Engineer Software

{ Diseño UI/UX y sistemas de diseño }

Que resulte evidente cómo se utiliza

Distribución, textos y recorridos organizados para que las personas terminen lo que venían a hacer en vez de llamar a soporte.

¿Aún está definiendo lo que necesita?

Cuéntenos qué está fallando o qué intenta construir. Le diremos qué haría falta, cuánto costaría aproximadamente y si somos las personas adecuadas.

Desde 1.400 DKK por hora, sin IVA; y un precio por hora menor en una contratación más larga.

Póngase en contacto Vea cuánto cuesta

Trabajos seleccionados que demuestran este servicio.

Convierta el servicio en un resultado

Haga que «Diseño UI/UX y sistemas de diseño» contribuya a un resultado empresarial. Podemos conectar el trabajo técnico con los usuarios, las operaciones y las decisiones a los que debe dar soporte. Distribución, textos y recorridos organizados para que las personas terminen lo que venían a hacer en vez de llamar a soporte.

Póngase en contacto

Examine los trabajos relevantes

Utilice los trabajos relacionados de esta página para examinar nuestro enfoque. Pregunte por los compromisos entre objetivos y las condiciones detrás de cada resultado. 200 mejoras de UI/UX presentadas — 200 mejoras de interfaz incorporadas al mapa

200 mejoras de UI/UX presentadas Póngase en contacto →

200 mejoras de UI/UX presentadas

Presenté 200 mejoras de UI/UX para la aplicación de mapas GIS y contribuí a multiplicar los ingresos por 10 mediante nuevas funcionalidades del software.

Participación en el diseño de interfaces

Participé en el diseño de interfaces de usuario para ofrecer interfaces intuitivas, visualmente cuidadas y fáciles de utilizar.

30 sitios web: de Photoshop a HTML

Diseñé 30 sitios web y convertí diseños de Photoshop a HTML para entregar soluciones originales y flexibles.

Sistema de diseño 'Liquid Glass' de iOS 26

Diseñé un sistema visual basado en 'Liquid Glass' de iOS 26 y un inventario canónico de componentes, con reglas de análisis estático que impiden divergencias en la interfaz.

Diseño integral de UI y UX del producto

Diseñé la UI y la UX del producto de principio a fin — cuadrículas del directorio, vistas alternativas de tarjetas y tablas, validadores de requisitos en tiempo real y navegación mediante rutas de ubicación.

Mantuvo un sitio Hugo y mejoró la UI del producto

Mantuve y mejoré el sitio web estático heredado en Hugo y participé en mejoras de UI/UX del producto principal de gestión de activos.

Desarrollo web combinado con SEO y contenidos

Impulsé los resultados web de los clientes combinando desarrollo y diseño de sitios a medida con SEO, estrategia de contenidos y redacción.

27 tamaños de fuente por una escala de 6 pasos

Sustituí 27 tamaños tipográficos renderizados cuyos vecinos más próximos diferían un 0,6 % por una escala de tercera mayor de seis pasos, y escribí el analizador que rechaza un vigesimoctavo tamaño.

Comprobaciones de accesibilidad en 32 páginas y ambos temas

Implementé comprobaciones de nivel AA de WCAG 2.2 en 32 páginas representativas en ambos temas de color, con un registro de conformidad, un criterio AAA comprobado y el cumplimiento parcial del criterio 1.4.13 declarado explícitamente.

Los fallos de accesibilidad que el verificador no detecta

Detecté y corregí 11 defectos de accesibilidad que el navegador presentaba como correctos: ocho enlaces de pie de página que seguían en el orden de tabulación pese a pointer-events, una línea temporal de desplazamiento que recortaba el colofón en tres páginas y un motor que ejecutaba 70 de sus 105 reglas.

Sistema de color cerrado en 28 colores

Delimité el sistema de color a 28 colores documentados con un analizador que rechaza valores usados pero no documentados, documentados pero no usados, mal medidos, reescritos como literales o situados a una distancia perceptiva de 0,02 de otro existente.

Una capa completa ausente del tema claro

Detecté que al tema claro le faltaba una capa de superposición de página completa desde su creación al comprobar que ambos temas pintaran cada superficie compuesta con el mismo número de capas.

Movimiento reducido que cumple la preferencia

Corregí el comportamiento de movimiento reducido tras encontrar once selectores que seguían animándose con esa preferencia activa, porque una regla universal que elimina las transiciones pierde en especificidad frente a cualquier regla con una clase.

Hoja de impresión de 637 líneas

Desarrollé una hoja de estilos de impresión de 637 líneas para cuatro comportamientos documentados de motores de renderizado, incluidos títulos integrados en el párrafo que se imprimían en blanco sobre blanco cuando el navegador prefería el tema oscuro.

106 de 106 comprobaciones del perfil PDF/UA-1

Registré la validación PDF/UA-1 en nueve documentos, con 106 de 106 comprobaciones superadas en el perfil de accesibilidad configurado, mientras la variante de archivo incumplía una de 146 reglas.

Cliente macOS nativo en Swift 6

Desarrollé un cliente de mensajería nativo para macOS en Swift 6 y SwiftUI — 11.141 líneas en 53 archivos — sobre la interfaz C de un núcleo Rust enlazado como biblioteca estática desde una revisión fijada.

17 iconos con nombre para lectores de pantalla

Asigné nombres accesibles a todos los controles de la interfaz compuestos solo por un icono tras encontrar el botón de envío anunciado como «arrow up circle, button», y escribí el analizador que exige una etiqueta a no más de ocho líneas del icono.

Sistema de diseño macOS de 48 tokens

Desarrollé un sistema visual de 48 tokens sobre el material de vidrio propio de la plataforma y escribí el analizador que rechaza números sin significado declarado, tamaños de fuente fijados directamente y animaciones que ignoran la preferencia de movimiento reducido.

Errores que dejan de culpar al usuario

Reescribí los mensajes de error de la aplicación conforme a un criterio de tono documentado después de que un inicio de sesión rechazado culpara al usuario de escribir mal la contraseña cuando el proveedor exigía una específica para aplicaciones, y lo cubrí con una prueba que identifica al proveedor.

Identidad visual creada a partir de 2 dibujos

Desarrollé los conjuntos de iconos y favicons de la empresa a partir de dos dibujos originales, con todos los recursos derivados regenerados mediante scripts y una comprobación que falla si se confirma un archivo derivado anterior a su fuente.

¿Busca Diseño UI/UX y sistemas de diseño?

Consulte los trabajos enlazados para valorar la experiencia relevante. Cuéntenos qué necesita construir; podemos hablar del alcance, el enfoque de entrega y el traspaso.

Póngase en contacto Portafolio completo

Defina el alcance antes de encargar el trabajo

Describa el flujo de trabajo, las interfaces existentes y los usuarios que necesitan el cambio. Podemos definir una entrega comprobable y un traspaso que permita a su equipo mantener lo entregado.

Vea cuánto cuesta Póngase en contacto →

Conversemos sobre sus requisitos

Cuéntenos qué necesita de «Diseño UI/UX y sistemas de diseño», incluidos el plazo y el equipo que lo mantendrá. Podemos hablar de una forma práctica de avanzar.

Póngase en contacto

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Copenhague, Dinamarca

Llévese esta página

Tarjeta de contacto

Creado con esmero y cariño por D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Derechos de autor © 2025 – actualidad · Engineer ApS · Todos los derechos reservados.

Impreso desde https://software.engineer.company/es/services/ui-ux-design/