

The background is a blurred image of a computer screen displaying JavaScript code. The code includes event listeners for 'contextmenu', 'dblclick', 'drag', 'dragend', and 'dragenter'. A semi-transparent dark gray box is centered over the code, containing the title 'Sitios Web' in white text.

# Sitios Web

M.I.A. Daniel de Jesús Rosales Mendoza

Photo by Dlanor S on Unsplash

# Atomic Design / Diseño Atómico



# Atomic Design / Diseño Atómico





# Atomic Design / Diseño Atómico

- **Átomos:** Componentes básicos de la materia, aplicados al desarrollo web se traduce a las etiquetas de un HTML 5. Los átomos también pueden incluir colores, fuentes e incluso animaciones.
- **Moléculas:** Consiste en la combinación de átomos, la idea de juntar átomos nos permite crear moléculas simples que sirvan para ser reutilizadas.



# Atomic Design / Diseño Atómico

- **Organismos:** Las moléculas nos ofrecen bloques que al unirlos nos permiten crear cosas más complejas, al combinarlas se forman organismos que pueden pertenecer a una sección de una interfaz un tanto más compleja.
- **Plantillas:** Consisten en agrupaciones de organismos unidos, donde estos a su vez forman páginas. Podemos tener como referencia a los wireframes, que se componen de una construcción sencilla de varias moléculas que a su vez forman organismos reutilizables.



# Atomic Design / Diseño Atómico

- **Páginas:** Estas son el nivel más alto de fidelidad, básicamente son las mismas plantillas pero con la sustitución de algunos elementos que sean representativos de lo que el usuario final verá, usualmente todas las revisiones giran entorno a estas páginas.
- Aquí es donde se prueba la eficacia del diseño, ver todo en contexto nos permite retroceder para modificar nuestras moléculas, organismos y plantillas para así abordar de forma idónea todo lo relacionado con el diseño.

# Definiciones





# MicroWireframe

- Son versiones reducidas de los wireframes.
- Al minimizar el esfuerzo, maximizar la velocidad y disminuir la fidelidad, las microframes amplifican los beneficios de la estructura eliminan la mayoría de las deficiencias

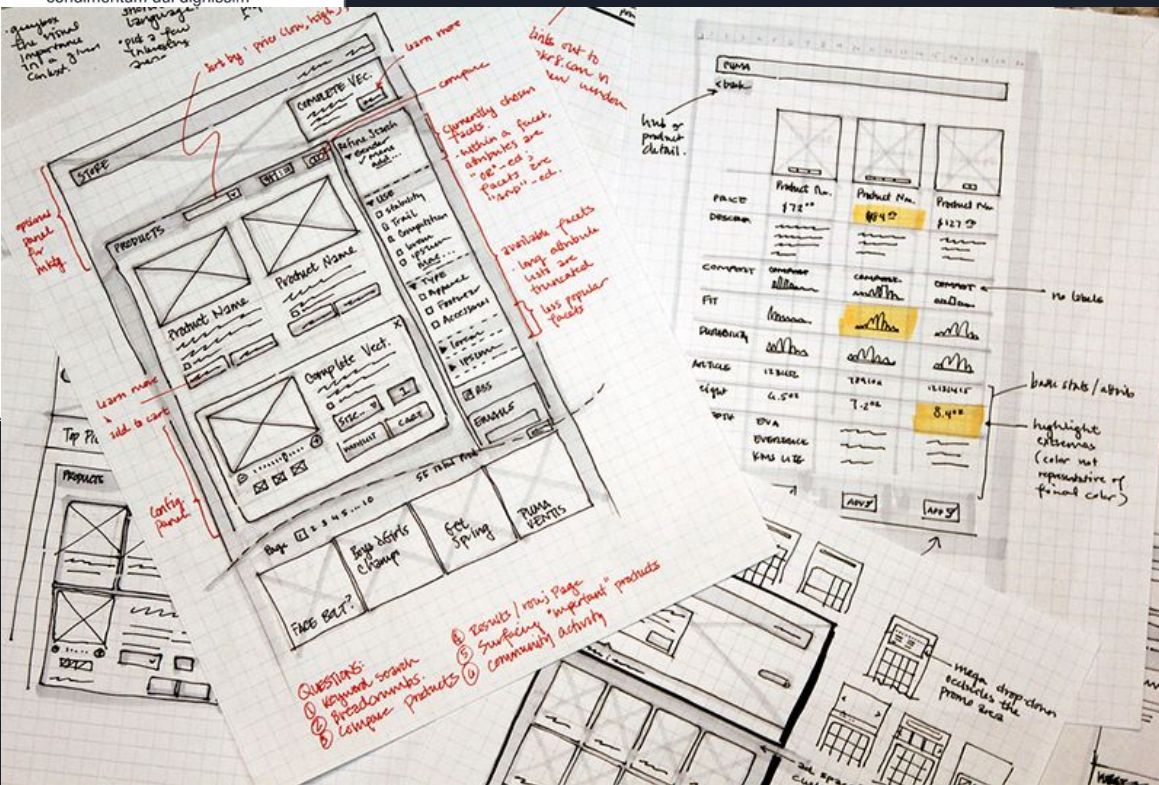




# Wireframe

- Los wireframes son la primera representación que se tiene de la estructura del diseño. Al mismo tiempo, también se representan los principales elementos, pero a un nivel bastante básico.

Ut finibus massa nisl, eu condimentum dui dignissim





# Mockup

- Un mockup es una representación visual y estática de un diseño.
- Los mockups se realizan con base a las medidas y a la organización previamente establecida en el wireframe.
- Cómo debería verse cuando se implementa, incluyendo elementos visuales como paletas de colores, fotografía, tipografía y otros elementos gráficos.

1st Workshop

.....**MACROSCOPIC**<sup>2019</sup>  
*QUANTUM PHENOMENA*

Under special conditions, it is possible to create microscopic physical systems whose behavior is determined by the occupation of a single quantum state. In other words, the quantum nature of the system emerges at a macroscopic scale. Such is the case of superfluidity, superconductivity, Bose-Einstein condensation and laser radiation. The so-called quantum macroscopic phenomena play today a central role in contemporary physics.

The 1st Workshop on Macroscopic Quantum Phenomena aims to present cutting edge results from different points of view in the explanation of these fascinating phenomena and their unusual properties: from atomic gases to structured laser beams, from weakly interacting to strongly correlated systems; from equilibrium properties to macroscopic excited states.

## Speakers



Patricia Carillo



Victor Romero



Rocio Jauregui

Santiago  
Castellano

Giacomo Betti



Karen Vohr



Resona Parvathi



Jorge Simon

**UI, UX, IxD**





# UI, UX, IxD

- **UI:** Se enfoca en el artefacto, **Diseño de Interfaces (UI)**
- **UX:** Se enfoca en el usuario, **Experiencia de Usuario (UX)**
- **IxD:** Se enfoca en el contacto entre el usuario y el artefacto, **Diseño de Interacción (IxD)**





# Diseño de Interfaces, User Interfaces (UI)

- Es el diseño visual de la página, su función principal es darle forma al producto y proporcionar un entorno gráfico agradable, se encarga de transmitir una determinada apariencia y emociones a través de diferentes elementos, definiendo la identidad de la marca.
- La UI se centra en el frontend

Diseño de Interfaces != Diseño Gráfico



# Diseño de Interfaces, User Interfaces (UI)

Es lo que los ojos ven, es el cuerpo del artefacto.

- **Arquitectura de la información** + **Patrones de interacción**  
+ **Elementos visuales** = **UI**
  - **AI**: Es el arte de organizar la información de la forma más clara y lógica posible, de esta forma el usuario podrá encontrar fácilmente lo que está buscando.





# Diseño de Interfaces, User Interfaces (UI)

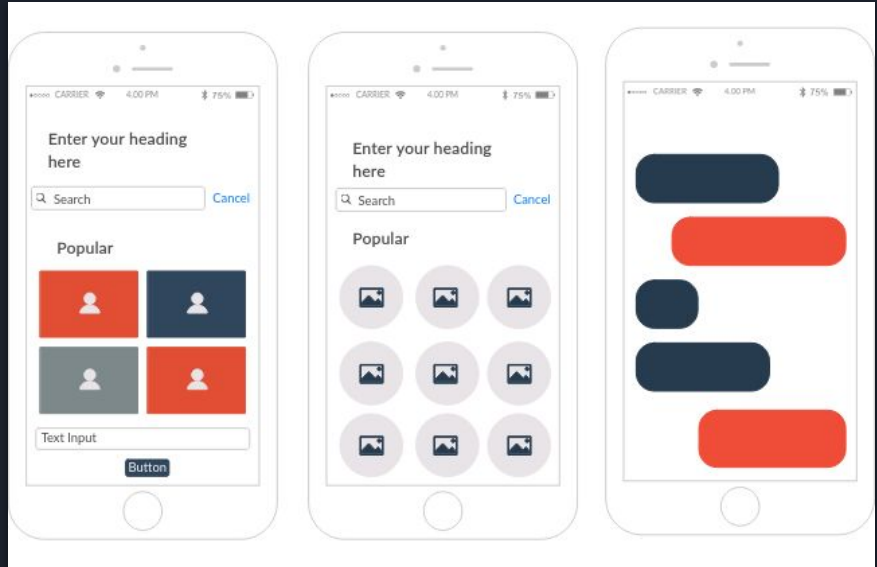
DS(Design System) + Marca + Mockups = UI

- DS(Design System) = Guía de estilo + Librería de patrones + Buenas prácticas
  - Guía de Estilo: Colores, fuentes, etc.
  - Librería de patrones: Íconos, formularios, etc.
  - Buenas prácticas:
    - i. **Forma:** La organización de cada elemento de UI.
    - ii. **Contenido:** La información, como se muestra y se estructura el contenido, incluye texto y multimedia.
    - iii. **Comportamiento:** Lo que no se ve, se refiere al comportamiento del producto, como se comunica con el usuario.

# Diseño de Interfaces, User Interfaces (UI)

DS(Design System) + Marca + Mockups = UI

- **Marca:** Nombre, un término, una señal, un símbolo, un diseño, o una combinación de alguno de ellos que identifica productos y servicios de una empresa.
- **Mockups:** Pantallas



## 5 DIMENSIONS OF INTERACTION DESIGN

[illegible]



# Diseño de Interacción, Interaction Design (IxD)

El diseño de interacción se enfoca en crear interfaces bien pensadas en los comportamientos. Entender cómo los usuarios y la tecnología se comunican entre sí es fundamental para esta disciplina. Con este entendimiento, se puede anticipar cómo alguien interactúa con el sistema para corregir problemas de manera temprana, así como inventar nuevas formas de hacer las cosas.



# Diseño de Interacción, Interaction Design (IxD)

- **1ra. Dimensión – Palabras:** Deben de ser sencillas de entender y de permitir la interacción.
- **2da. Dimensión – Representaciones visuales:** Cada gráfico, ilustración, diagrama, icono, foto, etc debe de ser usada con cautela, pero sobre todo debe de tener un fundamento.
- **3ra. Dimensión – Espacio:** Todo con lo que interactúa el usuario en el mundo real, es decir, el hardware.



# Diseño de Interacción, Interaction Design (IxD)

- **4ta. Dimensión – Tiempo:** Se refiere a la duración que el usuario pasa interactuando con las palabras, representaciones visuales y el espacio.
- **5ta. Dimensión – Comportamiento:** Incluyen las emociones y reacciones que tiene el usuario al operar, presentar, utilizar o realizar una acción en el sistema.




# Experiencia de Usuario, User Experience (UX)

¿Cómo los usuarios se sienten?

- Ver + Sentir + Usabilidad = UX

"Una experiencia de usuario es el efecto general creado por las interacciones y percepciones que alguien tiene cuando usa un producto o servicio".


[Leah Buley](#)(2013)



# Experiencia de Usuario, User Experience (UX)

- UX se refiere a lo que experimenta el usuario antes, durante y después de interactuar con el artefacto.
- Su misión principal es que el artefacto sea más agradable para el usuario a nivel funcional.
- Busca que la interacción entre esta, el usuario y la navegación sean lo más fluidas posible, intentando, sobre todo, que esa visita se convierta en conversión.





# Experiencia de Usuario, User Experience (UX)

Se encarga de:

- El prototipado
- La accesibilidad
- La velocidad de uso
- La estructura de la información
- La investigación.



# Experiencia de Usuario, User Experience (UX)

Roles:

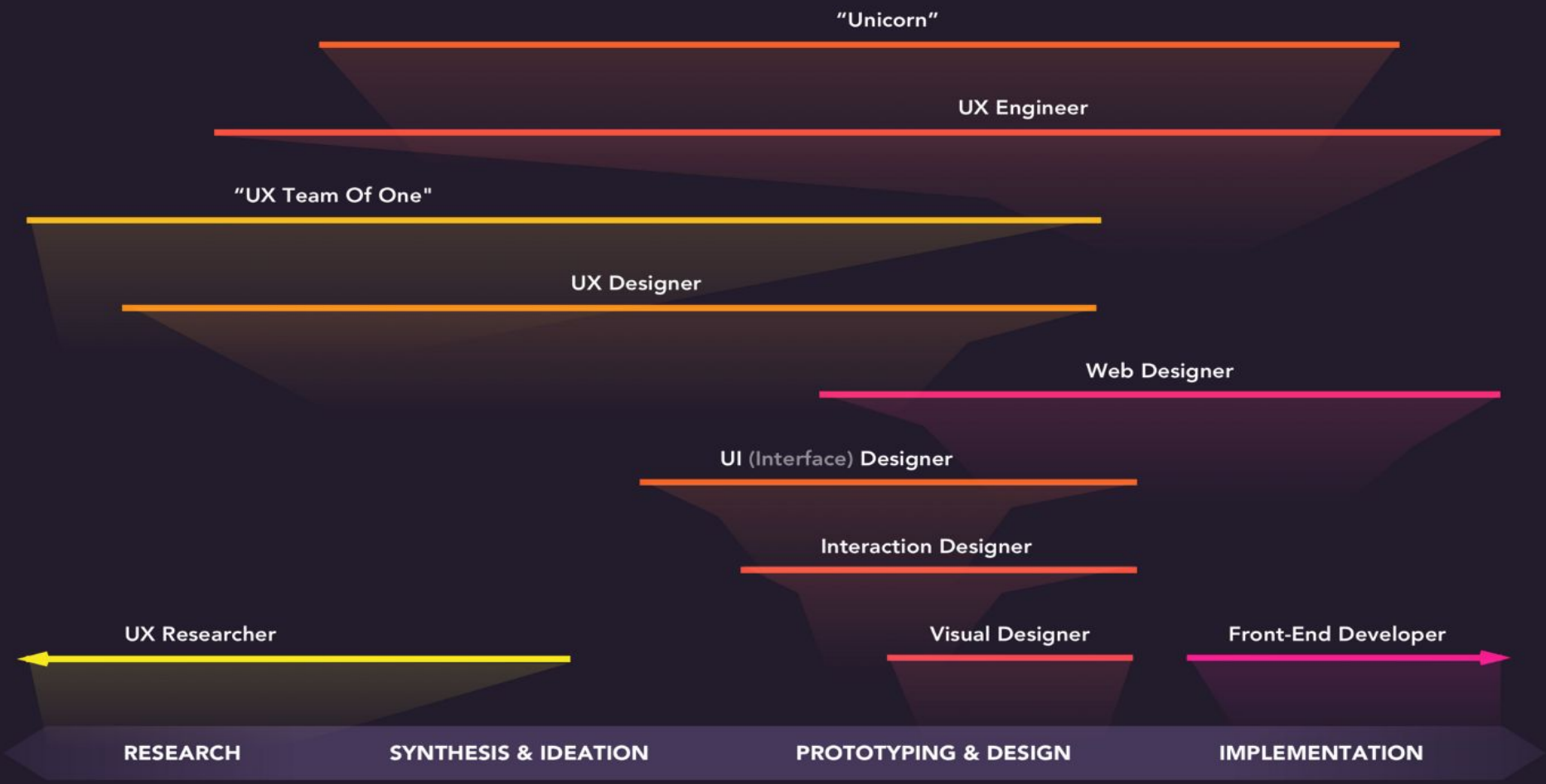
- UX Research
- UX Content
- UX Strategist
- UX Visual & UI
- Interaction Design



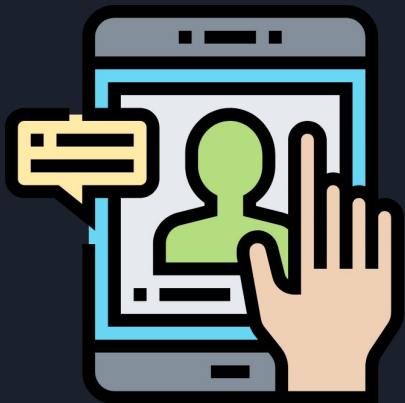
# Experiencia de Usuario, User Experience (UX)

## Roles:

- **UX Research:** Encargado de investigar si el producto es rentable, si es factible la tecnología, Investigar mercado meta
- **UX Content:** Microcopies, Copies, Encargados de la corrección de estilo, Redacción y ortografía
- **UX Strategist:** Encargado de coordinar/guinar, Atender problemáticas
- **UX Visual & UI:** Habilidad estética, Entender la funcionalidad, Que convivan la estética y la funcionalidad
- **Interaction Design:** Prototipos



# Factores que generan un buen UX



## Usabilidad

Sitio web o APP  
eficiente



## Utilidad

Elementos con  
propósito



## Seguridad

Datos personales y  
datos sensibles



## Confianza

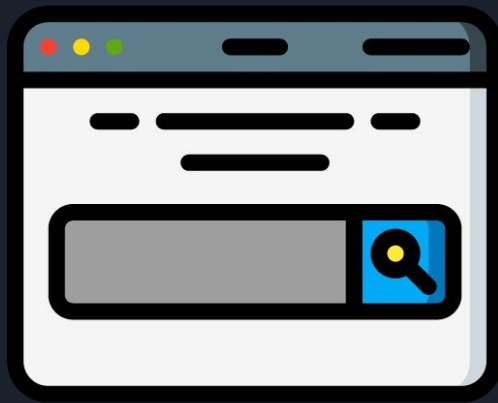
Dar información en  
cada paso

# Factores que generan un buen UX



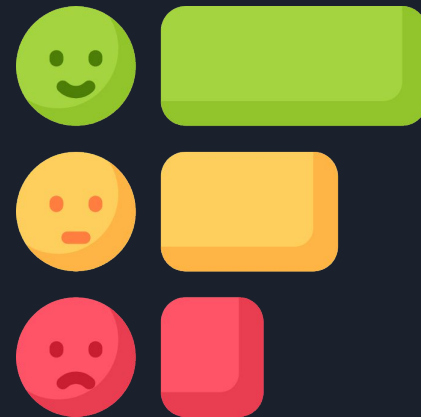
## **Deseo**

Diseño, estética y contenido deseable



## **Facilidad de Búsqueda**

Encontrar en segundos lo que se necesita



## **Creación de valor**

Más allá de lo económico



# Accesibilidad

Acceso universal independientemente del software o hardware, la localización geográfica o la infraestructura de red.

[Blog de Arsys\(2017\)](#)





# Usabilidad

Capacidad del producto (software) para ser entendido, aprendido, usado y resultar atractivo para el usuario, cuando se usa bajo determinadas condiciones.

Lo que te permite alcanzar tus objetivos con un mínimo esfuerzo.

*“Los usuarios pueden alcanzar sus objetivos con un mínimo esfuerzo y unos resultados máximos; deben de tener el control del sitio.”*

Blog de Arsys(2017)



# Factores que generan una buena USABILIDAD



## Estructura y Navegación

Menor tiempo y mínimo de esfuerzo



## Tiempo de cargas rápidos



## Claridad

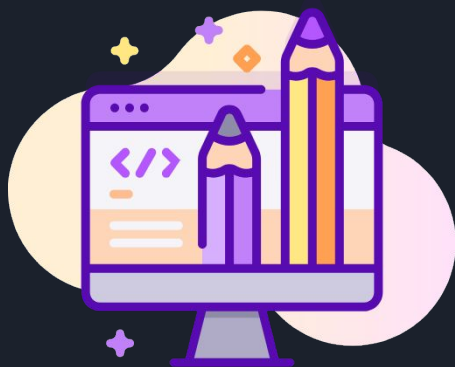
Empatía con el usuario evitando conceptos complejos, aportando valor sobre productos y servicios

# Factores que generan una buena USABILIDAD



## **Información**

Contenido resumido,  
lectura amena y concisa



## **Legibilidad**

Contraste de textos con el fondo,  
tamaño de fuente, jerarquía de  
información



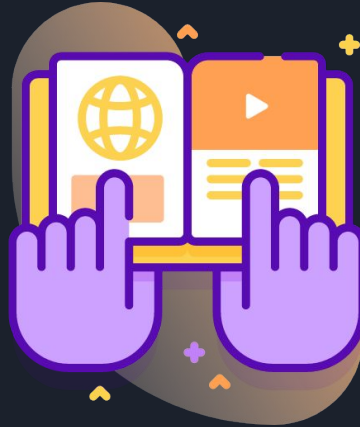
## **Diseño limpio y claro**

Estética, singularidad y un  
diseño fácil

# Factores que generan una buena USABILIDAD



**Coherencia y estándares**  
Sistema homologado



**Intuitiva**



**Relación entre sistema y mundo real**

# Fuentes de información

<https://iie.fing.edu.uy/~vagonbar/gcc-make/gcc.htm>

<https://www.kambrica.com>

<https://uxdesign.cc/the-spectrum-of-digital-design-roles-in-2018-3286390a9966>

<https://www.usability.gov/>

<https://www.arsys.es/blog/>

