

Creación de una Guía de Estilo

La Necesidad de una Guía de Estilo

Una guía de estilo es un documento que establece el “estilo” o formato estándar para tu página web. En ella se establecen las directrices comunes para el formateo de textos e imágenes, el uso de colores y fuentes, las variaciones de logotipo que se pueden utilizar, etc. La idea general es:

1. Crear consistencia a lo largo y ancho de tu página web
 2. Crear directrices que pueden servir a los futuros socios a hacerse cargo en lugar tuyo
- En las grandes empresas de diseño (y algunas pequeñas), una página web no puede ser creada sin una guía de estilo que la respalde. Es un documento de comunicación que nivela las expectativas de todos los implicados en el proyecto. También es una forma de asegurarse de que no haya sorpresas al final. Incluso si no estás trabajando en equipo, una guía de estilo puede hacer tu vida más fácil. Es un paso crucial hacia la creación de una página web profesional de éxito. Es la piedra fundamental en el proceso que te mantendrá enfocado y te ayudará a lograr un diseño más coherente.

Una guía de estilo siempre te ayudará a dirigirte de nuevo en la dirección correcta, lo que te ahorrará mucho tiempo. Al crear una guía de estilo estás estableciendo reglas que harán que el proceso de diseño sea más eficiente y ayudarán a la página web final a lograr su propósito.

Cómo Preparar una Guía de Estilo

Antes de abordar el editor, agarra un lápiz y papel y construye tus directrices. Las directrices de una página Web mantienen todo coherente, desde los estilos de botón hasta la estructura de navegación.

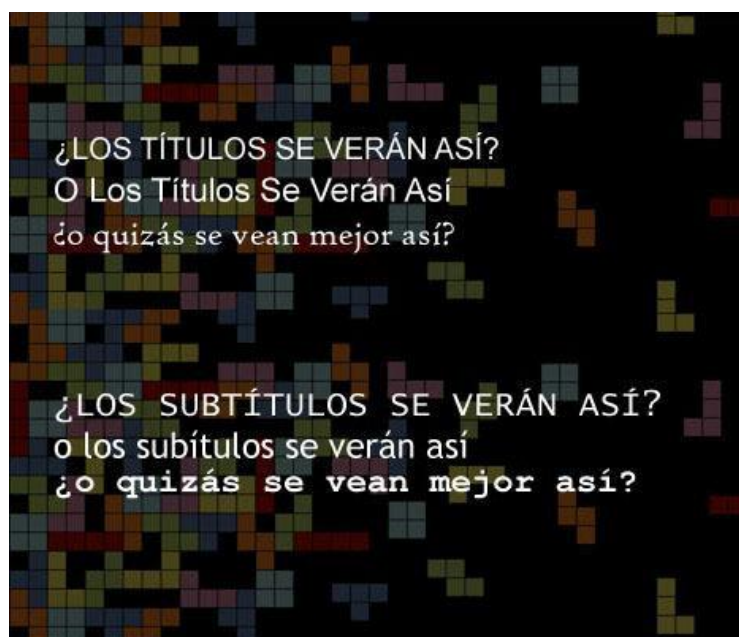
Puntos a Considerar al Preparar una Guía de Estilo

1. Prepara una hoja de color- ¿Cuáles son los tonos que te gustaría utilizar en tu diseño?

¿Cuál es la combinación de colores de tu página web? ¿Un concepto en blanco y negro con texto de colores brillantes? ¿Sólido fondo negro con elementos en colores de neón? Cuando te veas ofuscado o perdido, coloca los colores juntos. Puede ser muy útil referirte a tu guía pre-armada.



2. ¿Qué fuentes vas a usar? Por lo general no son necesarias más de tres. Busca combinaciones de fuentes que te sirvan. Decide qué tipo de letra que vas a utilizar para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal. ¿Vas a usar negrita o cursiva para los títulos?

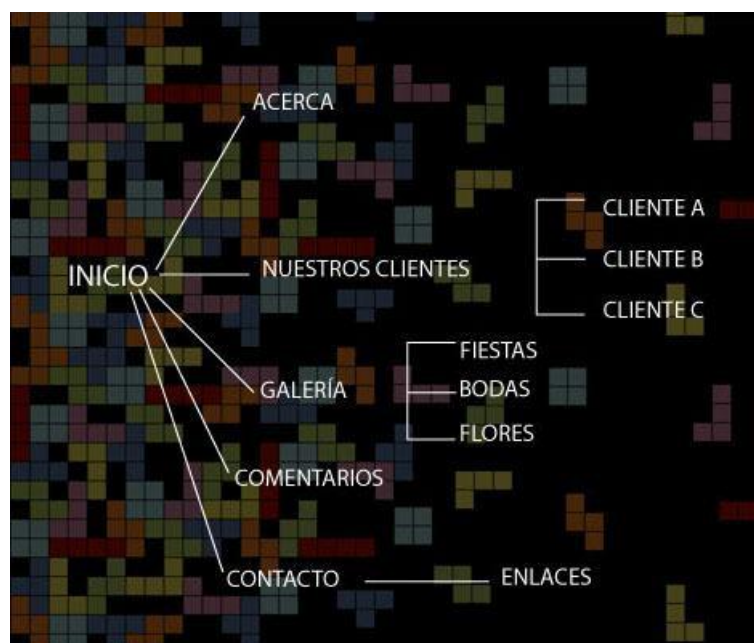


3. Piensa en la cuadrícula y el diseño de la página web. Esto determina en dónde se colocarán los elementos. Prepara algunas plantillas genéricas que se puedan utilizar mientras diseñas. Una buena cuadrícula es clave para una buena página web, y velará por la coherencia.



4. Echa un vistazo a tu estructura de navegación y la organización de los materiales pertinentes. Hazte un Mapa de la información que deseas mostrar en tu página web – aquí es donde le das nombre a las opciones del menú. Las opciones del menú pueden incluir encabezados tales como inicio, acerca de, contacto, galería, portfolio (tal vez con algunas sub-categorías), enlaces, comentarios. ¿Vas a usar una página de introducción?

¿O usar más de un idioma? Este es el mapa de tu página web, asegurará que tu sitio tenga la estructura adecuada y te ayudará a preparar todos los materiales que necesitas de antemano.



5. Prepara el texto que vas a utilizar. Piensa en las palabras clave que necesitas destacar. Reunir todo el texto en esta etapa, incluyendo información de contacto y pies de foto, será un gran ahorro de tiempo cuando estés en la etapa de construcción de tu página web.

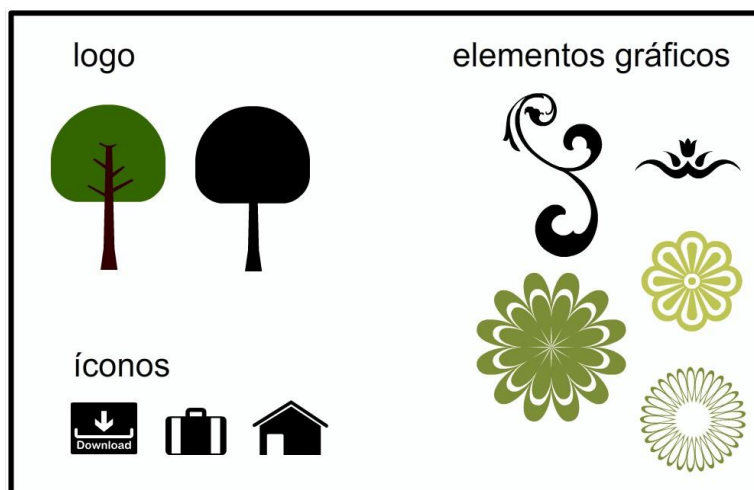


6. ¿Qué imágenes se mostrarán? ¿Están listas para ser subidas o todavía necesitan compresión y/o edición? Decide qué imagen irá bajo qué pestaña y si necesitará títulos.

¿Cómo son las imágenes que vas a mostrar? ¿Tal vez con un marco coherente que las rodea? Si tienes una galería de algún tipo, planea de antemano las categorías de imágenes.



7. Considera el uso de elementos gráficos. Aquí es donde decides cómo y cuándo serán incorporados, y cómo y dónde será integrado tu logotipo.



Tal vez te resulte útil tener el editor abierto y jugar con diferentes opciones. Asegúrate de transferir tus decisiones a la guía de estilo, para poder referirte a ella una vez que comiences la construcción de tu página web.

Lo mejor de una guía de estilo es que es transferible y puede ser aplicada a todas tus publicaciones. El esfuerzo que pongas en la guía de estilo sin duda dará sus frutos cuando veas que puedes aplicarla a cualquier otra forma de comunicación que utilices: email marketing, blogs, tarjetas de visita – tu compañía ahora tiene un estilo unificado y fuerte.

Recuerda que el documento que produces no es inamovible, ¡siempre puedes hacer cambios y actualizarlo!

Beneficios del uso de guías de estilo:

Gale (1996) proporciona una lista de las prestaciones desde diferentes perspectivas. Esta lista puede ser útil para justificar el tiempo y el dinero gastado en una **guía de estilo**. Los principales beneficios son:

Para los usuarios finales	Para los desarrolladores	Para el negocio
Reducción de errores	Mantener el control sobre el “look and feel” de la interfaz	Producir sistemas utilizables que reducen los gastos de soporte y aumentar la satisfacción de los usuarios
Menos frustración	Minimizar las necesidades de rediseño	Aumentar el conocimiento del mercado

Aumento de la moral	Capitalizar el aprendizaje	Aumentar el conocimiento del producto
Mejora de la eficiencia	Producción de software reutilizable	Reducir los costes de formación
Aumento de la confianza	Reducir el tiempo de desarrollo	Mejorar la retención del personal
Reducción de la resistencia al uso de las nuevas tecnologías	Reducir las decisiones de diseño	Aumentar la aceptación de los usuarios de los nuevos sistemas

Recursos sobre guías de estilo, usabilidad y accesibilidad:

- a. “Escribiendo una guía de estilo de interfaz de usuario”: [Writing an Interface Style Guide \(Jina Bolton\)](#)
- b. “Orientación sobre guía de estilo (STC) “: [Guidance on Style Guides, by STC.](#)
- c. Ejemplos y casos de estudio:
 - i. [BBC GVL 3.0](#)
 - ii. [BBC GVL 2.0](#)
 - iii. [BBC Guidelines](#)
 - iv. [AARP Style Guide Screenshots](#)
 - v. [A List Apart: Style Guide](#)
 - vi. [Comcast Style Guide](#)
 - vii. [NYPL Style Guide](#)
 - viii. [Penn Web Style Guide](#)
 - ix. [Telstra Online Standards](#)
 - x. [Taligent Human Interface Guidelines](#)
 - xi. [Ameritech Graphical User Interface Standards and Design Guidelines](#)
- d. Guías de estilo editorial:
 - i. [Apple Human Interface Guidelines](#)
 - ii. [Windows Vista UX Guidelines](#)
 - iii. [Windows XP Design Guidelines](#)
 - iv. [Usability.gov Research-Based Web Design and Usability Guidelines](#)
 - v. [GNOME Human Interface Guidelines 2.2](#)
 - vi. [KDE 4.0 Visual Guide](#)
 - vii. [Java Look and Feel Design Guidelines](#)
 - viii. [Android User Interface Guidelines](#)
 - o [iPhone Human Interface Guidelines](#)
 - o [Nokia UI Style/Visual Guidelines](#)
 - ix. [WebOS User Interface Guidelines](#)
 - x. [UI Design and Interaction Guide for Windows Phone 7 Series](#)
- e. Guías de estilo y usabilidad del [Portland User Interface Special Interest Group](#):
 - i. Guías de usabilidad para desarrollos en AJAX

1. [More Ajax Usability Guidelines](#)
 2. [Ten good practices for writing \(AJAX\) JavaScript in 2005](#)
 3. [AJAX Usability Guidelines](#) y [Ajax Patterns](#)
- Guías de usabilidad de Apple
 - [Apple Human Interface Guidelines for Mac OS X](#)
 - [Apple User Experience Guides](#)
 - [Apple User Experience Resources](#)
 - Guías de interfaz de usuario de Apple iPhone
 - [iPhone user interface guidelines \(OS interface objects\)](#)
 - [iPhone GUI PSD](#)
 - [iPhone interface PSD](#)
 - Guías de interfaz de usuario de Apple iPad
 - [iPad SDK / iPad Human Interface Usability Guidelines\(requiere ser miembro\)](#)
 - [see: iPad User Experience Guidelines](#)
 - Guías de usabilidad de Microsoft Windows
 - [Windows XP Guidelines for Applications](#)
 - [Microsoft Vista User Experience \(UI\) Guidelines](#)
 - Sun Microsystems- Java related
 - [Java Look and Feel Guidelines](#) (Versión 1)
 - [Java Look and Feel Guidelines](#) (Versión 2)
 - [Java Look and Feel Guidelines: Advanced Topics](#)
 - Guías de estilo para Java Swing UI
 - [A Java Swing GUI Framework](#)
 - [Sun Java Look and Feel Class Reference](#)
 - [Creating a Custom Look and Feel with Java Swing](#)
 - [Using Java Swing's Pluggable Look and Feel](#)
 - Guías de usabilidad en Open Source
 - [Motif Style Guide](#)
 - [KDE User Interface Guidelines](#)
 - [Gnome Human Interface Guidelines 1.0](#)
 - [Ubuntu 8.10 \(Intrepid Ibex\) "Guide" Wiki](#)
 - Guías de usabilidad gubernamentales
 - [MITRE Guidelines for Designing User Interface Software](#) (US Airforce)
 - [Research based Web Design and Usability Guidelines](#) (US Dept. of Health and Human Services)
 - [Usability.gov – Usability Guidelines](#)

- [Canadian Command Decision Aiding Technology \(COMDAT\) Operator-Machine Interface \(OMI\) Style Guide: Version 1.0 \(PDF\)](#)
- Gaming Devices (J2ME games)
 - [Nokia Top 10 Usability Guidelines for Games](#)
 - [Nokia Top 10 Usability Guidelines for Enterprise Applications](#)
- Guías de usabilidad en aplicaciones móviles e inalámbricas
 - [Android \(Droid\) User Interface Guidelines](#)
 - [Openwave Top 10 Usability Guidelines for WAP Applications](#)
 - [Blackberry UI Developers Guide](#) (PDF)
 - [BlackBerry UI interface simulator](#)
 - [W3C Mobile Web Best Practices 1.0 User Interface Guidelines](#)
 - [Windows Mobile User Interface Guidelines](#)
 - [Symbian User Interface Style Guide](#)
 - [Ubuntu Mobile User Interface Guidelines](#)
 - [Palm webOS for Palm Pre](#)
- Guías de interfaz de usuario de Tablet PC
 - [The Challenge of Designing Interfaces for the Tablet PC](#)
 - [Eight Essentials of Tablet User Interface Success](#)
 - [Eight More Rules of Tablet UI Success](#)
- Guías de accesibilidad
 - [Introduction to Web Accessibility](#)
 - [W3C Web content Accessibility Guidelines 2.0](#)
 - [Section 508 overview of the legal requirements](#)
 - [Section 508 Checklist](#)
 - [Flash Accessibility guidelines](#)
 - [W3C Accessibility Rich Internet Application guidelines](#)
- Adobe Flash
 - [Adobe Flash Usability and Testing](#)
- Otras guías de usabilidad y accesibilidad
 - [Silicon Graphics Indigo Magic User Interface Guidelines](#)
 - [Smith and Mosier HCI Guidelines](#)
 - [User Interface Design and Usability](#)