

DISEÑO DE INTERFACES WEB

Docente: Luis Úbeda

Autor: Marc Salom

UNIDAD 1: PLANIFICACION DE INTERFACES GRÁFICAS

- Sección 1: Elementos del diseño
- Sección 2: Interfaces web
- Sección 3: Generación de documentos y sitios web

Sección 1: Elementos del diseño

• DISEÑO DE INTERFACES WEB



PROCESO PREVIO DE CONFIGURACIÓN MENTAL, “PRE-FIGURACIÓN”, EN LA BÚSQUEDA DE UNA SOLUCIÓN EN CUALQUIER CAMPO



INTERMEDIARIO ENTRE DOS ACTORES. SE GESTIONA SOBRE EL NAVEGADOR DEL CLIENTE

REQUIERE CONSIDERACIONES FUNCIONALES Y ESTÉTICAS

OBJETIVO ES COMUNICAR IDEAS DE FORMA CLARA Y DIRECTA E IMPACTAR SOBRE EL PÚBLICO

Sección 1: Elementos del diseño



Sección 1: Elementos del diseño



THE
FUNDAMENTAL
ELEMENTS
OF DESIGN

Sección 1: Elementos del diseño

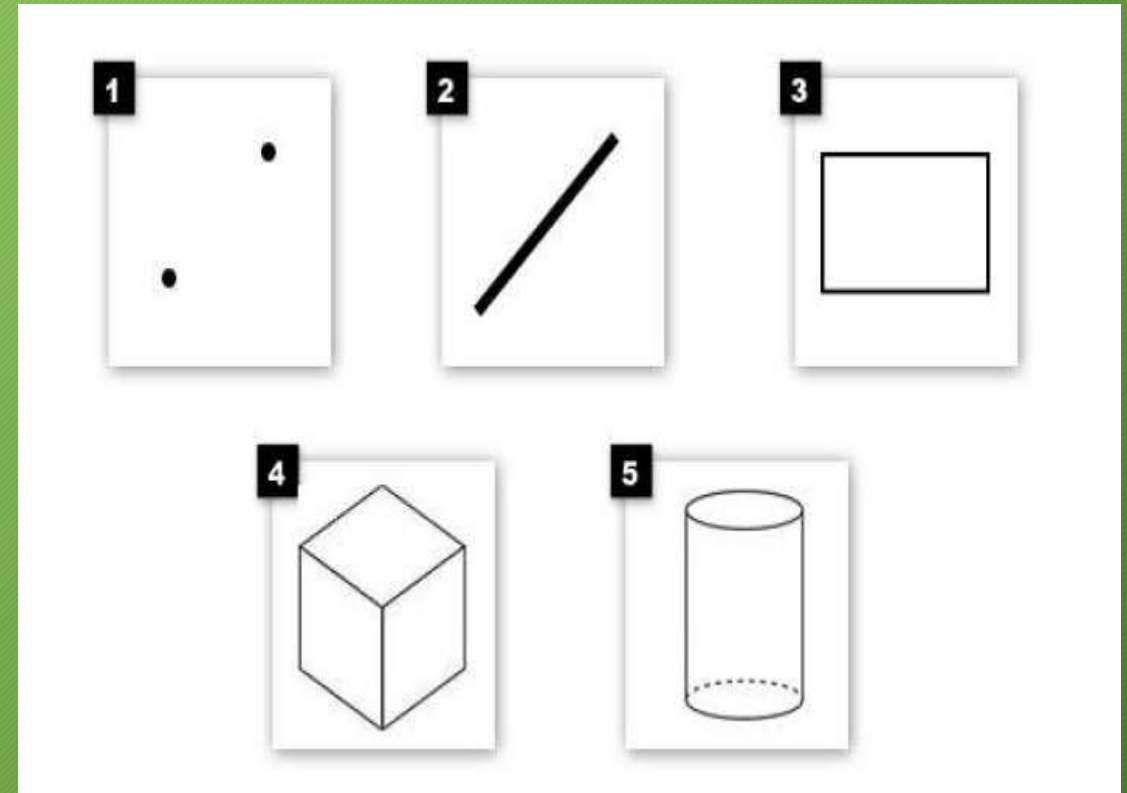
- 1. Elementos conceptuales
- 2. Elementos visuales
- 3. Elementos de relación
- 4. Elementos prácticos
- 5. Patrones de diseño
- 6. Color

Sección 1: Elementos del diseño

1. Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales son aquellos que están presentes en el diseño, pero que no son visibles a la vista.

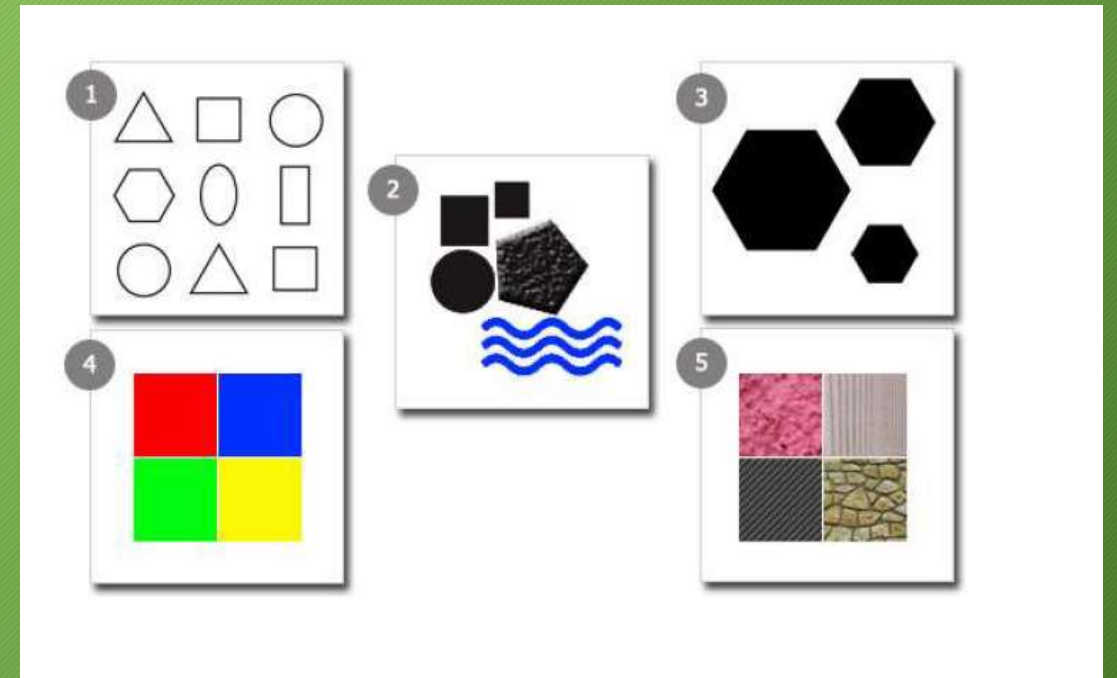
El punto, la línea, el plano y el volumen son la base del diseño y sobre ellos se asientan los demás elementos.



Sección 1: Elementos del diseño

2. Elementos visuales

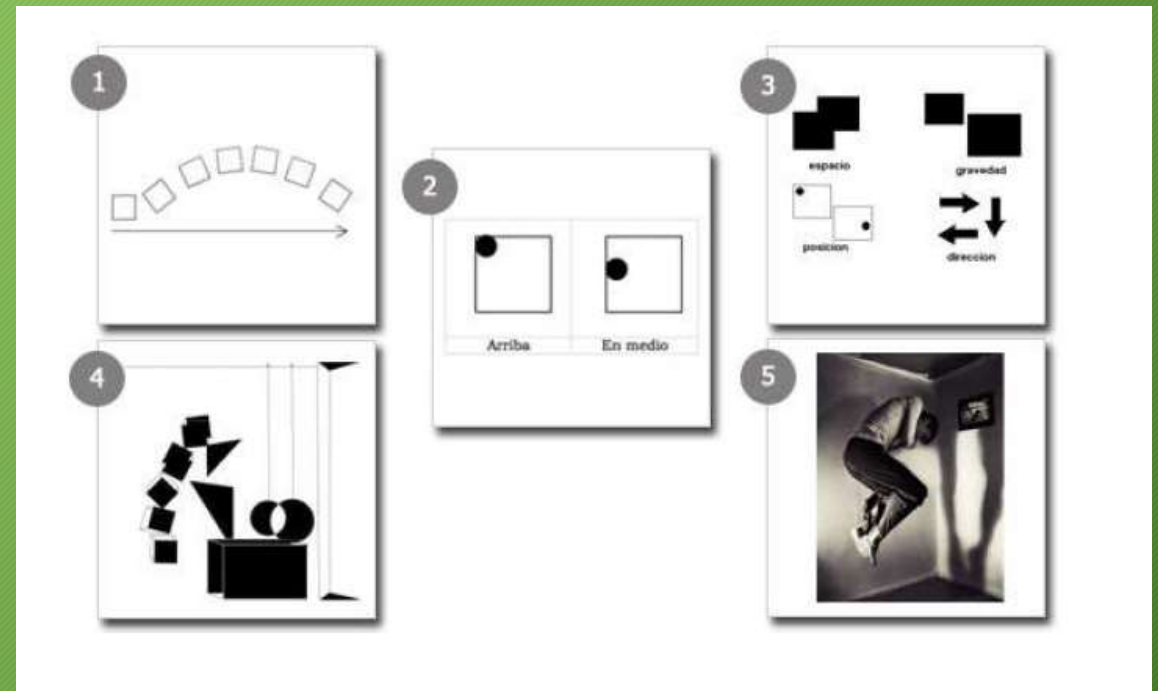
Los elementos visuales son la parte más importante de un diseño: la forma, el color, la medida y la textura



Sección 1: Elementos del diseño

3. Elementos de relación

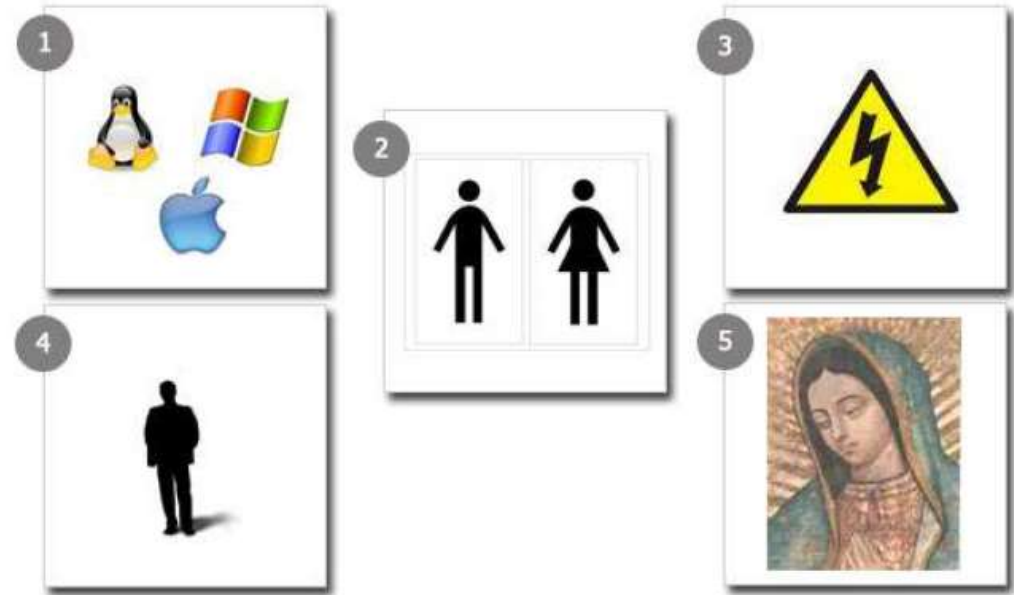
Se refiere a la ubicación y a la relación entre las formas en un diseño: dirección, posición, espacio y gravedad



Sección 1: Elementos del diseño

4. Elementos prácticos (ley de experiencia)

Se refiere a la forma de realizar el diseño, puede ser una representación realista, estilizada o abstracta. Todo diseño lleva un significado o mensaje.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño

Un patrón de diseño es una solución a un problema en concreto que se puede usar repetidamente en problemas similares haciendo pequeñas variaciones.

Software => funcionalidad Interacción => usabilidad

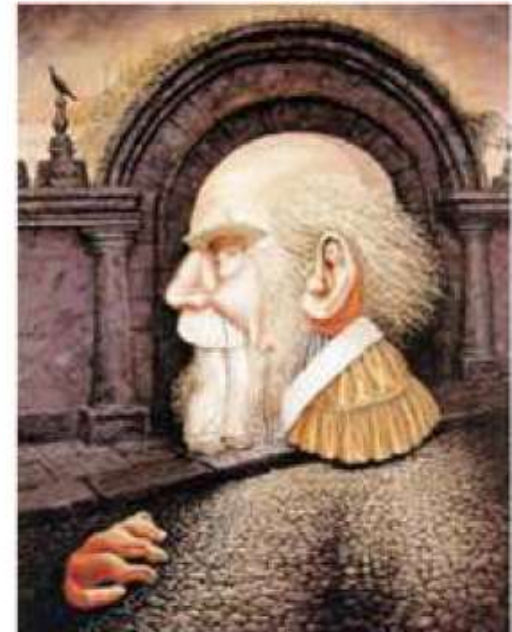
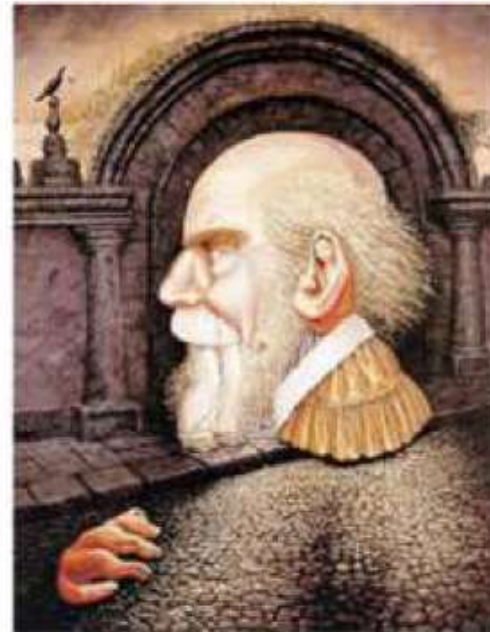
Principios de la Psicología de Gestalt: Estos principios básicos nos ayudarán a crear una interfaz dinámica, sencilla y usable

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño

Psicología de Gestalt: Corriente psicológica que se fundamenta en la forma en cómo las personas perciben y organizan los elementos a través de ciertos principios.

“el todo es mayor que la suma de sus partes”



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño

- Los principios en los que se fundamentan son:
1.Proximidad 2.Semejanza 3.Figura y fondo 4.Cierre 5.Área o tamaño relativo
6.Simetría 7.Continuidad 8.Simplicidad y buena forma 9.Experiencia

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: proximidad

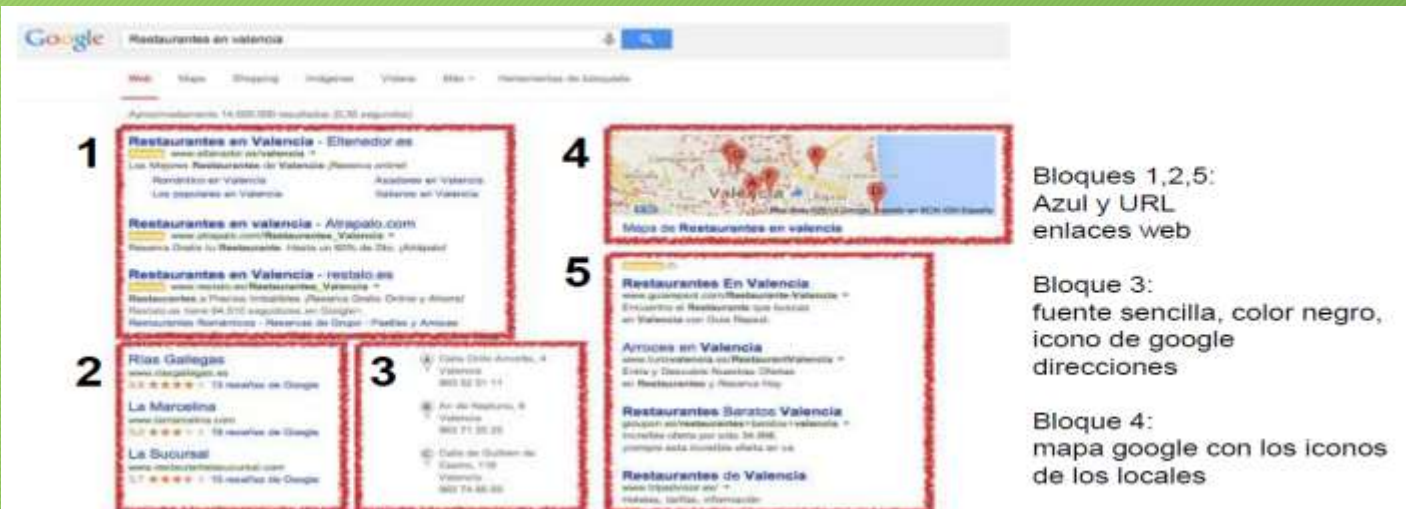
- Nuestra mente tiende a agrupar los elementos en función de la distancia entre ellos.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: semejanza

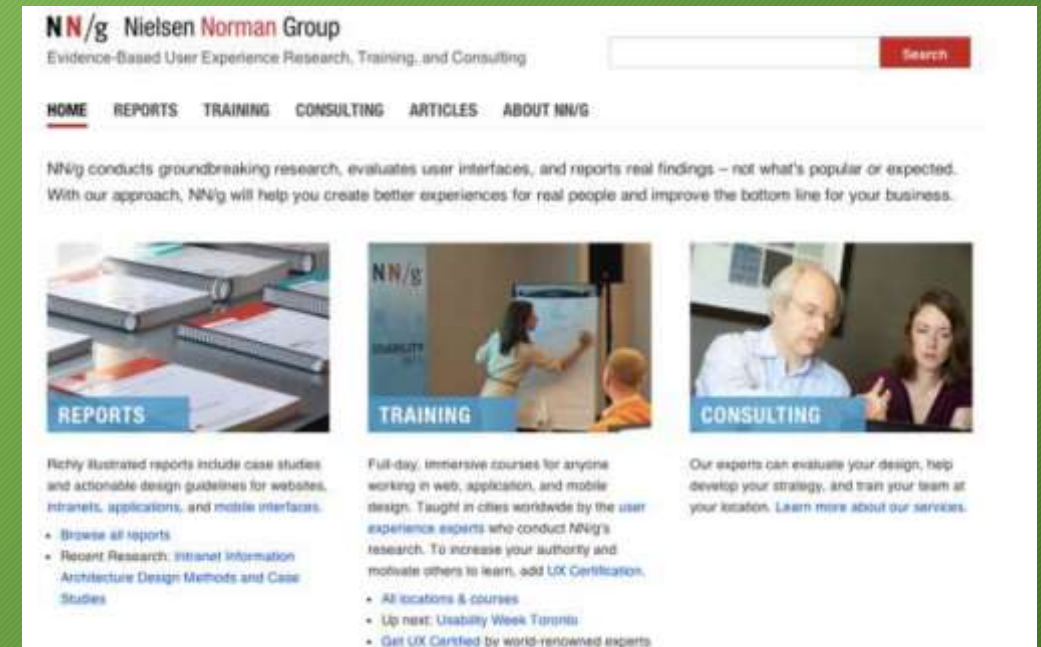
- Nuestra mente tiende a agrupar aquellos elementos que son similares en su aspecto visual: forma, color, tamaño, ...
- Todos los enlaces iguales en un primer golpe de vista se organizan en un mismo grupo.



Bloques 1,2,5:
Azul y URL
enlaces web

Bloque 3:
fuente sencilla, color negro,
icono de google
direcciones

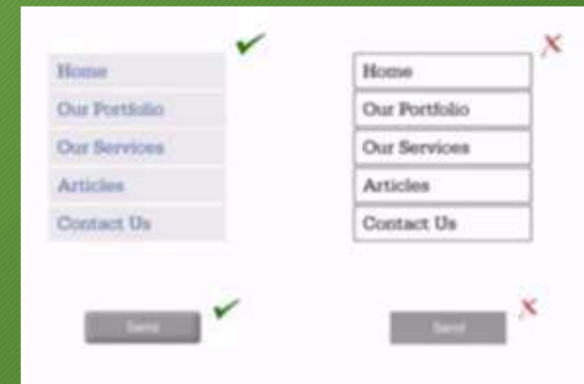
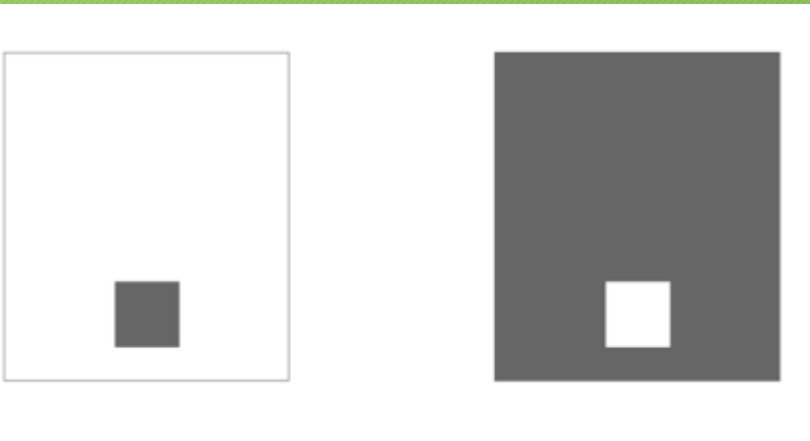
Bloque 4:
mapa google con los iconos
de los locales



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: figura y fondo

- La mente separa del campo visual la figura y el fondo. La figura se considera el objeto que capta nuestra atención (tiene una forma y borde) y el fondo sería todo lo demás que lo envuelve.
- Se utiliza para intentar resaltar lo principal de lo secundario.
- Utiliza el contraste para determinar la figura y el fondo como otras convenciones comunes de la experiencia humana.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: cierre

- La mente tiende a percibir figuras completas o cerradas a partir de contornos.



The image illustrates the Gestalt principle of closure with three examples. On the left, three black shapes (two 'C' shapes and one inverted 'C' shape) are arranged to form a triangle. In the center, a black silhouette of a panda is formed by the negative space of its body. On the right, a black silhouette of a hand is shown holding a lightbulb, with the fingers forming a shape that suggests the bulb's body.

LOOK IN IDE

This example likely requires too much effort to allow closure to occur and the message may be lost.

LOOK INSIDE

This example makes it easy for closure to occur. Therefore the message is clear.

MBGM6

MBGM5

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: cierre

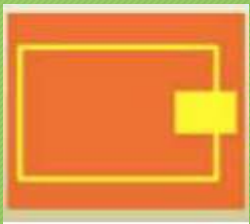
- Ejemplos de cierre



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: área o tamaño relativo

La mente tiende a percibir como objeto el más pequeño de dos objetos que se superponen, percibiendo el objeto de mayor tamaño como fondo.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: simetría

La mente tiende a percibir como un único elemento aquellos que están dispuestos simétricamente.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: continuidad

La mente tiende a percibir los elementos continuos aunque estén interrumpidos entre sí.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: simplicidad y buena forma

- La mente tiende a percibir las formas más simples facilitando así su recuerdo.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: simplicidad y buena forma

Más ejemplos:



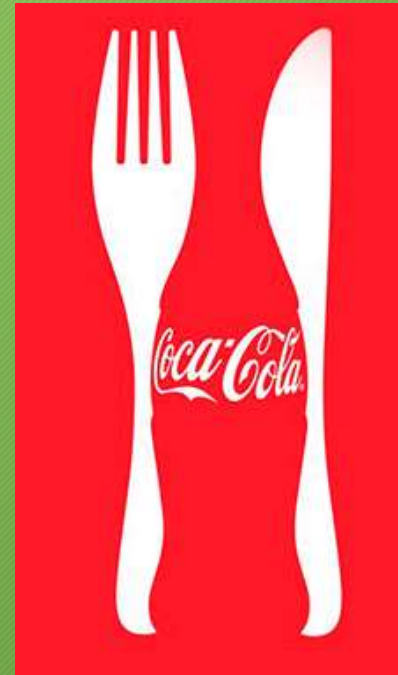
Ambos diseños utilizan los mismos elementos, pero el diseño de la derecha utiliza menos márgenes y color de fondo en lugar de las líneas divisorias que acaparan la atención.

Visualmente, el diseño de la izquierda tiene más bloques de tamaños diferentes. El de la derecha tiene sólo 3, lo que le da una apariencia más ordenada.

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño: experiencia

- Determina que el ser humano se fundamenta en sus propias experiencias, así como las experiencias individuales condicionan la percepción.



Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño

Las leyes de Gestalt no son una teoría del diseño como tal, pero sus distintos conceptos y principios son relevantes para el campo de la comunicación visual en general.

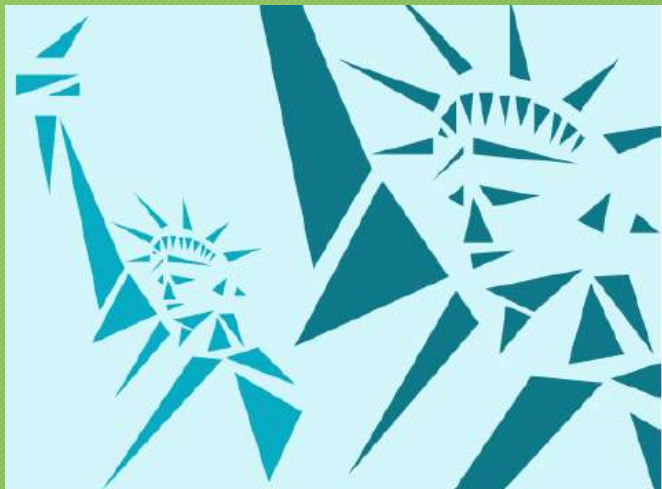
Aunque agrupar elementos que poseen algún tipo de relación son acciones lógicas y naturales del cerebro, se puede fallar en no respetar estos principios

Sección 1: Elementos del diseño

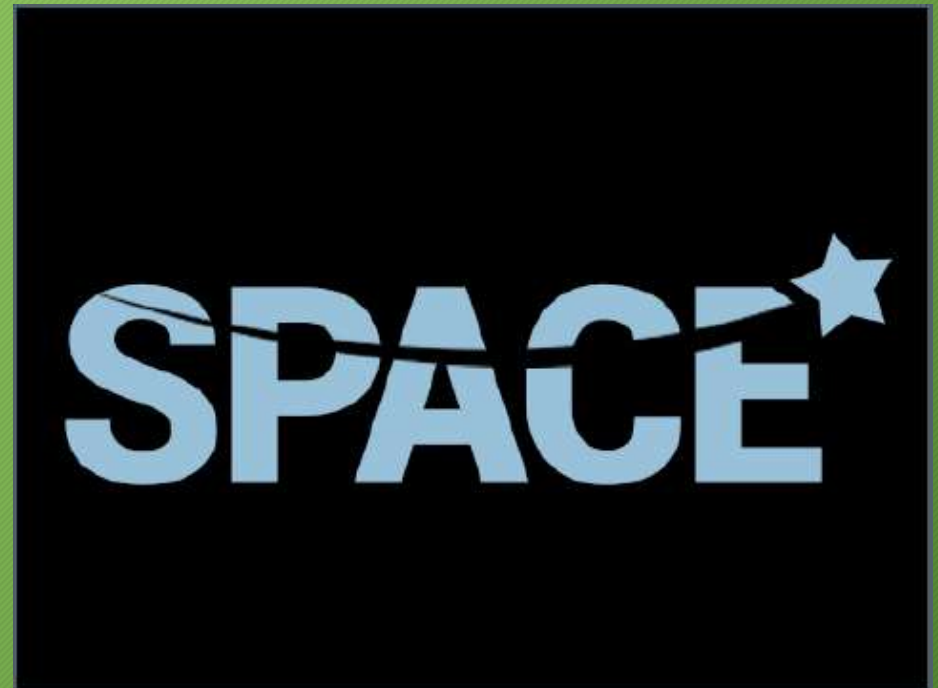
5. Patrones de diseño

Pongamos a prueba ...

¿ Qué principio de diseño se ha usado ?



PRINCIPIO DE SEMEJANZA



PRINCIPIO DE CONTINUIDAD

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño

Pongamos a prueba ...

¿ Qué principio de diseño se ha usado ?



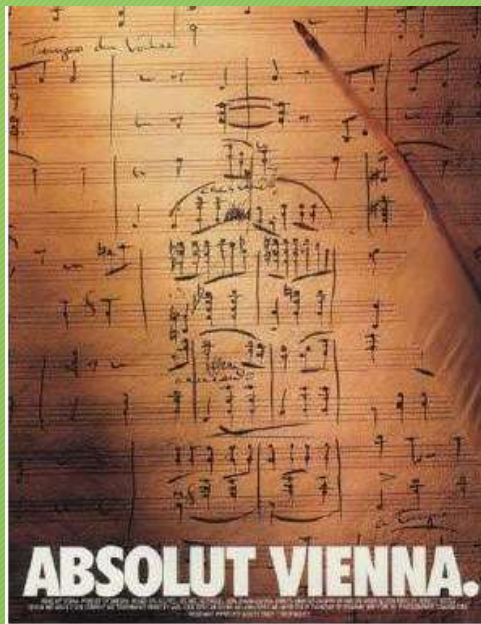
PRINCIPIO DE LA PROXIMIDAD O AGRUPACIÓN



PRINCIPIO DE SIMETRÍA Y ORDEN

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño



PRINCIPIO DE LA PROXIMIDAD O AGRUPACIÓN



PRINCIPIO DE SIMETRÍA Y ORDEN

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño



LEY DE CIERRE



LEY DE FIGURA-FONDO

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño



LEY DE CONTINUIDAD



LEY DE FIGURA-FONDO



LEY DE FIGURA-FONDO

Sección 1: Elementos del diseño

5. Patrones de diseño



LEY DE CIERRE



LEY DE EXPERIENCIA



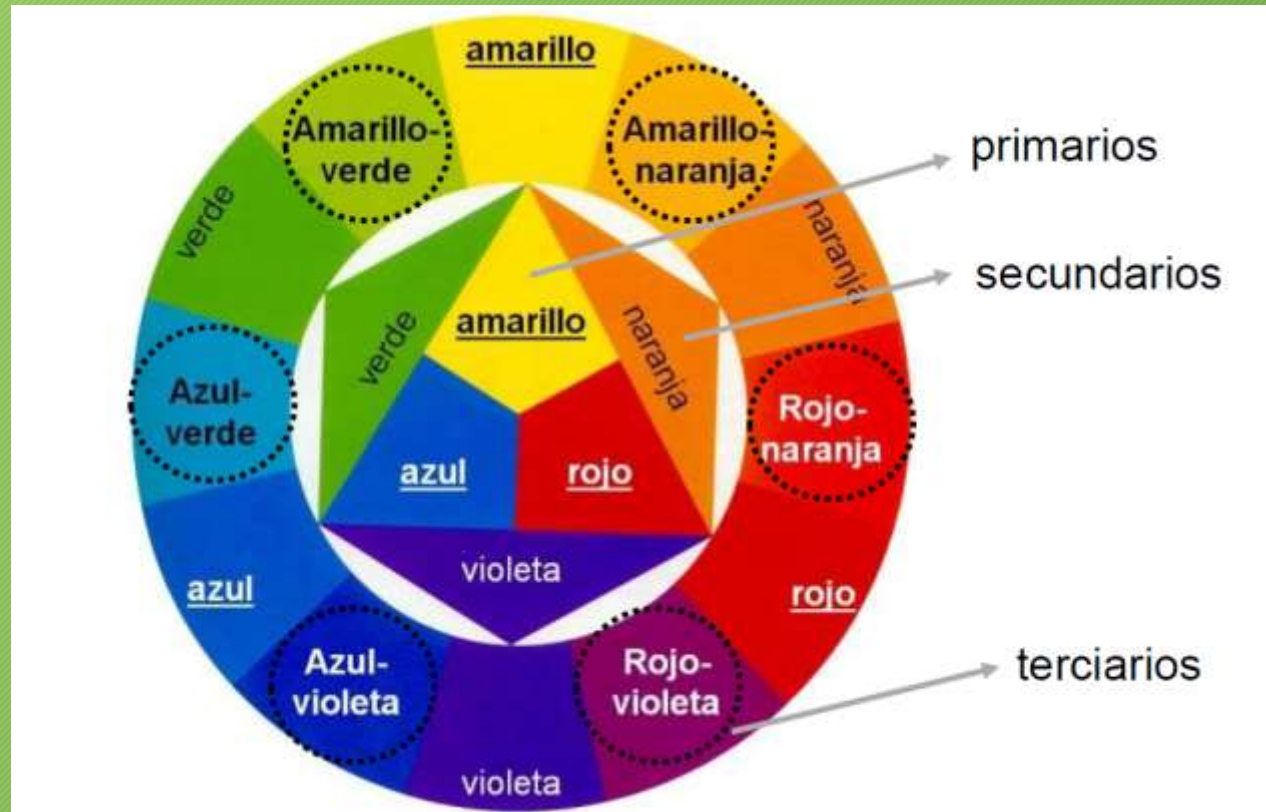
LEY DE FIGURA-FONDO



LEY DE PROXIMIDAD

Sección 1: Elementos del diseño

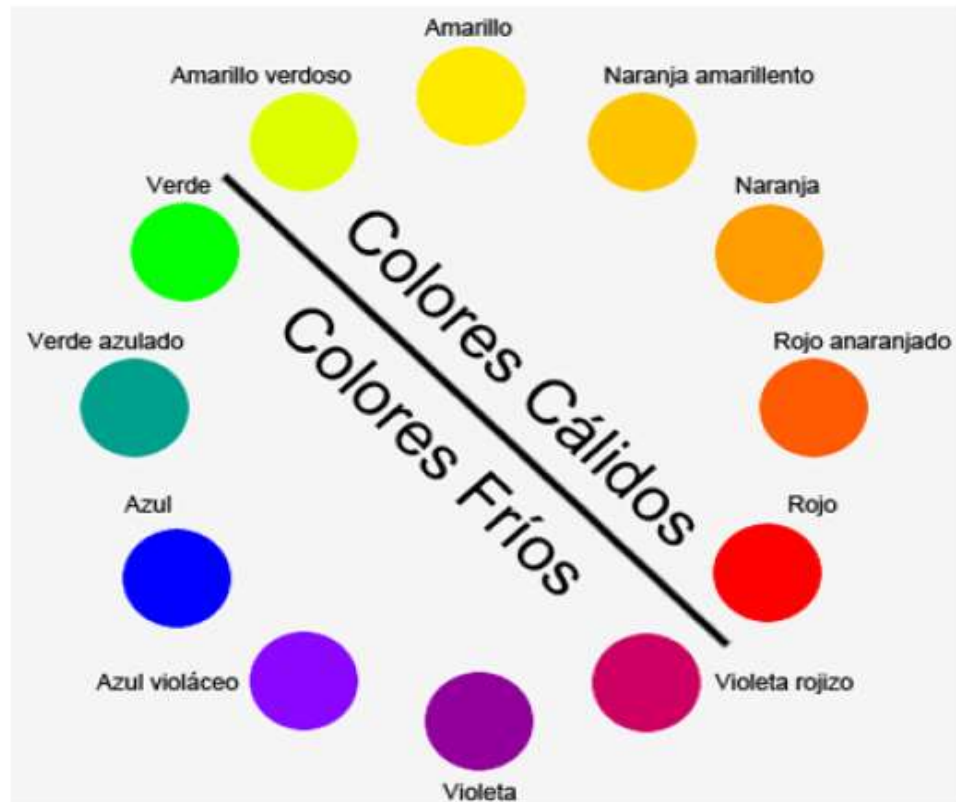
6. Color



Círculo cromático

Sección 1: Elementos del diseño

6. Color



Colores fríos y cálidos

Sección 1: Elementos del diseño

6. Color

Colores complementarios:

Están en lados opuestos. Se utilizan para crear contraste. Esto permite Resaltar textos o imágenes.

Colores análogos o armónicos: se encuentran juntos en la rueda de color. Se utilizan para crear la armonía del color.

Colores monocromáticos: son todos Los tonos y matices de un mismo color.

EL CÍRCULO CROMÁTICO



Sección 1: Elementos del diseño

6. Teoría del color

El círculo cromático, son valores del tono que se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o intensidad.

El valor/luminosidad es la cantidad de luz que emite o desprende un determinado color.

La saturación es el grado de pureza de cada color. Su valor máximo, el color puro, hasta su mínimo que corresponde a un tono de gris.



Sección 1: Elementos del diseño

6. Color

Técnicas de comunicación visual:

Contraste: se produce cuando una composición de colores no tienen nada en común ni guardan ninguna similitud.

Pueden haber varios tipos de contrastes:

- De tono
- De claro/oscuro o de grises
- De color
- De cantidad
- Simultaneo
- Entre complementarios



Sección 1: Elementos del diseño

6. Color

¿Qué deberías tener en cuenta a la hora de elegir un color?

- Efectividad del color: el contraste
- Composición y peso de colores.
- Transmitir emociones
- Identificar al público objetivo.

Sección 1: Elementos del diseño

6. Color



Contraste de colores



Colores análogos

Sección 1: Elementos del diseño

6. Color



Colores monocromáticos



Colores complementarios

Sección 1: Elementos del diseño

6. Color

SISTEMA RGB (Red, Green, Blue):

Descomposición del color en términos de rojo, verde y azul.

Este modelo se basa en la síntesis aditiva, por lo que un color se representa mediante la mezcla, por adición, de los tres colores.










Sección 1: Elementos del diseño

6. Color

SISTEMA RGB (Red, Green, Blue):

Representación del color:

- 8 bits de información para representar cada color. La escala monocromática de un color viene dada por todas las posibles combinaciones de estos 8 bits, en total 256 (rango 0-255).
- $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$ colores

Notaciones RGB		
hexadecimal		decimal
#A52A2A		165, 42, 42
#DEB887		222, 184, 135
#5F9EA0		95, 158, 160
#7FFF00		127, 255, 0
#D2691E		210, 105, 30
#FF7F50		255, 127, 80
#6495ED		100, 149, 237

Sección 1: Elementos del diseño

6. Color -> Herramientas

ColorPix: software que te permite conocer los códigos, las coordenadas y el número de píxeles de cada color presente en tu pantalla. ColorPix traduce automáticamente cada color en los códigos RGB, HEX, HSB y CMYK. Funciona con Windows y es gratuito.

Color Schemer Online: aplicación web gratuita útil para crear las mejores combinaciones posibles. Seleccionas un color con el que quieres comenzar y genera un esquema de color armonioso con sus respectivos valores en RGB o HEX.

Color scheme designer: es una aplicación web muy similar a la anterior.

Whats its color: servicio web gratuito para encontrar los colores complementarios para una imagen.

Sección 1: Elementos del diseño

6. Color: Composición y peso de los colores

Gracias a los colores y a las formas podemos dirigir la mirada de la visita y así, resaltar determinados elementos.

En la composición se dice que los colores cálidos, los oscuros o tierras, pesan más que los colores fríos o claros.



Sección 1: Elementos del diseño

6. Color -> Emociones



inocencia, pureza, honestidad
fortaleza, sofisticación, poder
misterio, dignidad, orgullo
fuerza, coraje, pasión
autoridad, relajación, lealtad
abierto, receptivo, progreso
vitalidad, esperanza, salud

DISEÑO DE INTERFACES WEB

Docente: Luis Úbeda

Autor: Marc Salom

UNIDAD 1: PLANIFICACION DE INTERFACES GRÁFICAS

- Sección 1: Elementos del diseño
- Sección 2: Interfaces web
- Sección 3: Generación de documentos y sitios web.

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB



1. Interacción persona-ordenador
2. Diseño de una interfaz web. Objetivos.
3. Componentes de una interfaz web.
4. Maquetación web.
5. Mapa de navegación.

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

1. Interacción persona-ordenador

IPO (Interacción persona-ordenador) es la disciplina que estudia el intercambio de información entre las personas y los ordenadores.

La mayor parte de los sistemas informáticos son sistemas **interactivos** —> Interfaz web



sistema gráfico que permite acceder a los usuarios a los contenidos de la web mediante el uso de elementos gráficos.

Objetivo: potenciales usuarios puedan acceder a los contenidos de la forma más rápida y sencilla

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

2. Diseño de una interfaz web.

¿Qué hay que tener en cuenta a la hora de elaborar una interfaz web?

- Usable: si al usuario le resulta fácil el uso de la interfaz. No es usable por el simple hecho de poder acceder.
- Visual: si las percepciones, opiniones, actitudes del usuario son positivas mientras lo usa. También debe ser coherente con el uso de los elementos gráficos.
- Educativa: fácil de aprender = cantidad de tiempo que necesita el usuario para conocer la interfaz a través de su uso.
- Actualizada: contenidos actuales y no desfasados en el tiempo.

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

2. Diseño de una interfaz web.

Lo que no hay que hacer:

<http://www.lingscars.com/>

<http://arngren.net/>

<http://dokimos.org/index.aspx>

<http://www.angelfire.com/super/badwebs/main.htm>

Buenos diseños web:

<http://www.regalador.com>

<https://www.crazyegg.com/blog/>

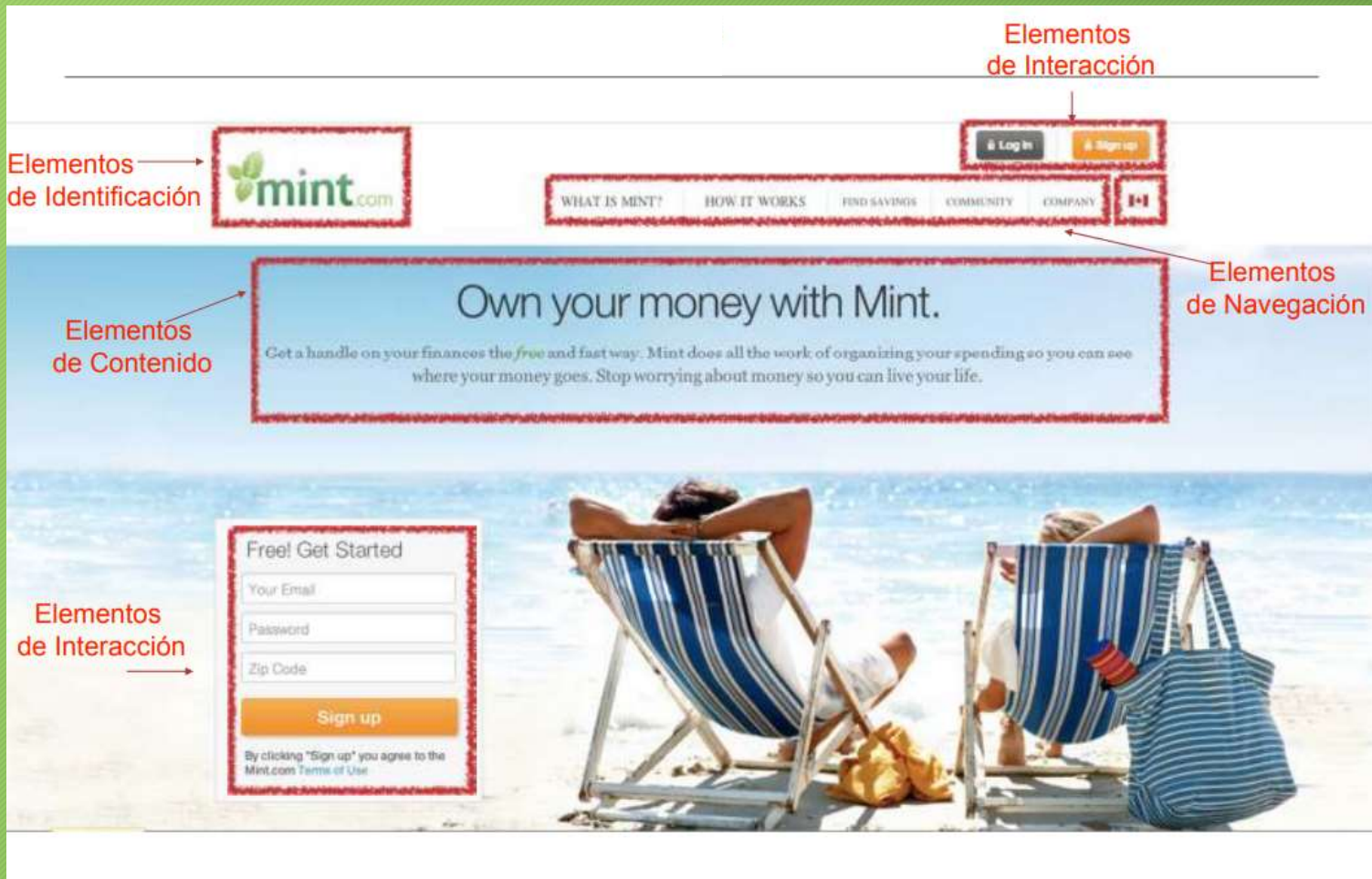
SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

3. Componentes de una interfaz

- Elementos de Identificación: Identifican al sitio web. El usuario debe saber a quién pertenece el sitio web.
- Elementos de Navegación: están presentes en cada una de las pantallas de un sitio web y permiten al usuario moverse por las diferentes secciones y volver a la portada. Deben ser intuitivos.
- Elementos de Interacción: zona donde los usuarios puede realizar acciones en el sitio web.
- Elementos de Contenidos: zonas que muestran la información relevante. Dentro de la zona de contenidos hay que distinguir el Título del contenido y la zona del contenido propiamente dicho.

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

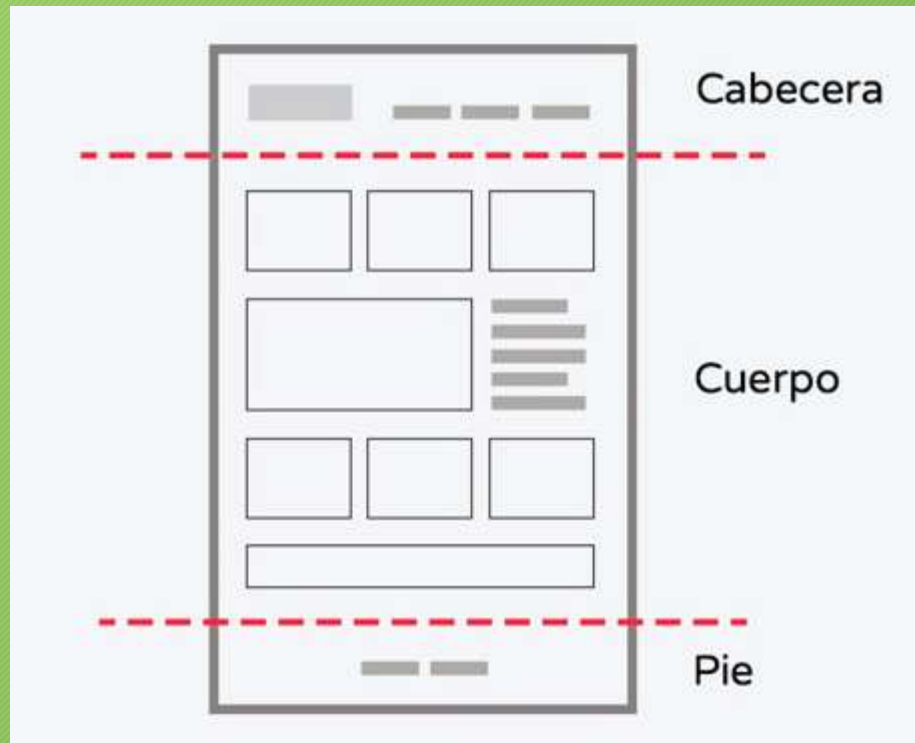
3. Componentes de una interfaz



SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

3. Componentes de una interfaz

- Estructura de una página web



En la cabecera, también llamado *header*, solemos encontrar el Logo o nombre de la empresa y el menú de navegación.

En el cuerpo, iría el contenido principal de la Web. El cuerpo puede estar estructurado a una o varias columnas.

En el pie de página, también conocido como *footer* es la zona que cierra nuestras páginas y donde encontramos generalmente la información legal (Política de Privacidad, Cookies y Condiciones de uso)

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

4. Maquetación web

Un boceto debe reflejar la interactividad y la funcionalidad del sitio web.

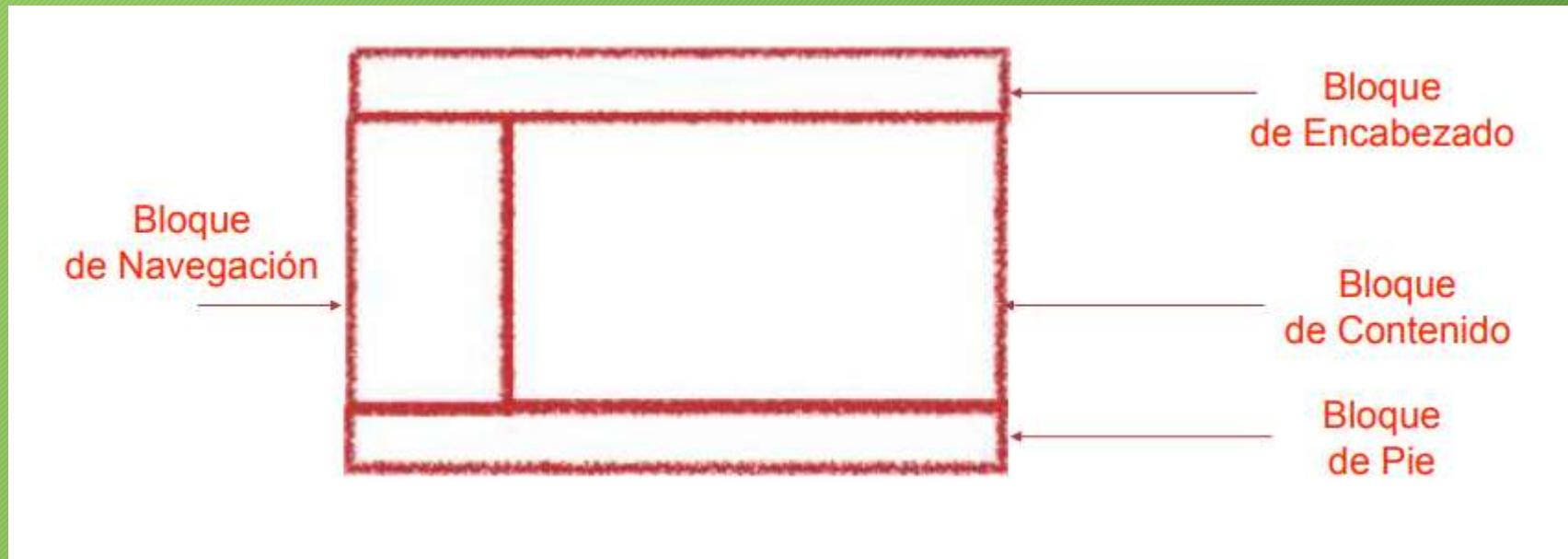
- ¿Qué elementos va a contener cada una de las páginas?
- ¿Cómo irán colocados?
- ¿Cómo estructuraremos los diferentes elementos?

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

4. Maquetación web

Consistencia de la distribución de bloques en todas las páginas del sitio

Distribución de los grandes bloques de información



SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

4. Maquetación web

The diagram illustrates the components of a web layout using two wireframe examples and a final rendered page. Red dashed boxes highlight specific areas, which are then labeled with red text and arrows.

- Bloque de Encabezado**: logotipo, nombre, búsquedas, elementos de navegación
- Bloque de Contenido**: zona amplia importante evitar desplazamientos horizontales. Se repite en todas las zonas del sitio.
- Bloque de Pie**: zona de navegación complementaria.
- Bloque de Navegación**: información de contacto, información relativa a los derechos de autor, privacidad e información legal.

The wireframes show a user profile page with a header, a grid of recipe thumbnails, and a footer. The second wireframe shows a detailed recipe page with a header, a large content area for the recipe, and a footer. The final rendered page shows a recipe for 'Arroz con Costra' with a photo, ingredients, and instructions.

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

4. Maquetación web

Herramientas

- <http://balsamiq.com/> aplicación de escritorio y web, free trial 7 días
- <http://www.justinmind.com/> aplicación de escritorio, windows, mac, no necesita registro
- <http://www.mockflow.com/> web, versión gratuita, registrarse
- <https://pidoco.com/> free trial 30 días
- <https://gomockingbird.com/mockingbird/> web, gratuita, no registro
- <https://framerjs.com/> trial • <http://www.axure.com/> trial
- <http://iplotz.com/> trial • <http://pencil.evolus.vn/> gratuita

SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

5. Mapa de navegación

El **mapa** del sitio proporciona un lugar donde buscar de forma sencilla los contenidos a **buscadores y usuarios**

↓
documento en cualquier formato usado como herramienta de planificación para el diseño de una web

↓
Los mapas de sitio pueden mejorar el **posicionamiento** en buscadores de un sitio, asegurándose que todas sus páginas puedan ser encontradas

↘
ayuda a la **navegación** por ofrecer una vista general del contenido de un sitio de un simple vistazo

página que lista las páginas de una web (ya realizada), organizadas comúnmente de forma jerárquica

<http://www.sitemaps.org/es/>

<http://writemaps.com/>

<http://www.xml-sitemaps.com/>

<http://dglivre.com/2009/01/02/como-crear-un-sitemap-de-nuestro-sitio-web/>

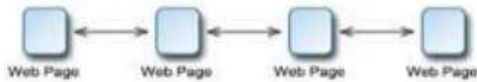
} Herramientas
para crear
sitemaps

La obligación de crear un mapa del sitio es directamente proporcional a la complejidad y extensión de nuestro sitio

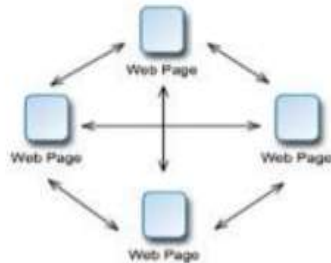
SECCIÓN 2: INTERFACES WEB

5. Mapa de navegación

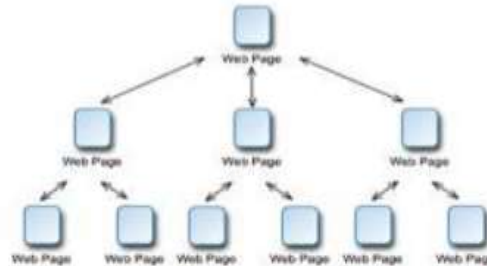
Lineal: sitios compuestos por páginas donde la lectura es secuencial



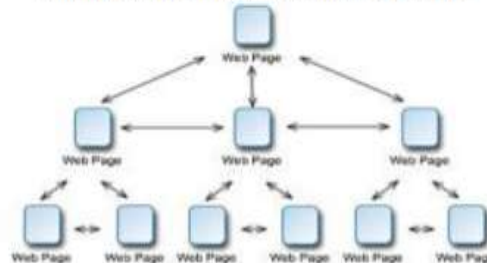
Reticular: sitios compuestos por páginas donde todas están relacionadas entre sí. Si el sitio está compuesto por muchas páginas el usuario puede llegar a perderse



Jerárquica: sitios compuestos por varias secciones bien diferenciadas



Lineal jerárquica: empleada cuando cada una de las secciones tiene un volumen de información elevado



DISEÑO DE INTERFACES WEB

Docente: Luis Úbeda

Autor: Marc Salom

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

- Sección 1: Elementos del diseño
- Sección 2: Interfaces web
- Sección 3: Generación de documentos y sitios web.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

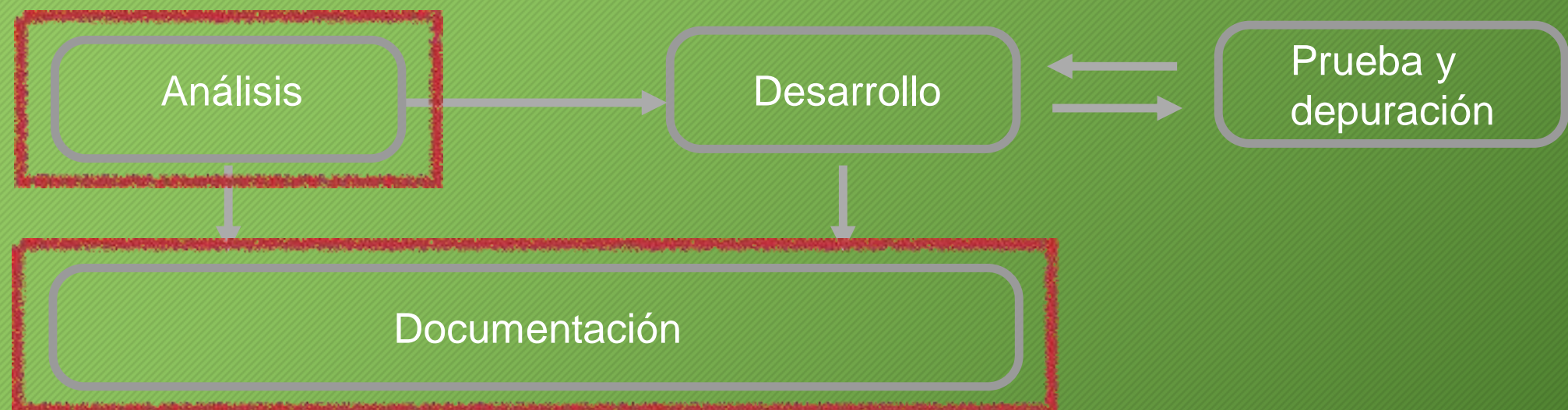
- 1. Proceso de generación de sitios web
- 2. Guías de estilo
- 3. Aplicaciones para desarrollo web

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

1. Proceso de generación de sitios web

Cualquier proyecto software pasa por unas fases. Estas **fases** pueden ser más o menos complejas dependiendo del tamaño del sitio.

- Análisis
- Desarrollo
- Prueba y depuración
- Documentación

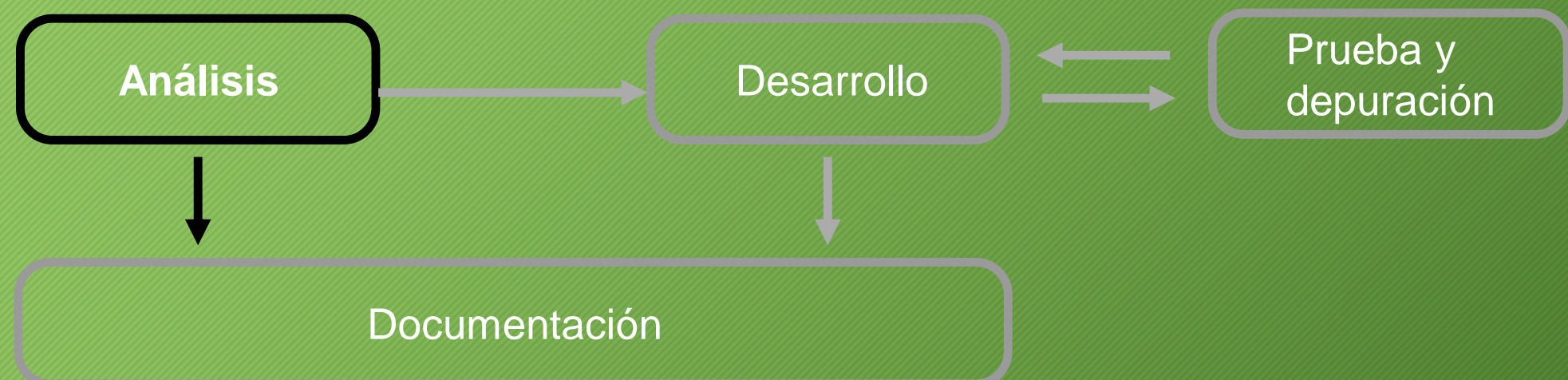


S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

1. Proceso de generación de sitios web

Análisis:

- Requisitos que deberá cumplir el sitio web.
- Sistema de navegación => **mapa de navegación**
- Funcionalidad.
- Herramientas y lenguajes con los que será implementado el sitio web.
- Pautas que el equipo de diseño deberá de tener en cuenta en la generación y mantenimiento del sitio (tipografía, iconografía, distribución de los elementos...) => **guía de estilo**

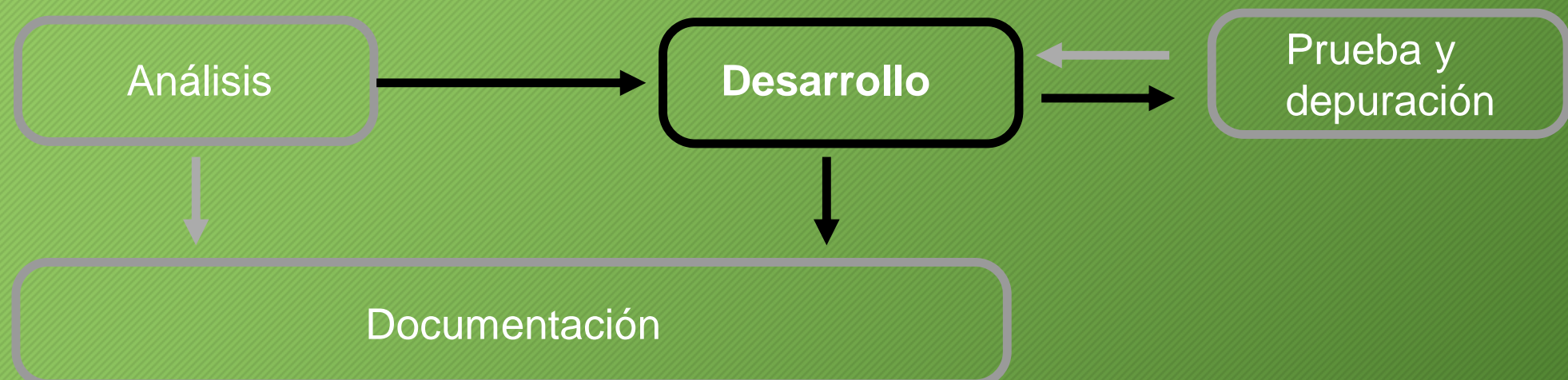


S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

1. Proceso de generación de sitios web

Desarrollo:

- Se emplean las herramientas y lenguajes seleccionados en la fase anterior.
- Se implementa el sitio web atendiendo a las pautas establecidas en la fase anterior.

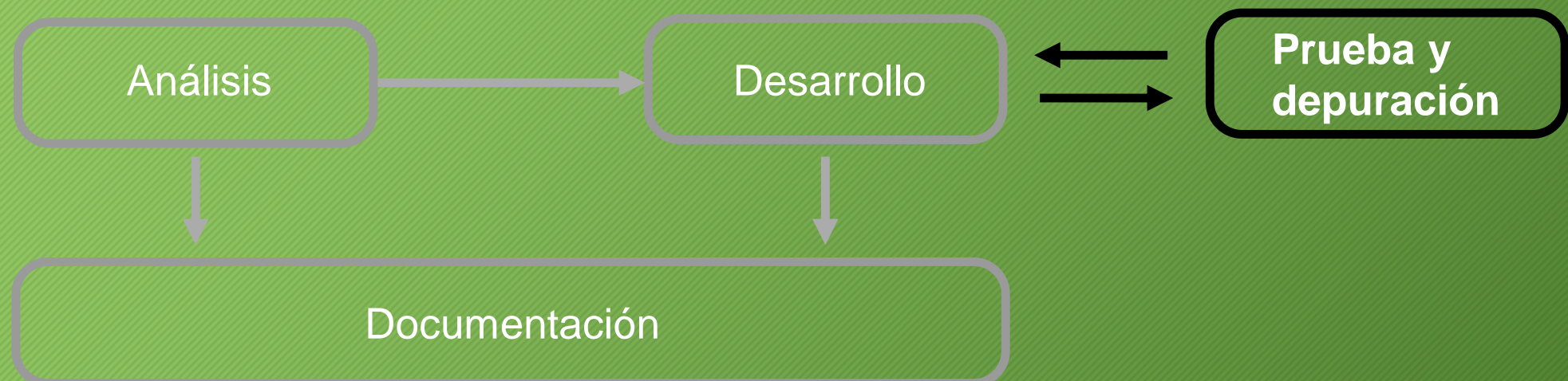


S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

1. Proceso de generación de sitios web

Pruebas y depuración:

- Se debe ir realizando de forma paralela a la fase de desarrollo.
- Comprobar que los enlaces funcionan, que los usuarios pueden interactuar con todas las páginas del sitio...

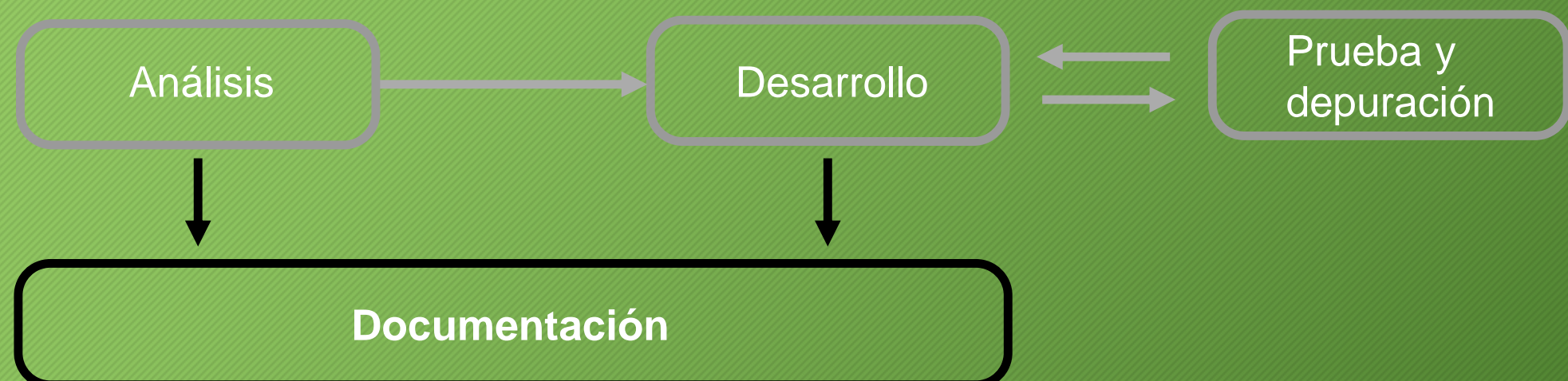


S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

1. Proceso de generación de sitios web

Documentación:

- Se debe ir realizando de forma paralela al resto de las fases.
- Documentar los requisitos establecidos en la fase de análisis. La documentación de las pautas a seguir durante la generación del sitio web están recogidas en una **guía de estilo**. Servirán para el desarrollo y el mantenimiento del sitio.
- Documentar el código durante la fase de implementación para facilitar el mantenimiento posterior



S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

¿Que es una guía de estilo?

Conjunto de normas que se centran en los aspectos técnicos y visuales de la publicación, la prosa, uso correcto del lenguaje, la gramática, la puntuación y la ortografía, pero especialmente la estética.

¿Por qué es necesaria?

La estricta aplicación de los reglamentos del manual de estilo proporciona uniformidad al aspecto visual.

¿A quién va dirigida?

Personas encargadas del diseño y programación de la interfaz web.

¿Qué incluye? aspectos relacionados con fotografías, logos, iconos, colores, tipos de letra, y maquetación web.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Referencias para la creación de guías de estilo:

<https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/disenio-web/la-guia-de-estilo-perfecta-para-paginas-web/>

Ejemplo de guía de estilo:

http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Contenido de la guía de estilo:

- Fotos y logos
- Tipografías:
 - Fuente
 - Estilo
 - Tamaño
 - Color
- Colores
- Iconografía
- Estructura:
 - Maquetación web
 - Mapa de navegación

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Fotos y logos

Imágenes que complementen nuestro sitio web

Evitar imágenes cuya finalidad sea adornar nuestro sitio

La guía debería indicar la siguiente información sobre las imágenes:

- **Formato:** tipo de formato en el que tienen que estar almacenadas las imágenes o logotipos.
- **Tamaño:** el tamaño de la imagen o logotipo que se establece dando las medidas de ancho y alto en píxeles.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Fotos y logos

Se deben incluir todos los **tamaños** posibles que pueden tener las imágenes o logotipos según su funcionalidad o el lugar de la página donde irán situados.



S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Tipografías

El uso de una fuente familiar al usuario aumenta la facilidad de lectura.

Aspectos a tener en cuenta:

- La fuente
- El estilo o tipo de fuente
- El tamaño
- El color

<http://www.mlgdiseno.es/uso-de-la-tipografia-en-diseno-web/>
(consejos sobre uso de la tipografía en diseño web)

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Tipografías: la fuente

No todas las fuentes se leen con la misma facilidad y no todas las fuentes se ven igual en todas las plataformas.

Formatos de fuente **serif** son aquellos cuyas letras tienen unos pequeños remates en los extremos. Ej., Times New Roman.

Formatos de fuente **sans-serif** son aquellas sin esos remates. **Arial** es una fuente muy extendida que asegura una correcta visibilidad en todos los tamaños y, en todas las plataformas y navegadores.

Georgia y Verdana son tipos de fuente de Microsoft. Geneva es una fuente estándar de Macintosh.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Tipografías: la fuente

Hello

Hello

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Tipografías: la fuente



S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Tipografías: tamaño de la fuente

Especificar los tamaños a emplear según la ubicación del texto y su finalidad.

Un tamaño entre 10 y 12 puntos suele ser estándar para la mayoría de los textos

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Tipografías: color

Especificar el color de la fuente en función de la ubicación del texto y su finalidad.

A la hora de elegir un color para el texto hay que tener en cuenta que:

- Se lee mejor un texto en **color oscuro sobre** un fondo de color **claro**.
- Se lee mejor un **texto sobre un fondo liso** que un texto sobre un fondo con una textura o una imagen.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Colores

En una guía de estilo deben figurar los colores a emplear en el sitio web en todos los textos, fondos, e imágenes según sea su ubicación y finalidad.

La información debe suministrarse aportando los valores para el modelo RGB tanto en hexadecimal como en decimal.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Colores

Consejos:

- Ser consistentes del uso de los colores. Usar un color siempre para lo mismo.
- No excederse en el uso de colores distintos.
- Utilizar combinaciones de colores que transmitan armonía.
- Utilizar correctamente el contraste de colores para destacar partes relevantes del sitio.
- Tener en cuenta la psicología del color.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Iconografía

Icono es un pequeño gráfico que identifica y representa a algún objeto para establecer una asociación.

Se suelen emplear para complementar los textos de los enlaces.

Un icono debe contener la menor cantidad de detalle posible sin perder significado.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Iconografía

Hacer uso de iconos a los que el usuario este acostumbrado.

En la guía de estilo se especificarán los iconos a emplear en el sitio web, dónde se van a emplear y con qué finalidad.

https://www.canva.com/es_mx/aprende/49-mejores-sitios-para-encontrar-hermosos-iconos-gratis/

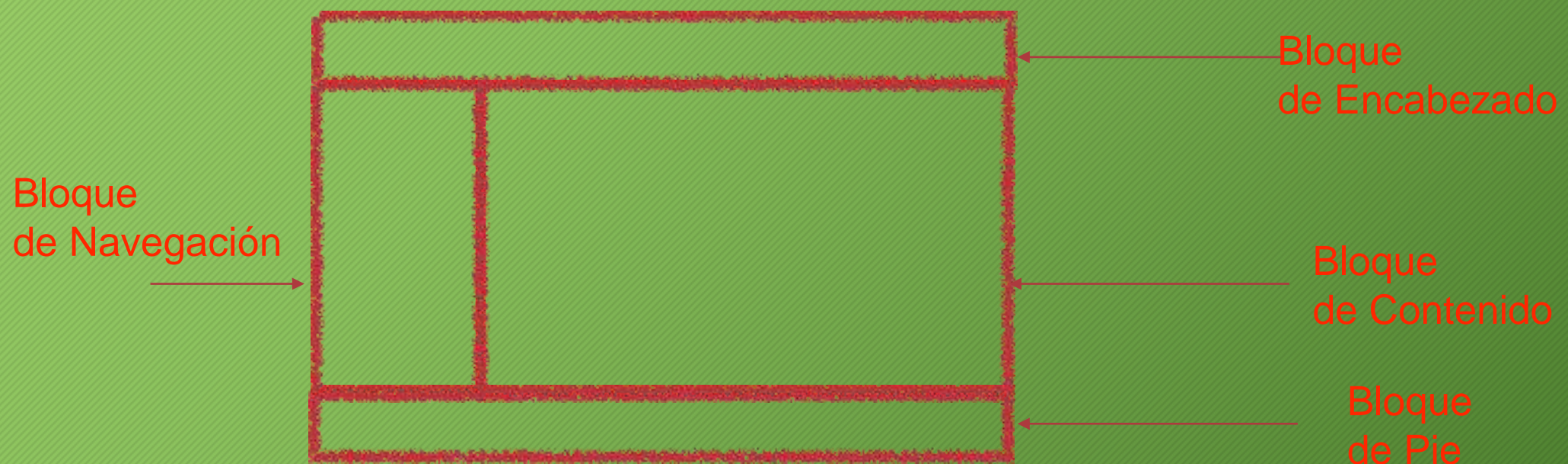
S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Estructura: Maquetación web

Maquetación web: disposición de los bloques de elementos dentro del espacio de la ventana del navegador.

La guía de estilo deberá reflejar todos los diseños posibles indicando en todos los casos información sobre:



S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Estructura: Maquetación web

Encabezado:

- tamaño que ocupará (píxeles o en porcentaje)
- ubicación
- disposición (horizontal o vertical)
- dónde se ubicará cada uno de sus elementos
- si estará dividida en secciones distintas y su distribución
- cómo se dispondrán los enlaces dentro de cada zona de navegación y su tamaño.

Zona de contenido:

- tamaño
- ubicación
- dónde se colocará el título y lo que ocupará dentro de la zona de contenido
- si hay cuadros de contenidos secundarios (tamaño, posición y funcionamiento, si estarán visibles o se mostrarán al pasar el ratón por alguna zona concreta)

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

Estructura: Maquetación web

Elementos del pie:

- tamaño que ocupará (píxeles o en porcentaje)
- distribución de los elementos del pie

Submenús de navegación:

- tamaño
- ubicación

También se deberán reflejar los huecos que se quieran dejar a propósito.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

2. Guías de estilo

En los siguientes enlaces, se muestra que elementos son los importantes a la hora de crear una guía de estilo.

<https://blog.fromdoppler.com/como-crear-tu-sitio-web/>

<https://laurafolgado.es/guia-de-estilos-web-presentacion-para-diseno-de-interfaces-web/>

.

S3. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

3. Aplicaciones para el desarrollo web

