

# **MÓDULO**

## ***Diseño de Interfaces Web***

### **UNIDAD 1-5**

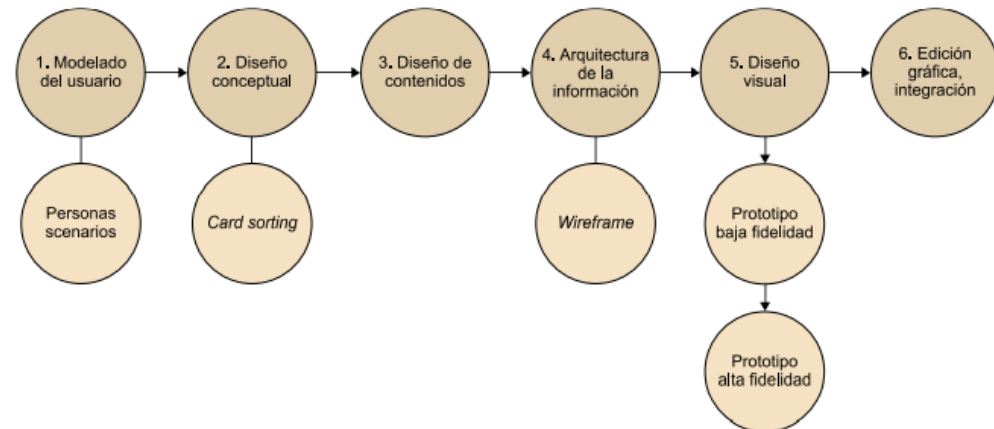
PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

El diseño de la aplicación, tanto funcional como gráfico, ha de responder a las características definidas en el proceso de análisis. El diseño es revisable de acuerdo con los resultados de la evaluación posterior.

La etapa de diseño consta de diferentes fases:

- Diseño conceptual
- Diseño de contenidos
- Diseño visual.

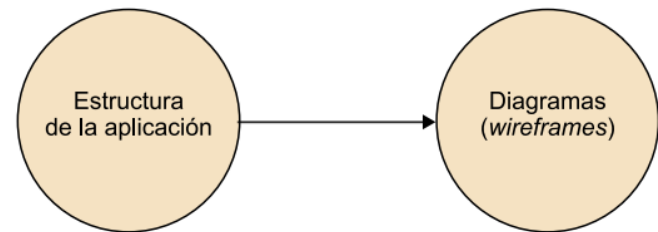


## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño conceptual

La fase de diseño conceptual se refiere a la definición de la arquitectura de la información de la aplicación, es decir, al **esquema de organización y navegación por los contenidos**. Determina qué relaciones se establecen entre los diferentes apartados, así como las posibilidades de desplazamiento entre ellos y entre las diferentes pantallas o páginas.

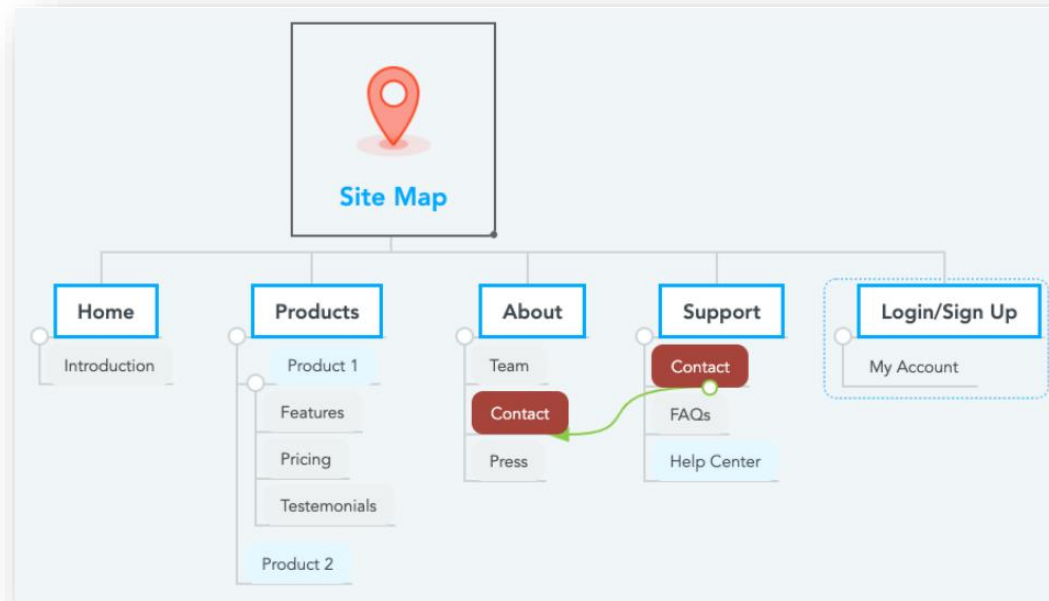
Una vez que se ha definido la estructura de la aplicación, se documenta mediante diagramas.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño conceptual. Mapas de navegación

Sirven para representar la arquitectura de las páginas de un sitio web. Hay un concepto raíz (página inicial) a partir del cual se ramifican el resto de elementos del mapa.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos

La redacción de los contenidos destinados a una aplicación multimedia tiene una naturaleza especial, ya que debe aprovechar las posibilidades de interactividad, y tener en cuenta al mismo tiempo las limitaciones de la lectura en pantalla.

Las características que deben cumplirse al diseñar contenidos para una aplicación son las siguientes:

- **Brevedad.** La lectura en pantalla es más lenta que en papel. Como regla general, hay que escribir un 50% menos de texto.
- **Lectura en diagonal.** Los usuarios tienden a no leer por entero el texto en pantalla, sino que suelen rastrear visualmente la página para encontrar las palabras clave.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos

- Los usuarios buscan **elecciones sencillas**. Es más recomendable ofrecer pocas opciones en varios pasos que muchas opciones en pocos pasos.
- Las **opciones** que se ofrecen deben ser lo suficientemente **distintas** como para no dudar entre una u otra.
- Las **instrucciones** deben **desaparecer** o minimizarse al máximo. En caso de aparecer, deben ser:
  - ✓ Breves (mínima cantidad de información que sea útil).
  - ✓ Oportunas (deben aparecer cuando sean necesarias).
  - ✓ Visibles (deben captar la atención del usuario y no pasar desapercibidas).

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos

- Es conveniente **eliminar** la mayoría de **palabras inútiles** en la página.
- Una vez escrito el texto, es conveniente analizarlo para intentar eliminar la mitad de las palabras.
- Se debe intentar **evitar textos de bienvenida** y descripciones al principio de las secciones y en la página principal.
- Las instrucciones deben escribirse de manera **concisa**.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

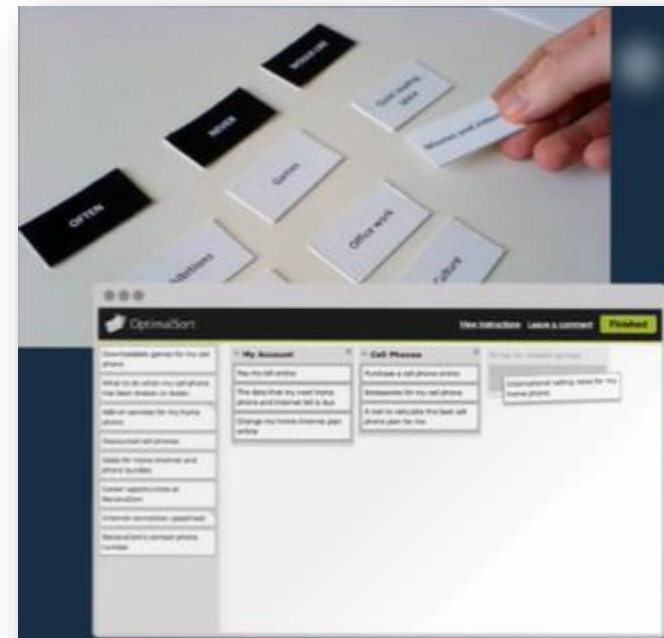
### Diseño de contenidos

#### Card Sorting

Es una prueba o test que realizarán los usuarios y les permite agrupar y ordenar contenidos, con la ayuda de tarjetas que representan las diferentes categorías o entidades de contenido del sitio.

Permite por tanto general agrupaciones de contenidos en base a el orden establecido por los usuarios.

Dependiendo si las categorías se dan previamente o no, podemos hablar de Card Sorting abierto o cerrado.





## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos

#### Historias de usuario

Una historia de usuario es una explicación general e informal de una función de software escrita desde la perspectiva del usuario final o cliente. Su propósito es articular cómo proporcionará una función de software valor al cliente.

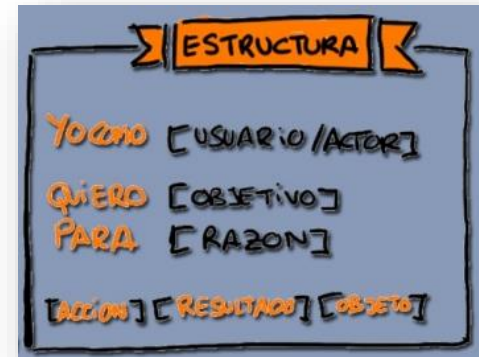
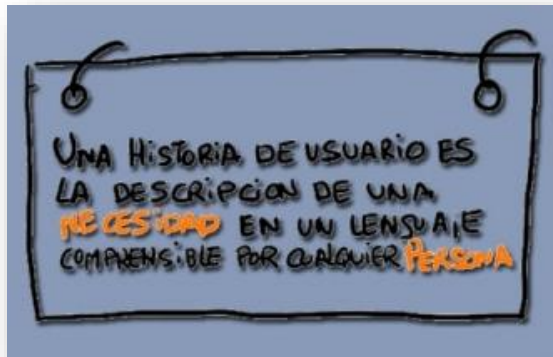
Así pues, podemos decir que las historias de usuario, son pequeñas descripciones de los requerimientos de un cliente. Su utilización es común cuando se aplica marcos de entornos ágiles como Scrum.

Una historia de usuario sigue el siguiente formato: Como <quién/perfil> Quiero <qué/necesidad> Para <objetivo/propósito>.

Ejemplo: Como Vendedor, quiero registrar los productos y cantidades que me solicita un cliente para crear un pedido de venta.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos. Historias de usuario



Para redactar una historia de usuario efectiva:

#### 1.- Identifica el perfil del usuario final evaluando a tu público objetivo.

¿Para quién estamos creando esta función de software?

¿Qué tipo de características del producto quiere el usuario final?

¿Cuáles son los datos demográficos y psicográficos del usuario final?

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos. Historias de usuario

#### 2.- Describe la necesidad.

¿Qué está tratando de lograr el usuario final?

¿Cómo ayudará tu función de software al usuario final a lograr sus objetivos?

#### 3.- Define el propósito.

¿Cuál es el beneficio de la función de software?

¿Cuál es el problema que se está resolviendo?

¿Cómo encaja esto en metas más amplias?

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos. Historias de usuario

#### ¿Qué es una Historia de Usuario épica?

Es una historia de usuario que cubre grandes cantidades de funcionalidad. Por ejemplo: *Como usuario, quiero hacer una copia de seguridad de todo mi disco duro*

Se puede dividir en varias historias de usuario más pequeñas antes de que se trabaje en ella. La épica anterior podría dividirse en docenas (o posiblemente cientos), un ejemplo serían estas dos:

- ✓ *Como usuario, quiero especificar archivos o carpetas para realizar copias de seguridad en función del tamaño del archivo, la fecha de creación y la fecha de modificación.*
- ✓ *Como usuario, quiero indicar carpetas que no deben respaldarse para que mi unidad de respaldo no esté llena de cosas que no necesito guardar.*

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos. Historias de usuario

#### Validación de una Historia de Usuario

La validación de una historia se realiza por los criterios de aceptación, que a veces se traducen en pruebas.

Los criterios de aceptación pueden escribirse en lenguaje natural, tal como el propietario del producto se expresa, y pueden adoptar diferentes formatos. Por ejemplo:

- Comprobar [criterios].
- Demostrar [comportamiento esperado].
- Verificar que cuando [rol] hace [acción] consigue [resultado / comportamiento esperado].
- Dado que [contexto] y adicionalmente [contexto] cuando [evento] entonces [resultado / comportamiento esperado].

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos. Historias de usuario

#### Validación de una Historia de Usuario. Ejemplo

Historia de usuario: Como cliente quiero retirar dinero del cajero para poder evitar ir al banco a hacer cola.

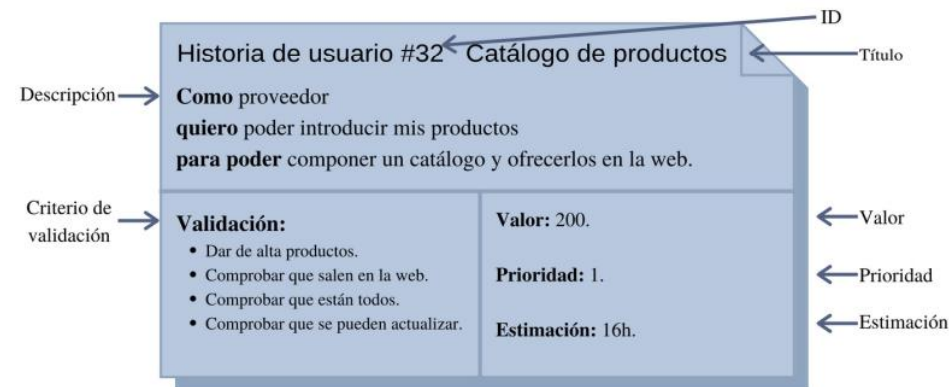
#### Criterios de aceptación:

- Escenario 1: cuenta tiene crédito. Dado que la cuenta tiene crédito. Y que la tarjeta es válida. Y que el cajero tiene dinero disponible. Cuando el cliente pide dinero. Entonces la cuenta es debitada. Y el dinero es entregado al cliente. Y el cliente recupera su tarjeta
- Escenario 2: la cuenta excede el límite negativo acordado con el banco. Dado que la cuenta excede el límite negativo acordado con el banco. Y que la tarjeta es válida. Cuando el cliente pide dinero. Entonces el cajero muestra un mensaje negando el pedido. Y el dinero no es entregado al cliente. Y el cliente recupera su tarjeta

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de contenidos. Historias de usuario

Historia de Usuario	
Número: 1	Usuario: Cliente
Nombre historia: Cambiar dirección de envío	
Prioridad en negocio: Alta	Riesgo en desarrollo: Bajo
Puntos estimados: 2	Iteración asignada: 1
Programador responsable: José Pérez	
<b>Descripción:</b> Como cliente quiero cambiar la dirección de envío de un pedido para que me pueda llegar a casa o a la oficina	
<b>Validación:</b> El cliente puede cambiar la dirección de entrega de cualquiera de los pedidos que tiene pendiente de envío	



José Pérez 2

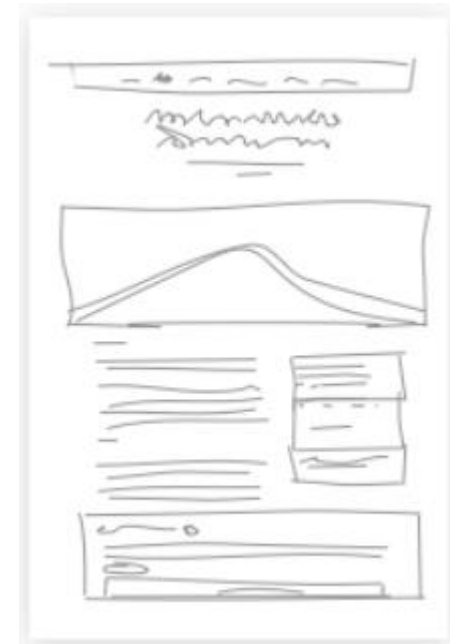
Como cliente quiero cambiar la dirección de envío de un pedido

El cliente puede cambiar la dirección de entrega de cualquiera de los pedidos que tiene pendientes de envío

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño del Boceto (sketch)

El sketch es un dibujo o boceto inicial de un sitio web. Este dibujo poco detallado puede estar realizado sobre papel, pizarra o cualquier formato que permita realizar cambios de manera rápida. Se trata de un diseño de muy bajo detalle en donde se visualiza por primera vez el conjunto de elementos fundamentales de una web.



<https://youtu.be/4xsATP-X3vM>



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño visual

En la fase de diseño visual se definen las características gráficas de la interfaz, teniendo en cuenta la información reunida en las fases de análisis, modelado del usuario y diseño conceptual.

Normalmente se debe seguir una estrategia de marca, mensajes, slogan, tratamiento de logotipos, colores, etc.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño visual

Los pasos que se siguen en el desarrollo del diseño visual de la aplicación suelen ser los siguientes:

- Análisis de la guía de estilo (si existe) o de los gráficos aportados por el cliente.
- Documentación gráfica. Se lleva a cabo un análisis de las fotografías, esquemas, gráficas, ilustraciones, etc. que se integrará en la aplicación.
- Diseño de la retícula. Es fundamental definir desde el principio la retícula en la que se basará la aplicación.
- Elección de la tipografía. Determina el tono general de la aplicación.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño visual

- Elección de la gama cromática. A partir de los determinantes estilísticos, se define el tono cromático general de la aplicación según lo que se quiere transmitir y el tipo de usuario.
- Generación de los principales elementos del diseño.
  - ✓ El tratamiento de los fondos.
  - ✓ La definición de los principales bloques de texto (títulos, subtítulos, índices y menús). Se define el tipo, color y tamaño de letra de cada categoría de texto.
  - ✓ La integración de logotipos (si existen)
- Generación de los elementos secundarios (Opciones, texto, imágenes, etc.)

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Esquema de página (wireframe)

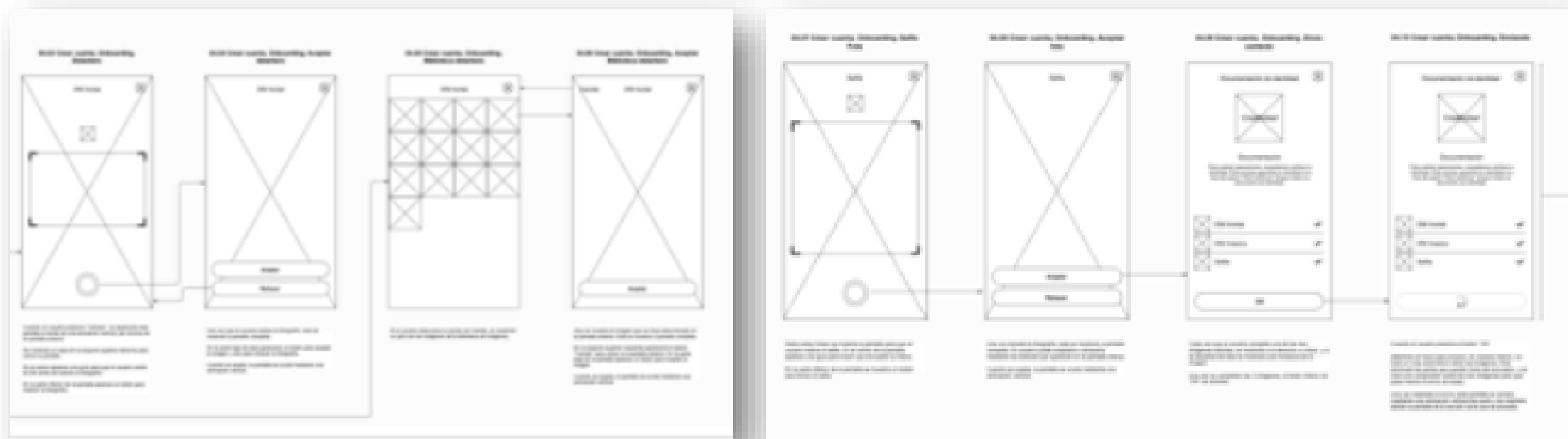
Un wireframe es la representación de la estructura básica de la página web en la que se especifican los elementos de forma esquematizada. Es un diseño a bajo nivel en el que se establece claramente la jerarquía de los elementos, los contenedores y la organización del contenido.

Se suelen utilizar herramientas como las siguientes: Balsamiq Mockups: [balsamiq.com](https://balsamiq.com), Gliffy: [gliffy.com](https://gliffy.com), Wireframe: [wireframe.cc](https://wireframe.cc), Figma: [figma.com](https://figma.com)  
Ver: <https://youtu.be/v8AjVL4ZdS0>



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

También existen los **wireflows** o **árboles de navegación**. Se trata de una representación del conjunto de wireframes estructurados en un flujo que nos indica el comportamiento y la navegación entre las distintas pantallas de la web



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Guía de Estilos

La guía de estilos es un documento (o varios) que **define las pautas y normas de calidad** que debe seguir una interfaz.

Sirve como:

- Una herramienta para garantizar la **coherencia de una aplicación**.
- Una técnica para conseguir **integrar en un mismo objetivo a todos los miembros de un equipo** de trabajo, ya que se establecen las pautas que todos deben seguir.
- Además, ayuda a la **formación de nuevos miembros** de un equipo de trabajo.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Guía de Estilos

No existe una estructura única que deban seguir las guías de estilo. Sin embargo, algunas de las preguntas que debe responder son:

- ¿Qué colores tendrá la app/web y tonos?
- ¿Qué fuentes se usarán?
- ¿Qué formato de fuente se usará para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal?
- ¿Cuál será la estructura?
- ¿Habrá encabezado, pie de página o menús?
- ¿Habrá un menú o varios? ¿Cuántos y dónde colocarlos? ¿Qué imágenes se mostrarán? ¿Dónde se colocarán?
- ¿Habrá logotipo? ¿Dónde se colocará?

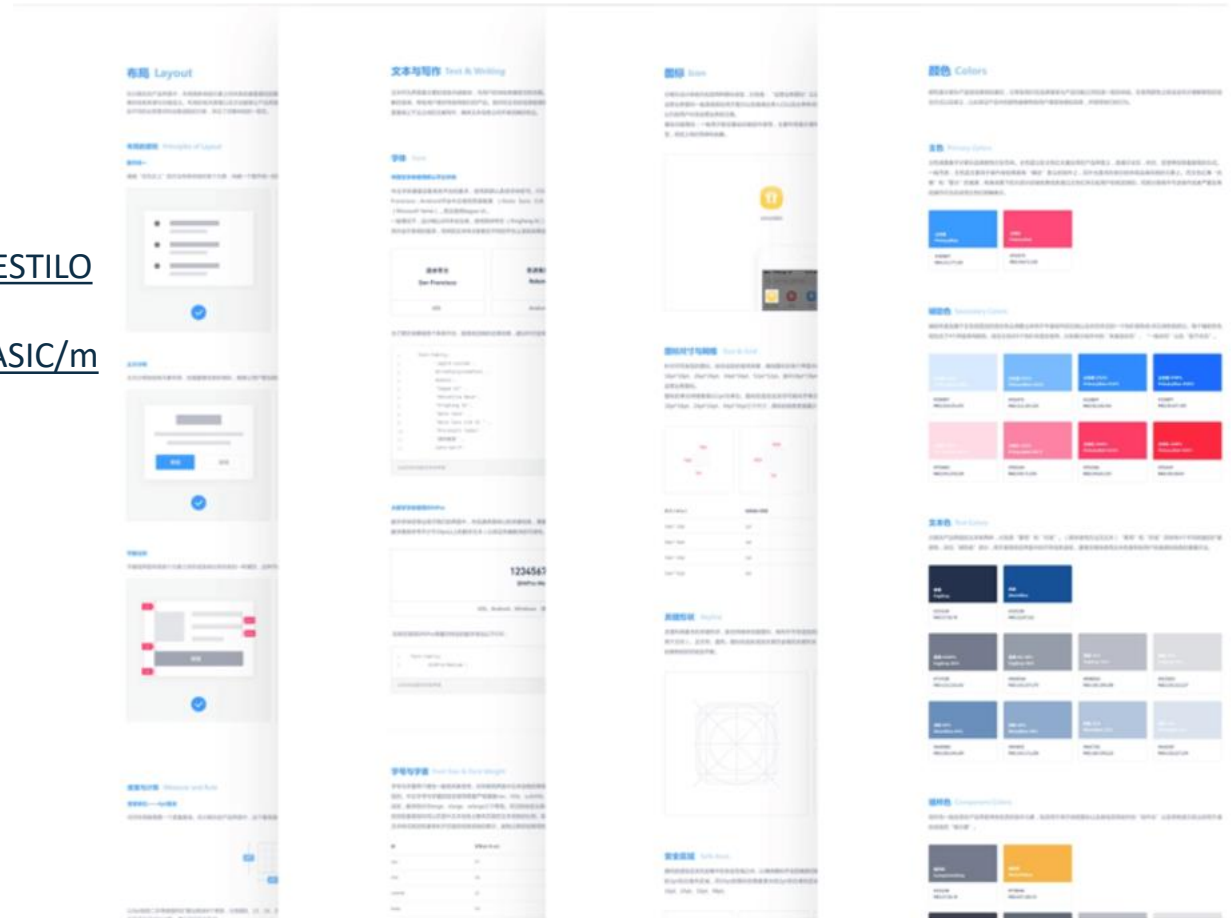


## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Guía de Estilos

Video CREACIÓN DE GUÍAS DE ESTILO

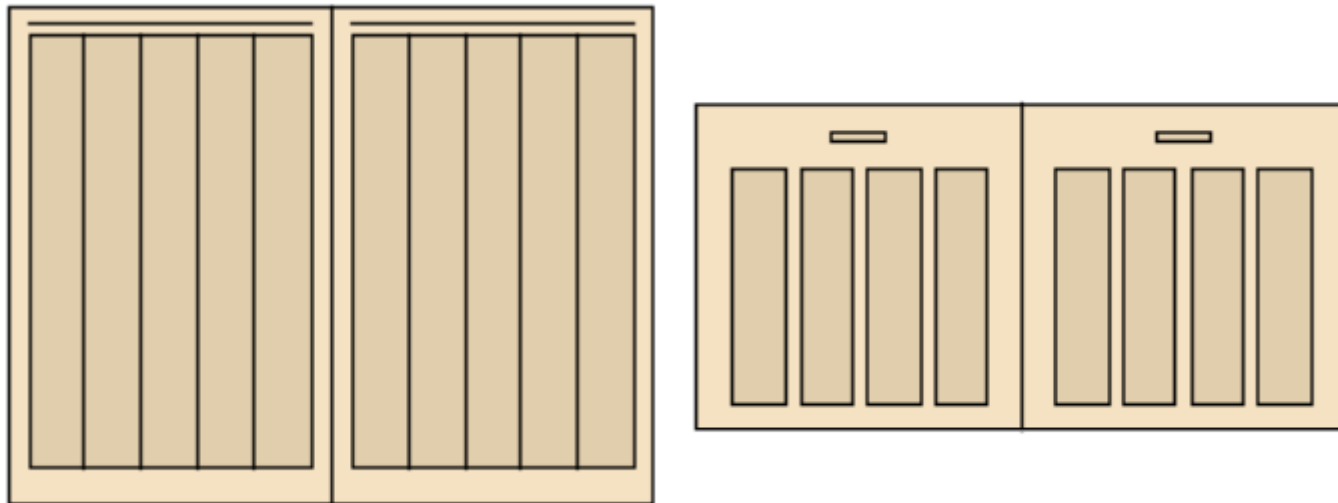
[http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia\\_estilos\\_upv.pdf](http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf)



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Diseño de la retícula

La importancia del establecimiento de una retícula está en relación directa con el volumen de los contenidos, y con su grado de actualización; a mayor volumen, mayor frecuencia de actualización.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Web multidispositivo – Diseño fluido



### Web multidispositivo – Diseño responsive



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### El color

- El color en sí no existe, no es una característica del objeto, es más bien una apreciación subjetiva nuestra.
- Un objeto de un determinado color, es el que su superficie refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás.
- El ojo humano puede distinguir entre 10.000 colores
- Puede emplear tres dimensiones físicas del color: saturación, brillantez y tono

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la gama cromática

- Si existe una guía de estilo o una imagen de marca, normalmente la aplicación deberá respetar la gama de colores predeterminada.
- Si no existe, para seleccionar los colores podemos usar la herramienta: <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel/>  
Con esta herramienta podemos subir una imagen para sacar el tema de colores que combinan con el logo, imagen corporativa...
  - ✓ Color complementario es el contrario en la rueda de color triádico
  - ✓ Análogos son los que están cerca o al lado
  - ✓ Recomendable usar 3 análogos y un complementario para resaltar

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la gama cromática

- Definidos los objetivos y audiencia de la app/página y en función de eso elegiremos los colores. Lo mejor para saber que evoca un color es pensar ese color en la naturaleza dónde está. Ejemplos:
  - ✓ verde -> yerba -> frescura, naturaleza, esperanza juventud
  - ✓ amarillo -> sol -> actividad -> energía, optimismo, vitalidad
  - ✓ naranja -> transmite amistad, calidez, confianza, éxito
  - ✓ violeta -> lujo, elegancia, misterio
  - ✓ negro -> elegancia, sobriedad, miedo, profundidad, poder
  - ✓ azules -> agua -> cielo -> tranquilidad, paz, sinceridad, salud
  - ✓ marrones -> madera -> arena -> seguridad -> solidez
  - ✓ turquesa -> mar -> tranquilidad -> paz

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la gama cromática

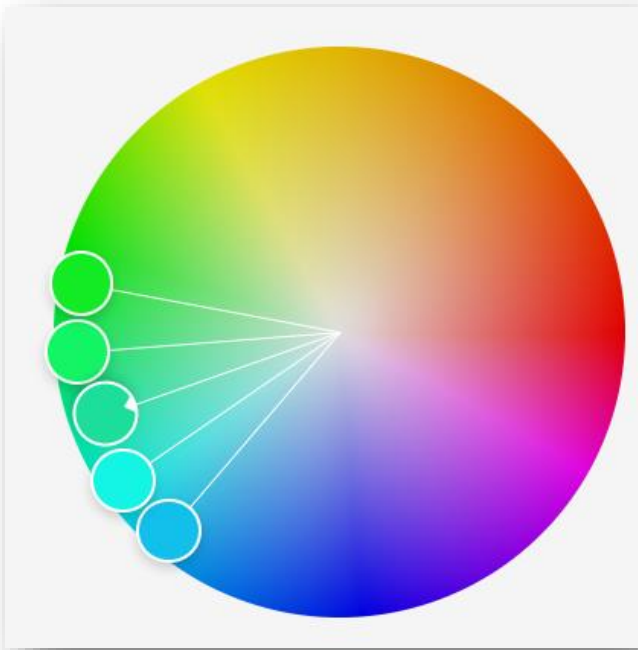
- ✓ blanco -> nubes -> relajación, limpieza, bondad
- ✓ Rosa -> dulzura, infancia, delicadeza, sensibilidad
- ✓ Rojo -> pasión, energía, fuerza, peligro
- ✓ Grises -> Solidez, equilibrio, templanza, fiabilidad

Tranquilidad Calma Seriedad Salud	Lujo Elegancia Misterio Vanidad	Dulzura Infancia Delicadeza Sensibilidad	Pasión Energía Fuerza Peligro	Amistad Calidez Confianza Éxito
Felicidad Optimismo Energía Vitalidad	Frescura Naturaleza Esperanza Juventud	Elegancia Sobriedad Clasicismo Poder	Fiabilidad Solidez Equilibrio Templanza	Pureza Perfección Limpieza Bondad

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la gama cromática

- Un fondo blanco siempre hará destacar lo que tenga dentro.
- No poner colores muy llamativos que dañen (amarillo chillón)





## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Consejos sobre composiciones armónicas

- La más sencilla sería trabajar con monocromía. Escogemos un color y jugamos +- negro o blanco.
- Otra posibilidad es trabajar con análogos o colores vecinos, los que se encuentran en el rango de los 90º
- Otra opción colores complementarios que son los que están opuestos a 180º
- Utilizar las triadas desplazando el triángulo equilátero en el círculo cromático, conseguimos tres colores que son armónicos entre ellos.

<https://www.youtube.com/watch?v=cGgIJKvpCEs&list=PLQVIjL9XTrQ0uHYoOW09tjDVfbRrdUWfU>

<https://youtu.be/PYjqhn-26TM>

<https://m3.material.io/styles/color/overview>

## Elección de la gama cromática

<https://www.pinterest.es/pin/755056693758750313/>

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### El diseño tipográfico

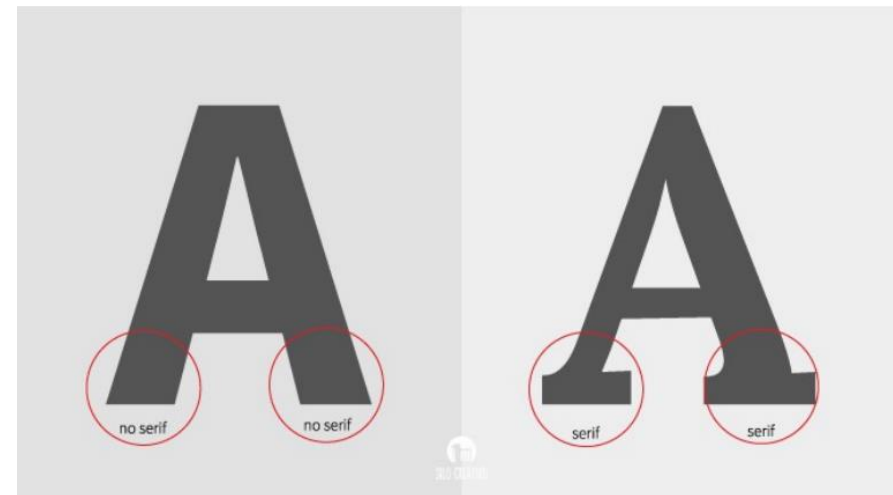
- La tipografía consiste simplemente en elegir un tipo de letra para un diseño o un trabajo para que se pueda leer sin dificultad.
- Literalmente significa “diseño de las letras”.
- Es una mezcla entre matemáticas y estética.
- Hay reglas estrictas que deben respetar para que un bloque de texto quepa en un espacio.
- Una buena tipografía consigue dotar de un carácter atractivo y personal a cada obra gráfica, realzando el significado de las palabras.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Familias tipográficas

Una primera clasificación tipográfica dependiendo de la presencia o ausencia de serif, la forma del serif y de la uniformidad o variabilidad del grosor del trazo. Nos lleva a dos grupos fundamentales:

- las tipografías con serif y
- las sansserif o de palo seco.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Familias tipográficas

Otras de las variables:

- El tono o valor del engrosamiento:
  - Ligera o Light
  - La romana o regular
  - La negrita o bold
  - La seminegra o heavy
  - La negra o black
  - La ultranegra o ultrablack
- Las proporciones:
  - La normal
  - La condensada
  - La ultracondensada
  - La expandida y la ultraexpandida

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la tipografía

A la hora de elegir un tipo de tipografía es muy importante verificar si puede visualizarse correctamente en los distintos navegadores y no abusar de negrita, cursiva y subrayado. Si existe una guía de estilo, deberemos ceñirnos a sus directrices en caso contrario deberemos tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- **No usar más de tres tipografías** distintas.
- Utilizar **fuentes legibles**.
- Elegir un **buen contraste entre el fondo y la letra**.
- Establecer un **interlineado de 1,5 puntos** por el tamaño de la letra.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la tipografía. Recomendaciones.

- **No abusar de los subrayados** ya que suelen utilizarse para los hipervínculos.
- **Nunca escribir todo en mayúsculas** porque ralentiza la lectura. Se debe utilizar solo para destacar mensajes cortos como títulos, subtítulos o conceptos importantes.
- Los **espacios en blanco entre párrafos** ayudan a descansar la mirada y a mejorar la concentración. Es necesario añadir un poco más de espaciado entre párrafos que la del interlineado.
- La **longitud recomendada para un párrafo está comprendida entre 45 y 75 caracteres**. (dependerá del tamaño de la pantalla).

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la tipografía. Recomendaciones.

- Es aconsejable no utilizar textos de menos de 12 px.
- Recursos:
  - <https://fonts.google.com/>
  - <https://design.google/library/google-fonts/>
  - <https://design.google/resources/>

Ver:

<https://www.pinterest.es/pin/755056693759001179/>

Serif

Sans Serif

*Script*

*Decorative*

Monospaced



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elección de la tipografía

- Familias egipcias -> rockwell -> para temas clásicos, textos no muy largos y serios
- Familias romanas antiguas: Garamont -> Elegancia -> Fina
- Familias romanas modernas: Bodoni MT -> Titulares encabezados, no para texto largo
- Familias de palo seco: Helvética -> para textos largos, tecnología, vanguardia
- Familias de palo seco: Ubuntu -> igual que helvética.
- Familias Caligráficas: Vivaldi -> transmiten cercanía, amistad, no son buenas para textos largos.
- Familias Fantasía: Jokerman LET

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### El uso de la tipografía

- La negrita le da fuerza y peso
- Se puede cambiar el espaciado y el interlineado (suele ser un 20% del tamaño de la letra)
- Alineaciones a la derecha para textos cortos
- Alineaciones a la izquierda es la mejor para la lectura del texto. Incluso mejor que el justificado.
- Justificado puede dejar espacios grandes e incómodos.
- Centrado, para titulares y textos cortos
- No uses un color de fondo similar al de la letra si la lectura es extensa.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### El uso de la tipografía

- Para que se lea hay que poner contraste con colores que no dañen. Por ejemplo: azul para tecnología encaja bien. Con un color pálido no encaja bien.
- No usar muchas fuentes diferentes. Si acaso los titulares diferentes.
- Evitar palabras todas en mayúsculas (como mucho en los titulares).
- No hacer textos que vayan de un extremo a otro, jugar con columnas. Un punto intermedio es unos 70 caracteres por línea.
- Hay que asegurarse en las fuentes que están todos los caracteres que necesitamos. Ñ, ñ, ç, Ç, etc.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Partes que componen las letras



<https://youtu.be/bVT6tQWtxxE>

<https://www.youtube.com/watch?v=EbV3-AJQEIQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=elsHzldLvyI>



<https://youtu.be/PcT5ikNimi8>

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Generación de los principales elementos del diseño

- Los diseños han evolucionado hacia la homogeneidad. Sigue las convenciones del diseño. Utiliza elementos como menús, logo, texto,... dispuestos de manera convencional. Cuadros de búsqueda, iconos de vídeo o audio, redes sociales,...
- Es importante disponer de una jerarquía clara. Las páginas o actividades estarán divididas en áreas bien definidas.
- Los enlaces y botones se deben distinguir del texto normal.
- Que no haya contenido que distraiga al usuario: no usar demasiadas animaciones, exclamaciones, anuncios parpadeando.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Generación de los principales elementos del diseño.

- El contenido estará estructurado de manera que sea fácil revisar la página:
  - ✓ Poner encabezados que separan las secciones de texto.
  - ✓ Que quede claro qué encabezado está relacionado con el contenido.
  - ✓ Los párrafos deben ser cortos.
  - ✓ Utilizar listas para esquematizar el contenido.
  - ✓ La cursiva y la negrita se pueden usar pero de manera puntual.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Cabecera.

- Situada en la parte superior de la WEB.
- En ella se ubica generalmente el logotipo del sitio web o de la empresa propietaria. <https://youtu.be/tquJKXFPY3M>
- El objetivo es identificar el sitio con la empresa
- La cabecera suele ser común en todas las páginas de sitio y ayuda a su homogenización.
- Crea una separación visual entre el borde superior de la interfaz y el contenido central de la misma.
- La cabecera no es obligatoria pero es habitual usarla. La forma más común es rectangular y no tiene siempre que ocupar todo el ancho de la página. (<https://reydefine.com/cabeceras-para-tu-blog/>)

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Los sistemas de navegación.

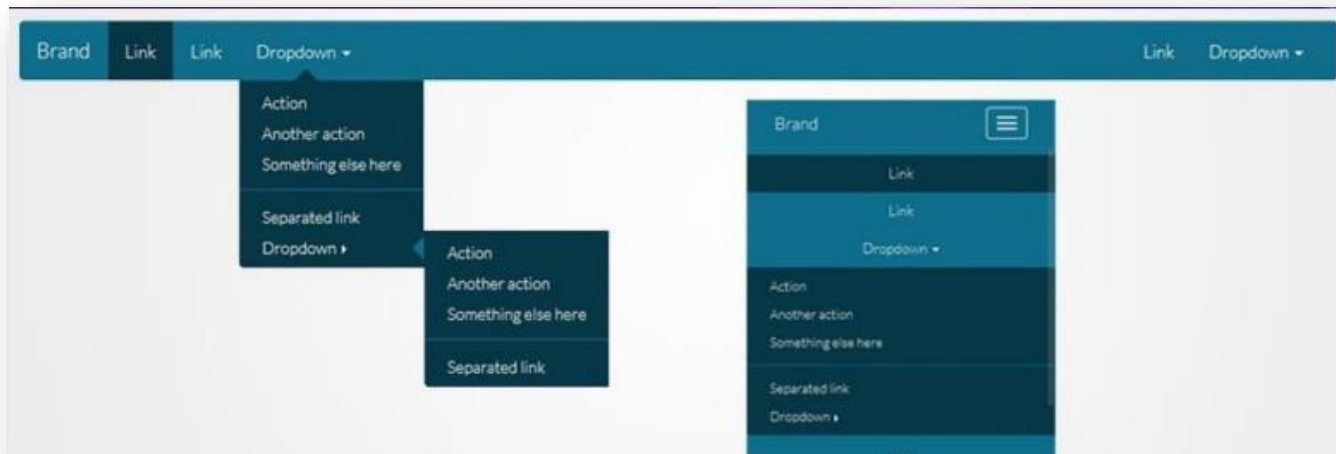
- Son los elementos de una interfaz que permiten la navegación.
- Con capas, CSS y JavaScript es posible crear también menús dinámicos en los que aparecen y desaparecen porciones del mismo además de múltiples efectos visuales. Efecto rollover.
- Menús de árbol
- Menús de cortinillas
- Menús de pestañas



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Objetivos del menú de navegación.

- Ayudar a encontrar lo que se está buscando.
- Indicar la localización actual dentro del sitio.
- Mostrar el contenido del sitio.
- Explicar cómo utilizar el sitio.
- Dar confianza en la calidad del sitio.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Convenciones del menú de navegación.

- Los menús de navegación deben aparecer en los sitios convencionales.
- La navegación debe de mostrarse de manera consistente en todas los apartados o paginas, con algunas excepciones:
  - ✓ Sitios de pago online.
  - ✓ Sitios de registro, suscripción, personalización de preferencias,
- Es conveniente mostrar el logo de la página que actúe de enlace a la página principal en la parte superior izquierda.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Elementos de la navegación.

- Navegación primaria. Muestra las secciones principales del sitio.
- Utilidades
  - ✓ Son herramientas que utilizará el usuario. Ejemplos: cuadro de búsqueda, carrito de compra, "mi cuenta", enlaces para iniciar sesión,...
  - ✓ Se deben mostrar las cuatro o cinco más importantes en lugar visible. El resto deben mostrarse en el pie de página.
- Navegación secundaria y posteriores. Se debe prestar atención a todos los niveles de navegación, no solo a los principales. De esta manera se asegura una coherencia a todos los niveles.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Búsqueda en la navegación.

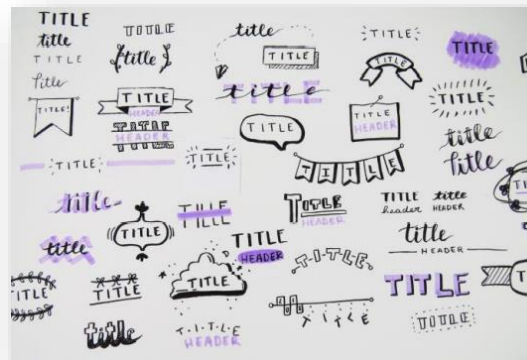
- Es conveniente mostrar un cuadro de búsqueda en las utilidades.
- El cuadro de búsqueda debe mostrarse de manera convencional (icono de buscar o palabra "Buscar").
- No deben mostrarse muchas opciones de búsqueda o filtrado en primera instancia. Se deben mostrar cuando ya se haya realizado la primera búsqueda para ayudar a filtrar los resultados.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Nombres de las páginas o las secciones navegables.

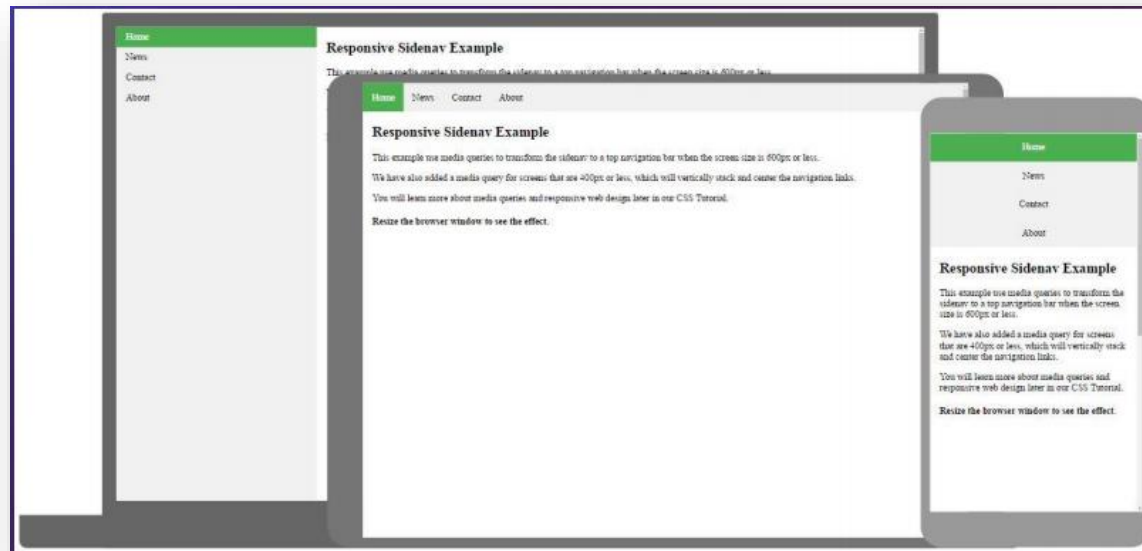
- Se debe mostrar el nombre de cada una en la parte superior del contenido.
- El nombre debe resaltarse de manera adecuada, ya que es el elemento de mayor jerarquía.
- El nombre debe concordar con el nombre de la opción del menú que ha conducido a dicha página o sección.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Localización en la navegación.

- El menú de navegación debe resaltar la sección o secciones en las que se está en cada momento.
- El resaltado debe ser evidente.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Test de navegación.

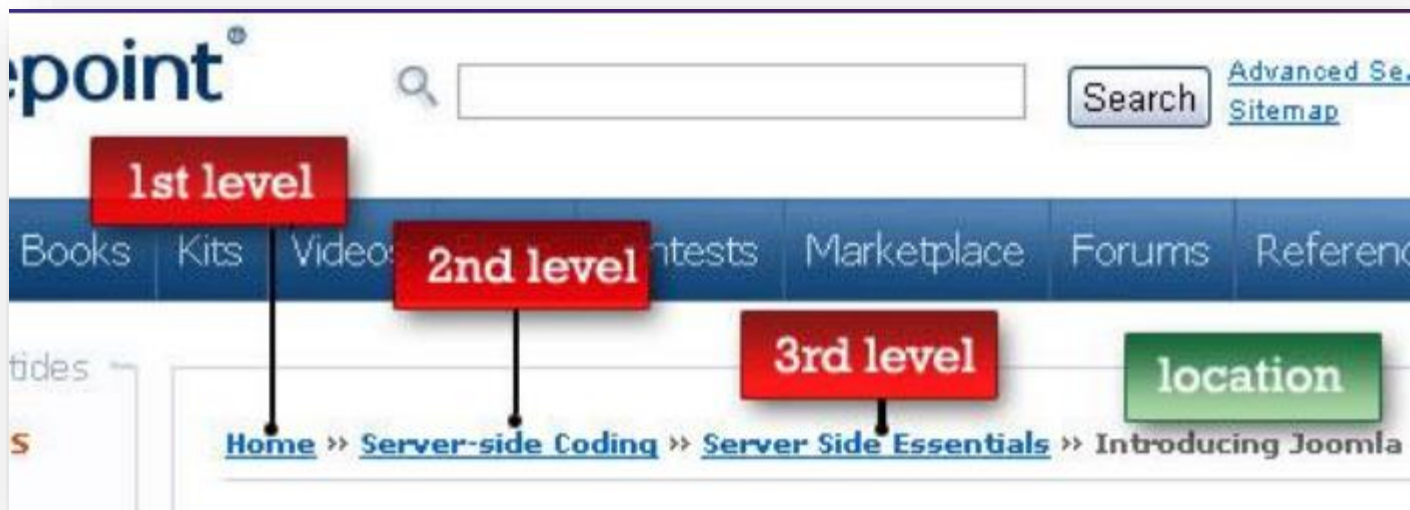
El diseñador siempre piensa que el usuario va a llegar a la página deseada a través de la página principal y desde allí a través de la navegación. Sin embargo, en muchas ocasiones se llega directamente a través de un enlace enviado por otra persona o a través de un buscador. Por ello, al llegar a una página interior de un sitio web directamente se debería poder contestar a las siguientes preguntas:

- ¿Qué sitio es éste? (Nombre del sitio o compañía)
- ¿En qué página estoy? (Nombre de la página)
- ¿Cuáles son las secciones principales? (Navegación primaria)
- ¿Qué opciones tengo en este nivel? (Navegación local)
- ¿En qué lugar me encuentro dentro de la jerarquía? (Localización)
- ¿Dónde puedo realizar una búsqueda?

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Migas de pan o breadcrumbs.

- Deben aparecer en la parte superior.
- Se debe utilizar ">" para separar niveles.
- El último nivel (nombre de la página actual) no debe ser un enlace y debe aparecer destacado.

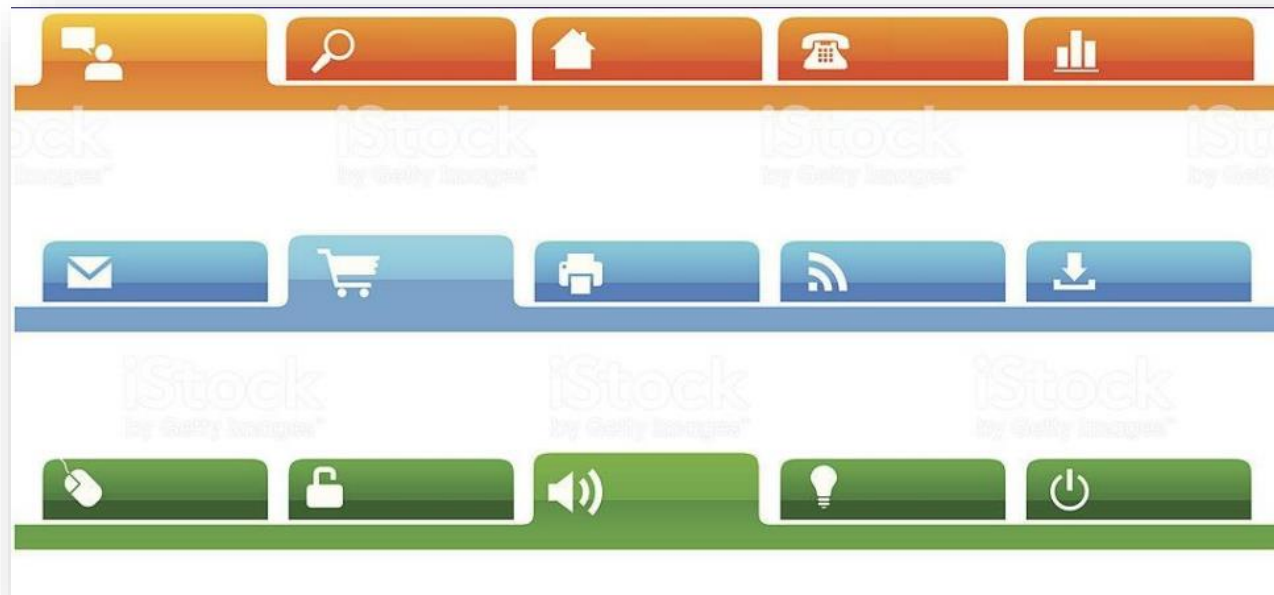




## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Pestañas.

- Son evidentes y fáciles de usar.
- Deben estar correctamente configuradas para resaltar la sección actual.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### El cuerpo de la página.

- En el cuerpo suele ser el objetivo del sitio, lo que el usuario quiere ver.
- Su ubicación es siempre central, bajo la cabecera si hay, y al lado del menú lateral de navegación si hay.
- Es habitual que lleve un título que identifique la página a la que ha accedido el usuario.
- Debe diferenciarse al resto de contenidos. Mayor tamaño de las letras del título o tener otro color.
- Es importante que todos los elementos gráficos que situemos dentro tengan un aspecto similar al del resto de elementos de la interfaz, respetando el estilo de todo el sitio.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### El pie de página.

- El pie de página es la parte de una interfaz web situada en la parte inferior bajo el cuerpo de la página.
- Parece no ser importante pero tiene mucha utilidad por la información que muestra y por ayudar a una percepción más estructurada del sitio.
- Uso común:
  - Enlaces a servicios muy particulares del sitio web
  - Contratación de publicidad
  - Formulario de contacto
  - Ofertas de empleo, condiciones de uso, políticas de seguridad, etc.

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Los espacios en blanco.

- Aunque parezca mentira es un elemento de especial importancia en un diseño web.
- Definen como todas esas zonas de la interfaz en las que no hay ningún otro elemento gráfico.
- Objetivos:
  - Compensar el peso visual del resto de elementos.
  - Crean márgenes o separaciones entre ellos, encuadrándolos de forma adecuada.
  - Marcar los límites que estructuran la composición, haciendo la interfaz más equilibrada, limpia y bella.

<https://www.youtube.com/watch?v=gJhOHTOjGO8&list=PLQVIjL9XTrQ0uHYoOW09tjDVfbRrdUWfU>

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Generación de los elementos secundarios del diseño

- Responsive Luminoso. Novedoso e impactante que mejora mucho la experiencia del usuario en nuestra app/, consiste que la página cambie los colores según la luz que hay en el ambiente CSS4, sensor móvil. Solo en móviles y tablets y actualmente por JS o por Hw. Según la luz.
- Cuidamos mucho las imágenes:
  - ✓ Reglas fotográficas. Para las imágenes en nuestra app/web.  
<https://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica>
  - ✓ Regla de los tercios. Tres tercios de la pantalla y creo los 4 puntos en que la gente se concentra más. Tiene más fuerza la imagen si ocupas al menos dos puntos y más todavía si son en diagonal.  
<https://www.fotobookers.com/blog-cms/7-reglas-basicas-para-una-fotografia-correcta/>

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Generación de los elementos secundarios del diseño

- ✓ Regla del doble horizonte. El elemento a destacar más en la línea del tercio inferior y la línea del tercio superior otro horizonte
- Buscar tipos de ángulos en las fotografías.
  - ✓ imágenes contrapicado, desde abajo con angulación. Da sensación de elemento importante.
  - ✓ imágenes nadir. Absolutamente desde abajo. No recomendadas en Apps/web, son más de cine
  - ✓ imágenes picado. Desde arriba con angulación, sensación de inferioridad y puede hacerlo vulnerable
  - ✓ imágenes cenital. Absoluta vulnerabilidad

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Generación de los elementos secundarios del diseño

- Buscar Planos en fotografías. <https://www.hofmann.es/blog/fotografia/tipos-de-planos-fotograficos-y-cuando-utilizarlos/>
  - ✓ General: cuerpo entero
  - ✓ Gran plano general: a lo lejos
  - ✓ Plano detalle (PD) tiene una connotación descriptiva muy grande, llama mucho la atención
  - ✓ PPP primerísimo primer plano
  - ✓ Planos medio dan más cercanía. No cortar por las articulaciones. Da sensación extraña
  - ✓ Plano medio corto
  - ✓ Plano medio largo, no se debe cortar la cadera.

<https://www.youtube.com/watch?v=M9-582tZZxU&list=PLQVIjL9XTrQ0uHYoOW09tjDVfbRrdUWfU>

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Errores típicos en el diseño.

- Uso de nombres poco claros, como nombres de marcas, específicos del funcionamiento interno de la empresa, siglas o nombres técnicos.
- Enlaces y botones que no se muestran de manera obvia y se confunden con texto normal.
- Asumir que el usuario conoce una información que en realidad desconoce.
- No saber en qué lugar de la app o sitio web se está ni cómo volver a un sitio conocido.
- No ofrecer un punto de entrada claro para empezar a utilizar la app.



## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Errores típicos en el diseño.

- No mostrar los elementos típicos (menús de navegación, etc.) en los sitios habituales.
- Sobrecargar con información de manera que no se sepa qué es importante o qué no.
- Mezclar el contenido con la publicidad de manera que sea muy difícil diferenciar ambas cosas.
- El objetivo principal es eliminar todas aquellas preguntas que se pueda hacer el usuario a la hora de utilizar la página.



Ver: <https://www.nngroup.com/videos/top-10-web-design-mistakes/>

## 5. Diseño centrado en el usuario. Etapa de Diseño

### Maqueta (mockup).

Un mockup es una representación a medio nivel en el que se incluye imágenes, tipografías y colores, aunque no tiene por qué ser definitivos. La finalidad del mockup es conseguir una versión avanzada del diseño de la web que nos permita evaluarlo en su conjunto, la detección temprana de puntos débiles y la realización de cambios sin que sea demasiado costosa.



Balsamiq: [balsamiq.com](http://balsamiq.com), MockFlow: [mockflow.com](http://mockflow.com)