BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES

Parte 1: ELEMENTOS DEL DISEÑO

1. **Elementos conceptuales**

Los elementos conceptuales son aquellos que están presentes, pero no se pueden percibir a simple vista, como:

* **El Punto**
* **La línea**
* **El Plano**
* **El Volumen**

1. **Elementos visuales**

Los elementos visuales son la parte más importante de un diseño:

* **La Forma**
* **El Color**
* **La Medida**
* **La Textura**

1. **Elementos de Relación**

Hace referencia a la posición y relación entre las formas de diseño, como:

* **Dirección**
* **Posición**
* **Espacio**
* **Gravedad**

1. **Elementos prácticos**

Hace referencia a la forma de realizar el diseño pudiendo ser una representación:

* **Realista**
* **Estilizada**
* **Abstracta**

1. **Patrones de diseño**

Un patrón de diseño es una solución a los problemas debido a que se puede usar para solucionar problemas similares realizando pequeñas variaciones.

* 1. **Psicología de Gestalt**

Es una corriente psicológica que hace referencia a como las personas perciben y organizan elementos a través de ciertos principios:

* **Proximidad y Semejanza**
* **Figura y fondo**
* **Cierre o tamaño relativo**
* **Simetría y continuidad**
* **Simplicidad y buena forma**
* **Proximidad**

La mente tiende a agrupar los elementos en función de la distancia que hay entre ellos.

* **Semejanza**

La mente suele agrupar los elementos que son similares visualmente.

* **Figura y fondo**

La mente tiende a separar del campo visual la figura y el fondo, siendo la figura el objeto en el que se focaliza la atención y el resto es el fondo.

* **Cierre**

La mente tiende a percibir figuras a partir de entornos.

* **Área o tamaño relativo**

La mente tiende a percibir como objeto principal de los elementos superpuestos el elemento más pequeño como el objeto principal y el resto como el fondo.

* **Simetría**

La mente suele percibir como un mismo elemento aquellos que están posicionados de manera simétrica.

* **Continuidad**

La mente tiende a percibir los elementos como continuos, aunque estén separados entre si.

* **Simplicidad y buena forma**

La mente tiende a recordar las formas más simples

1. **Color**

A la hora de la creación de una página web es importante una selección de colores adecuados para su efectividad.

Se pueden utilizar colores complementarios(opuestos) para crear contraste.

* 1. **Sistema RGB**

Es la descomposición de color en Rojo, Verde, Azul.

**Gráfico, Gráfico de barras

Descripción generada automáticamente**

Parte 2: Interfaces Web

1. **Interacción persona-ordenador**

Disciplina que se encarga de estudiar el intercambio entre persona y ordenador, por eso la gran mayoría de sistemas son interactivos mediante un sistema gráfico facilitando su acceso.

1. **Diseño de una interfaz**

A la hora de elaborar una interfaz se debe tener en cuenta:

* **Usabilidad:** Le resulta fácil el uso de dicha interfaz.
* **Visual:** Las opiniones del usuario sean positivas durante su uso.
* **Educativa:** Su uso sea fácil y de sencillo entendimiento.
* **Actualizada:** Debe tener un mantenimiento y estar actualizada.

1. **Componentes de una interfaz**

**Elementos de identificación**

El usuario debe saber a quién pertenece la web.

**Elementos de Navegación**

El usuario debe poder moverse por las diversas secciones y volver al inicio desde cualquier sección de la página web.

**Elementos de Interacción**

Es la zona donde los usuarios pueden realizar acciones en la web.

**Elementos de Contenidos**

Son las zonas que muestran la información relevante que queremos que el usuario lea, siendo fácil de diferenciar el título del contenido y deben ocupar entre el 50% y el 85% de la pantalla.

**El pie de página**

Comúnmente se utiliza para poner el formulario de contacto, ofertas de empleo, política de uso y de seguridad.

1. **Maquetación web**

Se tiene que realizar un boceto que debe reflejar la interactividad y funcionalidad de la web, distribuido con un encabezado, el contenido y el pie de página. Diagrama

Descripción generada automáticamente

1. **Mapa de navegación**

Es un esquema que representa la arquitectura de las páginas web hay diferentes tipos:

**Lineal:** La lectura es secuencial.

**Jerárquica:** Se componen por diversas secciones bien diferenciadas.

**Reticular:** Las páginas están todas relacionadas entre sí, si hay muchas páginas puedes perderte.

**Lineal jerárquica:** Emplea todas las secciones y tiene una carga de información elevada.

Parte 3: Generación de documentos y sitios web

1. **Procesos de generación de sitios web**

A la hora de crear cualquier proyecto web se pasan por unas fases:

**Análisis**

* **Requisitos a cumplir**
* **Mapa de navegación**
* **Funcionalidad**
* **Herramientas y lenguajes**
* **Pautas para la generación y el mantenimiento de la web**

**Desarrollo**

* **Se emplean herramientas y lenguajes seleccionados**
* **Se implementa el sitio web siguiendo las pautas anteriores**

**Pruebas y depuración**

* **Se realizan paralelamente a la fase de desarrollo**
* **Comprobar el correcto funcionamiento**

**Documentación**

* **Se realiza de forma paralela a las anteriores fases**
* **Documentar los requisitos establecidos en fase de análisis**
* **Documentar el código en fase de implementación facilitando el mantenimiento**

1. **Guía de estilos**

**¿Qué es?**

Una guía de estilos es un documento que establece unas pautas y normas a seguir para la comunicación visual y verbal de una marca.

**¿A quién va dirigida?**

La guía de estilos está dirigida a los programadores y diseñadores de la interfaz web.

**¿Qué incluye?**

* **Logotipo**
* **Imágenes**
* **Tipografía**
  + **Fuente**
  + **Especificar estilo o tipo de fuente(negrita, subrayado etc)**
  + **Tamaño**
  + **El color**
* **Colores**
* **Iconografía**
* **Maquetación web(Estructura con tamaños)**