

DISEÑO DE INTERFACES WEB

ELEMENTOS EN EL DISEÑO WEB

- PROTOTIPOS: estructuras más habituales del mapa de navegación.
 - Lineal: similar a un libro donde avanzas de página en página.
 - Reticular: todas las páginas relacionadas entre sí.
 - Jerárquica: secciones bien diferenciadas.
 - Lineal jerárquica: secciones con mucha información.
- DETECCIÓN DE PATRONES: solución a un problema que se puede usar repetidamente con pequeñas variaciones. Agrupamos elementos en función a los principios (documento):
 - Proximidad: distancia que hay entre ellos.
 - Semejanza: similares en su aspecto visual.
 - Simetría: ve un único elemento y son simétricos.
 - Continuidad (aunque exista interrupción en imagen)
 - Principios de cierre y de área o tamaño relativo.
 - Principio de figura-fondo.

TEORÍA DEL COLOR



- Colores primarios: CMYK vs RGB vs RYB.
 - RGB: estándar en todas las webs
- Los colores quedan representados en hexadecimal, codificados con 8 bits por color. Ej: #ffff00 (amarillo). En total $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$ colores.
- Colores seguros: combinación de 00, 33, 66, 99, AA, CC y FF.
- PROPIEDADES (documento):
 - Matiz: colores complementarios cuando uno está frente al otro en el círculo cromático
 - Saturación: intensidad de un color, cuanto mayor sea el nivel de gris será menos intenso
 - Brillo: cantidad de luz de un color, cuanto más brillante sea un color más cerca va a estar

GUÍAS DE ESTILO. ELEMENTOS

- Los manuales de estilo de sitios Web se centran en el diseño gráfico (la estética), e incluye también la tipografía, los colores y los espacios en blanco. Elementos:
- FOTOS y LOGOS: Recursos gráficos para mejorar el aprendizaje del usuario y dar valor a nuestra web. De gran tamaño, luego sólo que complementen la web, NO ADORNAR. Hay que indicar: formatos y tamaños en píxeles
- TIPOGRAFÍAS:
 - Fuente. La más extendida: Arial.
 - Estilo o tipo de fuente: negrita, no subrayado por confusión, pocas modificaciones.
 - Tamaño: según ubicación y su finalidad.
 - Color respecto al fondo.

- **COLORES:** especificar el color de cada uno de los elementos. Consejos: no excederse en el uso de colores, colores en armonía, contraste de colores para destacar zonas más importantes, uso de colores para lo mismo, sistema de codificación fácil de comprender.
- **ICONOGRAFÍA:** pequeños gráficos que identifican y representan a algún objeto del mundo real. El usuario tiene que determinar su significado a simple vista. Hay que especificar los iconos a emplear, dónde colocarlos y su finalidad.
- **ESTRUCTURA.** Tamaño en píxeles/porcentaje del encabezado, de la zona de navegación, del contenido y del pie de página, ubicación de dichos elementos, disposición de los enlaces y tamaño, visibilidad de contenido secundario, distribución de elementos del pie, visibilidad de los submenús de navegación, uso de huecos a propósito.
 - Maquetación web
 - Mapas de navegación

HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO WEB

Finalidad de la herramienta	Herramientas	
Edición de páginas Web.	Adobe Dreamweaver CS4. BlueVoda Website Builder v8.0 C. Go live. Microsoft Expression Web. NotePad++.	Nvu v1.0. PersonalWebKit v.3.3. Ultra Edit 16.30. WebEasy Pro 7.0. WebSite X5.
Creación de botones.	CSS Button Designer 1.0. Easy Button Creator v1.3.	Fashion Button Maker v1.2. Ultra Button 1.1
Creación de barras de desplazamiento.	Deluxe Menu v3.0.	
Creación de menús.	SWFMenu 3.5.	
Creación de foros y libros de visitas.	Guestbook Generator.	Phorum Script 3.4.1.
Generación de plantillas.	Open Source Web Design. Template Monster.	Template World.
Navegadores.	Internet Explorer. Mozilla Firefox. Apple Safari.	Google Chrome, Opera otros....

UX vs UI

- UX (experiencia del usuario): como el usuario se siente de satisfecho o no con el servicio prestado. Realiza el análisis, la optimización, la organización y la estructura de los datos a implementar. Algunos objetivos:
 - Mejorar calidad de interacción
 - Crear wireframes y prototipos
- UI (interfaz del usuario): como el usuario interacciona con el ordenador o dispositivo que desea usar. Es creativo, visual e innovador. Algunos de los apartados que estudia:
 - Iconos, tipografía, colores, botones, imágenes, sonido, movimiento
 - Producto adaptable a todas las pantallas y dispositivos

CREANDO PROTOTIPOS

- Maqueta o modelo que ayuda a hacerse una idea del producto final que se obtendrá.
- Ventajas:
 - Mejoran la velocidad de desarrollo: más eficiente realizar cambios antes de comenzar su desarrollo.
 - Involucran al cliente.
- Fases:
 - Sketching: sobre papel. Jerarquía de contenidos sin detalles del diseño.
 - Wireframing: más detalle de las pantallas.
 - Prototipado (solo digital): paso final.
Funcionamiento antes del desarrollo completo.