

Interaccion Humano Computador

Asignación #3

Elementos de diseño

Estudiante: Joy Nelaton
Cedula: 8-902-1282

I. Investigue los elementos de diseño propios de paginas web y aplicaciones móviles.

1. Acordeón: permiten a los usuarios expandir y contraer secciones de contenido. Ayudan a los usuarios a navegar por el material rápidamente y permiten que el diseñador de la interfaz de usuario incluya grandes cantidades de información en un espacio limitado.

2. Breadcrumb: senderos de enlaces que ayudan a los usuarios a averiguar dónde se encuentran dentro de un sitio web. A menudo, ubicadas en la parte superior de un sitio, las rutas de navegación permiten a los usuarios ver su ubicación actual y las páginas siguientes. Los usuarios también pueden hacer clic en ellos para moverse entre los pasos.

3. Botón: muestran tradicionalmente como formas con una etiqueta, les dicen a los usuarios que pueden realizar una acción en particular, como enviar.

4. Tarjeta: pequeños módulos rectangulares o cuadrados que contienen diferentes tipos de información, en forma de botones, texto, medios enriquecidos, etc. Las tarjetas actúan como un punto de entrada para el usuario, mostrando diferentes tipos de contenido uno al lado del otro en el que el usuario puede hacer clic.

5. Carrusel: permiten a los usuarios navegar a través de conjuntos de contenido, como imágenes o tarjetas, a menudo con hipervínculos a más contenido o fuentes. La mayor ventaja de usar carruseles en el diseño de la interfaz de usuario es que permiten que más de una pieza de contenido ocupe la misma área de espacio en una página o pantalla.

6. **Checkbox:** Una casilla de verificación permite a los usuarios seleccionar una de las múltiples opciones de una lista, y cada casilla de verificación funciona como un individuo. Algunos casos de uso comunes para este elemento incluyen formularios y bases de datos.
7. **Comentario:** muestran el contenido que los usuarios ingresan al sistema en orden cronológico.
8. **Desplegable:** permite a los usuarios seleccionar un elemento de una lista que se "despliega" una vez que hacemos clic en él.
9. **Feed:** muestran la actividad del usuario en orden cronológico. El contenido varía y puede variar desde texto simple hasta imágenes y video.
10. **Formulario:** ayudan a los usuarios a ingresar conjuntos de información relacionada en el sistema y enviarlos.
11. **Menú Hamburguesa:** tres pequeñas líneas horizontales visibles por lo general, en la esquina superior izquierda de las aplicaciones y probablemente contenga un grupo de enlaces de navegación.
12. **Icono:** imágenes que se utilizan para comunicar una variedad de cosas a los usuarios. Pueden ayudar a comunicar mejor el contenido o pueden comunicarse y desencadenar una acción específica.
13. **Campo de entrada:** son simplemente, un lugar para que los usuarios ingresen contenido al sistema. No se limitan solo a formularios, las barras de búsqueda también son campos de entrada.
14. **Loader:** están diseñados para que los usuarios sepan que el sistema está completando una acción en segundo plano y que deben esperar. Pueden adoptar muchas formas: los diseñadores disfrutaban de ser creativos con ellos.

15. Modal: es un pequeño cuadro que contiene contenido o un mensaje que requiere que interactúes con él antes de poder cerrarlo y volver a tu flujo.

16. Notificación: nos informan que hay algo nuevo, como un mensaje, para que vayamos a comprobarlo. Sin embargo, las notificaciones no solo nos dicen que a alguien le ha gustado una de nuestras publicaciones; pueden informarnos que se produjo un error o que un proceso se realizó correctamente.

17. Paginación: normalmente se encuentra cerca de la parte inferior de una página, la paginación organiza el contenido en páginas. La paginación permite a los usuarios saber dónde se encuentran dentro de una página y hacer clic para pasar a otras secciones.

18. Selector: los selectores de fecha y hora permiten a los usuarios elegir fechas y horas. La ventaja de usar selectores sobre los campos de entrada es la capacidad de mantener todos los datos que los usuarios ingresan ordenados y formateados consistentemente en una base de datos, lo que hace que la información sea manejable y de fácil acceso.

19. Barra de progreso: ayudan a los usuarios a visualizar dónde se encuentran en una serie de pasos.

20. Botones de radio: son pequeños elementos circulares que permiten a los usuarios seleccionar una opción entre una lista. La clave aquí es señalar que los usuarios solo pueden elegir una opción y no múltiples opciones como pueden hacerlo con las casillas de verificación.

21. Campo de búsqueda: campo de entrada con una pequeña lupa dentro, los campos de búsqueda permiten a los usuarios ingresar información para buscar dentro del sistema.

22. Barra lateral: muestra un grupo de acciones de navegación o contenido literalmente en el costado de una página. Puede ser visible o estar escondido.

23. Controles deslizantes: son un elemento común de la interfaz de usuario que se utiliza para seleccionar un valor o un rango de valores. Al arrastrar el control deslizante con el dedo

o el mouse, el usuario puede ajustar un valor de manera gradual y precisa, como el volumen, el brillo o el rango de precios deseado al comprar.

24. Paso a paso: son controles de dos segmentos que también permiten a los usuarios ajustar un valor. Sin embargo, a diferencia de los controles deslizantes, permiten a los usuarios modificar el valor solo en incrementos predefinidos.

25. Etiqueta: son esencialmente etiquetas que ayudan a marcar y categorizar el contenido. Por lo general, constan de palabras clave relevantes que facilitan la búsqueda y exploración del contenido correspondiente. Las etiquetas se utilizan a menudo en blogs y sitios web sociales.

26. Barra de pestañas : aparecen en la parte inferior de una aplicación móvil y permiten a los usuarios moverse rápidamente entre las secciones principales de una aplicación.

27. Información sobre herramientas: proporciona pequeños consejos que ayudan a los usuarios a comprender una parte o un proceso en una interfaz.