

Diseño de interfaces (UI)

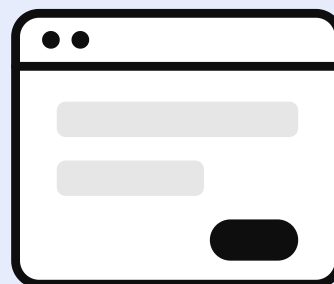
Diseña la parte visible e interactiva de un producto digital: pantallas, controles, textos, jerarquía visual y estados, para que se entienda y se use con facilidad.

En inglés

UI design

Origen

Interacción persona-computadora; Shneiderman (1987) propuso sus ocho reglas de oro



De qué se ocupa

La interfaz es donde la persona y el sistema se encuentran. Si no se entiende qué es cada cosa o qué está pasando, el producto falla aunque funcione por dentro.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Diseña todos los estados de cada pantalla: vacío, cargando, error y completo.

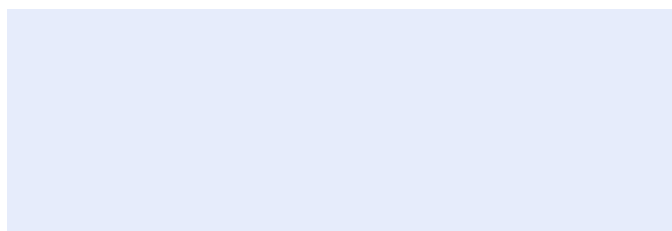
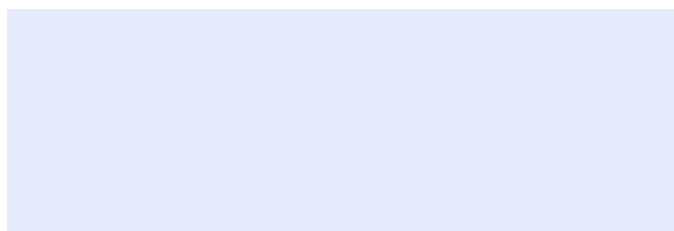
✗ Evita

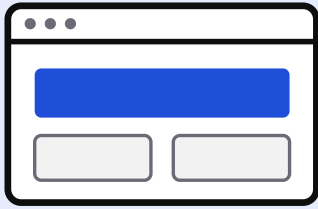
Inventar un control nuevo para algo que la gente ya sabe usar.

👁 Para no caer

Lo que se ve bien en tu pantalla grande puede fallar en un teléfono o con letra ampliada.

Ideas propias

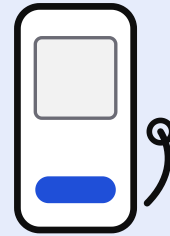




Especialidad

Diseño web

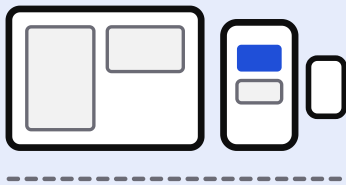
Diseña sitios web que se entienden a la primera y funcionan en



Especialidad

Diseño de apps móviles

Diseña aplicaciones para el teléfono: pantallas pequeñas, dedos y uso



Concepto

Diseño responsive

Una misma web que se adapta a cualquier tamaño de pantalla, del teléfono a la computadora.

Métodos y herramientas



Artefacto

Sistema de diseño

El conjunto de componentes, reglas y criterios compartidos con que un equipo construye sus interfaces

En qué se apoya

Interacción persona-computadora

Affordance, Heurísticas de Nielsen, Usabilidad

Psicología cognitiva

Ley de Fitts, Ley de Hick, Principios de la Gestalt

Principios

Coherencia

Lo que se parece funciona igual en todo el producto.

Respuesta informativa

Cada acción muestra qué ha pasado.

Errores fáciles de evitar y de arreglar

Y acciones que se pueden deshacer.

Menos que recordar

Lo necesario está a la vista.

Autores y obras

Ben Shneiderman (1987)

Propuso ocho reglas de oro para diseñar interfaces, como la coherencia, la respuesta informativa o poder deshacer acciones.

Don Norman (2013)

Explicó cómo las señales y la retroalimentación hacen comprensible un objeto.

Conexiones

Se apoya en

Diseño accesible Especialidad	UX writing Especialidad
----------------------------------	----------------------------

Relacionado con

Diseño de interacción
Disciplina

Diseño inclusivo
Disciplina

Diseño UX
Disciplina

Fuentes

Fuentes originales

- Shneiderman, B. (1987). Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction. Addison-Wesley.
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (ed. revisada y ampliada). Basic Books.

Última revisión: 22 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.