

ESQUEMA DE DISEÑO DE INTERFACES WEB

1. ELEMENTOS DEL DISEÑO

Diseño: Se define como el proceso previo de configuración mental, “preconfiguración”, en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Consiste en integrar requisitos técnicos, sociales y económicos de necesidades biológicas con efectos psicológicos y de materiales, forma, color, volumen y espacio.

Las personas dedicadas al diseño deben comunicar las ideas y conceptos de forma clara y directa por medio de los elementos gráficos.

Fases del diseño: Investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones.

1.1. PERCEPCION VISUAL

Teoría Gestalt: la mente configura los elementos que le llegan a través de los canales sensoriales (percepción) o a través de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas).

En el proceso de diseño se construye un mensaje visual con intención comunicativa, por lo que se debe de conocer al público y a sus necesidades e inquietudes.

1.2 ELEMENTOS CONCEPTUALES DEL DISEÑO.

Punto → Indica posición. Es el inicio y el fin de una línea (donde se encuentran o cruzan).

Línea → Es el resultado del desplazamiento de un punto. Delimita espacios dando lugar a las formas, representa el perfil o el contorno. Forma los bordes de un plano.

Plano → Es el resultado del desplazamiento de una línea en dirección distinta a la suya. Define los límites.

Volumen → Resultado del desplazamiento de un plano en dirección distinta a la suya. Está limitado por planos.

1.3 ELEMENTOS VISUALES

FORMA → Área; Límite definido explícita o implícitamente.

MEDIDA → Volumen o dimensión. Se establece de forma relativa (por comparación de unas con otras).

COLOR → Todo tiene color y contraste de color.

TEXTURA → Característica visual o táctil de todas las superficies. Aporta rugosidad, suavidad, etc.

1.4 ELEMENTOS DE RELACIÓN

DIRECCIÓN → Depende de su relación con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas visuales con las que se compara.

POSICIÓN → Relación respecto al cuadro que la contiene o la estructura global del diseño.

ESPACIO → Puede estar ocupado o vacío. Se puede usar la perspectiva.

1.5 ELEMENTOS PRÁCTICOS

REPRESENTACIÓN → Representación realista de las cosas.

SIGNIFICADO → Es la imagen conceptual que se representa en nuestra mente.

FUNCIÓN → Propósito determinado al que sirve el diseño.

2.- INTERFACES WEB

2.2 DISEÑO DE UNA INTERFAZ

Las páginas web son diseñadas con alguna finalidad (normalmente comunicar).

OBJETIVOS DE DISEÑAR UNA INTERFAZ WEB

INTERFAZ WEB → Es un sistema gráfico que permite acceder a los usuarios a los contenidos de la web mediante el uso de elementos gráficos.

El objetivo inicial de su diseño es que sus potenciales usuarios puedan acceder rápida y fácilmente a sus contenidos.

Para conseguirlo debemos tener en cuenta de que la paciencia de las personas es limitada, el gusto con el que se hace la interfaz web y que funcionen todos los enlaces de esta.

2.3 CARÁCTERÍSTICAS DE UNA INTERFAZ WEB

Debemos tener en cuenta como sienten y perciben los seres humanos, y como son los procesos de nuestra mente (como aprendemos, recordamos y procesamos la información).

Dependiendo de a que usuario vaya dirigida la interfaz, hay características que son deseables y otras imprescindibles.

Usable: Eficiente, rápida. Hacer más operaciones en menos tiempo.

Una web es visual cuando los elementos gráficos están orientados a conseguir los objetivos del sitio.

Una interfaz es educativa cuando es fácil de aprender por el usuario.

Hay que actualizar periódicamente la web.

2.4 COMPONENTES DE LA INTERFAZ WEB.

- Elementos de identificación
Aquellos que identifican el sitio web.
- Elementos de navegación
Permiten moverse por las diferentes secciones y retornar de nuevo a la portada.
Deben de ser intuitivos.
- Elementos de contenidos

Muestra información relevante. Se debe distinguir entre el título del contenido y la zona del mismo.
- Elementos de interacción

Zona donde se ofrece la realización de acciones a los usuarios. (P.ej: cambiar idioma).

2.4.1 ZONA DE NAVEGACION

Para que una página sea usable, el usuario debe de poder navegar por la página sin perderse.

-Elemento de regreso a la portada.

-Menú de secciones y/o áreas de interés

-Información de la ubicación actual del usuario.

2.4.2 ZONA DE CONTENIDO E INTERACCIÓN

El contenido debe de ser expresado en lenguaje claro y conciso, presentado en un formato agradable y de fácil lectura.

Si la web tiene muchas páginas el contenido debe de encontrarse siempre en la misma ubicación.

Elementos de interacción:

-**Botón** (realizar una acción).

-**Áreas de texto** (para escribir).

-**Botones de opción** (circunferencia acompañada de un texto).

-**Casillas de verificación** (no son excluyentes entre si).

2.5 MAQUETACION WEB

Para realizar la maquetación debemos pensar:

- Elementos que van a contener las páginas.
- Cómo irán colocados en la página del navegador.

El boceto de ésta, debe de reflejar interactividad y funcionalidad.

Primero se debe de distribuir los grandes bloques de elementos de información. Todas las páginas han de tener la misma estructura.

2.5.1 ELEMENTOS DE ORDENACIÓN

Bloque de encabezado: Parte superior. Contiene elementos identificativos. Puede contener elementos de navegación.

Bloque de navegación: se coloca el sistema de navegación.

Bloque de contenido: Debe de ser de fácil lectura sin tener que hacer grandes desplazamientos. SOBRETODOS DESPLAZAMIENTOS HORIZONTALES.

Bloque de Pie: Al final de la página. Se repite en todas. Zona de navegación complementaria.

2.6 MAPA DE NAVEGACION

Su función es buscar de forma sencilla los contenidos que le interesan al usuario si es que no los ha encontrado en la página principal.

2.6.1 PROTOTIPOS

- Estructura Línea: Páginas de lectura secuencial.
- Estructura Reticular: Páginas relacionadas entre si. No adecuado cuando hay muchas páginas.
- Estructura Jerárquica: Páginas con varias secciones diferenciadas. (Mas común).
- Estructura Lineal Jerárquica: Cada sección tiene un volumen de información más elevado.

2.7 DETECCION DE PATRONES

Un patrón de diseño es una solución a un problema que se puede dar repetidas veces en problemas similares.

- Patrones de Diseño de Software, funcionalidad.
- Patrones de Diseño de Interacción, usabilidad.

2.7.1 PRINCIPIOS DE PROXIMIDAD Y DE SEMEJANZA

P. PROXIMIDAD: Tendemos a agrupar los elementos en función de la distancia entre ellos.

P. SEMEJANZA: Agrupamos los elementos que son similares en su aspecto visual

2.7.2 PRINCIPIOS DE SIMETRÍA Y DE CONTINUIDAD

P. SIMETRÍA: Percibimos como único elemento aquellos que están dispuestos simétricamente.

P. CONTINUIDAD: Percibimos los elementos continuos, aunque estén interrumpidos entre sí.

2.7.3 PRINCIPIOS DE CIERRE Y DE ÁREA O TAMAÑO RELATIVO.

P. DE CIERRE: Percibimos figuras completas o cerradas a partir de contornos incluso incompletos.

P. DE ÁREA O TAMAÑO RELATIVO: Percibimos como objeto el más pequeño de dos objetos que se superponen, percibiendo el objeto de mayor tamaño como fondo.

2.7.4 PRINCIPIO DE FIGURA-FONDO

Percibimos ciertos elementos como figuras, con forma y borde, destacándolos del resto de los objetos que los envuelven (fondo).

2.7.5 LEY DE SIMPLICIDAD, PREGNANCIA O BUENA FORMA.

Cualidad de las formas visuales que captan la atención del observador por la simplicidad, equilibrio o estabilidad de su estructura.

Nuestra mente tiende a percibir las formas más simples para facilitar su recuerdo.

2.8 EL COLOR

- Colores Primarios, secundarios y terciarios

Hay colores primarios (rojo, amarillo y azul), secundarios (verde, púrpura y naranja) y terciarios (azul-verdoso, amarillo-verdoso, amarillo-anaranjado, rojo-anaranjado, rojo-púrpura y azul púrpura).

- Colores fríos y cálidos

Fríos: situados entre el amarillo verdoso y el púrpura.

Cálidos: situados entre el rojo-púrpura y el amarillo.

- Colores complementarios, análogos y monocromáticos

Complementarios: Situados en lados opuestos en la rueda de color (Para crear contraste).

Análogos: Situados juntos en la rueda de color. (Para crear armonía del color)

Monocromáticos: Tonos y matices de un mismo color.

2.8.1 SISTEMA RGB

Colores aditivos (rojo, verde y azul) Mezclándolos en diferentes cantidades se obtienen el resto de colores.

El ordenador utiliza 8 bits para representar cada color, por lo que todas las combinaciones de colores en total son 256 bits.

2.8.2 COLORES SEGUROS

Son 216 colores ya que no todos los monitores son capaces de representar los 256.

Es la combinación de rojo, verde y azul, pero con los valores hexadecimales: 00 / 33 / 66 / 99 / CC / FF.

3. GENERACION DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB.

FASES DE GENERACION:

-**Análisis:** Establecer requisitos a cumplir, el sistema de navegación y la funcionalidad. Establecer pautas a seguir por todos en la creación y mantenimiento.

-**Desarrollo:** Emplear las herramientas y lenguajes elegidos atendiendo a las pautas establecidas.

-**Pruebas y Depuración:** Se debe de hacer a la vez que la de desarrollo. Se comprueba que todo funciona correctamente.

-**Documentación:** Se hace de forma paralela a las demás. Documentación de los requisitos establecidos en la fase de análisis, el código necesario para facilitar el mantenimiento.

3.1 GUÍAS DE ESTILO. ELEMENTOS.

La guía de estilo incluye aspectos relacionados a las fotografías, logos, imágenes, iconos, colores, tipografía y los relacionados con la maquetación Web.

3.1.1 FOTOS Y LOGOS

Puntos de una guía de estilo:

-**Formato:** Formato en el que se guardarán todas las imágenes.

-**Tamaño:** El tamaño que tendrán las imágenes en píxeles.

Hay que incluir todos los tamaños posibles que pueden tener según su funcionalidad.

3.1.2 TIPOGRAFÍA

Hay que tener en cuenta:

-**Fuente:** La fuente Arial es la más extendida y visible.

-**Estilo o tipo de fuente:** En la guía de estilo hay que especificar:

- el subrayado (para links).

- negrita (para destacar un elemento).

- no excederse resaltando textos (solo palabras sueltas o una frase corta).

-**Tamaño:** En la guía se debe de especificar el tamaño a emplear según la ubicación del texto y su finalidad.

-**El color de la fuente respecto al fondo:** Especificar el color de la fuente. Hay que tener en cuenta:

- Se ve mejor un texto oscuro en un fondo claro.

- Se lee mejor sobre un fondo liso.

3.1.3 COLORES

En la guía de estilo, deben figurar los colores a emplear en el sitio Web en todos los textos, fondos e imágenes según sea su ubicación y finalidad. La información debe suministrarse aportando los valores para el modelo RGB tanto en hexadecimal como en decimal.

Consejos:

- Usar colores que distingan la finalidad de los elementos.

- Usar un color siempre para lo mismo.

- No excederse en el uso de colores distintos.

- Utilizar combinaciones que transmitan armonía.

- Utilizar bien el contraste de colores

- Tener en cuenta la psicología del color.

3.1.4 ICONOGRAFÍA

Icono: Signo que mantiene relación de semejanza con el objeto representado. Se emplean para complementar los textos de los enlaces en la página de portada.

3.1.5 ESTRUCTURA

En la guía debemos de reflejar la disposición de los bloques de las páginas y también el esquema de navegación de cada una de ellas.

Ésta guía debe de reflejar todos los casos:

- El tamaño en píxeles del encabezado, que contendrá y en que parte.
- El tamaño en píxeles o % de la zona de navegación y su ubicación y cómo será.
- Como se dispondrán los enlaces y su tamaño.
- Tamaño, lugar y formato del posicionamiento de la página.
- Tamaño de la zona de contenido y su ubicación.
- Tamaño, posición y funcionalidad de cuadros de contenido secundarios si los hay.
- Tamaño y distribución de los elementos del pie.
- Hay que reflejar los huecos que se quieran dejar a propósito.
- Cómo se van a mostrar los submenús de navegación si los hay.

APLICACIONES PARA EL DESARROLLO WEB

--- ¿?

3.3 LENGUAJES DE MARCAS

HTML → Emplea marcas o etiquetas dentro del documento para informar al navegador de lo que es presentación dentro de un documento y lo hace delimitando el texto entre dos etiquetas.

XML → Estándar para el intercambio de información estructurada entre diferentes plataformas. Es un metalenguaje.

XHTML → Utiliza las etiquetas de HTML pero aplicando las reglas de XML.

3.4 TABLAS, CAPAS, MARCOS

Antes se usaban las tablas, ahora los navegadores tienen los Frames (marcos). La ventaja de éstos es que pueden dejar zonas de la ventana visibles permanentemente y, al estar separadas las zonas según su funcionalidad resulta más fácil para el mantenimiento.

Con las hojas de estilo se usan más los DIV para definir bloques.

5. PLANTILLAS DE DISEÑO

Se debe de reutilizar código ya que ahorra tiempo.

Por lo que es mejor reutilizar un aplantilla ya hecha que hacer una desde el principio.