

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

CONTENIDOS

- 1.Introducción
- 2.Percepción visual
- 3.Fundamentos de la composición
- 4.Color, tipografía e iconos
- 5.Componentes de una página Web
- 6.Maquetación
- 7.Diseño centrado en el usuario y tendencias actuales
- 8.Lenguaje de marcas y alternativas

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

1.Introducción

- .Todos los sitios Web tienen una página principal, cumpliendo unos criterios de homogeneidad y consistencia
- .El diseño web es una marca comercial o personal
- .Objetivo: comunicar algo, venderse bien a los demás con unos fines comerciales o informativos
- .El diseño web debe ser atractivo y funcional
- .El diseñador web decide cómo debe estar organizado el sitio, y de cómo se mostrará la información

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

2. Percepción Visual

- La primera impresión que causará la a interfaz de usuario será la visual: forma, tamaño, ubicación, color, tipografía, distribución, etc.
- Hay que tener en cuenta constantemente éstas circunstancias y saber valorar la relación directa que puede identificarse entre los diseños y cómo estos serán percibidos
- Ejemplo: Real madrid vs Barça
- Buscar un equilibrio entre los elementos que constituyen la interfaz para hallar un sentido gráfico al diseño → comunicación eficaz
- Ni tanto ni tan poco → ej: un sitio web con demasiados elementos animados distrae al usuario
- Determinar el área de diseño → qué tamaño se asignará al espacio del que se dispone para la composición gráfica (texto ó solo imágenes) → debe ser adecuada con lo que se quiere comunicar
- Ejemplo: venta de ropa vs buscador

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

3. Fundamentos de la composición

Una composición gráfica o diseño de un sitio web consiste en ordenar todos los elementos de nuestro diseño, ya sean textos o ilustraciones, destinados a influir en la percepción del usuario

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

3.Fundamentos de la composición

La percepción está influida por:

- .Componentes psicosomáticos del sistema nervioso
- .Componentes de tipo cultural
- .Experiencias compartidas en el entorno: patrones desde la infancia
- .Disposición de los elementos

Debe haber un equilibrio Visual, el orden de los elementos es uno de los factores más importantes para el éxito de la composición:

- .Formal: responde a criterios geométricos
- .Informal: responde a criterios creativos y artísticos

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

3. Fundamentos de la composición

Para que el equilibrio esté presente en un sitio Web, el diseñador debe tener en cuenta:

- . El peso
- .Color
- .Posición

Un objeto tiene más peso cuando...

- .Más grande es
- .Color más cálido
- .Color más claro
- .Color mas lejano al fondo
- .Forma regular
- .No está recortado
- .Colocado a la derecha
- .Colocado abajo

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

3. Fundamentos de la composición

No siempre el equilibrio está presente en un sitio Web, a eso se le denomina la tensión compositiva

→ Captar y dirigir la mirada del observador, existen dos técnicas:

- Sugestiva: Consiste en dirigir intencionadamente la atención a un punto determinado utilizando elementos de apoyo
- Rítmica: Basada en la tendencia innata del ojo humano a completar secuencias de elementos, agrupando aquellos que poseen formas semejantes.

Teniendo en cuenta todos los conceptos anteriores, la **composición** se define como la distribución o disposición de los elementos en un diseño de forma equilibrada y coherente con una intención

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

3. Fundamentos de la composición

Existe varias posibilidades o recursos a utilizar, pero:

El método intuitivo es muchas veces la mejor de las reglas.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

Actividades

Observa y navega por los siguientes sitios web. ¿Qué siente al verlos? Describe, con tus propias palabras, lo que resaltarías como negativo en cada uno de ellos.

<http://art.yale.edu/>. Escuela de arte de Yale en Connecticut (EE.UU.).
http://www.vatican.va/holy_father/special_features/hf_jp_ii_xxv_en.htm. Página publicada en el Vaticano

¿Cuál es vuestra percepción? de: Anciana o joven, copa o mujeres, gato subiendo o bajando

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

4. Color, Tipografía e Iconos

En el entorno digital, los colores se forman a partir de: **ROJO** (#FF0000), **VERDE** (#00FF00) y **AZUL** (#0000FF), la intensidad de cada componente se expresa en Hexadecimal

- Para algunos expertos, la combinación adecuada de colores requiere un gen artístico
- Hay multitud de herramientas Online denominadas **color picker**.
- Los colores tienen influencia emocional y cada color lleva asignado unas sensaciones de ideas y significados, sólo válido en la cultura occidental:
 - Rojo: cálido
 - Verde: tranquilo, sedante
 - Azul: profundidad, frío
 - Amarillo: lo divino, luminoso

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

4. Color, Tipografía e Iconos

- Naranja: acogedor
- Rosa: calma, tranquilo
- Violeta: templanza
- Marrón: confortable
- Negro: elegancia, nobleza
- Gris: neutro, pasivo
- Blanco: pureza e inocencia

Significado del color: <http://ideaschicago.com/los-colores-y-su-significado/>

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

4. Color, Tipografía e Iconos

- <http://stylebootstrap.info>
- http://snook.ca/technical/colour_contrast/colour.html
- <http://web.colorotate.org/>
- <http://whatsitscolor.com/>
- <http://colorscheme.com/>
- <http://www.colorschemer.com/online.html>
- <http://paletton.com/#uid=1000u0klllaFw0g0qFqFg0w0aF>
- <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

4.Color, Tipografía e Iconos

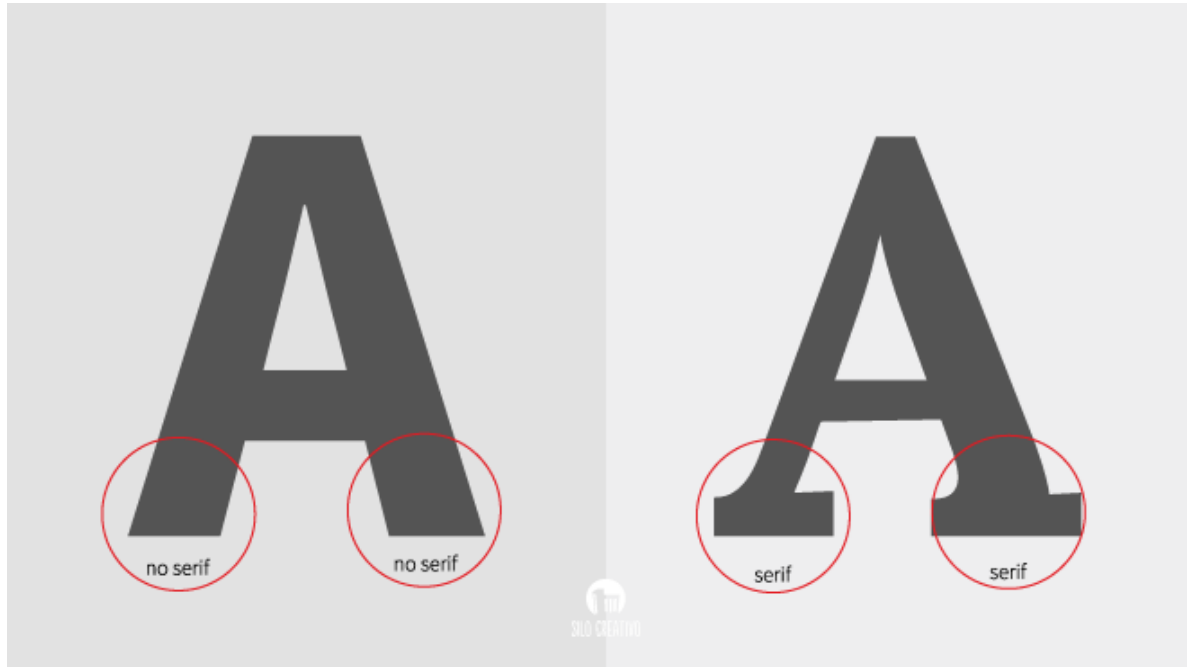
La **tipografía** consiste en transmitir información mediante texto es lo más común y, por tanto, requiere una atención especial. Existen distintos navegadores y otros SO, es importante asegurarnos de que los contenidos textuales tendrán el mismo aspecto, y no es aconsejable usar más de tres fuentes

.Recomendaciones de uso:

Las fuentes **más comunes** suelen ser las llamadas **Sans Serif**, destacando entre ellas **Verdana, Arial y Helvetica** para visualizar en pantalla. Si se desea que los textos se puedan **imprimir**, es conveniente sustituir las fuentes anteriores por algún tipo **Serif**, ya que son más legibles en documentos impresos y menos monótonas. Entre estas fuentes destacan las **conocidas Times New Roman, Courier y Courier New**.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

4. Color, Tipografía e Iconos



UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

4.Color, Tipografía e Iconos

Tipografía especial

<http://webfonts.info/>

Se puede utilizar tipografías no Standard e introducirlas en nuestra Web.

<http://www.google.com/fonts/> Las fuentes provienen de los servidores de Google, se busca la fuente

<http://www.fontsquirrel.com/> Ofrece sus fuentes de forma gratuita

[Typekit](#). Servicio de Adobe de pago

[Webink](#). Ofrece una prueba gratuita

[FontDeck](#). Solo se pagan las fuentes que se utilicen

<http://www.dafont.com/es/>

<https://typekit.com/fonts>

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

4.Color, Tipografía e Iconos

Al crear un sistema de iconos debemos considerar:

- La relación entre la imagen y su significado.
- La relación entre los iconos de un mismo sistema.
- Legible, usable, funcional
- Importante añadir transparencia a las imágenes. Photoshop. Gimp y <https://pixlr.com/es/x/>.

Cuidado al usar iconos. Nunca son totalmente claros e inequívocos, aunque así lo creamos, y **existe el riesgo de** que el usuario o **visitante** de una **web los malinterprete**. Es necesaria la creación de varios diseños o prototipos para cada icono y la realización de test con usuarios reales en un proceso iterativo de diseño-test-rediseño.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

Actividades

Desde el punto de vista de los colores, fuentes e iconos, compara estos dos sitios web. Escribe al menos tres aspectos positivos y tres negativos de cada uno.

<http://www.lingscars.com/>. Agencia de alquiler de coches.

<http://www.avis.es>. Agencia de alquiler de coches.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.1 Cabecera

Ubicación del logotipo del sitio Web (arriba izquierda) acompañado de un texto identificativo y de otros elementos de diseño, fotos, formulario de login, banners pub, etc, objetivos:

- .Identificar el sitio Web
- .Identificar y homogeneizar
- .Crear una separación visual

Existen páginas sin cabecera→ páginas de inicio de presentación

El logotipo con HTML5 puede estar situado en clq zona de la interfaz, parte inf izq de

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.2 Sistemas de navegación

Permiten la navegación entre las diferentes secciones y páginas.

Los menús pueden ser textos, gráficos o ambos, combinado con efectos dinámicos para acentuar la interacción

- Rollover donde todos, algunos componentes o una opción cambie de aspecto al situarse el puntero encima.

- Menú pestañas

- Con capas, CSS y JS es posible crear menús dinámicos, aparecer y desaparecer porciones con efectos visuales, ejemplos: menús de árbol (Windows) y menús cortinillas (recomendable para dispositivos pequeños)

- BreadCrumb (migas de pan): cada menú y submenú muestra enlaces para poder volver a cada una de las opciones

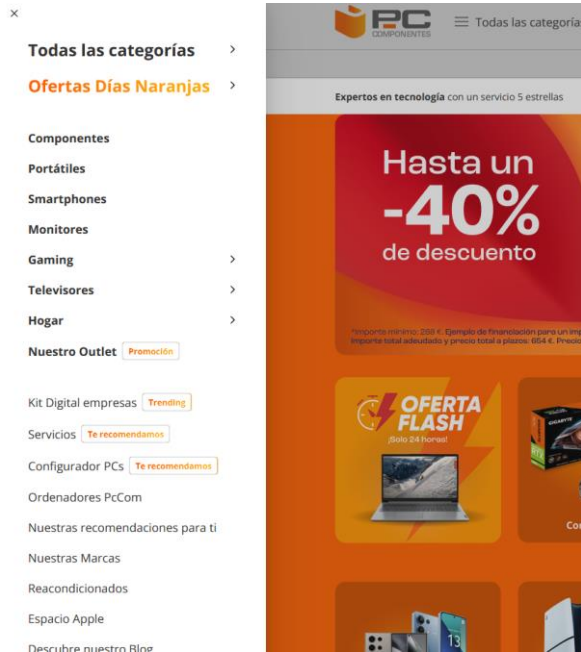
UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.2 Sistemas de navegación



Home > Kitchen > Small Appliances > Food Processors

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB



<https://blog.hubspot.es/website/menu-navegacion>

amazon.es
prime

Enviar a Francisco
Madrid 28022

Todos los departamentos ▾

Buscar Amazon.es

☰ Todo Volver a comprar Supermercado ▾ Historial de navegación ▾ Amazon Business ▾ Amazon.es de Francisco Amazon Basics Atención al Cliente Ofertas Tarjetas regalo ▾ Libros

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.3 Cuerpo de la página

Es el objetivo del sitio, lo que el usuario quiere ver. Central, bajo la cabecera, al lado del menú lateral de navegación. Espacio entre 50% y 80% del total de la página.

Es habitual poner un título para identificar claramente la página a la que ha accedido el usuario, el tamaño de las letras debe ser superior al resto de los contenidos, todos los elementos gráficos que situemos dentro del cuerpo de página presenten un aspecto similar al del resto



Cuerpo de la página (enmarcado en verde)

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.4 Pie de la página

Situada en la parte inferior de la página. Muy útil por la información que muestra y por ayudar a una percepción más estructurada del sitio.

Usos comunes:

- Enlaces a servicios (Contratación de pub, Formulario de contacto,
- Ofertas de empleo, Condiciones de uso, Políticas de seguridad)
- Información sobre la empresa propietaria del sitio web (Ley de servicios de
- la Sociedad de la Información LSSI) e información del copyright de los contenidos.

Síguenos en  

© Universidad de Castilla-La Mancha. **Aviso legal**. Tfno: 902 204 100 Fax: 902 204 130. webmaster@uclm.es
Web optimizada para Mozilla Firefox e I.E. Resolución 1024x768. Este sitio cumple los siguiente estándares XHTML 1.0, CSS, WAI-AA

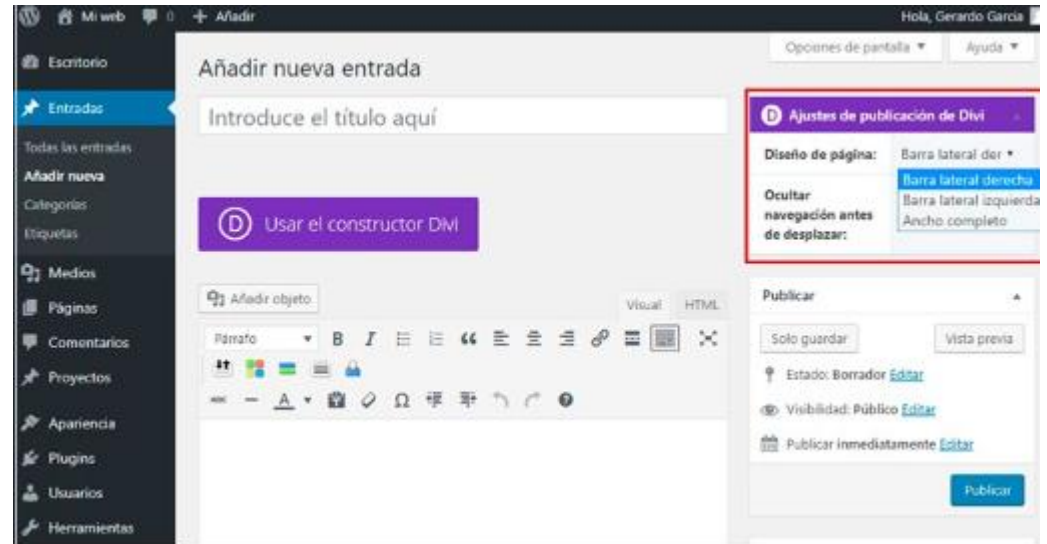
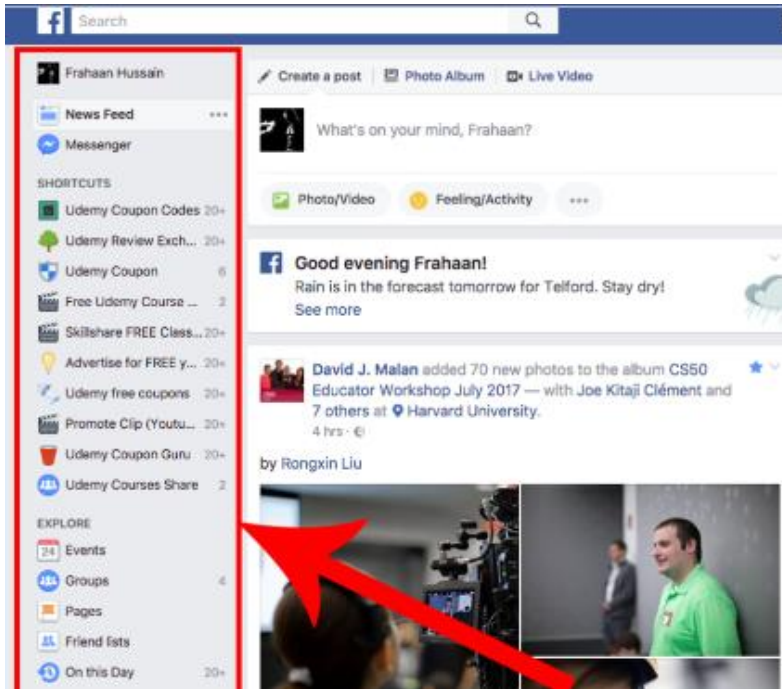


universia



UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.5 Barra Lateral



UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.6 Espacios en blanco

Tienen especial importancia para conseguir un diseño poco sobrecargado en el que se delimitan bien las partes de la página, entre sus objetivos:

- **Compensar** el peso visual del resto de elementos
- **Crean márgenes o separaciones entre ellos**, encuadrándolos de forma adecuada
- **Marcen los límites** que estructuran la composición
- Haciendo la **interfaz más equilibrada, limpia y bella**.

Debe haber un espacio libre entre:

- Menú lateral y el cuerpo de la página
- La cabecera (si no, sería el borde superior de la ventana) y el cuerpo de la página
- Los menús laterales y el cuerpo de la página
- Menú superior y el cuerpo de la página
- El cuerpo de la página y el pie

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

5.6 Espacios en blanco



UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

Actividad_1

Identifica en estos sitios web los elementos descritos en esta sección: cabecera, sistema de navegación, cuerpo, pie, espacios en blanco.

http://stonelab.osu.edu/_Hlk89157542. Universidad de Ohio (EE.UU.).

<http://www.educa.jccm.es>. Consejería de Educación de C-LM.

<http://www.gio.upm.es/>. GIO - Universidad Politécnica de Madrid.

<http://www.zara.com>. Tiendas Zara.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

Actividad_2

Analiza los siguientes sitios web desde el punto de vista de la navegación. ¿Cómo de fácil es moverse por el sitio?

<https://www.joseluis.es/la-masia/>. Restaurante.

<https://www.comunidad.madrid/gobierno/espacios-profesionales/gestion-formacion-centros-trabajo-fcts>
Página de FCT de la Comunidad Madrid.

<http://www.ucm.es>. Universidad Complutense de Madrid.

Al margen de estas páginas, piensa un ejemplo de web con buena navegación y otro en el que sea difícil moverse entre páginas.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6 Maquetación

Es la distribución de los elementos de la página Web en el espacio considerado disponible. Es colocar las diferentes partes de una página dentro de sus límites.

La ventaja ppal de maquetar es mantener separado el contenido de la página, de la presentación, es decir, que si hay cambios en los contenidos no tenga que tocarse el diseño y viceversa→ el mantenimiento y los cambios al contenido y diseño + sencillo.

Se usan las capas o layout para maquetar `<div>`, llamadas divisiones o contenedores, se colocan mediante hojas de estilo para adaptar las hojas a diferentes resoluciones (uso herramientas Bootstrap o Skeleton)

6 Maquetación

Entre los atributos semánticos más empleados:

•<footer>

•<nav>

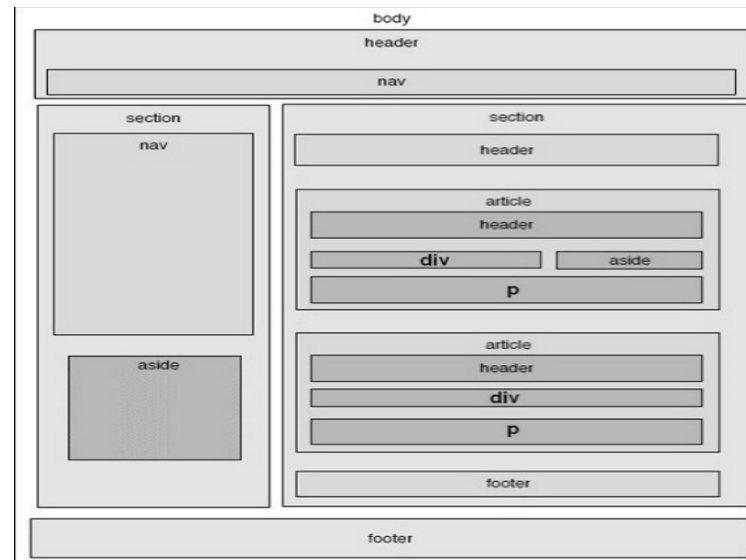
.<hgroup>

.<section>

•<article>

- <main>

•<aside>



UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6 Maquetación

Un paso previo recomendable antes de codificar de una página Web es realizar un diseño de cómo se van a disponer los diferentes elementos.

Se emplean las siguientes herramientas:

- Prototipo
- Mapa de navegación
- Guías de Estilo

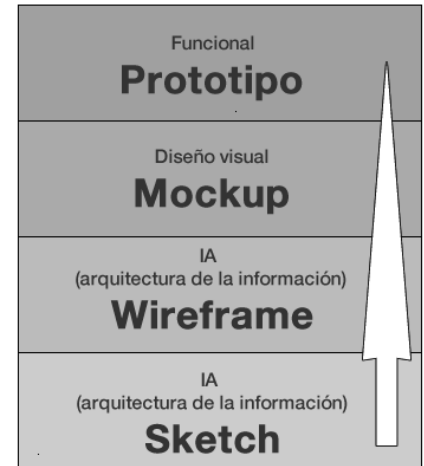
UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.1 Prototipo

Un prototipo web es un borrador a partir del cual se empieza a concebir y desarrollar la idea original del diseño de un sitio web

En función de su grado de complejión y fidelidad con el diseño final, distinguimos entre prototipos de baja, media y alta fidelidad:

- Sketch
- Wireframe
- Mockup



6.1.1 Prototipo

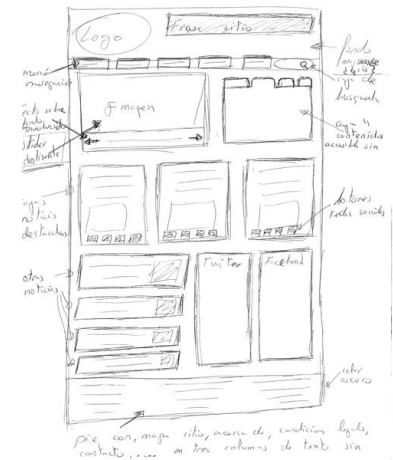
.Colocación de elementos más característicos como logos

.Zona de navegación

.Sistemas de ayuda para usuarios

.Servicios de redes sociales

•Qué áreas de contenidos y qué servicio queremos presentar en el proyecto



UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.1.2 Prototipo

Los wireframes: son representaciones de baja fidelidad, carece de estilo tipográfico, color o gráfico, pero si se centra en la funcionalidad, comportamiento y jerarquía de contenidos, “qué hace la pantalla, no cómo se ve”

Su contenido se limita a tres preguntas:

- Los principales grupos de contenido (¿qué?).
- La estructura de la información (¿dónde?).
- La descripción y visualización básica de la interacción entre el usuario y la interfaz (¿cómo?).

Los wireframes también nos ayudan a establecer relaciones entre las distintas plantillas de un sitio web o aplicación

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.1.3 Prototipo

Los mockups o maquetas: es una composición gráfica completa que ha utilizado el diseñador para representar el producto final.

Por lo tanto los prototipos, son representaciones de entre media y alta fidelidad de la interfaz.

- Experimentar el contenido y las interacciones con la interfaz.
- Probar las principales interacciones de una manera similar al producto final.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.1 Prototipo

Software para prototipado:

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

<https://gomockingbird.com/>

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

<http://www.evolus.vn/Pencil/Home.html> (extensión de Firefox)

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.2 Mapa de navegación

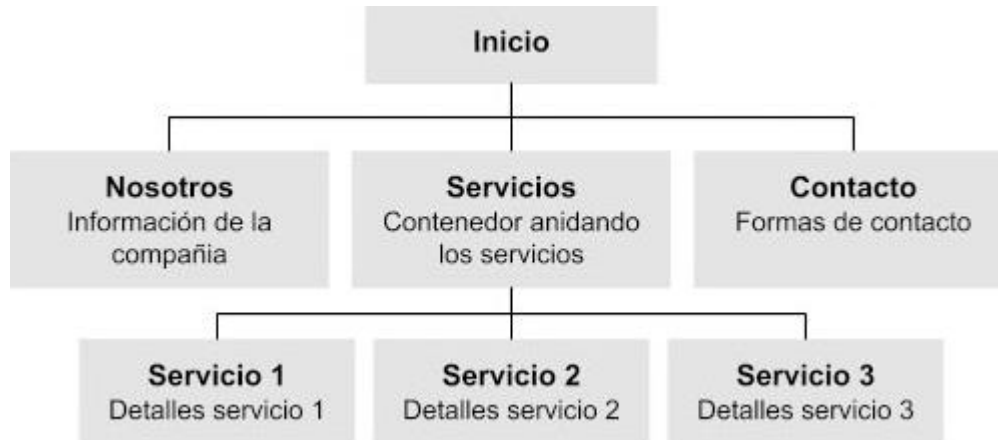
Es un esquema (antes del diseño de una web) que permite anticipar cuáles son las s

Dar una estructura a los contenidos antes de crear el sitio web y para que los usuar

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.2 Mapa de navegación

Consiste en **diseñar previamente todos los enlaces de la página**. Normalmente se



Mapa web

- Inicio
- Quiénes somos
 - Historia del centro
 - Organigrama
- Contacto
- Oferta educativa
 - Horario
 - Educación Infantil
 - Primer bloque Educación Primaria
 - Segundo bloque Educación Primaria
- Proyecto Educativo de Centro
 - Plan de Convivencia
 - Plan de Acción Tutorial
 - Plan de Atención a la Diversidad
 - Plan de Fomento a la Lectura
 - Proyecto Bilingüe
 - Proyecto de Acompañamiento y Apoyo Escolar
 - Huerto Escolar
 - Proyecto Stars
 - Proyecto Caixa

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.2 Mapa de navegación

Cada vez es más común añadirlo posteriormente al sitio web con un **formato en col**

About	Rooms	Services	Eat&Drink	News	Contact
About Hotel	Courtyard Standard Room	Our services	Roof-top Restaurant	Press Area	Partners
Made by Originals	Incognito Superior Rooms	Fitness & SPA	Lobby Bar		Careers
Design Hotels	Double Deluxe Room	Beauty & wellness			
Special Offers	Signature Premium Room	Meetings & Events			
Gallery	Lifestyle Executive Suite	Concierge			
Virtual tour					
Neighbourhood					

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.3 Guía de estilos

Por su complejidad, para diseñar eficazmente interfaces web son necesarias dos acciones:

Una **guía de estilo** es un documento que recoge todo lo relacionado con la parte visual.

Establece las pautas que todos los miembros de un equipo deben seguir:

- Colores, tipos de letra, iconos, márgenes, distribución

Su uso "normaliza" la interfaz en cuanto a su aspecto, garantizar la coherencia y consistencia de un sistema.

- Será usada por diseñadores y programadores de interfaz,

- Debe ser usable, accesible, clara, educativa, visual, actualizada

- Debe ir acompañada de promoción, formación y apoyo

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.3 Guía de estilos

No existe una estructura única que deban seguir las guías de estilo. Sin embargo, al

- ¿Qué colores tendrá la web y tonos?
- ¿Qué fuentes se usarán?
- ¿Qué formato de fuente se usará para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal?
- ¿Cuál será la estructura?
- ¿Habrá encabezado, pie de página o menús?
- ¿Habrá un menú o varios? ¿Cuántos y dónde colocarlos?
- ¿Qué imágenes se mostrarán? ¿Dónde se colocarán?
- ¿Habrá logotipo? ¿Dónde se colocará?
- ¿Se tratarán la accesibilidad de la página y criterios de calidad de uso?

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

6.3 Guía de estilos

Guías de estilos Online:

<https://www.starbucks.com/static/reference/styleguide/>

<https://www.yelp.com/styleguide>

https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Manual_de_estilo

<https://mozilla.design/>

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

Actividades

1. Realiza una maqueta (no hace falta llegar a prototipo) de una página web de alguna marca conocida.
2. Realiza un mapa de navegación de una web que utilices en tu vida cotidiana.
3. Accede a las guías de estilo de los siguientes sitios web y haz una lista de los elementos comunes.
https://www.upo.es/cms1/export/sites/upo/administradores/.content/documentos/guia_estilo
https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Manual_de_estilo. Wikipedia.
http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf. Univ. Politécnica de Valencia.
4. Crea un esbozo de una guía de estilos para la página web del ejercicio 1. En grupos de 2 o 3 personas.

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

7. Diseño Centrado en el usuario y tendencias actuales

La interacción Persona-Ordenador: la disciplina relativa al diseño, evaluación e imp

Las técnicas más relevantes en la actualidad:

- La UX eXperiencia de Usuario

- Test con usuarios

- Benchmarking

- Diseño plano

- ONEPAGE, MINISITIOS Y LANDING PAGE

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

7. Diseño Centrado en el usuario y tendencias actuales

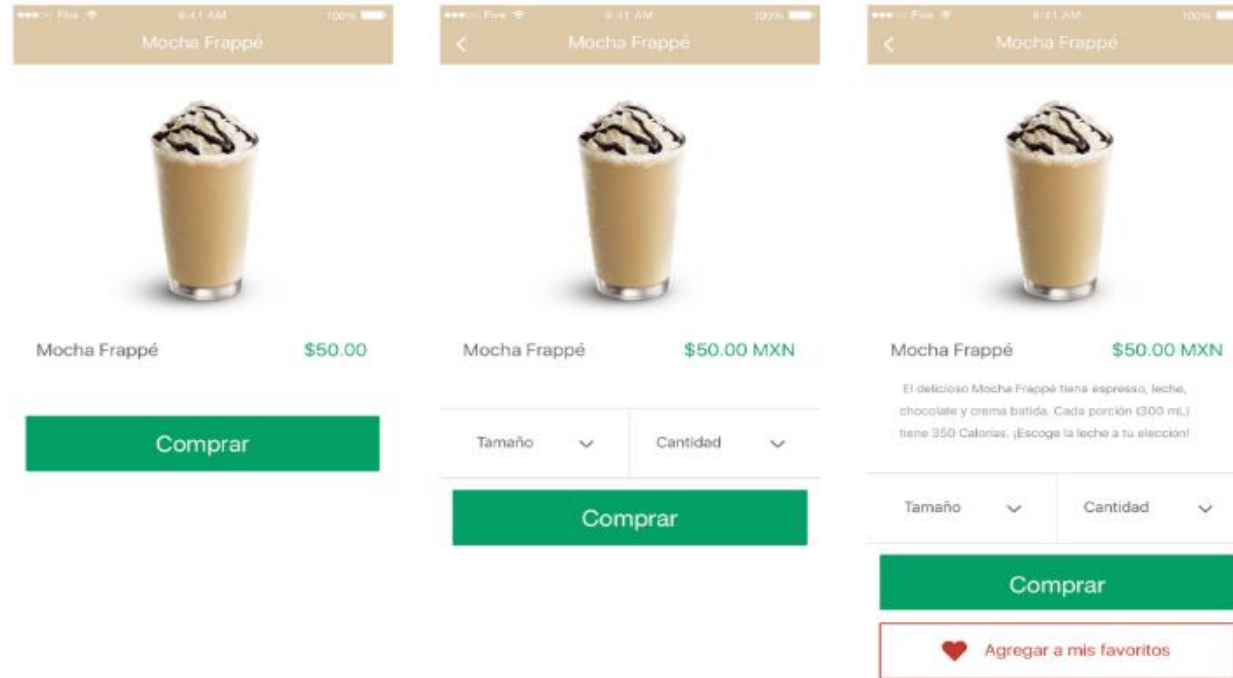
La UX eXperiencia de Usuario, es aquello que percibe al interactuar con un sitio web.

Consejos para mejorar la UX

- El servicio debe ajustarse a los objetivos de sus usuarios y estar abierto a todo el mundo
- El funcionamiento debe ser intuitivo
- Respuesta rápida
- La información relevante y de calidad
- Proveer distintos grados de complejidad a sus distintos usuarios
- Personalizado y tener capacidad de anticiparse
- Resultados contextuales
- Lúdico y no descuidar el aspecto emocional
- Accesible y compatible

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

7. Diseño Centrado en el usuario y tendencias actuales



UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

7. Diseño Centrado en el usuario y tendencias actuales

Test con Usuarios: desde las primeras fases de diseño, y por tanto se pueden realizar

Una de las pautas importantes para la realización de un test con usuarios:

características de la aplicación, ya que uno de los objetivos del test es comprobar si el d

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

7. Diseño Centrado en el usuario y tendencias actuales

Benchmarking: es un estudio comparativo de la competencia, otros sitios web, aplicaciones...

Diseño Plano: es un estilo de diseño de interfaces que se centra en el uso minimalista...

Onepage, minisitios y landing page: son tendencias orientadas a atraer al máximo...

[¿En qué se diferencian un onepage, un minisitio y una landing? \(ida.cl\)](#)

UNIDAD 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

8. Lenguajes de Marcas y Alternativas

Un lenguaje de marcas o lenguaje de marcado es una forma de codificar un documento que, junto con

Utilidades presentes a la hora de maquetar un sitio Web

Plantillas de diseño: son sitios web prediseñados, ya disponen de una estructura de

Web Components: Tecnologías que se desarrollan en el lado Cliente. Crear nuevos e