

# DISEÑO DE INTERFACESWEB

## TEMA 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

# Índice

2

- Interacción persona ordenador
- Diseño de una interfaz web
- Componentes de una interfaz web
- Prototipado
- Color
- Mapa de navegación
- Guías de estilo
- Plantillas de diseño

# Interacción persona ordenador

3

## □ **IPO. Definición, historia y objetivos**

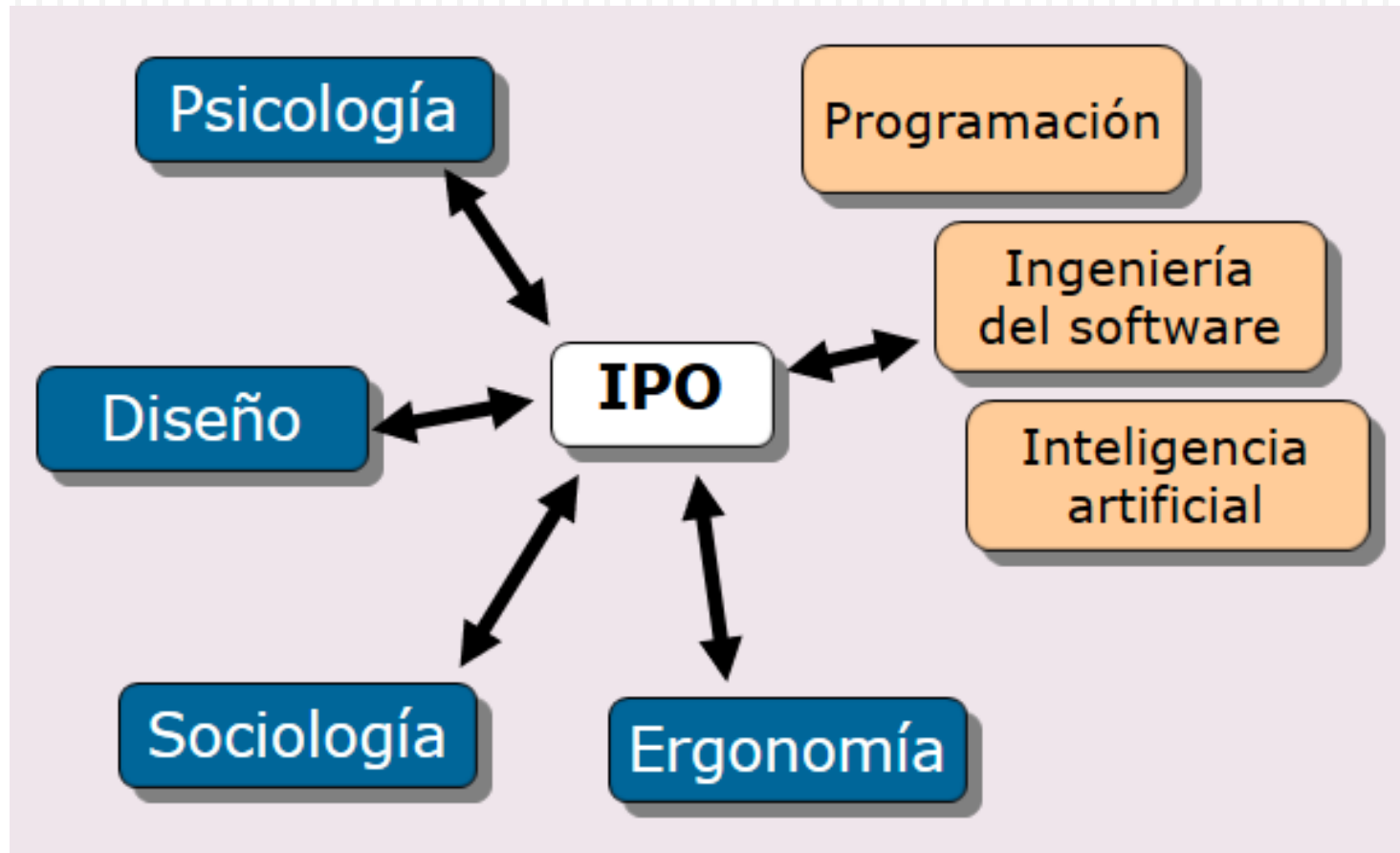
### **(Definición (de la ACM))**

- Es la disciplina relacionada con el diseño, la evaluación e implementación de sistemas informáticos interactivos para el uso de seres humanos y con el estudio de los fenómenos más importantes con los que está relacionado.
- Tema principal: interacción entre uno o más seres y uno o más ordenadores.

# Interacción persona ordenador

4

<https://aipo.es/content/el-libro-electr%C3%B3nico>



UI



UX

# Interacción persona ordenador

6

- UI o también llamada **User Interface**, se refiere a la creación de la interfaz, que puede ser gráfica o desarrollada por tecnologías como HTML, CSS, YUI, jQuery, etc.
- UX o **User Experience** se refiere a la usabilidad que tiene cierto sitio web desde la perspectiva del usuario que lo visita.
- Hay que decir que estas disciplinas se pueden aplicar no solo al campo del diseño web sino a cualquier objeto que haya sido diseñado y programado y a cualquier producto multimedia.

# Interacción persona ordenador

7



Responsive Web Design

Mobile First Web Design



El móvil también gana como dispositivo principal de conexión a internet (36,9%), seguido del ordenador de sobremesa (30,6%) y del portátil (26,6%). Todos esos datos se reflejan en muchos usos de los internautas españoles. **AIMC 2018**

El 92,1% accede mediante el móvil, frente a un 77,5% del ordenador portátil, un 67,4% del de sobremesa, un 58,2% de la tableta y un 33,3% del televisor. **AIMC 2018**

## MOBILE FIRST



# Interacción persona ordenador

8





# Interacción persona ordenador

9



# Interacción persona ordenador

10

weather

## BackRub Query Results

BackRub's Highest Ranked Sites

---

Welcome to The Weather Underground Inc.  
http://www.wunderground.com/forecasts/indexnew.html  
229.685 567 backlinks 10k - 10/17/96 - 11/1/96



Interactive Weather Information Network  
http://iwin.nws.noaa.gov/iwin/main.html  
220.778 610 backlinks 2k - 9/8/96 - 11/1/96

Interactive Weather Information Network  
http://iwin.nws.noaa.gov/iwin/graphicsversion/main.html  
62.5904 336 backlinks

Interactive Weather Information Network (text version)  
http://iwin.nws.noaa.gov/iwin/textversion/main.html  
54.247 88 backlinks


INTELLCAST: USA Weather  
http://www.intellicast.com/weather/usa/  
207.477 1130 backlinks 9k - none - 11/1/96


The Weather Shops Home Page  
http://www.intellicast.com/wxshops/  
58.6819 92 backlinks


womens jeans  


All Shopping Images Videos News More Settings Tools

About 50,800,000 results (0.54 seconds)

**Jeans at American Eagle - Shop Womens Jeans At AE - ae.com**  
 www.ae.com/Womens/Jeans  
4.6 ★★★★★ rating for ae.com  
Huge Selection & In-Store Returns! Shop Womens Jeans At AE  
Ratings: Product quality 9/10 - Website 8.5/10 - Shipping 8.5/10 - Service 8.5/10 - Selection 8.5/10  
364 Maine Mall Rd - (207) 773-3159 - Open today - 10:00 AM - 9:00 PM  
Sky High Jeggings BOGO 50% Off Jeans  
Tomgirl Jeans Women's - Jeggings

**Women's Jeans - JCPenney® - Save 25% With Coupon Today.**  
 www.jcpenny.com/WomensJeans  
Save on Women's Jeans at JCPenney®. Free Shipping Every Day at JCPenney  
Ratings: Prices 9.5/10 - Service 8.5/10 - Selection 8/10 - Returns 9/10 - Product quality 8/10  
Women's Tapered Jeans - Women's Bootcut Jeans - In-Store & Online Coupons - Juniors Jeans

**30-70% Off Women's Jeans - Save At Nordstrom Rack® Today**  
 www.nordstromrack.com/Women's-Jeans  
30-70% Off Women's Jeans +Free S&H Over \$100 & Free No-Hassle In-Store Returns!

**MANGO Womens Jeans - Free Shipping from \$49 - mango.com**  
 shop.mango.com/  
Latest trends in women's jeans. Buy now online at MANGO!

**Jeans for Women - Shop All Levi's Women's Jeans | Levi's®**  
www.levi.com/US/en\_US/category/women/clothing/itemtype/jeans  
Levi's first designed jeans for women in 1938, and they have been getting better ever since. Browse the complete collection of womens jeans at Levi's.

Google 1997

Google 2018

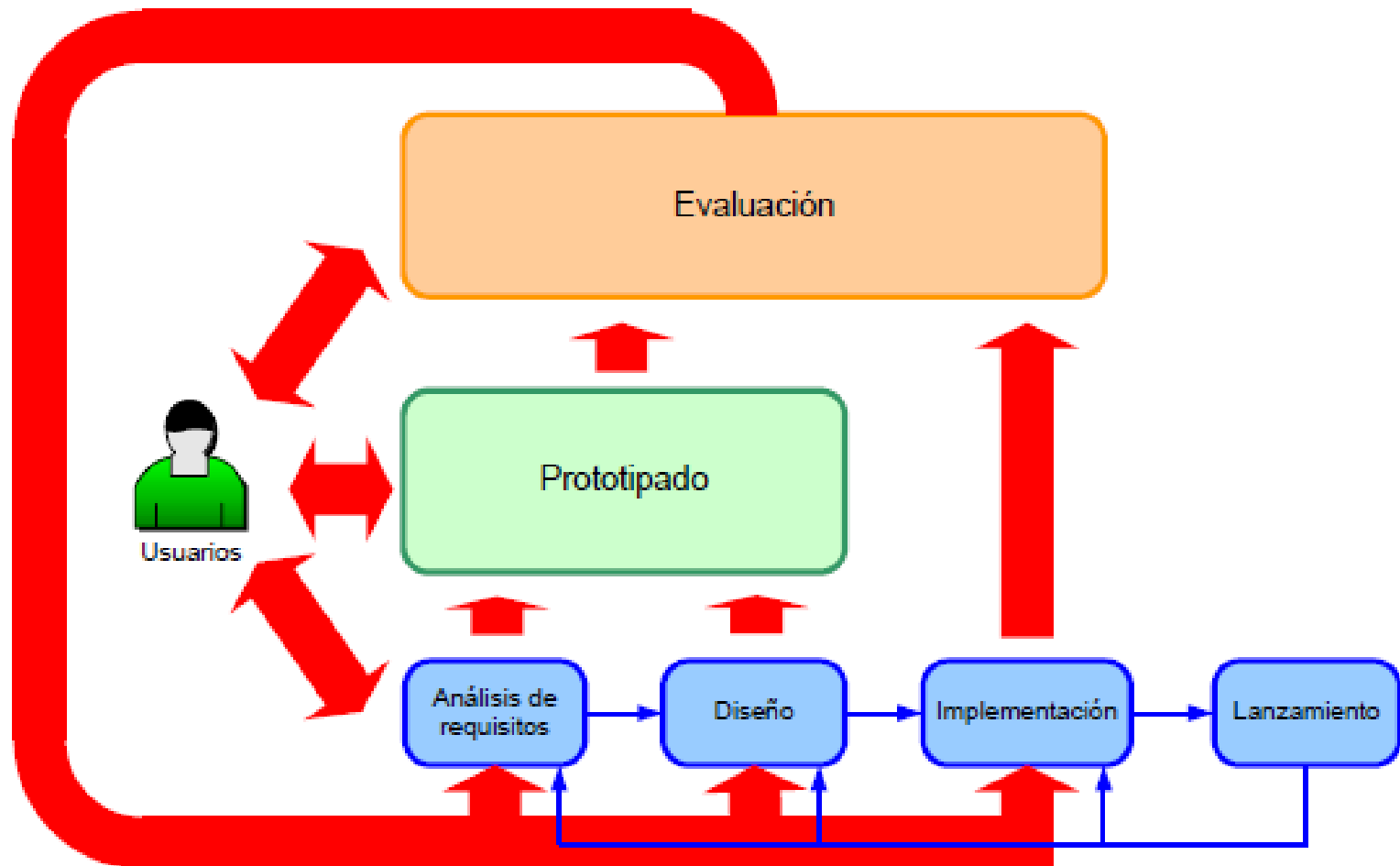
## 11



# Interacción persona ordenador

12

## Diseño centrado en el usuario



# Interacción persona ordenador – percepción visual

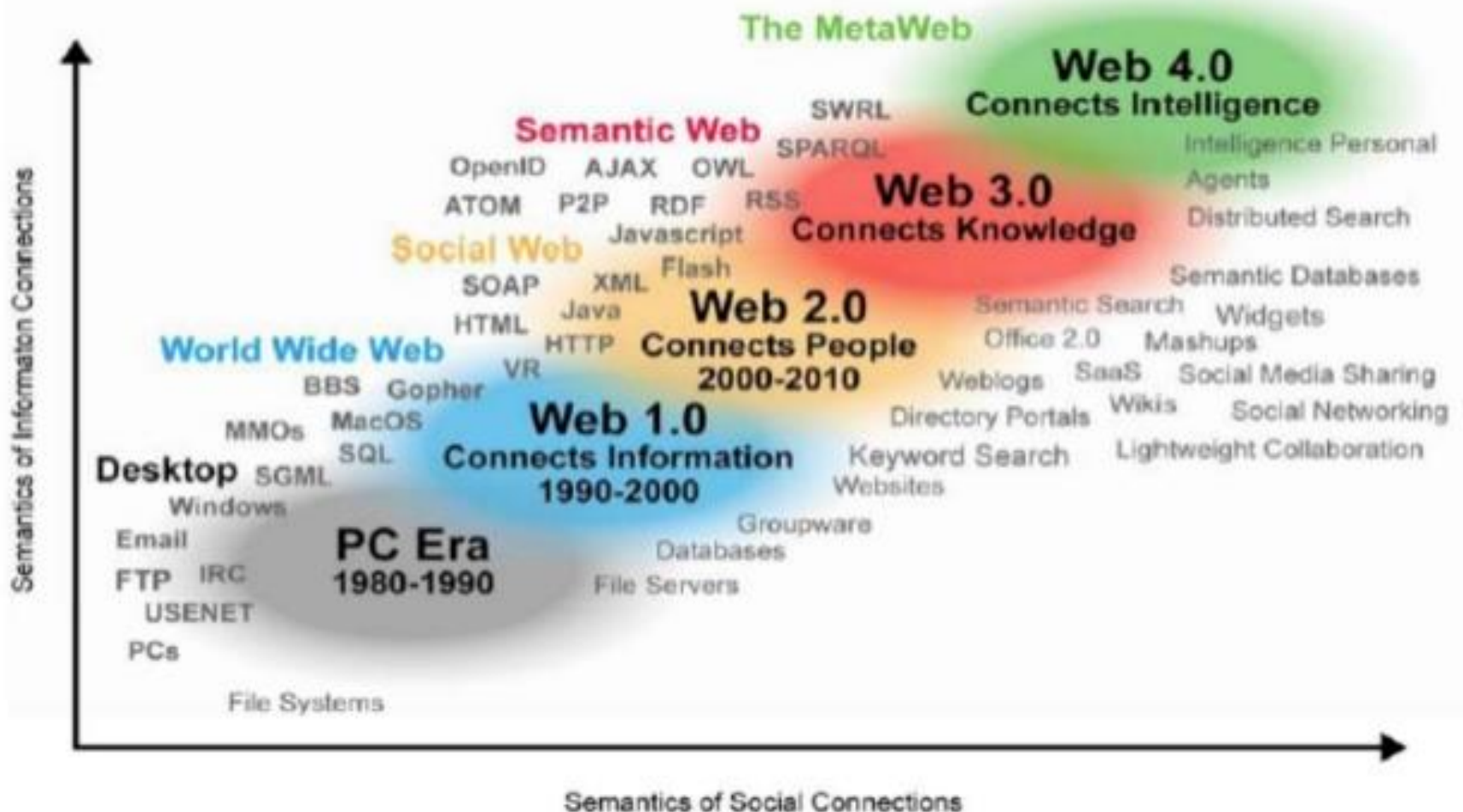
13

- Percibimos todo lo que nos rodea a través de los sentidos.
- **Percepción**, es el proceso de recogida y tratamiento de la información sensorial. Consiste en recibir, a través de los sentidos, las imágenes, sonidos, impresiones o sensaciones externas y elaborar e interpretar toda la información recibida. La percepción es una interpretación significativa de las sensaciones.
- La **percepción visual** es la sensación interior de conocimiento aparente que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos.
- Existe una teoría (psicología de la Gestalt) sobre la percepción que estudia la forma en que nuestro cerebro decodifica la información que recibe a través de diversas asociaciones que se producen en el momento de la percepción.  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Gestalt](http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_de_la_Gestalt)
- Percibir implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, identificar, jerarquizar, evaluar, aprender e interpretar.

# Evolución de la Web

14

## □ Evolución de la web



# Diseño de una interfaz Web.

15

- ¿Sabes cuántas cosas hay que tener en cuenta a la hora de comenzar a elaborar una interfaz Web? ¿Tienes claro a qué tipo de público irá dirigida tu página? ¿Quieres obtener un rendimiento económico con cada visita? ¿Quieres contentar a todo el mundo que te visite o prefieres especializarte en un tema y tener menos seguidores?
- Para que un diseño Web sea efectivo debemos diseñar una interfaz que cubra todos nuestros objetivos. Este diseño debe lograr que los usuarios de nuestro sitio puedan acceder con facilidad a sus contenidos, puedan interactuar con eficacia con todos sus componentes y, se sientan cómodos haciéndolo.

# Diseño de una interfaz Web.

16

- Para conseguir dicho objetivo deberemos tener en cuenta varias cosas:
  - La paciencia de las personas no es ilimitada. Cuando una persona busca una información y, entra en una página después de haber realizado una búsqueda, no permanecerá mucho tiempo en ella si no encuentra rápidamente lo que busca.
  - El gusto, considerado como una cuestión de preferencias personales en materia de estética, varía mucho de unas personas a otras, pero no debemos olvidar que, un diseño cuidadoso, una interfaz agradable y, un empleo coherente de los elementos gráficos, nunca nos hará perder visitantes.
  - Los enlaces que no funcionan o que, sencillamente, no conducen a la información que prometían, provocan en el usuario una sensación de rechazo, con la consiguiente pérdida de confianza en nuestra página, pudiendo llegar, incluso, a la determinación de no visitarla de nuevo



# Diseño de una interfaz Web.

17

- ¿Qué es lo que más te satisface cuando visitas un sitio Web? ¿Qué es lo que logra mantener tu atención e impedir que abandones el sitio?
- Cuando diseñamos un sitio Web debemos tener en cuenta muchos detalles:
  - Tenemos que tener en cuenta cómo sienten y cómo perciben los seres humanos.
    - Si nuestro sitio Web ofrece cursillos a personas de la tercera edad será imprescindible que tengamos en cuenta las limitaciones que pueden tener este grupo de personas: problemas de visión y/o de audición.
    - Si nuestro sitio Web va dirigido al público infantil puede que tengamos que preocuparnos más por la decoración de nuestras páginas y abusar un poco de los colores llamativos.
  - Tenemos que tener en cuenta cómo son los procesos de nuestra mente: cómo aprendemos, cómo recordamos y cómo procesamos la información.

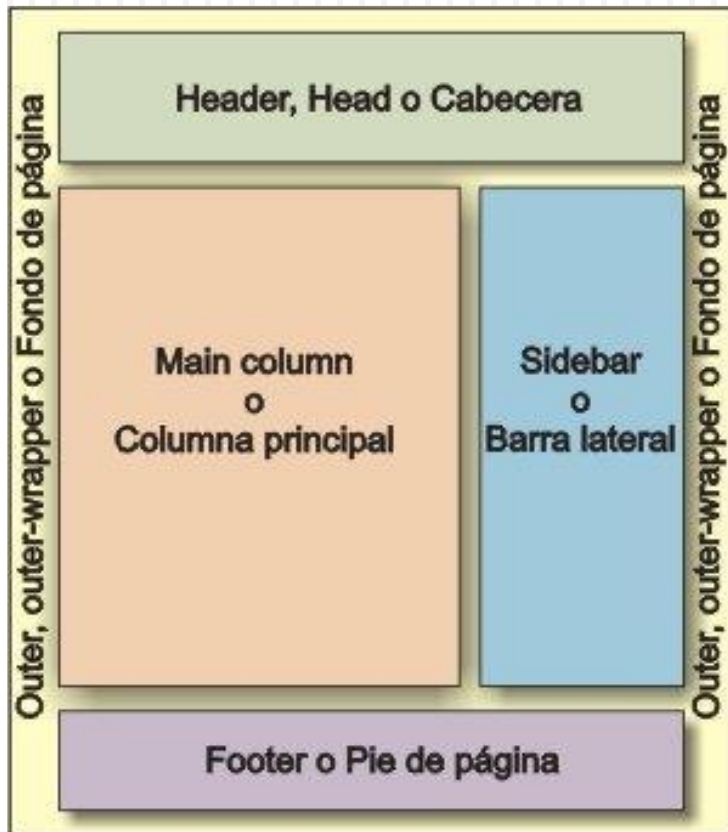
# Diseño de una interfaz Web.

18

- Una página es **usable** si al usuario le resulta fácil el uso de su interfaz. La facilidad de uso está relacionada directamente con la eficiencia. Si la página es usable, el usuario no dudará al tomar decisiones sobre lo que tiene que hacer y podrá efectuar un mayor número de operaciones en menos tiempo.
- Un sitio Web es **visual** cuando las percepciones del usuario, sus opiniones acerca del sitio y, sus sentimientos y actitudes generados mientras lo usa, son positivos. Un sitio Web debe ser atractivo para mantener la atención del usuario, pero también debe ser coherente en el uso de los elementos gráficos.
- Una interfaz es **educativa** cuando es fácil de aprender por el usuario.
- Es conveniente **actualizar** las web frecuentemente.

# Componentes de una interfaz web

19



- Un punto muy importante a la hora del diseño de interfaces web es definir cuáles son sus componentes, es decir, qué partes forman un sitio web

# Componentes de una interfaz web

20

- Son muchos los elementos de los que puede estar compuesta una interfaz Web. El número de elementos empleados dependerá del objetivo del sitio.
- Así, un portal de noticias, o un portal de un organismo público seguramente utilizará un mayor número de elementos que una página Web de un restaurante o una página personal. Los más destacados son:
  - ▣ Elementos de Identificación.
  - ▣ Elementos de Navegación.
  - ▣ Elementos de Contenidos.
  - ▣ Elementos de Interacción.
- [Web del ministerio de educación y ciencia](#)

# Componentes de una interfaz web

21

Página de portada del sitio web del Ministerio de Educación y Ciencia



## ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN

Son aquellos que identifican plenamente al sitio Web. El usuario, a la vista de estos elementos, debe saber a quién pertenece el sitio Web.

En el ejemplo son:

1. Título: Portada - Ministerio de Educación y Ciencia
2. La imagen parcial de la bandera de la Unión Europea
3. La imagen parcial de la bandera de España
4. El escudo de España
5. Nombre del organismo titular del sitio Web

# Componentes de una interfaz web

22

## ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN

Son aquellos que están presentes en cada una de las pantallas de un sitio Web. Permiten al usuario moverse por las diferentes secciones del sitio y retornar de nuevo a la portada. Estos elementos deben ser lo suficientemente intuitivos para que el usuario sepa qué es lo que hay que hacer para acceder a un contenido en concreto.



Haciendo clic en cualquier zona de la imagen se retorna a la Portada independientemente de la zona del sitio Web en la que se encuentre el usuario.



Haciendo clic en las zonas enmarcadas con una elipse se accede a las diferentes páginas del sitio.



Además de los ya mencionados, hay otros elementos de navegación en la página de portada del sitio Web del Ministerio de Educación y Ciencia: Noticias de actualidad, Los más visitados, etcétera.

# Componentes de una interfaz web

23

## ELEMENTOS DE CONTENIDOS

Ud está aquí: ▶ [Portada de la web del Ministerio de Cultura y Deporte](#) ▶ **Ministerio**

### Ministerio

- ▶ El Ministro
- ▶ Funciones y competencias
- ▶ Organigrama
- ▶ Espacio de Igualdad

## Ministerio

En este apartado se recogen la estructura, las funciones y las competencias de los órganos directivos del Ministerio de Cultura y Deporte.

El Ministerio de Cultura y Deporte es el Departamento de la Administración General del Estado encargado de:

- a) La promoción, protección y difusión del patrimonio histórico español, de los museos estatales y de las artes, del libro, la lectura y la creación literaria, de las actividades cinematográficas y audiovisuales y de los archivos y bibliotecas estatales, la promoción y difusión de la cultura en español, así como el impulso de las acciones de cooperación cultural.
- b) La propuesta y ejecución de la política del Gobierno en materia de deporte.

Asimismo y, en coordinación con el Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación, le corresponde a este Departamento las relaciones internacionales en materia de cultura.

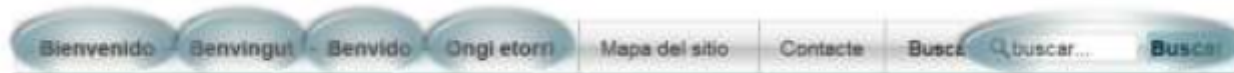
- ▶ Ministro de Cultura y Deporte
- ▶ Funciones y competencias
- ▶ Organigrama
  - » Ministro de Cultura y Deporte
  - » Gabinete del Ministro

# Componentes de una interfaz web

24

## ELEMENTOS DE INTERACCIÓN

Son las zonas del sitio Web en las que se ofrece la realización de acciones a los usuarios del sitio Web



Haciendo clic en cualquiera de las elipses del grupo de la izquierda se le permite al usuario cambiar el idioma del sitio Web.

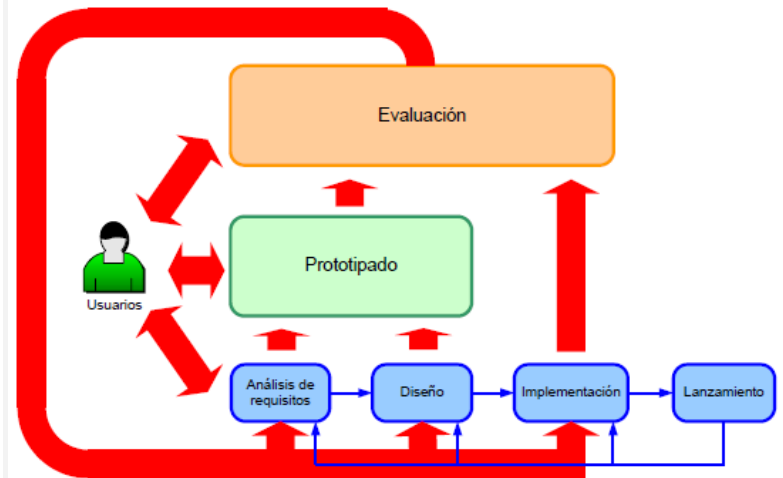
En la zona enmarcada con una elipse a la derecha de la imagen el usuario puede escribir un texto dentro del rectángulo blanco donde se encuentra la lupa y, posteriormente, hacer clic en el rectángulo de fondo azul con el texto ***“Buscar”*** en negrita. Esto permite al usuario realizar búsquedas en el sitio Web de todo aquello que esté relacionado con lo que haya escrito dentro del rectángulo.



# Prototipado

25

- Modelo o maqueta más o menos elaborada con la que los usuarios pueden interactuar.
- Una representación limitada de un diseño que permite a los usuarios interactuar con ella y explorar su idoneidad.
- Documento u objeto que simula el aspecto y/o funcionamiento del sistema final.



# Prototipado

26

- Proporciona las primeras versiones de los componentes del sistema realizadas simplemente con lápiz y papel, herramientas de diagramación y diseño gráfico, herramientas de desarrollo, ...
  - ▣ Bocetos de pantallas de la aplicación.
  - ▣ Storyboard - representa la interacción y la forma de uso de un futuro sistema interactivo en forma de viñetas.
  - ▣ Storyboard de navegación, flujo de tareas del usuario, ... - guión de las interacciones y la navegación del sistema.
  - ▣ Prototipos en papel o realizados en parte con herramientas informáticas.
  - ▣ Presentaciones en PowerPoint.
  - ▣ Creados con herramientas de diagramación (como Visio).
  - ▣ Realizados con herramientas de diseño gráfico como Photoshop.
  - ▣ Realizados con la herramienta final del producto.
  - ▣ Vídeos.
  - ▣ Maquetas de objetos tridimensionales.
  - ▣ ...

# Prototipado

27

- Proporciona las primeras versiones de los componentes del sistema realizadas simplemente con lápiz y papel, herramientas de diagramación y diseño gráfico, herramientas de desarrollo, ...
  - ▣ Bocetos de pantallas de la aplicación.
  - ▣ Storyboard - representa la interacción y la forma de uso de un futuro sistema interactivo en forma de viñetas.
  - ▣ Storyboard de navegación, flujo de tareas del usuario, ... - guión de las interacciones y la navegación del sistema.
  - ▣ Prototipos en papel o realizados en parte con herramientas informáticas.
  - ▣ Presentaciones en PowerPoint.
  - ▣ Creados con herramientas de diagramación (como Visio).
  - ▣ Realizados con herramientas de diseño gráfico como Photoshop.
  - ▣ Realizados con la herramienta final del producto.
  - ▣ Vídeos.
  - ▣ Maquetas de objetos tridimensionales.
  - ▣ ...

# Prototipado

28

- **Dependiendo del nivel de compromiso:**
  - ▣ **Prototipos horizontales**
    - Proporciona muchas características pero con poco detalle o funcionalidad.
    - Útil en las etapas tempranas de desarrollo.
    - Permite probar el modo global de interacción.
  - ▣ **Prototipos verticales**
    - Proporcionan pocas características pero con mucho detalle.
    - Útil en etapas más avanzadas del diseño. Se usa para probar detalles del diseño.
  - ▣ **Prototipos diagonales**
    - Horizontal hasta cierto nivel y a partir de él, vertical.

# Prototipado

29

- **Dependiendo del parecido con el modelo final:**
  - ▣ **De baja fidelidad (low-fi)**
    - Se realizan con medios muy distintos al sistema final (papel, pegamento, tijeras,...).
    - Baratos y fáciles de modificar y cambiar.
    - Suelen ser:
      - Bocetos de pantallas y secuencias de tareas
        - Están presentes en toda fase de diseño inicial.
        - Cualquier persona puede realizarlos.
        - Muestran una idea rápida del mensaje que los diseñadores quieren transmitir.
    - Prototipos en papel

# Prototipado

30

- **Dependiendo del parecido con el modelo final:**
  - ▣ **De media fidelidad (mid-fi)**
    - Son modelos del producto final.
    - Simulan su funcionalidad a través de maquetas en pantalla.
    - Utilizan materiales que pueden diferir del producto final.
    - Pueden ser: prototipos en papel, herramientas de diagramación, herramientas de diseño, ...
  - ▣ **De alta fidelidad (hi-fi)**
    - Presentan un modelo completo del producto final con funcionalidad real, aunque no con toda la funcionalidad.
    - Se realizan con materiales que se encontrarán en el producto final.

# Prototipado

31

- ¿Qué prototipo elijo para un proyecto determinado?
- Problemas de los prototipos de alta fidelidad
  - ▣ Los usuarios se fijan en los detalles en lugar de fijarse en la idea general del producto.
  - ▣ Los programadores se fijan más en la programación que en el diseño.
- Los prototipos de baja fidelidad “protegen” de lo anterior
  - ▣ Los usuarios se fijan en el esquema general, la estructura y la función del sistema.
  - ▣ Son fáciles de cambiar y desechables.
- Los prototipos de baja fidelidad son preferibles a los de media y alta fidelidad en las primeras fases de diseño.

# Prototipado

32

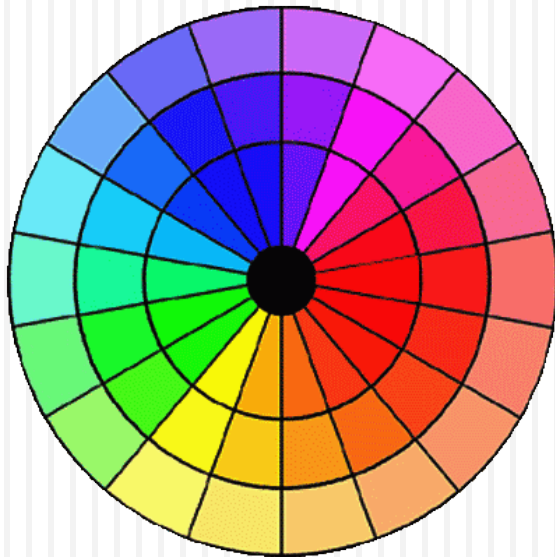
Fidelidad	Apariencia	Uso óptimo	Limitaciones
Baja	Aspecto tosco, muy esquemático y aproximado. Poca o nula interactividad	Fases tempranas de diseño, conceptualización de la aplicación	Utilidad limitada una vez realizada la captura de requisitos, limitaciones en el test de usabilidad
Media	Diseño y evaluación más interactiva, e incluye navegación, funcionalidad, contenido, diseño y terminología	Coste mucho menor comparado con los de alta fidelidad. El detalle es suficiente para la prueba de usabilidad y sirve como referencia a las especificaciones funcionales del sistema.	No comunican el aspecto y comportamiento final del producto, al tiempo que tienen una utilidad limitada como documento de especificaciones.
Alta	Herramienta de marketing, o de aprendizaje. Simula muy bien las técnicas de interacción	Alto grado de funcionalidad, completamente interactivo, define el aspecto y comportamiento del producto final	Caro de desarrollar. Se tarda mucho tiempo en su construcción.



# El color

33

- El **color** es un aspecto esencial en el diseño Web. Una elección inadecuada de los colores puede ser motivo de la pérdida de visitantes de un sitio Web. ¿Qué deberías tener en cuenta a la hora de elegir un color?



- Los colores están relacionados entre sí. La rueda de color formada por 12 colores es una herramienta gráfica importante para crear combinaciones cromáticas y que nos permite hacer distintas clasificaciones de los colores:

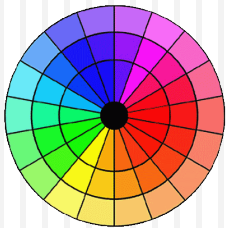
<http://colorschemedesigner.com/>

<http://colorschemedesigner.com/previous/colorscheme2/index>

# El color

34

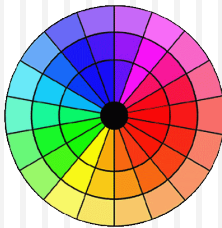
- Colores primarios, secundarios y terciarios.
  - Hay tres colores primarios: rojo, amarillo y azul, que están dispuestos en la rueda formando un triángulo equilátero.
  - En el lado de la rueda opuesto a cada uno de los colores primarios se sitúan los tres colores secundarios: verde, púrpura y naranja. Cada uno de los colores secundarios se consigue con la mezcla de sus dos colores primarios adyacentes. El verde viene de la mezcla del amarillo y el azul, el púrpura viene de la mezcla del azul y el rojo y, el naranja viene de la mezcla del rojo y el amarillo. Los tres colores secundarios forman también un triángulo equilátero.
  - Por último, están los seis colores terciarios que son los que se consiguen con la mezcla del color primario y del color secundario adyacente al mismo. Así, tenemos el azul - verdoso, el amarillo - verdoso, el amarillo - anaranjado, el rojo - anaranjado, el rojo - púrpura y el azul - púrpura.



# El color

35

- Colores fríos y colores cálidos.
  - Son colores fríos todos los colores situados en la rueda de color entre el amarillo - verdoso y el púrpura.
  - Son colores cálidos, todos los colores situados en la rueda de color entre el rojo - púrpura y el amarillo.
- Colores complementarios, análogos y monocromáticos.
  - Los colores complementarios son los colores que están en lados opuestos de la rueda de color. Se utilizan para crear contraste.
  - Los colores análogos son los colores que se encuentran juntos en la rueda de color. Se suelen usar para crear la armonía del color.
  - Los colores monocromáticos son todos los tonos y matices de un mismo color



# Mapa de navegación

36

- Cuando un sitio Web es muy grande y complejo, como el sitio del Ministerio de Educación y Ciencia, es conveniente tener un mapa del sitio que ayude a los usuarios a encontrar lo que buscan.
- El mapa del sitio proporciona a los visitantes un lugar donde buscar de forma sencilla los contenidos que le interesan si es que no los ha encontrado ya en la página principal.

Comunidad Autónoma de Madrid	<a href="http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=Page&amp;cid=1267496299042&amp;language=es&amp;pagename=ComunidadMadrid%2FEstructura">http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=Page&amp;cid=1267496299042&amp;language=es&amp;pagename=ComunidadMadrid%2FEstructura</a>
Comunidad Autónoma de Galicia	<a href="http://www.xunta.es/mapa-do-portal">http://www.xunta.es/mapa-do-portal</a>
Comunidad Autónoma de Euskadi	<a href="http://www.euskadi.net/r33-2288/es/contenidos/informacion/mapa_web_euskadi/es_6313/sitio_web_euskadi.html">http://www.euskadi.net/r33-2288/es/contenidos/informacion/mapa_web_euskadi/es_6313/sitio_web_euskadi.html</a>
Comunidad Autónoma de Cataluña	<a href="http://www.gencat.cat/web/cas/mapa.htm">http://www.gencat.cat/web/cas/mapa.htm</a>
Ministerio de Educación y Ciencia	<a href="http://www.educacion.es/horizontales/mapa-web.html">http://www.educacion.es/horizontales/mapa-web.html</a>

## 2.7. Mapa de navegación

37

- El mapa de un sitio Web va a tener una estructura que dependerá de la relación que tengan las páginas del sitio entre sí. Esta relación puede ser de diferentes tipos:
  - La **estructura lineal** es adecuada en aquellos sitios compuestos por páginas donde la lectura de las mismas es secuencial. Estructura es similar a un libro.
  - La **estructura reticular** se emplea en aquellos sitios en los que todas sus páginas están relacionadas entre sí. No resulta adecuado cuando el sitio está compuesto por muchas páginas porque el usuario puede llegar a perderse.
  - La **estructura jerárquica** es la más común. Se emplea en aquellos sitios donde existen varias secciones bien diferenciadas pero de poca complejidad de modo que el usuario no tiene porque navegar de una sección a otra.
  - La **estructura lineal jerárquica** es también de las más empleadas cuando cada una de las secciones tiene un volumen de información más elevado y conlleva una lectura secuencial del contenido de la sección.

# Guías de estilo. Elementos.

38

- La guía de estilo está dirigida las personas encargadas del diseño y programación de la interfaz Web. Esta guía debe recoger todos los aspectos relacionados con el diseño de la interfaz propia del sitio y, servir de ayuda eficaz en la toma de decisiones, tanto en el proceso de diseño como en la fase posterior de mantenimiento de un sitio Web.
- Una guía de estilo incluye aspectos relacionados en la inclusión en la interfaz de fotografías, logos, imágenes, iconos, los colores, los tipos de letra y, aquellos relacionados con la maquetación Web vista anteriormente.
  - <http://www.ua.es/es/internet/estilo/guia/estilo.htm> Universidad de Alicante
  - [http://www.navarra.es/home\\_es/ManualEstilo/](http://www.navarra.es/home_es/ManualEstilo/) Gobierno de Navarra.
  - [http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia\\_estilos\\_upv.pdf](http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf) Universidad Politécnica de Valencia

# Guías de estilo. Elementos.

39

- Fotos y logos:
  - Formato. El tipo de formato en el que deberán estar almacenadas las imágenes o logotipos empleados.
  - Tamaño. El tamaño de la imagen o logotipo que se establece dando las medidas de ancho y alto en píxeles.
- Tipografías:
  - El uso de una fuente familiar al usuario aumenta la facilidad de lectura.
  - La fuente, el tamaño de la fuente, el estilo o tipo de fuente, color de la fuente respecto del fondo.

# Guías de estilo. Elementos.

40

- Colores:
  - En una guía de estilo deben figurar los colores a emplear en el sitio Web en todos los textos, fondos, e imágenes según sea su ubicación y finalidad.
  - La información debe suministrarse aportando los valores para el modelo RGB tanto en hexadecimal como en decimal.
- Iconografía:
  - Según la Real Academia Española, un icono es un signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado
  - Los iconos se suelen emplear para complementar los textos de los enlaces en la página de portada. Un icono debe contener la menor cantidad de detalle posible sin perder significado.
  - En el siguiente enlace encontrarás una página de donde podrás descargar iconos bastante elaborados algunos de los cuales son gratuitos.  
<http://www.webiconset.com/paymenticonset>
- Estructura
  - Maquetación web y Mapas de navegación



# Plantillas de diseño

41

- Las plantillas de diseño Web son sitios Web prediseñados que se pueden usar como base en un diseño Web y que permiten adaptarlo a las necesidades del diseñador de forma rápida y fácil, ahorrando una gran cantidad de tiempo y dinero.
- En los siguientes enlaces, puedes ver la página web de algunos sitios interesantes que suministran plantillas de diseño.
  - <http://www.websself.net/>
  - <http://www.conectatunegocio.es/>
  - <http://www.webnode.es/>