



UT 1. Planificación de interfaces

Diseño de Interfaces web

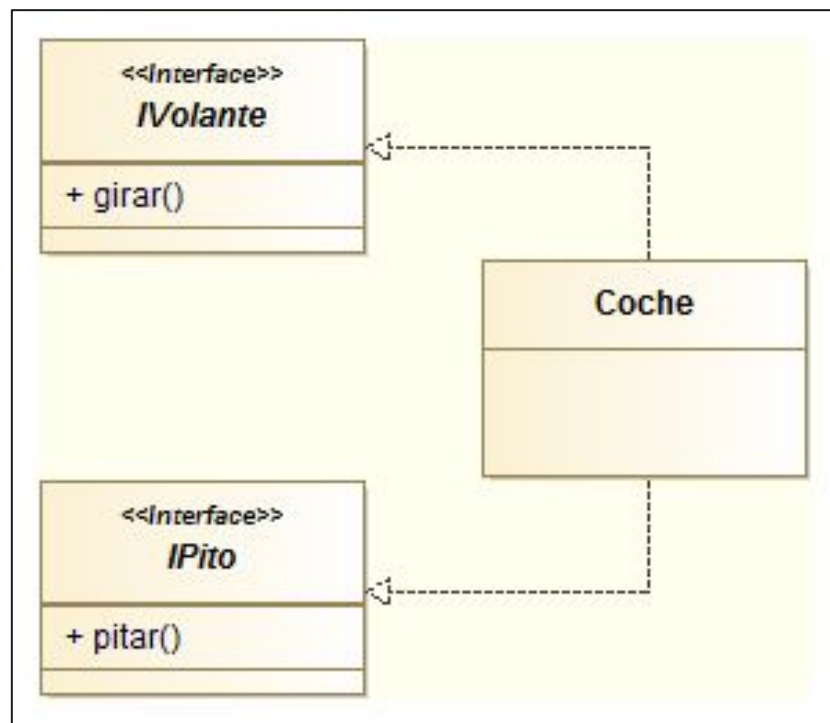


¿qué es una interfaz?

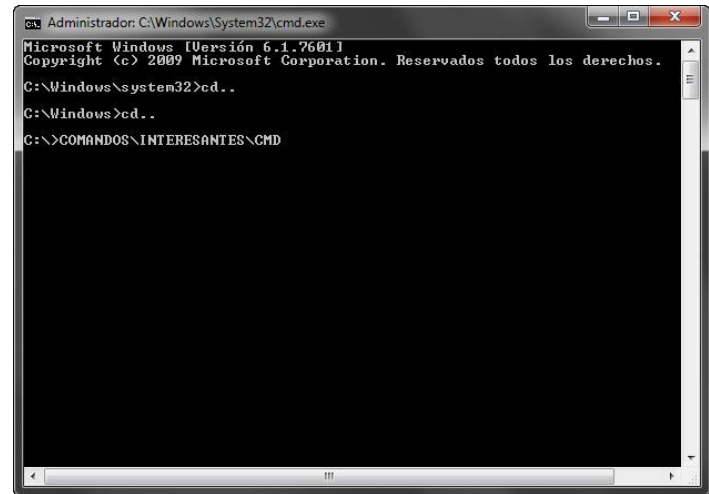
interfaz

Del ingl. *interface* 'superficie de contacto'.

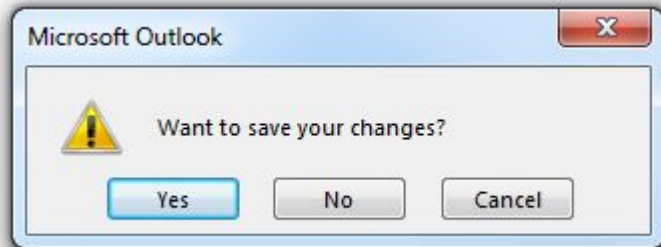
1. f. Conexión o frontera común entre dos aparatos o sistemas independientes.
2. f. *Inform.* Conexión, física o lógica, entre una computadora y el usuario, un dispositivo periférico o un enlace de comunicaciones.



Interfaces



Un ejemplo simple



Y por último leerás esto

Primero leerás esto

Después leerás esto

Y luego leerás esto

Principios de usabilidad de Jakob Nielsen





Diálogo simple y natural

Evitar abuso de
abreviaturas

Evitar errores de
tipeo

Analizar la
información
relevante y evitar
la innecesaria

Emplear estilos
de prompts
simples

Evitar uso
excesivo de
mayúsculas

Distribuir bien la
información

El control del
diálogo debe
estar dirigido por
el usuario

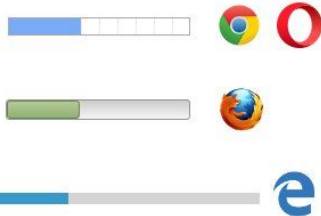
Unificar el empleo
de las funciones
predefinidas

Minimizar el uso de la memoria del usuario

Brindar
información
de contexto

Brindar
información
de la
navegación

HTML5 progress bar





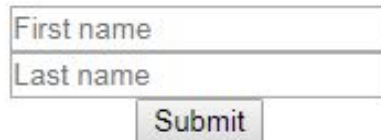
Minimizar el uso de la memoria del usuario

Brindar
información
de contexto

Brindar
información
de la
navegación

Visualizar los
rangos de
entrada
admisibles

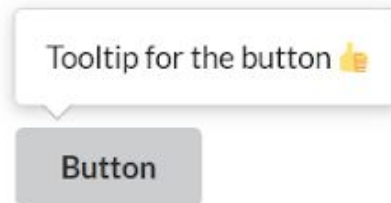
Brindar
mecanismos
de asistencia
y búsqueda



First name

Last name

Submit



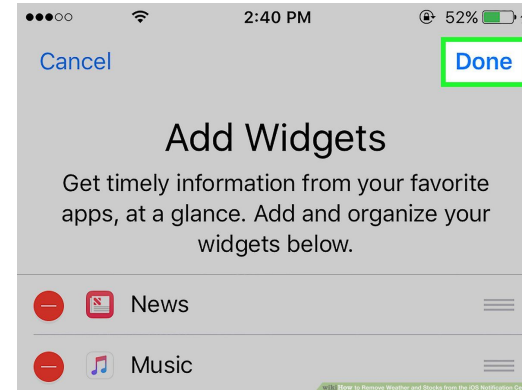
Tooltip for the button 👍

Button

Consistencia

Consistencia
terminológica y visual

Misma “cosa” → Mismo nombre
Misma “cosa” → Mismo sitio
Distinto sitio → Avisar



Feedback

localhost:12936/Generales/FormHTML5/Default.aspx

Contactos

* Datos requeridos

Nombre: José Estrada ✓

Email: jisadioa@cofemer.gob.mx ✓


Sitio web: http://developerji.com ! Formato correcto: "http://developerji.com"

Mensaje:
Hola estamos probando la validación
HTML5 y con estilos en CSS ✓

efecto o reacción del sistema, que se produce por alguna operación del usuario



La Interfaz Web y sus Principios de Diseño



La calidad de un sitio Web no está determinada por la complejidad, la cantidad de recursos y elementos de avanzada que se incluyan en ella, sino por los principios que se hayan respetado en su diseño. Aplicar las correctas normas de diseño es lo único que garantizará la usabilidad del sitio y el sobrevivir en un mundo de tanta competitividad.



Actividades Previas al Diseño de Sitios Web

Determinar la Comunidad
Destinataria de Lectores

Planificar el sitio web

Objetivos (para qué)

Competidores

Medir el éxito o el
fracaso



Prototipos

Separar el “look & feel” de un sitio respecto de sus aplicativos funcionales, desde las etapas iniciales del desarrollo durante su diseño y en el testeo, permitirá un esquema de trabajo más organizado, eficiente, que va a incidir favorablemente en la calidad del producto final.

Ventajas:

1. Mejora la velocidad del desarrollo
2. Involucra al cliente

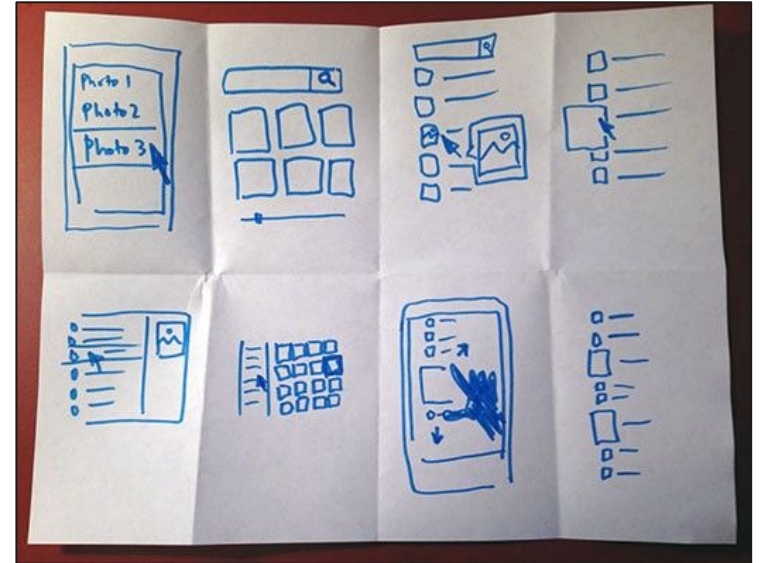


Fases de un prototipo

1. Sketching
2. Wireframing
3. Prototipado

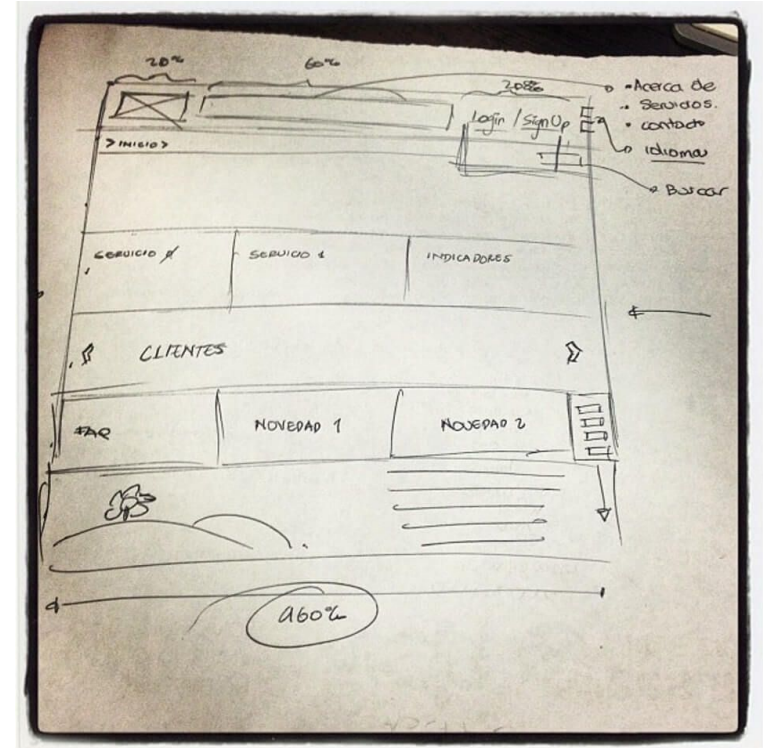
Fases de un prototipo

1. Sketching
2. Wireframing
3. Prototipado



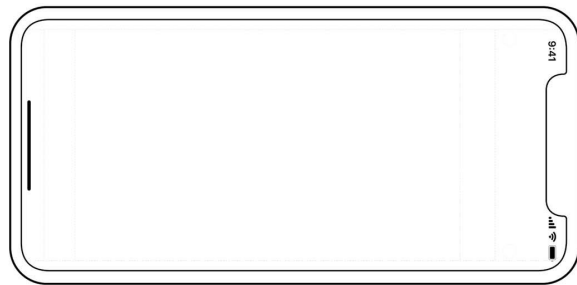
Fases de un prototipo

1. Sketching
2. Wireframing
3. Prototipado



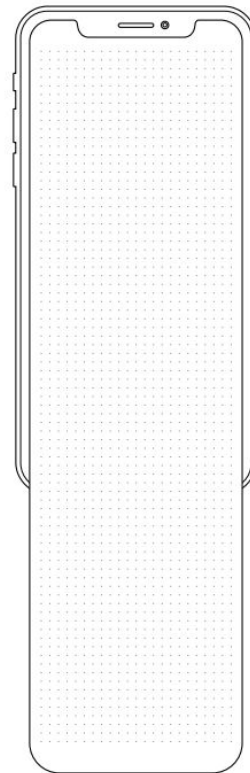
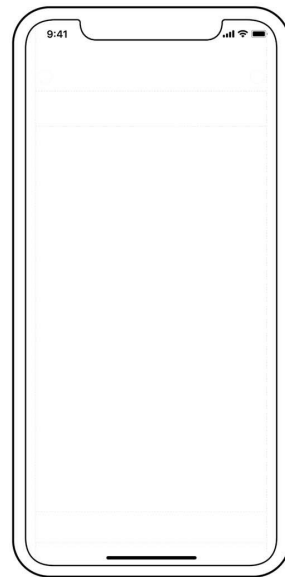


Templates



iPhone X^S

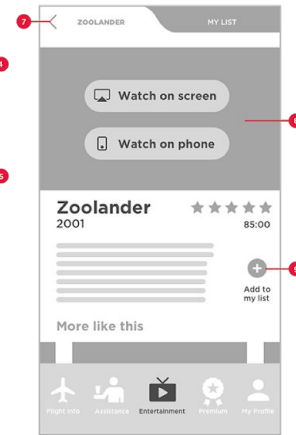
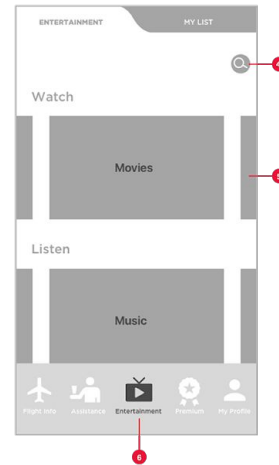
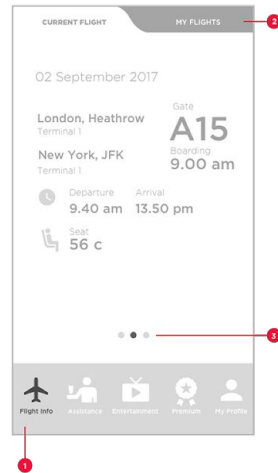
wireframe template by www.themore.eu



Fases de un prototipo

1. Sketching
2. Wireframing
3. Prototipado

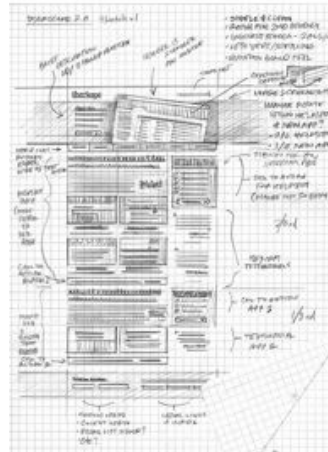
represent only essential elements of UI.
Wireframes act as skeletons for your design



- 1 Global Navigation. It displays the five main features of the app
- 2 Secondary navigation. The user will access to the list of the upcoming and previous flights
- 3 By swiping on left/right the user will see boarding pass and flight map
- 4 Search icon. By clicking on it, the search bar will appear along with the keyboard
- 5 Carousel. It will display the list by sliding left/right
- 6 Different colour of the section icon, once selected
- 7 Backward arrow to navigate back
- 8 Two different options for watching: on screen and on phone
- 9 Possibility to add to My List. The user can watch it later by accessing into the section My List.

Fases de un prototipo

1. Sketching
2. Wireframing
3. Prototipado

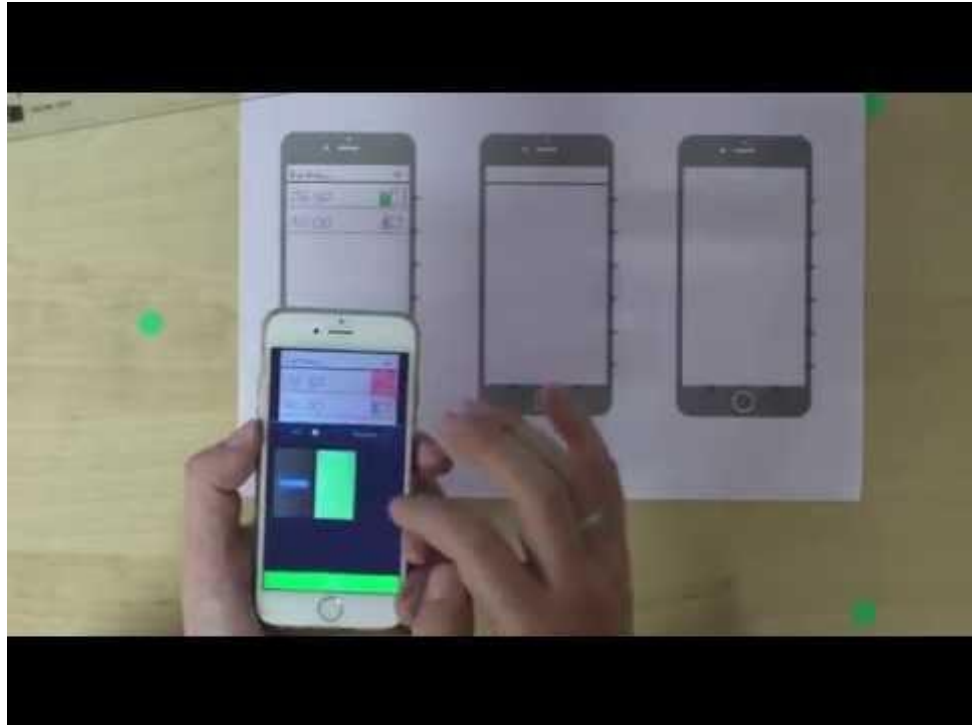


A sketch does **not** equal a wireframe.

Ejemplo de wireframe

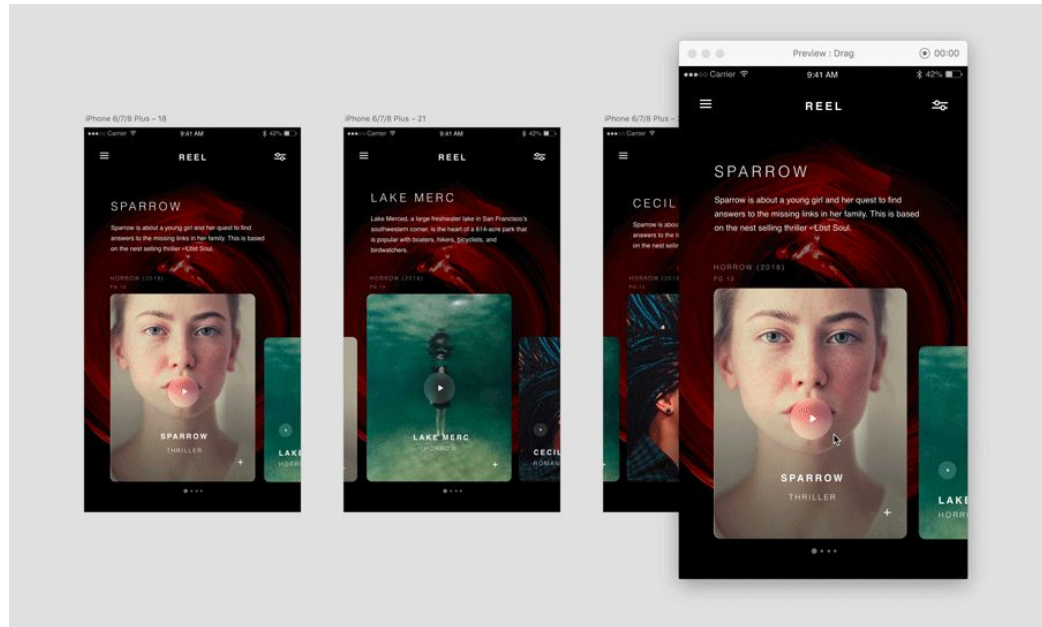


Marvel POP



Fases de un prototipo

1. Sketching
2. Wireframing
3. Prototipado





Adobe XD





Aplicaciones

- [wireframe.cc](#)
- Adobe XD MarvelPOP
- Origami
- Creately



materialpalette.com