



Diseño de Interfaces Web

UD – 1

Planificación de Interfaces Gráficas

Contenidos



Accesibilidad

ÍNDICE

Introducción.....	3
¿Qué es una interfaz web?.....	3
Experiencia de usuario.....	5
Diseño Centrado en el Usuario.....	6
<i>Herramientas.....</i>	<i>7</i>
Normas y estilos de diseño.....	9

1. INTRODUCCIÓN

La función de los **profesionales del diseño de interfaces** web es hacer esta tecnología :

Amigable - Satisfactoria- Fácil de usar

Es precisamente la experiencia usando un producto, cómo éste es capaz de resolver nuestras necesidades y objetivos de forma eficiente y fluida, la que determinará su aceptación social y su diferenciación entre competidores.

A lo largo del curso veremos lo que entendemos como interfaz de usuario, qué es lo que buscamos cuando creamos una y cómo sería su proceso de creación.

2. ¿QUÉ ES UNA INTERFAZ WEB?

La **interfaz de usuario (User Interface - UI)** es lo que permite que la interacción entre persona y ordenador ocurra. Es decir, la interfaz permite:

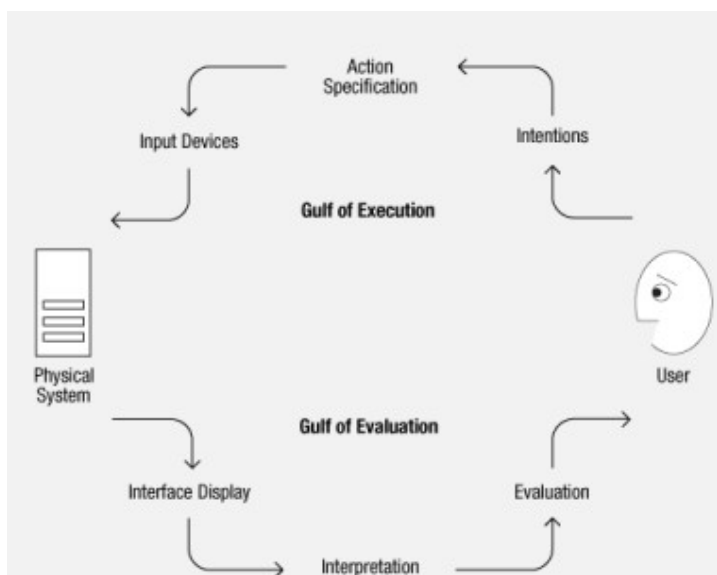
- *Que la persona pueda controlar efectivamente las acciones de la máquina.*
- *Que la persona reciba respuestas de la máquina que le permitan saber si la interacción es correcta y cómo seguir actuando.*

Por lo tanto, el diseñador de la interfaz se tiene que asegurar de que el proceso de interacción se puede efectuar de manera fácil e intuitiva y que la persona que lo usa puede acceder a la información o ejecutar las acciones que desea, de la manera más simple posible.

Cuando diseñamos cualquier interfaz de usuario, lo que estamos haciendo es modelar, delimitar y conducir la interacción del usuario, determinando de qué opciones dispondrá el usuario en cada momento y cómo responderá el producto a cada una de sus acciones.

Si atendemos al **modelo propuesto por Norman** en su libro "*La psicología de los objetos cotidianos*", podemos considerar la interacción como un proceso iterativo y cíclico, divisible en **3 etapas principales**:

- | | | |
|------------------------------|---|--|
| 1. Formulación del objetivo: | → | ¿Qué quiere lograr el usuario ? |
| 2. Ejecución: | → | ¿Qué hace el usuario? |
| 3. Evaluación: | → | El usuario compara qué ha ocurrido con qué quería que ocurriera tras su acción |



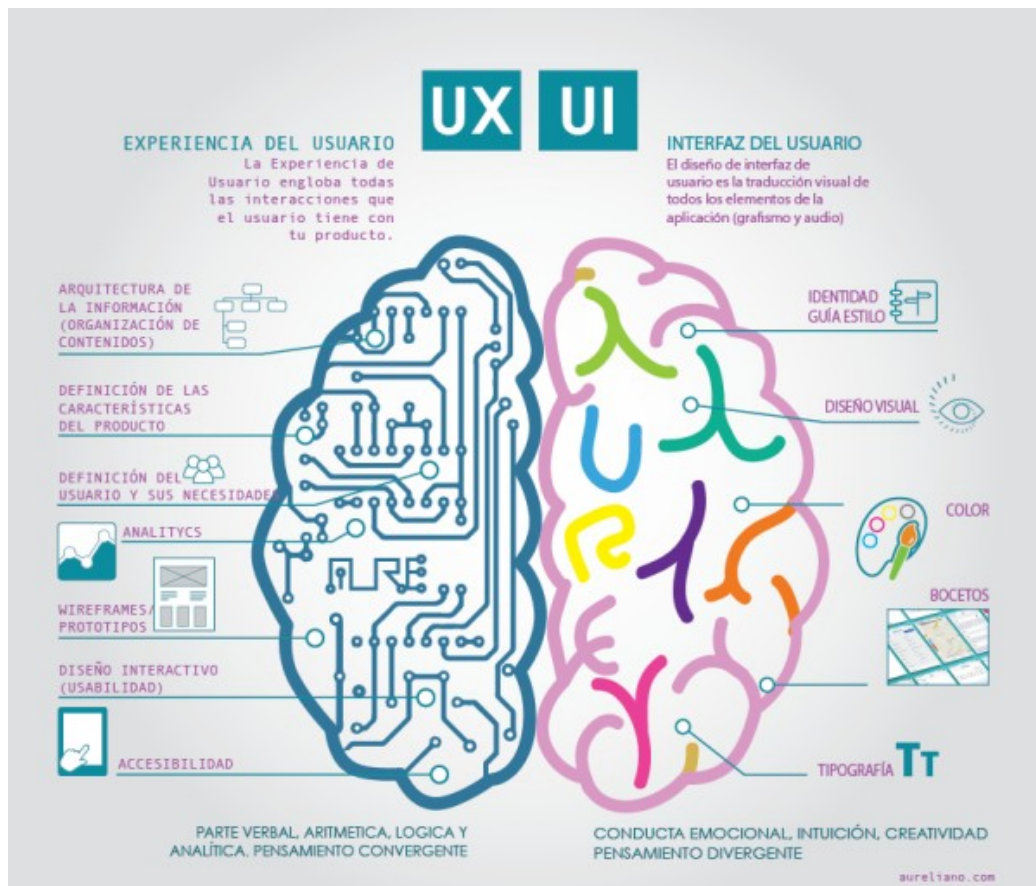
Lo interesante de este modelo es que nos permite identificar en qué momentos se pueden producir problemas de uso. Estos problemas o brechas en la interacción (*interaction gulfs*) son básicamente dos:

- La **brecha en la ejecución** se produce cuando el usuario no es capaz de relacionar qué pretende lograr y cómo llevar a cabo la acción con las opciones que le ofrece el sistema.
- La **brecha en la evaluación**, en cambio, se produce cuando el usuario no es capaz de interpretar la respuesta del sistema tras una acción o cuando esta respuesta no se corresponde con la que esperaba.



*El aspecto relevante que determinará los criterios de diseño de interfaces web será conocer su objetivo y, por tanto, el tipo de público al que va dirigido; es lo que se denomina **diseño centrado en el usuario**. Esta información determinará en gran medida la apariencia del sitio web, no sólo con los contenidos a incluir, sino también los colores, la tipografía, las imágenes y los elementos interactivos que formarán parte y, en definitiva, la organización de los diferentes elementos.*

3. EXPERIENCIA DE USUARIO.



La **experiencia del usuario** es una filosofía de diseño que tiene por objetivo la creación de interfaces que resuelven necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo así una mayor satisfacción de los mismos, así como también una mejor experiencia de uso con el mínimo esfuerzo.

¿Cuál es la diferencia entre UX vs UI?

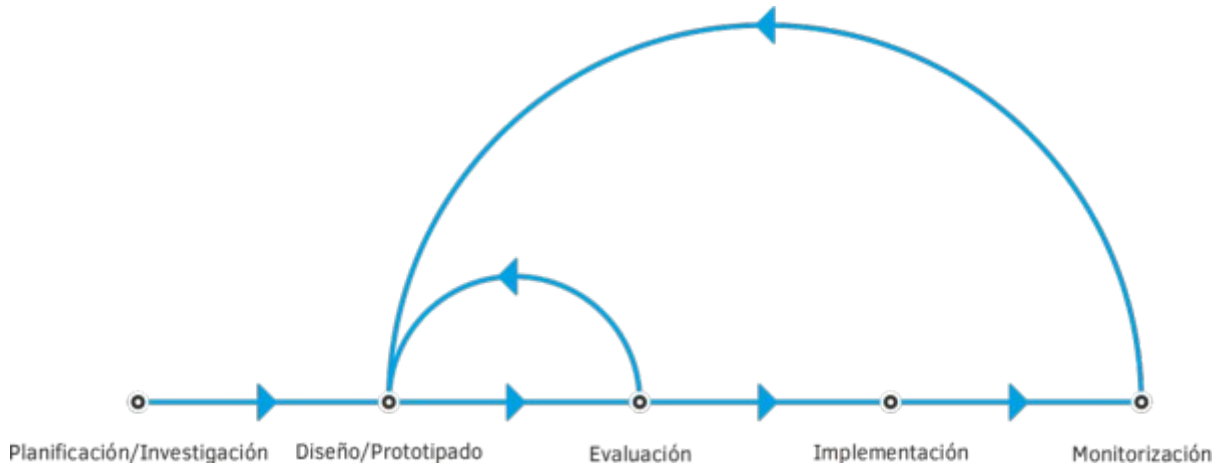
Al principio ver la diferencia puede resultar complicado, pero de manera sencilla:

- **El diseñador de la experiencia de usuario** → Se encarga de valorar el sitio web, aplicación o sistema, en base a la facilidad de navegar a través de éste. Es la persona que se encarga de conocer las necesidades de los usuarios y alinearlos con los objetivos del negocio, teniendo muy presente las limitaciones técnicas. **Es como un psicólogo que busca todas las opciones posibles para facilitar la vida del usuario, incorporando mejores tecnologías de interacción, flujos de navegación, distribución de los elementos, la arquitectura de la información y posibles escenarios.**
- **El diseñador de la interfaz de usuario** → Se encarga de conseguir un diseño atractivo centrándose en la creación de la interfaz: los colores, degradados, tipografías, layouts, es decir, el diseño visual en general.

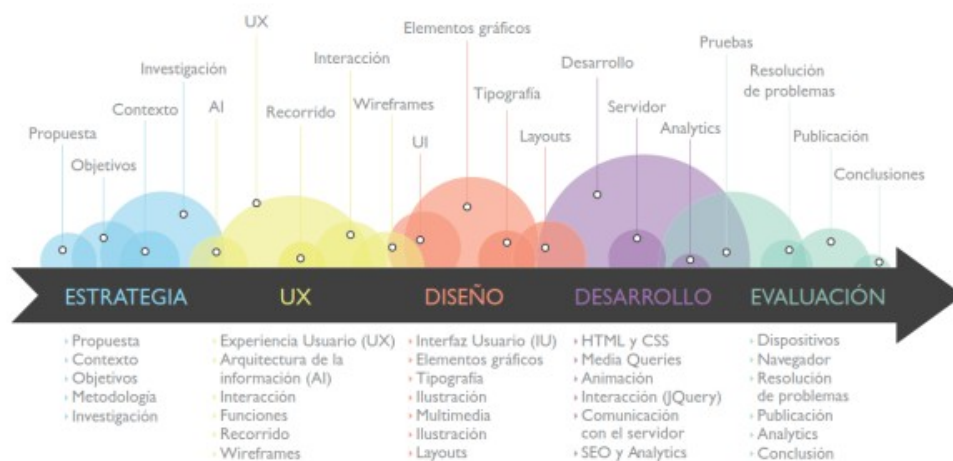
4. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO.

Una vez tenemos claro el objetivo que perseguimos, experiencias de usuario plenas y satisfactorias, la siguiente pregunta lógica es plantearnos el procedimiento con el que vamos a alcanzar ese objetivo.

El **Diseño Centrado en el Usuario (DCU) / User-Centered Design (UCD)** hace referencia a una filosofía del diseño basada en la información acerca de la audiencia objetiva del producto. La principal diferencia frente a otros enfoques es que su proceso no es secuencial o lineal, sino que presenta ciclos en los que iterativamente se prueba el diseño y se optimiza hasta alcanzar el nivel de calidad requerido.



Otra manera de describir el proceso de diseño es teniendo en cuenta las actividades que se realizan en cada una de las diferentes fases como se muestra en la siguiente imagen:



4.1 Herramientas

Durante este proceso se suelen utilizar los siguientes documentos:

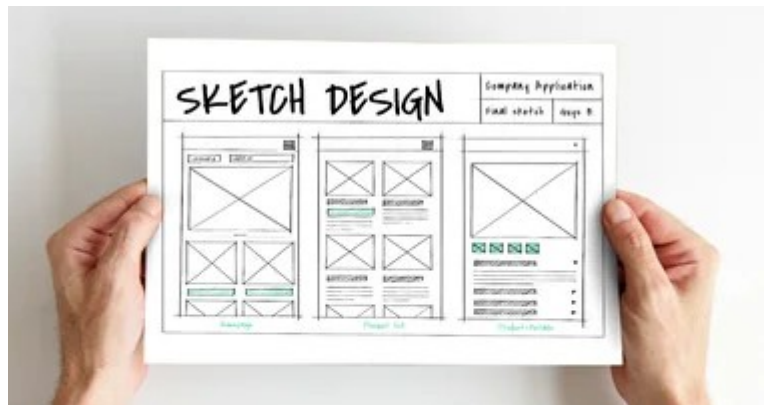
Sketch → Wireframe → Mockup → Prototype

BOCETO - *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.

Se suelen utilizar **herramientas** como las siguientes:

- **Papel y bolígrafo/lápiz**

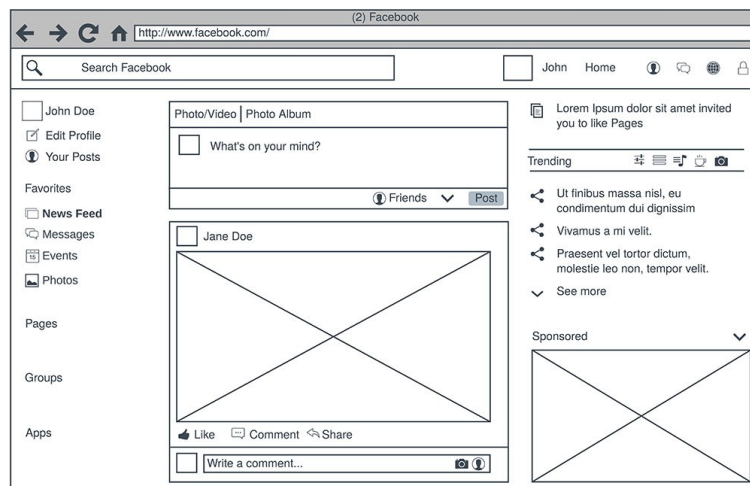


ESQUEMA DE PÁGINA - *wireframe*

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
- **Gliffy** → gliffy.com
- **Wireframe** → wireframe.cc
- **Figma** → figma.com



MAQUETA - *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.

Se suelen utilizar herramientas como las siguientes:

- **Balsamiq** → *balsamiq.com*
- **MockFlow** → *mockflow.com*



PROTOTIPO - *prototype*

El **prototipo** es la **representación más detallada** de la web y **dispone de interactividad** para comprobar el comportamiento y la experiencia de usuario. Es, por tanto, un diseño al más **alto detalle** y la última fase de conceptualización antes de la implementación web.

Por norma general, los colores, las tipografías, los iconos, y demás artefactos gráficos utilizados en el prototipo serán los que se utilicen en la página web.

Se suelen utilizar herramientas como las siguientes:

- **Proto.io** → *proto.io*
- **Sketch** → *sketch.com*
- **Adobe XD** → *adobe.com*

5. NORMAS Y ESTILOS 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 desenfaticadas
- Los **títulos <h1>** no tienen porque destacar ya que a veces no son importantes ya que es obvio el título. <h1> es para que el buscador sepa que eso es importante(**posicionamiento**).
- 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 desenfaticar, una un color le letra gris en vez del negro del texto.
- Nunca usar un carrusel → <https://shouldiuseacarousel.com/>