

# TEMA 1

Introducción al diseño y los interfaces web

Guía Estilos

MOCKUP

2º DAM



# Índice

**TEMA 1: INTRODUCCION AL DISEÑO Y A  
LOS INTERFACES WEB**

---

**TEMA 2: USABILIDAD**

- 1. ELEMENTOS DE DISEÑO**
- 2. GUÍA DE ESTILOS**
- 3. MOCKUP**

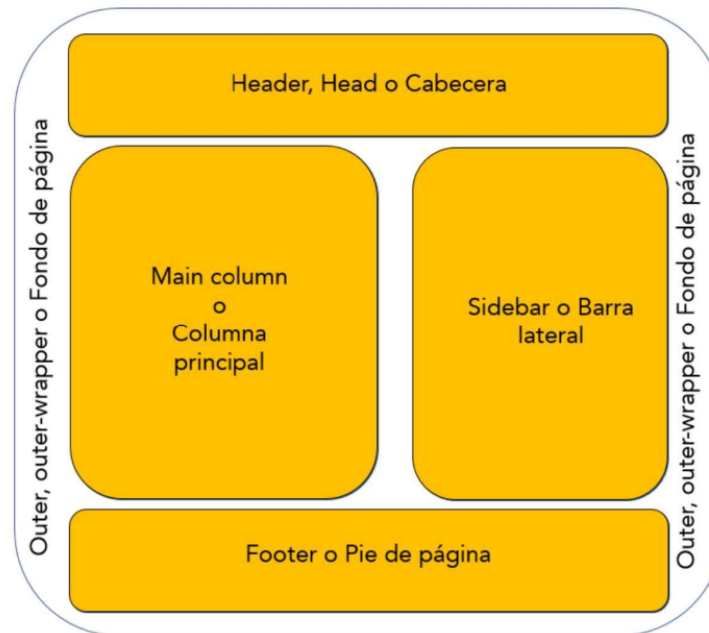


# INTRODUCCIÓN

- 
1. Componentes de un interfaz web
  2. Mapas de navegación prototipos
  3. El color , sistema rGB
  4. Matiz, saturación y brillo
  5. Colores seguros
  6. Elementos del diseño : percepción visual
  7. Elementos conceptuales : punto, línea, plano y volumen
  8. Elementos visuales : forma, medida, color, textura
  9. Elementos de relación : dirección, posición, espacio, gravedad
  10. Elementos prácticos : representación, significado, función

# 1.- Componentes de un interfaz web

- Son todas las partes que forman un sitio web
  - Cabecera
  - Sistema de navegación
  - Cuerpo
  - Pie



# 1.- Componentes de un interfaz web

- Cabecera

- Parte superior de interfaz
- Su anchura es igual a la pagina
  - Su altura es variable
- Contenido
  - Logo de la web
  - Texto identificativo
  - Imagen de la empresa
- Objetivos
  - Identificar el sitio web con la empresa
  - Identificar y unificar todas las paginas
  - Separar el borde superior de la parte central

# 1.- Componentes de un interfaz web

- Cabecera

- Logo: Se sitúa siempre en la zona izquierda de la cabecera
- No es obligatorio, pero se recomienda que sea rectangular

# 1.- Componentes de un interfaz web

## • Sistemas de navegación

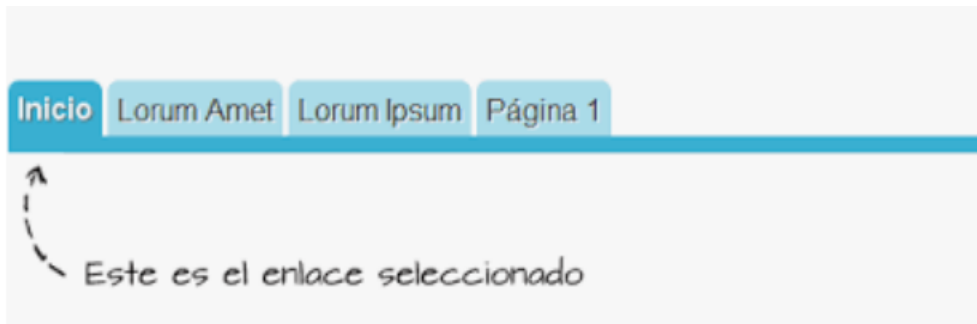
- Permiten navegar por las diferentes partes de la interfaz
- Se presentan en forma de menús con opciones
  - El usuario puede interaccionar al seleccionarlas
- Contienen:
  - Imágenes
  - Texto
  - Gráficos
  - Efectos dinámicos
- Menús dinámicos :
  - los conseguimos mediante
    - Utilización de capas
    - CSS
    - JavaScript



# 1.- Componentes de un interfaz web

- Sistemas de navegación

- Menú con pestañas
  - Modelo muy extendido
  - Simula el aspecto de un archivador





## 1.- Componentes de un interfaz web

- Sistemas de navegación
  - Los menús son un aparte muy importante de los sitios web
    - Permiten al usuario moverse por las diferentes partes del sitio web
  - Tipos de menús:
    - Los menús de **lista** o **árbol** se sitúan en la parte lateral izquierda
    - Los menús de **pestaña** se sitúan siempre en la parte superior del cuerpo

# 1.- Componentes de un interfaz web

- Cuerpo de la página

- Parte principal del sitio web y por tanto situado en la zona central
  - Debajo de la cabecera
  - Al lado del menú lateral de navegación
- Su contenido es variable en función de su objetivo
  - Paginas de texto
  - Formularios
  - Tablas etc
- Elementos presentes en el cuerpo
  - Título
    - Situado en la parte superior
    - Puede contener un menú de navegación
      - El tamaño de la letra será mayor o el color diferente del resto del texto

# 1.- Componentes de un interfaz web

- Pie de pagina

- Situado en la parte inferior de la web
- Encargada de visualizar diferentes enlaces a servicios concretos
  - Datos de contacto
  - Ofertas de empleo
  - Información sobre la empresa/persona que ha desarrollado de la web
  - Puede tener menú auxiliar que permite a los usuarios navegar por la interface
  - Mapas de navegación

## 1.- Componentes de un interfaz web

- Espacios en Blanco

- Es un elemento fundamental ya que ayuda a definir las zonas que no vana tener elementos gráficos
- Ayudan a que el **diseño no sea sobrecargado**, ya que delimita las zonas

## 2 Mapas de navegación

- Permite a los usuarios encontrar la información dentro de un sitio web
  - Pagina del ministerio de educación
    - Podemos consultar el mapa de navegación a través de su encabezado o pie de pagina

<https://www.culturaydeporte.gob.es/comunes/mapa-web.html>

### Mapa web

- [Página de la web del Ministerio de Cultura y Deporte](#)
- [Ministerio de Cultura y Deporte y organismos adscritos](#)
  - [Ministerio de Cultura y Deporte](#)
  - [Funciones y competencias](#)
  - [Organización](#)
    - [Ministerio de Cultura y Deporte](#)
    - [Espacios de igualdad](#)
- [Cultura](#)
  - [Archivos](#)
    - [Información general Archivos](#)
    - [Archivos y Centros](#)
    - [Portal de Archivos Españoles, PAEES](#)
    - [MetrAPAES](#)
    - [Bases de datos y Guías de Fuentes documentales](#)
    - [Recursos archivísticos para profesionales e investigadores](#)
    - [Exposiciones y otras actividades de los Archivos](#)
    - [Boletín de Archivos Españoles](#)
    - [Actividades destacadas](#)
  - [Artes Escénicas y Música](#)
    - [Información general](#)
    - [Centros de creación, exhibición, documentación y formación artística](#)
    - [Planes generales y nuevos estatutos del INEM](#)
    - [Centros Especiales de las Artes Escénicas y de la Música](#)
    - [Artes escénicas e inclusión social](#)
    - [Festivales y Circuitos](#)
    - [Premios y medallas de Artes Escénicas y Música](#)
    - [Lista de entidades para solicitar en centros del INEM](#)

## 2 Mapas de navegación

- Mediante los mapas de navegación ayudamos al usuario a buscar lo que desean de forma sencilla y clara
- Importante un buen diseño y definición
  - Una única página que tiene los diferentes enlaces a las subpáginas o secciones que la forman
- La obligación de tener un mapa web es directamente proporcional a la complejidad y extensión del sitio web
  - Si solo tenemos una página, aunque tenga enlaces a sitios externos no es necesario

## 2 Mapas de navegación

- Prototipo

- La forma que tenemos de estructurar el mapa de navegación dependerá de las relaciones entre las páginas
  - Lineales
  - Reticulares
  - Jerárquicas
  - Lineal-jerarquica

## 2 Mapas de navegación

- Prototipo

- Relación lineal

- La lectura de las páginas es “secuencial”
    - Siempre tendremos la posibilidad de volver atrás

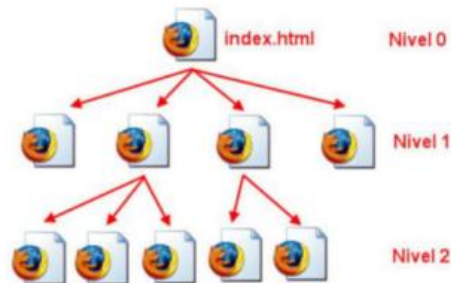




## 2 Mapas de navegación

- Prototipo

- Relación jerárquica
  - Estructura más utilizada
  - Se utiliza cuando deponemos de diferentes secciones bien diferenciadas
  - Tratar de evitar complejidades en la navegación de usuario



## 2 Mapas de navegación

- Prototipo

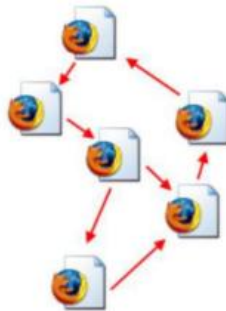
- Relación Lineal jerárquica
  - Mezcla de las 2 anteriores
  - Las paginas y subpáginas se organizan de forma jerárquica
  - Pero también tenemos navegación lineal entre paginas del mismo nivel



## 2 Mapas de navegación

- Prototipo

- Relación Rectangular o de Red
  - A partir de la pagina índice se navega por el resto sin orden aparente
  - Estructura “libre” pero poco aconsejable
    - Desorienta al usuario en los recursos disponibles



### 3 El color Sistema RGB

- Los colores los formamos a partir de los colores primarios

- Rojo
- Verde
- Azul
  - Blanco : todos los colores
  - Negro : ausencia de color



- Colores aditivos : 3 colores básicos
  - Indicando la proporción de cada uno conseguimos el resto de colores

### 3 El color Sistema RGB

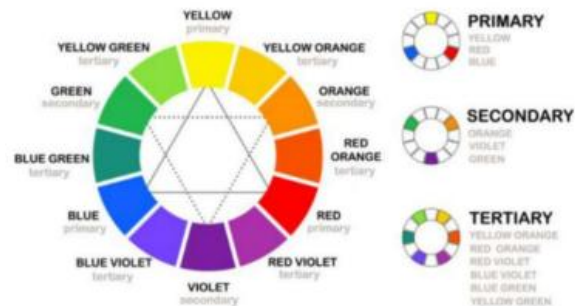
- Cada color es representada por una combinación de 8 bits
  - 8 bits = 256 combinaciones
  - 0 – 255 = grados de cada color
  - ¿Cuántos colores tenemos en total
    - $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$  colores
  - Representación del color = numeración hexadecimal

• Rojo	#FF0000
• Verde	#00FF00
• Azul	#0000FF
• Blanco	#FFFFFF
• Negro	#000000
• Amarillo	#FFFF00 (mezcla entre color rojo y color verde).

- Combinación de colores
  - Inspiración o talento del informático
  - Programas informáticos
    - Realizan la tarea de combinar colores de forma automática y armoniosa
  - Ejemplos:
    - Buscar imágenes que satisfagan un patrón concreto de colores
    - Obtener un código partir de un color seleccionado
    - Crear combinaciones a partir de un color

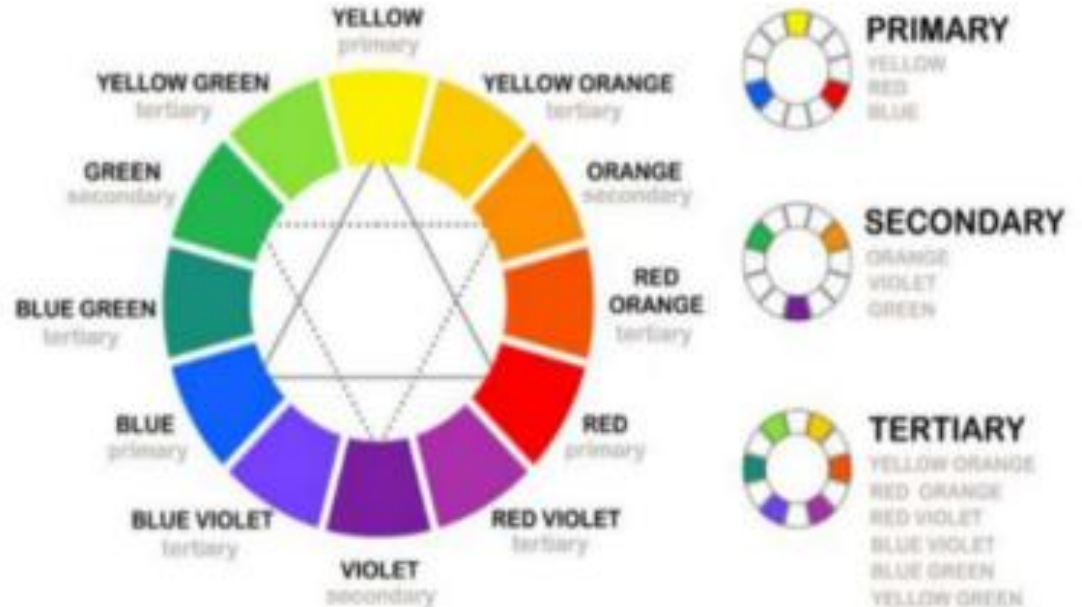
### 3 El color Sistema RGB

- Relaciones entre colores
  - Los colores están relacionados entre si
- Rueda de colores :
  - Formada por 12 colores
  - Ayuda a crear combinaciones cromáticas



### 3 El color Sistema RGB

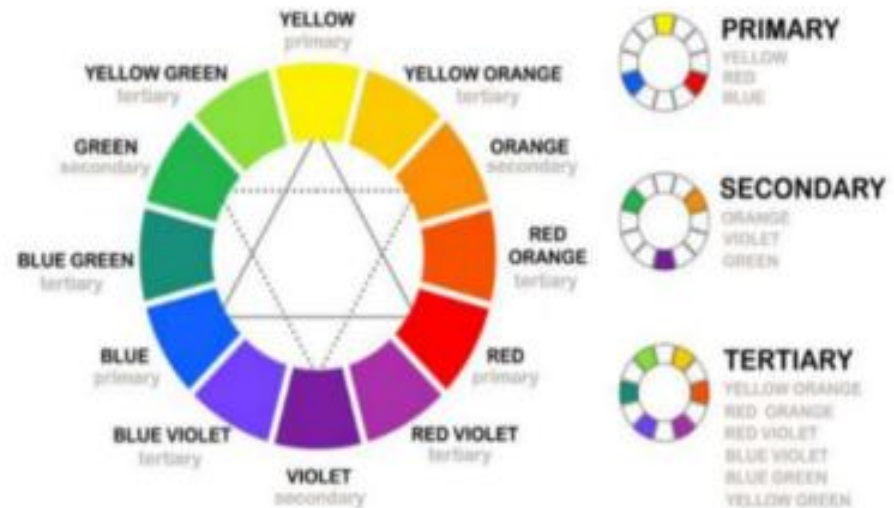
- Colores Primarios
  - Rojo
  - Amarillo
  - Azul





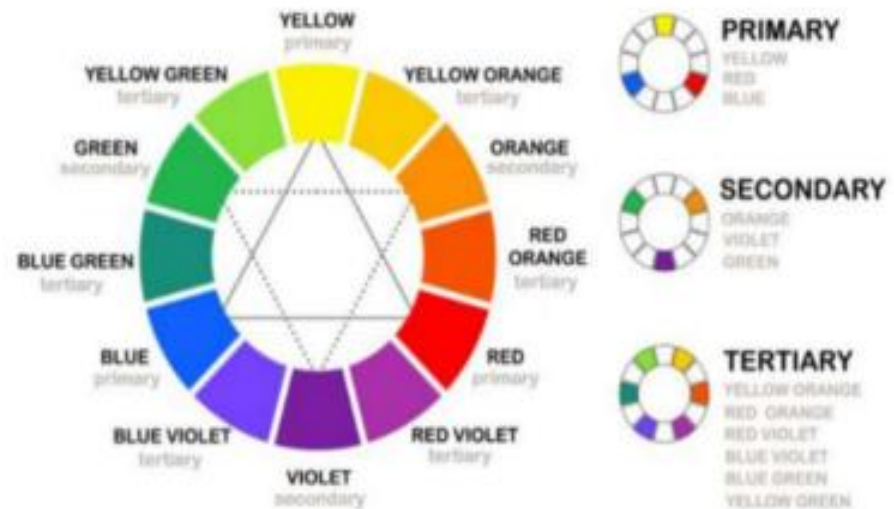
### 3 El color Sistema RGB

- Colores secundarios : mezcla de primarios
  - Verde
    - Amarillo + azul
  - Púrpura
    - Azul + rojo
  - Naranja
    - Rojo + amarillo



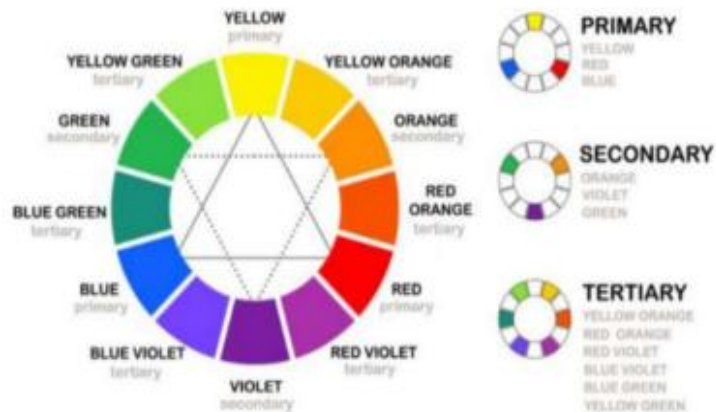
### 3 El color Sistema RGB

- Colores terciarios : mezclan primario y secundario
  - Azul – verdoso
  - Amarillo-verdoso
  - Amarillo-anaranjado
  - Rojo-anaranjado
  - Rojo-purpura
  - Azul-purpura



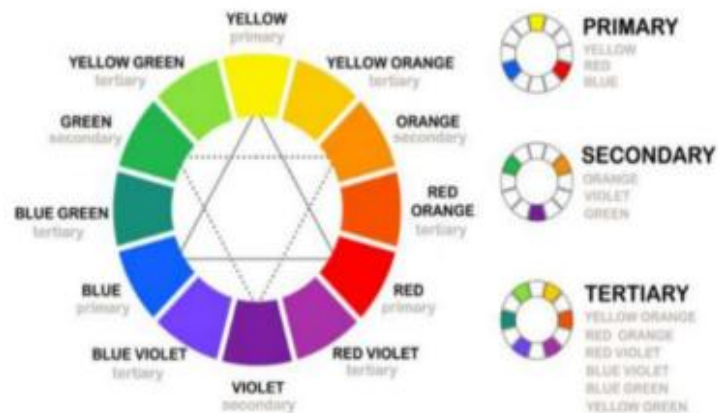
### 3 El color Sistema RGB

- Colores fríos – colores cálidos
  - Color frío : situados entre el amarillo verdoso y púrpura



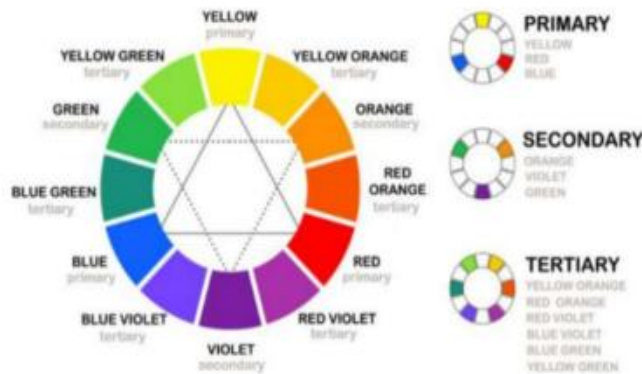
### 3 El color Sistema RGB

- Colores fríos – colores cálidos
  - Color cálido : situados entre el rojo-purpura y el amarillo



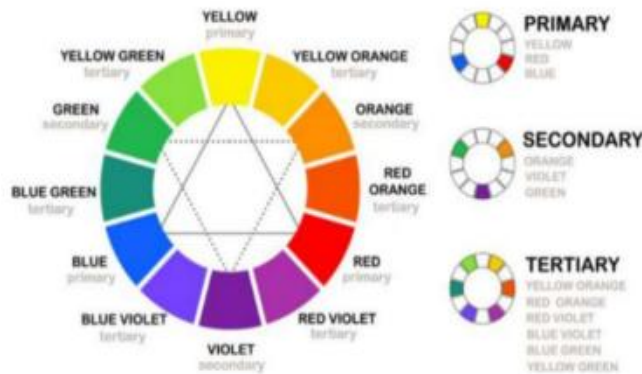
### 3 El color Sistema RGB

- Colores complementarios, análogos y monocromáticos
  - Color complementario : se encuentran en lados opuestos a la rueda
    - Se usan para crear contrastes



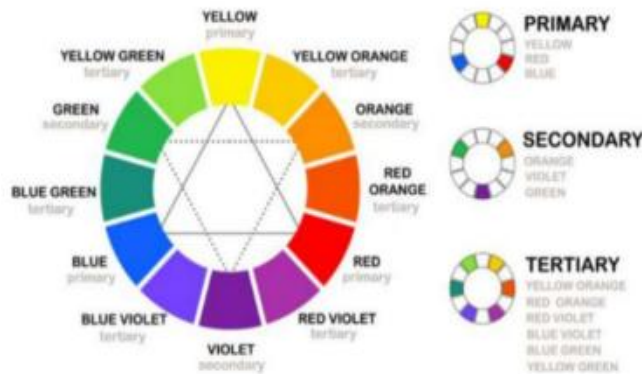
### 3 El color Sistema RGB

- Colores complementarios, análogos y monocromáticos
  - Color análogos : colores que se encuentran juntos en la rueda
    - Se usan para crear armonía del color



### 3 El color Sistema RGB

- Colores complementarios, análogos y monocromáticos
  - Color monocromáticos : son todos los colores y matices de un mismo color



### 3 El color Matiz Saturación y Brillo

- Los colores presentan 3 propiedades que permiten distinguir unos de otros
  - Matiz
  - Saturación
  - Brillo
- Esas propiedades permiten definir colores como
  - Cromáticos
  - Complementarios
  - Cercanos



### 3 El color Matiz Saturación y Brillo

- Matiz

- Atributo que permite distinguir un color de otro
- 3 matices primarios
  - Rojo
  - Verde
  - Azul
  - El resto de los colores se obtienen mezclando los 3 primarios
- El matiz define dos colores como complementarios si están uno en frente del otro



Círculo cromático de matices

### 3 El color Matiz Saturación y Brillo

- Saturación

- Es el atributo que define la intensidad de un colore
- Queda condicionado por el nivel de gris en su color
  - Cuanto mayor sea el contenido de gris = menos saturado => más intenso



*Escala de color con matiz rojo modificando sus valores de saturación*

### 3 El color Matiz Saturación y Brillo

- **BRILLO :**

- Es la cantidad de luz de un color
  - Oscuro = se añade negro
  - Claro = se añade blanco
- Cuanto más brillante sea el color , más cerca parece estar



*Escala de color con matiz rojo modificando sus valores de brillo*

### 3 El color Colores Seguros

- Color seguro se aplica a aquellos colores que se representan de la misma forma en cualquier navegador, dispositivo o sistema operativo
  - Todos los usuarios tendrán la misma percepción visual
- HTML representa los colores a partir de los 3 pares de dígitos hexadecimales
- Se consideran colores seguros aquellos que exclusivamente usan valores: 00,33,66,99,AA,CC,FF

### 3 El color Colores Seguros

 #66CC00 102, 204, 0	 #66CC33 102, 204, 51	 #66CC66 102, 204, 102	 #66CC99 102, 204, 153
 #66CCCC 102, 204, 204	 #66CCFF 102, 204, 255	 #99CCFF 153, 204, 255	 #99CCCC 153, 204, 204
 #CC0000 204, 0, 0	 #CC0033 204, 0, 51	 #CC0066 204, 0, 102	 #CC0099 204, 0, 153
 #CC00CC 204, 0, 204	 #CC00FF 204, 0, 255	 #FF00FF 255, 0, 255	 #FF00CC 255, 0, 204
 #FF0099 255, 0, 153	 #FF0066 255, 0, 102	 #FF0033 255, 0, 51	 #FF0000 255, 0, 0

Selección de algunos colores seguros

### 3 El color Colores Seguros

 #66CC00 102, 204, 0	 #66CC33 102, 204, 51	 #66CC66 102, 204, 102	 #66CC99 102, 204, 153
 #66CCCC 102, 204, 204	 #66CCFF 102, 204, 255	 #99CCFF 153, 204, 255	 #99CCCC 153, 204, 204
 #CC0000 204, 0, 0	 #CC0033 204, 0, 51	 #CC0066 204, 0, 102	 #CC0099 204, 0, 153
 #CC00CC 204, 0, 204	 #CC00FF 204, 0, 255	 #FF00FF 255, 0, 255	 #FF00CC 255, 0, 204
 #FF0099 255, 0, 153	 #FF0066 255, 0, 102	 #FF0033 255, 0, 51	 #FF0000 255, 0, 0

Selección de algunos colores seguros

### 3 El color Colores psicológicos

#### AZULES

"El color preferido, el color en la simpatía, la armonía y la fidelidad, pese a ser frío y distante, el color femenino y de las virtudes asociadas."

#### ROJOS

"El color favorito de todas las pasiones, el color del amor del odio. El color de los reyes y del comunismo, de la alegría y del peligro."

Nombre	Muestra	HTML	RGB
Amor		#F93f42	250 63 66
Odio		#ED9482	237 143 130
Fuerza y Vigor		#B6848F	182 132 143
Valor		#A08481	160 132 129
Atractivo		#CC9C9A	204 156 154
Calor		#FB7CSB	251 124 91
Energía		#e48871	228 136 113
Pasión		#f25850	242 88 80
Deseo		#B1B3C0	238 110 99
Cercanía		#E3A78B	227 167 139
Grito		#E2906A	226 144 106
Extraversión		#EF9976	239 153 118
Ira		#BD5E5A	189 94 90
Agresividad		#CE7F7B	206 127 123
Excitación		#F08679	240 134 121
Peligro		#CB7262	203 114 98
Prohibido		#B46F72	180 111 114
Seductor		#D47F84	212 127 132
Sexualidad		#E26B6F	226 107 111
Erótico		#D0575E	208 87 98
Inmoral		#BF7D8B	191 125 139
Dinamismo		#C47568	196 117 104
Actividad		#D6A47F	214 164 127

#### NARANJAS

"El color favorito de la diversión, del budismo. Exótico y llamativo pero subestimado, quizás tiene un papel secundario en nuestro pensamiento, alerta nuestra percepción."

Nombre	Muestra	HTML	RGB
Gusto		#BFAB86	191 171 134
Aromático		#B9BB89	185 187 137
Divertido		#CAAC8A	202 172 138
Sociabilidad		#BEBB91	190 189 145
Alegre		#FCB77E	252 183 126
Llamativo		#E8A393	232 163 147
Inadecuado / Subjetivo		#D09FA3	208 159 163
Frívolo / Convencional		#DFAEA7	223 174 167
Original		#D9A6AB	217 166 171
Extraversión		#EF9976	239 153 118
Actividad		#D6A57D	214 165 125
Cercanía		#E3A78B	227 167 139

72	165	190	186
C9	172	188	201
B1	166	152	177
AF	204	169	175

### 3 El color Colores psicológicos

#### VERDES

"El color favorito de la fertilidad, de la esperanza y de la burguesía. Verde sagrado y Verde venenoso. El verde es la quinta esencia de la naturaleza, es una ideología un estilo de vida, es conciencia de medioambiente, amor a la naturaleza y al mismo tiempo es el color del rechazo de la sociedad dominada por la tecnología."

Nombre	Muestra	HTML	RGB
Devoción y fe		#BCB0BA	188 176 186
Extraversión		#D3B7C3	211 183 195
Singular		#CBAEAA	203 174 170
Vanidad		#DAA99B	218 169 155
Magia		#8A7E80	138 126 128
Oculto		#9A8594	154 133 148
Fantasía		#AB9DAC	171 157 172
Frívolo / Convencional		#E3B7AC	227 183 172
Original		#DFB3A8	223 179 168
Moda		#B59B9A	181 155 154
Artificial		#D5A8AF	213 168 175
Ambigüedad		#CAA2AD	202 162 173
Inadecuado y subjetivo		#D0A2A4	208 162 164

#### MARRÓN

"El color favorito de lo acogedor, lo corriente y necio. se considera el color de lo feo y antipático, pereza, necedad, acogedor, de lo corriente y anticuado, el color de los sabores fuertes e intensos, de la materia robusta, de los pobres. El color del secreto amor, el ideal de la belleza bronceada."

Nombre	Muestra	HTML	RGB
Feo		#A59C96	165 156 150
Antipático		#B5A1A1	181 161 161
Antierótico		#C4C7B4	196 199 180
Desagradable		#9EA29B	158 162 155
Pereza		#ADA08F	173 160 143
Necedad		#C2ACA9	194 172 169
Acogedor		#A0AE8D	160 174 141
Áspero		#ABB1A2	171 177 162
Amargo		#B4CAA1	180 202 161
Corriente		#BF6A7F	191 106 127
Anticuado		#BFB9A5	191 185 165

#### AMARILLOS

"El color favorito de todo lo contradictorio, o del optimismo al igual que de los celos. El color de la diversión, del entendimiento y sin olvidar de la traición."

Nombre	Muestra	HTML	RGB
Divertido		#FBB67D	251 182 125
Placer		#C7A889	199 168 137
Amabilidad		#BEBFAD	190 191 173
Optimismo		#B0C493	176 196 147
Veraniego		#B7CE77	183 195 119
Envidia		#B2CE84	178 206 132
Energía		#E48871	228 136 113
Celos		#B2BF87	178 191 135
Avaricia		#B0B889	176 184 137
Egoísmo		#C49E8B	196 158 139
Acido		#99D476	153 212 118
Espontaneo, Impulsivo		#BBC097	187 192 151
Impertinente		#E8A393	232 163 147
Presuntuoso		#ECC395	236 195 149
Triangular		#C9D9B4	201 217 180
Redondo		#FABB92	250 187 146
Ovalado		#EFD5C6	239 213 198
Mentira		#ACA89C	172 168 156
Anguloso		#ABA9AC	171 169 172



# El color Colores psicológicos

NEGROS			
"El color favorito del poder. De la violencia, la muerte y el universo. El color favorito de algunas profesiones y de la juventud en su edad gótica. El color de la negación y de elegancia, el color de la exposición (al peligro), así como el oro negro o 'la nueva' avaricia."			
Nombre	Muestra	HTML	RGB
Finalizado		#8B898A	139 137 138
Duelo		#544F53	84 79 83
Egoísmo		#C49E8B	196 158 139
Infidelidad		#B3A48F	179 164 143
Misterioso		#9E8598	158 133 152
Magia		#8A7E80	138 126 128
Introversión		#9E99AD	158 153 173
Maldad		#7D7A75	125 122 117
Conservador		#A6A39C	166 163 156
Elegancia		#B9B6AD	185 182 173
Violencia y brutalidad		#8D706C	141 112 108
Poder		#A98472	169 132 114
Estrechez y apretura		#7F7B78	127 123 120
Anguloso		#ABA9AC	171 169 172
Duro		#85848A	133 132 138
Pesado		#787469	120 116 105

BLANCOS			
"El color favorito de la inocencia, el color del bien y de los espíritus, el invierno, el norte, el color de la luz y la nada, lo limpio."			
Nombre	Muestra	HTML	RGB
Comienzo		#C8EAD9	200 234 217
Nuevo / Novedad		#B0CEB6	176 206 182
Bien		#D3D2D0	211 210 208
Verdad		#C8C5C0	200 197 192
Ideal y perfecto		#D6D2C9	214 210 201
Honradez		#CCCACB	204 202 203
Univocidad		#B2A1A9	178 161 169
Exactitud		#7D7A75	125 122 117
Susurro		#D9C8DB	217 200 219
Pureza		#EDEDf5	237 237 245
Inocencia		#FDE9F2	253 233 242
Objetividad neutral		#C7CAD3	199 202 211
Ligero		#E8D8C1	232 216 193

# El color Colores psicológicos

PLATA				
"El color favorito de la velocidad, del dinero y la luna... es el último color en que se piensa, siempre comparado con el dorado, color más veloz pero siempre segundo, el nombre del gigante, practico y precioso, símbolo del vil dinero, símbolo de la falsificación de marca, femenino en la luna y en cáncer, símbolo de la fría distancia clara e intelectual, símbolo de modernidad por su brillo, usado en lo personal y elegante."				
Nombre	Muestra	HTML	RGB	
Velocidad		#D7AB9E	215	171 158
Dinamismo		#C993A0	201	147 160
Moderno		#C7C1C5	199	193 197
Técnico y Funcional		#AE AFC1	174	175 193
Elegancia		#B8B4A8	184	180 168
Singular		#CAACAA	202	172 170
Extravagante		#D2B8C1	210	184 193

GRIS			
"El color del aburrimiento, de lo anticuado y de la crueldad. Los test psicológicos con colores y la teoría de Goethe ."			
Nombre	Muestra	HTML	RGB
Aburrido		#ADAAA5	173 170 165
Soledad y Vacío		#A8A7AD	168 167 173
Desapacible		#A7A49B	167 164 155
Feo		#A59C97	165 156 151
Reflexivo		#B2B1B9	178 177 185
Inseguro		#D5C5AE	213 197 174
Insensible e Indiferente		#C0BEBF	192 190 191
Vejez		#ABA8A1	171 168 161
Modestia		#DCCECD	220 206 205
Honradez y conformismo		#C6C2B6	198 194 182
Corriente		#C9BCAB	201 188 171
Conservador		#A6A39C	166 163 156
Práctico		#B0C3C9	176 195 201

# Como elegir la combinación de colores

- Principios básicos

- Alinear los colores con la imagen de la marca (branding)
- Apoyarse en la gama cromática
  - Tonos desde el mas saturado al mas suave
  - Colores monocromáticos
  - Colores cálidos y fríos
- Combinaciones básicas de la teoría del color
- Definir cual es el impacto que deseamos que tengan los colores
- Identificar hasta donde queremos jugar con el color

## 4 Elementos del diseño : Percepción visual

- Interfaz esta compuesto por elementos con una serie de factores:
  - Forma
  - Tamaño
  - Color
  - Ubicación etc
- El diseñador debe tratar de buscar el equilibrio entre todos los elementos que forman el interfaz
  - Conseguir el objetivo de facilitar la comunicación entre el usuario y la aplicación
  - Se recomienda no usar demasiados elementos que puedan llegar a ser innecesarios

## 4 Elementos del diseño : Percepción visual

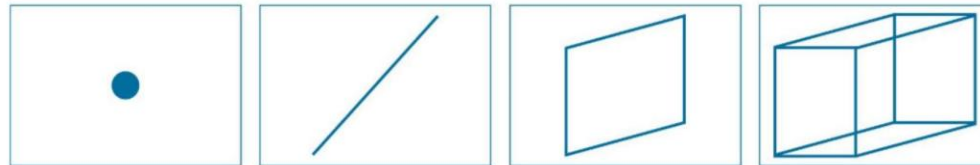
- Definir el área de diseño
  - Es el primer paso cuando buscamos una solución web
  - Asignamos el tamaño que va a tener la composición gráfica
    - Una composición gráfica puede estar formada por uno o varios elementos
    - Puede tener texto o imágenes
    - Separadores entre elementos : espacios en blanco
    - Se adapta al objetivo de la aplicación
- Categorías de los elementos
  - Elementos conceptuales
  - Elementos visuales
  - Elementos de relación
  - Elementos prácticos

## 4 Elementos del diseño : Elementos conceptuales

- Elemento Conceptual

- Son aquellos que NO son visibles
- No existen sino que paren estar presentes
- Son la base del diseño sobre los que se asientan los demás elementos
- Se relacionan entre si generando nuevas figuras más complejas
- Elementos básicos:

- El punto
- La línea
- El plano
- El volumen



## 4 Elementos del diseño : Elementos conceptuales

- Elemento Conceptual

- El Punto

- Es el resultado del primer encuentro de la punta de un lapiz
    - Un punto indica posición
    - No tiene largo ni ancho
    - No ocupa una zona del espacio
    - Es el principio y fin de una línea
    - Es también donde se cruzan dos líneas
    - El recorrido de puntos se convierte en una línea

## 4 Elementos del diseño : Elementos conceptuales

- Elemento Conceptual

- La línea

- Es el resultado del movimiento de un punto que se desplaza por una superficie
    - Tiene largo
    - No tiene ancho
    - Esta limitada por dos puntos
    - Formas los bordes de un plano
    - El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano



## 4 Elementos del diseño : Elementos conceptuales

- Elemento Conceptual
  - El plano
    - Es el resultado de una línea que se desplaza en una dirección
    - Tiene largo
    - Tiene ancho
    - No tiene grosor
    - Tiene posición y dirección
    - Esta delimitado por líneas
    - Define los limites externos de un volumen

## 4 Elementos del diseño : Elementos conceptuales

- Elemento Conceptual

- El volumen

- Es el resultado del movimiento de un plano que se desplaza en una dirección
    - Tiene una posición en el espacio
    - Está limitado por planos
    - Es un diseño bidimensional

## 4 Elementos del diseño : Elementos visuales

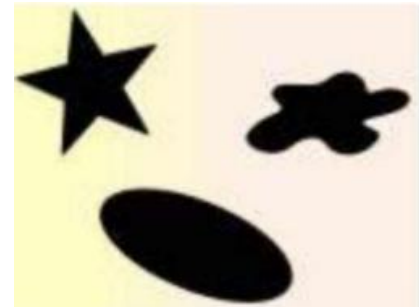
- Elemento visual

- Son los que realmente vemos
  - Por tanto los más importantes
  - Ejemplo: cuando pintamos una línea en un papel usamos una línea visible para representar una línea conceptual
  - La línea visible tiene ancho, largo, color y textura
- Cuando un elemento conceptual se hace visible tiene:
  - Forma
  - Medida
  - Color
  - textura

## 4 Elementos del diseño : Elementos visuales

### • Forma

- La forma se crea cuando una línea toca a otra o así misma cerrando un plano
- Característica principal de todo elemento visible
- Este atributo identifica al objeto que representa
- 2 tipos
  - Bidimensionales => nombre de figura
  - tridimensionales



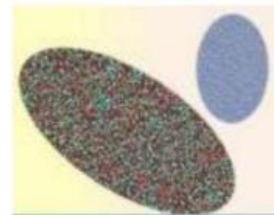
## 4 Elementos del diseño : Elementos visuales

- Color

- El color y contraste de color se utilizan para llamar la atención sobre algo
- Todo en la naturaleza tiene color
- Las cosas se diferencian por su forma, tamaño y color

- Textura

- Es la característica visual o táctil de todas las superficies.
- El material con el que se hacen los objetos aporta a su superficie textura
- Características
  - Rugosidad
  - Suavidad
  - Aspereza
  - homogeneidad



## 4 Elementos del diseño : Elementos de relación

- Los elementos de relación son aquellos que definen las características de ubicación e interrelación de las formas entre si
  - Dirección
  - La posición
  - El espacio
  - Gravedad

## 4 Elementos del diseño : Elementos de relación

- Dirección

- La dirección de una forma depende de:
  - Su relación con el observador
  - Su relación con el marco que la contiene
  - Su relación con otras formas cercanas con las que se comparan



## 4 Elementos del diseño : Elementos de relación

- Posición

- Es el elemento que define la posición exacta de la forma con respecto a la estructura en la que está ubicada

- Espacio

- Todas las formas que se crean ocupan espacio
- En función del diseño completo del sistema, este puede ofrecer una sensación plana o de lo contrario sensación de profundidad



*Elementos de relación: diferente posición.*



*Elementos de relación: diferente espacio.*



## 4 Elementos del diseño : Elementos de relación

- Gravedad
  - Es una sensación psicológica no visual.



*Elementos de relación: diferente gravedad*

## 4 Elementos del diseño : Elementos prácticos

- Los elementos prácticos se centran en el contenido y alcance de un diseño
- Son interpretados por la mente
  - Atribuyen características y significado a las formas
- Elementos Prácticos
  - Representación
  - Significado
  - Función

## 4 Elementos del diseño : Elementos prácticos

- Representación

- Una forma es representativa cuando se deriva de la naturaleza o del mundo desarrollado por el ser humano
- Tipos
  - Realista : se ajusta al máximo a la realidad
  - Abstracta : solo representa elementos de forma color estructura etc
    - No representa cosas o seres concretos



*Elementos prácticos: representaciones.*

## 4 Elementos del diseño : Elementos prácticos

- Significado

- Una imagen conceptual se representa en nuestra mente cuando un diseño transporta un mensaje visual
- Cada receptor del mensaje interpreta un significado distinto



*Elementos prácticos: significado.*

## 4 Elementos del diseño : Elementos prácticos

- Función

- La función se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito



*Elementos prácticos: función.*

# GUÍA DE ESTILOS

## ¿Qué es una guía de estilos?

Una guía de estilo es un manual que recoge todos los elementos de identidad y diseño corporativo de una empresa. Indica cómo se debe utilizar cada uno para representar a la empresa.

Dentro del marketing digital, la guía de estilo web favorece que se mantenga una identidad consistente dentro del sitio web. Así como también en el resto de los canales digitales que utilice la empresa, como redes sociales, correos electrónicos, entre otros.

Los desarrolladores utilizan este manual para saber cómo utilizar el logo, la tipografía, los colores, los tipos de imágenes, íconos y demás elementos visuales. Además, para su elaboración se detallan otros aspectos como el público objetivo y el lenguaje a utilizar.

La intención de la guía es lograr **consistencia y coherencia en la imagen de la empresa**. Que la audiencia, al ver alguno de los elementos identificables, piense en la marca. Tal y como sucede con Coca Cola o Starbucks.

En equipos de trabajo grandes tener un manual de estilo es indispensable. De esta manera todos manejan la misma información sobre la identidad visual y se reducen las inconsistencias en la imagen.



## Características de una guía de estilo

El equipo de diseño web debe seguir las instrucciones del manual de estilo para crear o actualizar un sitio. De esta manera no tienen que interpretar cómo debería ser una página, ya que todo está definido.

*Mostrar una imagen coherente en la web y demás canales digitales transmite profesionalidad.*



# GUÍA DE ESTILOS

¿Cómo tiene que ser una guía de estilo? Sus características principales son las siguientes:

- Debe identificar a la marca; es decir, incluir una introducción que describa a la empresa, su misión y valores. Esta información justificará el uso de los elementos que se incluyan.
- También debe mencionar el público objetivo y el cliente ideal de la marca.
- El manual de estilos web debe ser detallado y tener una estructura lógica.
- Los elementos básicos que debe incluir son: público objetivo, logo, colores, tipografía, tipos de imágenes, ilustraciones, íconos, tono y lenguaje.
- Deben ser visuales, con descripciones breves. No es necesario textos largos si la información se explica mejor con imágenes e ilustraciones.





# GUÍA DE ESTILOS

## ¿Cómo hacer una guía de estilo web?

Si aún no tienes una **guía de estilo para desarrollo web**, tienes que comenzar a trabajar en ella. A continuación detallamos cómo crearla.

### Estudia la marca

En primer lugar debes tener clara cuál es la filosofía de la marca. De manera que la guía gire en torno a la misión, visión y valores que representa. El diseño tiene que acompañar los objetivos de la empresa, ayudar que estos se cumplan.

### Define el público objetivo

Debes conocer a quién está dirigido tu sitio web, saber detalles acerca de los lectores y posibles clientes. Por ejemplo, qué edad tienen, nivel de educación, en qué trabajan, cuáles son sus intereses.

Conocer a tu audiencia es básico para definir el tipo de contenido que ofrecerá la web, así como elegir el estilo de páginas web más adecuado. Los colores, las fuentes o imágenes que llaman la atención a un adolescente no son los mismos que atraen a un profesional.



# GUÍA DE ESTILOS

## Elegir la paleta de colores

Los colores son uno de los elementos más importantes de la marca, así que su elección debe estar fundamentada.

Elige uno o dos colores primarios y otros secundarios. Ten en cuenta que cada color transmite una sensación, por lo que debes elegir aquellos que represente los valores de la marca.

Por lo general, entre los primarios de la web se incluyen los del logo. En las guías de estilo se acompaña cada color por sus valores en RGB o CMYK para que los diseñadores los identifiquen con exactitud.



# GUÍA DE ESTILOS

## Marca gráfica

Aquí se define la imagen de tu empresa y debe ser consistente en cada canal que utilices, desde la web hasta las rrss y aplicaciones.

El logo es el distintivo de la marca, tiene que ser único, fácil de recordar e identificar. Junto al logo principal, debes presentar las variaciones que se pueden utilizar.

En el ejemplo siguiente, Disqus identifica las versiones del logo textual permitidas, así como el ícono social. En la descripción indica de qué manera utilizar cada uno.



# GUÍA DE ESTILOS

## Branding & Logo Guidelines

We're excited to provide you with the Disqus logo for use on marketing materials or helping you advocate your existence on the Disqus network. To deliver a consistent message, we've created this simple guide.

### PRONUNCIATION

(dis·cuss • dī-skūs')

### HOW TO USE THE DISQUS LOGOS

The Disqus logos may be included in third-party applications or to promote your presence on Disqus. If you're referring to the Disqus organization in an article or webpage (such as help documentation), you may use either the text logo or the social icon. If you're integrating Disqus into your application, you should only use the social icon.

### PLEASE DON'T ...

- ✗ Use our logo with colors other than **#2e9fff** or **PMS 2995 U**
- ✗ Alter the shape of our logos
- ✗ Include the Disqus logo on physical merchandise
- ✗ Confuse our name with an Olympic sport
- ✗ Shave the logo into a pet or other animal

### DOWNLOAD BRAND ASSETS

#### TEXT LOGO

Transparent Background



Colored Background



#### SOCIAL ICON

Transparent background



# GUÍA DE ESTILOS

## Tipografía

En esta sección se definen los tipos de letras que se utilizarán en la web y demás elementos de la marca. Lo recomendable es que usar dos o tres tipografías distintas en el sitio web, y estas deben ser distintas a la que se usa en el logo.

Las fuentes deben ser sencillas y fáciles de leer; además debes tener en cuenta todos los elementos en los que se utilizarán. Aquí se incluyen títulos y encabezados (h1, h2, h3, h4, h5 y h6); el cuerpo del texto, enlaces, botones y más.

No se trata solo de elegir la fuente, sino los colores y el tamaño de cada uno.



# GUÍA DE ESTILOS

## Tipos de imágenes

Dentro del **manual de estilos web** también se incluyen los tipos de imágenes que se utilizarán. Estas deben ajustarse al tipo de empresa y lo que representa. Debe haber coherencia entre estas y el mensaje que transmite el contenido.

Indica si vas a utilizar fotografías o ilustraciones, el estilo y la estética que tendrán. Es común que estas resalten los colores de la marca.

Incluye ejemplos dentro del manual.



## Iconografía y demás elementos gráficos

Las imágenes y el logo no son los únicos elementos gráficos en tu web. Los íconos, por ejemplo, ayudan a captar la atención, facilitar la navegación o reforzar el mensaje. Lo mejor es que utilices íconos personalizados.

Define también cómo serán los botones de llamada a la acción, la forma y los colores que tendrán. Todo esto te ayudará a crear una web perfecta.

Otros elementos que puedes incluir son los separadores, formas y patrones.



## Lenguaje y tono de voz

Indica cómo va a ser la comunicación con la audiencia, si va a hacer un trato serio o informal, en qué persona vas a hablar. Es decir, se trata de la personalidad de la web –que se complementa con el resto de los elementos-.

Piensa cómo hablarías con tus clientes si lo tuvieras cara a cara, esto te ayudará a definir el tono que utilizarás.

En cuanto al lenguaje, indica si hay palabras que no deben utilizarse en la web.

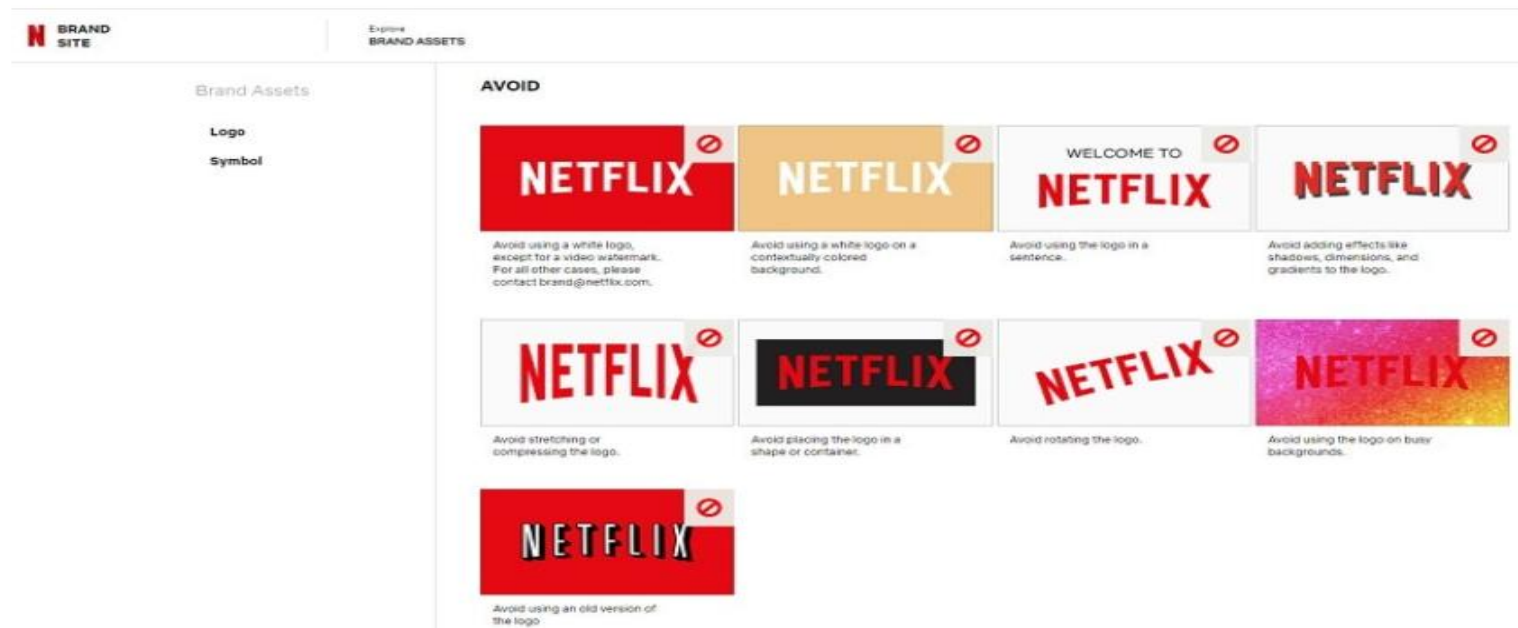




# GUÍA DE ESTILOS

## Incluye lo que no se debe hacer

Hasta aquí nos referimos a los elementos que se deben utilizar y cómo hacerlo. Pero el manual también señala qué no se debe hacer. El siguiente ejemplo de Netflix lo deja claro, la plataforma indica varias situaciones en las que se utiliza el logo de forma errónea.



# MOCKUP WEB

## ¿Qué significa este concepto?

Básicamente, cuando hablamos de un *mockup* a escala general, a lo que hacemos referencia es a una especie de fotomontaje que permite que los diseñadores gráficos puedan mostrar un prototipo sobre el producto final. En este caso, una imagen sobre el diseño que acabará teniendo el producto.

Estos montajes se pueden ver en muchas industrias: logotipos, animaciones, ediciones de vídeo, efectos de sonido y, por supuesto, también en el mundo de las páginas web. Por eso, puede ser una excelente oportunidad para que corrijas sobre la marcha algunas de las especificaciones que necesitas para tu sitio web.



# MOCKUP WEB

## ¿Cuál es el uso de un buen *mockup* para una página?

Cabe destacar que tener listo un *mockup* puede ser de utilidad para facilitar el trabajo del diseñador, pero también para que el cliente esté más conforme con el producto final. Es muy común que, si esta instancia no se respeta y no se muestran posibles prototipos, el resultado no acabe siendo del agrado del usuario.

Esto es debido a que las indicaciones pueden ser muy generales e incluso los usuarios hayan tenido una idea que, al materializarse, no resulta como se esperaba. Por eso, si el diseño tiene distintas maquetas con diferentes formatos disponibles en los cuales trabajar, la marca tendrá una aproximación sobre cómo finalmente quedará el proyecto, por lo que el **brief del sitio web** podrá ser más preciso.

Al mismo tiempo, al trabajar sobre estos arquetipos, el cliente tendrá mayor facilidad para aclarar cuáles son las modificaciones específicas que solicita para que el trabajo sea personalizado.



# MOCKUP WEB

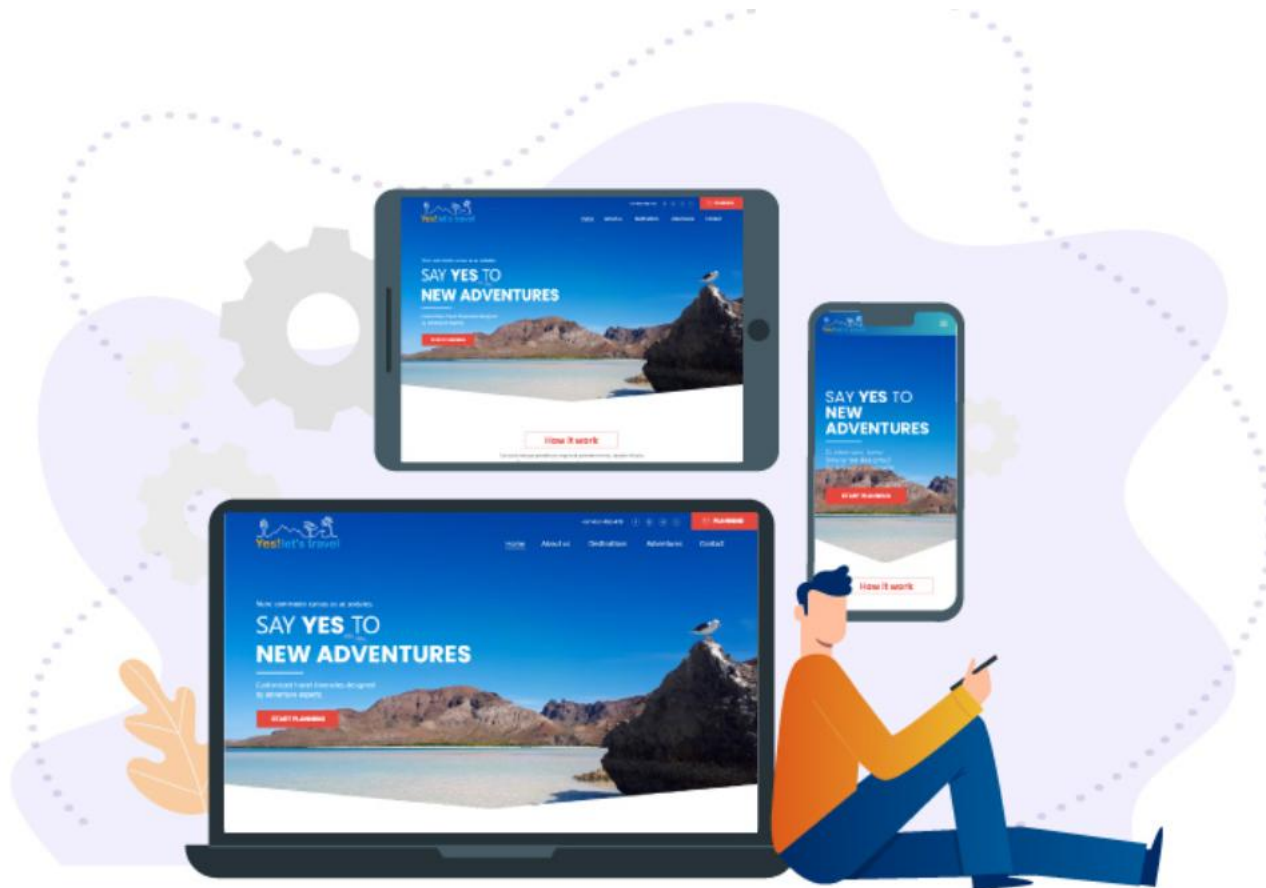
## Diferencia con *wireframe*

Conviene resaltar que hay diferencias con este término, y nos encontramos en muchas ocasiones con que se confunden, pero no son lo mismo. Diferenciamos ambos conceptos:

- Un *wireframe* sirve para generar una conexión del concepto que tiene el cliente con las características más generales del producto final, sin necesidad de que sea un diseño específico. Es decir, un *wireframe* es un arquetipo inicial de baja calidad del producto, similar a los bocetos de los artistas a la hora de crear un personaje, por poner un ejemplo. Generalmente están desarrollados en forma de cuadros grises, con el objetivo de organizar la información y comprender cómo podría dividirse cada sección o categoría de la página web o tienda *e-commerce*.
- En cambio, un buen *mockup* servirá como un posible diseño final, que tendrá una calidad de trabajo alta. Por ejemplo, podrás apreciar las posibles paletas de colores que tendrá el sitio, el estilo de las tipografías, las imágenes de diseño, las animaciones, entre otras cuestiones. Sin embargo, casi en ningún caso acabará siendo el trabajo final que se otorgará al sitio web. Es decir, que la diferencia entre ambos conceptos, básicamente, radica en el uso que se les da.



# MOCKUP WEB



# MOCKUP WEB

## VERSIÓN MÓVIL:



# MOCKUP WEB

## VERSIÓN TABLET:





# MOCKUP WEB

## VERSIÓN ESCRITORIO (PC):





# FIN

