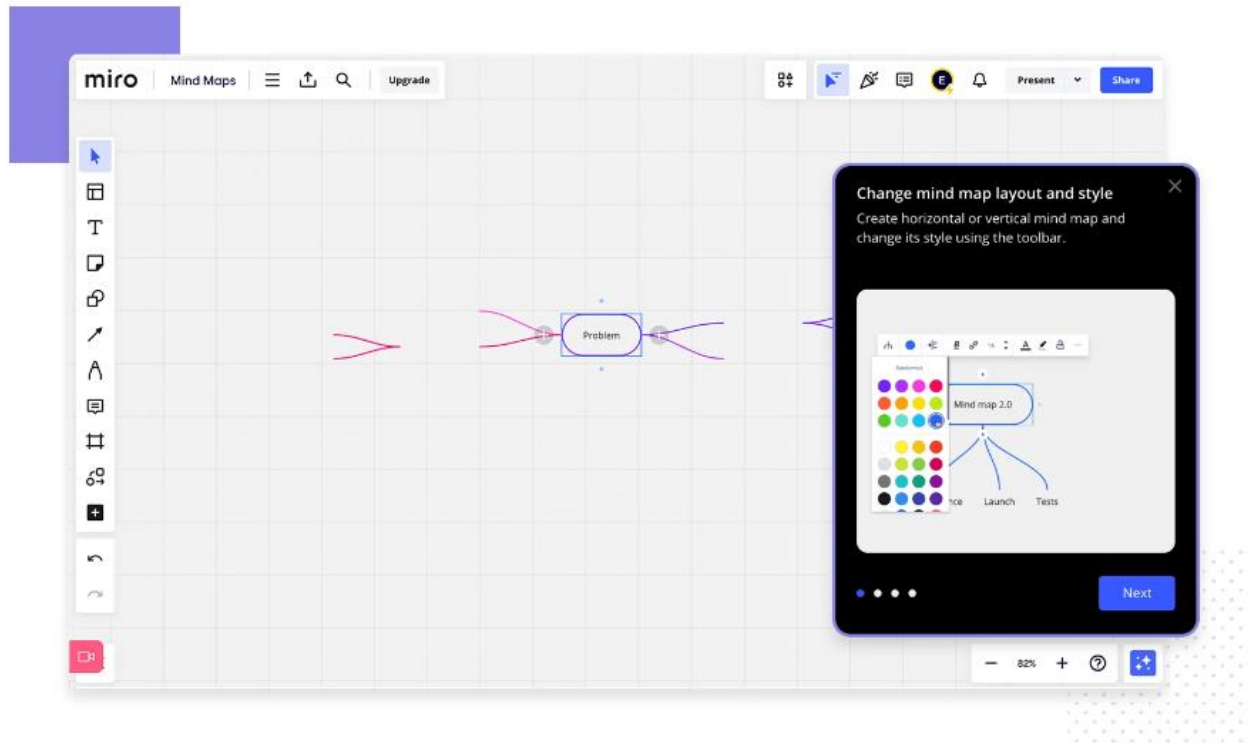


Ejemplo de UI y de UX

UX: se centra en empatizar con el cliente eliminando cualquier barrera actual o futura que puedan encontrar cuando visitan tu página tienda o sitio web. Debe ser lo menos intrusiva posible y que sus pasos a seguir sean lo más sencillo posible.

Además deben poder corregir los errores ya sea de compra o cualquier opción dada en tu web de manera también fácil y sencilla. Todo para satisfacer al cliente.



Ejemplo: MIRO. En esta plataforma se usan los banners para ayudarte en el proceso al iniciarte por primera vez en el sitio web.

UI: este se limita al diseño web, el aspecto visual y la relación de este con la marca.

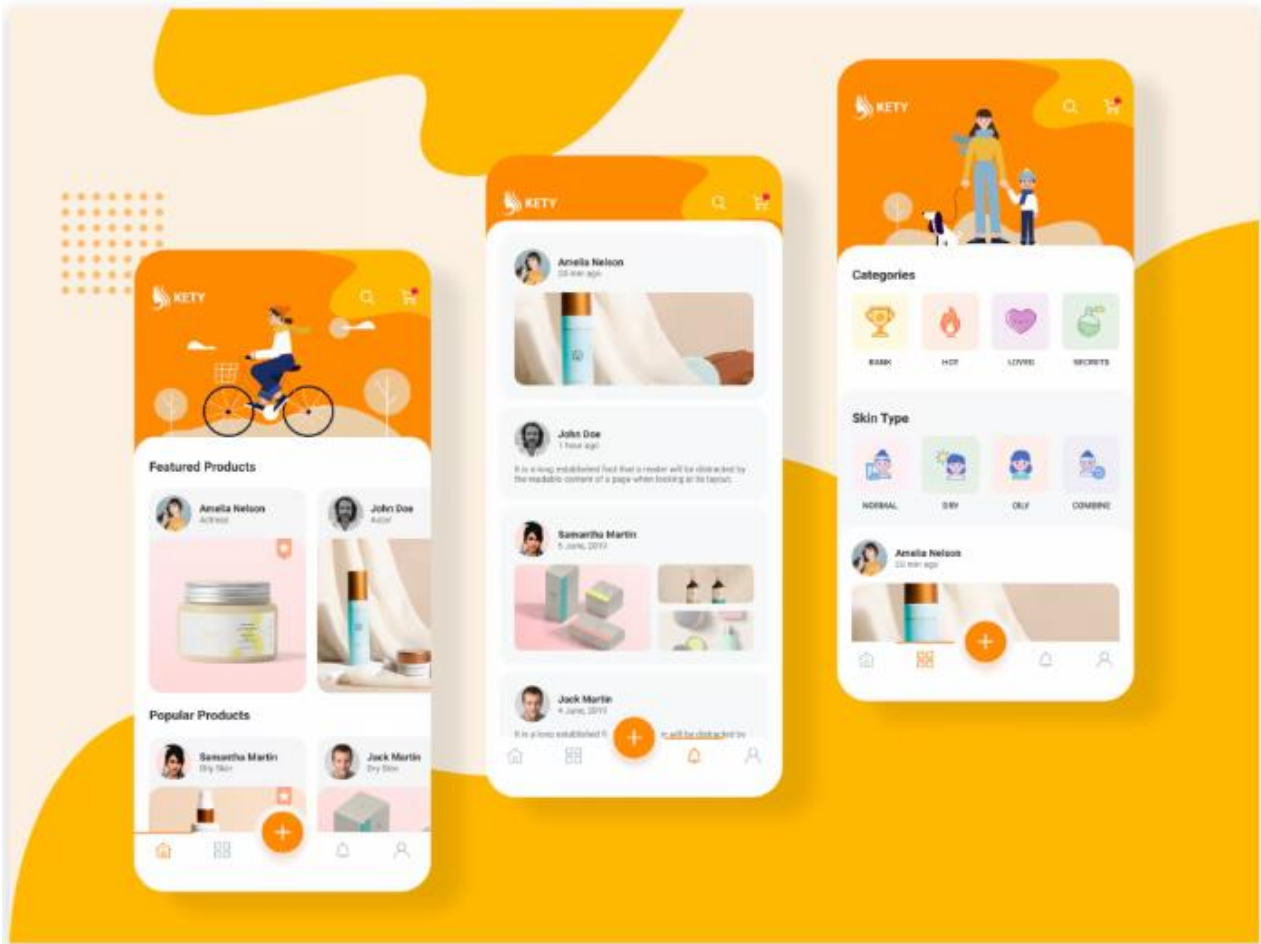


Image Source: Mind Inventory

En este diseño podemos ver el color claro de la marca y el estilo visual que quiere transmitir con diseños vectoriales y colores planos. Usando además una gama de colores cálidos.

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

- **Visibilidad /Feedback.** Se refiere a la capacidad del usuario de percibir y comprender el estado actual del sistema.
Ejemplo1: una aplicación móvil de banco mostrará claramente el saldo actual del usuario en pantalla **Ejemplo2:** Cuando un usuario presiona un botón de "Enviar" , mostrar un mensaje de confirmación.
- **Restricciones:** Limita las opciones disponibles para el usuario, reduciendo su complejidad. **Ejemplo:** En una app social, bloquear la posibilidad de enviar mensajes a los usuarios.
- **Control de usuario:** Que el usuario no pierda el control de la página web.
- **Mapearamiento:** Establece relaciones claras entre acciones y resultados. **Ejemplo:** en google maps los elementos son organizados de manera lógica y consistente para facilitar la localización del contenido.
- **Consistencia:** usar siempre el mismo color para indicar los distintos elementos de tu aplicación o el mismo diseño de plantilla. **Ejemplo:** Usar siempre el mismo color para indicar errores en todas las partes de una aplicación web y no usar ese mismo color en otros elementos que no tengan nada que ver con este propósito.
- **Affordance:** Es una propiedad visual que sugiere la interacción con un elemento. **Ejemplo:** Botón redondo con el texto "Guardar" que cambia de color cuando es seleccionado, indicando claramente que se puede presionar (hover).
- **Estética:** Mejora la legibilidad y la percepción general del producto. **Ejemplo:** utilizar colores cálidos y texturas suaves en una app de salud mental para crear un ambiente relajante.
- **Legibilidad:** Hace que el sistema sea fácil de entender y usar. **Ejemplo:** usar tipografías claras y suficientemente grandes en una app de lectura.
- **Previsión:** garantiza que el sistema cumpla con las necesidades básicas del usuario. **Ejemplo:** Implementar métodos de búsqueda rápida en una bbdd.
- **Usabilidad:** Se refiere a la facilidad con la que el usuario puede lograr los objetivos. **Ejemplo:** Diseñar una interfaz de menú intuitiva en una app de navegación para que los usuarios puedan encontrar fácilmente las rutas comunes.