

Patrones de Diseño & Contenidos

Glosario

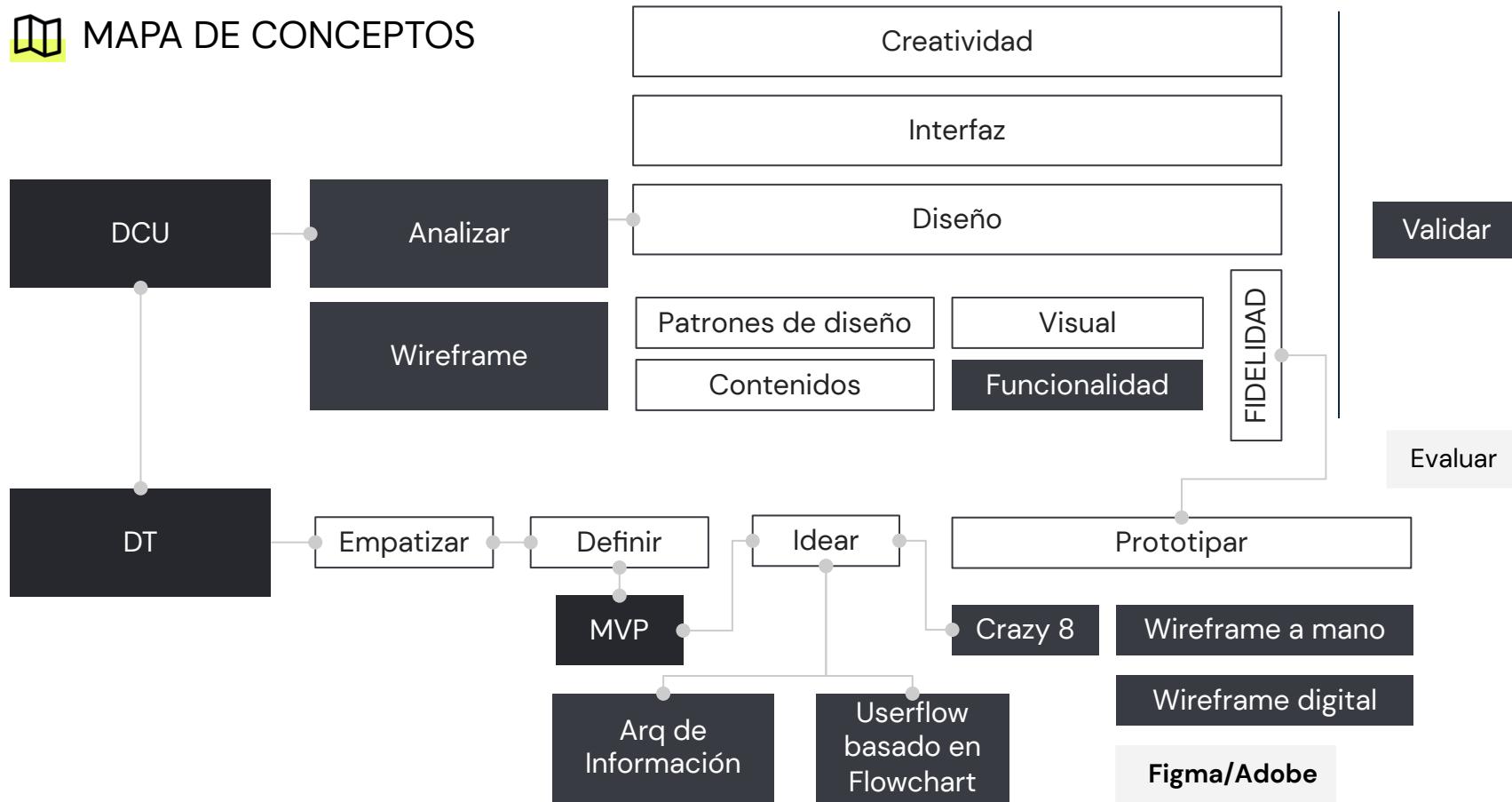
Aplicaciones híbridas: son aplicaciones móviles diseñadas en un lenguaje de programación web, ya sea HTML5, CSS o JavaScript, junto con un framework que permite adaptar la vista web a cualquier vista de un dispositivo móvil. El desarrollo de aplicaciones híbridas tiene una curva de aprendizaje mucho más suave que el nativo.

Web responsive: básicamente es una web diseñada para adaptarse a "cualquier" tipo y tamaño de pantalla.

Aplicaciones web: pueden ser utilizadas en diferentes plataformas sin inconvenientes. No necesitan instalarse, se visualizan desde el navegador. No requieren actualizarse, el usuario siempre está viendo lo último. Requieren una conexión a internet para funcionar. No permiten aprovechar al máximo los componentes de hardware del teléfono.

Aplicaciones nativas: las aplicaciones móviles nativas son las que se desarrollan específicamente para cada sistema operativo, iOS, Android o Windows Phone, adaptando a cada uno el lenguaje con el que se desarrolla.

MAPA DE CONCEPTOS



“

Los usuarios **no leen**, sino que **ojean**, miran superficialmente, repasan las páginas con la mirada.

- Jakob Nielsen

“

Los usuarios navegan a los tumbos, dándose golpes contra una y otra cosa, hasta que encuentran lo que quieren

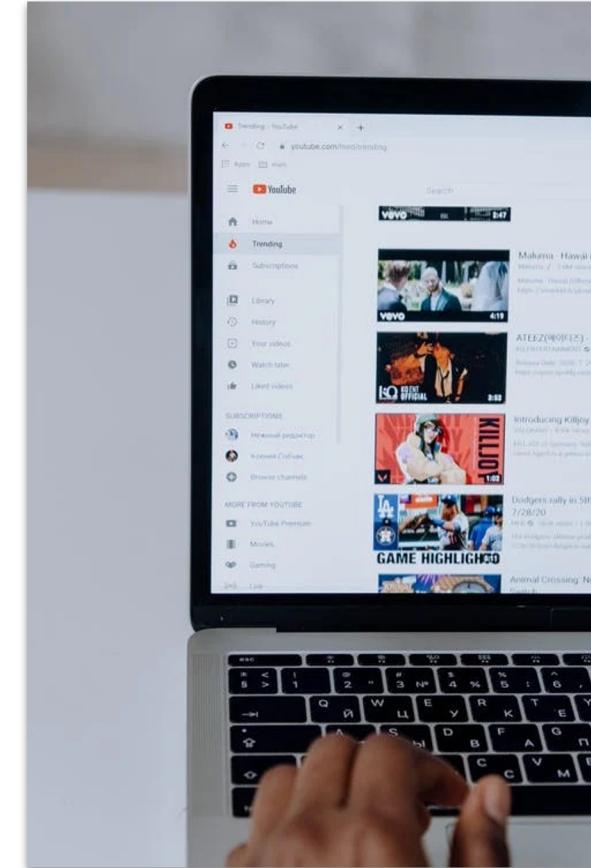
- Steve Krug | “No me hagas pensar”

Patrones de lectura

Patrones de lectura

El usuario ingresa a un sitio, hace un vistazo rápido en busca de algún link que se asemeje a lo que necesita, y deja gran parte de la página sin leer.

No lee palabra por palabra, sino que **“escanea”** palabras clave que encajen con sus intereses del momento. La lectura detallada ocurre luego de haber escaneado y encontrado información importante.



Patrones de lectura

¿Por qué sucede esto?

- ✓ Los usuarios están apurados, y quieren obtener rápidamente lo que buscan.
- ✓ Saben que no es necesario leerlo todo para encontrar lo que están buscando.
- ✓ Las consecuencias del error no son importantes, siempre se puede volver atrás.

Questions?

Shipping Rates
Sales Tax
Privacy Policy
Returns
International Orders
Contact Kiehl's
Comments & Suggestions

YOUR SHOPPING BAG

ITEM: Ultra Facial Moisturizer SPF 15
2.5 fl. oz. (60ml) × 1 \$15.00 \$15.00

Off from your entire shopping bag for 20%
Enter coupon code at checkout.

Complimentary Samples

Coupon or Promotional Code (optional)
If you have a coupon code, please enter the coupon code in the box below
And click apply code

COMPLIMENTARY SAMPLES

You may choose up to three complimentary samples with your order.

YOU MAY ALSO LIKE

SUPERBLY EFFICIENT ANTI-PERSPIRANT & DEODORANT

ALL
With Orange, Lemon and Lime Seed Extracts
Unscented

1.7 fl. oz. Tube - \$10.00

LIP BALM #1

ALL
Relieves chapped or cracked lips
SPF 4 sunscreen

0.5 fl. oz. Tube - \$5.00

CREATE A KIEHL'S GIFT BOX



Many of our customers enjoy giving Kiehl's products as gifts not only for our products, but also for our unique gift box presentation. Your gift box will come in a simple white cardboard box with a Kiehl's Anniversary sticker in the corner. Inside the box is a Kiehl's gift card with your customized gift message. Another Kiehl's sticker holds together the neatly folded gold tissue. Under the tissue, the gift products and samples are nestled on a bed of our signature potpourri.

[View Gift Packaging](#)

Patrón de lectura F.

Patrones de lectura

Patrón de lectura F

1. Escanean información, presentando más atención a la parte izquierda y a los primeros párrafos de la página.
2. Luego la vista se desplaza a la parte inmediatamente inferior, haciendo un movimiento horizontal más corto.
3. Finalmente, escanean el contenido de la izquierda en un movimiento vertical.

Entonces... 🤔
¿Cómo logramos captar
la atención de

Discurso

¿Cómo lo estructuramos?

1

2

3

Conciso

Los usuarios quieren obtener la información que buscan con facilidad. El texto debe ir directo al grano

Objetivo

Es importante utilizar el lenguaje de los usuarios, y evitar el de la "jerga" del negocio, porque puede ser incomprendible.

Escaneable

Romper la uniformidad del texto a partir de elementos que faciliten la lectura y el desplazamiento de la vista.

Original

Error

Ocurrió un error de autenticación

OK

Claro

Error de ingreso

Ingresaste una contraseña incorrecta

OK

Claro, Conciso

Contraseña incorrecta

OK

Claro, Conciso, Útil

Contraseña incorrecta

[VOLVER A INTENTAR](#)

[RECUPERAR CONTRASEÑA](#)

Tips de redacción

- ✓ Redactar oraciones cortas.
- ✓ Dividir en párrafos cada cuatro oraciones.
- ✓ Limitar la extensión de los párrafos (máximo 75 palabras).
- ✓ Evitar párrafos en mayúsculas, ya que dificultan la lectura.
- ✓ Usar números para cifras, rompiendo así la uniformidad de lectura.
- ✓ Usar **negrita** en las palabras clave, para llamar la atención.
- ✓ Incluir subtítulos cada 3 párrafos, para separar bloques temáticos.
- ✓ Utilizar elementos de lectura rápida, como viñetas y listas numeradas.

Ejemplos

- ChileAtiende
- Falabella
- Easy

¿Qué recuerdan de lo que
vieron?... 

¿Cuál fue tu primera
 impresión?... 

Cuál fue tu primera
 impresión?... 

Frases cortas y personalizadas

“Dimos de baja tu publicación”
~~“La publicación fue dada de baja”~~

Nosotros como sujetos en lugar de la compañía

“Te avisaremos cuando el pago se acredice”
~~“Mercado Libre te avisará cuando el pago se acredice”~~

Humanizar los mensajes

“Cerraste tu publicación”
~~“Se cerró tu publicación”~~

Oraciones cortas anticipando la acción

“Mira estos tips para reconocer un e-mail falso.”
~~“Para ver los tips para reconocer un e-mail falso, haz clic aquí.”~~

Error

Failed to initialize booking engine.
Bad request: {multiple hotel results
or no results}

[Click here to start over](#)

Oops...

We couldn't find the hotels you
were looking for at this time.

[Try again](#)

Incorrecto

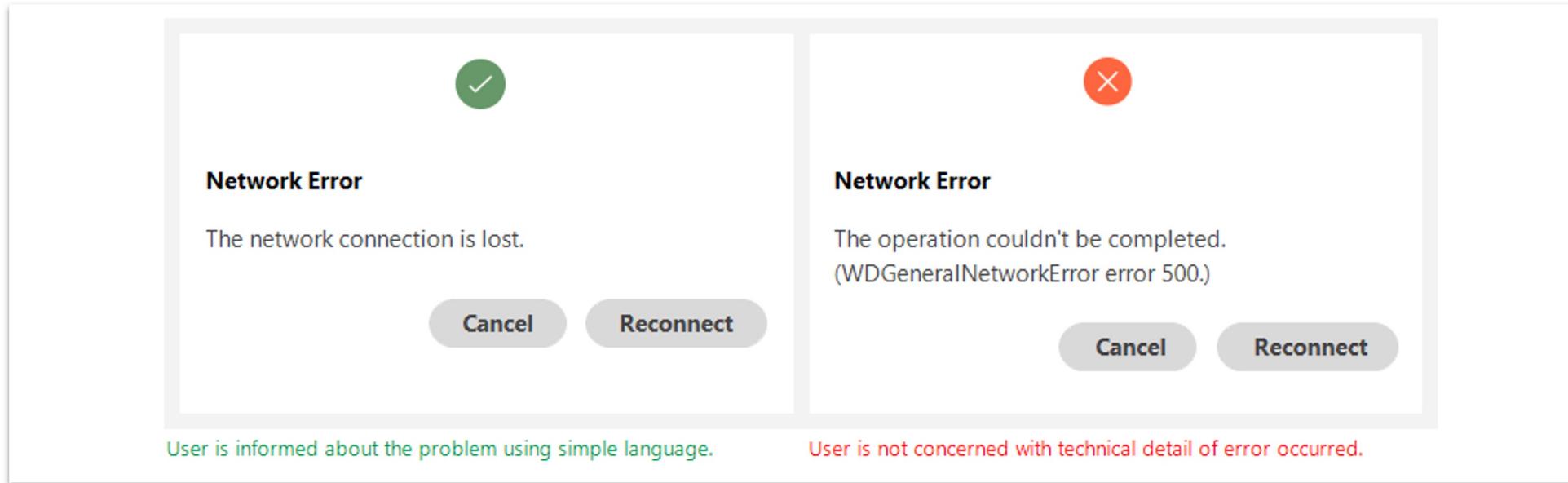
Fallo

Un error de
autenticación ha
ocurrido. Error-234.

Correcto

Error en el login

Has introducido una
contraseña incorrecta.



Lenguaje simple

Detalles técnicos

¿Qué es un patrón de diseño?



Cada patrón describe un problema que ocurre una y otra vez en nuestro ambiente, y **luego describe el núcleo de la solución a ese problema**, de forma tal que esa solución pueda ser usada un millón de veces, sin hacerlo de la misma manera dos veces.

- Christoper Alexander (arquitecto), 1979.

Patrones de diseño

Los patrones son **soluciones ya probadas a problemas comunes**. Nos ayudan a crear sin tener que pensar cada solución desde cero.

Utilizando patrones ahorraremos tiempo, y podemos dedicar nuestros esfuerzos a otros aspectos del diseño. Además, tendremos la seguridad de que la eficacia de las soluciones está comprobada.

Ejemplo: Patrones de diseño en iOS: cambia la UI, pero el concepto es el mismo.

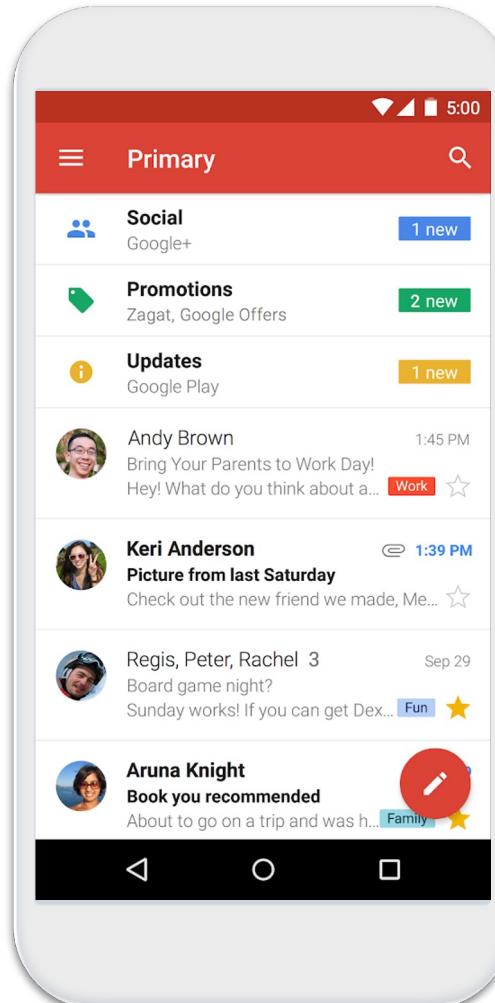


Android

Es un manual o una normativa de diseño, que se enfoca en la visualización del sistema operativo Android, tanto en la web como en cualquier plataforma.

Material design recibe su nombre por estar basado en objetos materiales, piezas colocadas en un espacio (lugar) y con un tiempo (movimiento) determinado.

<https://material.io/>



iOS

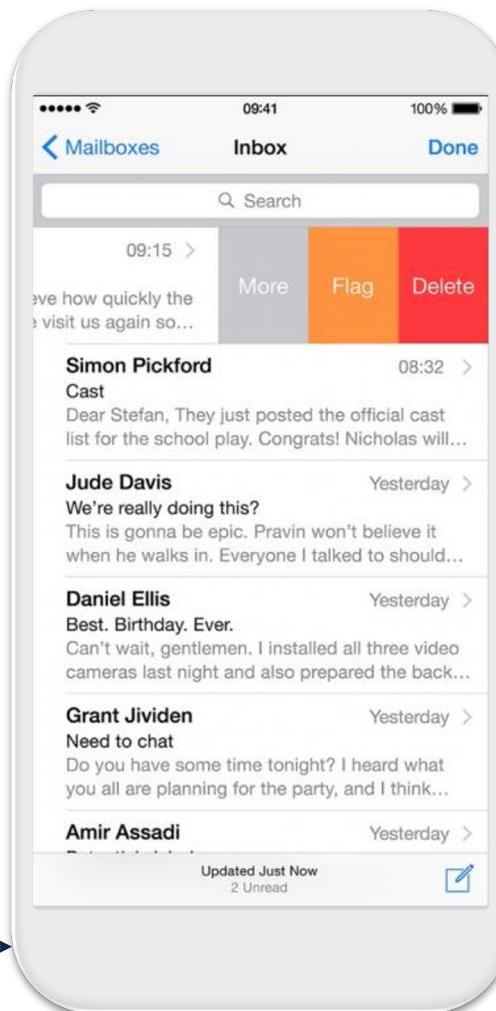


iOS también sigue los lineamientos del flat design: despojándose de elementos innecesarios, privilegiando el contenido por sobre el contenedor.

Reduce controles y gráficos a su mínima expresión, siempre con la idea de aligerar visualmente los elementos en pantalla. Este concepto se respalda con la tipografía SF, muchas veces en sus variables más light, junto con la elección de colores blancos para fondos, y fuertes para iconos y textos.

developer.apple.com/library/ios/

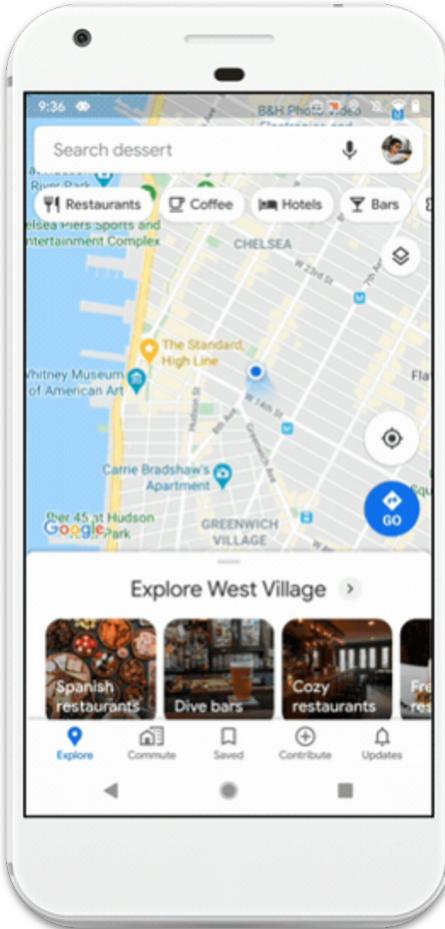
Claridad | Profundidad | Content First | Funcional



Patrones de Navegación

Patrones de navegación

Un aspecto que merece mucha atención en una aplicación es la **forma de navegar entre contenidos**, de manera que resulte fácil de comprender para el usuario, evitando la sensación de desorientación que puede ocasionar una navegación confusa.



LaOpinión.com

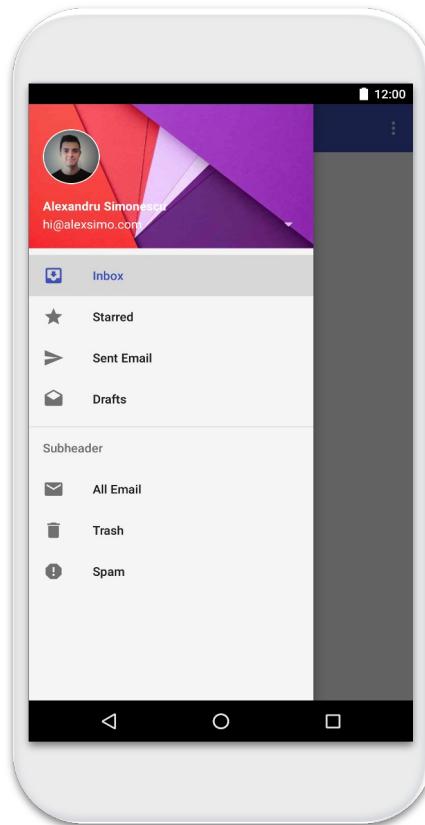
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



Popularizado por Facebook, **permite cambiar rápidamente entre pantallas**

DRAWER

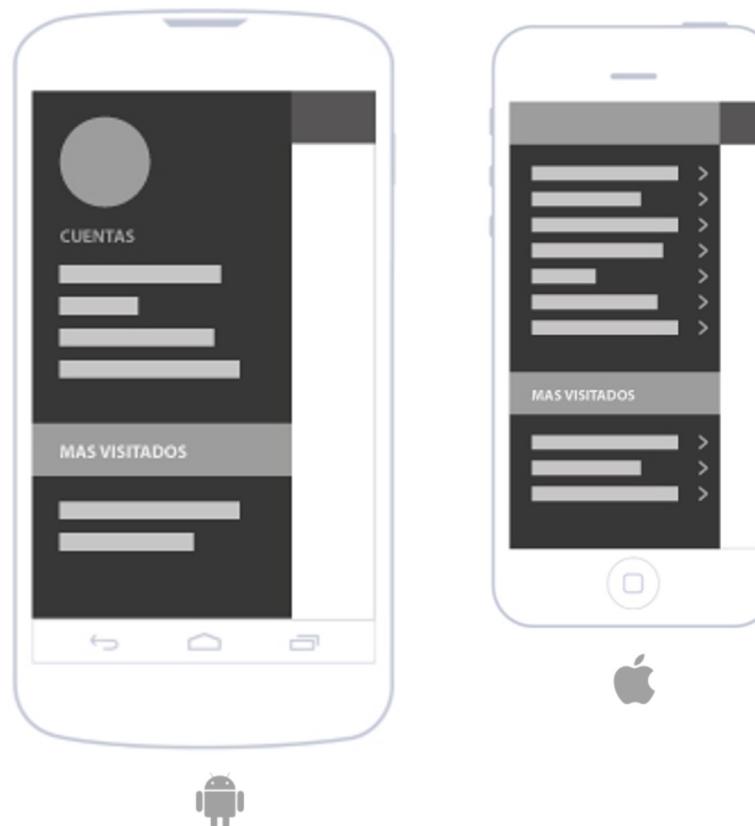
TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA

Android: es el único que ha estandarizado su uso en las guías oficiales, siendo **recomendable para los niveles de navegación más altos de la app**, o cuando las opciones de menú no tengan relación directa entre sí..



iOS: aunque no es reconocido por las guías de diseño, se pueden encontrar muchas aplicaciones que lo utilizan.

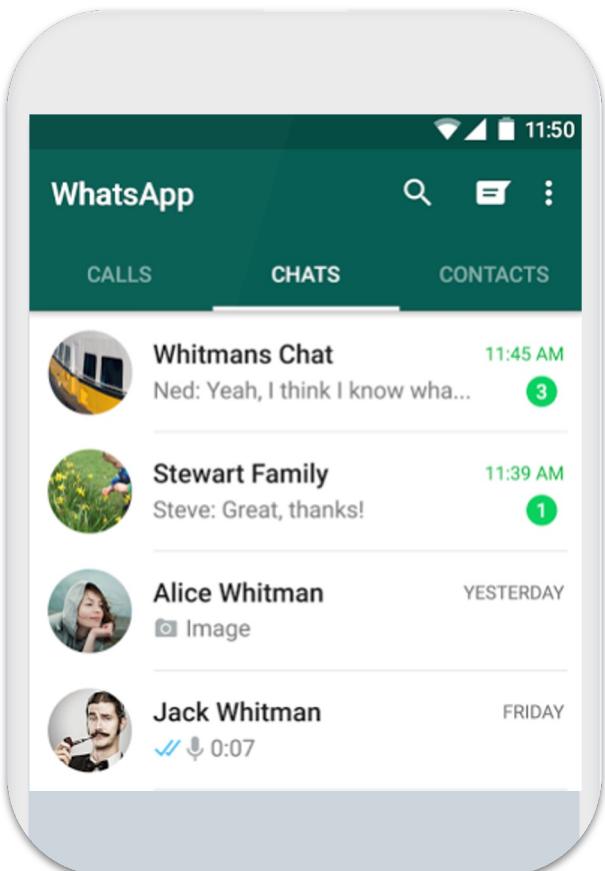
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

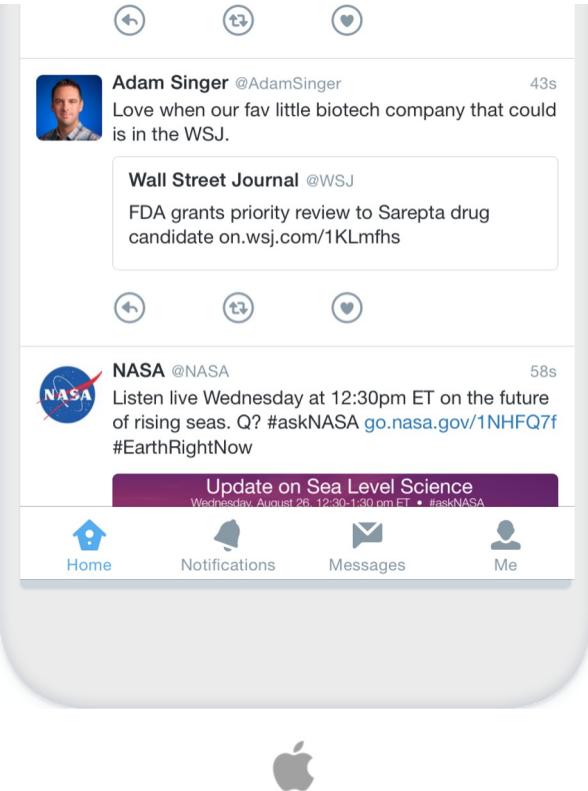
PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



Se puede utilizar para filtrar contenidos, o cambiar entre pantallas que tengan, de acuerdo a la arquitectura de información, el mismo nivel de jerarquía.

Android: no son nivel 1 en jerarquía de información, pueden ser nivel 2.
Google sugiere aplicar una regla de oro: no emplear más de cinco o siete pestañas.



Sirve para mostrar la navegación principal de la app.

iOS: son de nivel 1 de jerarquía.
Es posible utilizar hasta un máximo de 5 tabs.

DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

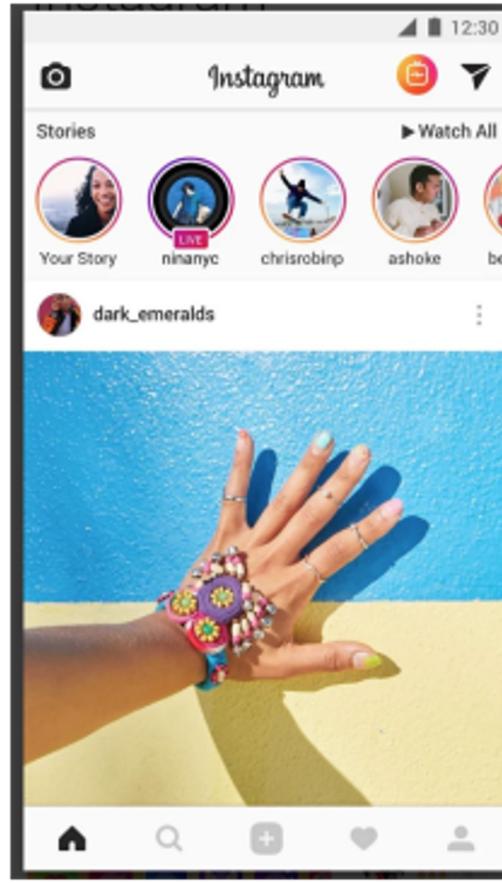
PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



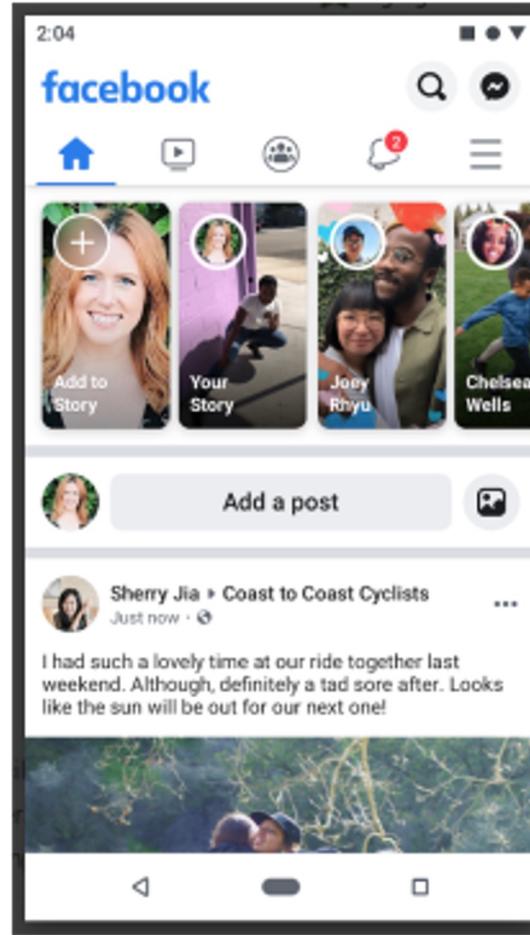
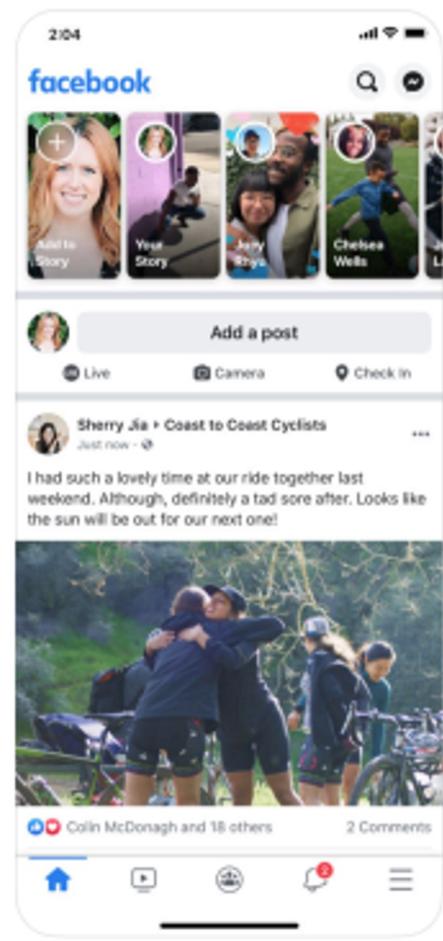
**¿Hay algunas apps que no cumplen
con esta regla? 🤯**

Instagram es una de ellas



En cambio... 👇

Facebook sí la cumple



DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



Si no te alcanzan las secciones en el Bottom navigation, Android te permite tener un drawer donde poner el resto de los niveles 1.



Si bien es un estándar de Android, no quiere decir que sea un estándar para los usuarios, ya que muchas aplicaciones no usan este patrón.

En Android se oculta, en iOS no.

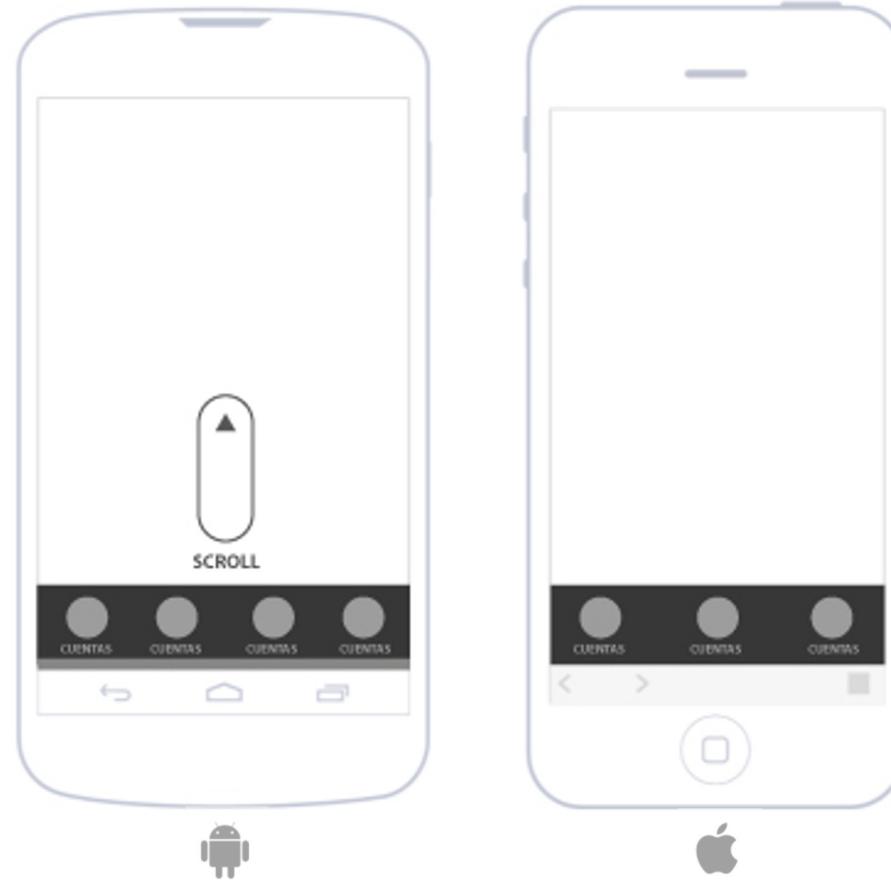
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



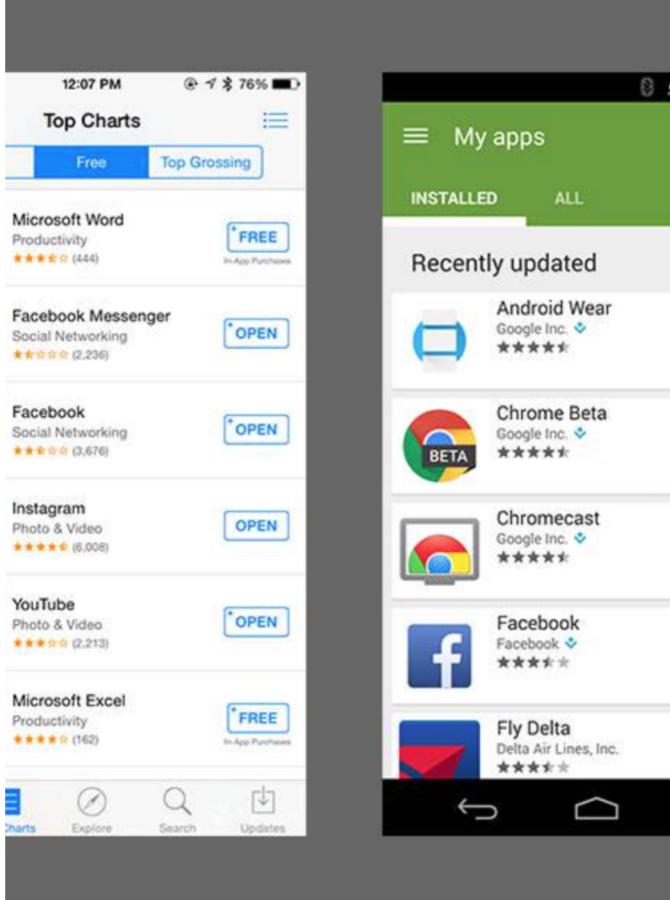
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



Las pestañas se pueden utilizar para **filtrar contenidos, o cambiar entre pantallas** que de acuerdo a la arquitectura de información, **tengan el mismo nivel de jerarquía**, indicando siempre dónde se está y hacia dónde más se puede ir.

Es necesario destacar la pestaña seleccionada, mantener el orden, y la ubicación inicial.

DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA

Android: son las que vimos recientemente, bajo el nombre “**tab bar**”.



iOS: se las llama “**segmented control**”. En iPhone, se puede mostrar un máximo de cinco pestañas, y en caso de necesitar más, la última de ellas se convertirá en una pestaña «más».

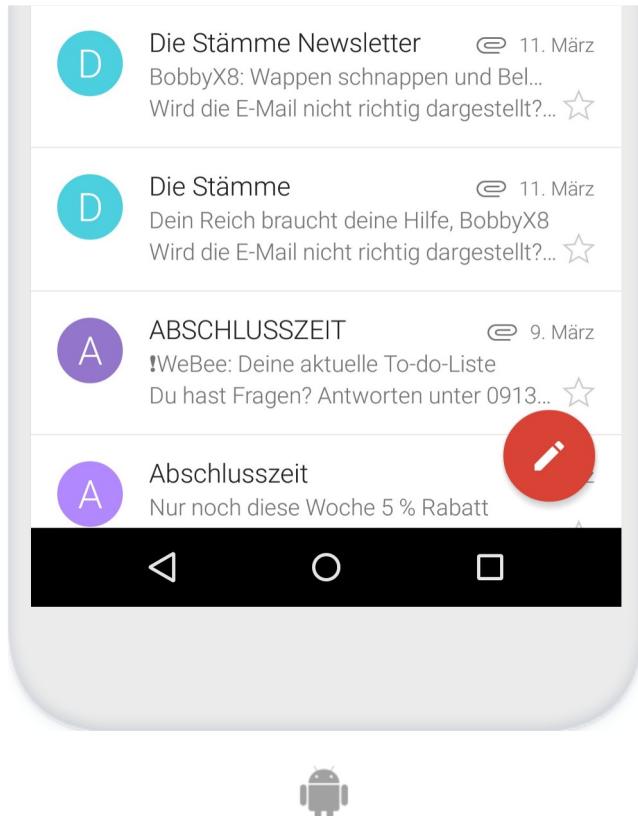
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



Navegación histórica "back"

Android: navega hacia atrás de forma cronológica, incluso entre otras apps.



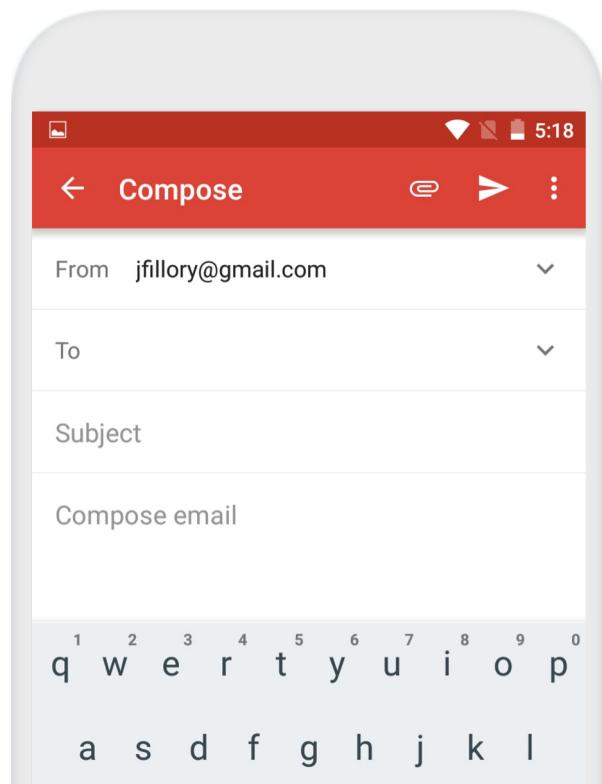
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



Android: navega en la jerarquía sólo dentro de la app en la que estás.

No debería funcionar igual al “back”, pero muchas veces está mal implementado y lo hace.

DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



iOS: es un “atrás” histórico dentro de la app en donde se encuentra el usuario

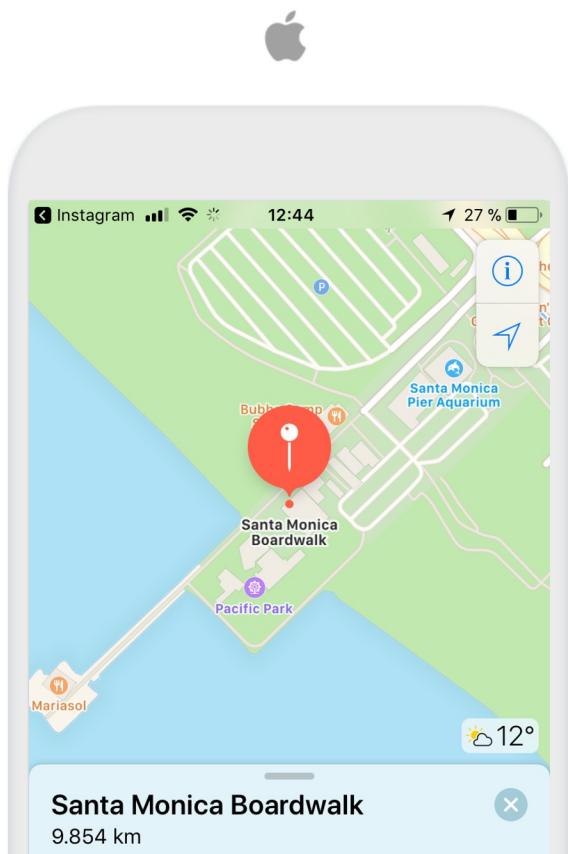
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



iOS: sirve para volver a la app donde estabas. Es similar al “back” de Android (el del teléfono).

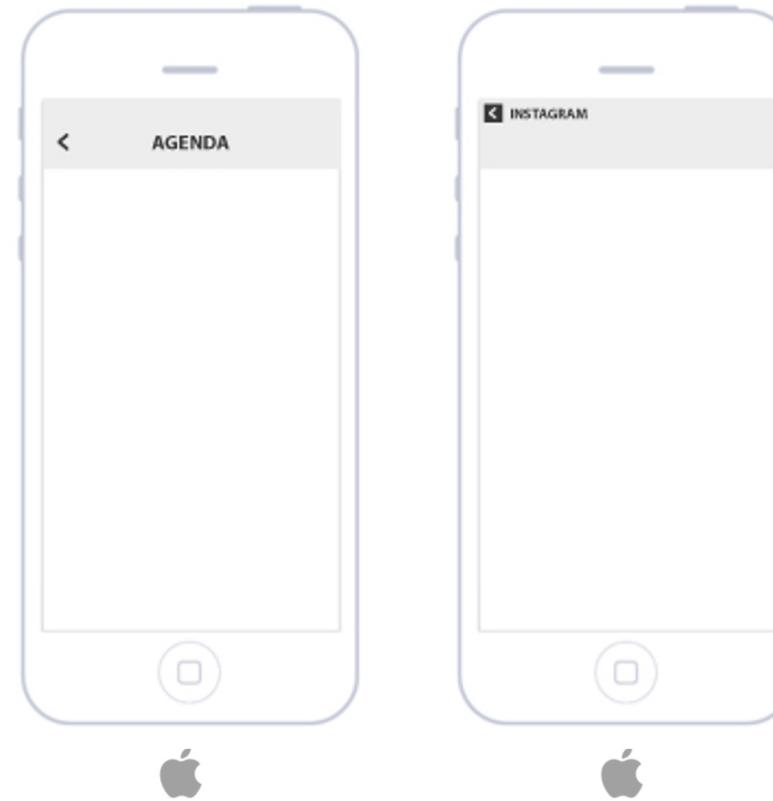
DRAWER

TAB BAR

BOTTOM
NAVIGATION

PESTAÑAS

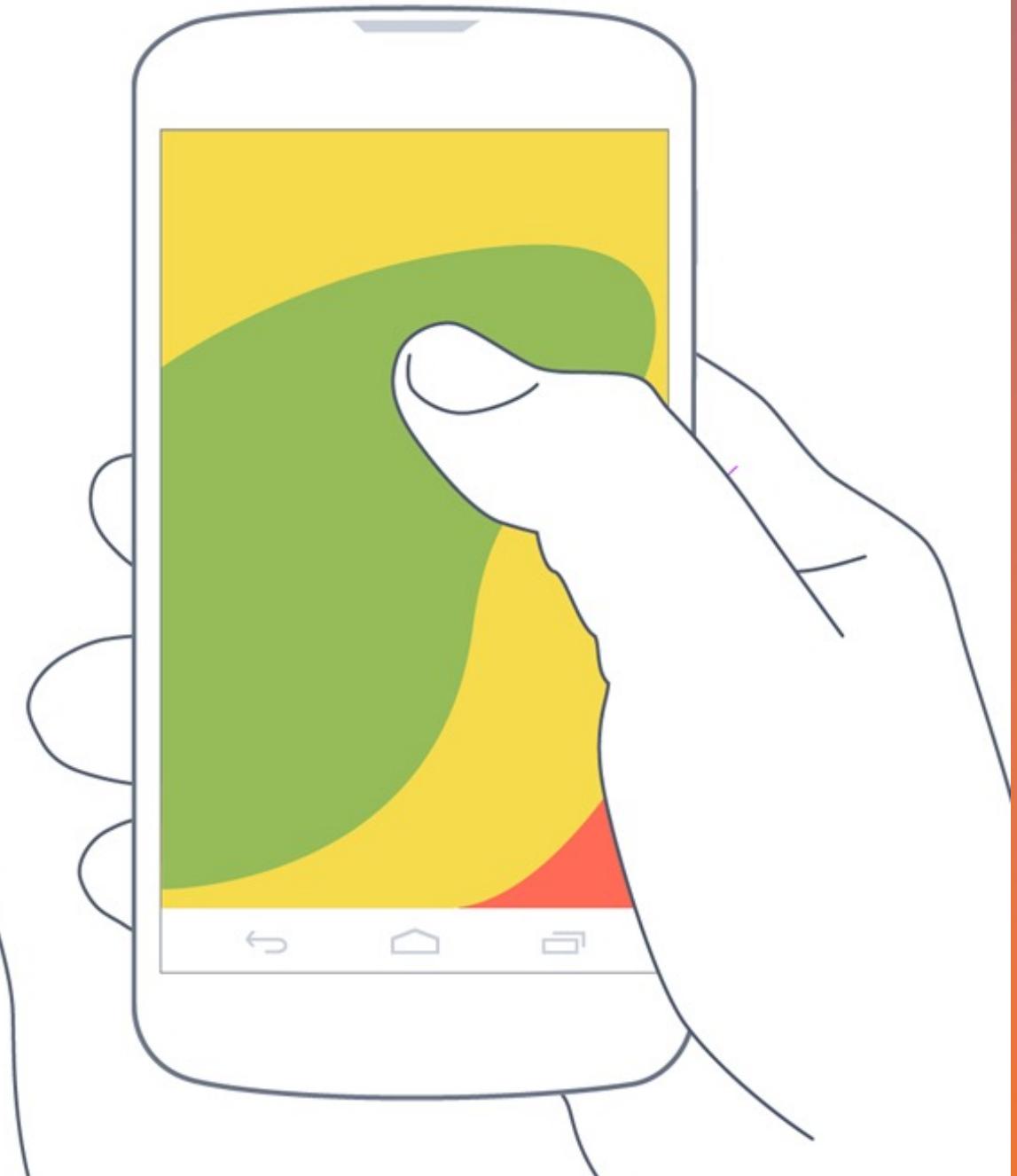
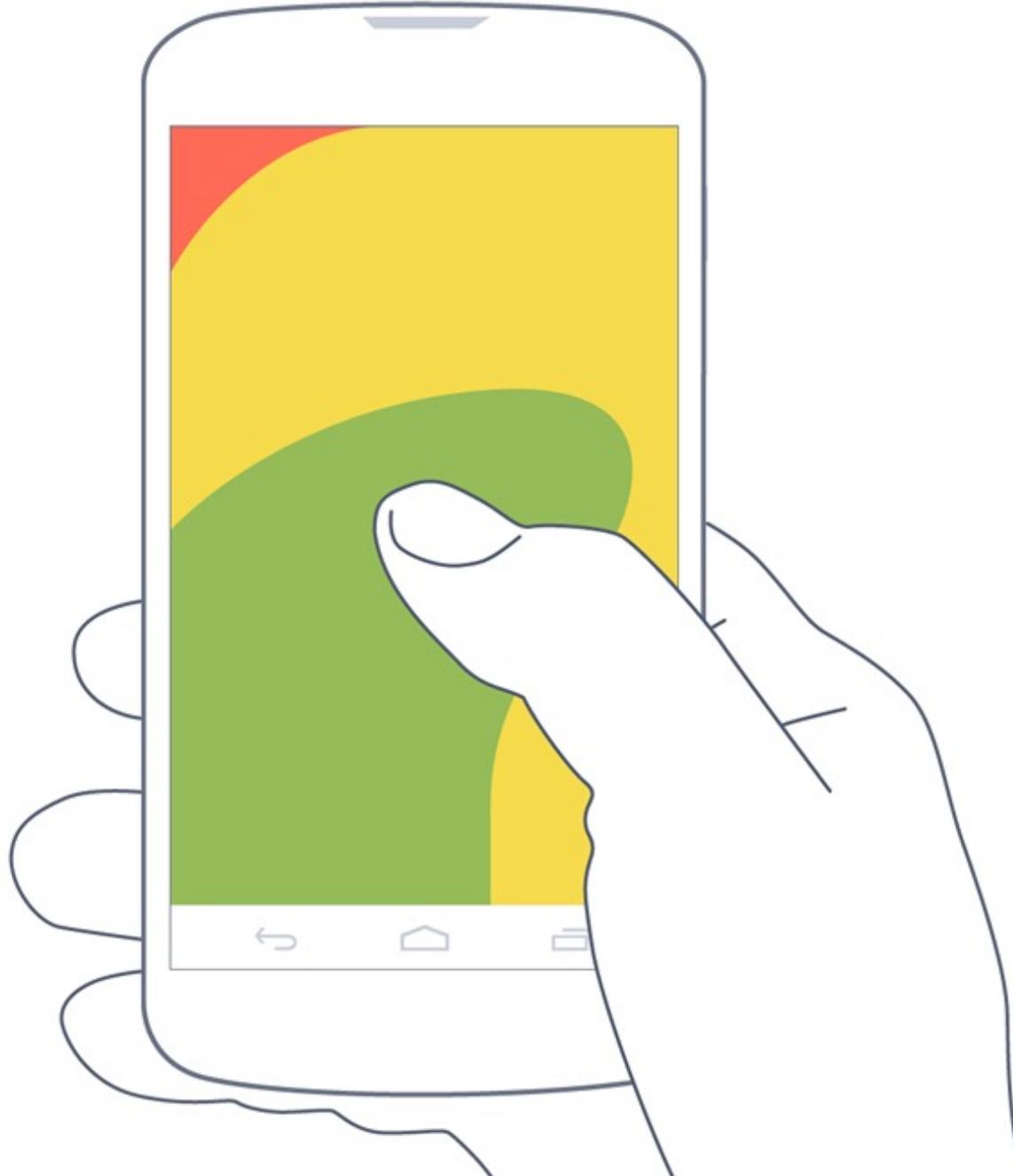
NAVEGACIÓN
HISTÓRICA



Patrones de Interacción

Patrones de interacción

El diseño de aplicaciones para móviles tiene que tener en cuenta **la forma en que los usuarios sujetan los teléfonos**. Asimismo, **los dedos con los cuales interactúan** y el modo en que los usan inciden en el diseño de la interfaz, y condiciona la ubicación de los elementos interactivos en la pantalla.



LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

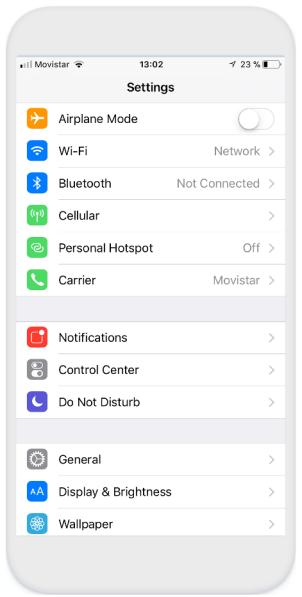
DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

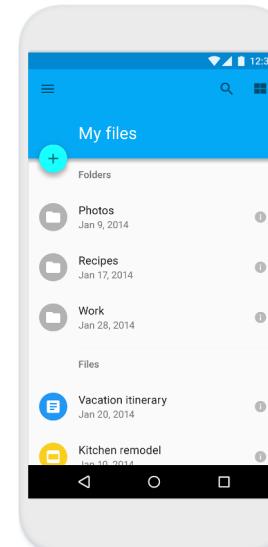
BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



iOS: cuando hay algo seleccionado, muestra un switch. Los listados muestran previas de lo que seleccionó el usuario.



Android: los listados no muestran previas de lo que seleccionó el usuario.

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

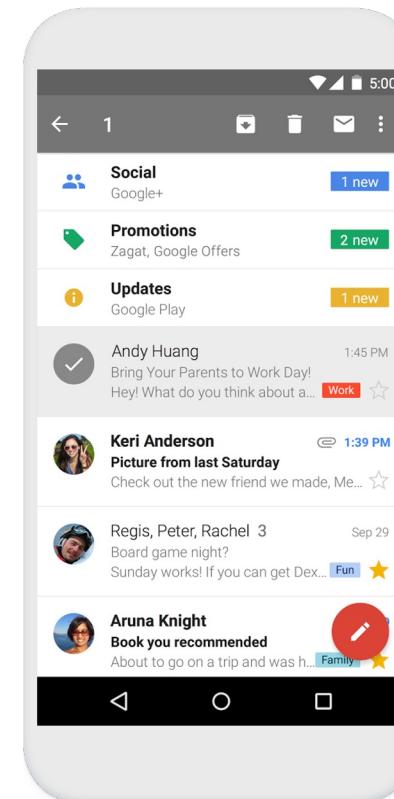
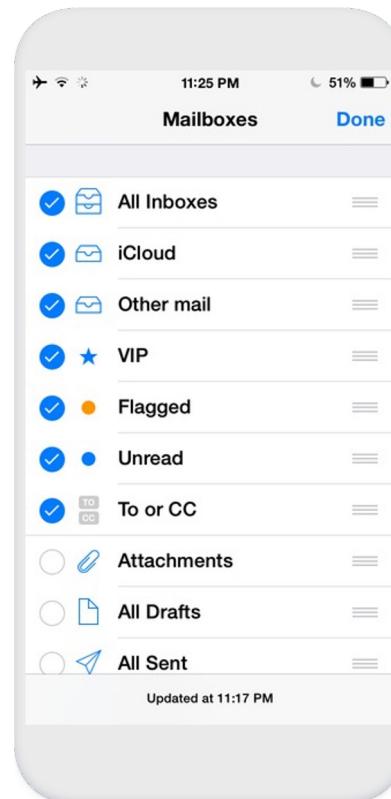
DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



Edición de listas

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

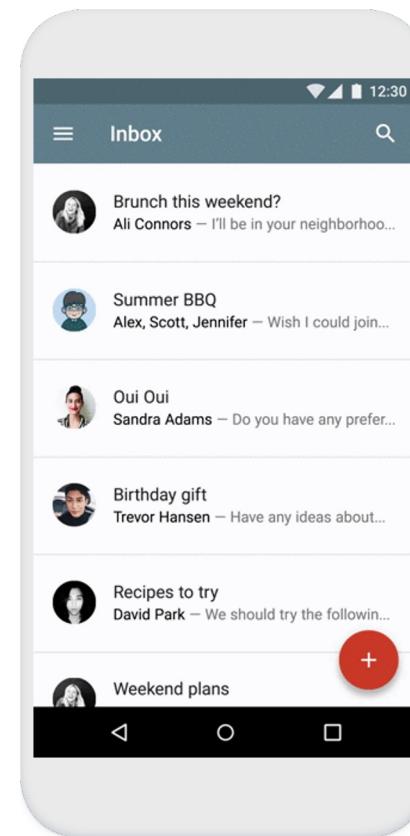
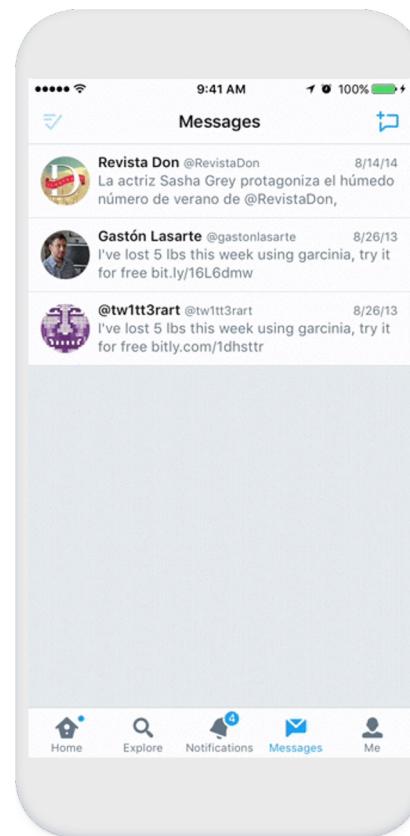
DESBORDE

ACCESES RÁPIDOS

BUSCAR

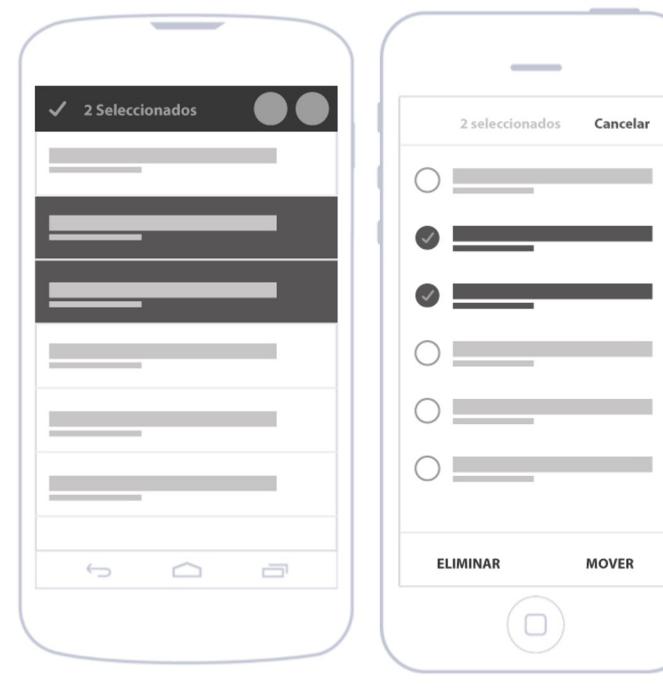
CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



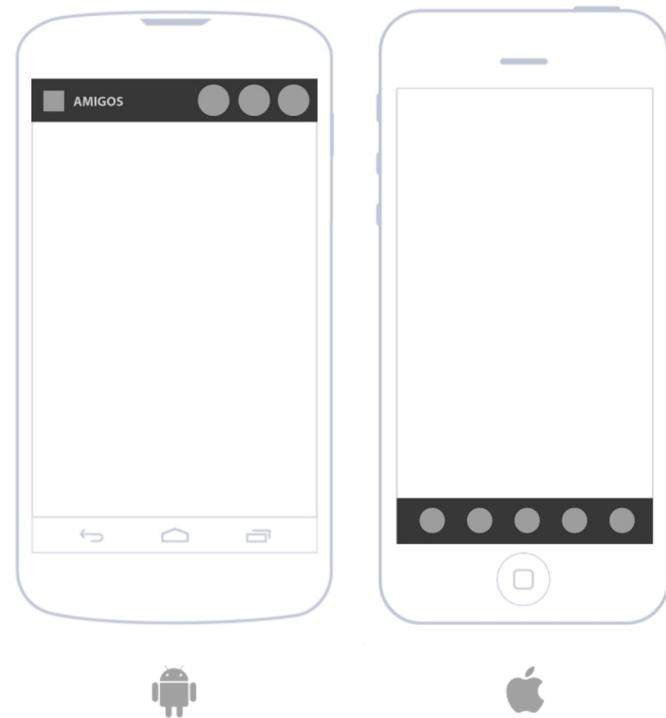
Edición de listas

Android: manteniendo pulsado un elemento, la barra de acción cambia, indicando cuántos elementos están seleccionados, y qué acciones se pueden realizar.



iOS: la edición de listas suele activarse por medio de un botón «editar», colocado en la barra superior. De esta forma, la selección se hace visible junto con las acciones relacionadas.

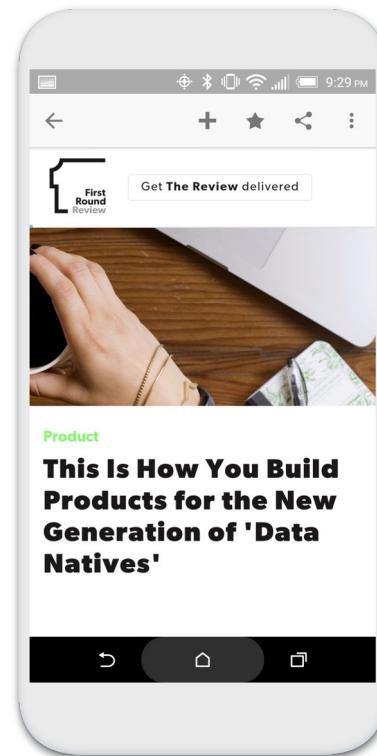
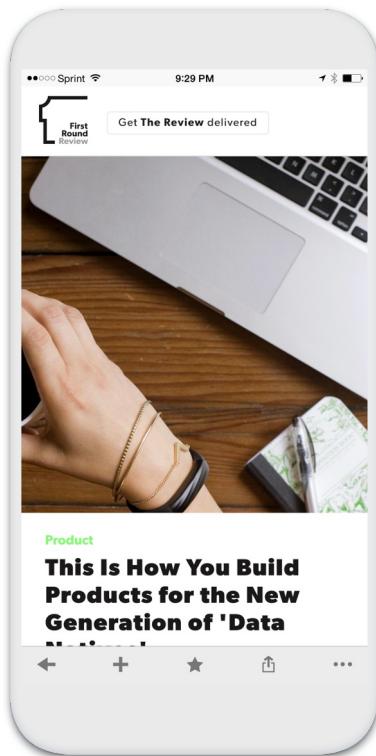
Edición de listas



Android: los botones de acción se encuentran en la zona superior derecha de la interfaz, aunque pueden haber excepciones, donde se ubiquen en la parte inferior de la pantalla.

iOS: lo más común es que las acciones se ubiquen en la zona inferior, aunque en iPad se colocan en la parte superior derecha.

LISTAS BARRA DE ACCIONES DESBORDE ACCESOS RÁPIDOS BUSCAR CUADRO DE DIÁLOGO NOTIFICACIONES



LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

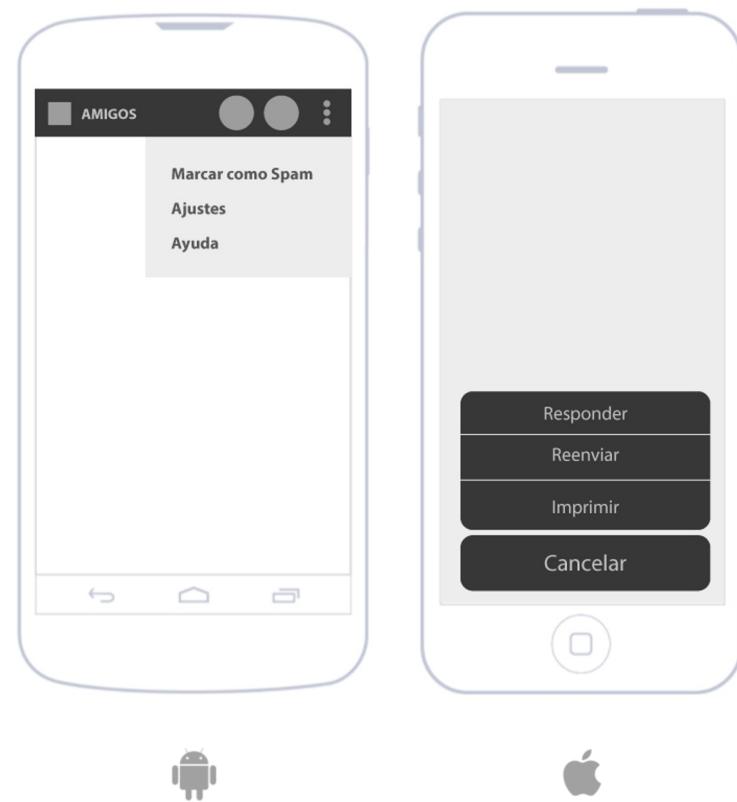
DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



Android: las opciones que no caben en la barra de acción pasan automáticamente a mostrarse como acciones desbordadas.

iOS: consiste en agrupar acciones relacionadas, ocultas inicialmente, para luego mostrarlas en formato de lista de botones.

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

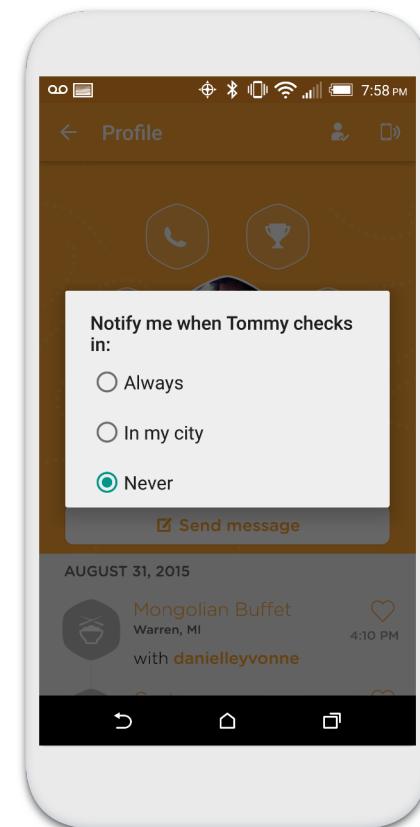
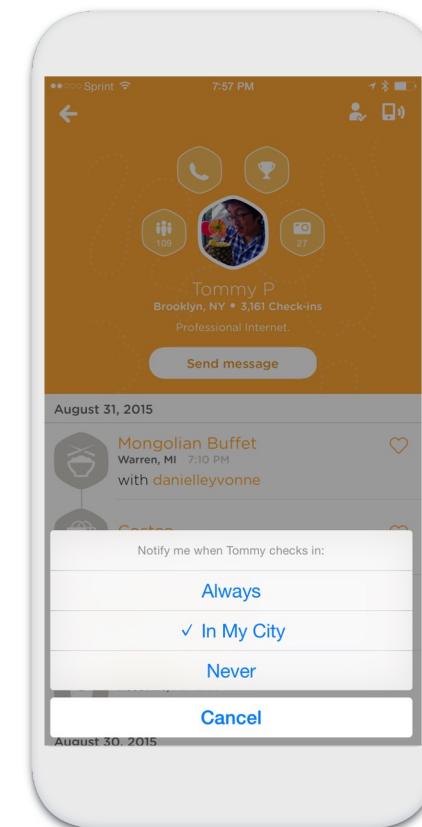
DESBORDE

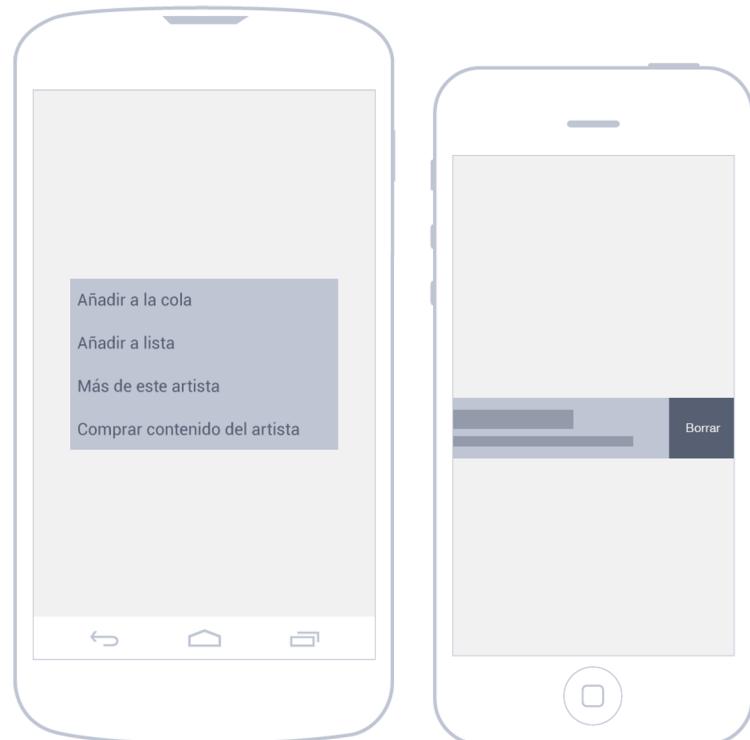
ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES





Android: el acceso rápido es posible mediante un ícono triangular, ubicado al pie de los elementos que tienen este tipo de acciones asociadas.

iOS: se realiza un deslizamiento horizontal sobre la fila deseada.

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



Android: hace que la opción para buscar sea accesible desde la barra de acciones.

iOS: es habitual encontrar un campo de búsqueda por encima de las listas, tal como aparece en "contactos" y otras apps.

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

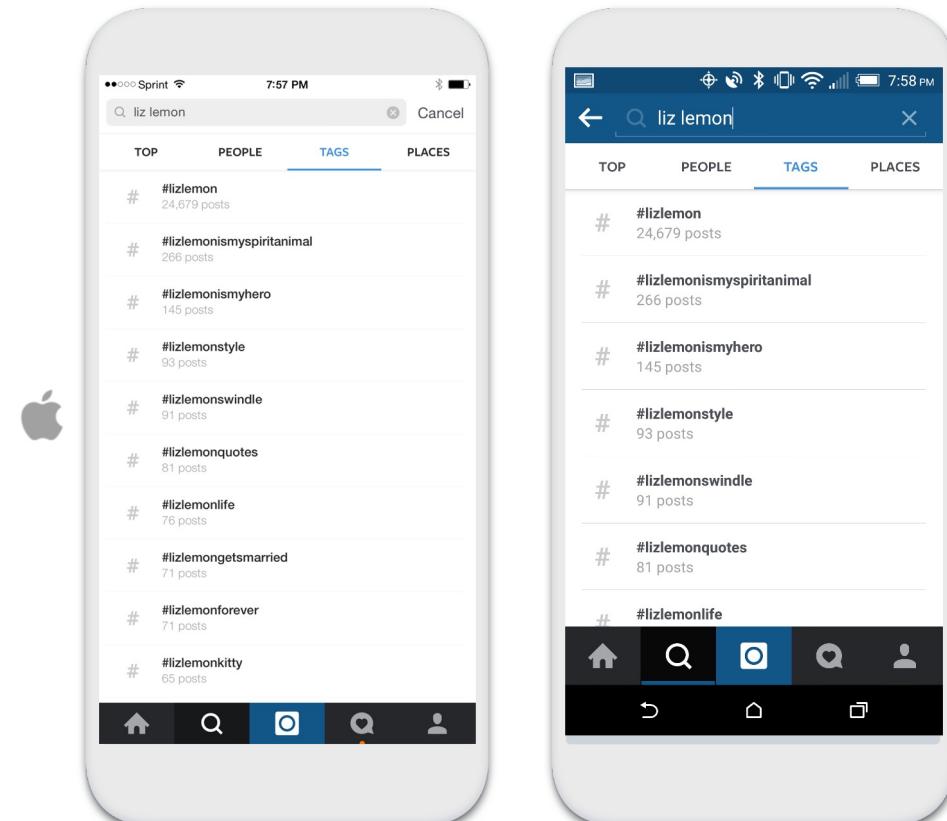
DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



Hay casos puntuales en los que hay que interrumpir al usuario de forma temporal para que tome una decisión, o en pos de explicarle mejor algo que ha sucedido, antes de continuar una tarea.

Mientras los diálogos están visibles en pantalla, no es posible hacer otra cosa en el resto de la aplicación.
Es recomendable limitar su uso para mensajes que no pueden esperar.

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

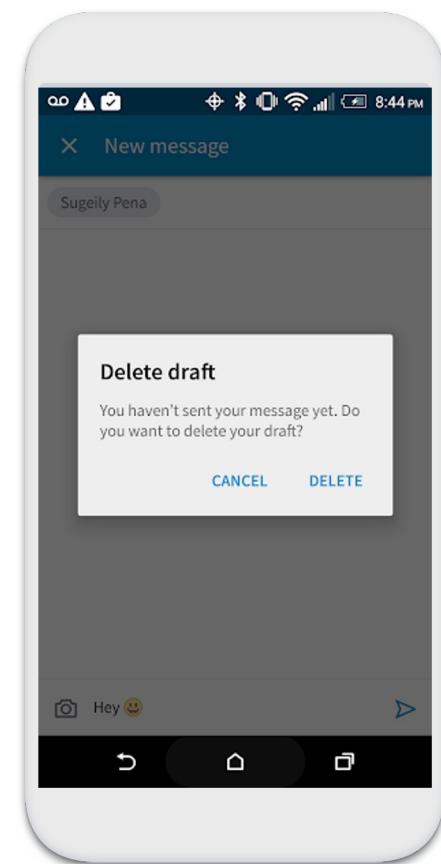
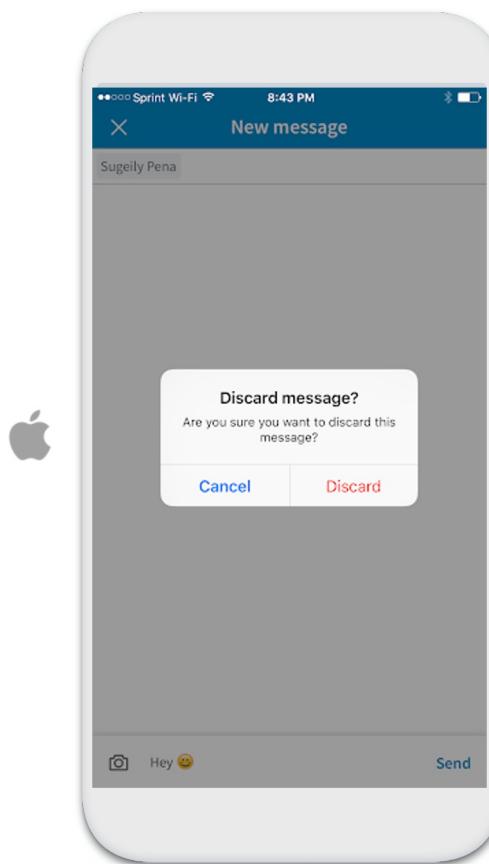
DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



Android: incorpora las llamadas «tostadas» (toasts). Cada una consiste en una pequeña «pastilla», que se ubica en la zona inferior de la pantalla, y por encima de cualquier otro elemento de la interfaz.

iOS: no posee una solución concreta similar a la propuesta de Android, por lo cual las notificaciones dentro de la app quedan a cargo del diseñador, por ejemplo, usando librerías externas.

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

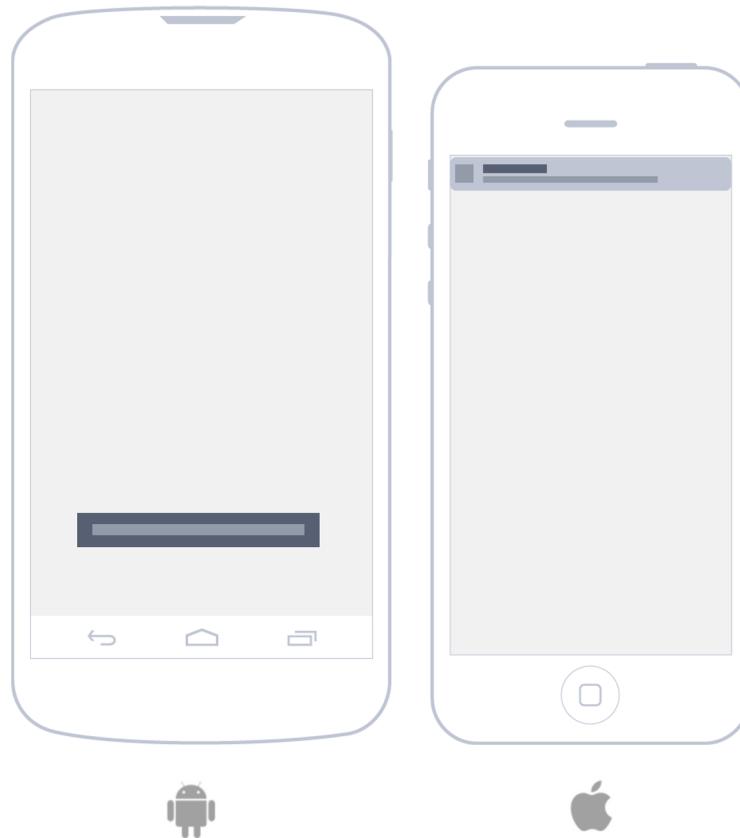
DESBORDE

ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES



Se aconseja mostrar cómo han ido las cosas, o que sucederá en breve, con simples mensajes de confirmación. Estos se presentan en pequeños avisos, que desaparecen luego de unos segundos.

A diferencia de los cuadros de diálogo, las notificaciones no requieren la intervención del usuario, ni tampoco interrumpen su flujo de trabajo.

LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

DESBORDE

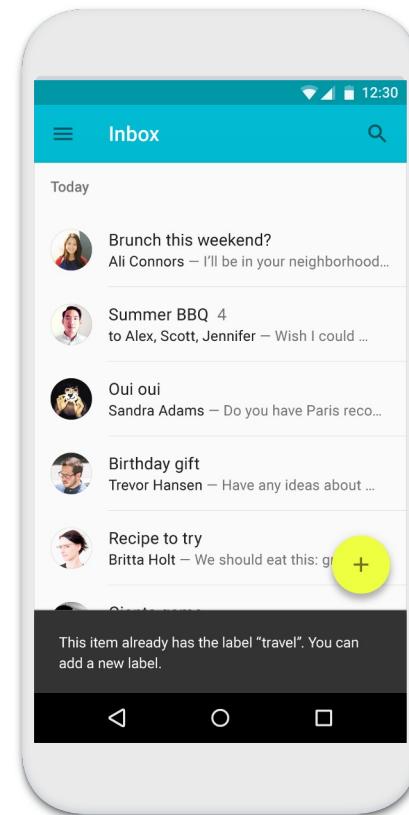
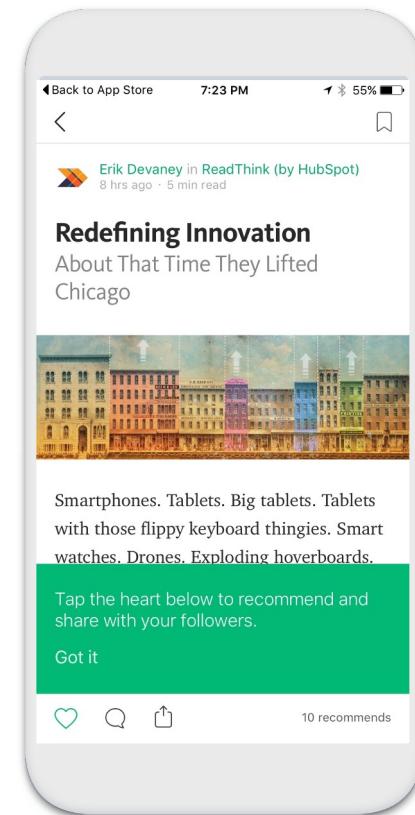
ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES

INTRODUCCIÓN DE
DATOS



LISTAS

BARRA DE
ACCIONES

DESBORDE

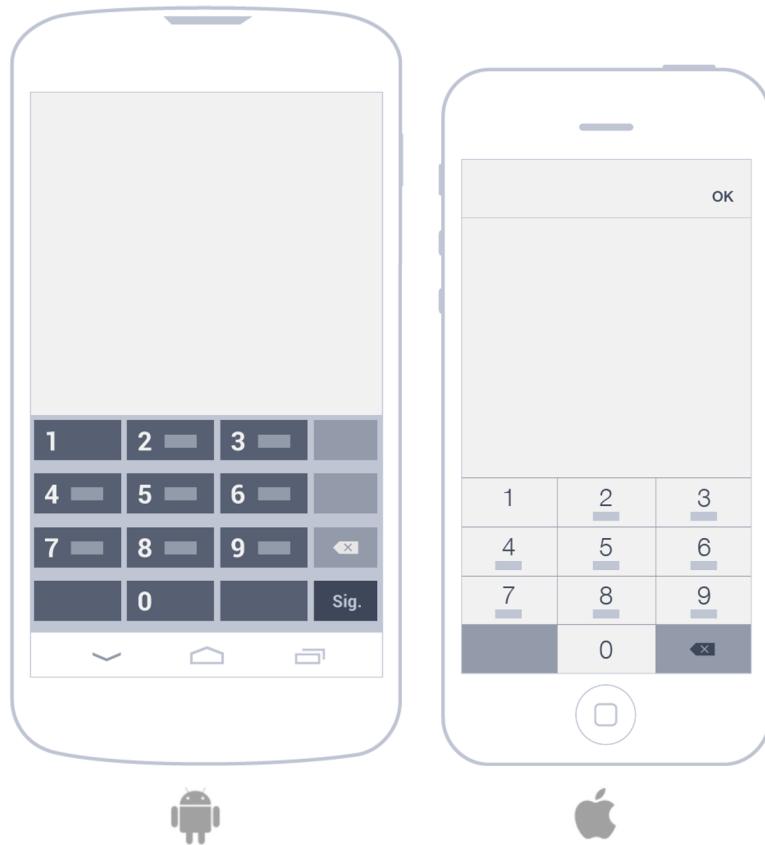
ACCESOS RÁPIDOS

BUSCAR

CUADRO DE
DIÁLOGO

NOTIFICACIONES

INTRODUCCIÓN DE
DATOS



En lugar de teclados, **es recomendable usar otras alternativas, como menús deslizantes, desplegables, checks, o cualquier opción similar a una lista**, donde el usuario pueda elegir entre varias opciones. Alternativamente, existen también componentes de hardware en el teléfono –como sensores de ubicación, cámaras y micrófonos–, que pueden emplearse para ingresar datos.

Gestos

Gestos

No se puede afirmar que los gestos más complejos hayan calado fuerte en los usuarios. Esto se debe a que **mientras más complicados son los gestos, menos personas pueden realizarlos.**

Por el contrario, gestos simples como tocar, arrastrar o deslizar han sido bien asimilados por los usuarios.

El uso de los gestos se puede aprovechar en el diseño de aplicaciones, que debe considerarlos como **medios para realizar acciones o navegar por los contenidos.**

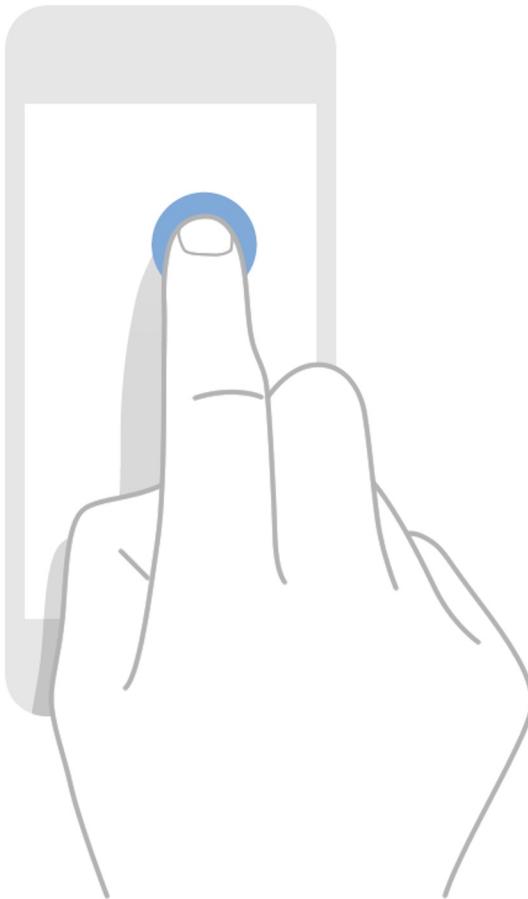
Tocar



Selecciona la acción primaria.



Selecciona la acción primaria.



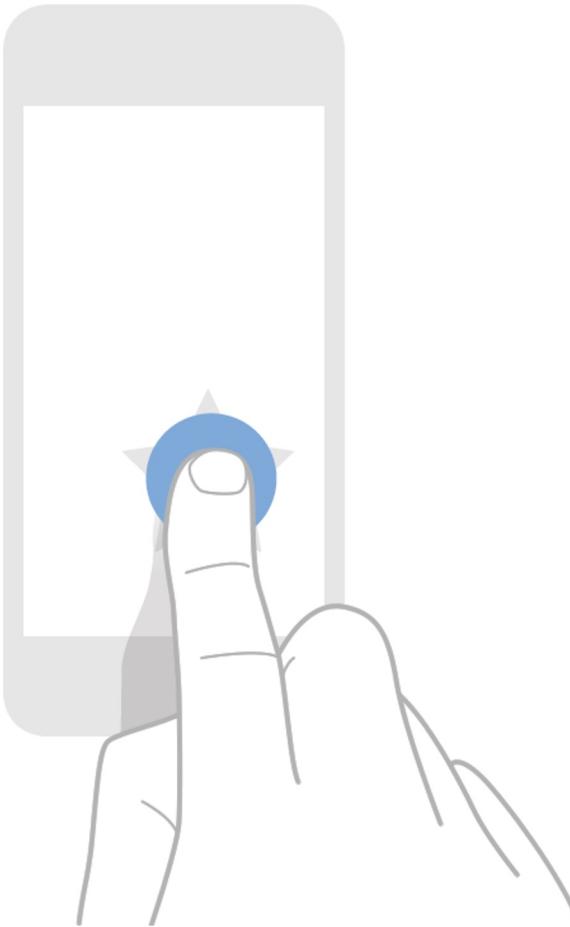
Arrastrar



Archivar o borrar al arrastrar horizontalmente en listas.



Borrar al arrastrar horizontalmente en listas.



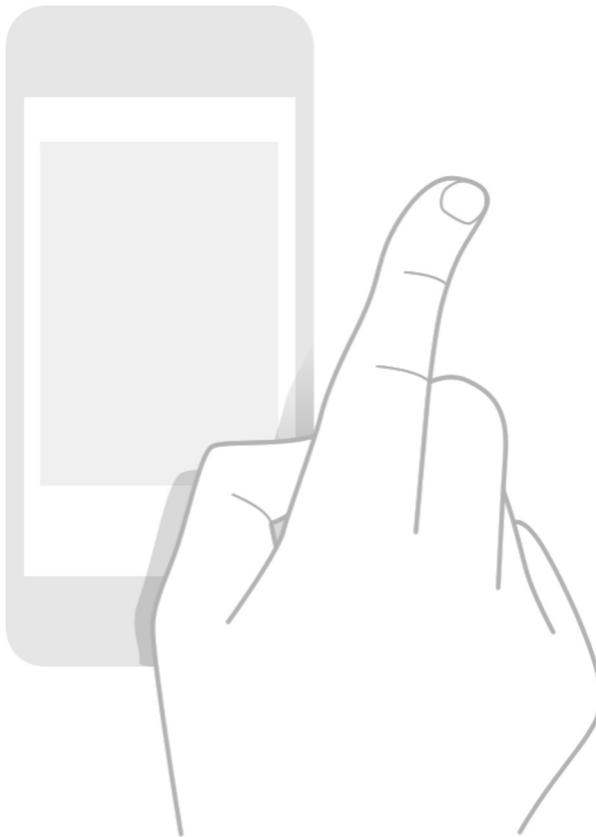
Deslizar



Desplazarse a través del contenido.



Desplazarse a través del contenido.



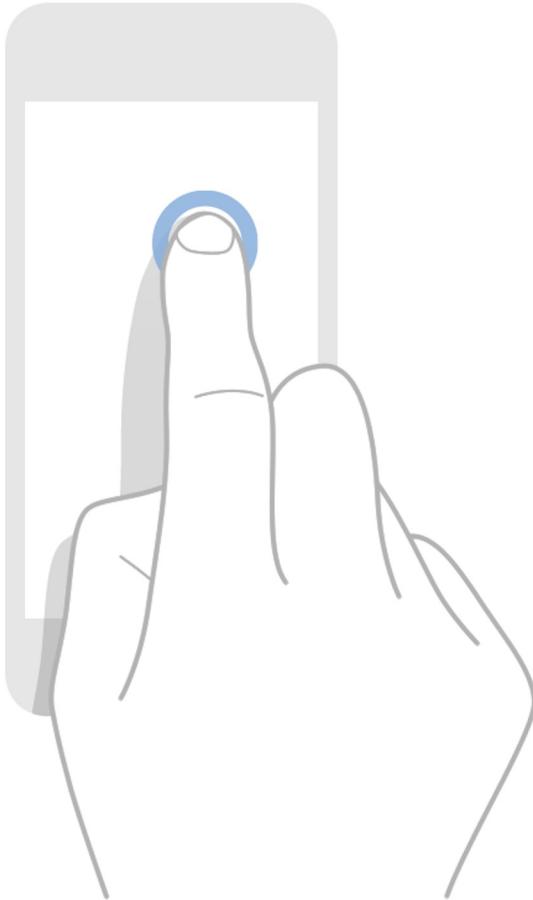
Mantener pulsado



Entra al modo de edición en listas.



Mostrar un *tooltip*. Aumentar el contenido bajo el dedo.



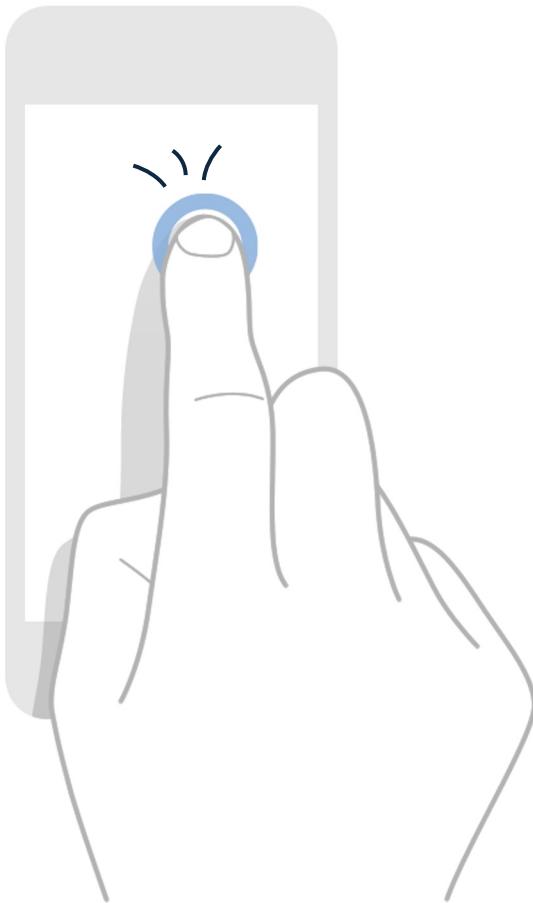
Doble toque



Alternar entre acercar y alejar.
Seleccionar texto.



Alternar entre acercar y alejar.



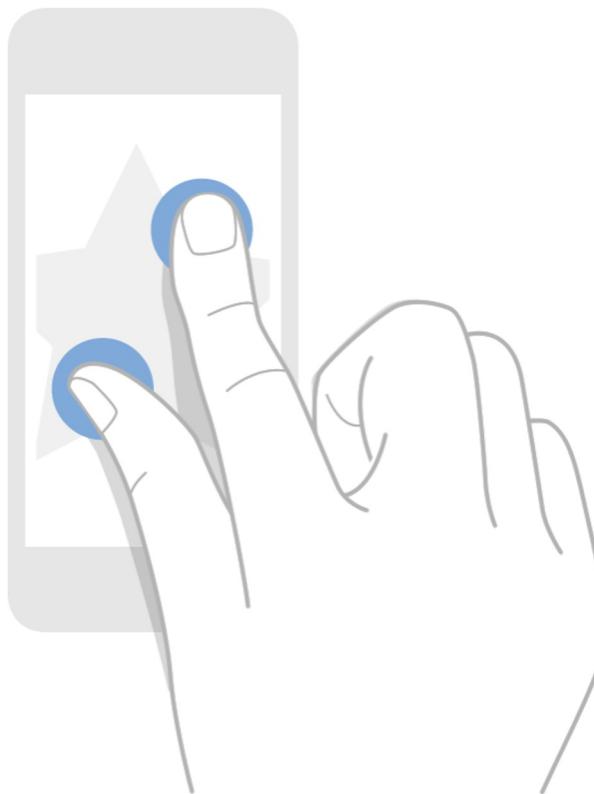
Juntas/Separar



Aumentar o reducir el zoom.



Aumentar o reducir el zoom.



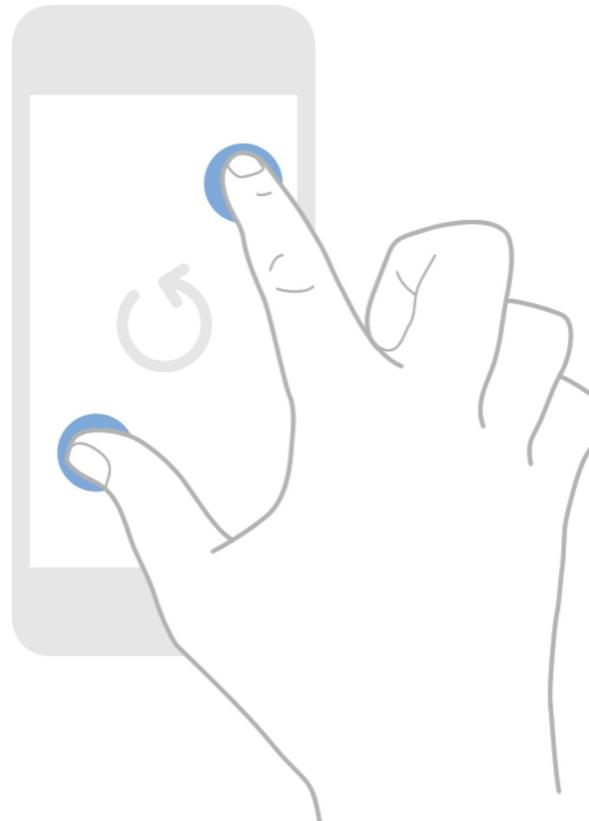
Girar



Girar una imagen o un mapa.



Girar una imagen o un mapa.

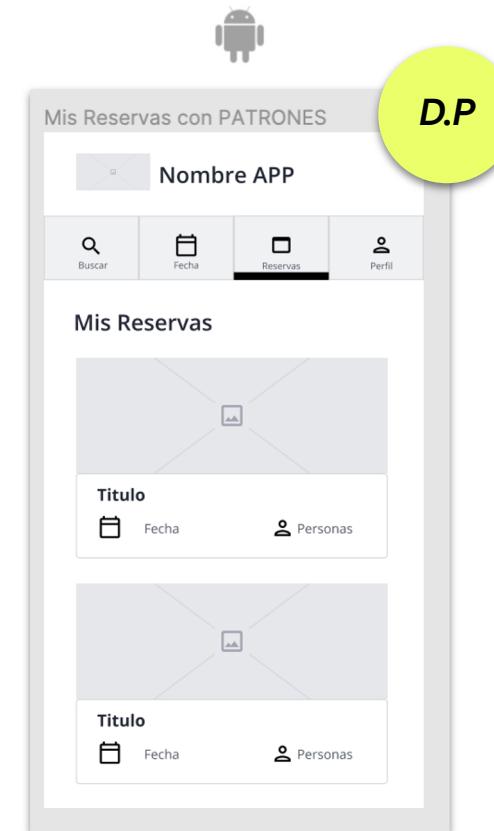




Patrones - antes y después



A.P



D.P