

Diseño de interfaces

José María Jiménez Fernández

DAM2V

Diseño

Fases del diseño:

1. Sketching: esquema en papel. Jerarquía de contenido
2. Wireframing: papel o digital. Dibujo con cierto detalle. Maqueta > Cliente. Organizar el contenido
3. Prototipo: digital. Pruebas de funcionamiento, interacción entre pantallas

Planteamiento y diseño de una interfaz:

- Elementos de una aplicación
- Extensión de la aplicación
- Patrones de diseño
- Aspectos técnicos:
 - o Usabilidad
 - o Accesibilidad (Discapacidades)

Áreas del proceso de diseño:

1. Área de redacción: objetivo final
2. Área de producción: estudio de mercado:
 - a. Cliente
 - b. Usuario
 - c. Presupuesto
 - d. Plan de trabajo
3. Área técnica
4. Área artística

Color. Sistema RGB

1. Representación hexadecimal de los colores: 1 color - 8 bits
 - a. Escala monocromática: $2^8=256$ valores (1 color)
 - b. N.º combinaciones: $256*256*256= 16777216$

Usabilidad: “Si no lo haces fácil, los usuarios se marcharán de tu web”
(Jacob Nielsen) Los 10 principios de usabilidad:

- Usabilidad: acceso rápido a contenidos, experiencia visual agradable
- Parámetros: subjetivos, objetivos
- HCI = Human - Computer Interaction
- UX = User Experience

Normas ISO - calidad (International Organization for Standardization)

- ISO/IEC 9126 - Calidad del Sw. 4 partes: Modelo, Métricas: ext, int, en uso
- ISO/OIS 9241-11 - Usabilidad, satisfacción usuario y productividad
- ISO 13407 - DCU
- ISO 9241/151 - Ergonomía hombre-sistema
- UNE 13983 / UNE 2004-2012 -Accesibilidad, personas con discapacidades
- IES TR 61997 - Guía de Interfaz Multimedia

- ISO/IEC 14915 – Estándar de ergonomía

Usuarios – Tipos: U. anónimo, U. final registrado, U. beta tester

Pautas de diseño:

1. P.D.Menús
 - a. Título del menú
 - b. Siempre en la misma posición (zona superior)
 - c. Menús en cascada
 - d. Menús emergentes o contextuales
2. P.D.Ventanas
 - a. Poder: abrir, cerrar, modificar tamaño
 - b. N.º adecuado
3. P.D.Cuados de Dialogo
 - a. Caja de texto emergente
 - b. Mensajes activos y positivos
4. P.D.Aspecto
 - a. Color, fuente, distribución
 - b. Iconos: objeto <---> acción
 - c. Colores: armonía, identidad de marca
5. P.D.Elementos interactivos (botones, checkbox, menús...)
 - a. Títulos intuitivos
 - b. Acciones fácilmente comprensibles
 - c. Opciones rápidas de escoger
6. P.D.Presentación de datos
 - a. Tablas bien estructuradas:
 - i. Etiquetas claras en filas/columnas
 - ii. Título no muy largo
 - iii. Encabezados para resumir
 - b. Gráficos de tamaño adecuado
 - i. Paleta de color
 - ii. Leyenda

Accesibilidad:

1. Discapacidad visual
 - a. Audios
 - b. Colores vistosos
 - c. Letra grande
 - d. Elegir colores que contrasten
 - e. Captchas
 - i. Visuales
 - ii. Auditivos
2. Discapacidad auditiva
 - a. Imágenes
 - b. Subtítulos
3. Discapacidad motora
 - a. Teclado
 - b. Ratón - TrackBall