

DISEÑO DE INTERFACES PARA DESARROLLO WEB



Pablo Suárez García

1



2ºDAW

ÍNDICE

—



2



2

1.1 Principios de diseño basado en la interacción persona-ordenador

La interacción persona-ordenador es el intercambio de información cuyo objetivo es que el intercambio sea más eficiente, desaparezcan los errores.

Licklider y Clark en 1962 elaboraron una lista con los 10 problemas más comunes que deben ser resueltos con la interacción

Hansen en 1971 en su libro “**User engineering principles for interactive systems**”, hace la primera enumeración del diseño de sistemas interactivos



1.2 Funciones del diseño gráfico

El diseño gráfico consiste en la programación, proyección y realización de comunicaciones visuales de aplicaciones, páginas o sitios web que serán transmitidos por medios industriales

1. **Función estética**
2. **Función publicitaria**
3. **Función comunicativa**

Se puede deducir que una interfaz es un conjunto de elementos gráficos y el diseño su distribución

En la construcción de un sitio web y de su interfaz deben tenerse en cuenta diferentes fases, desde la definición de objetos hasta el diseño visual pasando por las especificaciones funcionales



1.3 Aplicaciones: análisis, diseño y prototipos

El primer paso de la planificación de un sitio web, así como todos los es la elaboración de una maqueta o prototipo

La consecución de una buena versión mejorará la velocidad de desarrollo del sitio e involucrar más al cliente.



1.3.1 Prototipos: Elementos clave de un prototipo en la interfaz

Un prototipo es una maqueta o modelo de un diseño o dispositivo que ayuda a hacerse una idea del producto final que se obtendrá.

El prototipo permite ver el resultado con diferentes diseños finales por ello, hay que comprobar alguna funcionalidad o realizar pruebas de usabilidad, de esta forma se ahorra tiempo, esfuerzo y dinero, ya que es más sencillo realizar cambios sobre un diseño previo que sobre el producto final.

La implementación de prototipos en el diseño de interfaces web es fundamental, puesto que permite realizar multitud de diseños previos; menús, elementos y demás partes del diseño que facilitan la adecuación de las necesidades del cliente antes de comenzar a escribir el código



1.3.1 Prototipos: Elementos clave de un prototipo en la interfaz. Ventajas y Esquema

- Mejoran la velocidad de desarrollo: Es más eficiente realizar cambios sobre un prototipo antes que comenzar su desarrollo
- Involucran al cliente: El cliente comprueba el diseño para aprobar el diseño.

Para poder elegir un esquema de prototipo debe aparecer:

- Sketching: Es la fase inicial donde se realiza diseños esquemáticos en papel
- Wirefaming: En esta fase se desarrolla y entrega una maqueta con lo diseñado.
- Prototipado: Es el paso final donde se comprueba si funciona y interactura los elementos



1.3.2 Aplicaciones para diseño de interfaces web.

Diseño del Prototipo

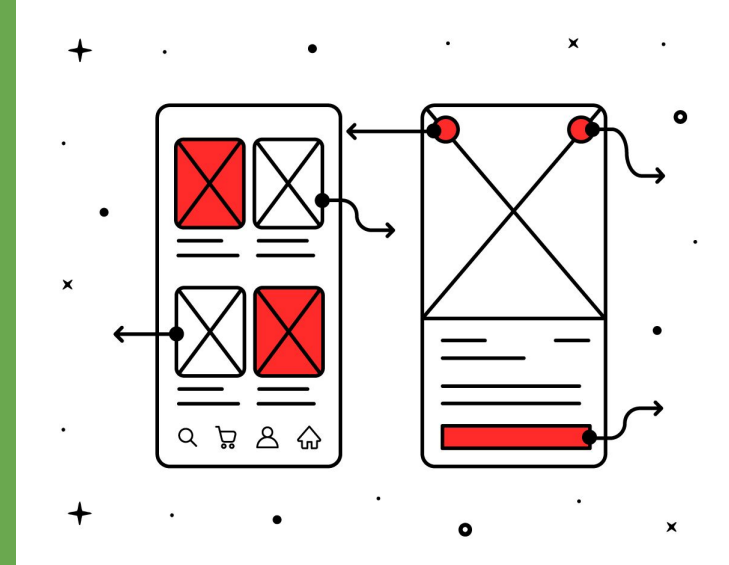
1. Identificación de los elementos que forman parte de las páginas del sitio web
2. Distribución del número de elementos de la interfaz gráfica, para que no exista una saturación de elementos, pero sí haya información y interacción sea correcta.
3. Organización de la jerarquía de elementos, orden y disposición de estos.
4. Extensión adecuada del diseño web para aprovechar eficientemente el espacio en función del dispositivo.
5. Elección de patrones de diseño web para estandarizar el diseño de interfaces.
6. Valoración de los aspectos técnicos de usabilidad y accesibilidad



1.3.2 Aplicaciones para diseño de interfaces web.

La interfaz gráfica se diferencia claramente dos áreas: el área común de un mismo sitio web y la parte de contenido que va variando. Estas son:

- a) Los wireframes o bloques de contenido particulares
- b) Los layouts genéricos o partes comunes, que se reutilizan en varias páginas web del sitio web



1.3.2 Aplicaciones para diseño de interfaces web. Wireframe

Quando se comienza a diseñar una interfaz web, lo primero que se necesita es crear un esquema donde se representan las partes principales que se quiere que la constituyan

Unas de las ventajas que tiene es que su realización solo se centra en la arquitectura del contenido y no en el diseño

Es el prototipo que permite probar la interacción de los elementos



1.3.2 Aplicaciones para diseño de interfaces web. Gestión de contenido

Se trata de programas que permiten crear, editar y publicar a través de una interfaz gráfica sin necesidad de tener conocimientos de programación previos

Existen dos grandes bloques para clasificar los gestores de contenido:

- Software propietario: Se necesita una licencia para uso
- Software libre: Los desarrolladores pueden llegar hasta el código fuente.

Los gestores más conocidos son: PHP/HTML y MYSQL



1.3.2 Aplicaciones para diseño de interfaces web. EJ: Gestión de contenido



WORDPRESS

Es el software libre más usado.

El uso y instalación es muy sencilla

Es el software para expertos en programación.

Tiene software orientado a objetos.



Joomla!®



1.3.2 Aplicaciones para diseño de interfaces web. EJ: Gestión de contenido

Software libre para estudiantes

Está basado en arquitectura modular



Gestor de código abierto

Cuenta con equipo técnico
para su soporte



Editor de HTML que
pertenece a la Adobe

Tiene versión de prueba



1.4 Diseño de un sitio web. Fases de desarrollo

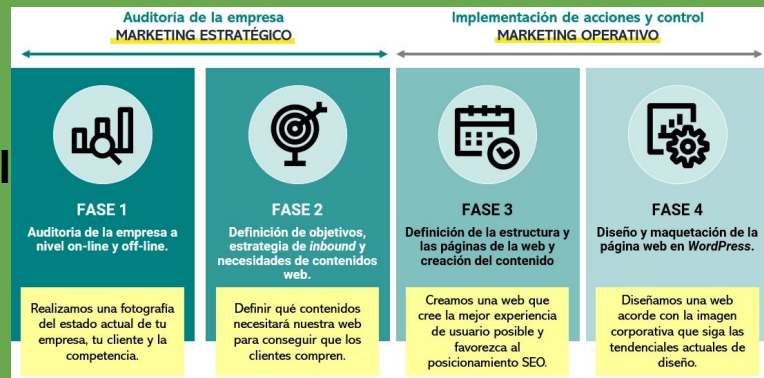
Elementos claves para crear el prototipo de la interfaz que se desea:

1. Definición de los elementos que forman parte de la aplicación y página web.

2. Concreción de la extensión de la aplicación o página web

3. Elección de los patrones de diseño web que van a utilizarse para estandarizar el diseño de interfaces.

4. Selección de los aspectos técnicos de usabilidad y accesibilidad



1.4.1 Área de redacción

El **área de redacción** es la encargada de delimitar los pilares fundamentales sobre lo que debe constar el proyecto que se está desarrollando.

El aspecto principal que debe establecerse es el **objeto final** que se busca en el sitio web.



1.4.2 Área de producción

Elementos claves para crear el prototipo de la interfaz que se desea:

- a) **Cliente:** Se encarga de la creación y desarrollo del sitio web del proyecto
- b) **Usuario:** Público al que va dirigida la página web
- c) **Presupuesto:** Es el montante económico que destina el cliente a la construcción del sitio web.
- d) **Plan de trabajo:** Es el calendario de entregas, la distribución de tareas, etc.



1.4.3 Área técnica

El área técnica está construida por los responsables técnicos, que son los encargados de realizar un estudio del proyecto respecto a su programación.

El área técnica comienza con el desarrollo de los primeros prototipos y maquetas del proyecto



1.4.3 Área artística

El área artística se centra en la estética final del proyecto, en relación con el propósito final de uso del sitio web, así como de los informes de usuario y requisitos del cliente

El estilo del proyecto debe ser una señal de identidad, por ello, el éxito de un buen diseño gráfico.

