

# UNIDAD 1: PRINCIPIOS Y PLANIFICACIÓN DISEÑO WEB

**2º DAW**  
**CURSO 2023/2024**

**Mari Cruz Gómez García**

## ÍNDICE

### 1. ¿Qué es el diseño de interfaces web?

- Recomendaciones

### 2. Diseño web

- Normas y estilo de diseño
- Color
- Contraste colores
- Botones
- Sistema de tamaños
- Experiencia de usuario

### 3. Principios de diseño

# 1. ¿Qué es el diseño de interfaces web?

Interfaz web es el nombre que se utiliza para referirse a la **estructura diseñada en cualquier aplicación web y que le permite al usuario acceder a los contenidos de dicha web cuando esté navegando**.

También se puede designar como **interfaz de usuario** o por sus siglas en inglés como **GUI (graphical user interface)**.

La interfaz utiliza un conjunto de:

- componentes visuales (imagen o texto),
- interactivos (botones, casillas, cuadro de desplazamiento, controles) y
- de diseño para representar la información y acciones disponibles.

Su principal uso consiste en proporcionar un entorno visual sencillo para permitir la comunicación con el sistema operativo de un ordenador o dispositivo móvil.

# 1. ¿Qué es el diseño de interfaces web?

**Menos es más** es la máxima que podríamos aplicar a la hora de diseñar una interfaz de usuario.

Esto no quiere decir que no podamos hacer una propuesta compleja y arriesgada pero es importantísimo siempre pensar en el usuario y que su experiencia de uso sea amigable e intuitiva, por eso la usabilidad es la clave de un buen diseño de interfaces web.

Una buena interfaz de usuario debería explicarse por sí misma y que de forma natural vaya guiando al usuario en el camino que deseamos, sea cuál sea el objetivo que nos hayamos marcado, debemos diseñar una interfaz que sea tan fácil de usar, que la experiencia de uso sea agradable a la vez que eficiente.

¿Cómo conseguimos esto? Situando al usuario desde el principio en el centro de nuestro diseño y siguiendo estas recomendaciones.

## 1. 1. Recomendaciones

### **1-Claridad:**

Los elementos de diseño deben ser claros, estar distribuidos de forma clara y que su organización sea natural para el usuario. Algunos elementos básicos que suelen incluir la mayoría de interfaces web son los menús de navegación, las ventanas, el contenido gráfico, el cursor, sonidos y en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el ser humano y la computadora.

### **2-Simpleza:**

Se deben buscar referentes próximos al usuario para que pueda decodificarlos a simple vista. Elementos con los que esté familiarizado y le resulte cómodo relacionarse.

## 1. 1. Recomendaciones

### **3-Flexibilidad:**

Los diferentes componentes deben estar organizados sí, pero al mismo tiempo ser flexibles para adaptarse a las diferentes experiencias de uso y situaciones que puedan surgir durante la navegación sin perder la estructura clara.

### **4-Funcionalidad:**

Nunca hay que perder de vista el objetivo con el que se esté diseñando la interfaz para crear y distribuir los diferentes elementos en vistas de la consecución de dicho objetivo.

Además, desde el principio se debe considerar si se quiere o no, optimizar la web para diferentes dispositivos (PC, tablets, smartphones, etc.); lo que es altamente recomendable. Ajustar una web para su correcta visualización en diferentes pantallas, evitará la constante adaptación de componentes y ajustes individuales en un futuro.

## 2. Diseño web: Normas y estilo de diseño

- Haz que las cosas que no están relacionadas estén muy separadas entre si.  
Es decir que haya mucho espacio en blanco. Y luego ya veremos si los juntas un poco.
- Los diseños no tienen que ocupar el 100% de la pantalla ya que en pantallas muy grandes queda mal.
- Haz que las cosas estén alineadas a una recta imaginaria que va de arriba a abajo.
- Resalta lo importante.
- Evita usar label o captions.  
Si ves "ventas@persianas.com" ya sabes que es un correo, no hace falta indicar que es el correo.  
Pero si usas un label que forme parte de una frase. "3 en stock" en vez de "Stock:3". Y aun así, si las usas, que estén desenfatzadas
- Los títulos <h1> no tienen por qué destacar . <h1> es para que el buscador sepa que eso es importante.

## 2. Diseño web: Normas y estilo de diseño

- Las esquinas cuadradas indican seriedad.  
Las Esquinas muy muy redondeadas son muy informales.(border-radius)
- Para enfatizar en vez de un mayor tamaño de letra, usa negrita.  
Pero para desenfatzar, una un color le letra gris en vez del negro del texto.
- Nunca usar un carrusel. <https://shouldiuseacarousel.com/>

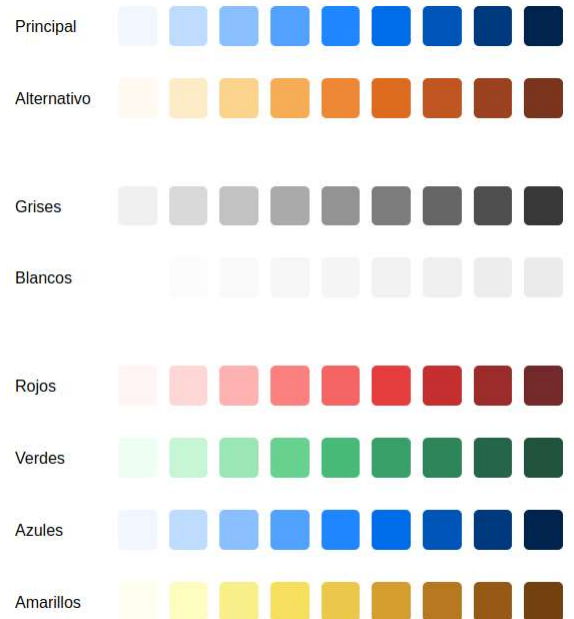
## 2. Diseño web: Color

Los colores de pueden definir en CSS con formato RGB o HSL.

→ Ver documento color HSL

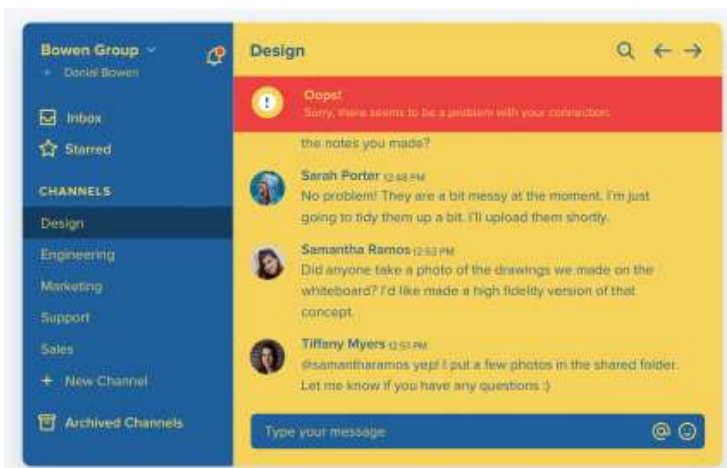
→ Ver enlace convertidor de RGB a HSL

Necesitas muchos colores:

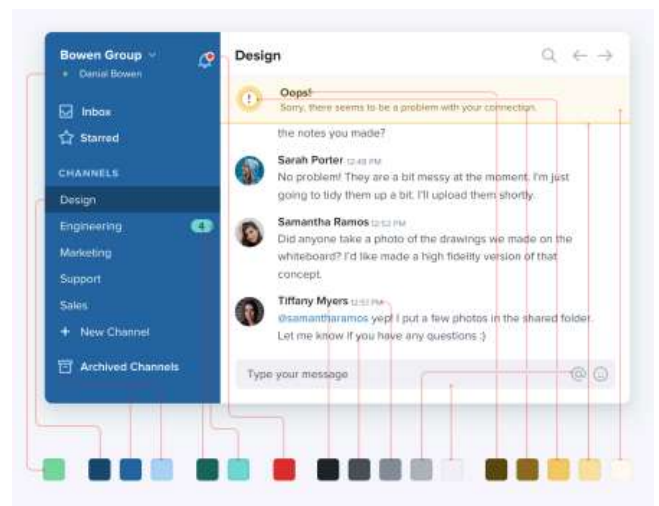


## 2. Diseño web: Color

Pero no para hacer cosas así:



Sino para hacer cosas así:



## 2. Diseño web: Color

La gama de blancos y grises la usas para hacer las cosas muy claras u oscuras.

La gama del color principal obviamente la usas para casi todo, mientras que la gama del color alternativo la usas para destacar algo.

Por último, los colores rojo, verde, amarillo, etc, son para cosas concretas que necesitan ese color. Por ejemplo para avisar del borrado de algo usar el rojo.

Para crear variaciones de un color usa:

- Data Viz Color Palette Generator (for Charts & Dashboards)
- Color Scheme Generator: Mi generador
- Palette App
- Paletas de colores de Tailwind CSS
- Rojos
- Azules
- Verdes
- Rosas
- Amarillos
- Morados

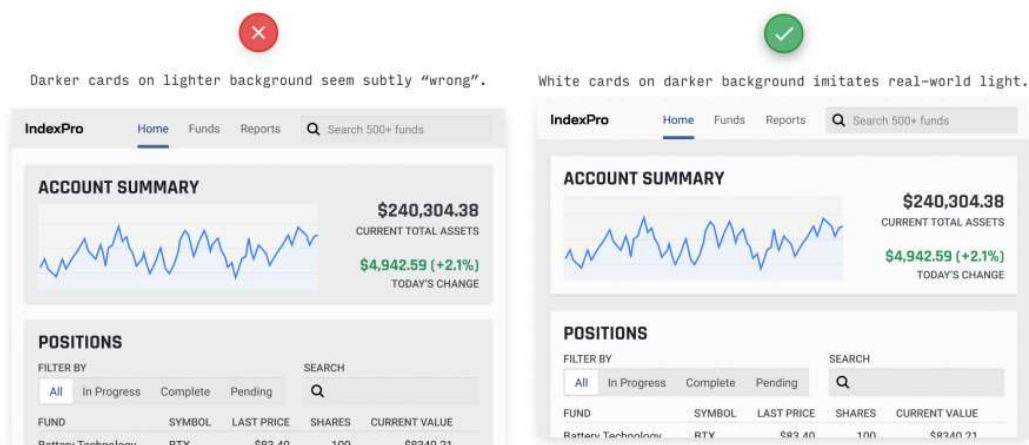
Para crear el color alternativo usa:

- Color Scheme Designer 3

## 2. Diseño web: Color

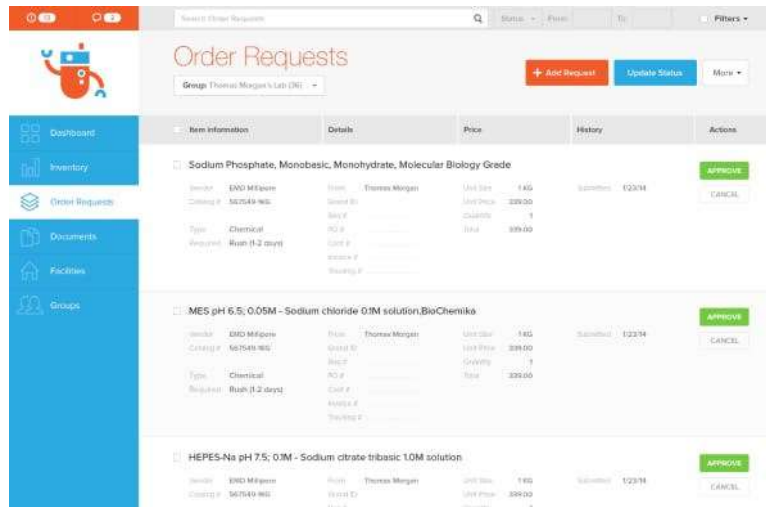
### La luz viene del cielo:

Las cosas que están "encima" debe ser más claras que las que están abajo.



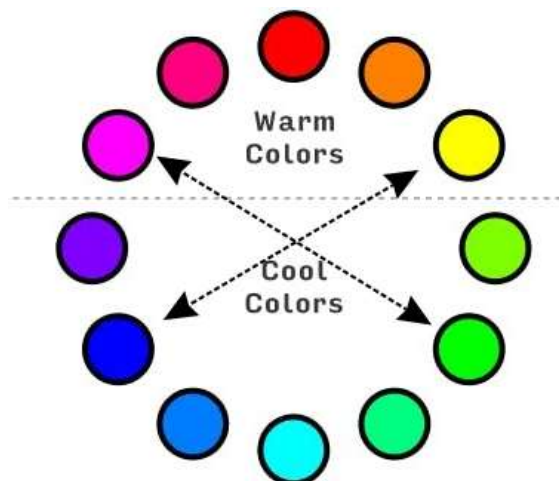
## 2. Diseño web: Contraste de colores

Al hacer un interfaz de usuario, jugar con dos colores que hagan contraste.



## 2. Diseño web: Contraste de colores

En la siguiente imagen se pueden ver la rueda de colores que hacen contraste y se pueden generar en Paletton - The Color Scheme Designer





# 2. Diseño web: Botones

- Los botones tienen 2 características:
- **Importancia:** Es si queremos o no que el usuario pulse ahí.  
A mayor importancia es que queremos que mas veces pulse en ese botón.
  - **Función:** Es para decir al usuario que tipo de acción está realizando.  
Por ejemplo , la función "Peligrosa" es roja y nos quiere decir que tengamos cuidado al pulsar ahí.

tenemos cuidado al pulsar ahí

	Importancia		
Función	Primaria	Secundaria	Terciaria
Normal	Mas información	Mas información	Mas información
Alternativa	Mas información	Mas información	Mas información
Peligrosa	Mas información	Mas información	Mas información

La diferencia entre normal y peligrosa está clara, pero la diferencia entre normal y alternativa es una cuestión de estética, para resaltar un tipo sobre otro pero los dos son similares.

# 2. Diseño web: Botones

¿Cómo serían los siguientes botones?

- Pagar carrito:
- Cancelar pago:
- Actualizar a la nueva versión de Windows:
- Mantener tu versión de Windows:
- Donar 20€ a Wikipedia:
- Donar 5€ a Wikipedia:

La diferencia entre normal y peligrosa está clara, pero la diferencia entre normal y alternativa es una cuestión de estética, para resaltar un tipo sobre otro pero los dos son similares.



## 2. Diseño web: Botones

¿Cómo serían los siguientes botones?

**Pagar carrito:** Primaria Normal . Queremos que pulse ahí y es una acción normal

**Cancelar pago:** Terciaria Normal . Nunca queremos que pulse ahí y es una acción normal

**Actualizar a la nueva versión de Windows:** Primaria Peligrosa . Queremos que pulse ahí y es una acción peligrosa

**Mantener tu versión de Windows:** Secundaria Normal . No queremos que pulse ahí y es una acción normal

**Donar 20€ a Wikipedia:** Primaria Normal . Queremos que pulse ahí y es una acción normal

**Donar 5€ a Wikipedia:** Secundaria Normal . No queremos que pulse ahí y es una acción normal

La diferencia entre normal y peligrosa está clara, pero la diferencia entre normal y alternativa es una cuestión de estética, para resaltar un tipo sobre otro pero los dos son similares.

## 2. Diseño web: Sistema de tamaños

Al igual que en los colores nos ceñimos a un conjunto limitado de colores, se debe hacer lo mismo con los tamaños de márgenes, fuentes, etc.

**Padding o Margin:**

0px, 4px, 8px, 12px, 16px, 20px, 24px, 32px, 40px, 48px, 64px, 80px, 96px, 128px, 160px, 192px, 224px, 256px, 320px, 480px, 640px

**Tamaño de fuente:**

12px, 14px, 16px, 18px, 20px, 24px, 30px, 36px, 48px, 64px

**Border radius:**

0px, 2px, 4px, 6px, 8px, 16px

Obviamente se puede elegir los tamaños que se deseen pero se tiene que tener en cuenta que a mayor tamaño , más debe ser el incremento entre uno y otro.

## 2. Diseño web: experiencia de usuario

La experiencia de usuario, también llamada user experience o simplemente UX, se define como el **conjunto de factores y elementos relacionados con el proceso de interacción de un usuario** respecto a un producto o servicio. A menudo, este concepto se aplica a la interacción con páginas web y aplicaciones.

- UX Myths: Mitos en la experiencia de usuario
- Reglas y principios de usabilidad: Cosas a tener en cuenta al diseñar un interfaz de usuario
- 5 ejemplos en los que la ley de Hick te ayuda a diseñar tu web: Minimiza el N° de opciones para el usuario
- Checklist Design: Lista de cosas a incluir en cada tipo de página.

La siguiente web está hecha para conseguir la peor experiencia de usuario posible:

- User Interface - A worst-practice UI experiment

## 3. Principios de diseño

“Aprende las reglas como un profesional para que puedas romperlas como un artista”, dijo Pablo Picasso, refiriéndose a las bases que han allanado el camino a los artistas desde hace siglos.

En pocas palabras, estos principios esenciales explican cómo usar los elementos de una composición (forma, color, valor, figura, textura y espacio) para crear efectos específicos y transmitir una intención.

Seguirlos no significa que una obra maestra será igual que otra. Por ejemplo, a pesar de que se basan en los mismo principios, la Mona Lisa de Leonardo da Vinci es muy diferente a la obra moderna, Balloon Dog de Jeff Koon.

## 3. Principios de diseño

### 1) EQUILIBRIO

Desde tu línea o punto central, mantén el peso visual distribuido equitativamente en tu página web. Ten cuidado con cada elemento que agregues, ya sea una imagen, un párrafo de texto o incluso un botón: cada elemento nuevo puede potencialmente alterar el equilibrio. Una manera fácil de tener las cosas organizadas, especialmente cuando tienes planeado mostrar bastante contenido en una sola página, es usar un diseño de cuadrícula

### 2) CONTRASTE

Piensa que elementos quieres resaltar. Diferencia el aspecto de estos elementos del resto de tu contenido jugando con el tipo de letra y el tamaño, agregando más espacio en blanco a su alrededor o usando una forma diferente.

Por encima de todo, el efecto dominante de contraste en el diseño web es el color.

## 3. Principios de diseño

### 3) ÉNFASIS

No todas las partes son igual de importantes. Algunas secciones son más decorativas, mientras que otras son claramente prácticas, ya que ayudarán a tus visitantes a alcanzar los objetivos que se les asignó. Este es generalmente el caso de tus **“Llamadas a la Acción o CTA”** (*‘Call-to-Action’* por sus siglas en inglés). Las CTA son frases cortas (“Reservar”, “Compra ahora”, “Suscríbete aquí”, etc.)

Una idea es el cambio de fuentes y colores para que destaquen.

Otra, dejar un espacio en blanco alrededor de tu botón CTA para asegurarte que las personas puedan ubicarlo fácilmente.

Por último, una buena adición es fijarlo a la pantalla, es decir, cuando el visitante se desplaza por la página web, el CTA siempre permanecerá en la pantalla, listo para interactuar.