

# DISEÑO UI/UX

“El éxito no se logra sólo con cualidades especiales.  
Es sobre todo un trabajo de constancia, de método y de organización.”.

(J.P. Sergeant)

## INTRODUCCION

UI / UX se han convertido en términos imprescindibles cuando se habla de diseño o desarrollo web. Ambos conceptos son complementarios, pero existe una gran confusión a la hora de diferenciarlos, ya que cada uno le proporciona al usuario características diferentes.

### ¿QUE ES UI?

UI (por sus siglas en inglés User Interface, en español Interfaz de Usuario) es la vista que permite a un usuario interactuar de manera efectiva con una página web. El que se encarga del desarrollo de la UI es el diseñador de interfaces. El UI da el 'look & feel' (aspecto) al producto con la estructura e interacción de los elementos de la interfaz.



### ¿QUE ES UX?

UX (por sus siglas en inglés User eXperience, Experiencia de Usuario) es aquello que una persona percibe al interactuar con un producto o servicio. Los diseñadores UX trabajan junto con los diseñadores UI para comprender y conocer a los usuarios. Utilizan todos sus conocimientos para definir las iteraciones y mejorar constantemente el producto o servicios con técnicas de investigación con usuarios tanto cuantitativas como cualitativas.



### Nota

*Un ejemplo de la vida cotidiana podría ser cuando un cliente entra en una cafetería y se siente bien atendido, esto es lo que se denomina experiencia de usuario.*

Los atributos más importantes de la UX son las siguientes:

**Útil:** Si el producto no es útil para alguien, ¿Por qué desearía interactuar con él?

**Usable:** Muchas personas tienden a confundir el diseño UX con la usabilidad. La usabilidad es un atributo dentro del diseño UX que nos ayuda a mejorar la experiencia del usuario permitiendo a los usuarios alcanzar su objetivo final de manera efectiva y eficiente.

**Ubicable:** Si no se puede encontrar el contenido que se desea en un sitio web, se va a dejar de interactuar con él.

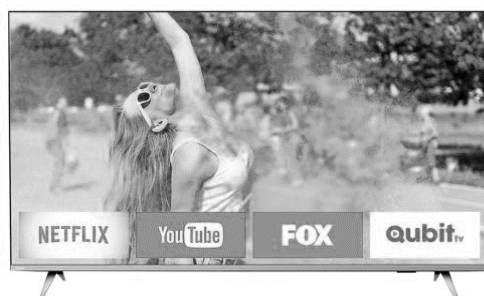
**Creíble:** La información proporcionada debe ser exacta y apta para el propósito.

**Accesible:** Proporcionar una experiencia a la que pueden acceder los usuarios con habilidades diversas (audición, visión, movimiento, entre otras.).

**Valorable:** El producto debe aportar valor al negocio que lo crea y el usuario que lo compra o lo utiliza. Sin valor, es probable que cualquier éxito inicial de un producto se vaya diluyendo a medida que se identifique que no hay ningún aporte.

## EJEMPLO DE UI/UX

Para dejar en claro el tema, se analizará la venta de productos de un sitio de comercio electrónico.



**PHILIPS**

**Smart TV 50" UHD 4K Philips  
50PUD6654/77**

\$ 45.999 **10% OFF**

**\$ 40.999**

**COMPRAR**

**UI:** Existe un botón que permite al usuario interactuar con el sistema para añadir el producto al carrito.

**UX:** Se muestra el nombre del producto, la descripción, el descuento y el precio final del producto.

## ¿QUÉ ES ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN?

La arquitectura de la información (IA) es un importante concepto dentro de UX y tiene implicaciones fundamentales en el marketing y el negocio. Esta disciplina se encarga de organizar y estructurar los elementos de un sitio web o una aplicación para facilitar la navegabilidad del usuario.

Una buena arquitectura de información ayuda a los usuarios a encontrar lo que necesitan y lograr las tareas que quieren llevar a cabo, de una forma que les resulte útil. La arquitectura de la información incluye cómo organizar y etiquetar el contenido, y cómo interactuarán los usuarios con el contenido para finalizar el trabajo.



---

**Nota**

*Si entra a un supermercado por primera vez seguramente querrá saber dónde podrá encontrar el pan, las golosinas o la cerveza. Seguramente busque un cartel indicador donde indique las distintas secciones donde encontrar esos productos.*

## ¿CUÁLES SON LAS METODOLOGÍAS QUE UTILIZA LA IA?

Ahora veremos algunas de las prácticas que los profesionales involucrados con IA utilizan para estructurar la información de los contenidos y materiales con los que trabajan:

### MAPA DEL SITIO o ARQUITECTURA DEL SITIO

La jerarquía es fundamental para que los usuarios entiendan como se relacionan las páginas de un sitio. El objetivo de un mapa del sitio (también denominado Sitemap) es poder identificar con claridad las páginas que estén involucradas en la navegación y las conexiones entre ella, pero no se especifica el contenido de cada una. Concretamente, muestra cómo viajarán los usuarios por el sitio a medida que van haciendo clic en los vínculos e interactúan con las interfaces de la aplicación. De este modo, podemos tener una rápida referencia del tamaño, la profundidad y la complejidad de cada proyecto web que desarrollemos.

### WIREFRAME

El diseñador de UX también realiza análisis interactivo, creando wireframes. Un wireframe se usa comúnmente para idear lo que serán los primeros bocetos del diseño de una interfaz de usuario en cuanto a su estructura y funcionalidad de un producto o servicio teniendo siempre en cuenta las necesidades de los usuarios. Para decirlo de otra forma es simplemente un modelo en blanco y negro que muestra la ubicación general de los elementos en una página. En esta documentación se define dónde irá el menú de navegación, donde se colocará el logotipo, así como donde irán todas las imágenes, texto y elementos multimedia. La UI y la experiencia de usuario (UX) tienden a superponerse en el proceso del diseño del wireframe. Los wireframes se utilizan al principio del proceso de diseño para establecer la estructura básica antes de agregar el diseño visual. Por eso nos sirven para:

1. Presentar la idea básica de la funcionalidad e interacción.
2. Dibujar la estructura y elementos de la navegación a nivel básico.
3. Ofrecer una visión general de la interfaz de usuario.

Los wireframes se usan típicamente como documentación del proyecto. Como son estáticos y simples, puede incluir notas breves para explicar ciertas interacciones o conceptos técnicos. También podrían usarse de una manera menos formal, donde sirven como bocetos claros para la comunicación interna en el equipo. Por ejemplo, podría servir para explicar de una forma rápida que debe hacer un desarrollador. Otra ventaja a tener en cuenta es que modificar un wireframe tiene un coste menor que modificar el sitio una vez subido a producción, por lo que supone también una ventaja en el ahorro de costes dentro del proceso de desarrollo.



---

**Nota**

*Algunos diseñadores se saltan el proceso de crear wireframes y comienzan directamente a diseñar el boceto con software. Sin embargo, no es muy útil cuando no se tiene claro lo que se quiere construir.*

Una vez que se han desarrollado los wireframes el diseñador de interfaz toma los wireframes y comienza a construir el diseño visual. Aquí se empiezan a especificar colores que se van a utilizar en el diseño, establecer las tipografías, seleccionar imágenes y gráficos y videos, etc.

## **PROTOTIPOS**

Un prototipo interactivo es una versión más avanzada que los wireframes. Se suele utilizar un software para generar las interacciones necesarias y con una fidelidad media o alta en cuanto al diseño visual. Los prototipos interactivos son cliqueables y responsivos. Este tipo de prototipos se diseñan en una fase avanzada del producto cuando se tiene claro y bien definido la funcionalidad. Los prototipos interactivos deben de ser lo más fieles posibles al producto final puesto que en el testeo con usuarios nos arrojarán datos mucho más confiables.

## **INVENTARIO DE CONTENIDO**

Para tener una visión general de los contenidos que un proyecto va a tener, es interesante elaborar un inventario que enumere todas las páginas y las informaciones que ellas deben mostrar. Este documento es relevante principalmente para aplicaciones muy grandes, en las que es fácil para los diseñadores perderse en medio de tanta información. En general, se trata de una hoja de trabajo con el título, enlace, descripción y otras observaciones pertinentes sobre estas páginas.