



Examen - Patrones de diseño visual UI

Autor:

Cristopher Salazar Arguedas

Esteban Salom Castillo

Universidad Cenfotec

Portafolio Profesional

Profesor: Francisco Jimenez

22/11/2024

Tabla de contenido

¿Qué son los Patrones de Diseño UI?	3
Importancia de los Patrones de Diseño	3
Diferencias entre Patrones UX y UI	4
Cuándo y Cómo Aplicar Patrones de Diseño UI	4
Áreas Principales de los Patrones Visuales	5
Ejemplos de Patrones de Diseño UI	6
Acción Primaria	6
Divulgación Progresiva	7
Breadcrumbs	7
Lazy Registration	8
Forgiving Design	8
Herramientas y Recursos	9
Ejemplos de uso	11
Charles Bruyerre	11
Conclusión	14
Referencias	14

¿Qué son los Patrones de Diseño UI?

Los patrones de diseño UI son agrupaciones de componentes que se utilizan repetidamente en productos digitales. Se consideran una parte esencial de un sistema de diseño, ya que permiten a los diseñadores y desarrolladores crear interfaces coherentes y funcionales. Estos patrones no sólo resuelven problemas específicos, sino que también ayudan a establecer un lenguaje común dentro de los equipos de trabajo, facilitando la comunicación y la colaboración.

Importancia de los Patrones de Diseño

La importancia de los patrones de diseño visual en UI radica en su capacidad para ofrecer consistencia, eficiencia, y experiencias de usuario optimizadas. Entre las razones clave por las que estos patrones son esenciales en el diseño de interfaces se podría considerar las siguientes:

Coherencia y consistencia: Los patrones de diseño proporcionan un enfoque estandarizado para resolver problemas comunes en el diseño y desarrollo. Al seguir un patrón, se establece una estructura coherente y consistente en el producto, lo que mejora la experiencia del usuario y facilita la comprensión y uso del producto.

Reutilización y eficiencia: Los patrones de diseño permiten la reutilización de soluciones probadas y eficientes. En lugar de reinventar la rueda cada vez que se enfrenta a un problema similar, los patrones ofrecen soluciones comprobadas que han demostrado ser efectivas en situaciones similares. Esto ahorra tiempo y esfuerzo, permitiendo un desarrollo más rápido y eficiente.

Mantenibilidad y escalabilidad: Los patrones de diseño están diseñados para ser mantenibles y escalables. Proporcionan una estructura modular que facilita la actualización, modificación y expansión del producto con mayor facilidad. Los patrones también ayudan a mantener un código limpio y organizado, lo que simplifica la resolución de problemas y la incorporación de nuevas funcionalidades.

Comunicación y colaboración: Los patrones de diseño son un lenguaje común entre diseñadores y desarrolladores. Al utilizar patrones reconocidos y

documentados, el equipo de desarrollo puede comunicarse de manera más efectiva, compartir conocimientos y colaborar de manera más fluida. Esto mejora la eficiencia del equipo y fomenta un enfoque colectivo en la resolución de problemas.

Mejora de la calidad y confiabilidad: Los patrones de diseño están respaldados por buenas prácticas y se han probado en múltiples situaciones. Al seguir patrones establecidos, se aumenta la calidad del producto y se reduce el riesgo de errores o fallas. Los patrones también promueven la aplicación de principios de diseño sólidos, lo que conduce a productos más confiables y robustos.

Diferencias entre Patrones UX y UI

La mayoría de los diseñadores usan los términos patrones UX y UI indistintamente porque la diferencia es mínima, hay mucho solapamiento y puede resultar confuso.

- **Patrones UX:** Patrones reutilizables para flujos de usuario y navegación, como el desplazamiento infinito o continuo en una plataforma de redes sociales o un sitio web. El usuario reconoce que puede desplazarse hacia abajo para refrescar la página.
- **Patrones UI:** Patrones reutilizables para el diseño visual e interactivo, como el ícono de menú hamburguesa. El usuario sabe que este ícono abrirá la navegación.

Cuándo y Cómo Aplicar Patrones de Diseño UI

Los patrones de diseño UI son herramientas esenciales para resolver problemas comunes en interfaces de usuario, pero su aplicación debe ser estratégica y enfocada en la usabilidad. No se trata de aplicar un patrón simplemente porque existe, sino de utilizarlo cuando aborda una necesidad específica del usuario o mejora la experiencia.

Cuándo aplicarlos

- **Identifica un problema concreto:** Antes de implementar un patrón, detecta problemas en la interfaz mediante análisis de datos, retroalimentación de usuarios o pruebas de usabilidad. Por ejemplo, si los usuarios abandonan un formulario porque es demasiado largo o complicado, esto indica la necesidad de optimización.
- **Razones de usabilidad claras:** Si la interfaz actual funciona bien y no presenta problemas para los usuarios, no hay necesidad de cambiarla. En diseño, el principio "si no está roto, no lo arregles" es clave.

Cómo aplicarlos

1. **Identificar el problema:** Utiliza herramientas de análisis y pruebas de usabilidad para comprender los desafíos específicos que enfrentan los usuarios. Esto ayuda a enfocar la solución en las verdaderas necesidades.
2. **Buscar inspiración en soluciones existentes:** Investiga patrones utilizados por competidores o en bibliotecas de diseño reconocidas para encontrar opciones que puedan aplicarse a tu problema.
3. **Personalizar el patrón:** Adapta el patrón a los lineamientos de tu marca y sistema de diseño. Esto asegura coherencia visual y funcional con el resto de la interfaz.
4. **Probar e iterar:** Antes de implementar el patrón de forma definitiva, realiza pruebas para validar que cumple con las expectativas de usabilidad y se alinea con los objetivos del proyecto.

Aplicar patrones de diseño UI de manera adecuada no solo mejora la experiencia del usuario, sino que también optimiza el desarrollo y mantiene la coherencia de la interfaz con la identidad de la marca.

Áreas Principales de los Patrones Visuales

1. Diseño de Navegación

Objetivo: Facilitar a los usuarios encontrar información o funcionalidades en una interfaz.

Patrones Comunes:

- **Breadcrumbs:** Muestran la ubicación actual del usuario en la jerarquía de contenido y permiten retroceder fácilmente.
- **Menús desplegables:** Compactan opciones sin saturar la pantalla.
- **Tabs:** Organizan contenido relacionado en secciones fácilmente accesibles.

2. Jerarquía Visual

Objetivo: Dirigir la atención del usuario a lo más importante, estableciendo un orden de prioridad entre los elementos.

Cómo se logra:

- **Tamaño:** Elementos más grandes tienden a captar más atención.
- **Color y contraste:** Colores brillantes o contrastantes destacan elementos clave, como botones de acción.
- **Espaciado:** El uso de espacios en blanco ayuda a separar secciones y reduce la sensación de saturación.

3. Diseño de Contenido

Objetivo: Presentar información de manera clara, estructurada y atractiva.

Patrones Comunes:

- **Cards:** Contenedores visuales que agrupan contenido relacionado. Populares en redes sociales como Facebook y Pinterest.

- **Listas:** Organizan elementos secuenciales o relacionados de manera vertical.
- **Tablas:** Presentan datos complejos en un formato organizado y fácil de escanear.

4. Feedback Visual

Objetivo: Comunicar a los usuarios que sus acciones han sido reconocidas por el sistema.

Tipos de Feedback:

- **Animaciones:** Indicadores de carga o transiciones suaves para mostrar que el sistema está procesando una acción.
- **Cambios de color:** Ejemplo, un botón cambia de color al ser presionado.
- **Mensajes de estado:** Notificaciones que confirman acciones exitosas o informan de errores.

5. Accesibilidad

Objetivo: Garantizar que todos los usuarios, incluidas personas con discapacidades, puedan interactuar con la interfaz.

Consideraciones Clave:

- Contraste adecuado entre texto y fondo para mejorar la legibilidad.
- Compatibilidad con lectores de pantalla mediante etiquetas semánticas.
- Permitir la navegación con teclado para usuarios que no pueden usar un ratón.

6. Diseño de Interacciones

Objetivo: Hacer que las interacciones entre el usuario y el sistema sean fluidas e intuitivas.

Patrones Comunes:

- **Hover States:** Cambios visuales al pasar el cursor sobre un elemento.
- **Drag and Drop:** Permite mover elementos visualmente.
- **Modales y Pop-ups:** Llamam la atención del usuario para acciones específicas sin abandonar la página principal.

Ejemplos de Patrones de Diseño UI

Acción Primaria

El patrón de diseño de Acción Primaria, destaca las acciones clave que los usuarios deben realizar, haciéndolas fáciles de distinguir en comparación al resto de los componentes. Esto se logra mediante señales visuales como el tamaño y el color. Las acciones primarias son esenciales para guiar a los usuarios completar las tareas principales en una página, como por ejemplo, al usar botones de "Enviar",

"Guardar" o "Comprar Ahora" en sus flujos respectivos. Al priorizar estas acciones, se mejora la usabilidad y se minimiza la confusión del usuario, lo que lleva a una interacción más eficiente y clara con la interfaz.

Ejemplos de este patrón se son visibles en secciones donde un botón impulsa el flujo de trabajo principal, como por ejemplo los botones "Registrarse" o "Iniciar sesión" en sitios web, los botones "Comprar Ahora" en sitios de e-commerce y los botones de "Enviar" en formularios. Estos botones se destacan visualmente para asegurar que los usuarios puedan encontrarlos y utilizarlos de manera efectiva.

Divulgación Progresiva

La Divulgación Progresiva es un patrón de diseño que revela información y funcionalidades a los usuarios conforme avanzan dentro de un flujo en la interfaz. Ayuda a reducir la carga mental en conjunto con el sobrecargo de información. Este patrón facilita la incorporación efectiva de los usuarios (onboarding) y separa las opciones esenciales de las características avanzadas, haciendo que las interfaces sean más fáciles de navegar. Esta técnica es especialmente útil para tareas que requieren interacción, permitiendo que los usuarios aprendan de forma gradual sin sentirse abrumados por las opciones.

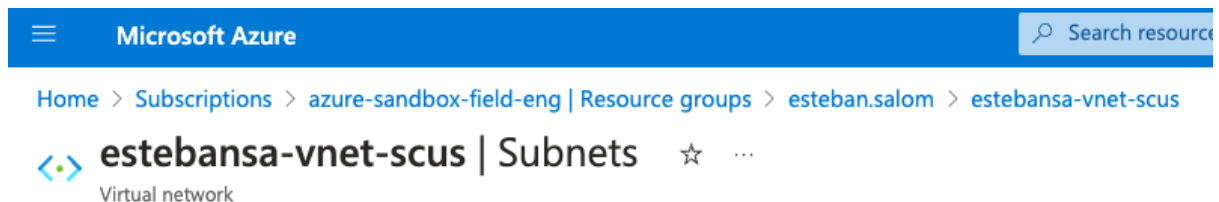
La Divulgación Progresiva se ve representada en formularios de varios pasos, por ejemplo, en los procesos de pago de comercio electrónico, donde los usuarios completan su información en etapas en lugar de todo de una vez, o en procesos de creación de recursos en los distintos proveedores de la nube. Incluso se puede considerar como ejemplo de Divulgación Progresiva el cómo algunas redes sociales (o blogs) muestran contenido clave primero, con opciones para revelar más mediante interacciones como "mostrar más".

Breadcrumbs

Los Breadcrumbs son una ayuda visual que indica la ubicación del usuario dentro de la jerarquía o el flujo de un sitio web. Estos mejoran la usabilidad al permitir que los usuarios retrocedan fácilmente y reduzcan el número de clics necesarios para regresar a páginas de nivel superior. Comúnmente utilizadas en estructuras de navegación complejas, las migas de pan ayudan a los usuarios a comprender cómo está organizada la información. Su efectividad aumenta con la complejidad del sitio, mejorando la capacidad de encontrar contenido y simplificando los recorridos de los usuarios.

Las Migas de Pan son habituales en grandes plataformas de comercio electrónico como Amazon, donde los usuarios pueden navegar fácilmente de regreso a través

de las categorías. Otro ejemplo de el uso de Breadcrumbs podría ser la experiencia de navegación a través de recursos embebidos en plataformas como Azure, ya que al acceder a los recursos dentro de un grupo de recursos, dentro de una suscripción, podemos visualizar una forma sencilla de navegar por esta jerarquía en todo momento.



Lazy Registration

El Lazy Registration permite a los usuarios interactuar con un sitio web o aplicación sin necesidad de registrarse primero, fomentando la exploración y la interacción. Este enfoque pospone el registro hasta que el usuario esté motivado para hacerlo, generalmente cuando desea guardar sus datos o acceder a funciones premium. Esto reduce la carga cognitiva y mejora la retención de usuarios al hacer que el proceso de registro se sienta menos forzado y más natural.

El Lazy Registration se puede identificar en páginas como Amazon, donde se puede visualizar los productos y llenar un carrito de compras, sin haberse registrado. Esto motiva al usuario a registrarse para completar la compra, ya que invirtió su tiempo y esfuerzo para buscar los productos con los que llenó su carrito. Lo mismo aplica para páginas como la de Walmart, donde el registro de usuario es únicamente necesario para finalizar la compra.

Forgiving Design

El concepto de Forgiving Design se basa en la idea de ser compasivos con el usuario. Este enfoque prioriza su experiencia, al crear interfaces que no solo sean intuitivas y eficientes, sino también empáticas con las necesidades del usuario y sus posibles errores. El objetivo es diseñar sistemas que manejen los errores de manera elegante, y guíen a los usuarios hacia resultados exitosos sin generar frustración ni penalizaciones. Los usuarios tienen más probabilidades de seguir utilizando un producto que consideren accesible y menos intimidante.

Entre los componentes que pueden representar el Forgiving Design, se encuentran

opciones de deshacer acciones (desde un botón dedicado, hasta la posibilidad de utilizar Ctrl+Z), las confirmaciones en diálogos, la validación de inputs, y los mensajes comprensivos de error.

Herramientas y Recursos

El uso de herramientas y recursos adecuados es fundamental para implementar patrones de diseño visual de manera eficiente y profesional. Existen varias categorías de herramientas a utilizar, para la creación de interfaces amigables e intuitivas; entre ellas se encuentran:

1. Herramientas de Diseño de Interfaces

Estas herramientas permiten crear prototipos, wireframes y diseños finales para interfaces de usuario.

a) Figma

Uso: Diseño colaborativo de UI/UX en tiempo real.

Características:

- Biblioteca de componentes reutilizables.
- Plugins como UI Gradients y Material Design Icons para mejorar los diseños.

Ideal para: Equipos que buscan trabajar en tiempo real y compartir proyectos sin problemas.

b) Adobe XD

Uso: Creación de prototipos interactivos con animaciones avanzadas.

Características:

- Integración nativa con otras herramientas de Adobe.
- Posibilidad de compartir prototipos para recibir retroalimentación.

Ideal para: Diseñadores que ya trabajan en el ecosistema Adobe.

c) Sketch

Uso: Diseño de interfaces estáticas y dinámicas.

Características:

- Gran cantidad de plugins y plantillas disponibles.
- Enfoque en diseño vectorial para interfaces.

Ideal para: Diseñadores que trabajan en macOS y prefieren un flujo de trabajo optimizado.

2. Sistemas y Bibliotecas de Diseño

Los sistemas de diseño proporcionan guías, componentes y patrones predefinidos, acelerando el desarrollo.

a) Material Design (Google)

Descripción: Un sistema de diseño basado en la física y la profundidad visual.

Características:

- Componentes visuales listos para usar.
- Guías para colores, tipografía y animaciones.

b) Fluent Design System (Microsoft)

Descripción: Un sistema de diseño que enfatiza la luz, la profundidad y el movimiento.

Características:

- Diseñado específicamente para aplicaciones en Windows y la web.
- Enfoque en accesibilidad y rendimiento.

c) Ant Design

Descripción: Una biblioteca de componentes y estilos para aplicaciones React.

Características:

- Ofrece componentes como tablas, formularios y gráficos.
- Compatible con temas personalizados.

3. Plugins y Extensiones Útiles

Estos complementos integran funcionalidades adicionales en las herramientas de diseño.

a) Stark (Figma, Sketch, Adobe XD)

Uso: Verificación de accesibilidad en términos de contraste de colores y legibilidad.

Ideal para: Asegurar que los diseños sean inclusivos.

b) LottieFiles

Uso: Implementación de animaciones ligeras en UI.

Integraciones: Compatible con Figma, Adobe XD y herramientas de desarrollo.

Ideal para: Agregar animaciones dinámicas sin sobrecargar la aplicación.

c) Color Hunt

Uso: Generación de paletas de colores modernas y atractivas.

Ideal para: Diseñadores que buscan inspiración para esquemas de colores.

4. Herramientas de Prototipado y Pruebas de Usuario

Estas herramientas ayudan a probar la funcionalidad y usabilidad de un diseño.

a) InVision

Uso: Prototipado interactivo y colaboración en tiempo real.

Características:

- Herramientas para recopilar retroalimentación.
- Integración con herramientas como Figma y Sketch.

b) Maze

Uso: Pruebas de usabilidad y validación de prototipos.

Características:

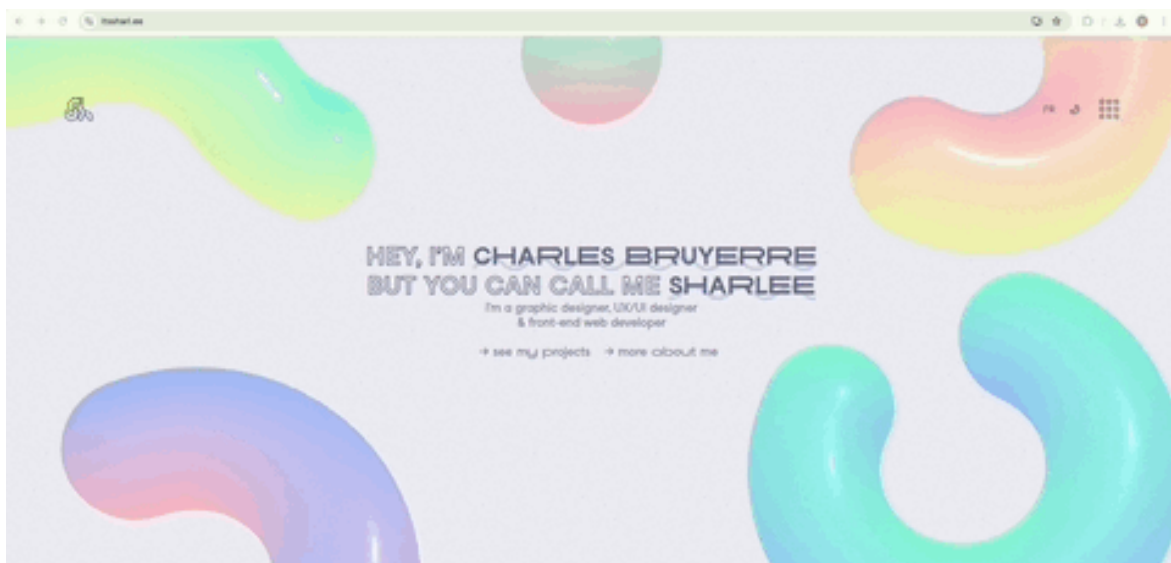
- Pruebas de flujo de usuario y recolección de datos en tiempo real.
- Informes detallados sobre la interacción del usuario.

Ejemplos de uso

La utilización de patrones de diseño fomenta el desarrollo de aplicaciones y proyectos que sean fáciles de usar, y le proporcionen una experiencia agradable a sus usuarios. El hecho de que los patrones de diseño sean utilizados muy comúnmente, no significa que los productos que desarrollemos con ellos estén obligados a ser “cuadrados” o aburridos.

A continuación se encuentra una recopilación de portafolios profesionales destacados, en los cuales se aprovechan algunos de los patrones de diseño y herramientas mencionadas, para facilitar su navegación y representación de la información. Los ejemplos mencionados a continuación representan una excelente experiencia de usuario, lo que motiva a una interacción prolongada con los mismos.

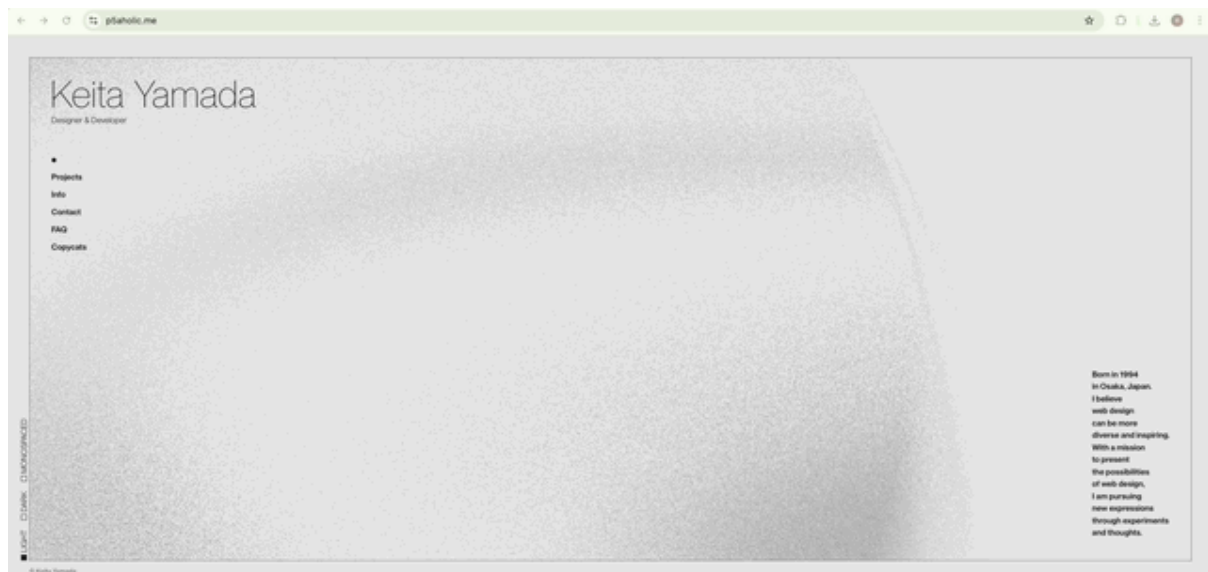
Charles Bruyerre



<https://itssharl.ee/>

El portafolio profesional del diseñador gráfico, Charles (Sharlee) Bruyerre, contiene varias animaciones al hacer hover sobre su nombre y apodo, las cuales tienen un efecto visual muy atractivo e interactivo. Este portafolio también tiene una excelente visualización de sus proyectos. Como crítica constructiva, la navegación podría ser un poco más intuitiva, al usar patrones como breadcrumbs.

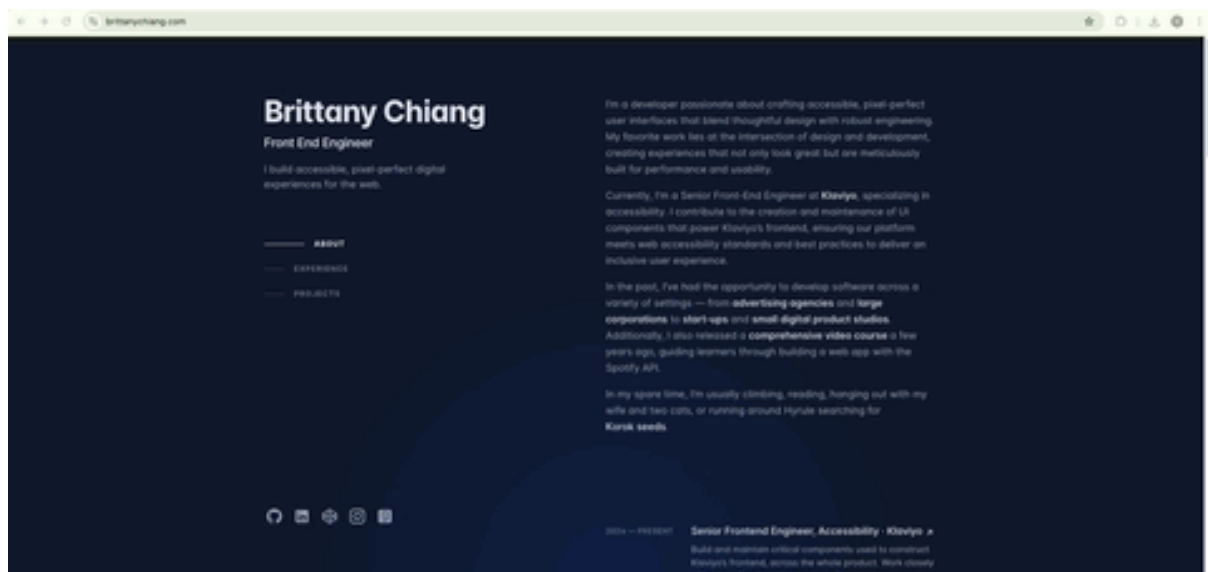
Keita Yamada



<https://p5aholic.me/>

El portafolio del diseñador y desarrollador, Keita Yamada, contiene una interfaz minimalista, que hace muy buen uso de Breadcrumbs y Divulgación Progresiva de la información, al navegar a través de las distintas secciones. Este proyecto tiene varios componentes interactivos y animaciones, que incurren en una experiencia muy amena para los usuarios.

Brittany Chiang

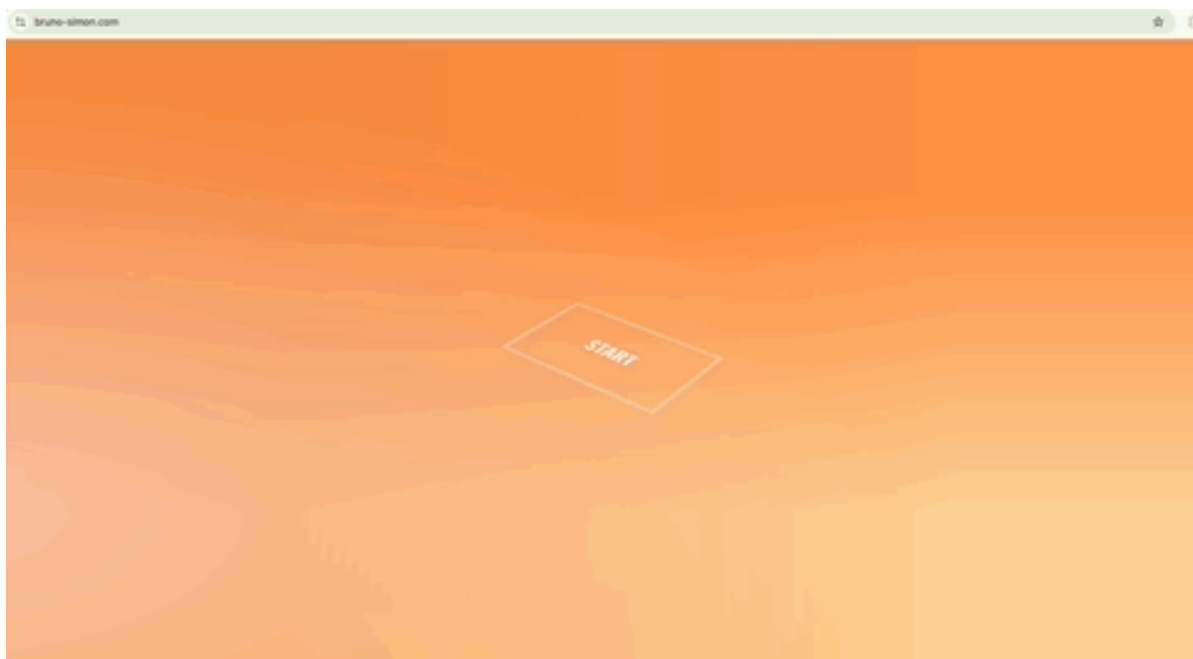


<https://brittanychiang.com/>

El portafolio de la desarrolladora Front-End, Brittany Chiang, tiene una excelente y

muy intuitiva navegación, herramientas de Divulgación Progresiva (específicamente en sus proyectos, y contiene una serie de animaciones para resaltar las interacciones del usuario, que brindan una experiencia muy intuitiva y agradable. Adicionalmente implementó un elemento interactivo para la resaltar la ubicación de el mouse, en todo momento, que puede representar Forgiving Design, al ayudar al usuario a contrastar el cursor, dentro del fondo oscuro que tiene el proyecto, para asegurar que éste sepa adonde se encuentra en todo momento.

Bruno Simon



<https://bruno-simon.com/>

Por último, para resaltar que los patrones proveen guías para la implementación de interfaces de usuario interactivas e intuitivas, más no son los únicos medios para obtener estos resultados; destacamos el portafolio de Bruno Simon, el cual se sale totalmente de la norma, respecto a lo que se suele esperar de un portafolio profesional. Aunque Bruno utiliza animaciones e interacciones para varios de los elementos en su portafolio, el enfoque que utilizó para la navegación, es totalmente único y no encaja dentro de los patrones mencionados. De igual manera, podemos notar que brinda una experiencia única, intuitiva e interactiva para presentar la información que se encuentra en su portafolio.

Conclusión

Los patrones de diseño visual UI son fundamentales para crear interfaces consistentes, usables y accesibles, garantizando experiencias de usuario fluidas y eficaces. Su implementación reduce la curva de aprendizaje, ahorra tiempo en desarrollo y fortalece la identidad visual de las marcas. Herramientas como Figma, Material Design y Adobe XD, junto con recursos educativos como UI Patterns y Smashing Magazine, facilitan el diseño y la integración de estos patrones, mientras que sistemas como Ant Design y Fluent Design System ofrecen soluciones escalables. En conjunto, estos elementos permiten a los diseñadores y desarrolladores optimizar la interacción usuario-sistema, adaptándose a las necesidades del mercado y promoviendo la innovación en el diseño digital.

Referencias

Improving. (n.d.). *Por qué son importantes los patrones de diseño* | Improving.

<https://www.improving.com/es-MX/thoughts/why-design-patterns-matter/>

Juarez, O. (2022, January 19). *¿Cuáles son los patrones de diseño UX/UI?*

Comunicare - Agencia De Marketing Online.

<https://www.comunicare.es/cuales-son-los-patrones-de-diseno-ux-ui/>

López, Ó. (2023, December 10). *¿Qué es un Patrón de Diseño?* Formiux.

<https://formiux.com/que-es-un-patron-de-diseno/>

UXPin, & UXPin. (2023, March 17). *UX design patterns you should focus on Studio by UXPin. Studio by UXPin.*

<https://www.uxpin.com/studio/blog/ux-design-patterns-focus-on/>

What are User Interface (UI) Design Patterns? (2024, September 6). The Interaction Design Foundation.

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design-patterns>