



ESCUELA DE  
INGENIERÍA EN CIENCIAS Y SISTEMAS  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



<b>Día, Fecha:</b>	Miércoles, 28/08/2024
<b>Hora de inicio:</b>	15:40

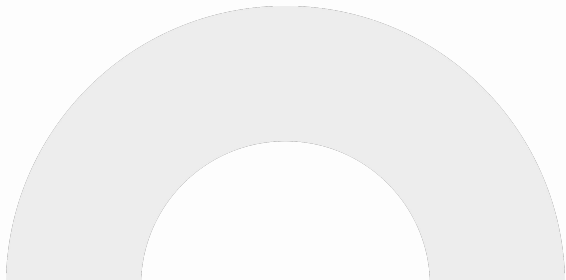
# Análisis y Diseño de Sistemas 2 [B]

Luis Angel Barrera Velásquez



# AGENDA

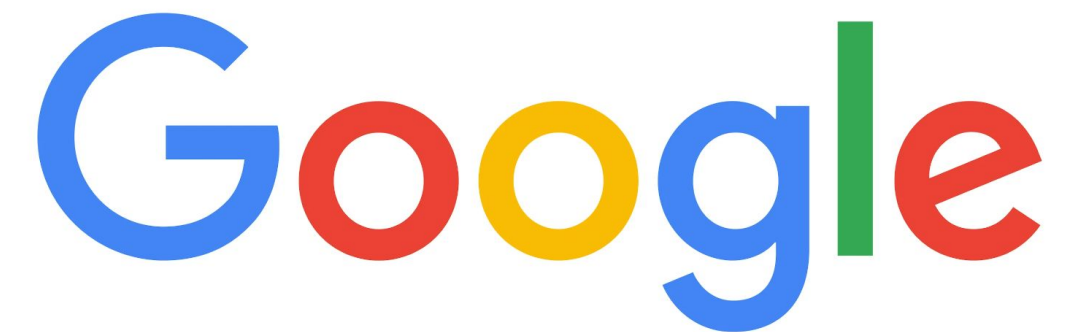
1	Avisos
2	Horarios de Calificación
3	Contenido Teorico UI/UX



# Catálogo de Estilos

# ¿Qué son los Catálogos de estilos

Un catálogo de estilos, también conocido como Style Guide o Design System, es un documento vivo que describe y documenta los estándares visuales y de diseño de una marca o proyecto. Este conjunto de directrices asegura que todos los elementos de diseño de una aplicación o sitio web se mantienen coherentes y alineados con la identidad de la marca.





# Objetivos Principales de los catálogos

1



## Consistencia Visual

Garantizar que todos los componentes de la interfaz mantengan una apariencia y comportamiento uniformes.

2



## Ahorro de Tiempo

Proporcionar una referencia rápida y clara para diseñadores y desarrolladores, evitando duplicaciones y malentendidos.

3



## Facilitar la Colaboración

Servir como una herramienta de comunicación entre equipos de diseño, desarrollo y stakeholders.

4



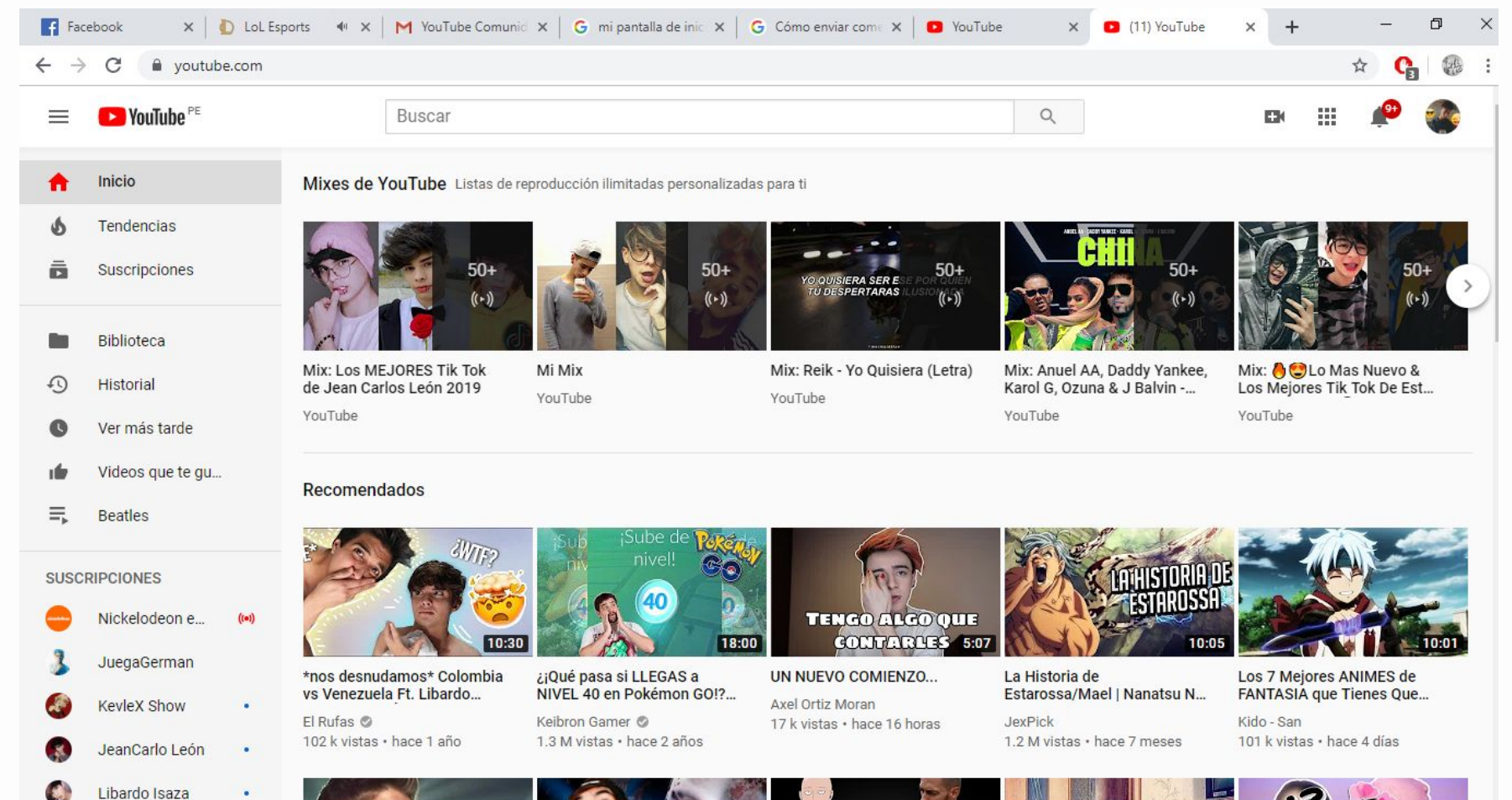
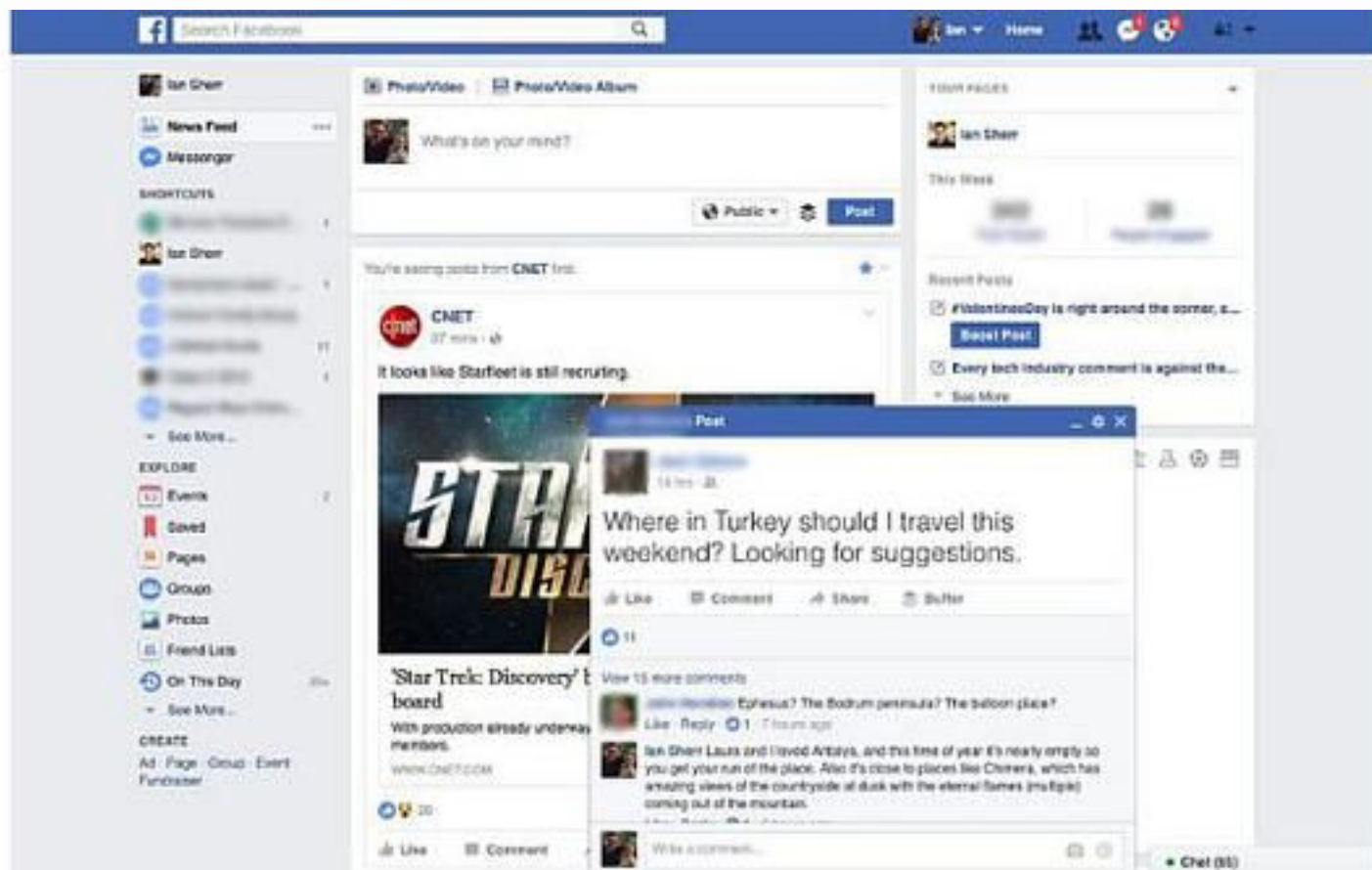
## Escalabilidad

Permitir la expansión y actualización del proyecto sin comprometer la coherencia visual.

**¿Cómo crear una guía de  
estilos?**

# Estudia la marca

Cada organización tiene definidos sus colores, valores, historia, hasta un estilo visual. Es importante respetar los componentes de la marca para que el diseño final vaya a tono con ella.





# Tipografía

En algunos casos, las empresas suelen tener una tipografía definida, pero si no es así, se deja documentado en la guía de estilos, el tipo de tipografía y los colores que se van a usar según su jerarquía.



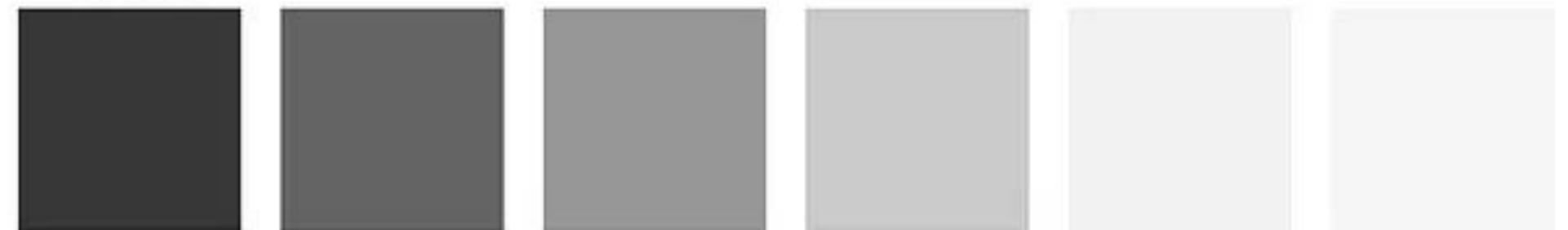


# Paleta de colores

Al igual que con la tipografía, la paleta de colores es parte fundamental de la construcción de la interfaz, por eso mismo, se deben definir los colores principales, secundarios y complementarios, a utilizar.

## Paleta de Colores

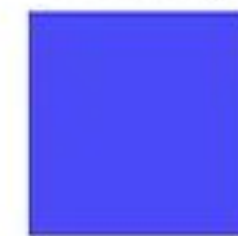
### — Base Colors



### — Primary Colors

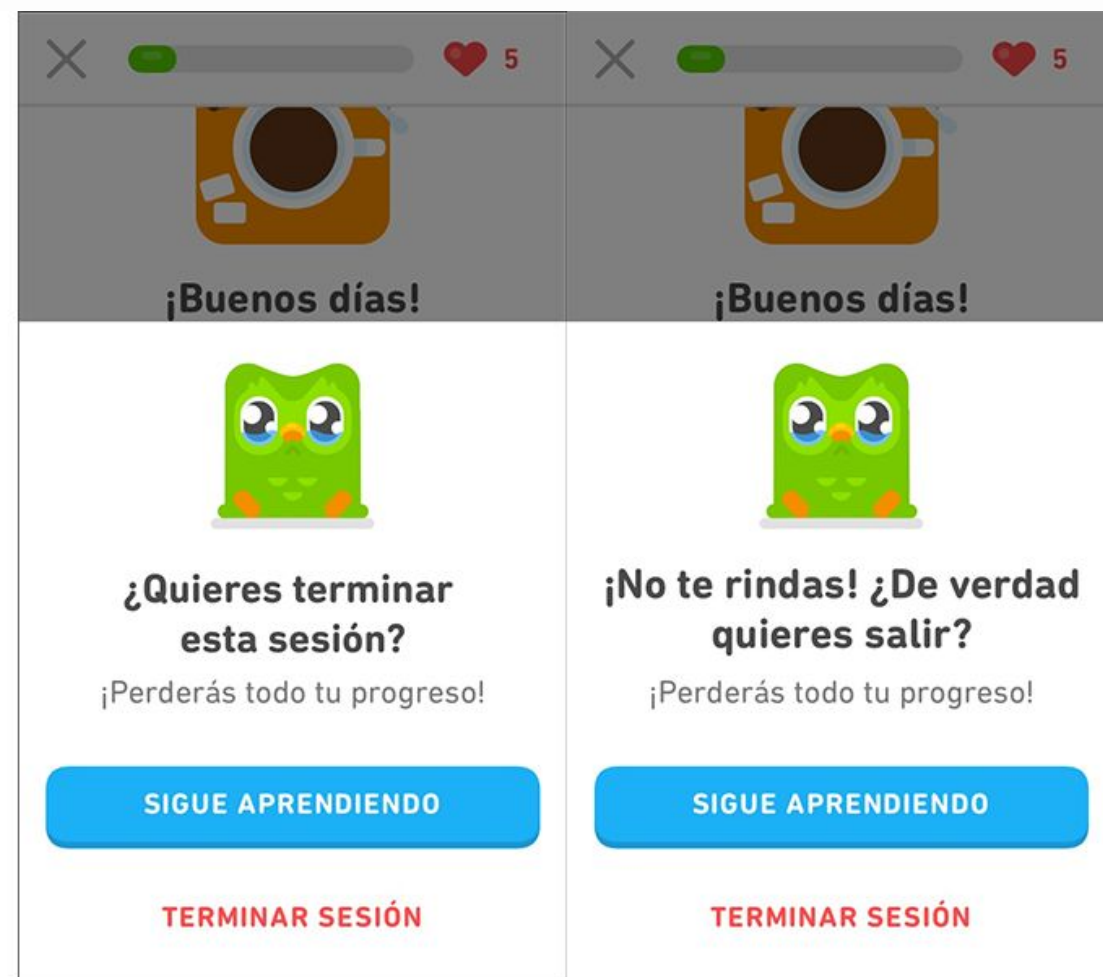


### — Secondary Colors




# Voz/Tono

Es la forma en la que decides comunicarte con el usuario; esta puede ser formal o informal, dependiendo de los valores de la marca. Existen plataformas como Duolingo o Spotify, que buscan una manera divertida de dar sus mensajes o resultados de búsqueda.

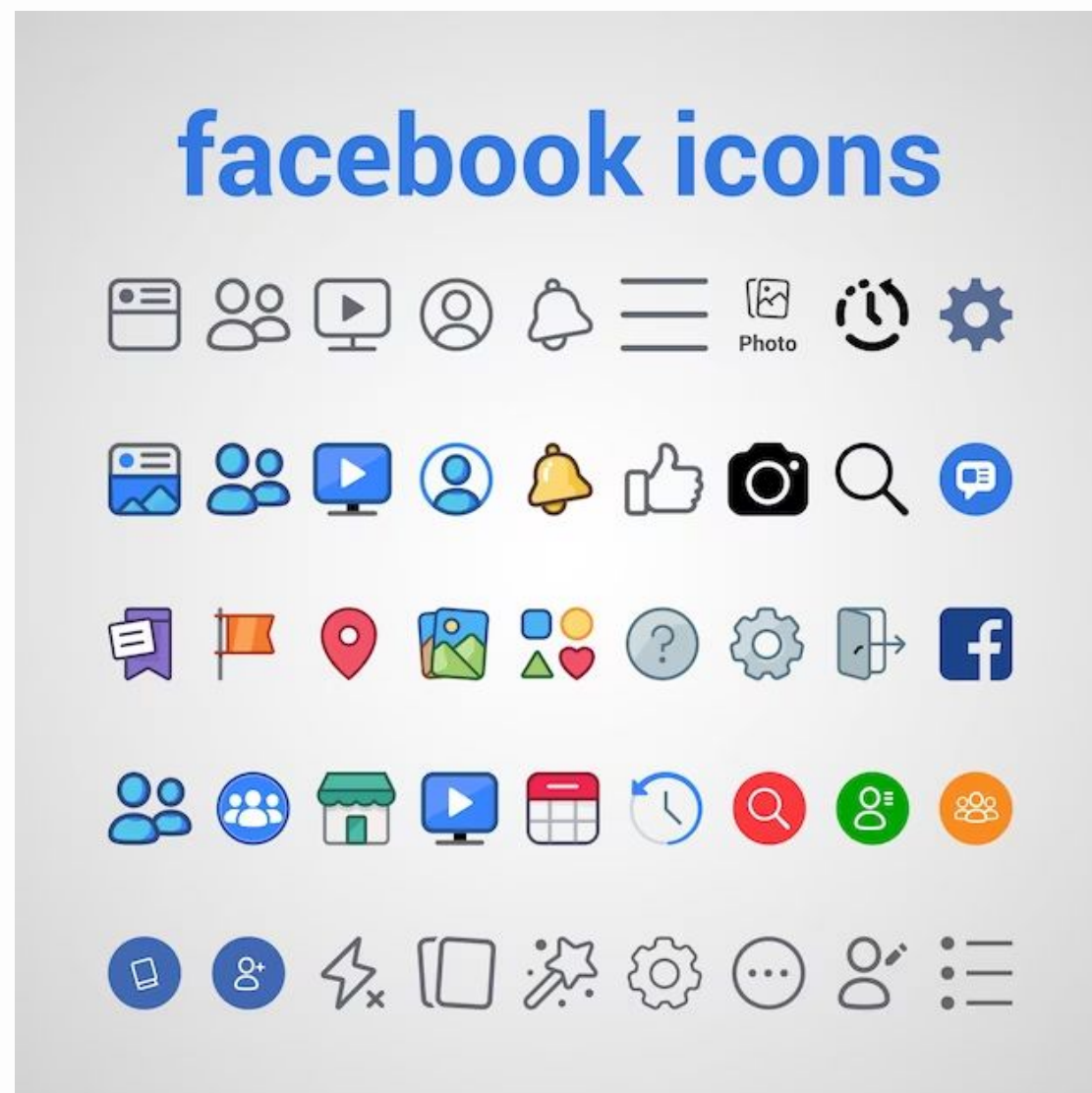


## ▼ Añadir envío

☐ Confirmo que este trabajo es de elaboración propia, excepto aquellas partes en las que haya reconocido la autoría de la obra o parte de ella a otras personas. 

# Íconos

La iconografía es un punto importante a definir, dado a la relevancia de los mismos como elemento de representación de la marca. Estos, deben adaptarse a la imagen que se desea plasmar y, por lo tanto, pueden ser sobrios, creativos o inusuales.





# Botones

Los botones son un elemento de integración; en ellos se incluyen todos los puntos anteriores.

## Botones






























### — Stroked

Warning	Success	Error	Blue	Purple	Pink
Hover	Hover	Hover	Hover	Hover	Hover
Pressed	Pressed	Pressed	Pressed	Pressed	Pressed
Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled

### — Colored

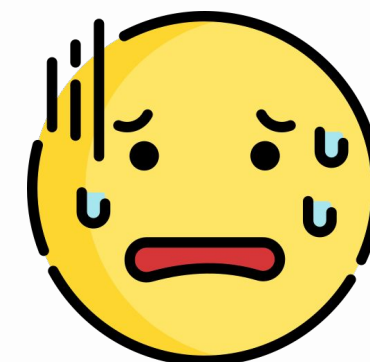
Warning	Success	Error	Blue	Purple	Pink
Hover	Hover	Hover	Hover	Hover	Hover
Pressed	Pressed	Pressed	Pressed	Pressed	Pressed
Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled	Disabled

### — Others

				 Delete	 Upload	Down 	Sign In
				 Delete	 Upload	Down 	Sign In
				 Delete	 Upload	Down 	
				 Delete	 Upload	Down 	Sign In

# Imágenes

En caso de que lo amerite,  
la integración de  
imágenes puede producir  
un impacto bastante  
grande en la interfaz y los  
usuarios, ya que la  
transmisión del mensaje  
es más directa.



# Ejemplos de catálogos de estilos

**Material Design de Google:** Un extenso catálogo de estilos que define la apariencia y comportamiento de los productos de Google.

<https://m3.material.io/>

**Human Interface Guidelines de Apple:** Directrices de diseño para desarrollar aplicaciones en plataformas de Apple, como iOS y macOS.

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines>

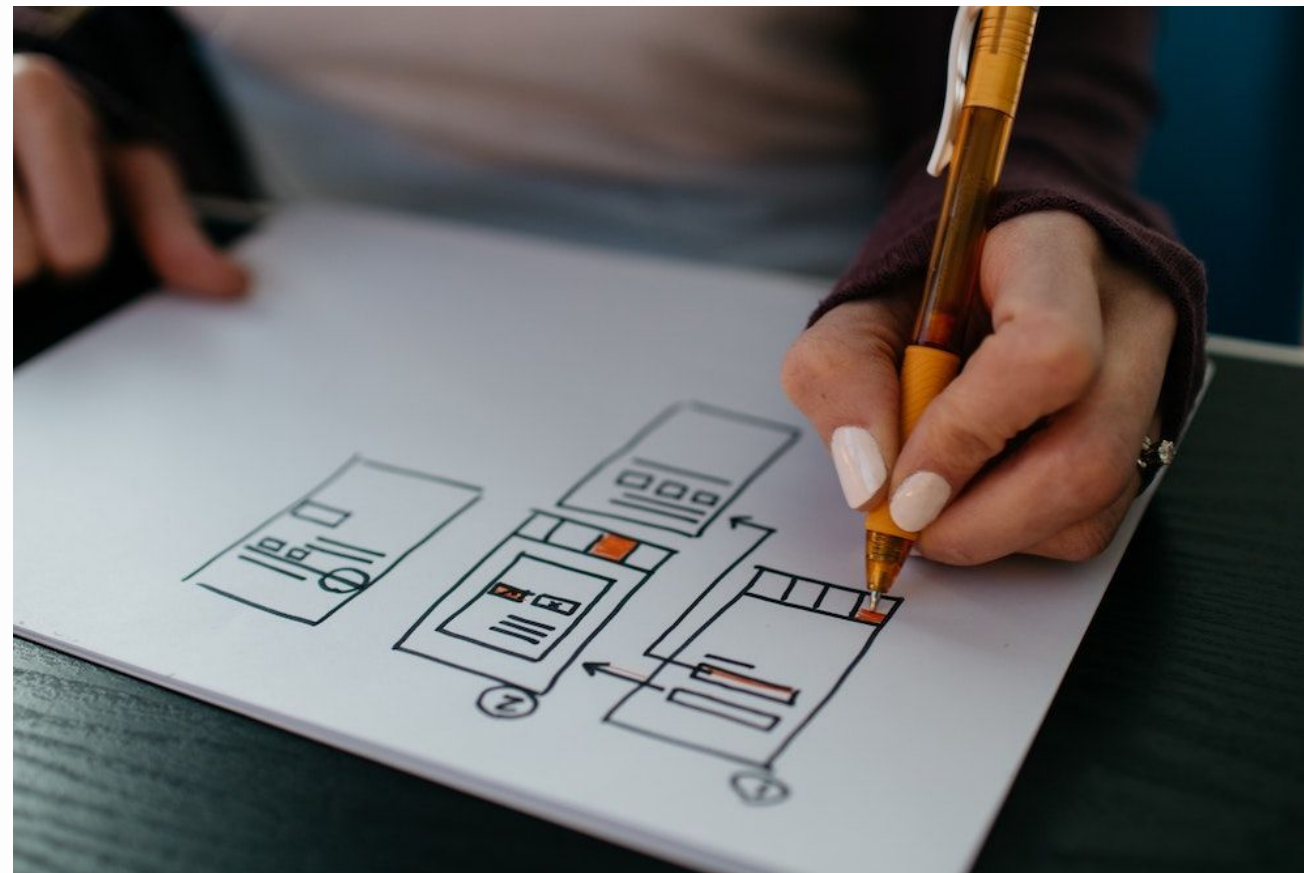
**Bootstrap:** Un framework de front-end que incluye un conjunto completo de componentes de interfaz diseñados para ser consistentes.

<https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction/>



# Qué es el diseño UX

El diseño de Experiencia de Usuario (UX) es el proceso de crear productos, sistemas o servicios que proporcionen experiencias significativas y relevantes a los usuarios. Involucra todo el proceso de adquisición e integración del producto, lo que incluye aspectos de marca, diseño, usabilidad y funcionalidad. Una gran parte del diseño UX es hacer que el producto final resulte funcional para proporcionar una experiencia positiva, eficiente y satisfactoria para el usuario.

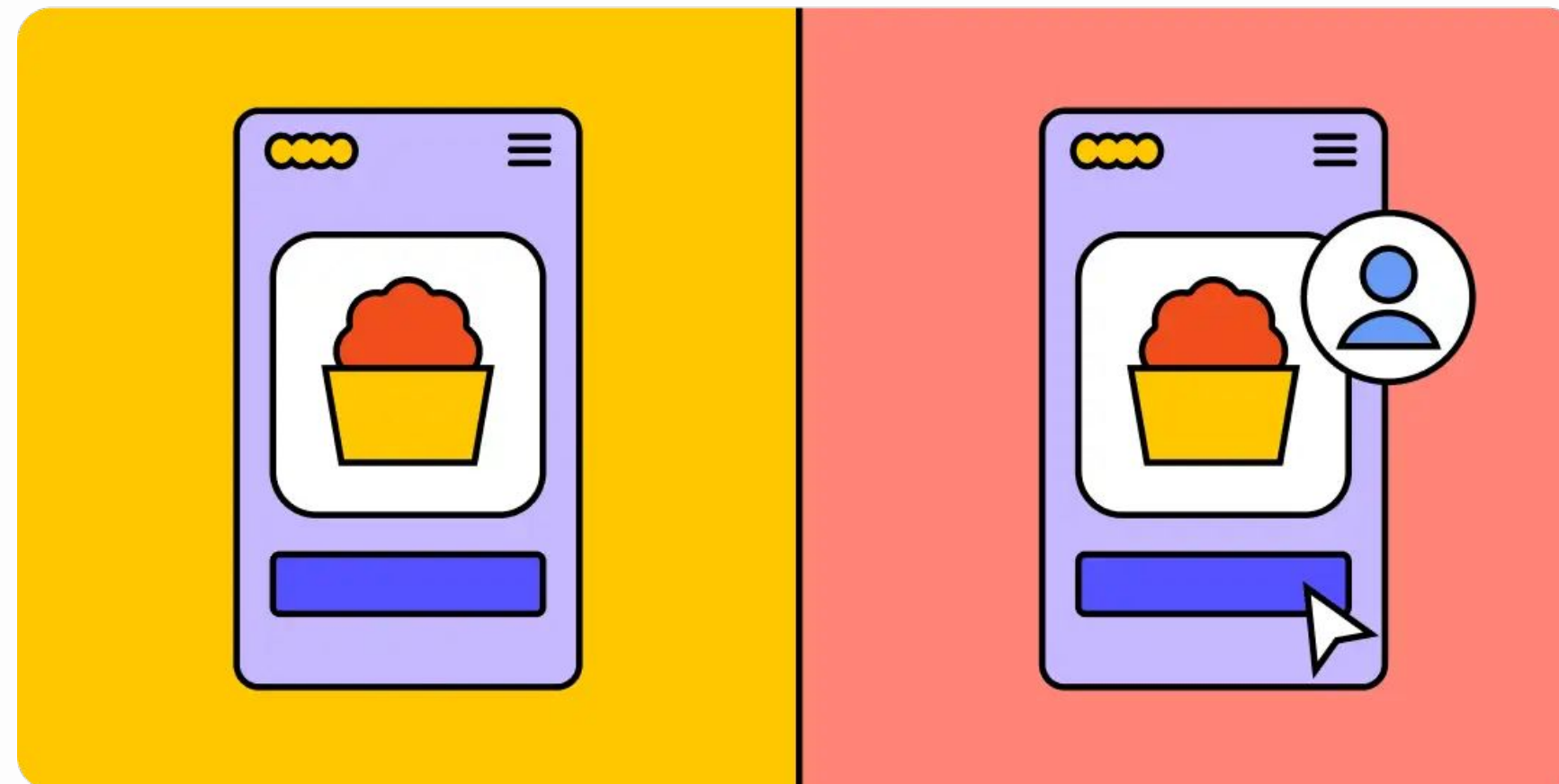


# Aspectos de UX

- **Investigación de usuarios:** comprender las necesidades, comportamientos y motivaciones de los usuarios a través de diversos métodos como entrevistas, encuestas y pruebas de usabilidad.
- **Arquitectura de la información:** organizar y estructurar el contenido de una manera intuitiva y fácil de usar.
- **Wireframing y prototipado:** crear representaciones de baja y alta fidelidad del producto para probar y refinar conceptos.
- **Pruebas de usabilidad:** evaluar el producto probándolo con usuarios reales para identificar problemas y mejorar la experiencia general.
- **Diseño de interacción:** diseñar los aspectos interactivos de un producto, como botones, transiciones y animaciones, para asegurar que sean intuitivos y mejoren la experiencia del usuario.
- **Diseño visual:** asegurar que el producto sea estéticamente agradable y refleje la identidad de la marca.
- **Accesibilidad:** asegurarse de que el producto pueda ser usado por personas con una amplia gama de habilidades y discapacidades.

# Qué es el diseño UI

El diseño de Interfaz de Usuario (UI) se enfoca en los aspectos visuales e interactivos de la interfaz de un producto. Implica determinar la apariencia y el comportamiento del producto, incluidos el diseño, los colores, la tipografía y los elementos interactivos, para asegurar que sea visualmente atractivo y fácil de usar. El diseño UI se encarga de crear elementos visuales e interactivos de un producto para lograr una experiencia de usuario atractiva, intuitiva y cohesiva.





# Aspectos de UI

- **Diseño visual:** crear la estética general del producto, que incluye esquemas de colores, tipografía, imágenes e iconografía. Esto garantiza que la interfaz sea visualmente atractiva y refleje la identidad de la marca.
- **Diseño y composición:** organizar elementos en la pantalla de manera clara y lógica. Esto incluye el espaciado, la alineación y el uso de cuadrículas para crear una interfaz equilibrada y fácil de navegar.
- **Elementos interactivos:** diseñar botones, deslizadores, formularios y otros componentes interactivos que los usuarios utilizan. Estos elementos deben ser intuitivos y responsivos.
- **Consistencia:** asegurar que el diseño sea consistente en todo el producto. Esto incluye mantener estilos, colores y comportamientos uniformes para proporcionar una experiencia cohesiva.
- **Accesibilidad:** diseñar interfaces que sean accesibles para usuarios con diferentes habilidades. Esto incluye considerar factores como el contraste, el tamaño de fuente y la navegación por teclado.
- **Retroalimentación y capacidad de respuesta:** proporcionar retroalimentación visual a los usuarios cuando interactúan con los elementos. Esto incluye efectos de desplazamiento, indicadores de carga y mensajes de error para mantener a los usuarios informados sobre el estado de sus acciones.

# ¿Sabes la diferencia entre...?

## UX

## &

## UI

### Diseño

Diseño de Interacción



Prototipos



Arquitecto de Información



Investigación de usuarios



Escenarios



Diseño Visual



Colores



Diseñador Gráfico

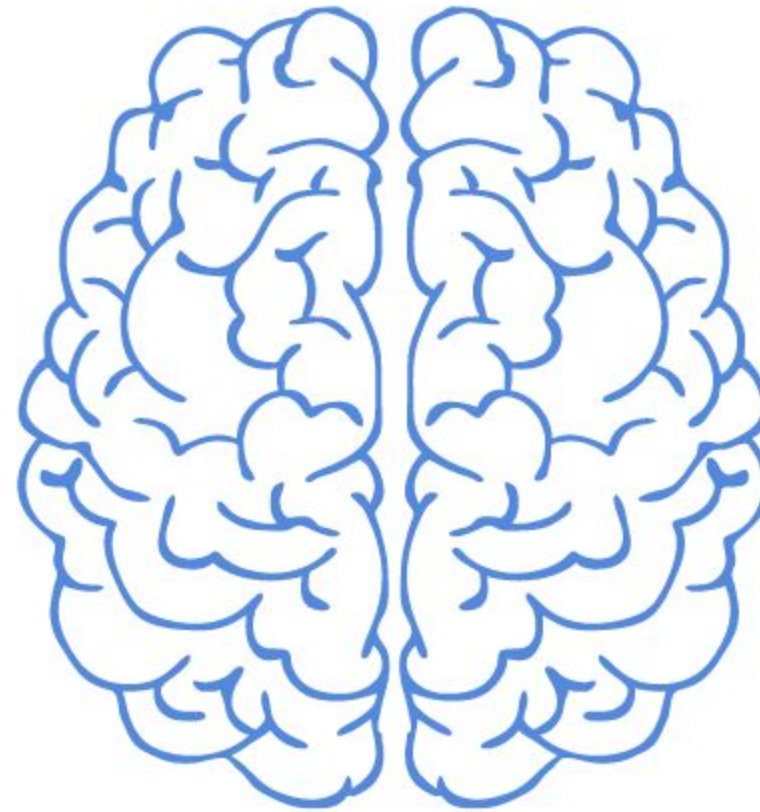


Diseños



Tipografía

# A



IMMUNE  
TECHNOLOGY INSTITUTE

# UI

# UX





Nombre de la actividad:	Evaluación de rendimiento
Cantidad de participantes:	57
Doy fe que esta actividad está planificada en dtt (Sí/No):	Si

Hora de inicio:	16:16
Hora de fin:	16:26
Duración (min):	10 min

Participantes: llenar las siguientes cajas de texto (tomar información del chat del meet)

<p>BRIAN JOSUE ERAZO SAGASTUME 16:16 Brian Erazo - 201807253 BRAYAN GIOVANNY RIVAS ESTRADA 16:16 Brayan Rivas - 201325641 KEMEL EFRAIN JOSUE RUANO JERÓNIMO 16:16 Kemel Ruano - 202006373 CARLOS AUGUSTO HERNÁNDEZ ORDOÑEZ 16:16 Carlos hernandez - 201611269 ESTUARDO GABRIEL SON MUX 16:16 Estuardo Son - 202003894 CESAR ANDRE RAMIREZ DAVILA 16:16 César Ramírez - 202010816 ANGEL GEOVANY ARAGON PÉREZ 16:16 Angel Aragón - 201901055 DIEGO ANDRE MAZARIEGOS BARRIENTOS 16:16 Diego Mazariegos - 202003975 ESTUARDO SEBASTIAN VALLE BANCES 16:16 Estuardo Sebastian Valle Bances - 202001954 SAUL JAFET MENCHU RECINOS 16:16 Saúl Menchú - 201906444 MARÍA CECILIA COTZAJAY LÓPEZ 16:16 Cecilia Cotzajay - 201602659 JESER EMANUEL RODAS MEDINA 16:16 Jeser Rodas - 202105561</p>	<p>YONATHÁN ALEXANDER HERNÁNDEZ SATZ 16:16 Yonathan Hernandez - 201900619 DOUGLAS ALEXANDER SOCH CATALAN 16:16 Douglas Soch - 201807032 HUGO SEBASTIAN MARTÍNEZ HERNÁNDEZ 16:16 Hugo Martínez - 202002793 JOSÉ MANUEL IBARRA PIRIR 16:16 José Ibarra - 202001800 LUIS FERNANDO SANCHEZ SOTO 16:16 Luis Sánchez -201700339 ANTHONY SAMUEL ZEA HERRERA 16:16 Anthony Zea - 202104782 KEVIN JOSUÉ XILOJ SUBUYÚ 16:16 Kevin Xiloj - 202000660 CESAR DANIEL MARTÍNEZ MENCOS 16:16 Cesar Martínez - 201904016 ANDRÉ JOAQUIN ORTEGA DE PAZ 16:16 Joaquín Ortega - 201900597 ANGEL MIGUEL GARCÍA URIZAR 16:16 Angel García - 201901421 JONATAN LEONEL GARCÍA ARANA 16:16 Jonatan Garcia - 202000424 MARCO ALEXANDER DE LEÓN HERNÁNDEZ 16:16 Marco de León - 202010014</p>	<p>SAUL ESTEBAN CASTELLANOS UBEDA 16:16 Saul Castellanos - 201801178 JAIME ALEJANDRO ARMIRA US 16:16 Jaime Alejandro Armira Us - 201602983 DAMIÁN IGNACIO PEÑA AFRE 16:16 Damián Peña - 202110568 EDDY FERNANDO DIAZ GALINDO 16:16 Eddy Díaz - 201906558 ALVARO NORBERTO GARCIA MEZA 16:16 Alvaro Garcia - 202109567 HARRY AARON GOMEZ SANIC 16:16 Harry Gómez - 202103718 JOSÉ ANDRÉS LÓPEZ PINEDA 16:16 Andrés López - 201901756 RAÚL JOSUE CASTILLO BARCO 16:16 Raúl Castillo - 202001932 JOSÉ MANUEL SOLIS ORTIZ 16:16 José Solis - 201800517 ZENAIDA IRAZEMA CHACÓN GARCIA 16:16 Zenaida Chacón-201801460 PABLO JOSUE BARAHONA LUNCEY 16:16 Pablo Barahona - 202109715 JOSUE ROLANDO GRAMAJO ROLDÁN 16:16 Josué Gramajo - 202000895</p>	<p>DAYANA ALEJANDRA REYES RODRÍGUEZ 16:16 Dayana Reyes - 202002364 CARLOS EDUARDO SOTO MARROQUÍN 16:16 Carlos Soto - 201902502 KEVIN ERNESTO GARCIA HERNANDEZ 16:17 Kevin García - 202113553 HENRRY DAVID BRAN VELASQUEZ 16:17 Henrry Bran - 201314439 CHRISTOPHER IVÁN MONTERROSO ALEGRIA 16:17 Christopher Monterroso - 201902363 HEIDY BEATRIZ MIRANDA GAMEZ 16:17 Heidy Miranda - 201709051 CRISTIAN NOÉ AXPUAC ASPUAC 16:17 Cristian Axpuc - 202004763 DAVID EDUARDO LOPEZ MORALES 16:17 David Eduardo López Morales-201907483 OWARD FRANCÍSCO ALBERÍ SIAN SOLIS 16:18 Oward Sian - 201901807 EDGARDO ANDRÉS NIL GUZMÁN 16:19 Edgardo Nil - 201801119 BRAYAN ALEXANDER MEJIA BARRIENTOS 16:19 Brayan Mejia 201900576 DIEGO ENRIQUE ARRIAGA MELENDEZ 16:19 Diego Arriaga 202003892</p>	<p>JUAN JOSUE ZULETA BEB 16:21 Josue Zuleta 202006353</p>
--	---	--	--	---