**TEMA 1.**

Contenido

[COLORES. 3](#_Toc151632953)

[FUENTES. 3](#_Toc151632954)

[PROTOTIPADO. 5](#_Toc151632955)

[WIREFRAME. 5](#_Toc151632956)

[GUIA DE ESTILOS. 5](#_Toc151632957)

[NOTAS. 5](#_Toc151632958)

# COLORES.

Los principios de los colores:

-Jerárquico. El color indica que elementos son interactivos, los más importantes deberían destacarse más.

-Legible. Los elementos deben cumplir con los estándares de legibilidad cuando aparecen elementos sobre fondos de color.

-Expresivo. Utilizar colores de la marca en elementos importantes.

-Coherente. El color debe aplicarse de manera coherente y ser compatible con la marca que representa.

-Distinto. Debe crear distinción entre los elementos.

-Intencional. Debe aplicarse con un propósito, ya que debe transmitir un significado.

**Color primario** es el que se muestra con mayor frecuencia en las pantallas y componentes de la aplicación.

**Color secundario** es el que proporciona más formas de acentuar y distinguir el producto, debe aplicarse con moderación y solo para acentuar ciertas partes. Se utilizan para:

* Botones de acción flotante (FAB).
* Controles de selección.
* Resaltando texto seleccionado.
* Barras de progreso.
* Enlaces y titulares.

**Color de superficie, fondo y error** son aquellos que no suelen representan la marca, afectan a los fondos, a la superficie de componentes y los errores que sucedan.

# FUENTES.

Tipos de tipografías:

**Serif**. Tradicional, tiene los extremos rematados con elementos decorativos. Un dibujo de un perro

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Sans Serif**. Modernas, los finales de sus caracteres son planos y sin decoración. Un dibujo de un perro

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Slab Serif**. Son como las serif, pero con un remate más cuadrado. 

**Display**. Son muy anchas y de gran impacto visual, se usa para elementos muy llamativos. Dibujo con letras blancas

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Handwriting**. Simulan la escritura a mano, pueden ser difíciles de leer. Texto

Descripción generada automáticamente

Formatos de tipografías:

* TrueType (.ttf)
* OpenType (.otf)
* WOFF (.woof)
* WOFF2 (.woff2)
* SVG

Tamaños de tipografía que debo usar:

* **H1**: de 36 a 42 px.
* **H2**: de 30 a 36 px.
* **H3**: de 24 a 30 px.
* **H4**: de 20 a 24 px.
* **Cuerpo**: de 16 a 18 px.

Colores que debo usar: utilizar colores lo más cómodos para la vista y la lectura, recomendando siempre colores cercanos al negro.

Donde encontrar tipografías:

* Google Fonts.
* Adobe Fonts.
* Dafont.
* Fontsquirrell.

Consejos sobre combinación de tipografías: utilizar únicamente 2, una para encabezados y otra para párrafos. Otra opción es utilizar una sola para todo o variantes de una misma para distinguir entre encabezados y párrafos. Siendo siempre para párrafos Serif o Sans Serif.

# PROTOTIPADO.

Nos permite definir de una manera rápida y sencilla los bloques o secciones que va a tener cada una de las páginas de un sitio web, de modo que podamos jerarquizar la información y definir los bloques de contenido. Es el paso previo después de saber qué es lo que quiere el cliente sin llegar a presentarle una guía estética, sino en la definición de las partes, bloques y su estructura y no los elementos en sí.

Herramientas de prototipado offline: mano alzada (lápiz y papel), estarcidos (plantillas con formas), mockups impresos.

Herramientas de prototipado online: wireframing.

# WIREFRAME.

Es un esquema o plano que es útil para ayudarnos a pensar y comunicar sobre cómo va a ser la estructura del software o sitio web que se está creando. Definir una buena estructura de interfaz es una de las partes más importantes del diseño, ya que ahorrará mucho tiempo y trabajo de ajuste más adelante.

En resumen, los wireframes ayudan a transmitir su mensaje, ayudan a definir la interfaz, realizar software y sitios web fáciles de usar, y ahorrar tiempo y permiten realizar ajustes más adelante.

Ejemplos de wireframes: Balsamiq, Figma y Axure.

# GUIA DE ESTILOS.

Es el documento que indica las fuentes, los tamaños de texto, los colores principales y secundarios que aplicaremos al sitio, los logos de la empresa y los componentes que se utilizan en esta. Sirve para ayudar a los demás desarrolladores y facilitarles el como deben ir los diferentes elementos de la página.

# NOTAS.

-Para las plantillas de grids (rejillas de Figma), el estándar son 12 columnas para sobremesa y 4/5 para móvil.