

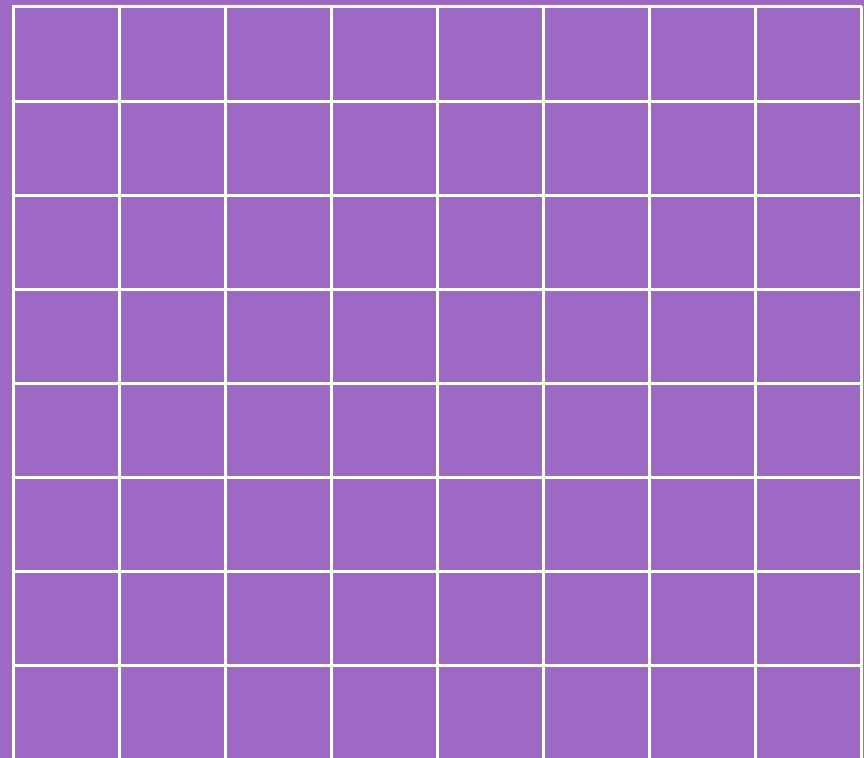


**Argentina
programa
4.0**

Introducción al Diseño Web

“Introducción a la Programación Web”

COMPONENTES DE UN SITIO WEB



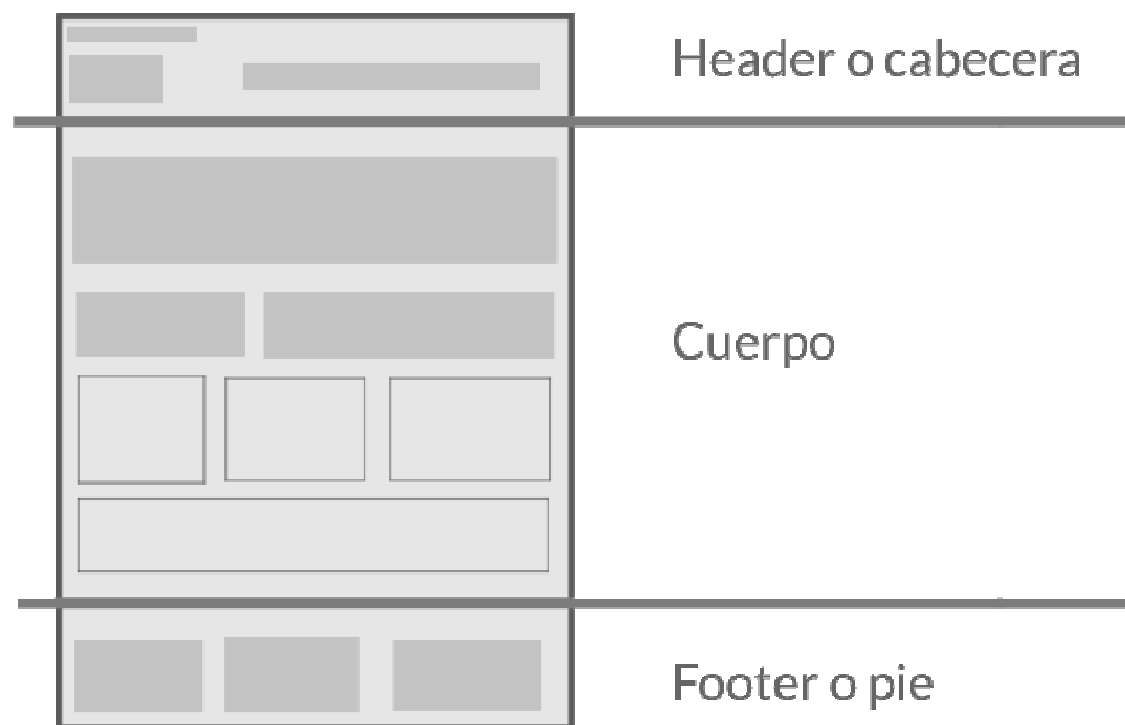
Componentes de un sitio web



Todas las páginas de la web se dividen o estructuran en 3 partes fundamentales:

- **Cabecera o header**
- **Cuerpo**
- **Pie o footer**





Componentes de un sitio web

Cabecera o header

La cabecera o header de una página web se sitúa en su parte superior y se muestra en todas las páginas del sitio.

Encontraremos varios elementos como:

- Menú
- Logo
- Datos de contacto
- Iconos de redes sociales



**Argentina
programa
4.0**



**Argentina
programa
4.0**

Componentes de un sitio web

Existen diferentes tipos de headers en función del *número de bloques* que lo conforman:

1. Cabecera de un solo bloque

En este tipo de cabecera el header solo dispone de un bloque. En estos casos comúnmente encontramos el menú y el logo.



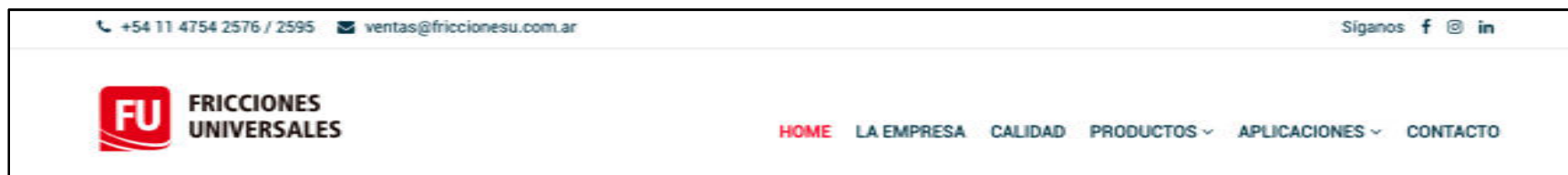
[HOME](#) [LA EMPRESA](#) [CALIDAD](#) [PRODUCTOS](#) [APLICACIONES](#) [CONTACTO](#)

Componentes de un sitio web

2. Cabecera de dos bloques

En este tipo de cabecera el header está formado por dos bloques. Uno principal, habitualmente más alto y situado más abajo. Uno secundario, más pequeño y habitualmente situado en la parte superior.

En el bloque principal, normalmente se sitúan logo, menú y barra de búsqueda (en caso de haber) y en el bloque secundario iconos de redes sociales, datos de contacto como email y teléfono e ítems de menú menos relevantes.



Componentes de un sitio web



Cuerpo

El cuerpo de la página se limita en la parte superior con el ***header o cabecera*** y en la parte inferior con el ***footer o pie***.

Cada página del sitio web tiene un contenido diferente, a diferencia del header y footer, cuyo contenido se repite en todas las páginas de la web.



Componentes de un sitio web



Pie o footer

El pie o footer es la parte inferior de una página web. Se sitúa bajo el ***cuero*** y su contenido se repite en todas las páginas del sitio web.

El pie o footer puede estar formado por uno o dos bloques:



Componentes de un sitio web


1. Bloque superior

Situado en la parte superior del footer y habitualmente con una altura mayor al de la barra inferior o créditos de la web.

En este bloque se suele poner información relevante como información de contacto, enlaces a información legal, enlaces a páginas de cuenta de usuario (en tiendas online), logos de certificados de seguridad o formas de pago, iconos redes sociales, etc.

Componentes de un sitio web



**FRICCIONES
UNIVERSALES**

📍 Cuenca 678, Villa Lynch, Partido de
San Martín, Buenos Aires, Argentina

☎ +54 11 4754 2576 / 2595

> Home

> La Empresa

> Calidad

> Productos

Materiales de fricción moldeados

Materiales de fricción tejidos

Materiales de fricción sinterizados

Desarrollos especiales

> Aplicaciones

Transporte

Petróleo y Gas

Minera

Construcción

Naval

Pesada

Agrícola

Energía Eólica

Elevadores


Ferrovial

Contáctenos

Nombre y Apellido

Mail

Mensaje

☐ No soy un robot 
reCAPTCHA
Privacidad - Condiciones

> ENVIAR



Componentes de un sitio web



2. Barra inferior / créditos web

Siempre será de menor altura que el bloque superior. En esta barra se suele poner el autor del diseño de la web y el copyright a nombre de la empresa. En algunos casos también se incluyen los iconos de redes sociales.

Componentes de un sitio web



**FRICCIONES
UNIVERSALES**

📍 Cuenca 678, Villa Lynch, Partido de
San Martín, Buenos Aires, Argentina

☎ +54 11 4754 2576 / 2595

> Home

> La Empresa

> Calidad

> Productos

 Materiales de fricción moldeados

 Materiales de fricción tejidos

 Materiales de fricción sinterizados

 Desarrollos especiales

> Aplicaciones

 Transporte

 Petróleo y Gas

 Minera

 Construcción

 Naval

 Pesada

 Agrícola

 Energía Eólica

 Elevadores

 Ferroviaria

Contáctenos

Nombre y Apellido

Mail

Mensaje

☐ No soy un robot

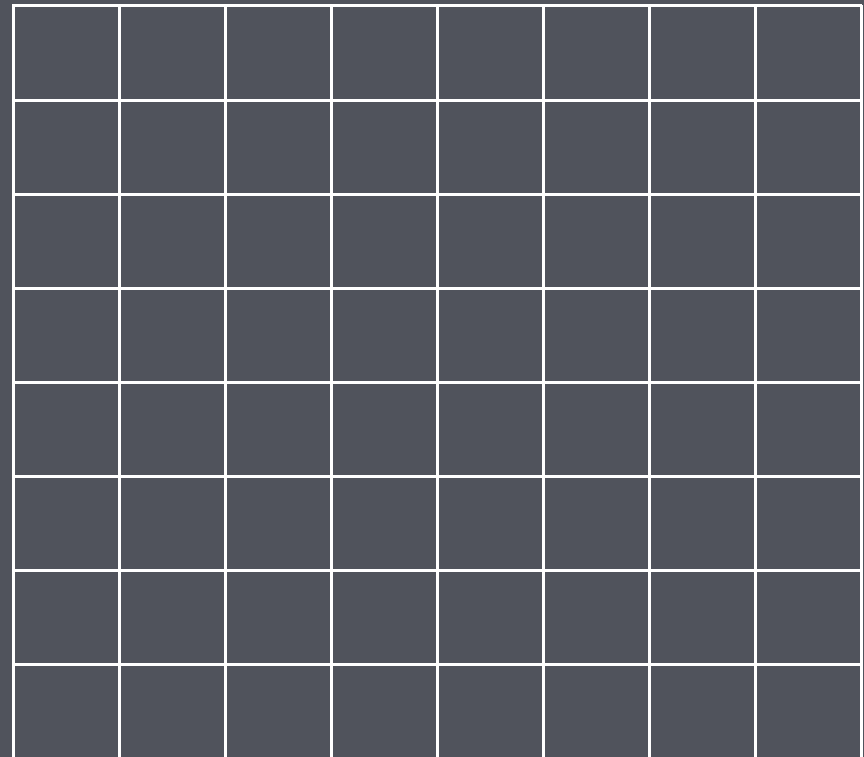

reCAPTCHA
Privacidad - Condiciones

» ENVIAR

Fricciones Universales S.A. Copyright © 2018. Todos los derechos reservados. Realizado por **think B** | diseño y comunicación



UX/UI



UX (User Experience)

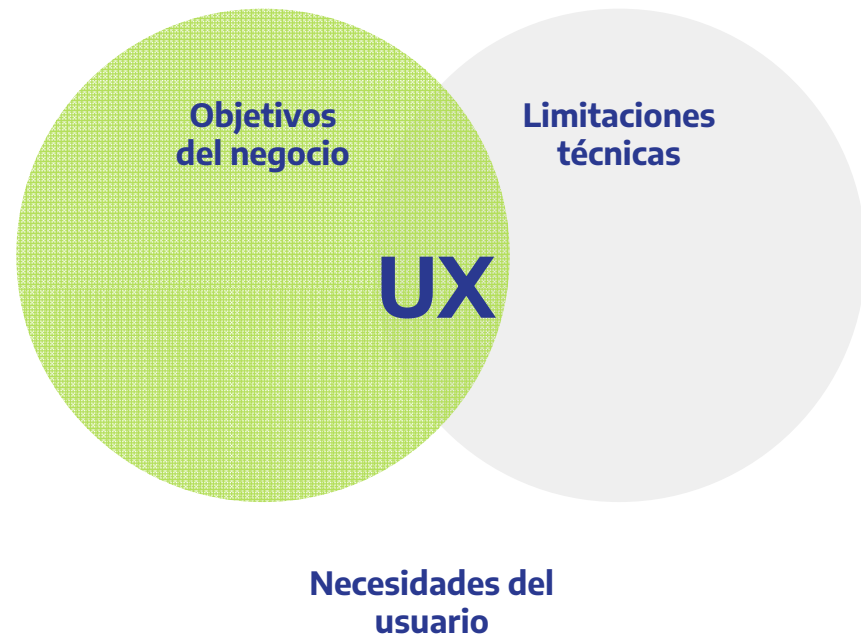


Qué le pasa a las personas **cuando interactúan** con productos y servicios digitales a lo largo del tiempo.



UX (User Experience)

Se basa en conocer las *necesidades de los usuarios* y alinearlos a los *objetivos del negocio* tomando también en cuenta las *limitaciones técnicas*.



¿Se puede diseñar la Experiencia de Usuario?



UI (User Interface)

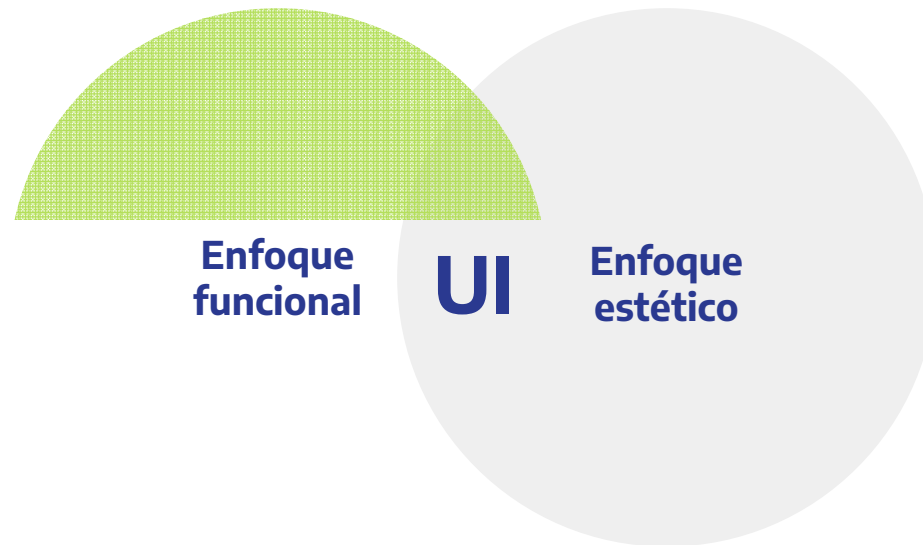
Es la disciplina que se enfoca en la **estructura y organización visual** de contenido para facilitar la legibilidad e interacción entre un usuario y un producto o sistema digital.

La interfaz de usuario debe ser:

- Usable
- Intuitiva
- Accesible

UI (User Interface)

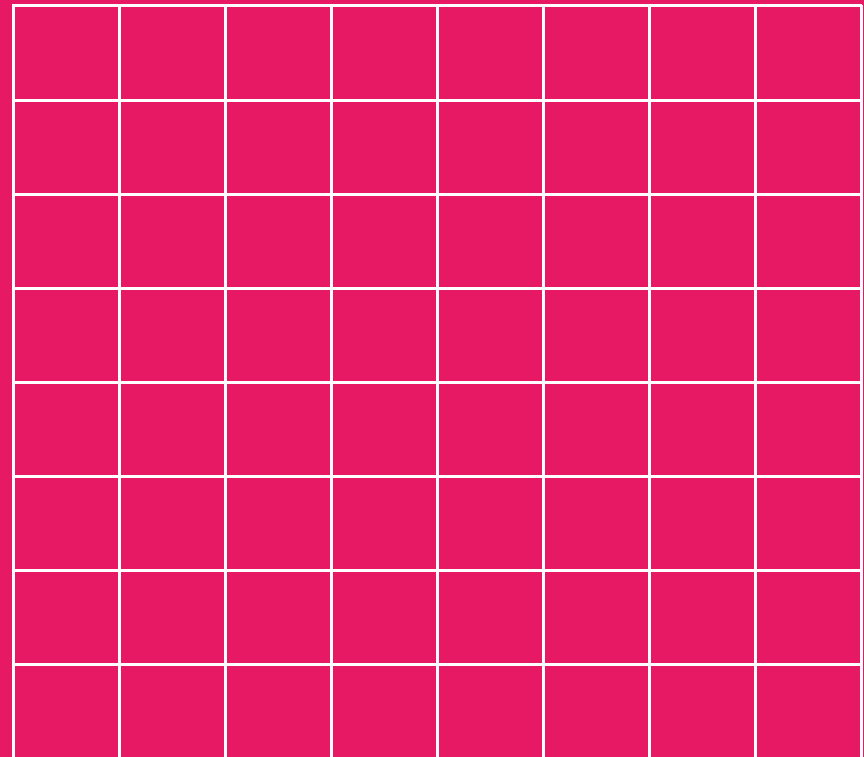
- Flujo
- Navegación
- Accesibilidad



- Colores
- Tipografías
- Formas



ALGUNOS CONCEPTOS



Arquitectura de la información



La arquitectura de la información es el arte y la disciplina responsable del **estudio, análisis, disposición, organización y estructuración de la información en espacios digitales**, y de la selección y presentación de los datos en los sistemas.

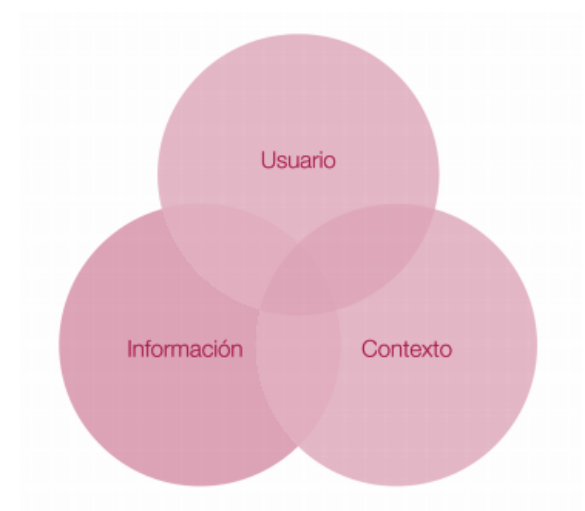
Se ocupa de estructurar la información para que las personas puedan encontrar lo que buscan, y comprender lo que encuentran.



Arquitectura de la información

Tiene una importancia fundamental para facilitar la comprensión de los sistemas por parte de las personas.

Es contextual: cada diseño de arquitectura depende del usuario y del ámbito en que se utilizará.



Arquitectura de la información



Se compone de dos fases:

- En la primera fase tenemos que organizar todos los datos posibles que la empresa y la audiencia nos puedan dar. Tenemos que recopilar información.
- En la segunda fase tenemos que saber cómo mostrar esta información para ese público en concreto.



Arquitectura de la información



Para ello necesitamos tener un inventario exacto de los contenidos a mostrar para poder estructurar toda la información. Tenemos que implementar un sistema de categorías para poder ir agrupando cada porción de la misma.



Arquitectura de la información

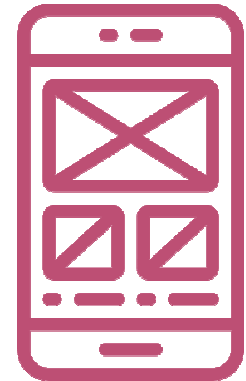


Una vez que tenemos toda la información agrupada, pasaremos a la fase de navegación. Tenemos que definir el sistema de navegación que ayude a navegar de una sección a otra: menús, botones, barras de desplazamiento o enlaces.



Wireframes

Es la representación esquemática de cada una de las pantallas de un producto digital.



Wireframes

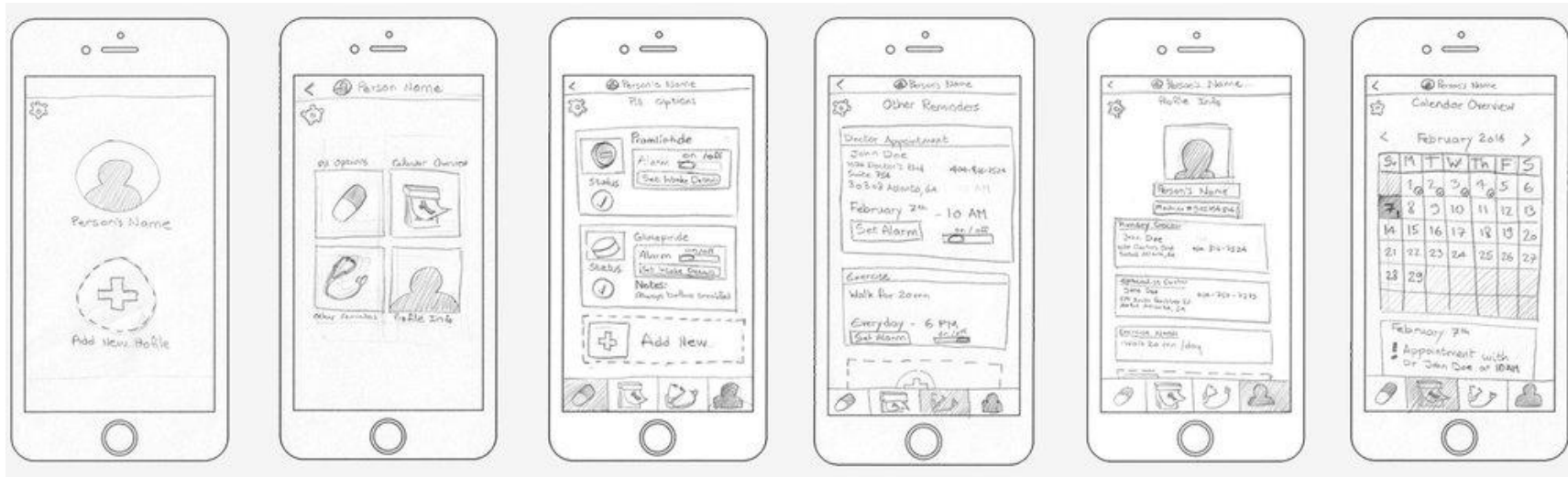


Es importante plasmar en un formato simple la estructura del sitio para no partir de cero a la hora de diseñar.

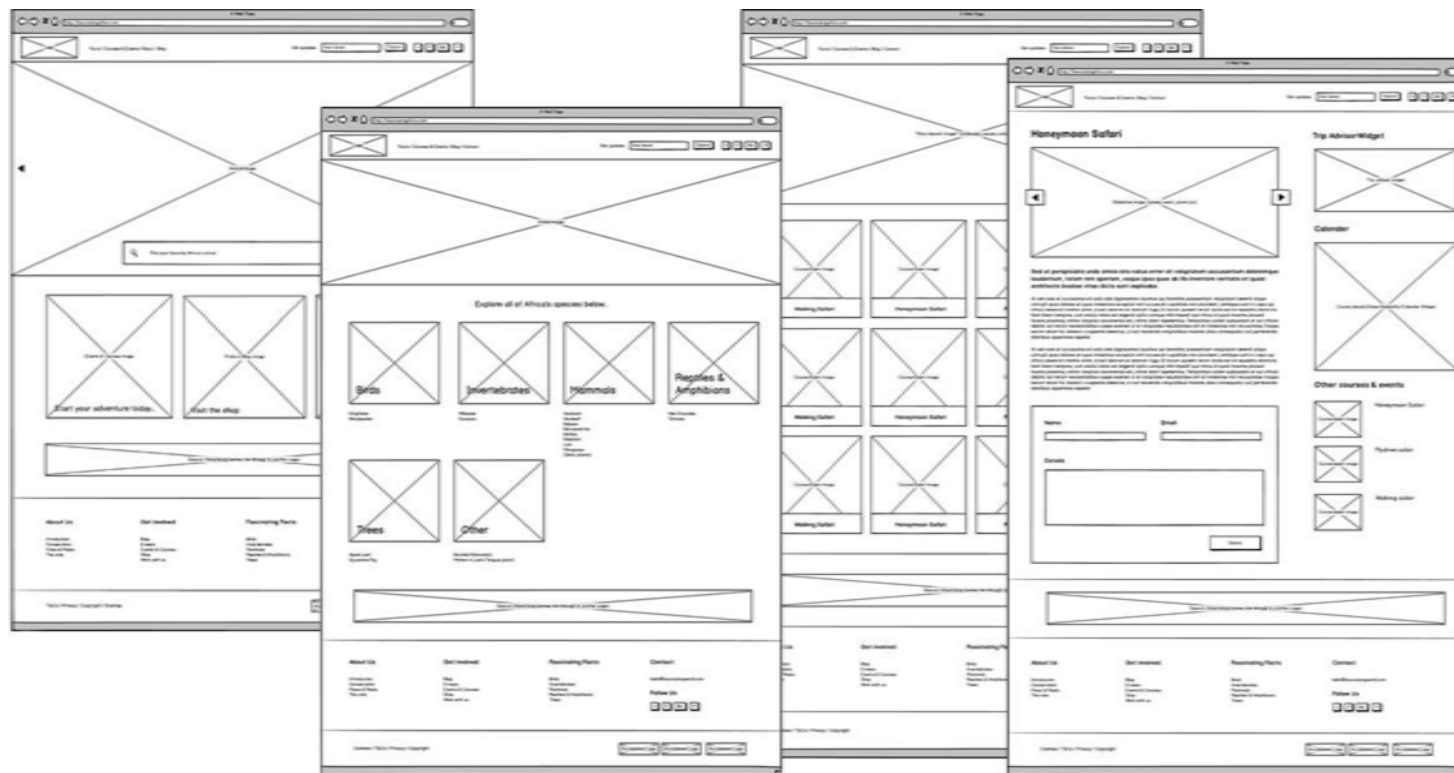
Debemos definir qué posición va a ocupar cada una de las partes del sitio en diferentes resoluciones y pantallas.



Wireframes



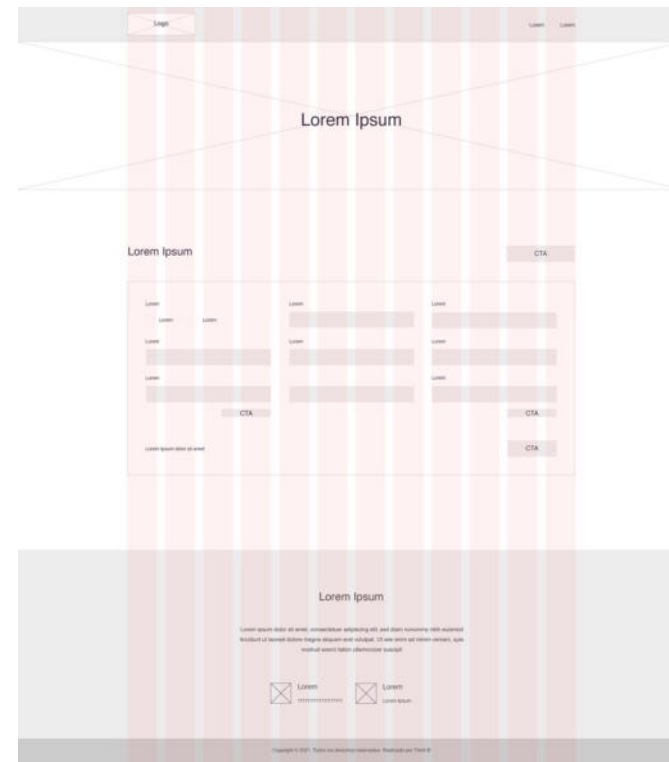
Wireframes



Wireframes



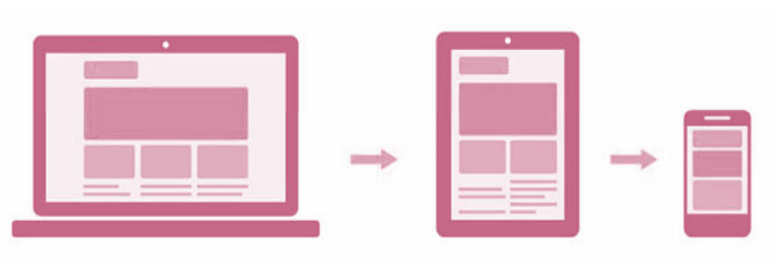
Wireframes



Responsive Design

El diseño web responsive o adaptativo es una técnica de diseño web que busca la correcta visualización de una misma página en distintos dispositivos.

Desde ordenadores de escritorio a tablets y móviles.



Responsive Design

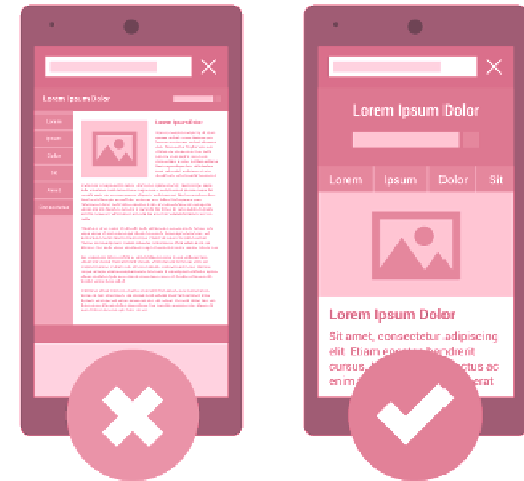


Se trata de redimensionar y colocar los elementos de la web de forma que se adapten al ancho de cada dispositivo permitiendo una correcta visualización y una mejor experiencia de usuario.



Mobile First

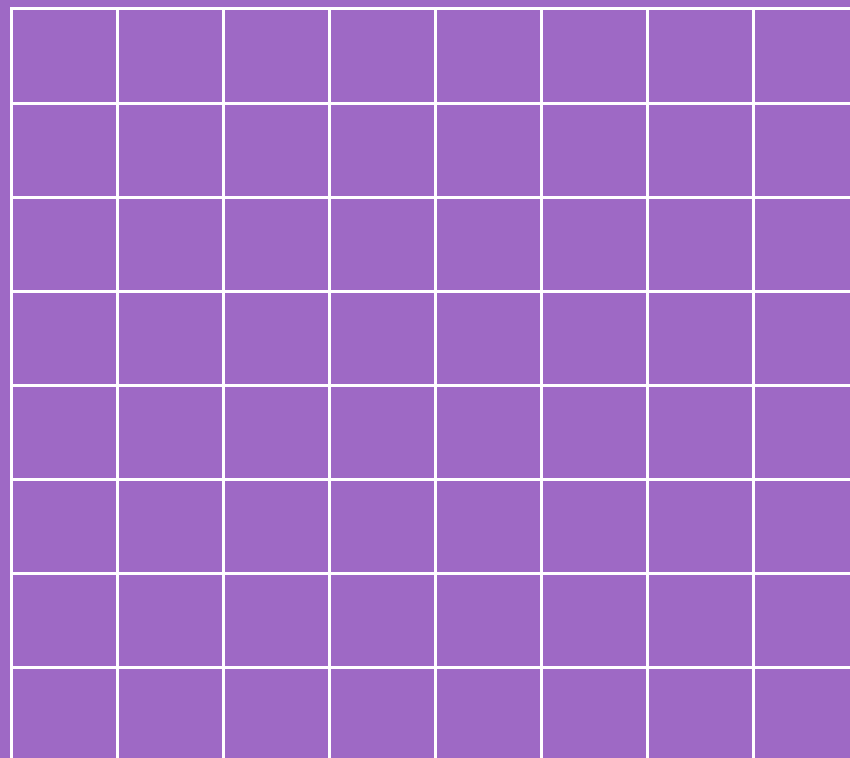
Es un método de diseño de interfaces donde se inicia el proceso pensando primero en cómo va a aplicar a dispositivos móviles y desde ahí hacer crecer el diseño para adaptarse a pantallas de mayor tamaño como tablet y desktop.

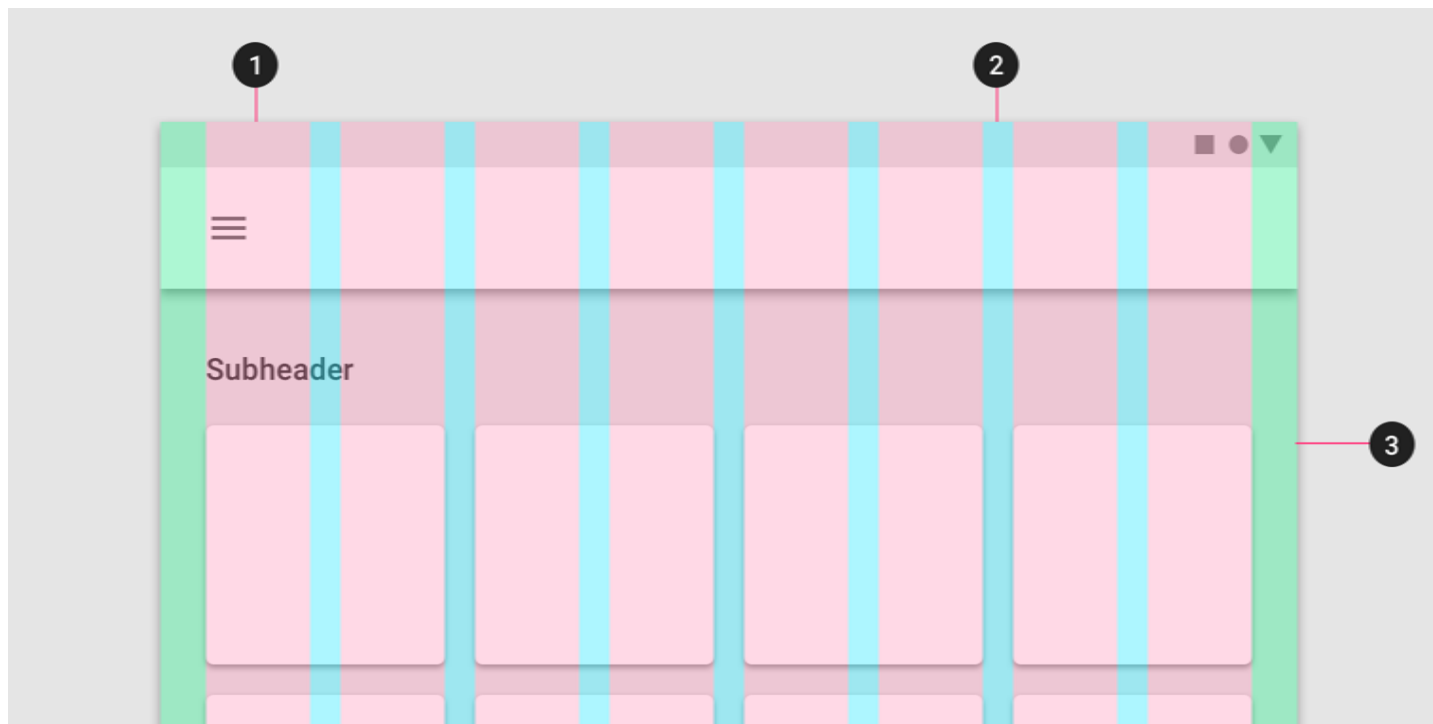




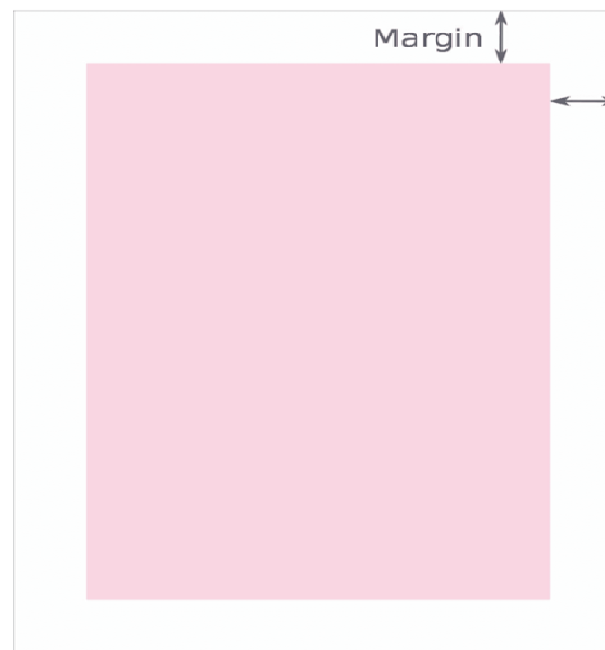
SISTEMAS DE GRILLAS

Los sistemas de grillas mejoran la calidad de nuestros diseños, tanto funcional como estéticamente.

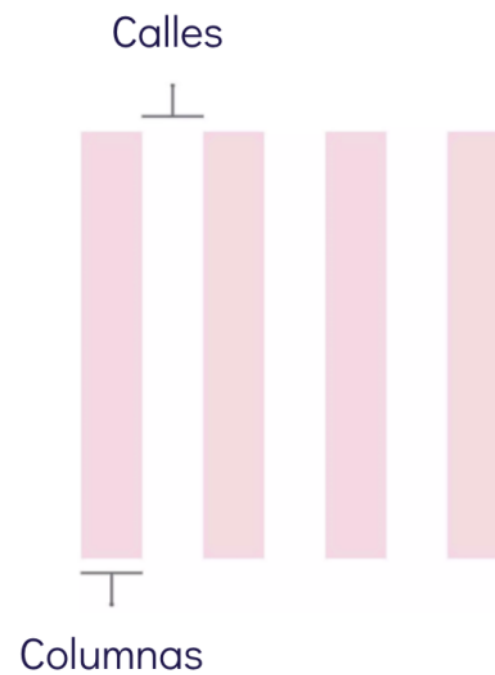




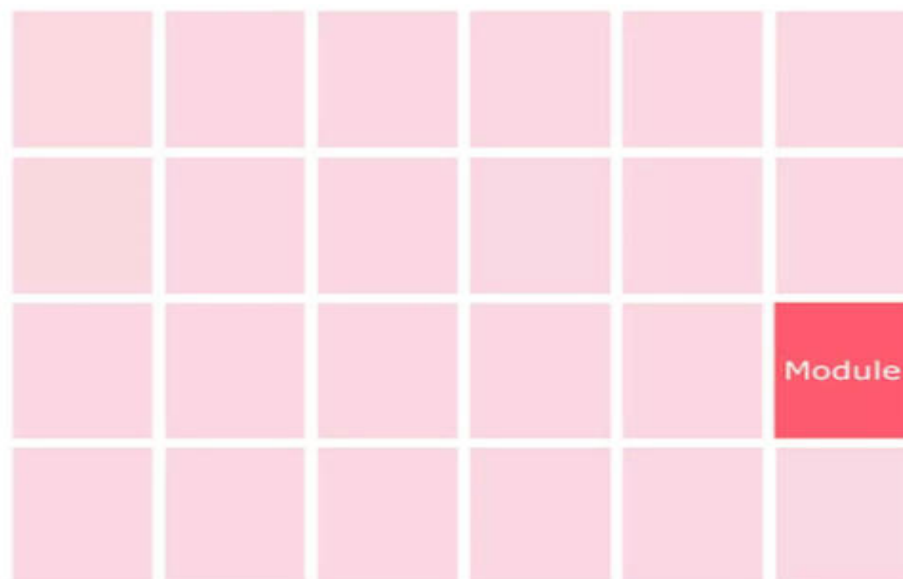
Márgenes



Columnas y calles



Módulos



Desktop

12 columnas

Resoluciones standard: 1024px, 1280px, 1366px, 1420px, 1680px
1920px.





**FRICCIONES
UNIVERSALES**

[HOME](#) [LA EMPRESA](#) [CALIDAD](#) [PRODUCTOS](#) [APLICACIONES](#) [CONTACTO](#)



**Argentina
programa
4.0**

PRINCIPALES APLICACIONES

INDUSTRIAS QUE ABASTECEMOS



TRANSPORTE

Los Bloques y Pastillas para Freno ECOBLOCK MATRIX resaltan por su alta calidad, excelente duración y ausencia de ruido a precios competitivos.

[» VER MÁS](#)



MINERA

La seguridad y la innovación distingue a los discos y pastillas ECOBLOCK. La alta performance se refleja a través de la duración y ausencia de ruido.

[» VER MÁS](#)



NAVAL

La Cinta Tejida ECOBLOCK, discos de acero y revestidos en fibra se adaptan a toda la gama de aplicaciones de frenos y embragues marítimos.

[» VER MÁS](#)

Tablet

12 o 6 columnas

Resoluciones standard: 760px, 800px, 900px, hasta 992px.



PRINCIPALES APLICACIONES

INDUSTRIAS QUE ABASTECEMOS



TRANSPORTE

Los Bloques y Pastillas para Freno ECOBLOCK MATRIX resaltan por su alta calidad, excelente duración y ausencia de ruido a precios competitivos.

[» VER MÁS](#)



ENERGÍA EÓLICA

Los productos ECOBLOCK se destacan por su coeficiente de fricción, ausencia de ruido y alta resistencia las condiciones climáticas.



MINERA

La seguridad y la innovación distingue a los discos y pastillas ECOBLOCK. La alta performance se refleja a través de la duración y ausencia de ruido.

[» VER MÁS](#)



PETRÓLEO Y GAS

Los Tacos Tejidos ECOBLOCK se producen con hilos y resinas de alta calidad, resultando la mejor opción expresada en capacidad de frenado y duración.



NAVAL

La Cinta Tejida ECOBLOCK, discos de acero y revestidos en fibra se adaptan a toda la gama de aplicaciones de frenos y embragues marítimos.

[» VER MÁS](#)



AGRÍCOLA

Fabricamos Discos Moldeados y Placas Sinterizadas de alto rendimiento ECOBLOCK. Nuestra moderna línea de producción produce a escala o piezas especiales.

Mobile

1 o 2 columnas

Resoluciones standard: Hasta 480px, hasta 640px, hasta 720px.





**FRICCIONES
UNIVERSALES**



PRINCIPALES APLICACIONES

INDUSTRIAS QUE ABASTECEMOS



TRANSPORTE

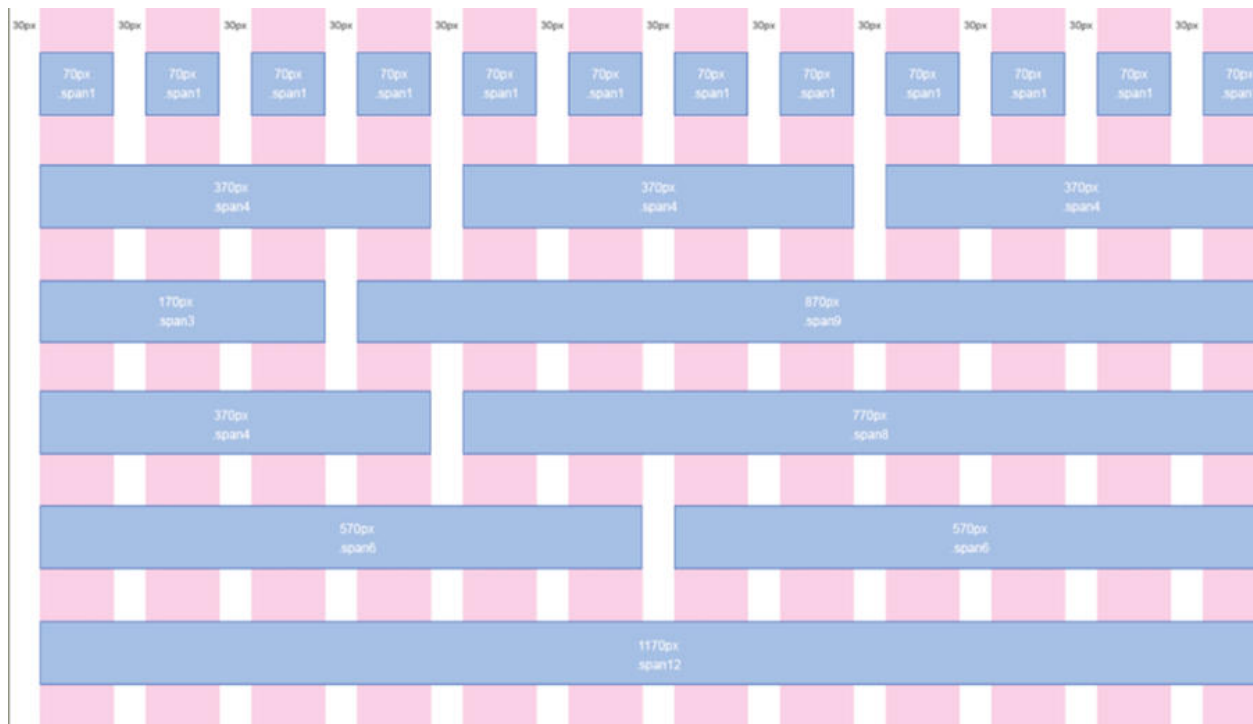
Los Bloques y Pastillas para Freno ECOBLOCK MATRIX resaltan por su alta calidad, excelente duración y ausencia de ruido a precios competitivos.

[» VER MÁS](#)

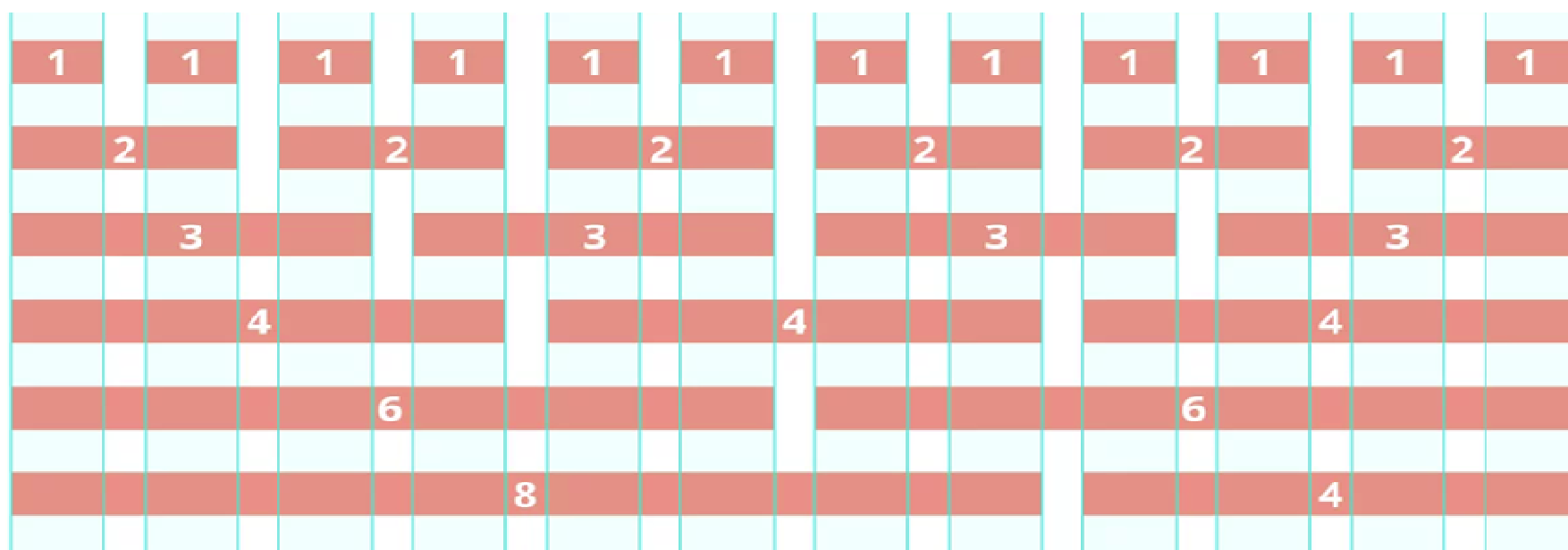


**Argentina
programa
4.0**

¿Cuántas columnas usar?



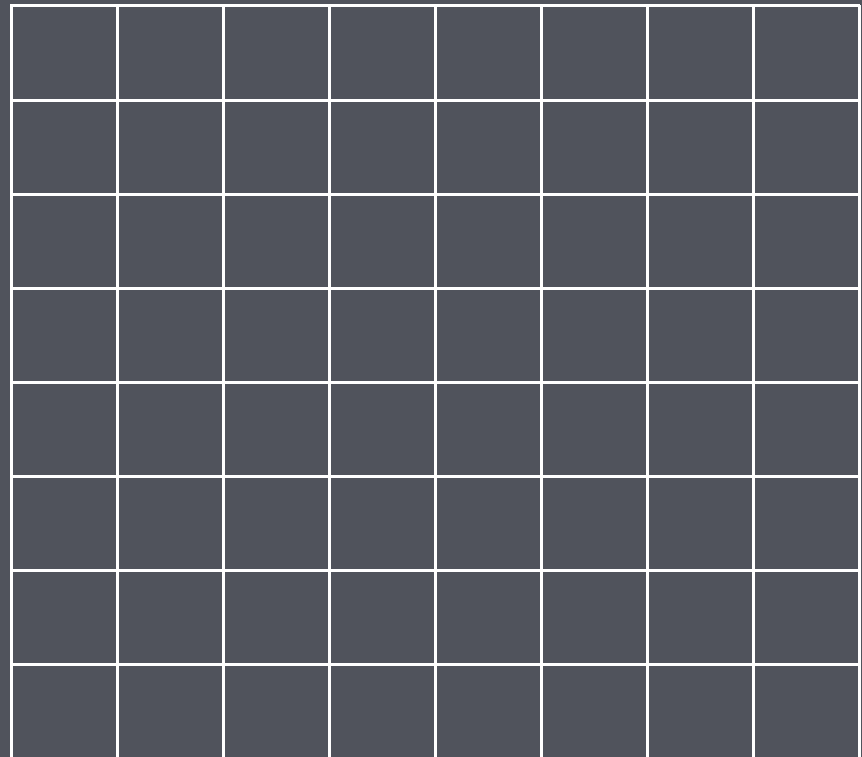
¿Cuántas columnas usar?





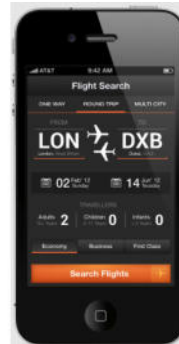
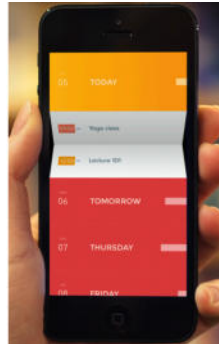
CUESTIONES DE DISEÑO

Qué debemos tener en cuenta
a la hora de diseñar.



Cuestiones de diseño

Elegancia



Cuestiones de diseño

K.I.S.S.
Keep it simple, stupid



Cuestiones de diseño

Horror vacui

Miedo al blanco y al vacío



Cuestiones de diseño

Good enough

¿Cuál es el punto más allá del cual en lugar de agregar valor añadimos complejidad innecesaria?

NO, NO SE TRATA DE MÁS FUNCIONES



Cuestiones de diseño

Carga cognitiva

¿Cuál es el grado de esfuerzo mental para comprender y resolver una situación?

Está vinculado a la memoria de corto plazo.

Cuestiones de diseño

Ley de Hick

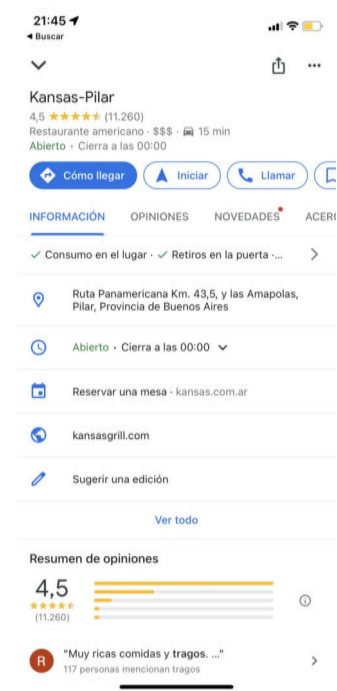
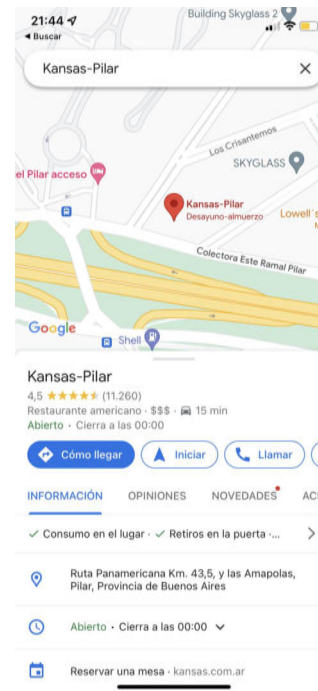
El tiempo que se tarda en tomar una decisión aumenta a medida que se incrementa el número de alternativas. A medida que aumenta la complejidad, la aplicabilidad de la ley disminuye.



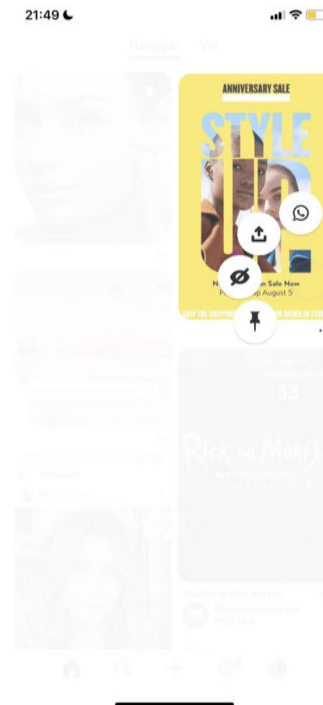
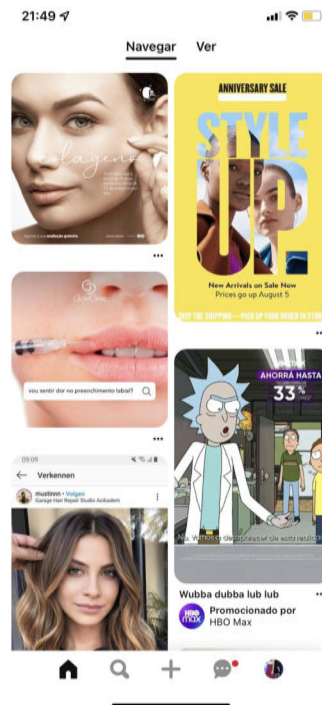
Cuestiones de diseño

Progressive disclosure (jerarquización)

Consiste en ocultar de la vista del usuario todo aquello que no sea central para la tarea que está realizando, revelando información gradualmente.



Cuestiones de diseño



Cuestiones de diseño



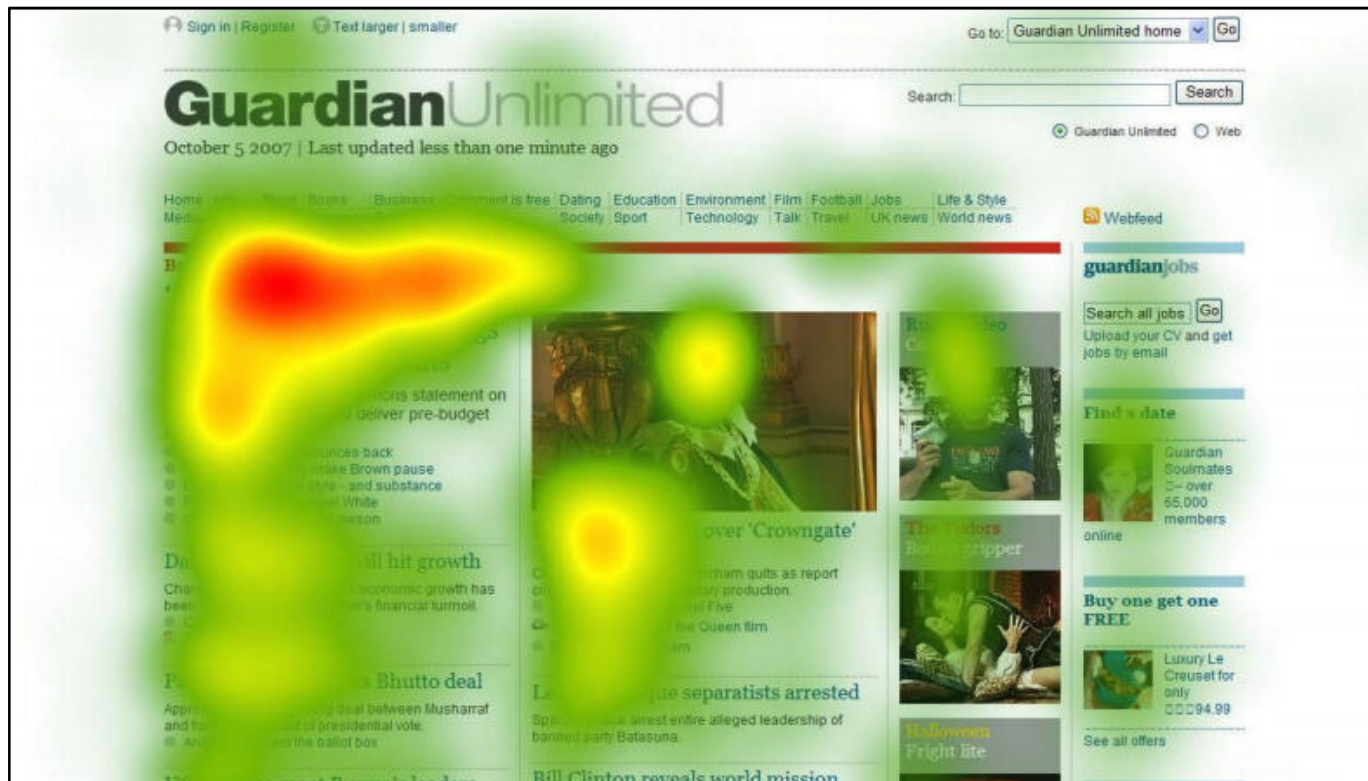
Los usuarios no leen, escanean

Las personas no leen en interfaces digitales.

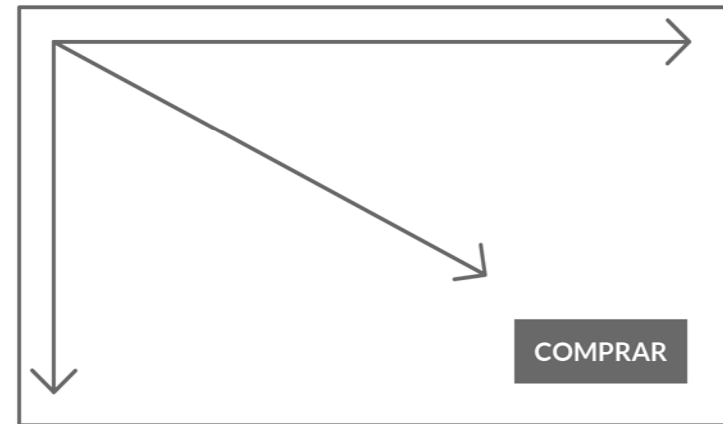
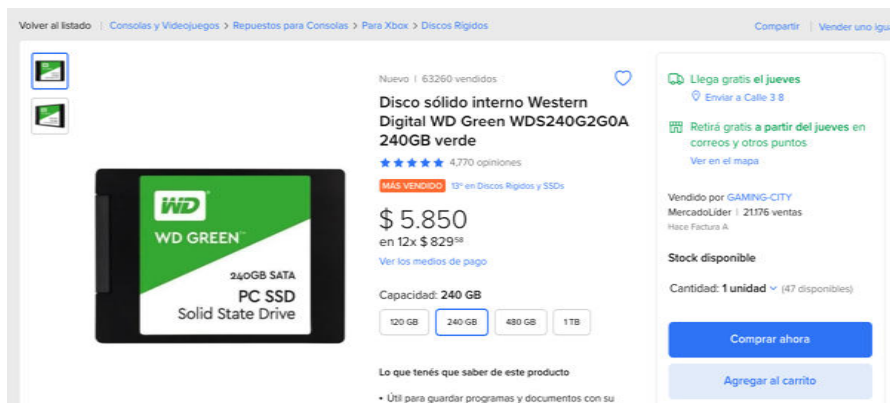
Especialmente no leen de corrido, de forma lineal.



Cuestiones de diseño



Cuestiones de diseño



Cuestiones de diseño

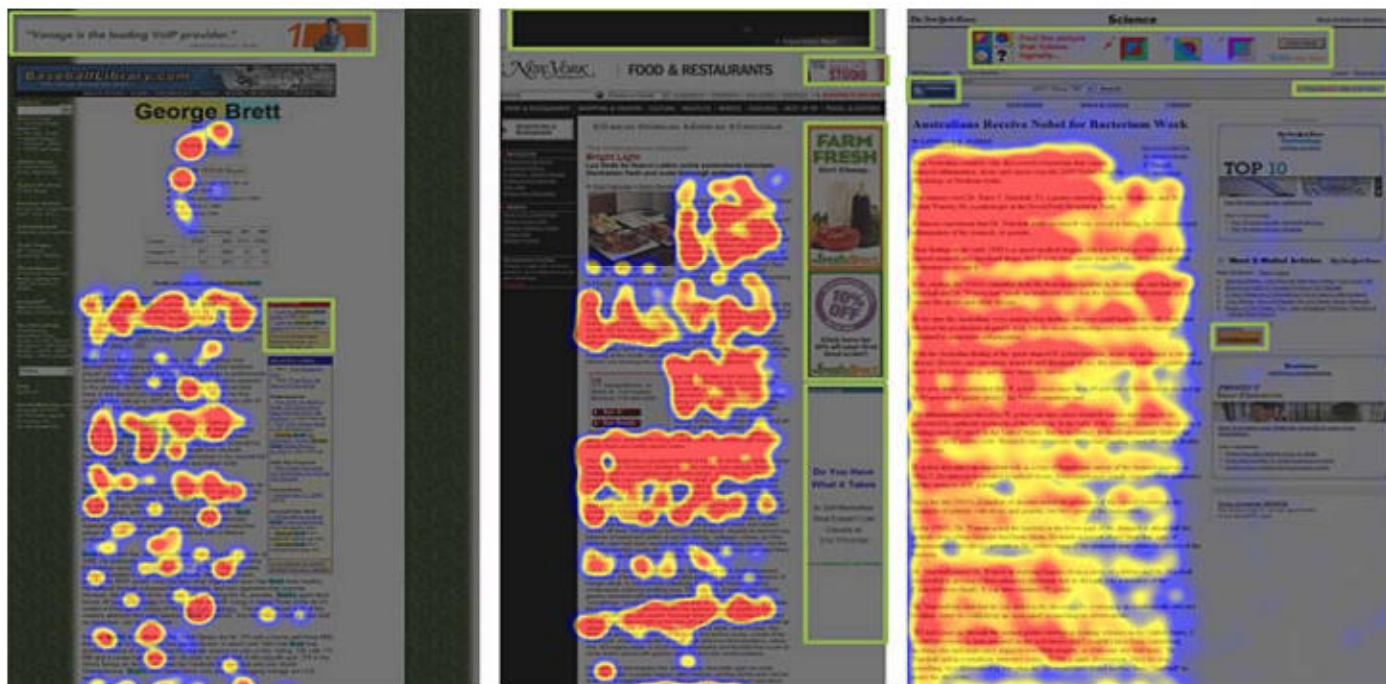
Banner blinders

Si queremos destacar algo, no lo hagamos como banner.

Las personas evitan inconscientemente objetos con formato de aviso publicitario.



Cuestiones de diseño



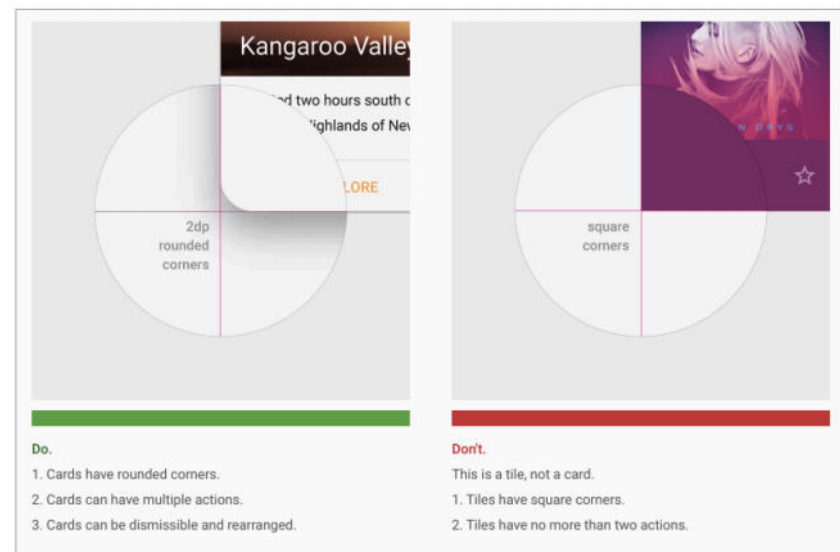
Cuestiones de diseño

Lineamientos del sistema

Ejemplos:

Material Design (Android)

IOS Human Interface Guidelines



Cuestiones de diseño



Heurísticas

Principios generales para el diseño de interacción entre personas y productos digitales. Derivan de los estudios sobre el comportamiento humano, las teorías de percepción y las investigaciones especializadas sobre usabilidad, etc. Es uno de los métodos de evaluación de producto sin usuarios.

Cuestiones de diseño



Tendencias de diseño

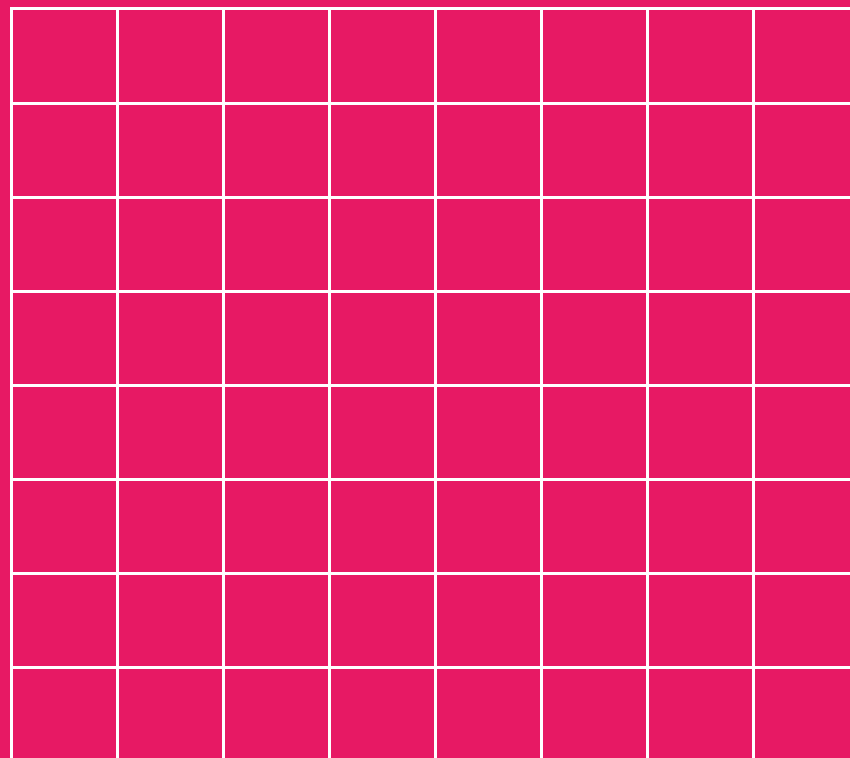
¿Qué criterio seguimos y por qué?





PRINCIPIOS DE DISEÑO

Recursos que podemos utilizar
para darle sentido a nuestros
diseños



Principios de diseño

Balance

Disponer los elementos del diseño de tal forma que la pieza final esté equilibrada.





Design is love

Design is love

Principios de diseño



Contraste

Se utiliza para crear una diferencia obvia entre los objetos de su diseño y destacarlos como resultado.



Principios de diseño



Principios de diseño



Escala

Modificar los tamaños de los elementos para generar proporciones entre ellos y generar jerarquías.



Principios de diseño

Esto es un título

Esto es un párrafo largo, destinado a explicar algo con mucho detalle, a diferencia de un título que solo presenta una idea.

Principios de diseño

Esto es un título

Esto es un párrafo largo, destinado a explicar algo con mucho detalle, a diferencia de un título que solo presenta una idea.

Principios de diseño

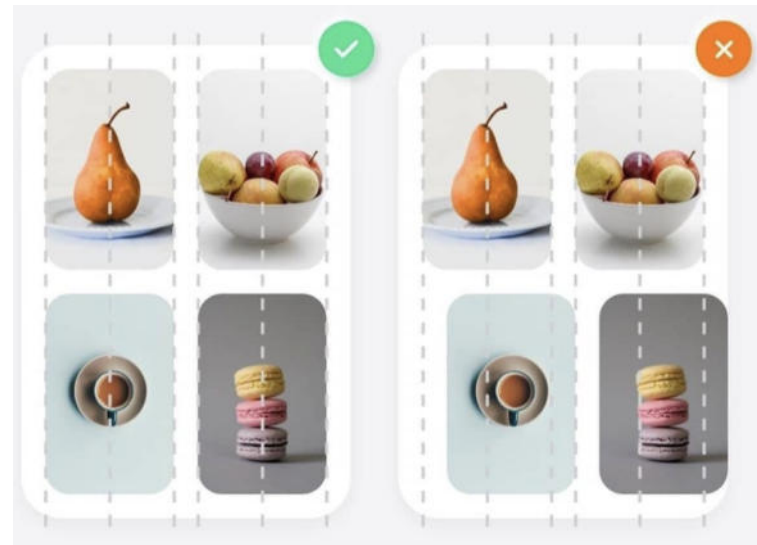
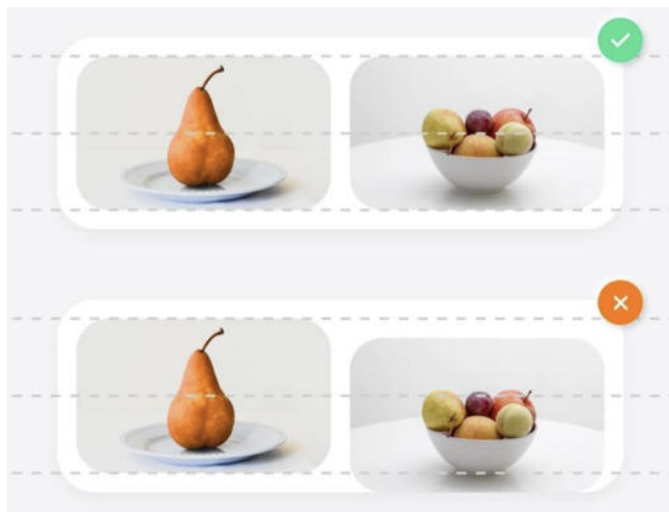


Alineación

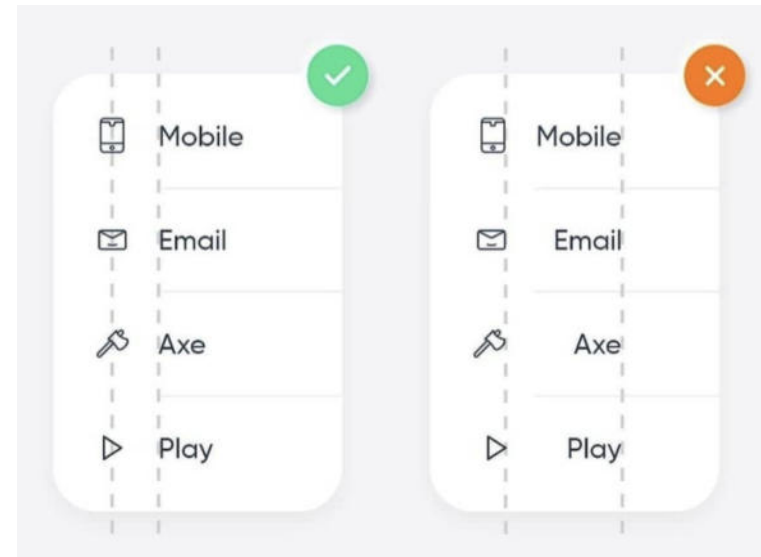
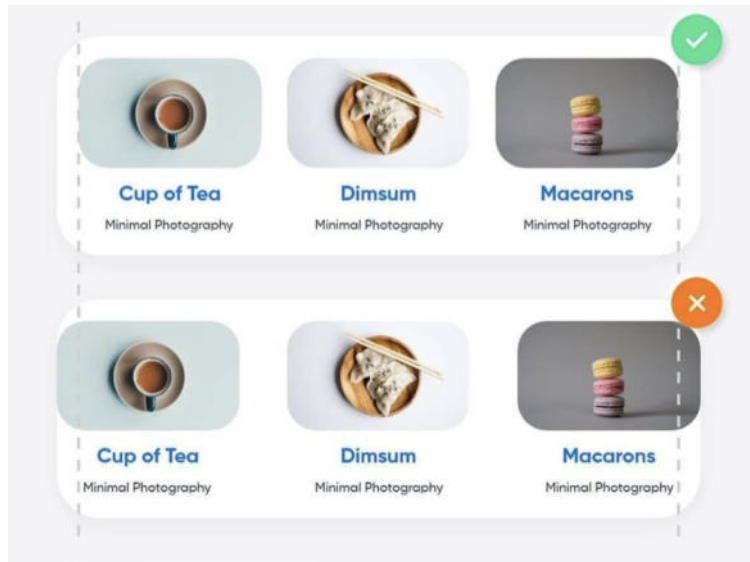
Darle orden a los elementos.



Principios de diseño



Principios de diseño



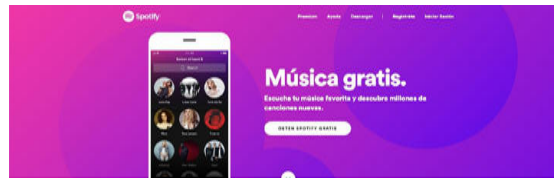
Principios de diseño



Ritmo

Repetición constante de algún recurso. Se utiliza como en la música.





¿Qué cambió?



Escucha a tu manera.
Escucha tus playlists favoritas, descubre nuevas canciones y más en tu celular, computadora y en tu TV.



Crea playlists más fácil que nunca.
Crea una playlist en segundos, o simplemente escucha canciones que te gustan.



Personaliza tu experiencia.
Crea tu propia playlist de canciones que te gustan, o deja que Spotify te sugiera canciones que te gustarán.



Ahorra datos móviles.
Activa el modo Ahorro de Datos y ahorra espacio en tu celular.



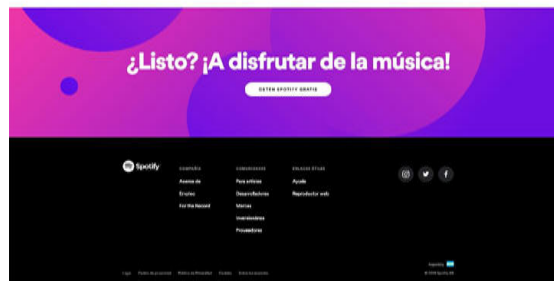
¿Tenés alguna pregunta?

¿Cómo creo una playlist?

¿Cómo activo el modo Ahorro de Datos?

¿Cómo se puede escuchar música en modo Ahorro?

¿Dónde encuentro Podcasts?



Principios de diseño



Jerarquía

Consiste en dotar de un orden a los elementos de una interfaz según su importancia, para facilitar la interacción de los usuarios.



Principios de diseño



Jerarquía

Por Hernán Tedeschi · 22/06/22 · 10 Comentarios

Este es el título de un artículo publicado en el blog

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen .

[Ver más](#)



Principios de diseño



Jerarquía

POR HERNÁN TEDESCHI · 22/06/22 · 10 COMENTARIOS

Este es el título de un artículo
publicado en el blog

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen .

[Ver más](#)



Principios de diseño



Jerarquía

22/06/22 · 10 COMENTARIOS

Este es el título de un artículo
publicado en el blog

por Hernán Tedeschi

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen .

VER MÁS

Principios de diseño



Jerarquía + Énfasis

22/06/22 · 10 COMENTARIOS

Este es el título de un artículo
publicado en el blog

por Hernán Tedeschi

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen .

VER MÁS

¿Preguntas?



**Argentina
programa
4.0**

Gracias!
