

UT 2: EVOLUCIÓN DEL DISEÑO WEB



JUAN CARRASCO

ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

I. EVOLUCIÓN DEL DISEÑO WEB



- Lenguaje HTML (HyperText Markup Language)
- Protocolo HTTP (HyperText Transfer Protocol)
- Sistema de localización de objetos en la web URL (Uniform Resource Locator)

I. EVOLUCIÓN DEL DISEÑO WEB



1990

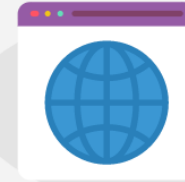
HTML

Nace la primera
versión de HTML

1991

PRIMER SITIO WEB

Tim Berners-Lee crea
la primera web



1992

TABLAS

Diseño web
basado en tablas

1994

W3C

Se forma el W3C, World
Wide Web Consortium



I. EVOLUCIÓN DEL DISEÑO WEB

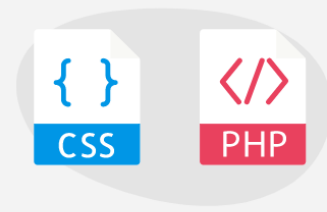


1996

FLASH & JAVASCRIPT
Interacción, animaciones
y efectos visuales

1998

CSS y PHP
Webs dinámicas y de
carga más rápida



2003

CSS3 & WEB 2.0
Nuevas funcionalidades CSS3 e
información basada en el usuario

2008

MOBILE SITES
Diseño web
para móviles



2010

HTML5
Experiencia enriquecedora de
medios, accesibilidad y flexibilidad
para estructurar web

2012

RESPONSIVE DESIGN
Web optimizada para todo
tipo de dispositivos



I. EVOLUCIÓN DEL DISEÑO WEB

70-2000

Las limitaciones en las técnicas de creación y reproducción marcan la tendencia: logos planos



2000-2010

La irrupción de Internet y la computación ponen de moda los diseños efectistas.



Actualmente

El flat design se hace necesario para optimizar la experiencia de usuario en las interfaces digitales. Esta tendencia afecta a las marcas.



ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

2. INTERACCIÓN PERSONA ORDENADOR (IPO)



- La Interacción persona-ordenador es la disciplina relacionada con el diseño, evaluación y 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.

ACM

2. IPO: OBJETIVOS

- Incrementar la productividad de los equipos.
- Minimizar los errores.
- Dotar a los usuarios de experiencia confortable y segura.

2. IPO: INTERFAZ



2. IPO: DATOS

- El 48% del código de una aplicación está dedicado a la interfaz.
- 80% de costes de mantenimiento son debidos a problemas del usuario con el sistema.
- 64% de esos costes son problemas de usabilidad.

ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

3. ELEMENTOS DE UNA INTERAZ WEB

- Identificación.
- Navegación.
- Contenidos.
- Interacción.

3.1. IDENTIFICACIÓN.

- El nombre de la web.
- El logotipo.
- La imagen de la cabecera.

3.2. ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN.

- Menú principal.
- Home.
- Migas de pan.
- Barra de navegación.
- Widgets.

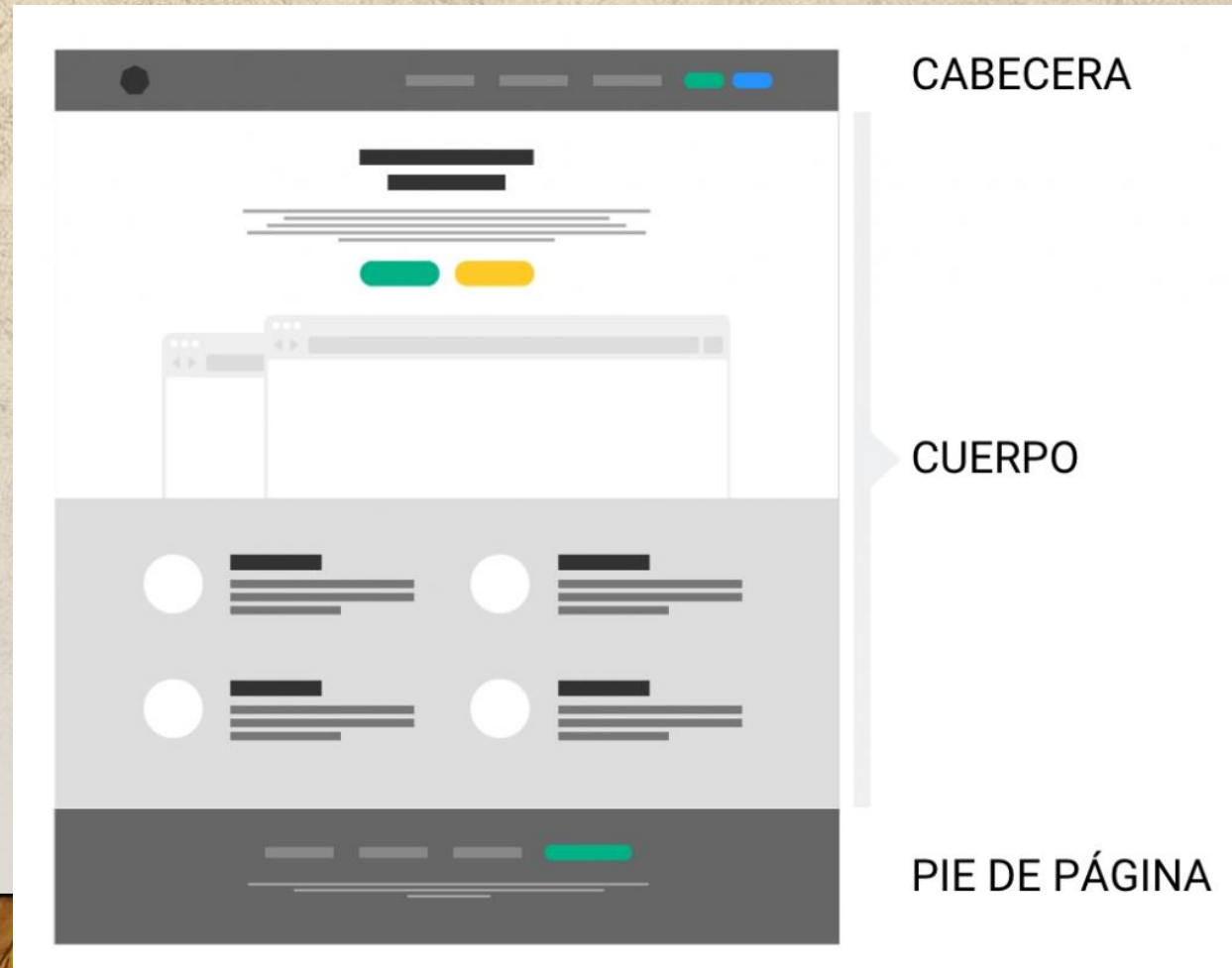
3.3. CONTENIDOS.

- Lenguaje adaptado al público.
- Tipografía adecuada.
- Usar elementos multimedia en su justa medida.

3.4. ELEMENTOS DE INTERACCIÓN.

- Elegir el idioma.
- Loguearse.
- Consultar carrito de la compra.
- Dejar un comentario.

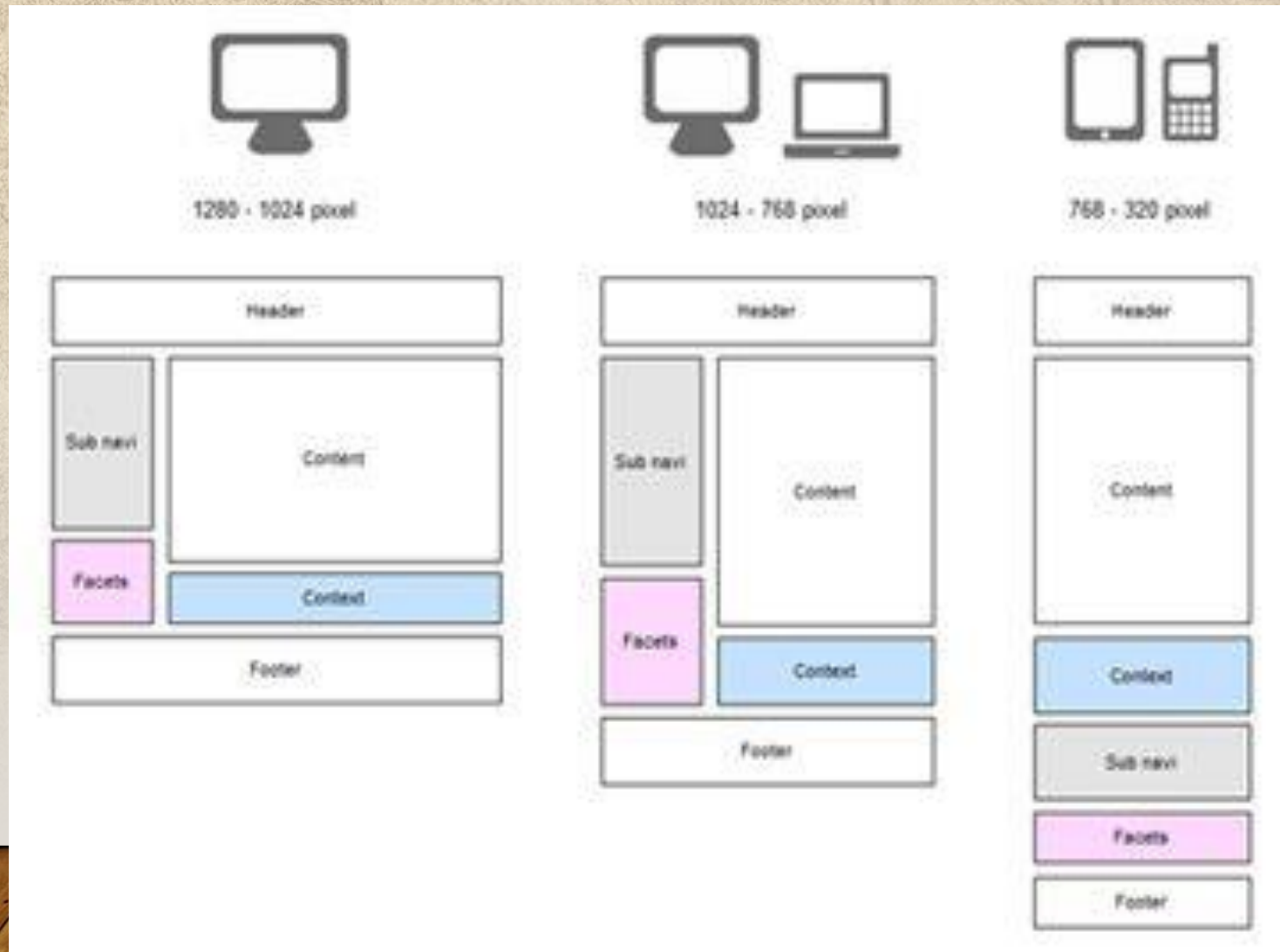
4. ESTRUCTURA DE UNA INTERFAZ WEB



ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

4. ESTRUCTURA DE UNA INTERFAZ WEB



ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

5. ELEMENTOS CONCEPTUALES

- Se usan en fase de prototipado:
 - El punto.
 - La línea.
 - El plano.
 - El volumen.

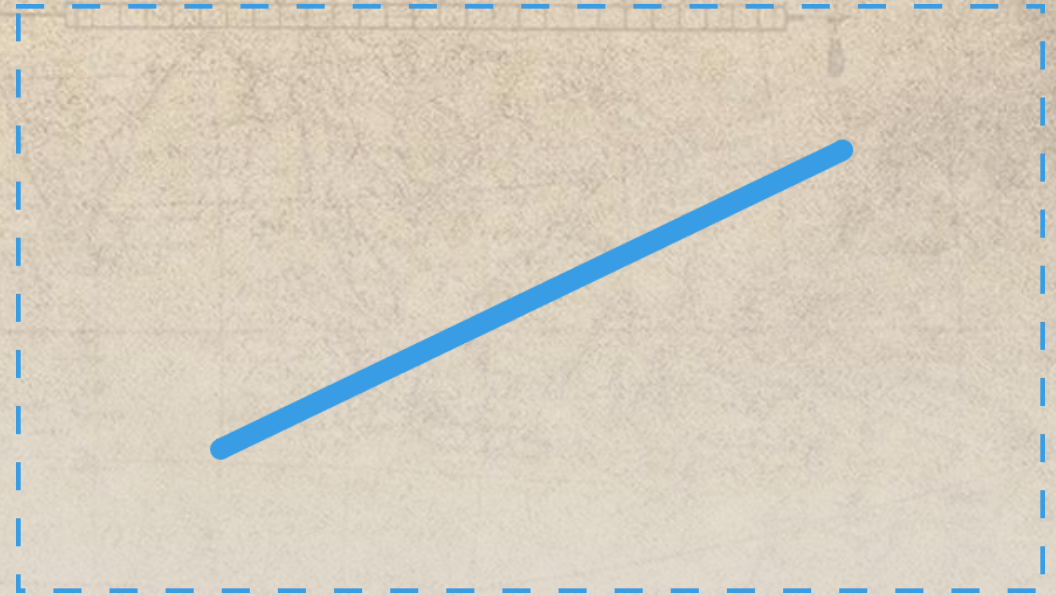
5.1. EL PUNTO

- No posee ninguna dimensión.
- Es el principio y el fin de una línea.
- Es donde se cruzan dos líneas.



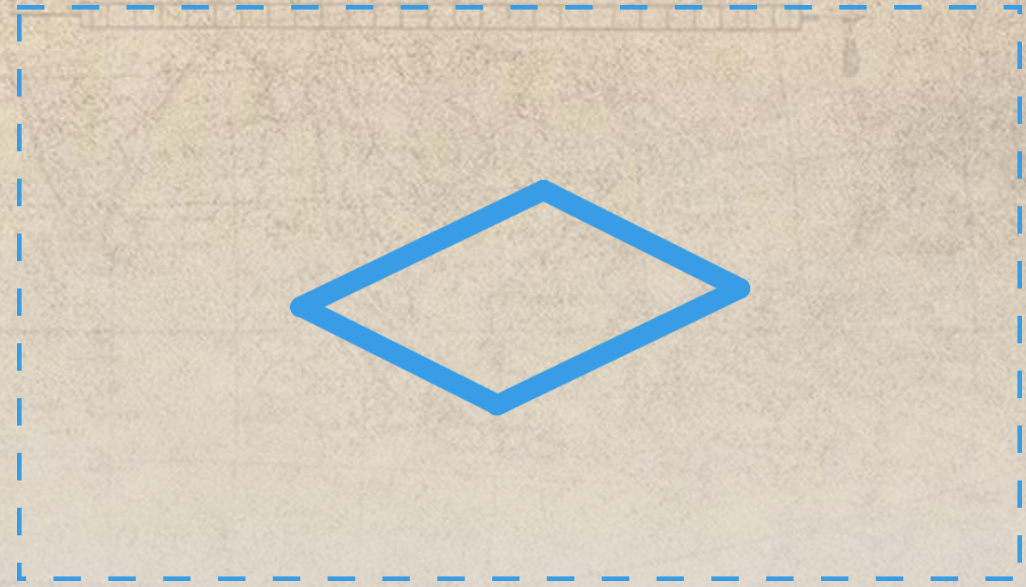
5.2. LA LÍNEA

- Es el resultado de un punto en movimiento.
- Posee una sola dimensión.
- Forma los bordes de un plano.



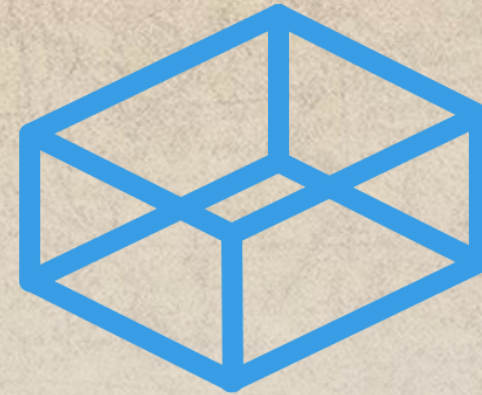
5.3. EL PLANO

- Es el resultado de una línea en movimiento.
- Tiene dos dimensiones
- Está limitado por líneas.
- Define los bordes de un volumen.



5.3. EL VOLUMEN

- Es el resultado de un plano en movimiento.
- Está limitado por planos.



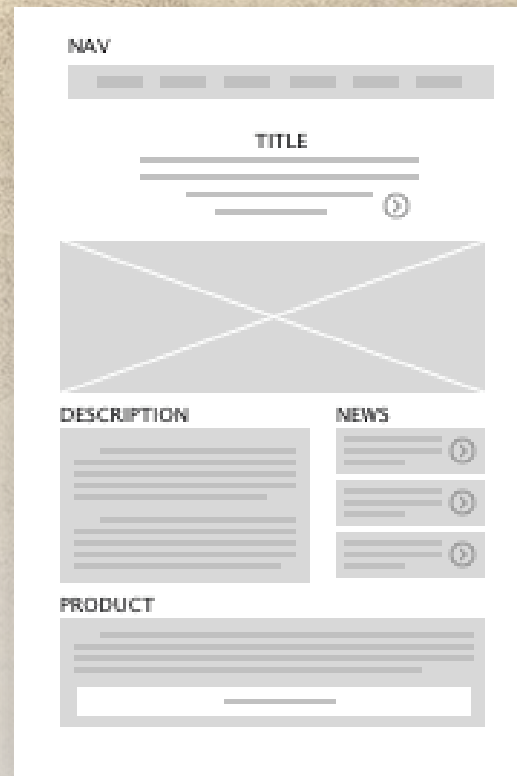
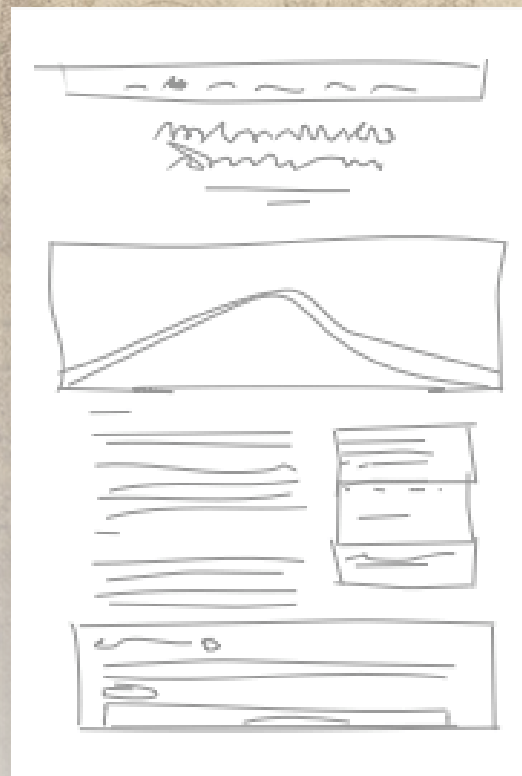
ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

6. PROTOTIPADO WEB

- Diseño conceptual de una web.
- Involucra al cliente.
- Fases (SWMP):
 - Boceto (sketch).
 - Esquema de página (wireframe).
 - Maqueta (mockup).
 - Prototipo (prototype).

6. PROTOTIPADO WEB



6.1. BOCETO

- Dibujo poco detallado.
- Elementos fundamentales de la web.
- Vídeo explicativo.

6.2. ESQUEMA DE LA PÁGINA (WIREFRAME)

- Estructura básica de la página.
- Se establece la jerarquía de elementos.
- Directamente relacionados con árboles de navegación (wireflows).

6.3. MAQUETA (MOCKUP)

- Diseño de medio nivel.
- Incluye imágenes, tipografías y colores.
- No es un diseño definitivo.

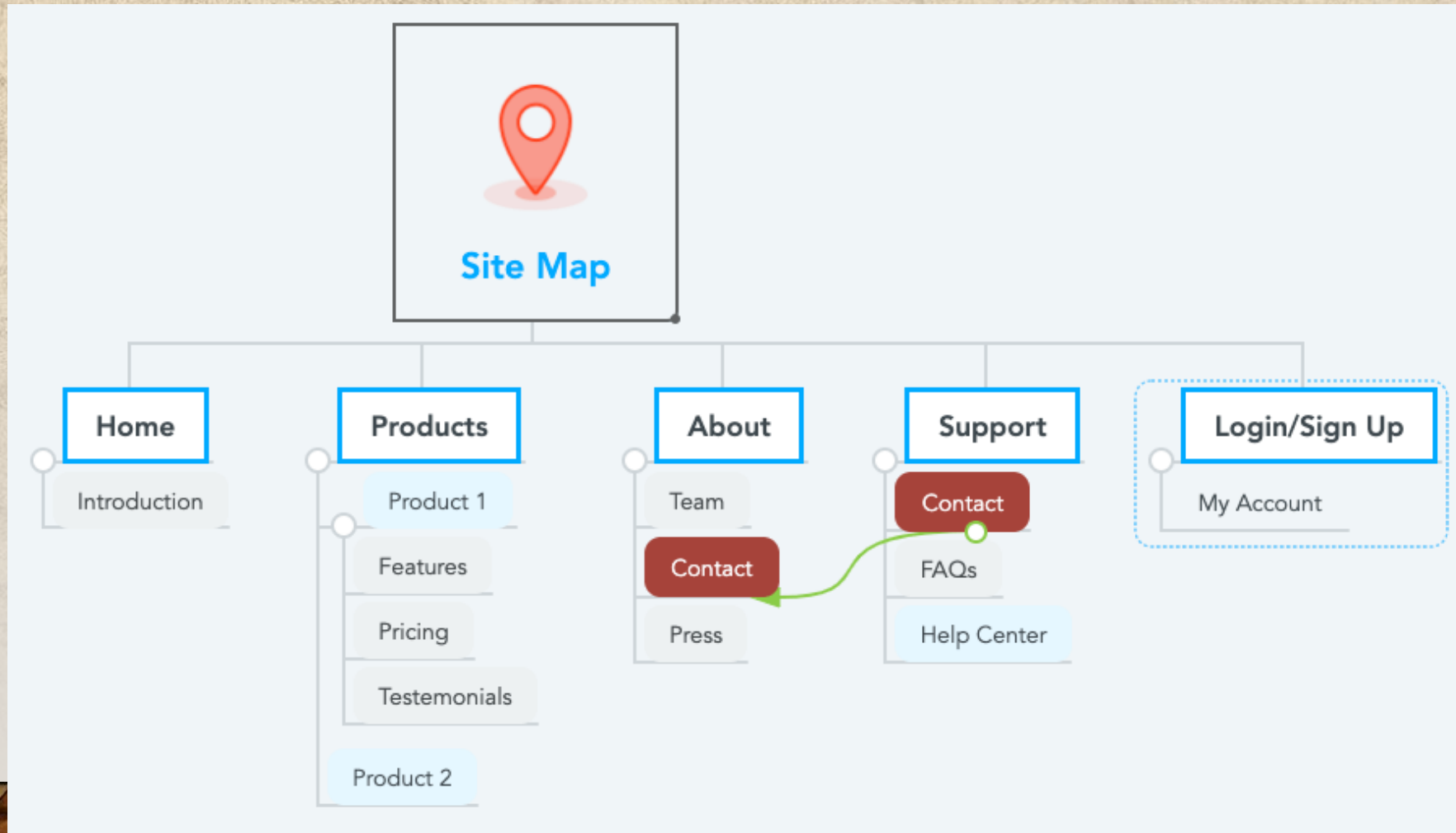
6.4. PROTOTIPO

- Más detallado.
- Dispone de interactividad.
- Permiten pruebas definitivas.

ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

7. MAPAS DE NAVEGACIÓN



ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

8. MAPAS DEL SITIO

- Mapas para los motores de búsqueda.
- Proporcionan información sobre:
 - Páginas.
 - Vídeos.
 - Otros ficheros.
 - Las relaciones entre los elementos.
 - Última actualización.
 - Cada cuánto se actualizan.
 - Versiones en otros idiomas.

8. MAPAS DEL SITIO

- ¿Necesario?
 - Si es muy grande.
 - Páginas aisladas o mal enlazadas.
- Más información sobre sitemaps.
- Ejemplo de herramientas.
- Plugin para VS Code.

ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

9. CARACTERÍSTICAS DESEABLES

- Usabilidad: interacción sencilla e intuitiva.
- Visual: percepción positiva de los usuarios.
- Curva de aprendizaje sencilla.
- Actualizada.

ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.

I0. CMS

- Ventajas:
 - Crear, editar y publicar contenido sin conocimientos de programación.
- Desventajas:
 - No son completamente personalizables.
 - Carga elevada.
 - Seguridad.
- Más información.

ÍNDICE.

1. Evolución del diseño web.
2. Interacción persona ordenador (IPO).
3. Elementos de una interfaz web.
4. Estructura de una interfaz web.
5. Elementos conceptuales.
6. Prototipado web.
7. Mapas de navegación.
8. Mapas del sitio.
9. Características deseables.
10. CMS.