



Existen infinitos universos,
dando a lugar a infinitas
posibilidades



...Existe un universo...
...en donde no existen las
computadoras...



Aquí comienza mi historia...

¿Qué haremos esta
noche Cerebro?

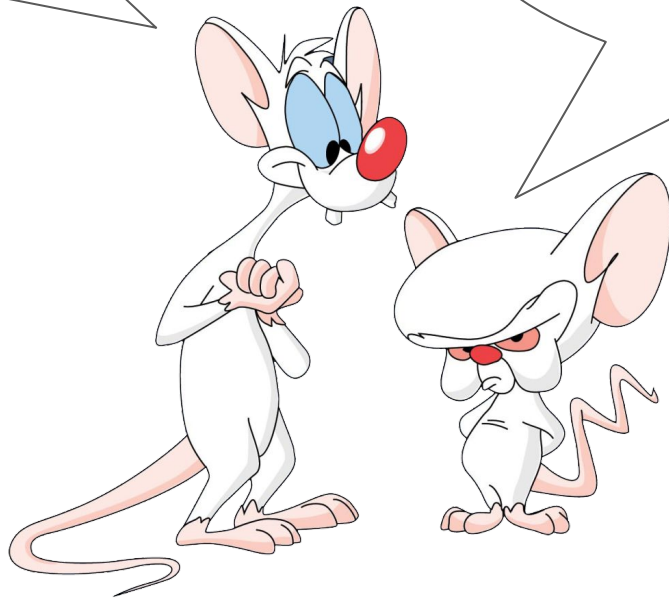
Lo mismo que todas las
noches, Pinky!!





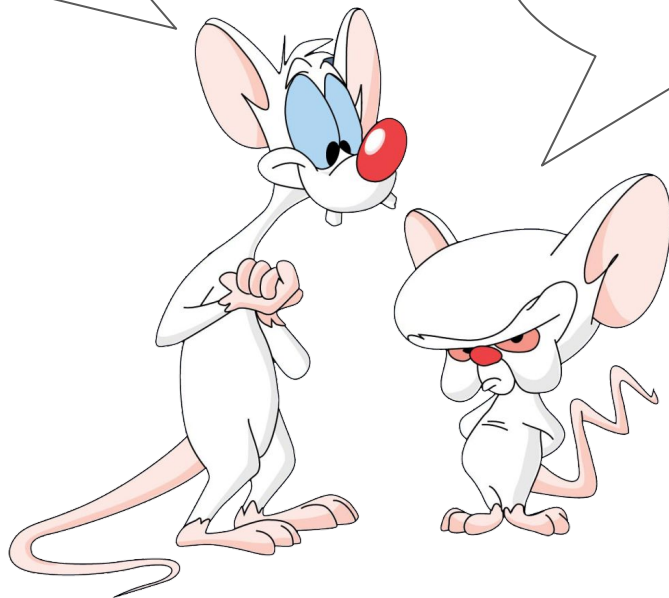
¿Y cómo lo haremos?

Sencillo..
Los humanos están
acostumbrados a trabajar
anotando cosas en papel.



¡¡¡Igual que
nosotros Cerebro!!

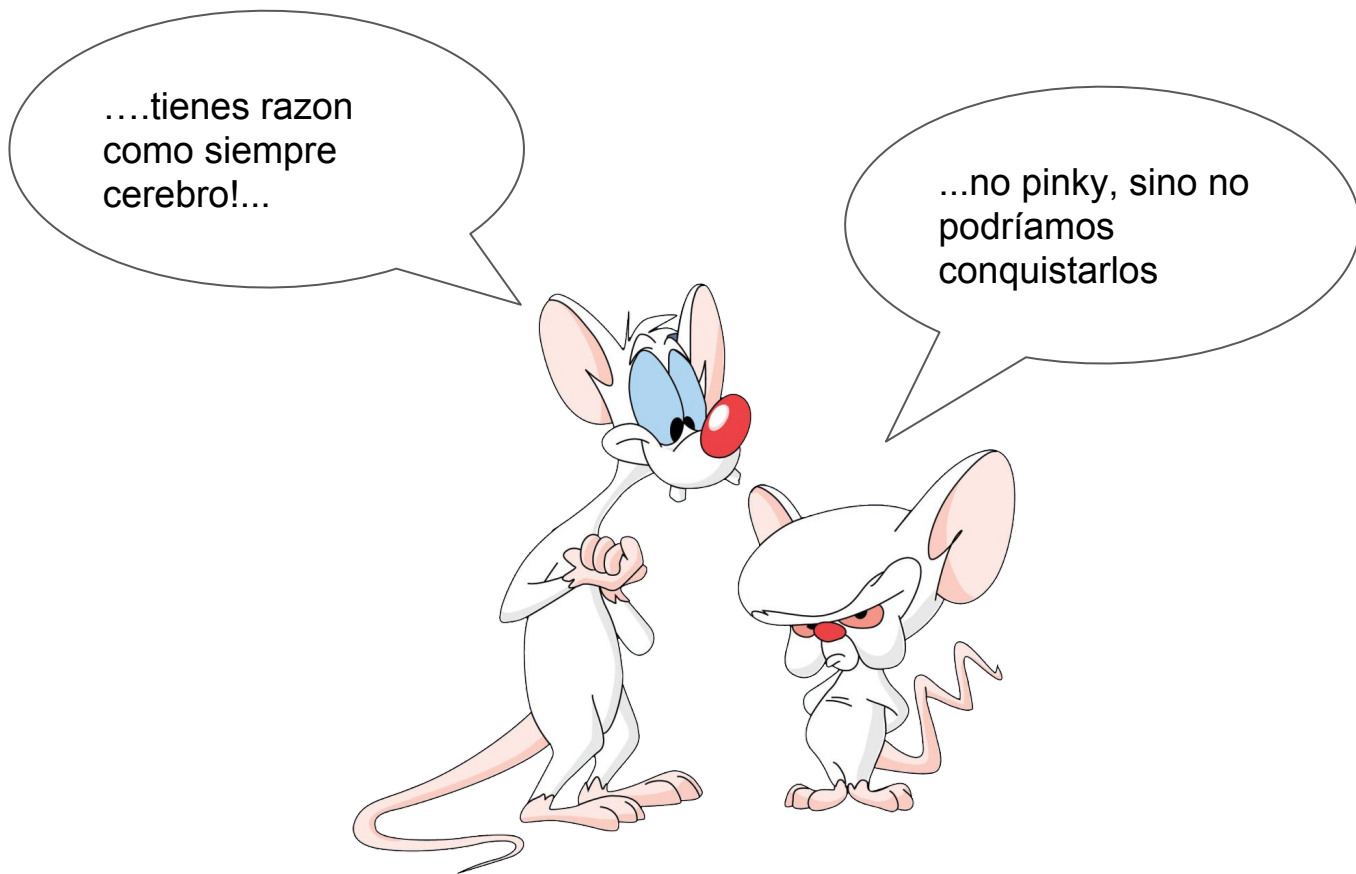
...sí Pinky...



¡¡¡ Eso hará que todos
pierdan el control, y
mueran!!

¡¡¡ Pero a partir de
mañana no!!!





...y entonces ¿qué
haremos?...

He aquí...mi última y
más brillante invención!



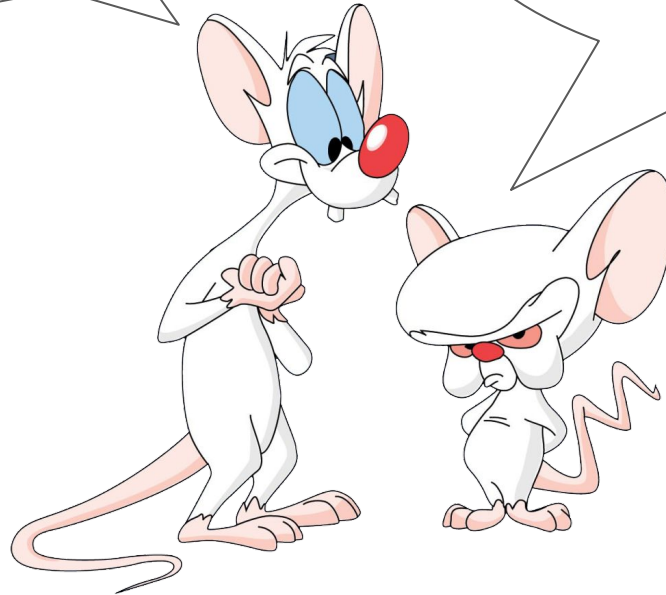
WOOOW
¡¡¡Es increíble Cerebro!!!

¡¡¡ Lo llamo...
Computadora!!!



¿Y qué hace?

Ahora los humanos van a poder escribir y crear cosas de maneras más eficientes.









WOW!!
Suenan que van a funcionar!!!
¿Pero.. cómo la van a usar?

Así Pinky...









Y así fue como la
computadora salió al
mercado.





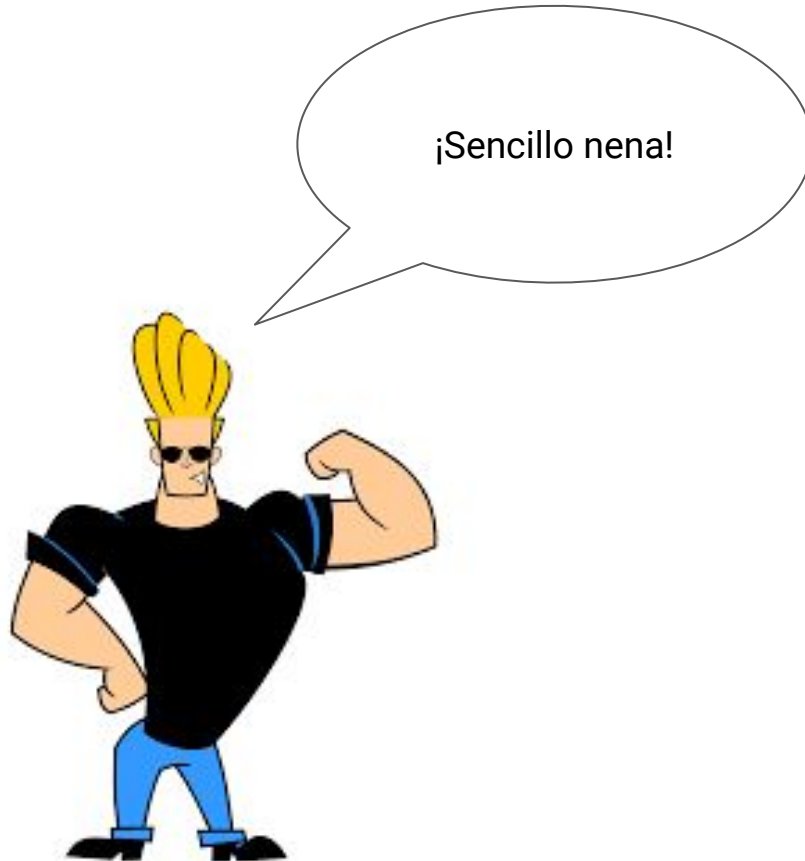
Seguramente con esto voy a
poder atraer muchas chicas.
...voy a comprarlo y
usarlo...





Instrucciones:
"Encender y ejecutar el
programa que desee
usando el mouse y el
teclado"







O no tan sencillo...

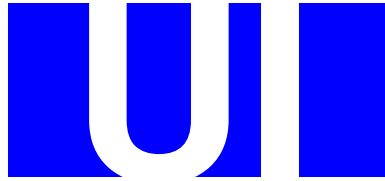




¿Qué pasó?

UX

UI



- Es un proceso de **guiamento visual** de un producto a través de una interfaz con elementos interactivos.
- Es responsable de la transferencia de las fortalezas de la **marca** y su **estilo visual** como manera de mejorar la experiencia de usuario.



- Es un proceso de mejorar la satisfacción al cliente y su pertenencia mejorando la **usabilidad**, **facilidad de uso** y la **satisfacción** provista por la interacción entre el usuario y el producto.

¿Cuál es UX? ¿Cuál es UI?

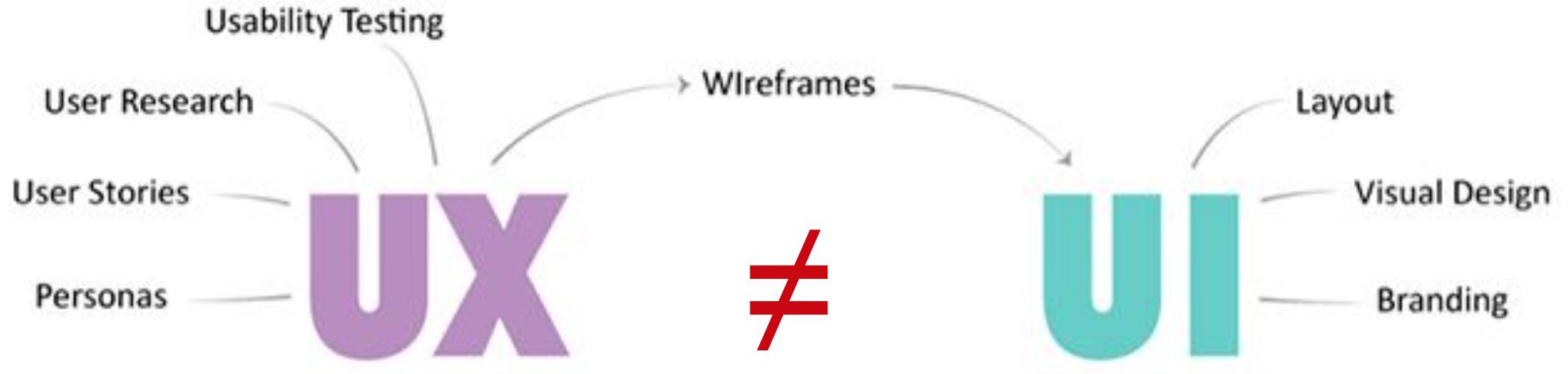


UI

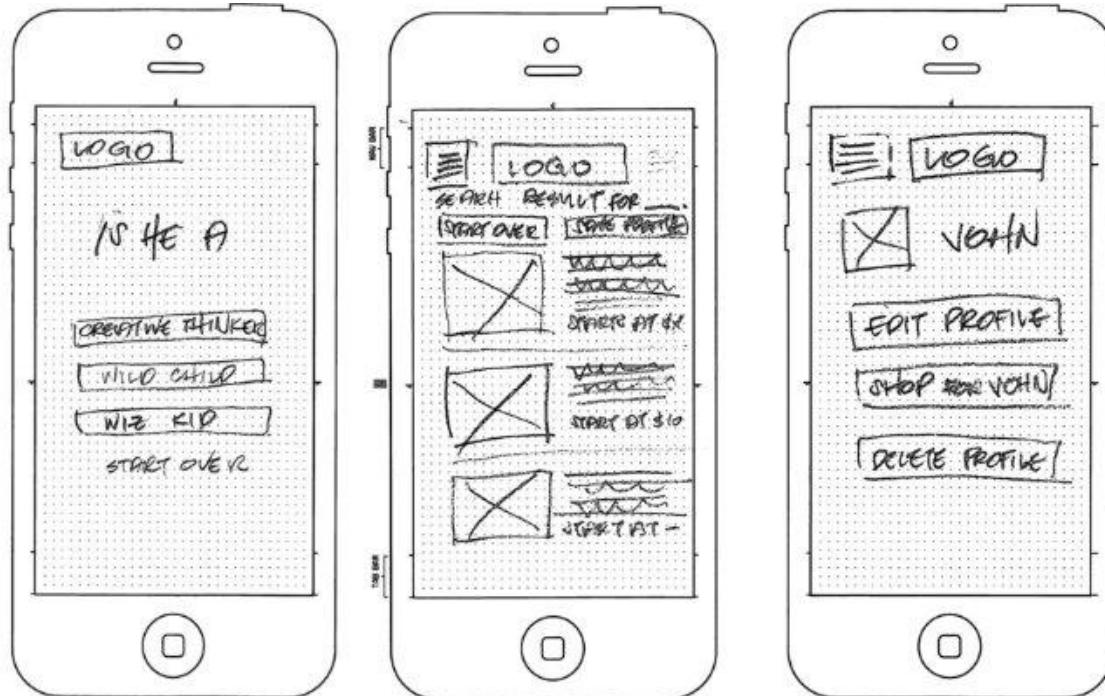


UX





Wireframe

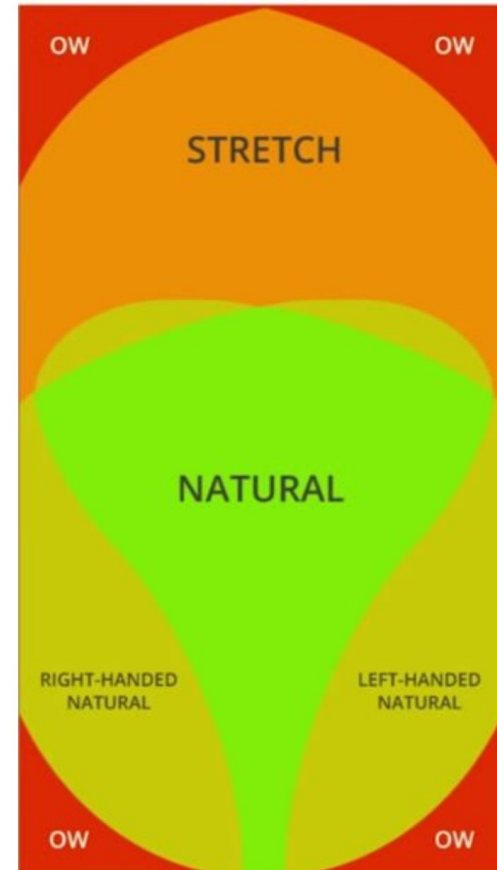


Wireframe

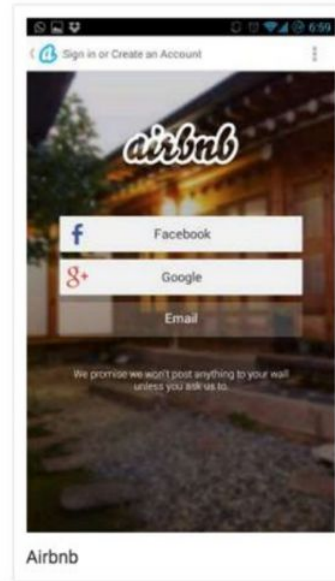
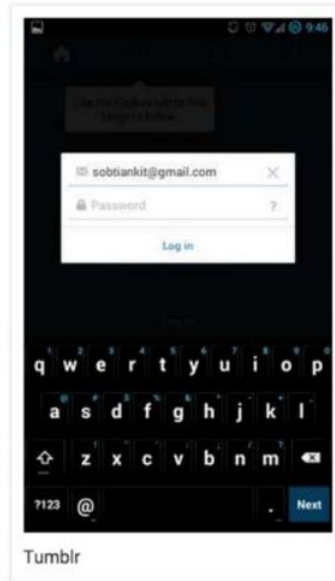
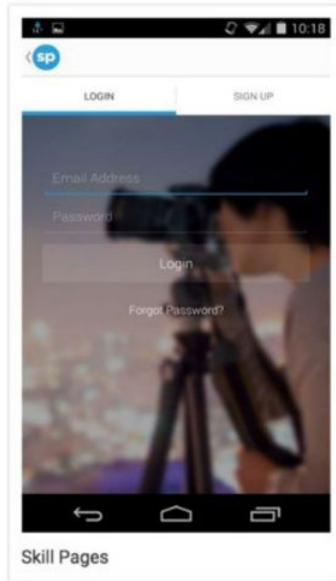


'OW ZONE'

- 50% use of smartphones is using one hand
- **red** are avoid zones
- **Green** are natural zones

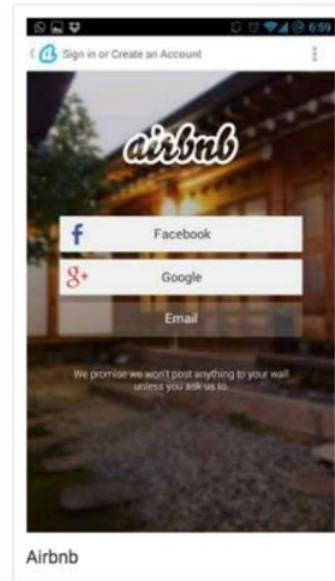
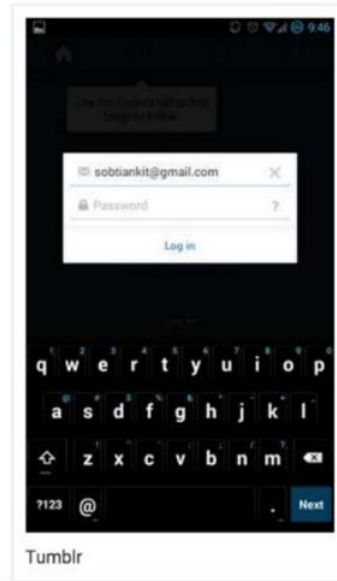
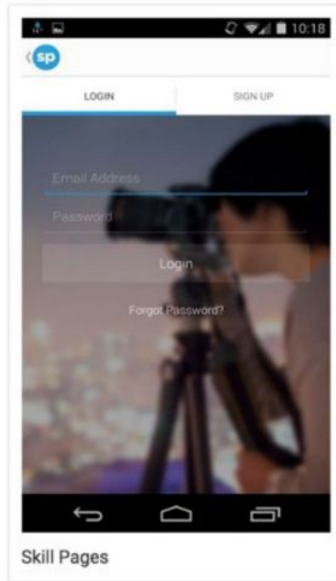


MOBILE PATTERNS



<http://www.android-app-patterns.com/> <http://www.inspired-ui.com/> <http://www.mobile-patterns.com>
<https://developer.android.com/design/patterns/new.html> <https://pttrns.com/android-patterns>

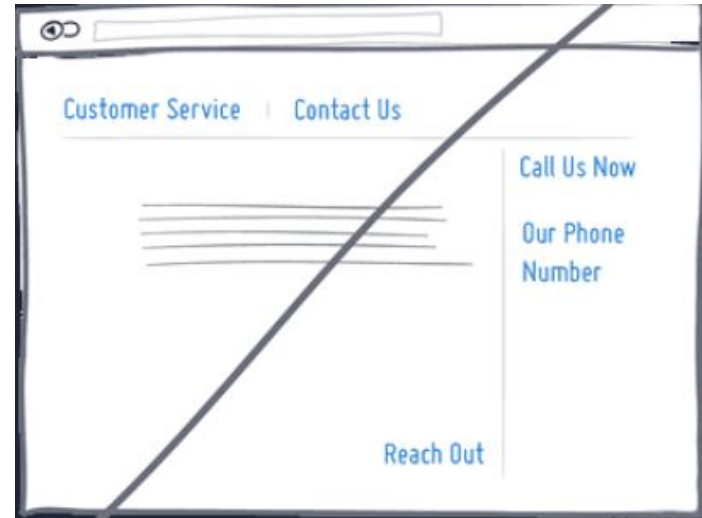
Prototipado



<https://marvelapp.com/pop/> <https://proto.io/>

UX TIPS

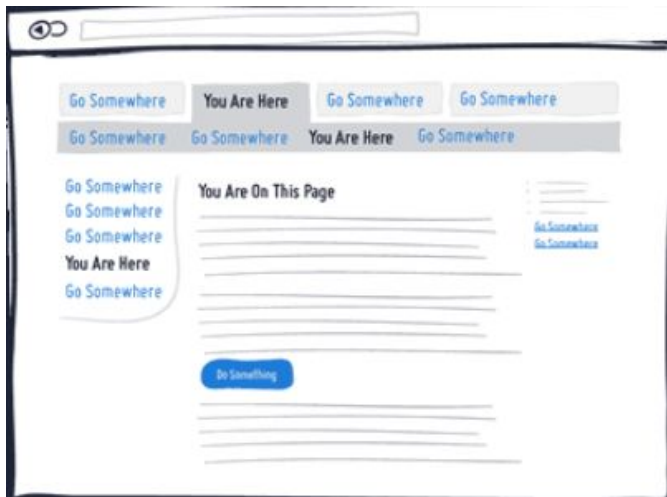
Unificar funciones similares en vez de fragmentar la UI



UX TIPS

Distintos estilos para las mismas cosas.

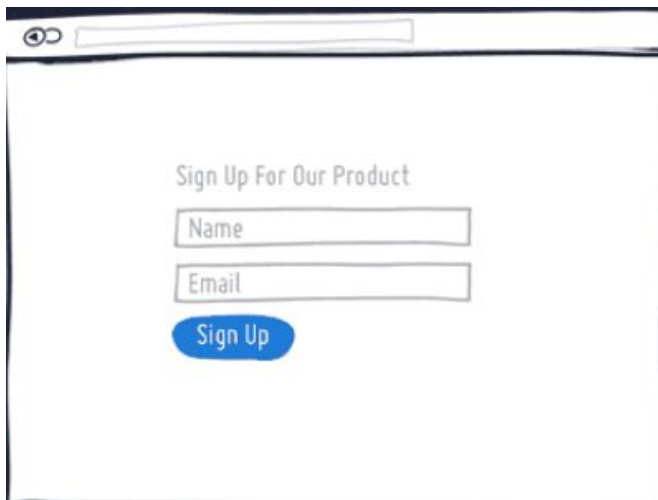
Ejemplo: El estado de seleccionado de los botones



UX TIPS

La menor cantidad de campos para que el usuario pueda llenar.

Por ejemplo en los forms:



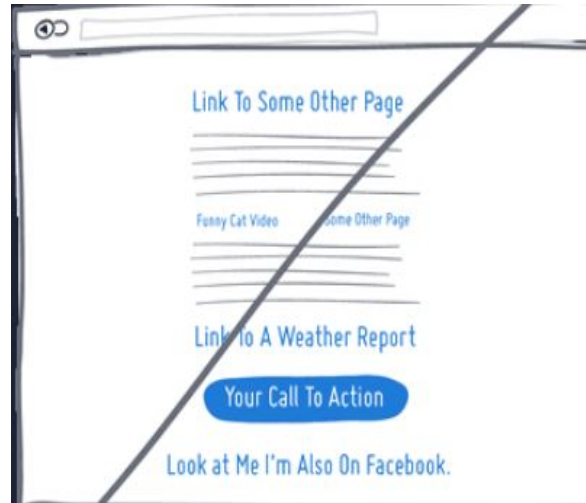
A hand-drawn sketch of a web browser window. Inside, there's a sign-up form titled "Sign Up For Our Product". It contains two input fields: "Name" and "Email". Below the "Email" field is a blue button with the text "Sign Up".



A hand-drawn sketch of a web browser window. Inside, there's a sign-up form titled "Sign Up For Our Product". It contains several input fields: "First Name", "Last Name", "Email", "Retype Email", "Favorite Color" (with a dropdown arrow), and "Country of Residence" (with a dropdown arrow). At the bottom, there's a small text field with the placeholder "Field Added With Design By Committee". A diagonal line is drawn across the form, indicating it is more complex and longer than the one on the left.

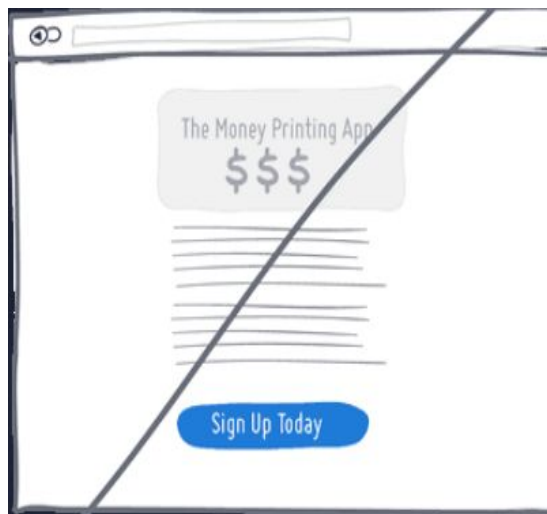
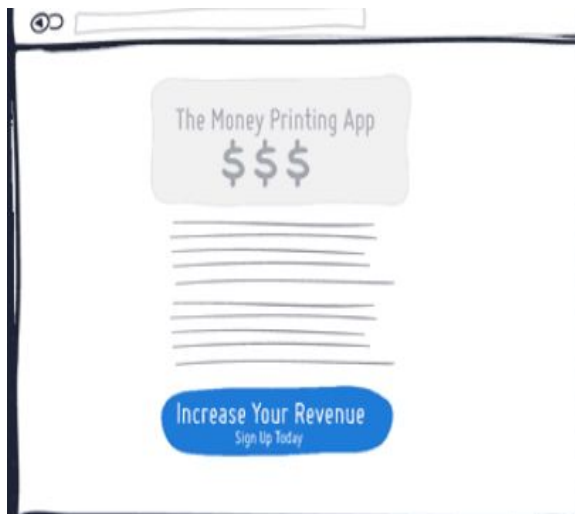
UX TIPS

Mantener el foco y simplicidad en el contenido.
Ejemplo: Muchos links en un documento.



UX TIPS

Para los componentes usar textos funcionales más abordados desde el punto de vista del usuario.



UX TIPS

Integrar al usuario gradualmente.

