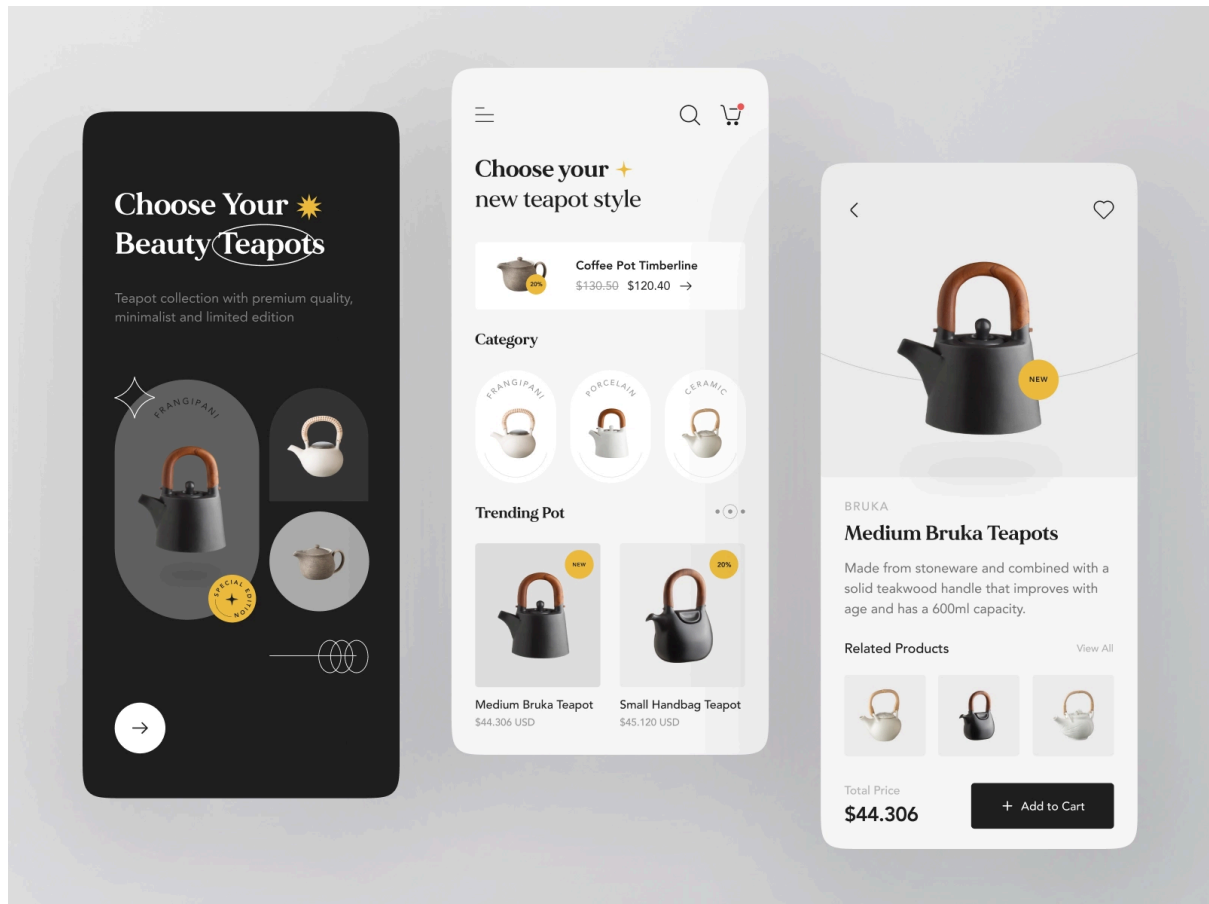


Ejercicio 4.- Pon un ejemplo de UI y otro de UX



UI(interfaz de usuario).- Es la parte visual que ve el usuario, se utilizan galerías, botones con contraste y forma, etc.

UX(Experiencia de usuario).- Forma parte de la experiencia del usuario respecto a la aplicación, hace referencia a la accesibilidad del usuario.

Como vemos en el ejemplo anterior, encontramos el ejemplo de UI, ya que los botones tienen contraste y forma, para que llame la atención. También utiliza una galería para ver los productos. Además, encontramos a la vez un buen ejemplo de UX, ya que el proceso de compra es intuitivo, con pocos pasos y con indicaciones claras de lo que debe hacer el usuario en cada etapa.

Ejercicio 5.- Describe brevemente todos los principios del diseño interactivo que encuentres y pon un ejemplo.

Consistencia: Los elementos de la interfaz deben ser uniformes en estilo y función.

Ejemplo: Usar el mismo estilo de botones en todas las páginas de una aplicación.

Retroalimentación: El sistema debe informar al usuario sobre las acciones realizadas y su estado.

Ejemplo: Al hacer clic en un botón, mostrar un mensaje que indique que la acción se está procesando.

Visibilidad: Los elementos importantes deben ser fáciles de encontrar y entender.

Ejemplo: Un menú de navegación claro y destacado en la parte superior de una página web.

Facilidad de uso: La interfaz debe ser intuitiva y fácil de usar para el usuario.

Ejemplo: Incluir un tutorial o guía al abrir una aplicación por primera vez.

Control del usuario: Los usuarios deben sentir que tienen el control de la interacción.

Ejemplo: Permitir deshacer acciones, como eliminar un archivo.

Flexibilidad y eficiencia: Ofrecer opciones tanto para principiantes como para usuarios avanzados.

Ejemplo: Incluir accesos directos para usuarios que prefieren teclados en lugar de menús.

Error y recuperación: Minimizar errores y ofrecer formas de recuperarse de ellos.

Ejemplo: Mostrar mensajes de error claros y opciones para corregir la entrada.

Atractivo visual: La estética debe ser agradable y contribuir a la usabilidad.

Ejemplo: Utilizar una paleta de colores coherente y atractiva que no distraiga al usuario.

Jerarquía visual: Organizar la información de manera que destaque lo más importante.

Ejemplo: Usar tamaños de fuente diferentes para encabezados y texto normal, haciendo que los títulos sean más prominentes.

Accesibilidad: Diseñar para que todas las personas, independientemente de sus capacidades, puedan usar el producto.

Ejemplo: Incluir opciones de texto alternativo para imágenes y usar un contraste adecuado entre texto y fondo.