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 entra pantallas

Planteamiento y diseño de una interfaz:

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

Áreas del proceso de diseño:

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

Color. Sistema RGB

1. Representación hexadecimal de los colores: 1 color – 8 bits
   1. Escala monocromática: 2^8=256 valores (1 color)
   2. 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 Standarization

* ISO/IES 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