



Tarea 4. Realiza una lectura de comprensión, subrayando lo que consideres importante.

Tema 1: Principios básicos de la teoría del diseño de pantallas.

1. Principios de Diseño Visual: interfaces claras, coherentes y efectivas.

- ❖ Alineación:
 - Organiza elementos (texto, imágenes, botones) en una cuadrícula invisible para crear orden visual.
 - *Ejemplo:* Botones y campos de texto alineados a la izquierda en un formulario.
- ❖ Contraste:
 - Destaca elementos importantes mediante color, tamaño o peso.
 - *Ejemplo:* Texto negro sobre fondo blanco para máxima legibilidad.
- ❖ Repetición:
 - Usa colores, tipografías y estilos consistentes para reforzar la identidad y facilitar la navegación.
 - *Ejemplo:* Mismo color para todos los botones de "Guardar".
- ❖ Proximidad:
 - Agrupa elementos relacionados (ej: campo "Nombre" y "Apellido" juntos en un formulario).
 - *Ejemplo:* Menú de configuración con opciones agrupadas por categorías.

2. Usabilidad: pantallas sean intuitivas y eficientes.

- ❖ Facilidad de aprendizaje:
 - La interfaz debe ser entendible en el primer uso.
 - *Ejemplo:* iconos universales como 🏠 para "Inicio".
- ❖ Reducción de errores:
 - Diseña para prevenir equivocaciones.
 - *Ejemplo:* validación de campos en tiempo real.
- ❖ Retroalimentación clara:
 - Notifica al usuario sus acciones.
 - *Ejemplo:* Mensaje "Tarea guardada" tras hacer clic en un botón.

3. Accesibilidad: Diseño inclusivo para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades:

- ❖ Colores accesibles:
 - Usa contraste suficiente (mínimo 4.5:1 para texto). Herramienta: [WebAIM Contrast Checker](#).
- ❖ Fuentes legibles:
 - Tamaño mínimo de 16px para texto en móviles. Evita tipografías decorativas.
- ❖ Navegación por teclado:
 - Asegura que todos los elementos sean accesibles sin ratón.

4. Componentes Comunes en Interfaces

Elementos clave en el diseño de pantallas:

Componente	Función	Ejemplo
Botones	Acciones principales (ej: "Guardar", "Cancelar").	Botón rojo para "Eliminar".
Menús	Navegación entre secciones.	Menú (☰) en móviles.
Formularios	Recopilar datos del usuario.	Campos de registro (Nombre, Email).
Iconos	Representar acciones o categorías.	🔍 para "Buscar".
Encabezados	Jerarquía de información.	Título "Configuración" en H1.

Dominar estos principios permite crear interfaces **eficaces, inclusivas y visualmente coherentes**. Un buen diseño no solo es estético, sino que resuelve necesidades del usuario de manera **intuitiva**.

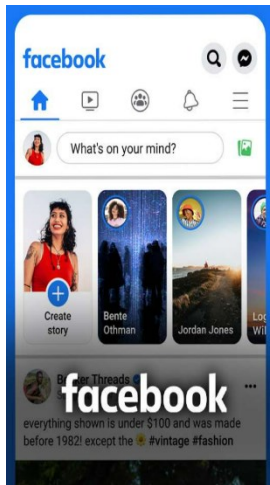


Actividad 2. Elaborar infografía de los elementos básicos de la teoría del diseño de pantallas.



Actividad 3.

🔍 Parte 1: Cada equipo deberá capturar y anotar 3 secciones específicas de Facebook:



1. Feed de Noticias
 - Enfocarse en:
 - Organización de contenidos (publicaciones, anuncios, sugerencias)
 - Diseño de interacciones (reacciones, comentarios)
2. Menú de Configuración o Privacidad
 - Buscar:
 - Opciones de accesibilidad
 - Configuración de notificaciones
3. Proceso de Publicación (Foto/Estado)
 - Analizar:
 - Flujo de pasos para publicar
 - Opciones de accesibilidad (texto alternativo)

✏️ Parte 2: Análisis y Debate

Cada equipo presentará sus capturas anotadas y discutirá:

1. Diseño:
 - ¿La interfaz es intuitiva?
 - ¿Los iconos son reconocibles?
2. Usabilidad:
 - ¿Hay funciones difíciles de encontrar?
 - ¿El flujo de interacción es eficiente?
3. Accesibilidad:
 - ¿Hay opciones para usuarios con discapacidad visual/motriz?
 - ¿Los textos alternativos son útiles?

Formato de Presentación:

- Mostrar las capturas en pantalla grande.
- Usar rojo para problemas, verde para aciertos, amarillo para sugerencias.

💡 Preguntas para Reflexión Final

1. ¿Qué elemento de Facebook te resulta más confuso?
2. Si pudieras rediseñar una función, ¿cuál sería y por qué?
3. ¿Cómo podría Facebook mejorar para usuarios con discapacidad?



Practica 1.	Analizar las siguientes interfaces: <ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Spotify 3. Youtube 4. Zoom 	
Paso 1.	<ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo (3-4 personas) recibe una interfaz asignada. • Deben navegar en ella. 	
Paso 2.	Principios	Responder a las siguientes preguntas Guía
	Alineación	¿Los elementos (textos, botones) están organizados en una cuadrícula invisible? ¿Los elementos están correctamente alineados? ¿Hay algún desorden visual?
	Contraste	¿Los colores y tamaños facilitan la lectura de información importante? ¿Los elementos importantes tienen suficiente contraste? ¿Es fácil identificar qué es lo más relevante?
	Repetición	¿Hay patrones visuales (colores, iconos, tipos de letra y estilos) que se repiten para dar consistencia?
	Proximidad	¿Los elementos relacionados están agrupados lógicamente? (ej.: botones de "like" comentarios juntos)
	Usabilidad	¿Es fácil completar una tarea básica? (ej.: subir un video en TikTok) ¿Es fácil de usar la interfaz? ¿Hay retroalimentación clara cuando el usuario interactúa con los elementos?
	Accesibilidad	¿Hay opciones para personas con discapacidad visual? (ej.: zoom, texto alternativo) ¿Usa colores que podrían ser difíciles de distinguir para personas con daltonismo? ¿Se emplean fuentes legibles?
Paso 3.	Cada grupo prepara: <ul style="list-style-type: none"> • Un meme que represente un problema de diseño encontrado (ej.: "Cuando no encuentras el botón de cerrar sesión"). • Un sketch (dibujo rápido) de cómo mejorarían un elemento. • 3 palabras clave que definan su interfaz (ej.: "Caótica pero divertida"). 	
Paso 4.	Cada grupo comparte 🤔 : <ol style="list-style-type: none"> 1. Hallazgos clave (2 min). 2. Meme/sketch (1 min). 3. Votación: El resto de la clase usa post-its para elegir: <ul style="list-style-type: none"> ○ 🏆 "Mejor crítica constructiva" ○ 💡 "Idea más innovadora" 	
Reflexión final "Si pudieras rediseñar Instagram para tus abuelos, ¿qué principio priorizarías y por qué?"		



Practica 2. Diseñar una interfaz de usuario en Lucidchart.	
Paso 1. División	En parejas, crear un prototipo de la interfaz de usuario. Si no tienen acceso a una herramienta de diseño, pueden hacerlo en papel o utilizar una herramienta simple como Lucidchart .
Paso 2. Requisitos del prototipo	<p>El prototipo debe contener los siguientes elementos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título de la aplicación: Un encabezado en la parte superior con el nombre de la aplicación. • Lista de tareas: Espacios donde el usuario pueda ver sus tareas pendientes. • Botón para agregar tarea: Un botón para que el usuario pueda agregar nuevas tareas. • Botón para marcar tareas como completadas: Un botón junto a cada tarea para marcarla como completada. • Formulario para agregar tareas: Un campo de texto y un botón de "Agregar" para añadir nuevas tareas. • Categorías de tareas: (Opcional) Incluir un filtro o categorías para organizar las tareas.
Paso 3. Aplicación de los principios del diseño	<p>Durante el proceso de creación del prototipo, asegúrate de que los estudiantes apliquen los principios de diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alineación: Los elementos deben estar organizados de manera coherente. • Contraste: Asegúrate de que el botón "Agregar tarea" sea fácilmente visible y el contraste con el fondo sea adecuado. • Repetición: Los botones deben seguir un mismo estilo (color, tamaño) a lo largo de la interfaz. • Proximidad: Las tareas deben estar agrupadas en secciones claramente diferenciadas. • Usabilidad: Verifica que la interfaz sea fácil de usar (por ejemplo, que los botones estén bien etiquetados y sean fáciles de encontrar). • Accesibilidad: Asegúrate de que los colores y las fuentes sean accesibles para personas con discapacidades visuales (por ejemplo, usando un alto contraste y una tipografía legible).
Paso 4. Presentación de prototipos	<p>Cada grupo tendrá 2-3 minutos para presentar su prototipo a la clase. Durante la presentación, deben explicar cómo aplicaron los principios de diseño en su interfaz. Después de cada presentación, los estudiantes recibirán retroalimentación tanto de sus compañeros como del profesor. Enfócate en aspectos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿La interfaz es fácil de usar? • ¿La organización visual es clara? • ¿Los colores y los botones están bien contrastados? • ¿La accesibilidad está considerada?

Reflexión final

- ¿Qué fue lo más desafiante al aplicar los principios de diseño?
- ¿Cómo los principios de alineación, contraste, repetición y proximidad afectan la experiencia de usuario?
- ¿Por qué es importante la accesibilidad en el diseño de interfaces?