

PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

Capítulo 1

Módulo de Diseño de Interfaces Web

C.F.G.S. Técnico Superior en Desarrollo de
Aplicaciones Web

José E. Córcoles
Francisco Montero



OBJETIVOS

- a. Identificar y reconocer las principales componentes de una página web.
- b. Clasificar sitios web atendiendo a sus objetivos.
- c. Identificar, clasificar y combinar aplicaciones de desarrollo web.

ÍNDICE DEL CAPÍTULO

- 1.1 Elementos de diseño: percepción visual
- 1.2 Fundamentos de la composición
- 1.3 Color, tipografía, iconos
- 1.4 Componentes de una interfaz web
- 1.5 Lenguajes de marcas
- 1.6 Maquetación web. Elementos de ordenación
- 1.7 Mapa de navegación. Prototipos
- 1.8 Interpretación de guías de estilo. Elementos
- 1.9 Aplicaciones para desarrollo web
- 1.10 Generación de documentos y sitios web
- 1.11 Plantilla de diseño
- 1.12 Interacción persona-ordenador

1.1 ELEMENTOS DE DISEÑO: PERCEPCIÓN VISUAL

- El diseño de sitios web debe tener presentes:
 - Color, fuentes, iconos
 - Navegación
 - Interacción
 - Sonido
 - Diseño y maquetación
 - Propósito
 - etc.



1.2 FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

- Una composición gráfica o diseño de un sitio web consiste en ordenar todos los elementos de nuestro diseño destinados a influir en la percepción del usuario.
- Percepción está influida por:
 - Componentes psicosomáticos del sistema nervioso
 - Componentes de tipo cultural
 - Experiencias compartidas con el entorno
 - Disposición de los elementos

1.2 FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

DISPOSICIÓN DE COMPONENTES

Equilibrio visual

- Tipos:
 - Formal: responde a criterios geométricos.
 - Informal: responde a criterios creativos y artísticos.
- El diseñador debe tener en cuenta el peso, tamaño, posición de los componentes del diseño

Tensión compositiva

- La tensión tiene como finalidad captar y dirigir la mirada del observador
- Técnicas
 - Sugestiva
 - Rítmica

Actividad 1.1
del libro

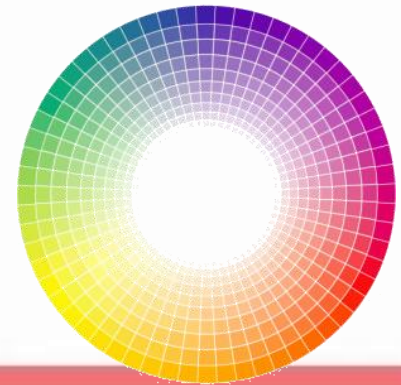
1.3 COLOR, TIPOGRAFÍA, ICONOS

Color

- Los colores se forman a partir de tres básicos, el rojo (#FF0000), verde (#00FF00) y azul (#0000FF).
- Aunque parezca sencillo, elegir una combinación de colores apropiada para un diseño es una tarea difícil.

Algunas herramientas:

- ColorPix
- Color Schemer Online
- Whats its color



1.3 COLOR, TIPOGRAFÍA, ICONOS

Tipografía

- Transmitir información mediante texto es lo más común y, por tanto, requiere una atención especial.

Recomendaciones de uso:

- Las fuentes más comunes suelen ser las llamadas Sans Serif, destacando entre ellas Verdana, Arial y Helvetica.

Last Words
This is Type-Ra
Underwood 1913
39 Smooth Font
King 668
F25 executive
TELEGRAPHEM
Another Typewriter
Stalker font
XBAND ROUGH

1.3 COLOR, TIPOGRAFÍA, ICONOS

Iconos

- Los iconos son imágenes gráficas generalmente pequeñas y suelen ser metáforas de información o acciones que el usuario puede consultar y hacer en un sitio web.

Cuidado al usar iconos:

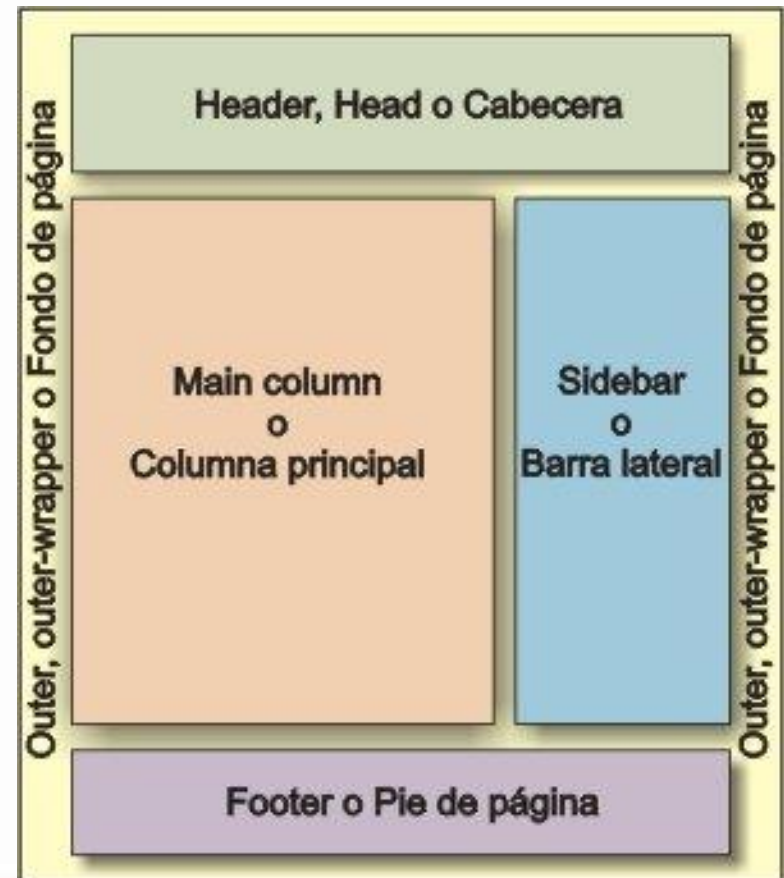
- Nunca son totalmente claros e inequívocos, aunque así lo creamos, y existe el riesgo de que el usuario o visitante de una web los malinterprete.



Actividad 1.2
del libro

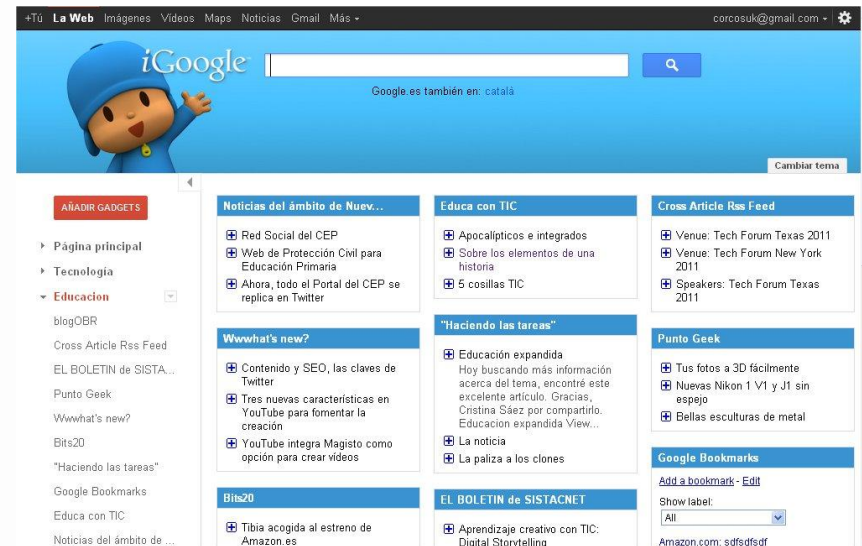
1.4 COMPONENTES DE UNA INTERFAZ WEB

- Un punto muy importante a la hora del diseño de interfaces web es definir cuáles son sus componentes, es decir, qué partes forman un sitio web



1.4 COMPONENTES DE UNA INTERFAZ WEB

- Cabecera
- Sistema de navegación
- Cuerpo de la página
- Pie de página
- Espacio en blanco



Actividad 1.3
del libro

José E. Córcoles
Francisco Montero



1.5 LENGUAJES DE MARCAS

Definición y ejemplos

- Un lenguaje de marcas es un lenguaje de programación que nos permite crear documentos para la Web con texto y marcas
- Las marcas aportan información sobre la estructura y la presentación del texto.
- Ejs. HTML, XML, XHTML, etc.



```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN" "http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<html>
<head>
  <meta name="TITLE" content="Ra-Ma" />
  <meta name="KEYWORDS" content="Ra-Ma" />
  <meta name="DESCRIPTION" content="Ra-Ma" />
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/ra-ma.css" />
  <script language="javascript" type="text/javascript" src="js/ra-ma.js" />
</head>
<body bgcolor="#ffffff" />
```

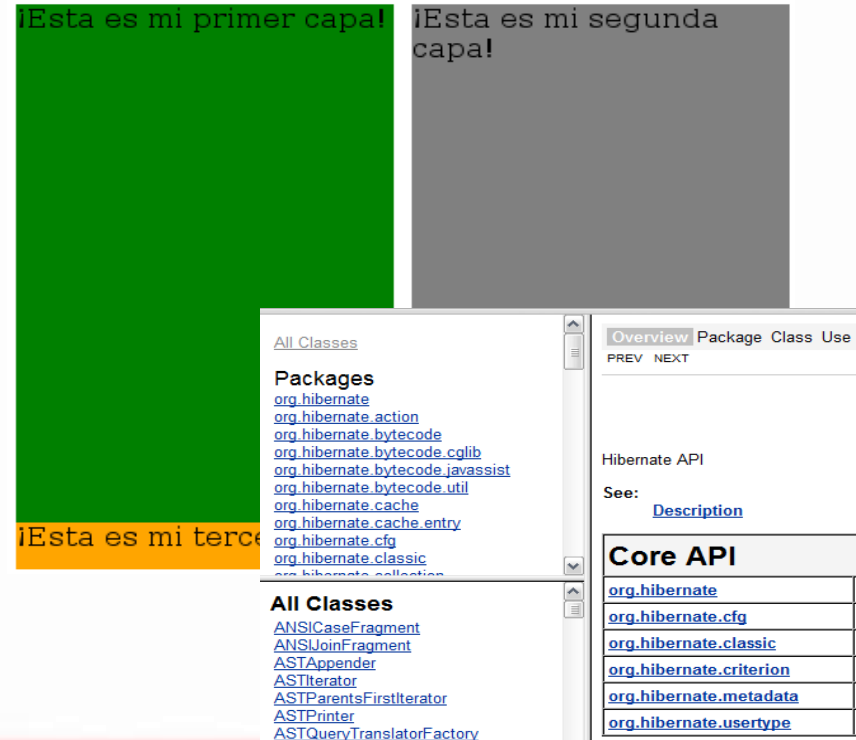
Actividad 1.4
del libro

1.6 MAQUETACIÓN WEB. ELEMENTOS DE ORDENACIÓN

Definición:

- La maquetación web es la distribución de los elementos que conforman una página web.
- Dos elementos clave en la maquetación web son las capas y los marcos.

Capas y marcos



1.6 MAQUETACIÓN WEB. ELEMENTOS DE ORDENACIÓN

Capas

- Las capas son bloques con contenido HTML que pueden posicionarse y organizarse de manera dinámica y 3D.

```
<STYLE TYPE="text/css">
.la_capa {position:absolute; top:100px;
left:20px; width:300; heigth: 200}
</STYLE>

...
<DIV ID="micapa">
<H1>Esto es contenido</H1>
<P>Aquí sigue más contenido HTML </p>
</DIV>
```

Marcos

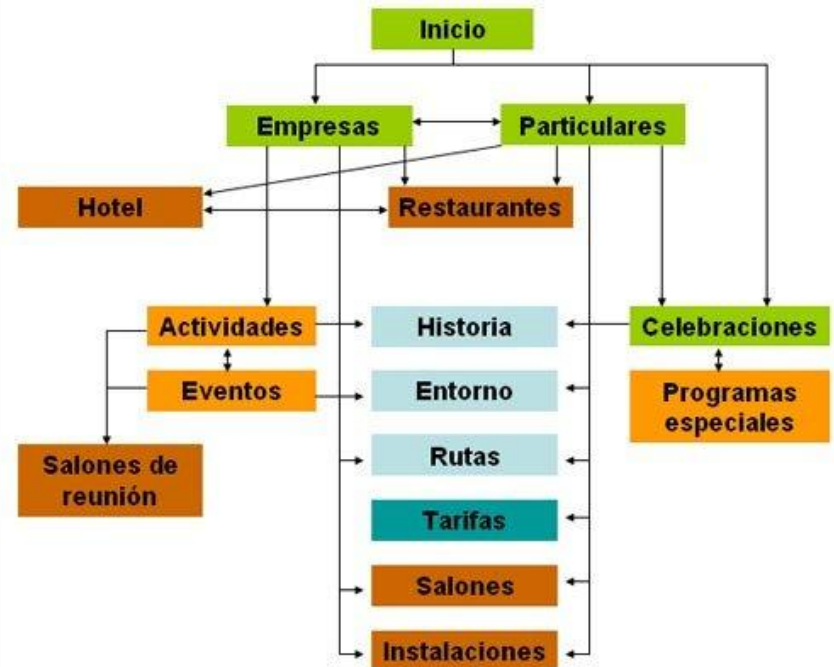
- Cada marco que compone la página poseerá sus propios bordes y barras de desplazamiento, comportándose como ventanas independientes.
- Su situación en la página es rígida, no podemos colocarlos en las posiciones que deseemos.
- El problema principal de los *marcos* es que algunos navegadores no lo pueden manejar.

1.7 MAPA DE NAVEGACIÓN. PROTOTIPOS

Ejemplo de mapa de navegación

Mapas de navegación

- Antes de diseñar un sitio web se debe realizar un esquema que permita anticipar :
 - cuáles son las secciones en las que estará dividida el sitio web y
 - la relación entre los diferentes bloques de contenidos



1.7 MAPA DE NAVEGACIÓN. PROTOTIPOS

Prototipado

- Un prototipo web es un borrador o modelo inicial a partir del cual se empieza a concebir y desarrollar la idea original del diseño de un sitio web.

El prototipo considera:

- Elementos que conforman la interfaz de la página.
- Elementos o características comunes a lo largo de las distintas páginas del sitio web.
- Elementos que conforman la interfaz para que haya información/interacción, pero evitando la saturación.
- Cómo debe organizarse el mapa de navegación.
- Qué extensión tendrá el sitio web.
- Otros aspectos que deben tenerse en cuenta.

1.7 MAPA DE NAVEGACIÓN. PROTOTIPOS

Prototipado de bajo nivel

Concept Title
Owner Name Creation Date Status Phase

Overview Deliverables Team Feedback History

Add Person to your Team

Select Click here to select a Person as Select Role

Find
in

- Peter
- Ana's
- Tony
- Jo

Prototipado de alto nivel



José E. Córcoles
Francisco Montero



1.8 INTERPRETACIÓN DE GUÍAS DE ESTILO. ELEMENTOS

- Una **guía de estilo** de interfaz de usuario sirve como:
 - Una herramienta para garantizar la coherencia y consistencia de un sitio web.
 - Una técnica para conseguir integrar en un mismo objetivo a todos los miembros de un equipo de trabajo, ya que se establecen las pautas que todos deben seguir.
- No existe una estructura única para las guías de estilo.
- Algunas de las preguntas que debe responder son:
 - ¿Qué colores tendrá la web?
 - ¿Qué fuentes se usarán?
 - ¿Qué formato de fuente se usará para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal?
 - ¿Cuál será la estructura?
 - ¿Habrá encabezado, pie o menús?
 - ¿Habrá un menú o varios?
 - ¿Qué imágenes se mostrarán?
 - ¿Dónde se colocarán?
 - ¿Habrá logotipo?

Actividad 1.5
del libro

1.9 APLICACIONES PARA DESARROLLO WEB

Tipos de herramientas

- Generales
- De Diseño
- Multimedia
- Programación
- Editores y validadores HTML/CSS
- Gestores de contenidos

Algunas herramientas web:



1.10 GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

Gestores de contenidos

- Un gestor de contenidos es una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio.
- El sistema permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño.
- Ejemplos: Joomla, OpenCMS, Drupal

Algunos gestores de contenidos



Actividad 1.6
del libro



1.11 PLANTILLA DE DISEÑO

- Las plantillas de diseño web son la mejor opción para disponer de un sitio web diseñado de forma profesional y atractiva.
- Las plantillas son sitios web prediseñados
- Disponen de una estructura definida y solo hay que incorporar los contenidos.



Actividad 1.7 del libro

1.12 INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

- La Interacción Persona-Ordenador (IPO) es la disciplina que estudia el intercambio de información entre las personas y los ordenadores.
- El término en inglés es HCI – Human Computer Interaction)
- Su objetivo es que este intercambio sea más eficiente, minimizando errores e incrementando la satisfacción.



PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

Capítulo 1

Módulo de Diseño de Interfaces Web

C.F.G.S. Técnico Superior en Desarrollo de
Aplicaciones Web

José E. Córcoles
Francisco Montero

