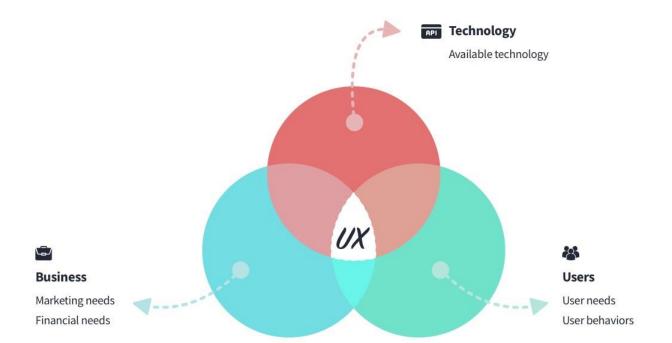
Prototipar sirve para:

- ✓ Explorar la experiencia de usuario
- ✓ Crear un medio de comunicación visual
- ✓ Construir empatía
- ✓ Alinear lo que pensamos con las necesidades de las personas
- ✓ Tomar decisiones

Diseño de interfaces de usuario para productos digitales











La experiencia de usuarios (UX) como insumo para el diseño de Interfaces de Usuario (UI)







La experiencia de usuarios (UX) como insumo para el diseño de Interfaces de Usuario (UI)

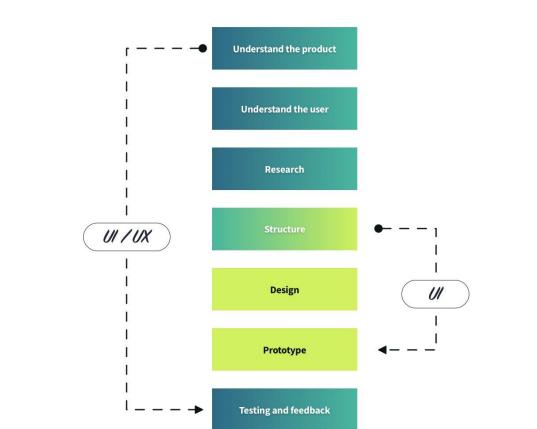






La experiencia de usuarios (UX) como insumo para el diseño de Interfaces de Usuario (UI)







Design

Elements

Las cosas que componen un diseño.

Line

Shape

Direction

Size

Texture

Colour

Principles

Qué hacemos con esos elementos

Balance

Proximity

Alignment

Repetition

Contrast

Space



A line is a mark between two points. There are various types of lines, from straight to squiggly to curved and more. Lines can be used for a wide range of purposes: stressing a word or phrase, connecting content to one another, creating patterns and much more.

COLOR

Color is used to generate emotions, define importance, create visual interest and more. CMYK (cyan/magenta/yellow/ black) is subtractive; RGB (red/green/blue) is additive.

Some colors are warm and active (orange, red); some are cool and passive (blue, purple).

There are various color types (primary to analogous) and relationships (monochromatic to triad) worth learning more about as well.



Texture relates the to surface of an object, the look or feel of it. Concrete has a rough texture; drywall has a smooth and subtle texture. Using texture in design is a great way to add depth and visual interest. Printed material has actual, textile texture while screen material has implied texture.

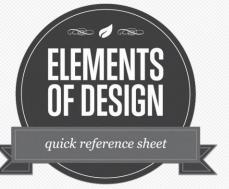


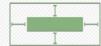
Height + width = shape. We all learned basic shapes in grade school - triangles, squares, circles and rectangles. Odd or lesser seen shapes can be used to attract attention.

There are three basic types of shape: geometric (triangles, squares, circles etc), natural (leaves, animals, trees, people), and abstracted (icons, stylizations, graphic representations etc).



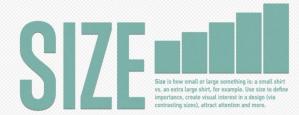
Value is how light or how dark an area looks. A gradient, shown above, is a great way to visualize value – everything from dark to white, all the shades in-between, has a value. Use value to create depth and light; to create a pattern; to lead the eye; or to emphasize.





Space is the area around or between elements in a design. It can be used to separate or group information. Use it effectively to: give the eye a rest; define importance; lead the eye through a design and more.







CONTRAST

COLOR

SIZE/SHAPE

TONE/VALUE



DIRECTION

Unique elements in a design should stand apart from one another. One way to do this is to use contrast. Good contrast in a design - which can be achieved using elements like color, tone, size, and more - allows the viewer's eye to flow naturally.

To the left, you can see 4 ways to create contrast in your design.

quick reference poster

REPETITION

Repetition breeds cohesiveness in a design. Once a design pattern has been established - for example, a dotted border or a specific typographic styling - repeat this pattern to establish consistency.

The short version?

Establish a style for each element in a design and use it on similar elements.



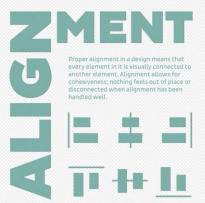
Ejemplo



visual unity in a design. If should be placed in close Doing so minimizes visual

located on the other side







UI Design Elements

- Language (Lenguaje)
- Colour (Color)
- > Imagery (Imágenes)
- > Typography (Tipografía)
- > Icon & Symbol (Íconos y Simbolos)



Language

El lenguaje tiene el poder de establecer el estado anímico (mood) cuando se interactúa con una interfaz de usuario.

El lenguaje tiene que emplear un conjunto de palabras que pueden aplicarse para establecer la dirección del diseño. Los tonos pueden variar según la intención y decisiones del propósito de la interfaz de usuario (estricto, científico, entretenido, divertido, entre otros).



Language

Clear jargon-free, offers context

Concise economical, frontloaded

Useful directs next action



Language

Original	Failure An authentication error has occurred OK
Clear	Sign-in error You entered an incorrect password OK
Clear, Concise	Wrong password OK
Clear, Concise, Useful	Wrong password TRY AGAIN RECOVER PASSWORD



Colour

El color también establece el mood, dado que los humanos responden a él de forma emotiva y subjetiva.

El color puede ayudar a mostrar estados como pasivo (inactive), activo (touch / hover) o activado (press / click).



Colour

VISUAL IDENTITY DECIDING ON KEY COLORS

RED

Visceral, bold, courageous, energetic. Stimulates appetite and the pituitary gland. Increases heart rate, creates urgency often seen in clearance, used for impulsive shoppers.

ORANGE

Friendly, cheerful, confider fun, vitality, lighter shades appeal to upscale market. Signifies aggression, Creates call to action: Buy, Sell, Subscribe. Found in impulsive shoppers.

YELLOW

Represents optimism, clarity, warmth, positivity, Eyes see yellow first, great for POS display.

BLACK

Prestige, serious, bold, classic, powerful, works well for expensive products.

GREEN

Balance, harmony, health, growth, freshness, deep greens are associated with prestige. Used to relax in stores, associated with wealthy, has long been a symbol of fertility.

BLUE

Trustworthy, strong, dependable, secure, preferred by men, popular in corporate because its productive and non-invasive.

PURPLE

Wise, creative, imaginative, royalty, lavender evokes nostalgia, sentimentality. Used often in beauty, or anti-aging products, used to soothe or calm.

WHITE

Suggests cleanliness and sterility, gives a sense of refinement, indicates space and openness, encourages the clearing of clutter, clarity, purity, simplicity, sophistication, freshness



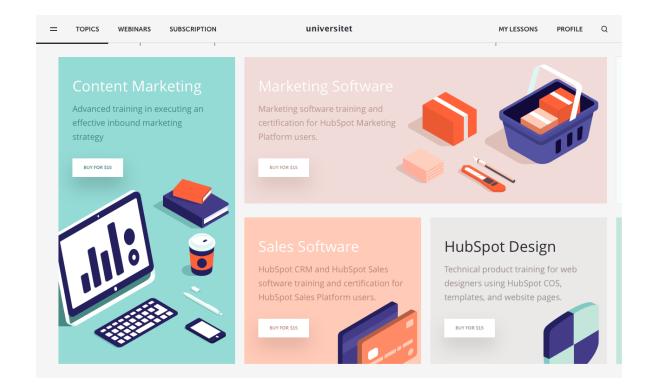
Imagery

Formas, ilustraciones, fotografías, rendering en 3D, etc.

Pueden servir como contenido, mood y navegación en el contexto del diseño de UI



Imagery





Typography

Puede funcionar para guiar o explicar el contexto de una app o website.

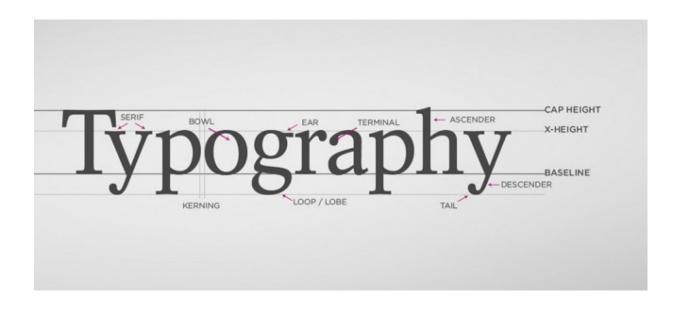
Representación del contenido que consumimos o visualizamos.

Complementan la explicación de botones o etiquetas.

Proporciona al producto una identidad.



Typography





Icon & Symbol

Icon, representación visual de algo relativamente realista (pictorial).

Symbol, no luce necesariamente como lo que representa (non-pictorial).

- Actúan como elementos de interfaz representando ciertas acciones.
- Pueden actuar como representación instantánea de un producto, marca o compañía.



Arquitectura de información para productos digitales

by sorting out things like this:



CLASSIFICATION and HIERARCHY



LABELS and TAGGING

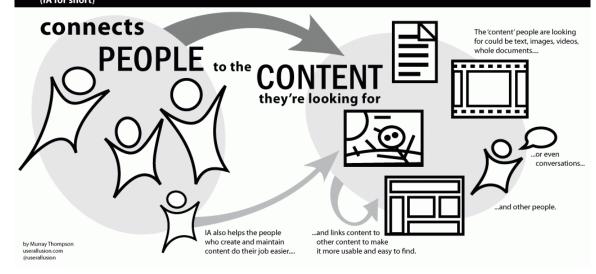


WAYFINDING



SEARCH

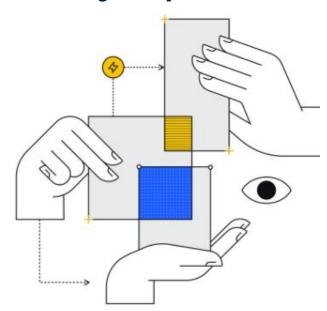
INFORMATION ARCHITECTURE



information-architecture

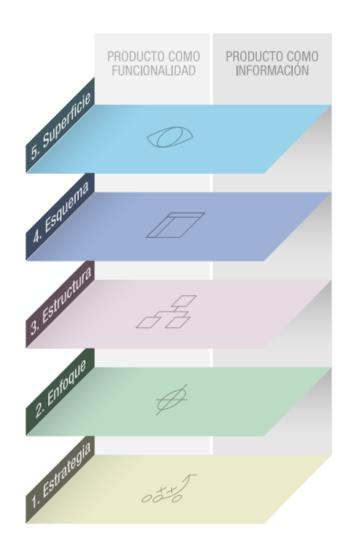


Relación entre Interfaces Digitales, diseño de la Experiencia del Usuario y Arquitectura de información





Relación entre Interfaces Digitales, diseño de la Experiencia del Usuario y Arquitectura de información



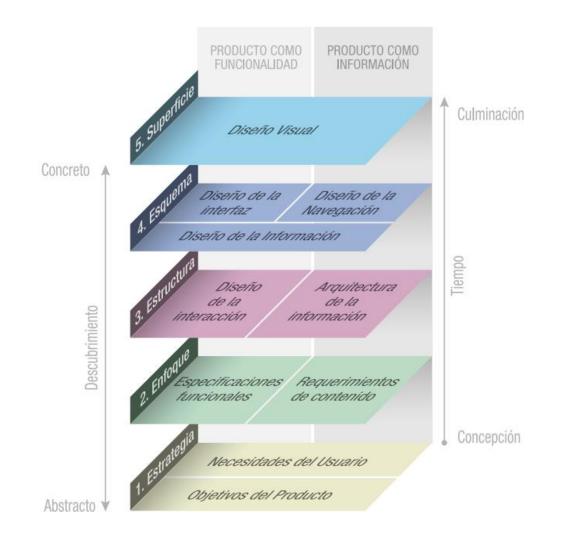


Relación entre
Interfaces Digitales,
diseño de la Experiencia
del Usuario y
Arquitectura de
información





Relación entre Interfaces Digitales, diseño de la Experiencia del Usuario y Arquitectura de información

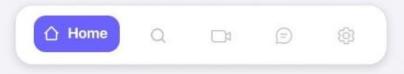




Componentes visuales para el diseño de interfaces de usuario

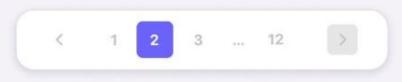
1. Botonera

Una botonera es una manera simple y efectiva de mostrar diferentes páginas de un contenido en una web o aplicación móvil.



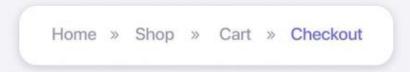
2. Paginación

Paginación es el proceso de dividir los contenidos de un sitio web, o secciones de contenidos de un sitio web en páginas discretas.



3. Breadcrumbs

Una miga de pan o breadcrumb es un tipo de navegación generada que revela la locación del usuario en un sitito web o aplicación web.



4. Slider

Los sliders son a menudo los controles UI de elección que deja a los usuarios seleccionar un valor o rango de un set de opciones fijas.



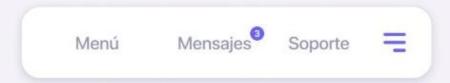
5. Tags

Los tags o etiquetas es un elemento interactivo presentado con una palabra clave o frase que permite al usuario moverse rápidamente en los elementos marcados con él.



6. Notificaciones

Una notificación es una actualización de mensaje que anuncia algo nuevo para ver al usuario.



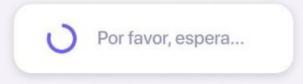
7. Barra de Progreso

Una barra de progreso o steppers indica donde está el usuario, y como avanzan a través de una serie de pasos de un proceso.



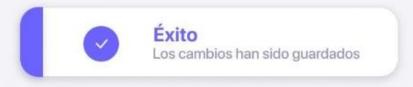
8. Cargador

Los cargadores informan al usario sobre la carga o proceso de computación que lleva a cabo el sistema.



9. Mensaje de éxito

Es un pequeño mensaje que se muestra en la parte superior en una caja en el medio de la pantalla y desaparece en sí mismo después de unos segundos.



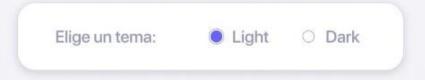
10. Pestañas

Las pestañas permiten a los usuarios acceder fácilmente a distintas áreas de un sitio o diferentes apartados de una página individual.

Perfil Usuarios Suscripciones Configuración

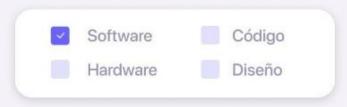
11. Botón de opción/Radio button

Generalmente son usados cuando hay una lista de 2 o más opciones que son mutuamente excluyentes y el usuario debe seleccionar exactamente una de las opciones.



12. Checkbox

Los checkbox presentan a los usuarios un rango de opciones, desde el cual el usuario puede seleccionar un número de opciones para completar el formulario.



13. Tooltips

Los tooltips o información de herramientas son etiquetas de texto que aparecen cuando el usuario se cierne sobre él, se centra en él o da un tap en el elemento. Esto contiene una breve ayuda de texto acerca de la función.

Si necesitas ayuda, aquí podrás acceder a los tutoriales.

OK

14. Buscador

El buscador es un elemento del diseño Ul muy común que permite al usuario buscar cosas en un sitio web o en una aplicación móvil.



13. Tooltips

Los tooltips o información de herramientas son etiquetas de texto que aparecen cuando el usuario se cierne sobre él, se centra en él o da un tap en el elemento. Esto contiene una breve ayuda de texto acerca de la función.

Si necesitas ayuda, aquí podrás acceder a los tutoriales.

OK

14. Buscador

El buscador es un elemento del diseño Ul muy común que permite al usuario buscar cosas en un sitio web o en una aplicación móvil.



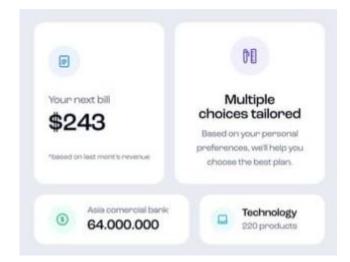
Uso Cards

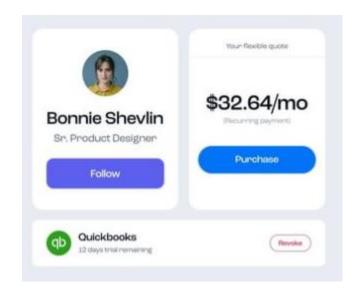
Sessions

You need to pay

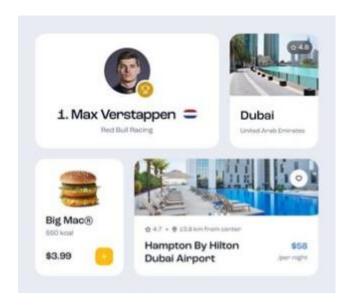
\$409

After payment, we will start the process immediately building a business.

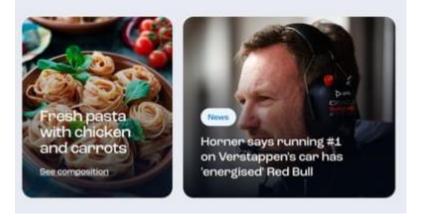




Uso Cards







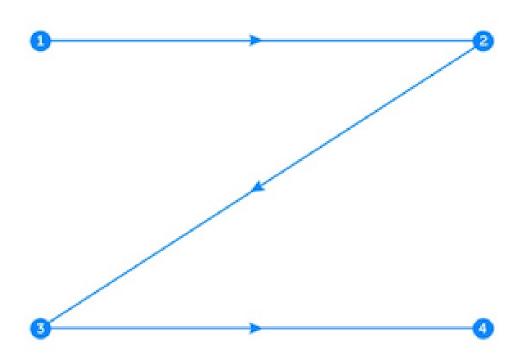


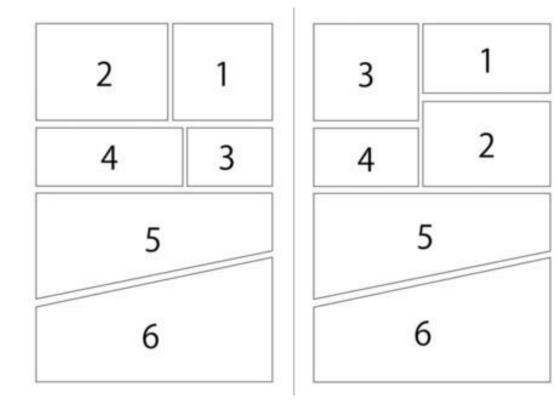
Patrones de diseño de UI para sistemas web

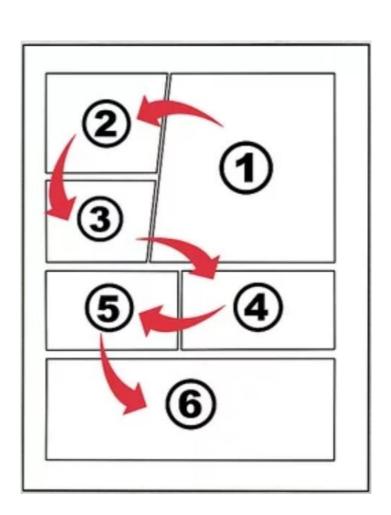


¿Cómo leemos?







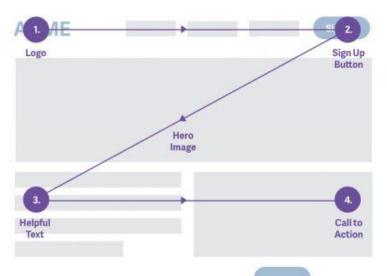






Patrón Z

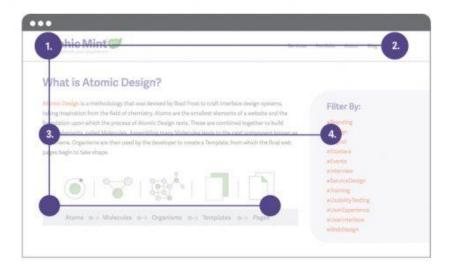


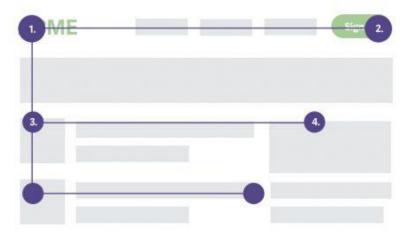


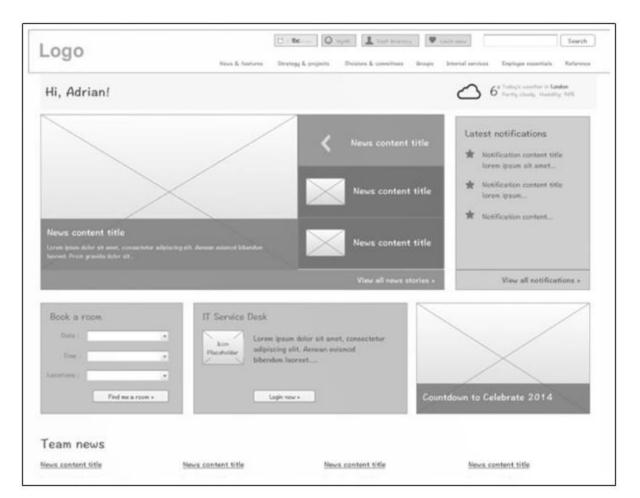


Patrón F



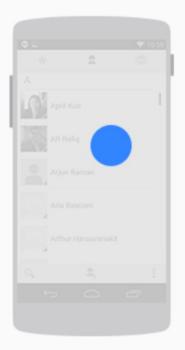




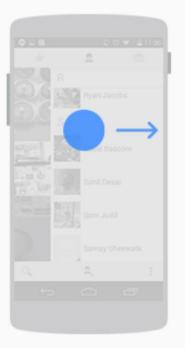




Patrones de diseño de UI para aplicaciones móviles







Touch Long press Swipe or drag



Long press drag



Double touch



Double touch drag

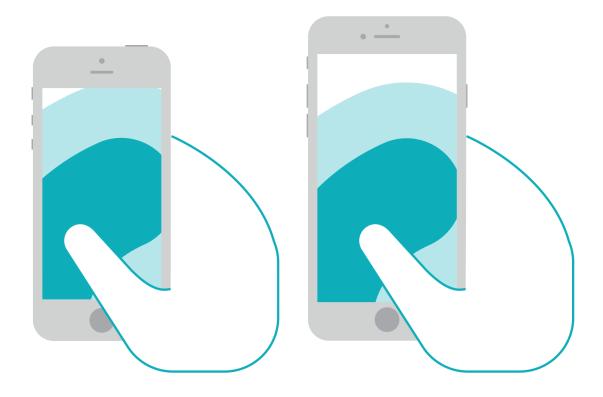


Pinch open

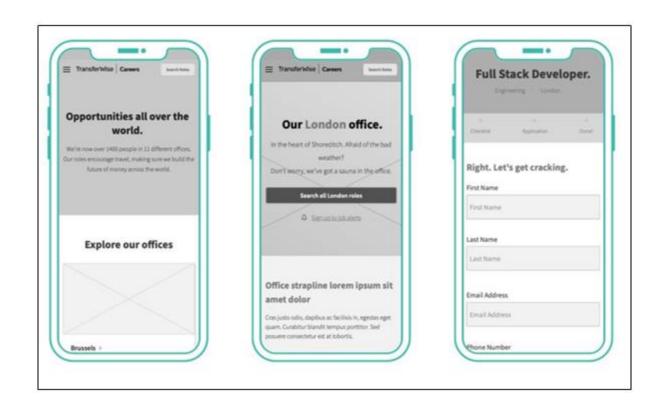


Pinch close

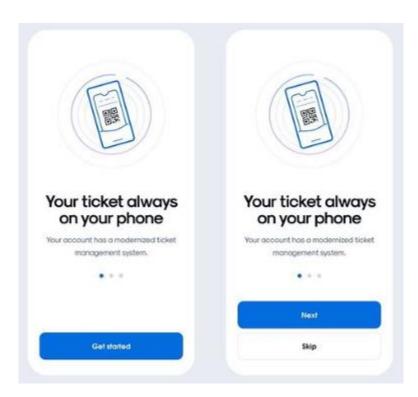




how-do-users-really-hold-mobile-devices







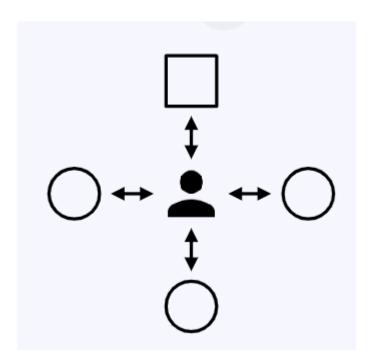
mobile design patterns



Diagramas de flujos de usuario (User Flow Diagram) para el diseño de interacción con productos digitales



El diseño de interacción es la creación de un diálogo entre una persona y un producto, sistema o servicio.





Una forma más simple de pensar en el Diseño de Interacción es que es la configuración del Comportamiento.

El comportamiento está determinado por 5 variables: (1.) Un ser humano (usuario/cliente),(2.)Un producto, sistema, servicio,(3.)La suma de las interacciones del ser humano con un producto, sistema o servicio,(4.)La suma de las emociones del ser humano durante y después de su(s) interacción(es),(5.)Tiempo

A human



A product, system or service

The humans
physical interactions
with the product,
system or service.



The humans emotions (how they feel) during and after these interactions.



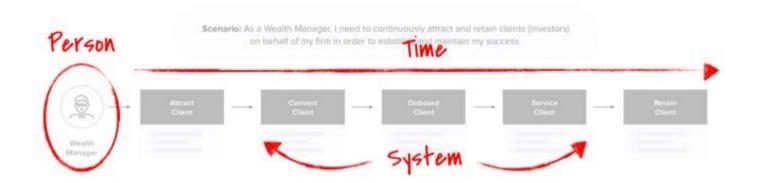


Task flows



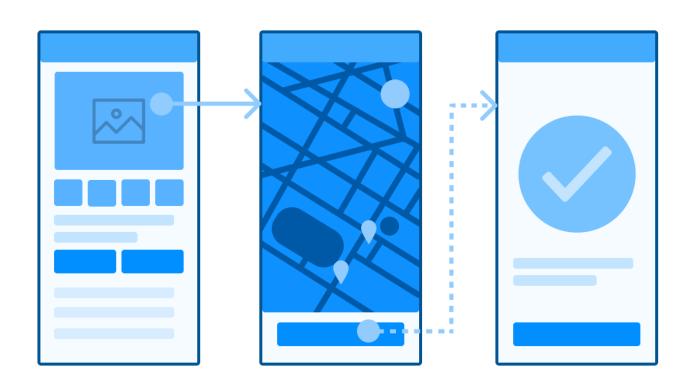


Task flows



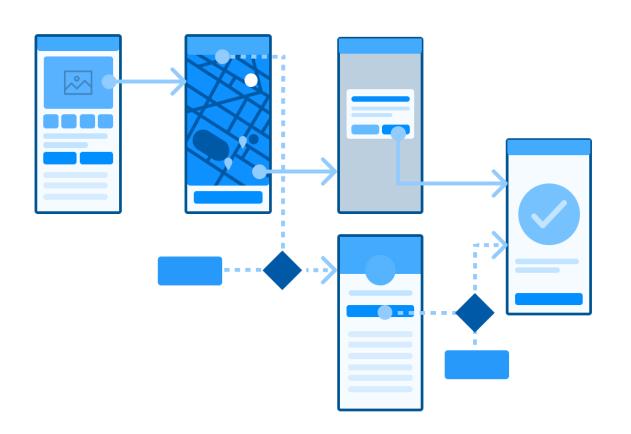


Wireflows



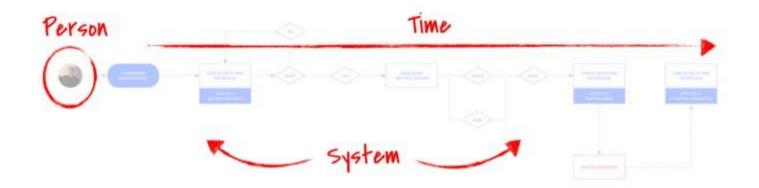


User flows

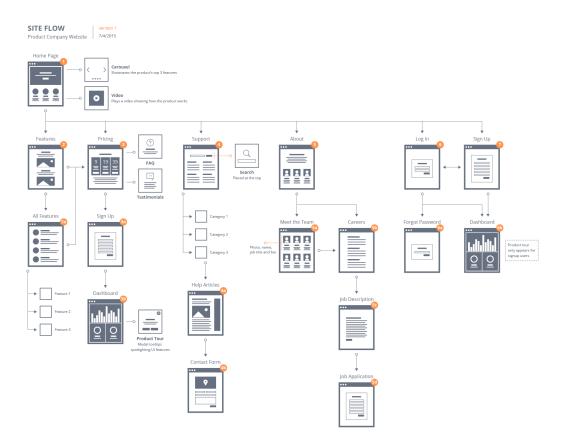




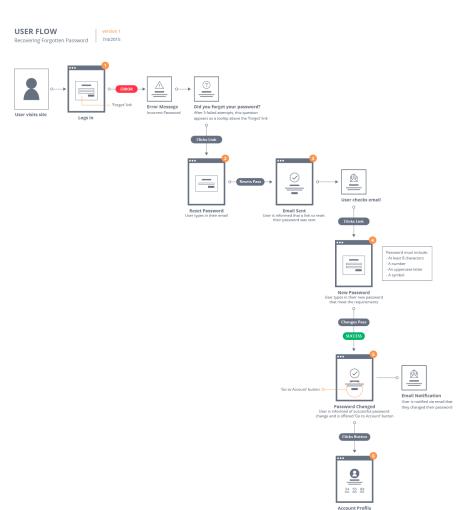
User flows



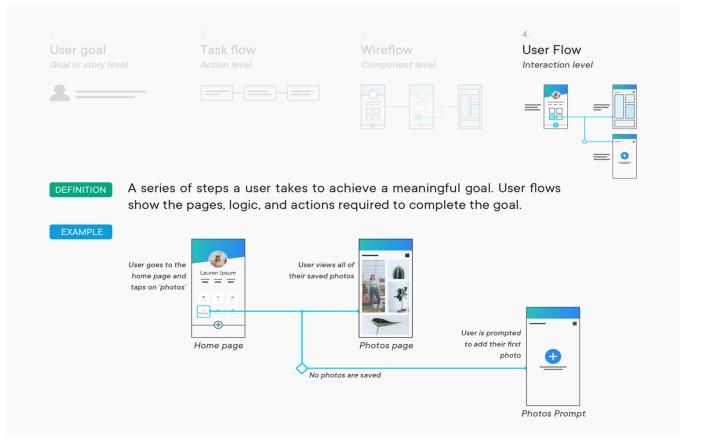
Site Flow <> User flows







User flows



Herramientas y Técnicas

Prototipado

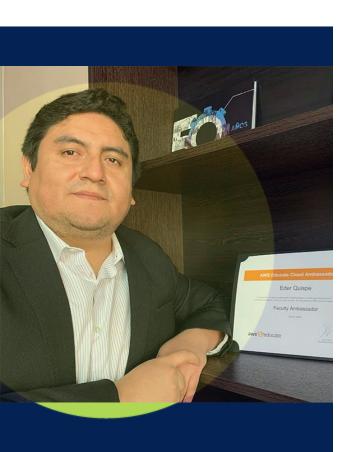
- https://www.figma.com/
- https://www.invisionapp.com/
- https://www.adobe.com/la/products/xd.html
- https://balsamiq.com/wireframes/
- https://www.axure.com/
- https://www.uxpin.com/
- https://www.mockflow.com/

Técnica "User Flow"

https://overflow.io/







Muchas gracias

Mag. Eder Ramiro Quispe Vilchez

eder.quispe@pucp.edu.pe

https://www.linkedin.com/in/eder-quispe-vilchez/