

¿Qué es el diseño de interfaces 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 gui

Utiliza un conjunto de

Componentes visuales
Interactivos
Diseño

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

Menos es más, una buena interfaz de usuario debería explicarse por sí misma y que de forma natural vaya guiando al usuario en el camino que deseamos

1-Claridad:

Los elementos de diseño deben ser claros, estar distribuidos de forma clara y que su organización sea natural para el usuario.

2-Simpleza:

Se deben buscar referentes próximos al usuario para que pueda decodificarlos a simple

3-Flexibilidad:

Los diferentes componentes deben estar organizados sí, pero al mismo tiempo ser flexibles para adaptarse a las diferentes experiencias de uso

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.

2. Diseño web: Normas y estilo de Diseño

Separa las cosas no relacionadas entre si
No ocupar toda la pantalla
Alinear y simetría
Resaltar importante
No label o caption
H1 es para que el buscador sepa que es importante

Esquinas cuadradas seriedad
Mayor tamaño letra y negrita
Desenfocar un color gris
No carrusel

Gama blancos y grises hacer cosas claras u oscuras
Gama de color principal para casi todo gama de color alternativo para destacar

La luz viene del cielo:
Las cosas que están "encima" debe ser más claras que las que están abajo.

| | 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 |

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.

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

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

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.

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

1. Unidades de medida

Absolutas.

- in, pulgadas (1in = 96px = 2.54cm).
- cm, centímetros.
- mm, milímetros.
- pt, puntos (1pt = 1/72 of 1in).
- pc, picas (1pc = 12 pt)

La mayoría de estos valores son más útiles cuando se usan en una salida en formato impreso

Relativas.

Está referenciado respecto a otro valor.

- em, relativa respecto del tamaño de letra del elemento.
- ex, relativa respecto de la altura de la letra x ("equis minúscula") del tipo y tamaño de letra del elemento.
- px, (píxel) relativa respecto de la resolución de la pantalla.
- % porcentaje. Con respecto al contenedor, muy usado alto y ancho

La diferencia entre las unidades porcentuales expresadas con “%” (width:100%) y las viewport-units (width:100vw) es que las primeras heredan los valores de su elemento padre, y las segundas siempre heredan los valores del bloque inicial o ventana gráfica.

En general, se recomienda el uso de unidades relativas

1vw es la centésima parte de la anchura del viewport del dispositivo, de modo que 100vw sería la anchura total. 1vh sería la centésima parte de la altura del viewport. viewport es el espacio que el dispositivo emula tener, no la resolución real en píxeles que tiene la pantalla.

El nombre en inglés del color

- En hexadecimal
- Rgb o rgba (el cuarto parámetro es un valor entre 0 o 1 que especifica la transparencia)
- Hsl o hsla (color, saturación y brillo)

Sistema RGB (255,255,255)

RGBA rgba(255, 125, 0, 0.5);

El cuarto valor es un número entre 0 y 1. Por ejemplo 0 sería totalmente transparente, 1 sería totalmente opaco

Canal HSL

El círculo de colores

H tono

S saturación

L Luminosidad

HSLA igual pero la a es Alpha si es opaco o no de 0 a 1