

Estrategias de diseño

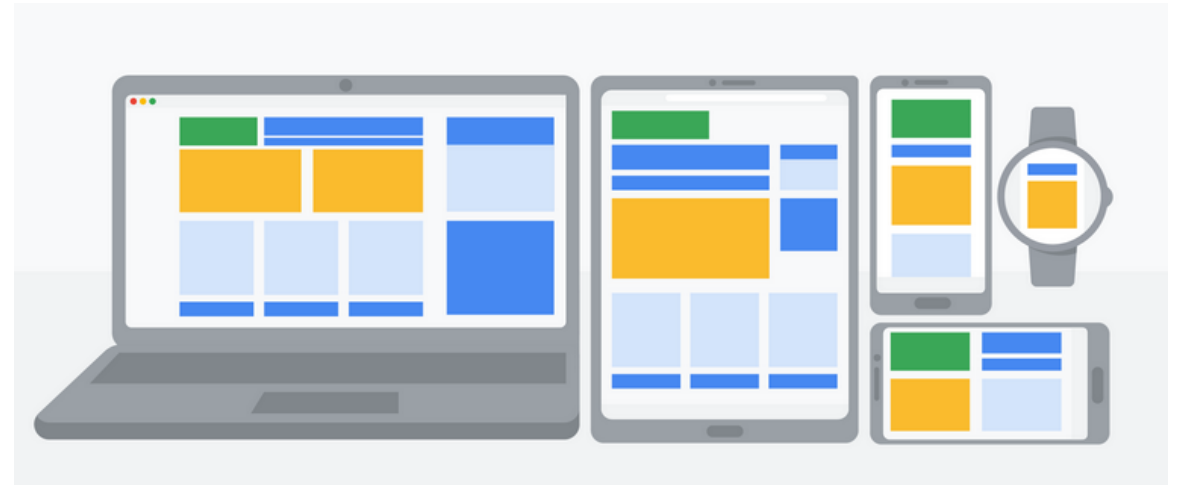
Elementos del diseño

Los cinco elementos del diseño de UX

- **Estrategia:** La capa inferior es la estrategia, donde sientas las bases de tus objetivos de diseño. Estos objetivos se basan en las necesidades de los usuarios y los objetivos comerciales del producto.
- **Alcance:** La siguiente capa es el alcance, donde determinas el tipo de producto que estás creando. En este punto, tendrás en cuenta el tipo de características y contenido que desees incluir en el producto.
- **Estructura:** La capa intermedia es la estructura. Aquí, descubrirás cómo organizar su diseño y cómo quieres que los usuarios interactúen con el producto.
- **Esqueleto:** El esqueleto es la maquetación del producto. Al igual que la disposición de los huesos le da forma a la piel, la capa de esqueleto detalla cómo funciona tu diseño y, al igual que en uno real, los usuarios no podrán ver su funcionamiento interno.
- **Superficie:** La capa superior, la superficie, representa la apariencia del producto para los usuarios. La superficie representa la interfaz que los usuarios ven y con la que interactúan. La superficie sería como la ropa o el maquillaje que usas, visibles para el mundo exterior.

Diseñar experiencias multiplataforma y las cuatro C

- Al diseñar un nuevo producto o característica, es importante pensar en los diferentes tipos de plataformas en las que se experimentará el diseño. Como recordatorio, una **plataforma** es el medio en el que los usuarios experimentan tu producto. Algunas plataformas comunes son:
 - Computadoras de escritorio
 - Computadoras portátiles
 - Teléfonos móviles
 - Tabletas
 - Wearables, como relojes inteligentes
 - Televisores
 - Pantallas inteligentes



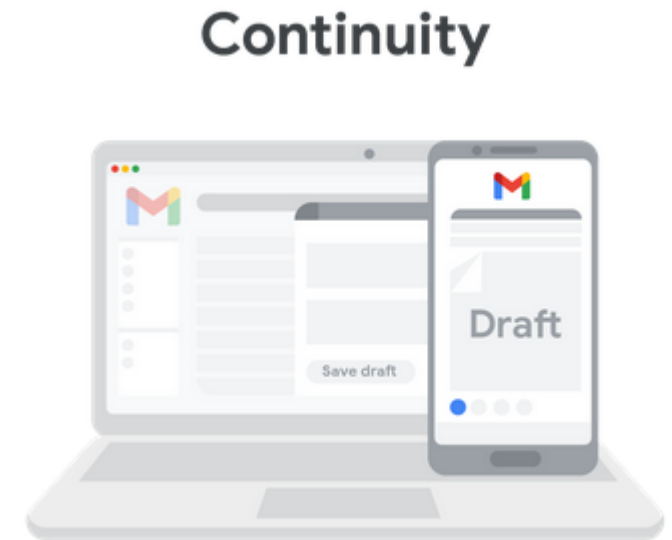
Las cuatro C del diseño multiplataforma

- **Consistencia:** La mayoría de las empresas tienen pautas de diseño específicas que deben seguirse para mantener la consistencia con su identidad de marca, que tiene que ver con la apariencia visual y la voz de una empresa.
- Al diseñar un producto, es esencial mantenerse fiel a las pautas de marca de la empresa para mantener la consistencia en todas las plataformas e incentivar el conocimiento de la marca.
- Mantener un diseño coherente ayuda a mejorar la experiencia del usuario y generar confianza, porque los usuarios pueden esperar que el diseño se sienta conocido en todas las plataformas y productos.



Continuidad

- Para proporcionar a los usuarios una experiencia fluida a medida que usan distintas plataformas, los diseñadores de UX también deben priorizar la continuidad. La continuidad en el diseño significa que los usuarios pueden mantener su progreso a medida que pasan de una plataforma a la otra.
- La experiencia del usuario en cada plataforma puede ser ligeramente diferente, pero la funcionalidad del producto debe seguir estando conectada. Sin continuidad, los usuarios podrían frustrarse si el progreso de su experiencia no se traslada al resto de las plataformas



Contexto

- También es importante considerar el contexto de cada plataforma para la que estás diseñando. Esto significa pensar en cuándo y cómo prefieren interactuar los usuarios con ciertas funciones en diferentes plataformas.



Complementariedad

- Una forma de crear una excelente experiencia de usuario multiplataforma es asegurarse de que el diseño de cada plataforma le ofrezca algo nuevo al usuario. Tener en cuenta de qué forma cada plataforma podría enriquecer de manera única la experiencia general del usuario es la mejor manera de crear diseños de UX complementarios.



Ejemplos de experiencia multiplataforma

- Youtube
- WebMed
- Airbnb

Accesibilidad

¿Qué es exactamente la accesibilidad global?

Introducción

- No hay dos usuarios exactamente iguales. Las discapacidades físicas y cognitivas, así como los factores ambientales, pueden impedir que las personas se involucren plenamente con la tecnología: hardware, software y más.
- Como investigadores de UX, a menudo encontramos problemas similares, a veces incluso idénticos, que afectan la capacidad de los usuarios para interactuar con su tecnología; y si bien las restricciones entre usuarios y casos de uso varían, las implicaciones de diseño son similares. Por ejemplo, la luz del sol, la visión deficiente o la pantalla de un teléfono rota pueden ser factores que motiven la necesidad de mejores relaciones de contraste.

Sea consciente de representar a los usuarios de manera inclusiva

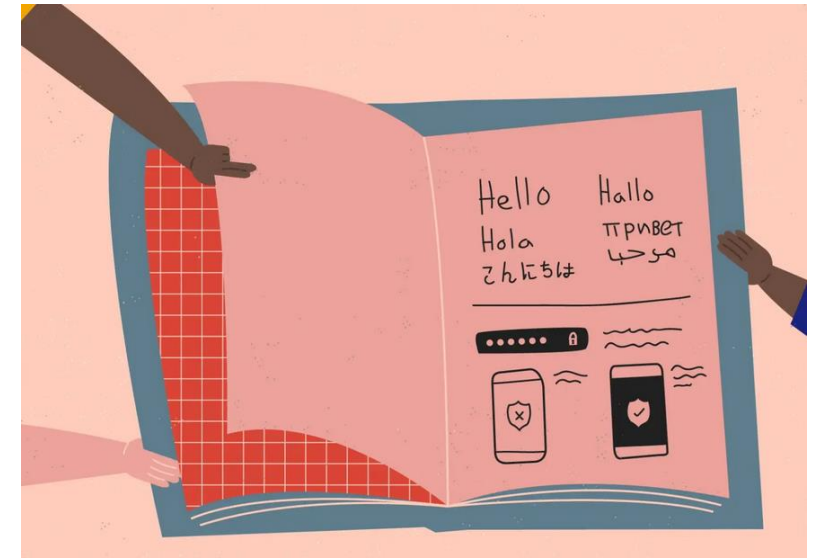
- Los diseñadores y desarrolladores de aplicaciones a menudo imaginan un usuario "objetivo", que está representado en las elecciones de diseño, la incorporación y el marketing: alguien de la población mayoritaria debido a suposiciones familiares.
- No excluya a las personas con discapacidades del avance y uso significativo de su aplicación; Amplíe su idea del “promedio” en las opciones de representación.
- Recuerde que la representación no significa agregar una foto simbólica en solitario de un usuario de tecnología con discapacidad, sino aspirar verdaderamente a una inclusión más amplia en la sociedad.

Estrategias

- Incluya representaciones diversas en su solicitud: raza, vestimenta, capacidad física y clase social.
- Presta atención a los detalles, ya que hablan por sí solos. ¿Muestras zurdos en tus ilustraciones? ¿Prótesis en tus personajes? ¿Estos usuarios tendrán la misma experiencia al interactuar con su producto?
- Aprenda sobre el diseño local y adopte la estética que encuentre en el lenguaje visual y las imágenes de su aplicación.

Adaptarse a diferentes niveles de alfabetización y muchos idiomas diferentes.

- El inglés es el idioma más dominante en la web, pero a nivel global, no se habla ni se entiende tan ampliamente. India tiene 22 idiomas oficiales con más de un millón de hablantes cada uno, y una cuarta parte de la población india no está alfabetizada. Para las personas con discapacidad, la tasa de alfabetización es aún menor. Cuando estos usuarios abren su aplicación, pueden confiar en símbolos e imágenes, potencialmente con ayudas de accesibilidad, para realizar tareas.



Estrategias

- Utilice un español sencillo y básico y evite la jerga.
- Traduce a los idiomas con los que tus usuarios se sientan más cómodos para leer. Pruebe varios idiomas y flujos de texto en la interfaz de su aplicación. Por ejemplo, el árabe ocupa más espacio vertical y se representa de derecha a izquierda.
- Mantenga sus oraciones cortas y proporcione pistas gráficas para guiar a los usuarios analfabetos y a las personas con discapacidades cognitivas. La combinación de texto con imágenes, como un menú escrito con íconos claros, permite un acceso más fácil y rápido en todos los niveles de alfabetización.
- Evite estructuras jerárquicas complejas, como menús, pestañas o menús desplegables, ya que es más probable que los usuarios se pierdan; Además, quienes acceden a su aplicación con un lector de pantalla pueden necesitar mucho tiempo para encontrar lo que buscan.
- Minimiza la necesidad de escribir o buscar texto. Siempre que sea posible, permita la entrada de voz, campos de texto de autocompletar y presente interfaces navegables.

Capacite a sus usuarios en lo que respecta a privacidad y protección

- Las personas analfabetas o con discapacidad visual a menudo dependen de otros para sus actividades diarias. Es posible que dependan de familiares, amigos o cuidadores para que los ayuden a conseguir lugares o realizar tareas privadas, como pagar facturas y crear cuentas.
- Los usuarios que escuchan contenido a través de lectores de pantalla o que escuchan señales audiovisuales pueden enfrentar problemas de privacidad porque las personas que los rodean pueden escuchar su contenido personal. El acoso en línea por motivos de discapacidad, junto con el género, la religión o la clase social, es otro problema común.
- Como resultado, las personas con discapacidad son especialmente reticentes a compartir información personal como números de teléfono o fotografías, lo que puede dificultar aún más la participación en línea.

Estrategias

- Ayude a los usuarios a tomar conciencia de sus opciones y controles de privacidad. Haga que estos controles sean fáciles de descubrir y acceder.
- Explicar claramente la seguridad y el manejo de datos de la información personal. Permita que los usuarios ajusten su configuración de privacidad y brinde la máxima transparencia sobre cómo terceros u otras personas pueden acceder a sus datos.
- Permita que los usuarios que comparten el mismo dispositivo descubran fácilmente controles para eliminar contenido privado, como consultas de búsqueda o recomendaciones, cambiar de cuenta fácilmente y obtener información sobre los modos privados.
- Permita a los usuarios denunciar abusos o eliminar contenido confidencial o dañino fácilmente y mostrar resultados inmediatos.
- Permita que las personas realicen copias de seguridad o exporten información desde su aplicación en caso de que pierdan o les roben el teléfono.

Cree excelentes experiencias de usuario para dispositivos modestos

- Las personas que viven en mercados emergentes suelen depender de dispositivos económicos. Cuando Jonah tenía tres años y crecía en Yakarta, Indonesia, una infección ocular lo dejó con discapacidad visual en un momento en el que había poca conciencia sobre las necesidades de accesibilidad. Hoy, Jonah tiene 19 años y ayuda a sus padres a administrar la tienda de su vecindario. Utiliza la cámara de su asequible teléfono Evercross para ampliar objetos sin conexión y accede al mundo online a través de un paquete de datos móviles prepago.
- Tenga en cuenta que los dispositivos más antiguos y menos costosos pueden tener un almacenamiento interno limitado o procesadores lentos que se ejecutan en sistemas operativos obsoletos, lo que puede ralentizar el uso (o desalentarlo por completo) y diseñar su producto para una variedad de modelos.

Estrategias

- Pruebe su diseño y renderizado en 480 x 800 px y tamaños de pantalla inferiores a 4 pulgadas.
- Reduzca el tamaño de descarga de su aplicación u ofrezca una versión "ligera".
- Proporcione controles y visibilidad del almacenamiento del dispositivo y permita a los usuarios eliminar fácilmente el contenido.
- Controle los procesos de larga duración o de alta latencia para minimizar el uso de batería de su aplicación.

Asegúrese de que su aplicación funcione sin problemas en redes intermitentes y sin conexión

- La cobertura de red en los mercados emergentes suele ser lenta, escasa y/o impredecible; Como resultado, los usuarios pueden optar por velocidades más lentas como 2G o desactivar sus datos móviles manualmente para ahorrar dinero.
- Tenga en cuenta que los servicios de accesibilidad pueden requerir ancho de banda adicional de la red. Por ejemplo, una aplicación a la que se puede acceder mediante un lector de pantalla (lo que permite leer la página en voz alta para personas ciegas o con discapacidad visual) pero que no funciona bien en una red intermitente tiene una utilidad limitada.

Estrategias

- Haga que el contenido de su aplicación esté disponible sin conexión.
- Proporcione indicadores de progreso y otros cambios de estado con texto alternativo significativo para quienes acceden a los teléfonos a través de lectores de pantalla. La experiencia del usuario es crucial en comparación con la mala conectividad, incluso para quienes utilizan tecnologías de asistencia.
- Admite el almacenamiento en caché local de las entradas de los formularios para evitar la pérdida de datos y la frustración del usuario.
- Represente el contenido de forma progresiva y almacene previamente en caché el contenido de uso frecuente.
- Pruebe su aplicación en modo avión para simular una falta de conectividad.

Mantenga bajos los costos de uso

- La conectividad puede resultar costosa; En Uganda, por ejemplo, el acceso a Internet suele costar el 11 por ciento del ingreso de una persona promedio. Como resultado, muchas personas monitorean cuidadosamente su uso de datos y evitan instalar y/o usar aplicaciones con muchos datos. Recuerde que las tecnologías de asistencia generalmente retrasan los viajes de los usuarios, lo que resultará en sesiones en línea más largas y, en última instancia, costos más altos.

Estrategia

- Minimice el consumo de gran ancho de banda, incluidos vídeos, gráficos enriquecidos y actualización automática.
- Proporcione transparencia y control en aplicaciones con muchos datos.
- Mantenga las actualizaciones mínimas y relevantes. Explique el valor de cada actualización en un lenguaje sencillo.
- Permita que los usuarios prueben su aplicación o servicio de forma gratuita

Trate las configuraciones de accesibilidad como críticas, no solo como una lista de verificación

- Las personas con discapacidad utilizan una variedad de tecnologías de asistencia para acceder a las aplicaciones. Si crea su aplicación con esas funciones en mente, puede aumentar la cantidad de personas que pueden usar su producto. Recomendamos probar los componentes y los flujos de usuarios a través de su aplicación con regularidad con una variedad de tecnologías de asistencia y configuraciones de accesibilidad activadas.

Estrategias

- Familiarícese con la configuración de accesibilidad de los sistemas operativos en los que construye.
- Mantenga las tecnologías de asistencia a su alcance mientras crea y prueba nuevas funciones para garantizar que todo funcione sin problemas para todos los usuarios.
- Simule los casos de uso y los recorridos de los usuarios más importantes con la configuración de accesibilidad habilitada.
- Pruebe con usuarios reales en varios países con la mayor frecuencia posible para realizar un seguimiento del rendimiento de la aplicación y obtener información sobre cómo mejorar la experiencia del usuario.

Considere los contrastes ambientales como el sol y la sombra.

- En todas partes la gente utiliza sus dispositivos bajo la luz solar directa, pero esto es especialmente cierto en el sur global, donde gran parte del día se pasa a menudo al aire libre. En estos entornos, los diseños de pantalla de bajo contraste suelen ser particularmente difíciles de descifrar para las personas con baja visión. Si el contraste entre los componentes del diseño y el fondo no es lo suficientemente grande, es posible que se pierdan o pasen por alto información y posibilidades importantes.

Estrategias

- Haga que su aplicación tenga un alto contraste de forma predeterminada, incluidos todos los elementos de diseño de interacción y texto.
- Un contraste suficiente se define como una relación de contraste de 4,5:1 o superior para texto normal y de 3:1 para texto grande superior a 18p.
- Pruebe su aplicación con una pantalla atenuada, bajo un sol brillante y desde la perspectiva de personas con baja visión (mediante el uso de herramientas de simulación de visión).

El color tiene significado: úsalo sabiamente

- Los colores tienen una amplia variedad de implicaciones en diferentes contextos culturales. Por ejemplo, no se puede asumir que el color rojo implica alarma en todo el mundo, como ocurre en Estados Unidos.
- Además, más del 5% de la población masculina tiene algún tipo de daltonismo (a menudo sin diagnosticar) y es posible que no vea el color rojo como tal.
- Se recomienda evitar depender únicamente del color para comunicarse con los usuarios y, en su lugar, combinar acentos de color con otras señales visuales como contornos, trazos o patrones en negrita.

Estrategias

- Incluya elementos de diseño para garantizar que todos los que usan su aplicación reciban la misma cantidad de información, independientemente de su capacidad para ver o interpretar los colores.
- Utilice múltiples señales visuales para comunicar estados importantes de su aplicación.
- Utilice trazos, indicadores, patrones, texturas o hápticos para describir acciones y contenidos.
- Siempre combine imágenes e íconos con texto, especialmente en los botones de navegación y de llamado a la acción, para garantizar un acceso sólido.
- <https://www.color-blindness.com/coblis-color-blindness-simulator/>

Diseño para diversas condiciones de pantalla y capacidades de entrada.

- El porcentaje de personas en los mercados emergentes que usan un teléfono con la pantalla rota es significativo, y alrededor de una cuarta parte de los usuarios dijeron que continuarían usando sus teléfonos a pesar de cortarse el dedo con una pantalla rota. Las pantallas rotas pueden hacer que algunos objetivos táctiles sean difíciles de activar o completamente inalcanzables. Además, los usuarios con destreza manual limitada o temblores pueden tener dificultades para alcanzar elementos de la interfaz de usuario muy pequeños.

Estrategias

- Asegúrese siempre de que sus diseños funcionen tanto en modo vertical como horizontal. Esto garantiza una funcionalidad completa para las personas que necesitan montar sus dispositivos horizontalmente (por ejemplo, delante de su silla de ruedas), así como para aquellos con pantallas rotas y píxeles muertos.
- Su aplicación debe representar texto, fechas, horas, direcciones y números de teléfono en formato local sin cortar ni superponer texto.
- Revise sus diseños visuales a través de la lente de aumento y zoom, ya que los diseños a menudo se rompen cuando se amplían hasta un 200%.

La accesibilidad en la Web

Si alguna de estos no fuera cierto, los usuarios con discapacidad no podrán utilizar la Web.

- Principios generales
 - **Perceptible:** los componentes de información y de interfaz de usuario deben ser presentables para los usuarios de manera que puedan percibirlos.
 - Esto significa que los usuarios deben poder percibir la información que se presenta (no puede ser invisible para todos sus sentidos).
 - **Operable:** los componentes de la interfaz de usuario y la navegación deben ser operables.
 - Esto significa que los usuarios deben poder operar la interfaz (la interfaz no puede requerir una interacción que un usuario no pueda realizar).
 - **Comprensible:** la información y el funcionamiento de la interfaz de usuario deben ser comprensibles.
 - Esto significa que los usuarios deben poder comprender la información y el funcionamiento de la interfaz de usuario (el contenido o el funcionamiento no pueden estar más allá de su comprensión).
 - **Robusto:** el contenido debe ser lo suficientemente sólido como para que pueda ser interpretado de manera confiable por una amplia variedad de agentes de usuario, incluidas las tecnologías de asistencia.
 - Esto significa que los usuarios deben poder acceder al contenido a medida que avanzan las tecnologías (a medida que las tecnologías y los agentes de usuario evolucionan, el contenido debe permanecer accesible)

Principio: 1.- Percibible

- **Directriz 1.1.- Alternativas de texto:**
 - Proporcionar alternativas de texto para cualquier contenido no-textual para que pueda cambiarse en otras formas que la gente necesita, como estampado grande, braille, habla, símbolos o más simples lenguaje.
- **Directriz 1.2.- Medios basados en el tiempo:**
 - Proporcionar alternativas para los medios de comunicación basados en el tiempo.
- **Directriz 1.3 Adaptable**
 - Crear contenido que se pueda presentar de diferentes maneras (por ejemplo, diseño más simple) sin perder información o estructura.
- **Directriz 1.4 Distinguible**
 - Facilitar a los usuarios ver y escuchar contenido, incluyendo separar el primer plano de antecedentes.

Principio: 2.-Operable

- **Directriz 2.1 Teclado Accesible**

- Haz que toda la funcionalidad esté disponible desde un teclado.

- **Directriz 2.2 Tiempo suficiente**

- Provee a los usuarios tiempo suficiente para leer y usar contenido.

- **Directriz 2.3 Convulsiones y reacciones físicas**

- No diseñe el contenido de una manera que se sepa que causa convulsiones o reacciones físicas. Las páginas web no contienen nada que parpadee más de tres veces en un segundo período, o el flash está por debajo de los umbrales generales de flash y flash rojo.

- **Directriz 2.4 Navegable**

- Proporcionar maneras de ayudar a los usuarios a navegar, encontrar contenido y determinar dónde están.

- **Directriz 2.5 Modalidades de entrada**

- Facilitar a los usuarios el funcionamiento de la funcionalidad a través de varias entradas más allá del teclado.

Principio: 3.- Entendible

- **Directriz 3.1 Lectura**

- Haz que el contenido de texto sea legible y comprensible.

- **Directriz 3.2 Predecible**

- Haz que las páginas web aparezcan y funcionen de maneras predecibles.

- **Directriz 3.3 Asistencia de insumos**

- Ayude a los usuarios a evitar y corregir errores.

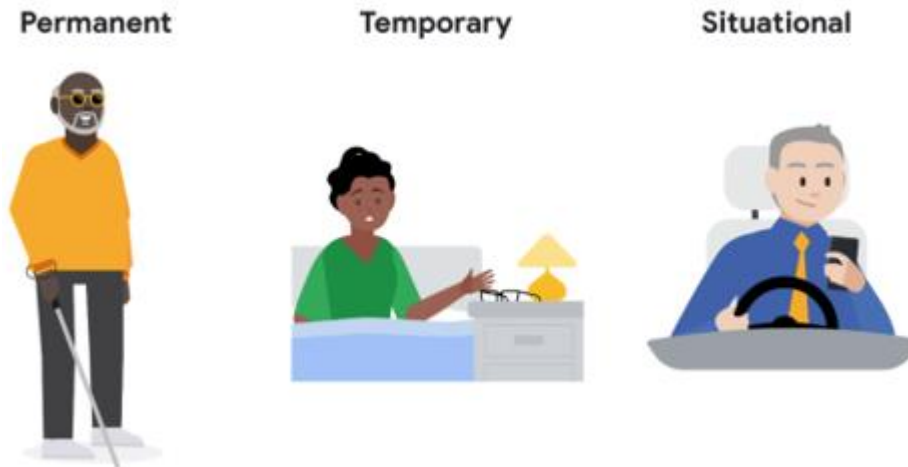
Principio: 4.- Robusto

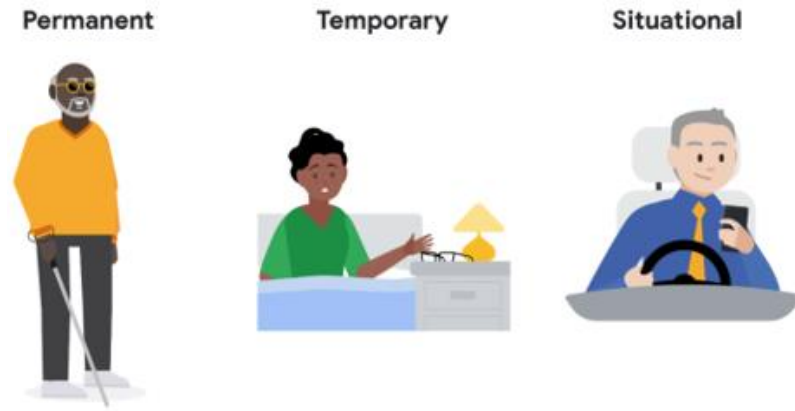
- **Directriz 4.1 Compatible**

- Maximice la compatibilidad con los agentes de usuario actuales y futuros, incluidas las tecnologías de asistencia.

Tecnología de asistencia para participantes con discapacidades

- , la **accesibilidad** significa el diseño de productos, dispositivos, servicios o entornos para personas con discapacidades. Una de tus prioridades clave como diseñador de UX es crear productos que sean utilizables y accesibles para todas las personas.
- Es fundamental que tengas en cuenta e involucres a las personas con diversas necesidades de accesibilidad al diseñar, especialmente durante las fases de empatía y prueba del proceso de diseño.
- Como diseñador de UX, debes diseñar para personas con discapacidades que sean permanentes, temporales o situacionales.





- Una **discapacidad permanente** es aquella que afecta a una persona a largo plazo, como la pérdida de la vista, el oído, el habla o la movilidad. Por ejemplo, Amir, una persona con ceguera permanente, usa un bastón para recorrer sus alrededores.
- Un **impedimento temporal** es una enfermedad o dolencia a corto plazo que puede ser causada por una lesión u otra limitación. Piensa en Margo, que tiene visión borrosa temporalmente sin sus anteojos.
- Un **desafío situacional** ocurre cuando el entorno de una persona bloquea ciertas funciones. Por ejemplo, Juan no puede leer mensajes de texto en su teléfono móvil mientras conduce un automóvil. En cambio, Juan usa comandos de voz para escuchar y enviar mensajes de texto mientras conduce.
- Debes tener en cuenta a los usuarios con una amplia gama de habilidades a la hora de diseñar características y productos. También debes considerar los tipos de tecnología de asistencia que las personas usarán cuando experimenten tus diseños. Una **tecnología de asistencia (AT)** es un producto, equipo o sistema que mejora el aprendizaje, el trabajo y la vida de las personas con discapacidades. En los ejemplos anteriores, las tecnologías de asistencia se presentaron en forma de bastón, gafas y comandos de voz. Para tu estudio de investigación, debes esforzarte por incluir tantos usuarios diferentes de tecnología de asistencia como sea posible.

AT (Tecnologías de asistencia más comunes)

- Un **lector de pantalla** es una AT que interpreta y verbaliza el texto, los nombres de los botones, las pulsaciones del teclado y el código del que se compone un sitio web o una aplicación. Los lectores de pantalla suelen ser utilizados por personas con baja visión. Además de los lectores de pantalla, algunas personas con baja visión pueden usar una computadora o un dispositivo inteligente con una pantalla de alto contraste o mayor aumento.
- Un **conmutador** es una AT que ayuda a las personas con discapacidades a utilizar la tecnología, como computadoras, teléfonos, electrodomésticos y equipos de movilidad, con movimientos y gestos mínimos. Un conmutador puede presentarse en muchas formas, como un botón o un pulsador. En el caso de un ordenador, un conmutador puede reemplazar a un teclado y un ratón tradicionales.
- Los **subtítulos ocultos y la conversión de voz a texto** son AT que convierten el audio en texto para las personas con problemas de audición.
- Las **alarmas recordatorias** con texto simplificado e imágenes de apoyo pueden ayudar a las personas con discapacidades cognitivas a recordar información importante. Por ejemplo, los teléfonos Android tienen una función llamada [Bloques de acción](#) en la que los usuarios agregan acciones comunes a su pantalla de inicio con un nombre o una imagen. Así que una foto de tu madre en la pantalla de inicio de tu teléfono llamará a su número de teléfono.
- Los **dispositivos de comunicación aumentativa y alternativa (AAC)** son AT que ayudan a las personas con discapacidades cognitivas que pueden experimentar limitaciones del habla o discapacidades de aprendizaje mediante el uso de imágenes para comunicarse en lugar de palabras.

Consideraciones de accesibilidad para el color

- El color es una de las formas en que tú, como diseñador, puedes conectarte con las emociones de los usuarios y llamar su atención sobre ciertas partes de un diseño. Pero cuando diseñas un producto, es importante pensar en cómo interpretan el color todos los usuarios del producto. Algunos usuarios tendrán dificultades para percibir ciertos colores o combinaciones de colores, por lo que la información que transmiten los colores de tu diseño podría perderse. Es fundamental que tus diseños sean inclusivos y que reflejen las diversas necesidades de los usuarios del producto. Además, diseñar teniendo en cuenta la accesibilidad facilita que *todos* los usuarios interactúen con tus diseños.
- **Usa iconos en los diseños**, además del color. Por ejemplo, si estás diseñando un formulario y deseas indicar que a un campo le falta texto o que tiene un formato incorrecto, no confíes únicamente en convertir el texto incorrecto en rojo. También debes usar un icono de signo de exclamación rojo. El icono de signo de exclamación atraerá la atención de los usuarios hacia el campo del formulario con el color y el icono, a fin de que tus diseños sean más claros para una mayor cantidad de usuarios.

The screenshot shows a mobile application interface with a dark header bar at the top containing a back arrow, the date 'MIÉ. | AGO. 23', and a menu icon. Below the header is a navigation bar with three items: 'Registro', 'Formulario', and 'Inspección'. The 'Formulario' item is highlighted with a red box and a red circle containing the number '3'. Below the navigation bar is a section titled 'GENERAL'. It contains three input fields. The first field is labeled 'Vehículos' and has the text 'Ninguno' below it; it is highlighted with a red box and a red circle containing an exclamation mark icon. The second field is labeled 'Tráileres' and has the text 'Ninguno' below it; it is highlighted with a red box and a red circle containing the number '4'. The third field is labeled 'Distancia' and has the text 'Odómetros' below it. The interface uses color (red) and icons (exclamation mark) to draw attention to specific fields.

- **Usa patrones y texturas para crear contraste.** El contraste es la diferencia entre dos o más elementos de un diseño. El contraste se crea a menudo a través de imágenes en blanco y negro, o el tamaño grande del texto del encabezado en comparación con el tamaño más pequeño del texto principal. Imagina que estás creando un gráfico de barras sobre la investigación de usuarios con los colores de la marca de un cliente. Para crear contraste sin depender solo del color, puedes agregar rayas sutiles a una columna y puntos a otra, como se muestra en la imagen de abajo. Con patrones contrastantes, además del color, las barras del gráfico se diferenciarán claramente para todos los usuarios.



- **Evita las combinaciones de colores que puedan ser difíciles de distinguir** entre sí. Estas son algunas combinaciones de colores que a menudo son difíciles de diferenciar para los usuarios daltónicos:

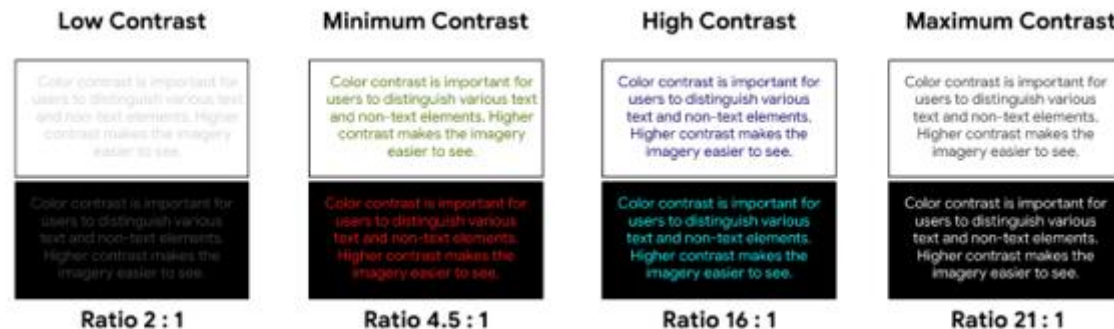
- Verde y rojo
- Verde y marrón
- Azul y morado
- Verde y azul
- Verde claro y amarillo
- Azul y gris
- Verde y gris
- Verde y negro

Ten en cuenta lo siguiente: Si usas verde en tus diseños, eso no significa que debas evitar el rojo, el marrón, el azul y el gris por completo. Pero, debido a que estos colores pueden ser difíciles de distinguir, es mejor no ponerlos uno al lado del otro, especialmente para información importante. Además, debes crear otras formas de contraste, como agregar etiquetas escritas para diferenciar los hechos importantes.

¿El punto clave aquí? Tus diseños deben transmitir información de varias maneras más allá de un solo color, como el uso de iconos, patrones, texturas y combinaciones de colores fácilmente distinguibles.

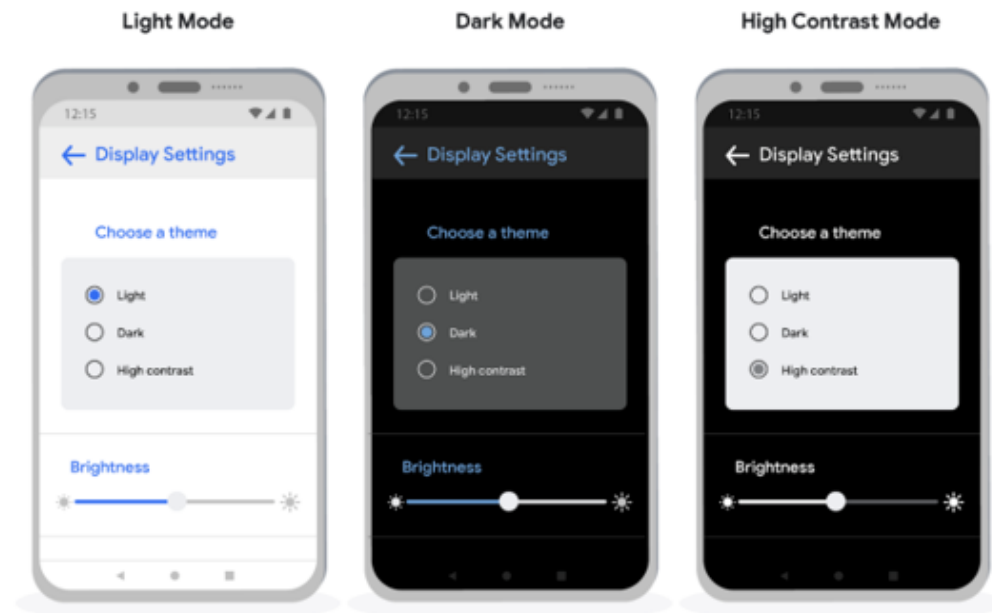
Sensibilidad de contraste baja

- Las personas que tienen una **sensibilidad de contraste baja** experimentan los objetos como tenues o poco claros, lo que hace que esos objetos sean más difíciles de identificar para una persona. Muchas personas experimentan una baja sensibilidad al contraste a diario. Por ejemplo, las personas que tienen una agudeza visual alta experimentan una baja sensibilidad al contraste cuando está oscuro y la pantalla digital es demasiado brillante, o cuando está brillante y la pantalla digital está demasiado oscura. Además, a medida que los ojos de las personas envejecen, su sensibilidad al contraste se debilita de forma natural.
- Una forma en la que puedes diseñar teniendo en cuenta una sensibilidad de contraste baja es usar la **relación de contraste de luminosidad**, que es una medida del contraste entre el fondo y el color del texto utilizado en la parte superior de ese fondo. Como estándar, las WCAG recomiendan que la relación de contraste de luminosidad de las imágenes y el texto cumpla con una relación de contraste de al menos **4.5: 1**.



Sensibilidad a la luz

- Algunos usuarios son tan sensibles a la luz y los colores brillantes como a un contraste bajo. La **sensibilidad a la luz** es la incapacidad de tolerar la luz. Los usuarios que tienen sensibilidad a la luz pueden experimentar tus diseños con una pantalla tenue. O pueden usar el sistema operativo de su dispositivo para elegir entre el modo claro, el modo oscuro y el modo de alto contraste, como se muestra en la imagen a continuación. Es mejor permitir que los usuarios elijan estas opciones de configuración, así que intenta diseñar tus propios modos claros y oscuros de tus propios proyectos.



Considerar el color

- Como siempre, el objetivo de diseñar una excelente experiencia de usuario es hacer que la vida de las personas sea más simple y mejor. Si sigues algunas pautas y diseñas teniendo en cuenta la accesibilidad, crearás productos que sean útiles y totalmente accesibles.
- ¿No puedes decidir cómo aplicar las WCAG a la paleta de colores de tu diseño? Este es un [generador de Paleta](#) de colores de Color Safe que muestra las WCAG en acción.
- Descarga el complemento Stark para ejecutar verificaciones de contraste en tus diseños directamente en Figma, lo que te ahorrará tiempo y mejorará tu flujo de trabajo. Echa un vistazo a su página en la comunidad de Figma: [Stark - Figma](#).

Texto hipervinculado

- Un **hipervínculo** es un enlace de una página o archivo a otro, que normalmente se activa cuando haces clic en una palabra o imagen azul subrayada. Los hipervínculos permiten a las personas navegar fácilmente por los productos digitales, y una estilización estándar hace que los enlaces se reconozcan al instante cuando el texto está en azul y subrayado.

cosas que debes tener en cuenta cuando agregues hipervínculos a tus maquetas:

1. Una página despejada es más fácil de leer. Los hipervínculos pueden mantener tus diseños organizados, lo que facilita a los usuarios navegar por tu producto. Sin embargo, agregar muchos hipervínculos puede reducir la legibilidad y afectar la usabilidad. Elige hipervínculos con cuidado para no abrumar ni distraer a tus usuarios con demasiado texto azul.

2. Cumplir con las expectativas de los usuarios. Si el texto está subrayado y en azul, ¡siempre debe ser un enlace! No ignores las convenciones comunes y confundas a los usuarios.

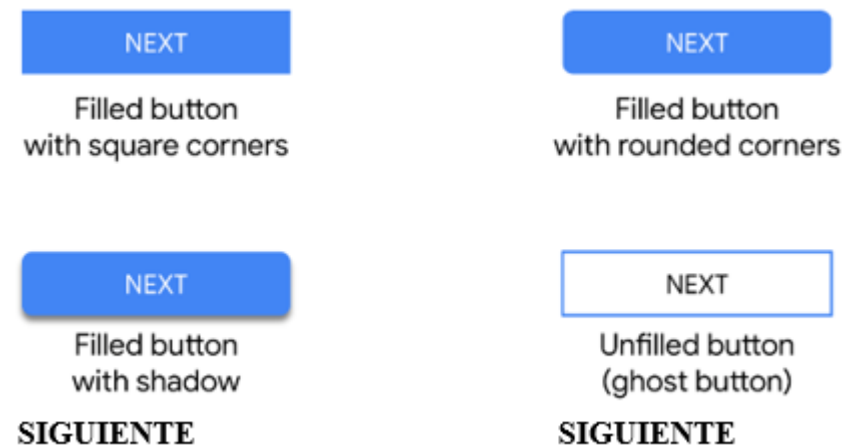
3. No todos los enlaces tienen el mismo aspecto. A medida que el diseño de UX ha evolucionado, también lo ha hecho la forma en que los enlaces se representan en los productos digitales. A veces, los estándares de marca de una empresa significan que sus enlaces no serán azules. Las imágenes también pueden ser hipervínculos. Por ejemplo, muchos usuarios ahora esperan que el logotipo en el sitio web de una empresa se vincule a la página de inicio. Incluso sin texto subrayado, los usuarios esperan que el logotipo funcione como un enlace.

4. Usar enlaces descriptivos. El texto con hipervínculo debería dar a los usuarios una idea precisa de a dónde los llevará. Evita hacer hipervínculos con la palabra «aquí» y, en su lugar, utiliza una frase descriptiva, como «Confirmación de reserva del barrio francés». El lenguaje descriptivo permite a los usuarios tomar decisiones informadas.

Botones

- Los botones permiten a los usuarios realizar acciones específicas, como «Cancelar» o «Guardar». Estas son algunas de las mejores prácticas que debes seguir cuando utilices botones en tus maquetas.

1. Hacer que los botones parezcan botones. Los botones deben reconocerse fácilmente como botones por su forma, tamaño y color. La mayoría de los botones son rectángulos o círculos, por lo que un botón en forma de estrella o corazón podría confundir a los usuarios. Estos son cuatro de los estilos de botones más comunes:



2. Ser coherente. Usa el mismo tipo de botón de manera coherente en todo el producto. Por ejemplo, si usas un botón fantasma en la página de inicio de tu aplicación, debes usar el mismo estilo en todas las pantallas. La coherencia ayuda a los usuarios a reconocer qué elementos son botones.

Incluir el espacio negativo. Deja un espacio negativo (o blanco) alrededor de los botones para que los usuarios puedan tocarlos o hacer clic en ellos fácilmente. Los diseñadores de UX a menudo agregan relleno a los botones, lo que es un espacio extra negativo que evita que la pantalla se desordene demasiado. El relleno también hace que sea menos probable que los usuarios toquen accidentalmente un botón vecino.

Realizar infografía

- <https://uxplanet.org/7-basic-rules-for-button-design-63dcdf5676b4>

Entradas

- Las **entradas** son campos de texto en los que los usuarios introducen información. Debe quedar claro qué información pertenece a una entrada. También debe ser lo suficientemente grande como para que quepa la información que se va a agregar. Ten en cuenta las siguientes prácticas recomendadas cuando agregues entradas a tus maquetas:

Usar señales visuales. La mayoría de las entradas son abiertas, lo que significa que los usuarios pueden escribir cualquier cosa en el campo. Pero también requieren información específica de los usuarios, como un número de teléfono o una dirección de correo electrónico. Para ayudar a los usuarios a introducir la información correcta (y evitar mensajes de error), dales indicaciones visuales.

Por ejemplo, puedes usar texto fantasma (también llamado texto de sugerencia), que modela la información que requiere una entrada. El texto fantasma suele ser más claro que el resto de las palabras de una pantalla y desaparece una vez que los usuarios introducen su información.

Infografía de la anatomía de la entrada

[The Anatomy of Input Field. In this article, I want to talk about... | by Nick Babich | UX Planet](#)

Usa iconos en los diseños

- Los **iconos** son imágenes o símbolos que representan acciones o herramientas específicas en una aplicación o un sitio web. El uso de iconos en tus diseños puede comunicar conceptos rápidamente, en lugar de explicar el significado de un concepto con palabras.



Los iconos varían en estilo y significado, como se muestra en las imágenes de arriba de un icono de perfil, de ubicación, de favoritos y de zoom. Hay dos iconos universales que se utilizan en aplicaciones móviles y diseños de sitios web: inicio y búsqueda. El icono de inicio se representa con la forma de una casa y la búsqueda se representa con una lupa. ¡Lo más probable es que incluyas estos dos iconos en los diseños que estás creando en este curso!

Considerar a los usuarios

- Cada vez que crees o agregues un icono a tus diseños, piensa en los usuarios para los que diseñas. Debes elegir iconos que sean inclusivos, accesibles y fácilmente comprensibles para todos los usuarios a los que llegue tu producto. Ten en cuenta estas tres prácticas recomendadas cuando se trata de usar iconos en los diseños:
 - **Hacer que los iconos sean universales.** Considera si un icono es cultural o geográficamente específico antes de agregarlo a tus diseños. ¿Tendrá sentido el icono para una audiencia global o solo para los usuarios de la región en la que vives? ¿Dónde se encuentran los usuarios del producto que estás diseñando? Tu objetivo debe ser incluir iconos que todos reconozcan y entiendan, independientemente de su origen. Por ejemplo, la mayoría de los usuarios están familiarizados con la idea de que el icono de la casa significa «inicio», lo que puede ayudar a todos a navegar por la aplicación.
 - **Considera incluir una etiqueta de texto.** Por lo general, las etiquetas de texto se incluyen en letra pequeña directamente debajo de un icono. La inclusión de una etiqueta de texto garantiza que los usuarios que utilizan un lector de pantalla o un nuevo usuario de la tecnología puedan identificar el icono. Además, una etiqueta de texto puede describir claramente (¡en una palabra!) qué significa el icono, como escribir la etiqueta «Buscar» debajo del icono de una lupa.
 - **Mantener la marca clara.** Todo, incluidos tus iconos, debe reflejar las imágenes que has creado para tu marca. Esto significa que todo en tu aplicación debe tener la misma combinación de colores, la misma fuente y el mismo estilo

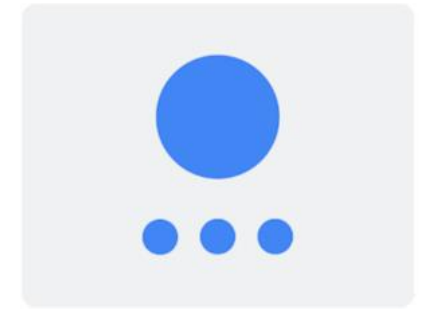
Más información sobre iconos

- Para obtener más información sobre cómo agregar iconos a tus diseños, consulta esta publicación de blog en Icon Finder sobre [cómo usar iconos en Figma](#). O, si quieres llevar tu trabajo de diseño un paso más allá, mira este video de Robert Bradford sobre cómo [crear iconos en Figma](#).
- Además, este artículo de Intechnic proporciona consejos y trucos sobre la [facilidad de uso de los iconos](#).

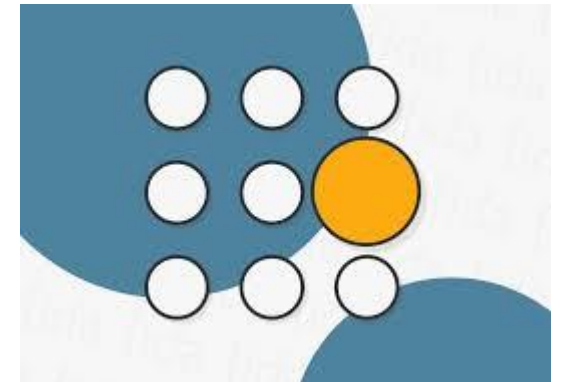


Usar el énfasis en las maquetas

Proporcionar un diseño que satisfaga las necesidades de tus usuarios es siempre el objetivo del diseño en UX. Una forma en la que puedes asegurarte de que tus usuarios comprendan y encuentren las áreas importantes de tu diseño es mediante el uso de énfasis. El **énfasis** significa que un objeto o elemento atrae la atención. Cuando parte de un diseño tiene énfasis, el ojo del usuario se ve atraído al mirar la pantalla de una aplicación o página web. Hay varias maneras de agregar énfasis a tus diseños.



Emphasis



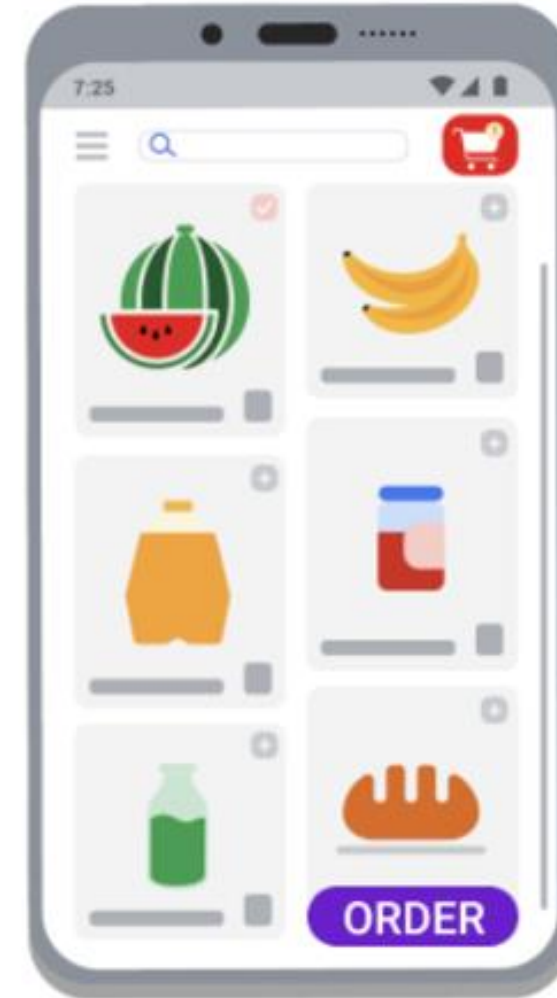
Tamaño

- La implementación de cambios en el tamaño de los elementos en tus diseños es una manera fácil de dar énfasis a los usuarios para llamar su atención a objetos más grandes y, al mismo tiempo, transmitir que un objeto es más importante que otro.
- Un buen ejemplo de tamaño es el texto visible en el diseño de una aplicación. Usar un tamaño más grande para el título de la página, como «sandía» en la imagen de abajo, ayuda a orientar al usuario. El nombre de esa página debe ser más grande o estar más destacado en negrita que el resto del texto de esa página para mostrar la importancia de ese texto específico.



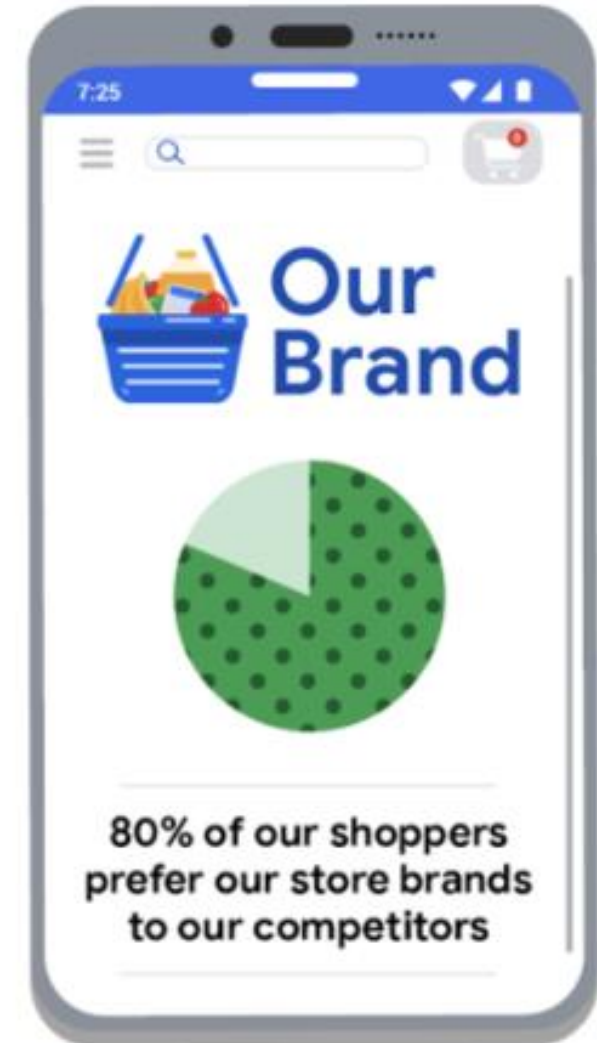
Contraste

- El **contraste** es la creación de elementos visuales opuestos para transmitir énfasis o comparación. El contraste es una excelente manera de enfatizar los elementos de un diseño que son diferentes o importantes. En la imagen de abajo, el carrito de pago y los botones de «pedido» son de color rojo brillante y morado, lo que contrasta con la aplicación que de otro modo sería blanca y gris.
- También puedes presentar contraste si cambias el aspecto del texto. Hay varias formas de agregar contraste al texto, como destacar en negrita, sumar color, subrayar, usar cursiva y resaltar información importante que el usuario debe tener en cuenta.



Textura

- La **textura** son los elementos dentro de un objeto que le agregan profundidad o un patrón. La textura puede hacer que un objeto se destaque de otros en un diseño y se debe usar con moderación para atraer la mirada del usuario.
- Una forma de crear énfasis con la textura es colocar líneas o formas sobre una imagen que se usa repetidamente. Sumar textura ofrece una ruptura en el patrón de la misma imagen y brinda a los usuarios algo con lo que interactuar. Por ejemplo, si estás diseñando una página para mostrar a los usuarios información sobre tu marca, como en la imagen de la aplicación a continuación, agregar textura es una excelente manera de enfatizar y atraer la atención del usuario a una parte del diseño. En el gráfico, el «80% de nuestros compradores» está representado por la sección de puntos del gráfico circular. En otras palabras, la sección más importante del gráfico se enfatiza con textura.



Realizar infografía

- Los principios del diseño van a ser la caja de herramientas que utilizarás a lo largo de tu carrera como diseñador de UX. El artículo [Desglosar los principios del diseño](#) de Toptal hace referencia a muchos tipos diferentes de principios de diseño que debes tener en cuenta.

Usar escala y proporción en maquetas

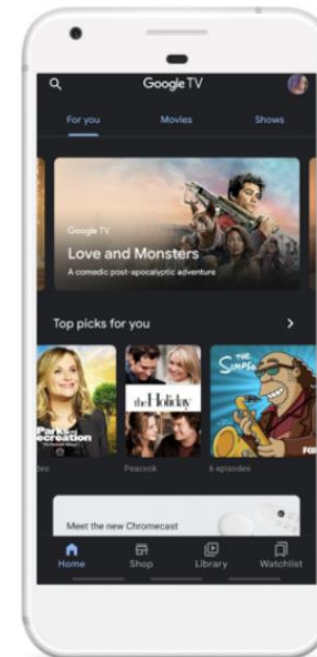
- La escala y la proporción son conceptos de diseño que puedes incorporar estratégicamente en tus maquetas para ayudar a que un diseño sea visualmente agradable y captar la atención del usuario.
- **Escala** es el concepto que se utiliza para explicar la relación de tamaño entre un elemento determinado y los otros elementos del diseño. La **proporción** es el equilibrio o la armonía entre los elementos que se escalan.
- Los diseñadores de UX a menudo usan la escala para hacer que los elementos más importantes de un diseño sean más grandes que los menos importantes, lo que ayuda a crear énfasis y contraste. La proporción ayuda a los diseñadores de UX a asegurarse de que la relación de tamaño entre los elementos tenga sentido y de que los elementos de la pantalla estén equilibrados entre sí.



Scale



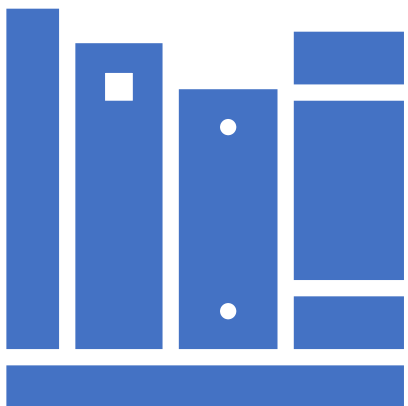
Proportion



Usar la proporción en tus diseños

- La proporción se basa en cómo los objetos se relacionan entre sí. Por ejemplo, algo que a la gente le parece gracioso de los payasos es el tamaño de sus zapatos. Sus zapatos son desproporcionadamente grandes para el tamaño del cuerpo del payaso. ¿O viste alguna vez un chiste de tiranosaurio rex? Por lo general, se trata de lo pequeños que son los brazos de los dinosaurios para sus cuerpos gigantes, lo que les dificulta realizar tareas básicas (humanas). Los brazos del tiranosaurio rex son desproporcionados en comparación con el tamaño de su cuerpo.





Fin de la presentación de investigación
