



UD2. Elementos para el diseño web.

PROF: ALICIA FERNANDEZ CATALAN

CURSO 24-25

2º DAW - DIW

Contenidos

- ❖ Interpretación de guías de estilo. Elementos.
- ❖ Componentes de una interfaz web.
- ❖ Zonas de navegación, contenido, iteración.
- ❖ Mapa de navegación. Prototipos.
- ❖ Maquetación web. Elementos de ordenación.
- ❖ Plantilla de diseño.
- ❖ Características: usable, visual, educativa y actualizada.

Introducción

- ❖ En esta UD2 continuamos con el diseño de interfaces web.
- ❖ Ahora que ya sabemos cómo usar diferentes herramientas de diseño y ya tenemos cierto criterio para hacer un buen diseño, lo que haremos es generar la documentación necesaria ayudándonos de lo aprendido en la UD1

Interpretación de guías de estilo. Elementos.

- ❖ **Una guía de estilo permite que el sitio mantenga las reglas de coherencia implementadas, previniendo errores cuando otro equipo toma el proyecto**
- ❖ **Las guías de estilo proporcionan la información necesaria para continuar un proyecto digital una vez que la administración es entregada al cliente.**
 - También son útiles para los diseñadores durante la creación de elementos que no forman parte de las plantillas anteriores, pues se encuentran delimitados por las normas que ya han sido escogidas.
- ❖ **El objetivo es mantener la congruencia e integridad del diseño del sitio, sin importar quién esté a cargo de su administración. Otra de sus funciones es ayudar a los desarrolladores a comprender cómo debe verse el sitio, aun cuando ya ha pasado tiempo desde su implementación inicial.**

<https://blog.ida.cl/disenio/guia-de-estilo-diseno-web/>

Interpretación de guías de estilo. Elementos.

- ❖ Para lograr estos objetivos, este entregable debe cumplir con cuatro reglas básicas:
 - ser intuitivo
 - sencillo,
 - informativo
 - compatible con los estándares de CSS.
- ❖ De esta forma, las interpretaciones arbitrarias quedan excluidas y sólo hay espacio para información objetiva y de fácil uso.
- ❖ Dentro de las secciones que la componen, se incluye toda la documentación de diseño y, en algunos casos, instrucciones de usabilidad y legibilidad.

<https://blog.ida.cl/disenio/guia-de-estilo-diseno-web/>

Interpretación de guías de estilo. Elementos.

- ❖ Este **entregable es posterior a la presentación de los wireframes**, ya que estos definen cómo se estructuran los contenidos, sin definir la apariencia visual detallada
- ❖ Es importante que tu proyecto web cuente con una guía de diseño definida, así podrás acceder a la información necesaria para guiar todas las posibles aplicaciones a corto y mediano plazo.
- ❖ Si la utilizas correctamente, el diseño de tu sitio se mantendrá íntegro y conservará la coherencia al adaptarse a los cambios que necesites realizar en el futuro.
- ❖ Un ejemplo de esto son las guías de estilo de la Universidad de Oxford, y del gobierno de Inglaterra, ambas las han aplicado con éxito a pesar de los cambios que han experimentado a través de los años.

<https://blog.ida.cl/disenio/para-que-sirve-un-wireframe/>

<https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/guias-de-estilo/>

<https://blog.ida.cl/disenio/guia-de-estilo-diseno-web/>

Elementos de una guía de estilos

❖ Paleta cromática

- Muestra los **colores principales del sitio con todas sus posibles variaciones**, ya sean patrones o tonos sólidos. Las referencias deben incluir el código de color exacto e información relevante para su aplicación, como los porcentajes de saturación y luminosidad, cuando estos son necesarios.



Colores principales de la guía de estilo de la UOC

Elementos de una guía de estilos

❖ Paleta cromática - El color y su psicología.

- El significado de los colores

Tranquilidad Calma Seriedad Salud	Lujo Elegancia Misterio Vanidad	Dulzura Infancia Delicadeza Sensibilidad	Pasión Energía Fuerza Peligro	Amistad Calidez Confianza Éxito
Felicidad Optimismo Energía Vitalidad	Frescura Naturaleza Esperanza Juventud	Elegancia Sobriedad Clasicismo Poder	Fiabilidad Solidez Equilibrio Templanza	Pureza Perfección Limpieza Bondad

Elementos de una guía de estilos

- ❖ **Paleta cromática - El color y su psicología**
- ❖ A continuación, se representa el significado de los colores y su relación con algunas de las marcas más famosas de la actualidad.



Elementos de una guía de estilos

❖ Tipografías

- Es un listado de los **tipos de fuentes presentes en el diseño web**. Además, explica todas las normas que regirán el uso de estas tipografías en el sitio, incorporando nombres, tamaños, estilos y colores.
- Es conveniente adjuntar imágenes que ilustren todos estos detalles para evitar confusiones.

Está demostrado que tan sólo se lee un 25% del contenido completo de una web ¡ÚSALO BIEN!

Elementos de una guía de estilos

❖ Estilos de botones y/o elementos de navegación

- Define el **uso combinado de las tipografías con la paleta cromática**. Debe mostrar cómo se verán los botones y enlaces, considerando los usos con y sin texto, en hover, selección e inactividad.
- También se describen las aplicaciones en los elementos de navegación, mostrando el diseño de las flechas de desplazamiento, breadcrumbs, menús y submenús.

Elementos de una guía de estilos

❖ Imágenes o iconos

- ❖ Esta sección indica todos los tamaños y proporciones de imágenes usados en el sitio y cómo conviven dentro del diseño.
- ❖ Además, muestra los efectos o variaciones que puedan tener en sus distintas aplicaciones, especificando si se trata de una galería, foto destacada, uso en el footer u otros.

Elementos de una guía de estilos

❖ Otros

- ❖ Cada sitio es distinto, por lo que se puede incluir un apartado adicional para entregar los detalles de elementos específicos.
 - Por ejemplo, explicamos las características de los bloques de autor, calendarios, gráficos, tablas y/o fichas, cuando estos existen.

Cómo crear una guía de estilo con Figma

- ❖ Para crear una guía de estilo en Figma seguiremos los mismos pasos que cuando creamos un *wireframe*, tal y como se puede apreciar en el [tutorial de Figma](#).
- ❖ Otra opción muy interesante para ir cogiendo soltura con la herramienta es editar una plantilla ya definida por algún diseñador y modificarla a nuestro gusto.
- ❖ **Ejemplo de guía de estilo en Figma:**
figma.com/community/file/1262521864453665328/
- ❖ <https://www.eniun.com/tutorial-figma/>
- ❖ https://sarreplec.caib.es/pluginfile.php/11032/mod_resource/content/1/DIW01_v1/ArchivosUnidad/Moodle/DIW01_Contenidos/31_guas_de_estilo_elementos.html

Componentes de una interfaz web.

- ❖ Una interfaz web utiliza un conjunto de componentes de diferentes tipos:
 - Visuales (imagen o texto)
 - Interactivos (botones, casillas, cuadro de desplazamiento, controles)
 - De diseño para representar la información y acciones disponibles
- ❖ Muchos de los componentes o elementos de una interfaz web son comunes en todos los sitios web y han de seguir una organización ya que su colocación es primordial
- ❖ Por ello se ha de estructurar una interfaz con las siguientes partes:
 - La cabecera
 - El menú de navegación
 - El cuerpo
 - La barra lateral
 - El pie de página.

Componentes de una interfaz web.

- ❖ **Cabecera o header** es la zona de la interfaz web situada en la parte superior y que sirve para identificar la empresa o marca.
- ❖ Muestra el logotipo de la empresa o su nombre. Además, este espacio da cabida a textos descriptivos, imágenes, paneles de acceso o banners publicitarios, entre otras cosas. Aunque la cabecera no es obligatoria, es utilizada en prácticamente todos los desarrollos de sitios web.
- ❖ **Debido a nuestra lectura visual, de arriba a abajo y de izquierda a derecha, el primer elemento que vemos en toda interfaz web es la parte superior izquierda de la página.**

Patrón en F:

<https://actualizadoscomunicacion.com/sabias-que-al-leer-en-pantalla-tu-mirada-dibuja-una-f/>



Componentes de una interfaz web.

- ❖ **Cuerpo de la página** es donde se muestran los contenidos.
- ❖ Puede verse acompañado de uno o varios sidebars (o menús laterales de navegación).
- ❖ Se sitúa bajo de la cabecera o header o bajo del navbar (o menú de navegación principal).
- ❖ Generalmente, el cuerpo de la página cuenta con un título descriptivo.
 - Todos los elementos del cuerpo de página deben seguir la guía de estilo del resto de la web.
- ❖ **Pie de página (footer)**, se sitúa en la parte inferior de una interfaz web, bajo el cuerpo de la página.
- ❖ Generalmente, suele utilizarse para para mostrar enlaces a servicios, formulario de contacto, banners publicitarios, políticas de privacidad y cookies, entre otras cosas.

Componentes de una interfaz web.

- ❖ **Barra lateral (sidebar)** de una página web es un área ubicada a un lado del contenido principal, generalmente a la derecha o a la izquierda, que puede contener información adicional, enlaces a otras páginas o secciones, o widgets como un calendario o una lista de etiquetas.
 - Puede ser utilizada para mostrar contenido relacionado con el contenido principal de la página, como enlaces a artículos relacionados en un blog, o para mostrar información adicional que pueda ser útil para el usuario, como una lista de categorías o etiquetas en una tienda en línea.
 - También puede ser utilizada para mostrar anuncios o promociones, o para incluir elementos interactivos como formularios de suscripción a boletines o encuestas.

Componentes de una interfaz web.

- ❖ **Menú de navegación (*navbar*)** de una página web es un elemento crucial para ayudar a los usuarios a encontrar y acceder al contenido que buscan.
- ❖ Un menú de navegación bien diseñado puede mejorar la experiencia del usuario y aumentar la probabilidad de que los usuarios encuentren lo que buscan en la página.
- ❖ **Un menú de navegación suele ubicarse en el encabezado de la página y puede incluir enlaces a las principales secciones o páginas de la web.** Estos enlaces pueden organizarse en una estructura jerárquica, con submenús que se despliegan al pasar el cursor sobre ellos, o pueden mostrarse en una sola fila o columna.
- ❖ **El diseño del menú de navegación debe ser claro y fácil de usar, con etiquetas descriptivas para cada enlace y una disposición lógica de las opciones.**
- ❖ Ha de ser fácilmente accesible desde cualquier parte de la página y que se adapte bien a diferentes tamaños de pantalla.

Zonas de navegación, contenido, iteración.

- ❖ La interfaz web es el medio por el que se comunican los usuarios con un sitio web y está compuesta de numerosos elementos que dependen de su complejidad y objetivo.
- ❖ Así, por ejemplo, una página web de una tienda online o un portal de noticias dispondrá de mayor número de elementos que una página personal o una *landing page* de un restaurante.
 - Una *landing page* o **página de aterrizaje** es una página dentro de un sitio web, desarrollada con el objetivo de convertir a los visitantes en leads (clientes potenciales que muestran interés en consumir un producto o servicio, usualmente dejando sus datos personales de contacto). Generalmente tiene **un diseño muy sencillo con pocos enlaces, información básica sobre la empresa y un formulario que facilita la conversión.**
- ❖ Los elementos más destacados de una interfaz web son: identificación, navegación, contenidos e interacción.

Zonas de navegación, contenido, iteración.

❖ Elementos de identificación

- Los **elementos de identificación** son los que nos ayudan a reconocer el sitio web. Algunos ejemplos de elementos de identificación son los siguientes:
 - El nombre de la web.
 - El logotipo.
 - La imagen de la cabecera.

Zonas de navegación, contenido, iteración.

❖ Los elementos de navegación son los que nos permiten acceder a todos los contenidos del sitio web. Algunos ejemplos de elementos de navegación son los siguientes:

- Menú principal.
- *Widgets*.
- *Aside* de navegación.
- Menú de navegación del pie de página o *footer*.

❖ Hay varias consideraciones a tener en cuenta para que el usuario pueda navegar por una web sabiendo en todo momento dónde se encuentra y cómo moverse por el sitio. Para conseguirlo, el sistema de navegación de un sitio web debe disponer de los siguientes componentes:

- Elemento de regreso a la página de inicio o *home*.
- Menú principal situado en la parte superior de la página.
- Información sobre la ubicación del usuario dentro del sitio: consiste en una línea de texto en la parte superior, bajo el menú de navegación principal, que indica al usuario dónde se encuentra. Para este cometido también se pueden utilizar las “migas de pan” o *breadcrumbs*.
- Las **migas de pan** o *breadcrumbs* es un elemento de navegación situado generalmente en la parte superior del contenido de una página que ayuda al usuario a ubicarla en la arquitectura de la información de la aplicación.

Zonas de navegación, contenido, iteración.

❖ Elementos de contenidos

- ❖ Son las zonas de la web en las que se muestra la información destacada como las áreas de texto de un artículo de un blog, el formulario de una página de contacto, etc.
- ❖ Es muy importante que los contenidos de una web sean interesantes para el lector y estén escritos de forma clara y concisa.

Zonas de navegación, contenido, iteración.

❖ Elementos de interacción

❖ Son los que nos permiten realizar acciones en el sitio web.

❖ Algunos ejemplos de elementos de interacción son:

- Cambiar el idioma.
- Utilizar el buscador.
- Consultar el carrito de compra.
- Suscripción en boletín informativo o *newsletter*.

Maquetación web. Elementos de ordenación.

1. Qué es la maquetación web.
2. Características de maquetación web.
3. Elementos de la maquetación web.
4. Tipos de maquetación web.
5. Ejemplos de maquetación web.
6. Cómo hacer una maquetación de una página web.

<https://blog.hubspot.es/website/maquetacion-web#ejemplos>

Cómo hacer la maquetación de una página web

- ❖ **Hacer una maquetación de una página web implica varios pasos, desde la planificación hasta la implementación y prueba.**
- ❖ **A continuación, te presento una guía detallada para crear una maquetación web:**
- ❖ **Planificación y diseño**
 - a. Definir objetivos y requisitos
 - Objetivos del Sitio: determina el propósito del sitio web y qué deseas lograr con él.
 - Público objetivo: identifica quién es tu audiencia y cuáles son sus necesidades.
 - Contenido y funcionalidades: lista el contenido que incluirá el sitio (texto, imágenes, videos) y las funcionalidades necesarias (formularios, interactividad).
 - b. Crear Wireframes
 - Wireframes básicos: dibuja esquemas simples de la disposición de los elementos en la página. Herramientas como Figma, Sketch, o Adobe XD son útiles para esto.
 - c. Diseñar el Layout Visual
 - Diseño de alta fidelidad: crea un diseño visual detallado, incluyendo colores, tipografía, y otros estilos visuales. Utiliza herramientas de diseño gráfico para crear mockups.

Cómo hacer la maquetación de una página web

❖ Desarrollo de la Maquetación

- Estructurar HTML
- Estilizar con CSS
- Diseño responsivo

❖ Pruebas y optimización

- Pruebas de Navegación
 - Funcionalidad de enlaces: asegúrate de que todos los enlaces funcionen correctamente.
- b. Pruebas de Responsividad
 - Dispositivos diferentes: verifica el diseño en múltiples dispositivos y resoluciones.
- c. Optimización de velocidad
 - Imágenes y recursos: optimiza las imágenes y minifica el CSS y el JavaScript para mejorar la velocidad de carga.

Cómo hacer la maquetación de una página web

❖ Lanzamiento y mantenimiento

❖ a. Despliegue

- Subir a un servidor: sube los archivos al servidor web.

❖ b. Monitoreo y actualización

- Mantenimiento regular: realiza actualizaciones periódicas para asegurar la funcionalidad y seguridad del sitio.

Plantilla de diseño

- ❖ En el apartado Maquetación web, vimos un ejemplo de distribución de los bloques en los que se estructura una página web.
- ❖ Hay muchas distribuciones diferentes de los elementos de una página web, pero al final, después de haber navegado horas y horas visitando muchos sitios distintos, nos damos cuenta de que estas estructuras se repiten una y otra vez. ¿Por qué?
- ❖ **La reutilización de código es una técnica común que intenta ahorrar tiempo y energía, reduciendo el trabajo redundante.**
- ❖ **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.**
- ❖ **Hoy en día, hay gran cantidad de sitios comerciales que suministran plantillas de diseño Web por muy poco dinero si consideramos el tiempo ahorrado en el diseño.**

Navegabilidad web

- ❖ La navegabilidad web es la **facilidad con la que un usuario puede desplazarse por todas las páginas que componen un sitio web**
- ❖ Sin importar el tamaño ni la cantidad de información del sitio, para que exista navegabilidad el internauta debe tener herramientas suficientes para determinar:
 - En qué parte del sitio se encuentra
 - De qué parte o partes del sitio viene
 - Cómo llegar a la información a la que quiere ir
- ❖ **Por ello, como diseñadores/desarrolladores hemos de tener claro el número de pantallas a diseñar. Para ello podemos usar:**
 - Mapas conceptuales
 - Mapas de navegación
 - Sitemaps



<https://i.workana.com/glosario/que-es-navegabilidad-web/>

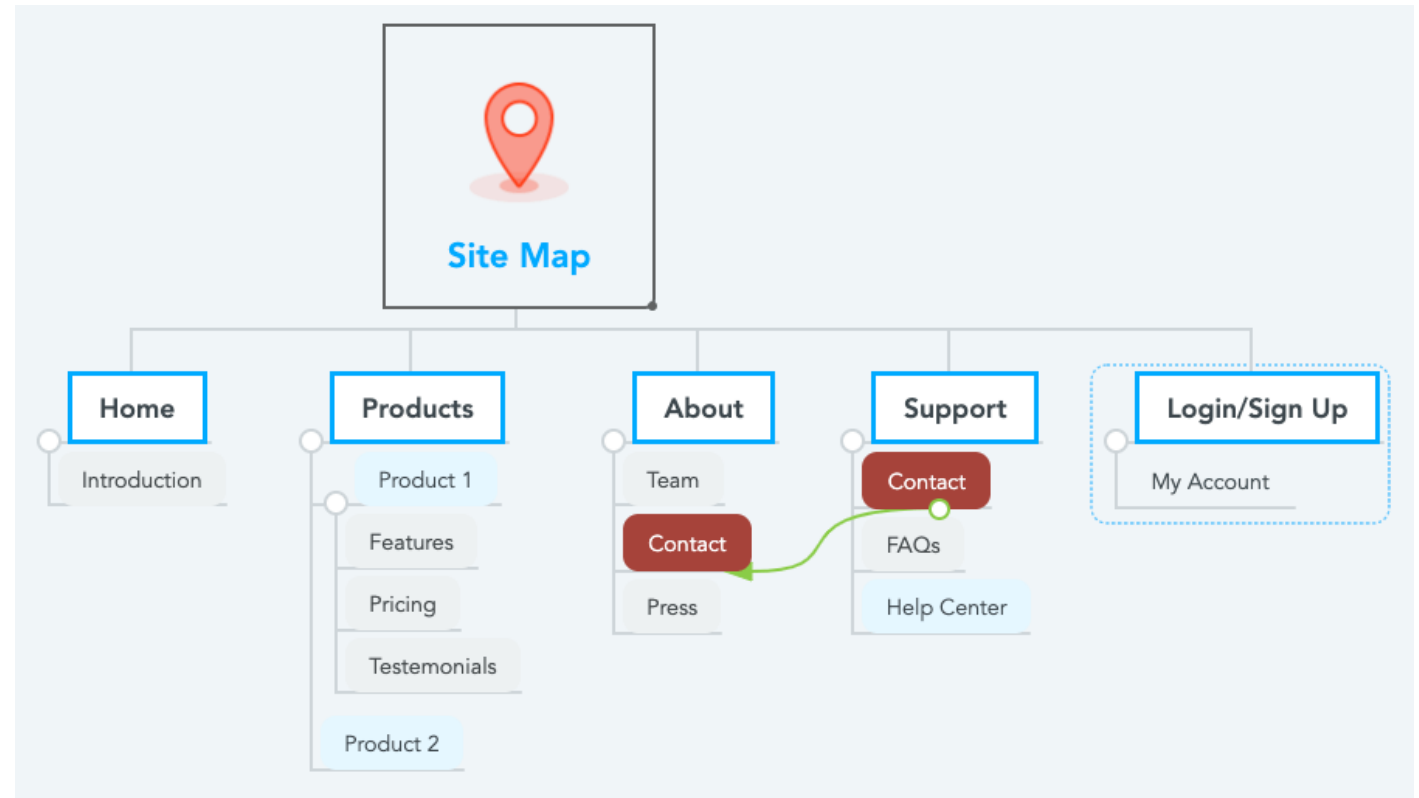
Mapa conceptual

- ❖ El mapa conceptual es una representación gráfica de conceptos interrelacionados.
 - Consiste en un **esquema visual** que detalla ideas o conceptos y sus diferentes relaciones.
- ❖ El principal objetivo de un mapa conceptual es representar la estructura conceptual de un tema en concreto.
- ❖ Los mapas conceptuales se suelen organizar de arriba abajo o de izquierda a derecha y parten de un concepto principal o raíz. A partir de esta idea central se establecen las relaciones con los nuevos conceptos formando una estructura arbórea.
- ❖ **Herramientas para hacer mapas conceptuales**
 - xmind.net
 - smartdraw.com
 - creately.com
 - lucidchart.com
 - mindmeister.com
- ❖ Hay muchas formas de hacer mapas conceptuales.
- ❖ En las siguientes páginas puedes ver algunas herramientas online para hacer mapas conceptuales y algunos de los estilos de mapas que se utilizan actualmente.

Mapas de navegación

❖ Los mapas de navegación sirven para representar la arquitectura de las páginas de un sitio web.

- Hay un concepto raíz (página inicial en el caso de un mapa de navegación) a partir del cual se ramifican el resto de los elementos del mapa.



<https://www.eniun.com/mapas-conceptuales-navegación-sitemaps/#11> Mapas conceptuales mapas de navegación y sitemaps

Mapas de navegación

- ❖ Los mapas de navegación de las páginas web no suelen ser gráficos,
- ❖ Uno de los objetivos principales de los mapas de navegación a la hora del diseño es estructurar bien los contenidos antes de crear un sitio web y que los usuarios encuentren de forma sencilla lo que están buscando.
- ❖ Cuando el diseño de una web es muy complejo, en algunos casos, es difícil entender lo que se quiere transmitir entre el diseñador del mapa de navegación y el equipo de desarrollo.

Mapa del sitio o *sitemap*

- ❖ Los sitemaps o mapas para motores de búsqueda son archivos en los que se proporciona información sobre las páginas, los vídeos y otros archivos de un sitio web, así como sobre las relaciones entre ellos. Los buscadores, como Google, leen estos archivos para rastrear los sitios web de forma más eficaz.
- ❖ Los sitemaps informan a los rastreadores de qué archivos de un sitio web son importantes y, además, incluyen datos relevantes sobre ellos; por ejemplo, en el caso de las páginas, pueden indicar cuándo se actualizaron por última vez, cada cuánto se modifican y si existen versiones en otros idiomas.
- ❖ **¿Es necesario un sitemap?**
- ❖ Por lo general, si las páginas de tu sitio web están bien enlazadas, los rastreadores web podrán detectar la mayoría de ellas. Aun así, un sitemap puede mejorar el rastreo de tu sitio web, sobre todo si este cumple uno de los siguientes criterios:
 - Es muy grande.
 - Tiene un gran archivo de páginas de contenido que están aisladas o no están bien enlazadas entre sí.
 - Es nuevo y hay pocos enlaces externos que dirigen a él.
- ❖ **Ver más información sobre sitemaps y herramientas de generación de mapas**
 - <https://code.google.com/archive/p/sitemap-generators/wikis/SitemapGenerators.wiki>

Características: usable, visual, educativa y actualizada.

- ❖ Para que un diseño web sea efectivo los usuarios deben encontrarse cómodos navegando entre los contenidos y las páginas del sitio. Para ello, a la hora de diseñar un sitio web debemos hacernos las siguientes preguntas:
 - ¿es fácil interactuar con su interfaz?
 - ¿la **experiencia visual** es positiva?
 - ¿es fácil aprender a utilizarla?
 - ¿se **actualiza** de forma periódica?
- ❖ Si las respuestas a las preguntas anteriores son positivas es muy probable que los usuarios vuelvan a visitarnos. En caso contrario, tendríamos que trabajar en mejorar sus características: usable, visual, educativa y actualizada.

Características: usable, visual, educativa y actualizada.

- **Web usable.** Una web es usable cuando permite a los usuarios una interacción sencilla, intuitiva, agradable y segura. [Ver reglas y principios de usabilidad](#).
 - La usabilidad en el diseño consiste en facilitar al usuario la utilización de una interfaz de la forma más fácil e intuitiva. El equipo de diseño debe comprobar continuamente si la modificación de un elemento repercute en la usabilidad de la aplicación web.
- **Web visual.** Una web es visual cuando la percepción de los usuarios es positiva mientras navegan por el sitio y los elementos gráficos empleados están orientados a conseguir los objetivos del sitio y no se han empleado de forma meramente decorativa.
- **Web educativa.** Una web es educativa cuando a los usuarios les resulta fácil aprender a utilizarla y retener el conocimiento adquirido.
- **Web actualizada.** Una web se encuentra actualizada cuando ofrece nuevo contenido periódicamente y mantiene la interfaz modernizada.
- ❖ **Por último, reflexiona la respuesta a la siguiente pregunta: ¿para qué sirve una interfaz usable, visual, educativa y actualizada sin una buena calidad de contenido?**

Herramientas para el diseño y desarrollo

❖ Herramientas útiles

1. Editores de código: IntelliJ, Visual Studio Code, Sublime Text

2. Herramientas de Diseño: Figma, Adobe XD

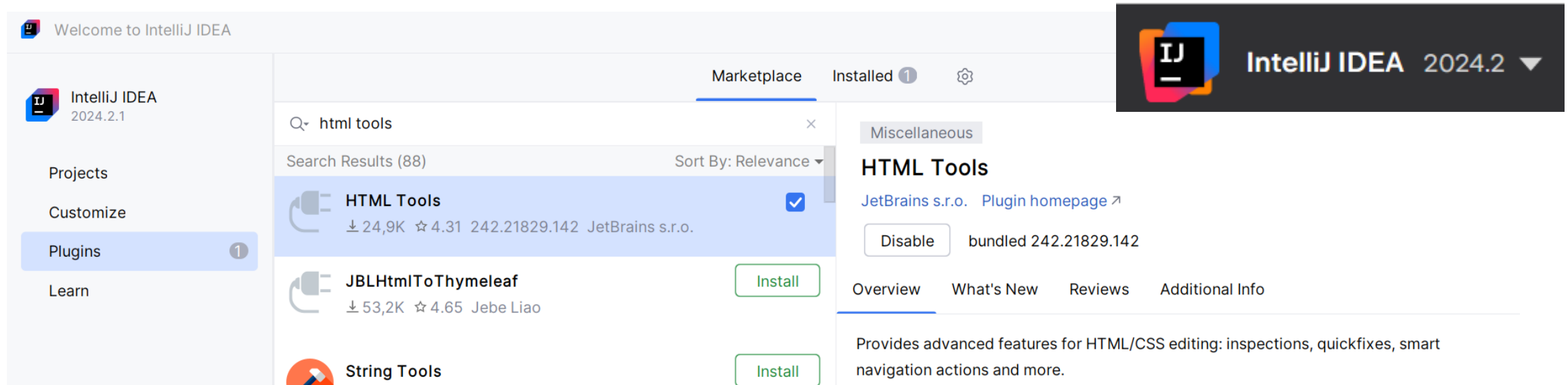
3. Frameworks CSS: Bootstrap, Tailwind CSS

4. Validadores: el validador de HTML del W3C para asegurar el cumplimiento de estándares web.

❖ Iremos viendo poco a poco todas estas herramientas

Aplicaciones para desarrollo web. IntelliJ

- ❖ Usaremos IntelliJ para crear nuestros proyectos web.
- ❖ Lo primero nos aseguramos de que el plugin HTML Tools está instalado y activado.



https://www.jetbrains.com/help/idea/editing-html-files.html#-hqzsp4_247