



## DISEÑO DE INTERFACES WEB

### CONCEPTOS INICIALES

Departamento de Informática  
Curso 2020/2021





# APLICACIONES WEB Y APLICACIONES DE ESCRITORIO

# ¿ QUÉ ES UNA APLICACIÓN DE ESCRITORIO ?

Una aplicación de escritorio es un programa que se instala y/o ejecuta en un dispositivo(OpenOffice, Excel, Photoshop, ...) incluso si la aplicación trabaja con datos a través de la web (Thunderbird, Outlook, ...).



# ¿ QUÉ ES UNA PÁGINA WEB ?

Una página web es un documento al que se puede acceder a través de un navegador. La información de las páginas web es, normalmente, estática (sólo se puede leer, no interactuar con ella).

Una página web es una aplicación web, aunque en lenguaje coloquial solemos hacer la diferencia según aporten funcionalidad o si simplemente son informativas.

## ¿ QUÉ ES UNA APLICACIÓN WEB ?

Se entiende por aplicación web aquellas **herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de Internet o de una intranet mediante un navegador.**

Una aplicación web es una página web especial, que tiene información sobre la que se puede interactuar e incluso cambiar.

La diferencia con las aplicaciones de escritorio es que no se instala ni se ejecuta en tu ordenador, sino a través de un navegador. Ejemplos de aplicaciones web son: Gmail, Hotmail, Google Docs, ...



# TIPOS DE APLICACIONES WEB

1. Aplicación web estática.
2. Aplicación web dinámica
3. E-commerce
4. Portal web app
5. Aplicación web animada
6. Aplicación web con “Gestor de Contenidos”



# TIPOS DE APLICACIONES WEB

1. **Aplicación web estática.**
2. Aplicación web dinámica
3. E-commerce
4. Portal web app
5. Aplicación web animada
6. Aplicación web con “Gestor de Contenidos”



**Aplicación web estática.** Es un tipo de aplicación que muestra muy poca información y está pensada para no generar e incluir nuevos contenidos.

Suelen estar desarrolladas en HTML y CSS. No obstante, pueden incluir videos, banners y GIFS.


Modificar el contenido de una web estática no es sencillo, ya que requiere que se descargue el código, modificarlo y volverlo a subir: no es práctico.

Este tipo de aplicación es práctico para proyectos que no requieran actualizar la información o que quieren dar un primer paso en el mundo de internet.

**Algunos ejemplos podrían ser portfolios de profesionales, un curriculum digital o una página de presentación de empresa.**



# TIPOS DE APLICACIONES WEB

1. Aplicación web estática.
2. **Aplicación web dinámica** 
3. E-commerce
4. Portal web app
5. Aplicación web animada
6. Aplicación web con “Gestor de Contenidos”

**Aplicación web dinámica.** Son mucho más complejas a nivel técnico que las anteriores. Utilizan **bases de datos** para cargar la información y los contenidos se van actualizando cada vez que el usuario accede a la web app.

Suelen contar con un **panel de administración** (llamado CMS) desde el que se administra y se crean y publican los contenidos (noticias, posts, imágenes, banners, videos...)

Existen muchos **lenguajes de programación** para aplicaciones web dinámicas como por ejemplo **PHP y ASP**, que son los más populares porque permiten una buena estructuración del contenido.

Es muy sencillo actualizar los contenidos y se pueden añadir foros, o bases de datos. También el diseño de la web se puede cambiar y retocar.



# TIPOS DE APLICACIONES WEB

1. Aplicación web estática.
2. Aplicación web dinámica
3. **E-commerce**
4. Portal web app
5. Aplicación web animada
6. Aplicación web con “Gestor de Contenidos”



**E-commerce.** Es el tipo de aplicación web pensado para tiendas online.

El **desarrollo es más complejo** al tener que crearse unas pasarelas de pago para tarjetas de crédito, PayPal, etc. Además de sincronizarse con la gestión de stocks y logística.


Habrà que **crear un panel de gestión** donde se subirán los productos y se irán actualizando o eliminándose, y donde se gestionaran los pedidos y pagos.

Podemos encontrar miles de ejemplos, desde Amazon hasta El Corte Inglés.





# TIPOS DE APLICACIONES WEB


1. Aplicación web estática.
2. Aplicación web dinámica
3. E-commerce
4. **Portal web app** 
5. Aplicación web animada
6. Aplicación web con “Gestor de Contenidos”

**Portal web app.** Con el término portal, nos referimos a un tipo de aplicación en el que la página principal permite el acceso a diversos apartados, categorías o secciones.

Puede haber de todo: foros, chats, correo electrónico, un buscador, zona de acceso con registro, contenido más reciente, etc.



# TIPOS DE APLICACIONES WEB

1. Aplicación web estática.
2. Aplicación web dinámica
3. E-commerce
4. Portal web app
5. **Aplicación web animada** 
6. Aplicación web con “Gestor de Contenidos”

**Aplicación web animada.** Son aplicaciones web creadas con la tecnología Flash.

Esta tipología de programación permite crear y presentar contenidos con efectos animados. Es una tecnología muy atractiva para desarrolladores y diseñadores.

El problema que tienen las webs animadas es que no son útiles para mejorar el posicionamiento ni para optimizar el **SEO**; los buscadores no pueden leer correctamente las informaciones.

**El posicionamiento SEO** (por sus siglas en inglés *Search Engine Optimization*) son un conjunto de técnicas que se aplican en una página web con el objetivo de mejorar su posición y su visibilidad en las páginas de resultados de los principales navegadores.

En otras palabras, podemos definir el SEO como un proceso enfocado a situar una determinada página web en las primeras posiciones de los resultados de búsqueda ante una consulta específica de un usuario.



# TIPOS DE APLICACIONES WEB

1. Aplicación web estática.
2. Aplicación web dinámica
3. E-commerce
4. Portal web app
5. Aplicación web animada
6. **Aplicación web con “Gestor de Contenidos”**



**Aplicación web con “Gestor de Contenidos”.** Perfecta para proyectos que necesitan actualizar su contenido constantemente.

Tienen un gestor de contenidos (CMS) a través del cual el administrador y los editores pueden ir añadiendo los contenidos, realizando los cambios y actualizaciones, etc.

Muchas empresas han optado por este tipo de aplicaciones web, por la facilidad de publicar contenidos. Es muy popular su uso en diarios digitales, blogs (personales o corporativos), medios de comunicación y webs de Pymes.

Dada su popularidad ponemos algunos ejemplos de CMS:

- **WordPress.** El más extendido y popular. Es sencillo y gratuito y hay mucha información disponible para optimizar su uso.
- **Joomla.** El segundo en el ranking de CMS. Tiene una comunidad fuerte de usuarios fieles.
- **Drupal.** Es un CMS de software libre. Es muy personalizable, adaptable, y se recomienda para generar comunidades.



# Desarrollo de aplicaciones Web





# Tecnologías WEB

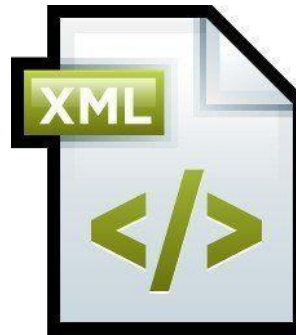
**HTML**



**CSS**



**{JSON:5,}**



ANGULARJS



**Java™**








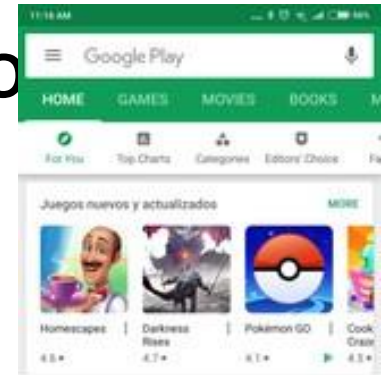
mongoDB



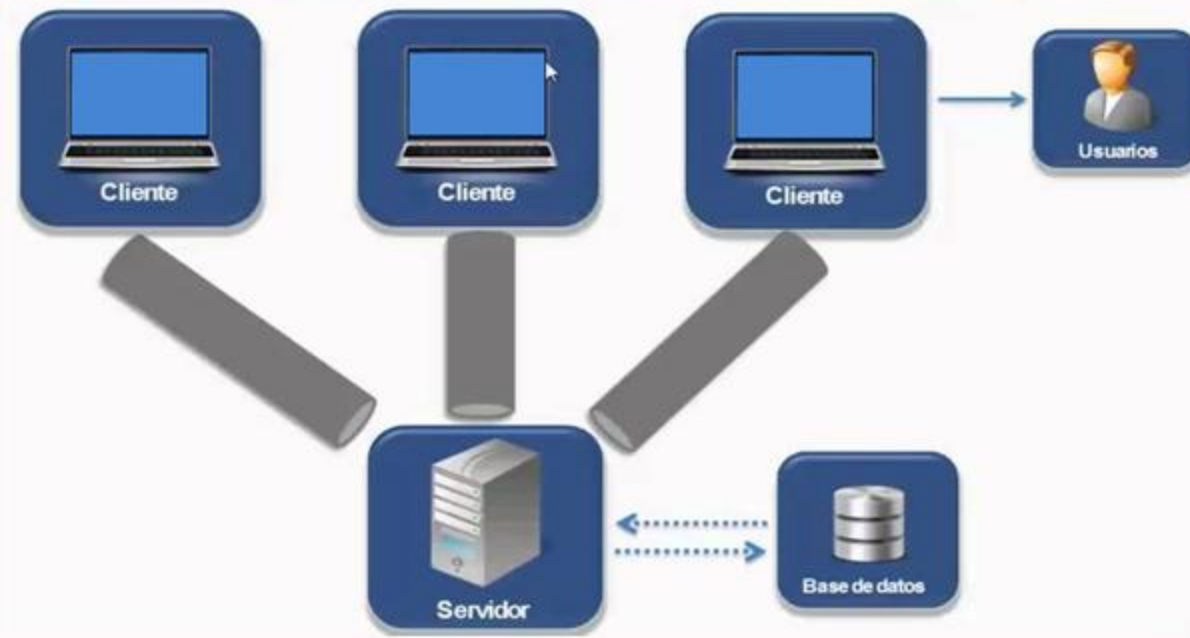


# Desarrollo de aplicaciones multiplataforma

 Advanced_IP_Scanner_2.5.3646.exe	31/10/2018 15:34	Aplicación
 FileZilla_3.42.1_win64_sponsored-setup.e...	16/05/2019 19:58	Aplicación
 FileZilla_Server-0_9_60_2.exe	16/05/2019 19:58	Aplicación
 Minecraft.exe	16/05/2019 19:42	Aplicación
 putty.exe	13/05/2019 14:28	Aplicación



## Sistema Cliente / Servidor

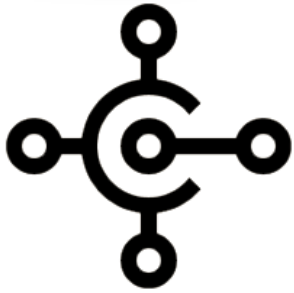




# Tecnologías DAM



APACHE  
**CORDOVA™**



Microsoft Dynamics 365  
BUSINESS CENTRAL



**Xamarin**

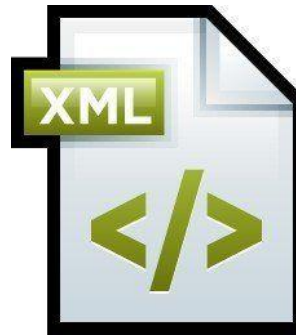


**Java™**

**{JSON:5,}**



**Android  
Studio**



**MySQL™**



# DISEÑO WEB Y DISEÑO DE INTERFACES





# ¿ A QUÉ NOS ENFRENTAMOS ?

- [Briefing](#)

El brief o briefing es el principio de todo, es el punto de partida estratégico para preparar cualquier acción en marketing online. Lo vas a necesitar para conocer las necesidades de tu cliente, para determinar objetivos claros y medibles, para decidir en qué plataformas va a tener presencia o para diseñar una estrategia de contenidos. En definitiva, es un documento imprescindible sin el que no puedes empezar a caminar en el entorno online – ni tampoco en el offline-.

- [Definición de tareas de un proyecto](#)

- [Estimación de tiempos y diagrama de Gantt](#)

El diagrama de Gantt es una herramienta para **planificar y programar tareas** a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto.

- [Desarrollo de una aplicación](#)

- [Prototipo gráfico y guía de estilo](#)



# DISEÑO DE INTERFACES

En proyectos digitales, el diseño reúne una serie de **elementos que definen el estilo visual de una plataforma y que configuran gran parte de la experiencia de los usuarios**. Aspectos como la legibilidad de los textos, la accesibilidad de los contenidos y la usabilidad del sitio en general, se ven afectadas por las decisiones de diseño web.

El encargado de estas tareas en proyectos digitales es el diseñador de interfaces, profesional que debe definir los lineamientos visuales, aplicando bases teóricas, resultados del análisis del comportamiento de los usuarios y buenas prácticas de la usabilidad y accesibilidad web. Su principal objetivo es **configurar la mejor experiencia posible para el público objetivo de la empresa**.



# HABILIDADES DEL DISEÑADOR DE INTERFACES

El diseñador debe contar con ciertos **conocimientos técnicos** y **habilidades blandas** que le permitirán entender las necesidades de los clientes y sus usuarios, para transformarlas en soluciones visuales presentes en el diseño.

## CONOCIMIENTO TÉCNICOS

- ✓ **Manejo avanzado de software** de diseño web, como por ejemplo Fireworks, Photoshop, Sketch y Muse.
- ✓ **Conocer la teoría y saber aplicarla** para configurar los elementos de forma coherente y significativa. y el diseño de la experiencia de usuario
- ✓ **Saber medir, analizar y aplicar tipografías, contrastes y estudios**
- ✓ **Reconocer el concepto creativo de la marca**, como la paleta cromática, el tono editorial y la personalidad.
- ✓ **Conocer las formas de lenguaje** para satisfacer las necesidades del cliente en canales digitales.
- ✓ **Entender las posibilidades de las plataformas** digitales y saber cómo afectan el diseño.
- ✓ **Manejar las normas de accesibilidad** web y saber cómo aplicarlas.



# HABILIDADES DEL DISEÑADOR DE INTERFACES

El diseñador debe contar con ciertos **conocimientos técnicos** y **habilidades blandas** que le permitirán entender las necesidades de los clientes y sus usuarios, para transformarlas en soluciones visuales presentes en el diseño.

## HABILIDADES BLANDAS

- ✓ Disposición para **escuchar y familiarizarse con las tareas** de la empresa.
- ✓ Capacidad para **trabajar en equipos multidisciplinarios** y entender los requerimientos de cada profesional, en especial de desarrolladores y arquitectos de información. También debe ser capaz de colaborar activamente con otras áreas para que el resultado sea coherente.
- ✓ Saber **adaptarse a los requerimientos de los clientes**. Se debe ganar su credibilidad a partir de argumentos comprobables que le permitan persuadir a las empresas de aplicar las mejores prácticas.
- ✓ Capacidad para **identificar las necesidades de la empresa**. Muchas veces los clientes no saben lo que quieren o están enfocando mal sus esfuerzos y el diseñador debe guiarlos.
- ✓ Ser capaz de **autocapacitarse y adaptarse** a las nuevas opciones que ofrece la tecnología.



# RESPONSABILIDADES DISEÑADOR DE INTERFACES

El diseñador sólo podrá poner en práctica todas estas habilidades si se integra a los proyectos desde el comienzo. Un **amplio conocimiento de la empresa y los lineamientos iniciales de su estrategia digital** le permitirán identificar las bases conceptuales para el diseño de la interfaz.

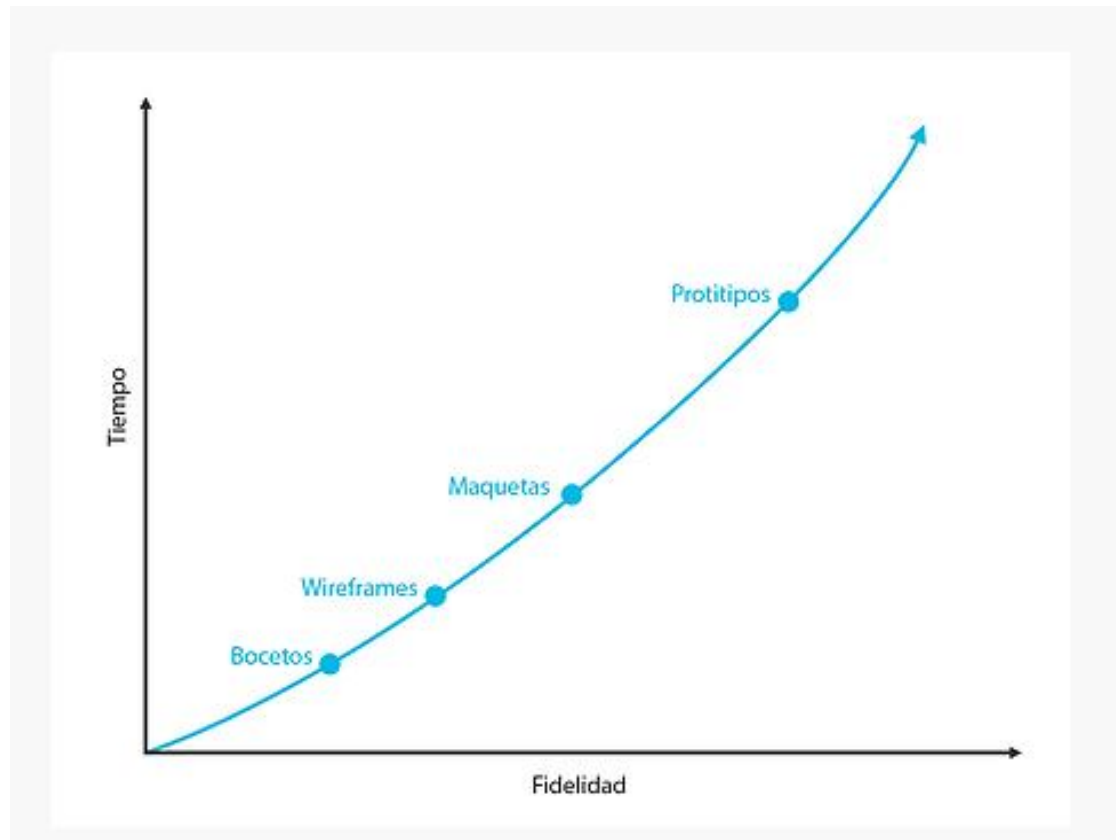
- ✓ Participar en el **benchmark**, estudiando y extrayendo recomendaciones de los sitios escogidos.
- ✓ Mantenerse comunicado con el equipo de arquitectura de información para **entender los requerimientos de los wireframes**.
- ✓ Crear **propuestas visuales** a partir de los wireframes aprobados, entregando argumentos claros que la respalden.
- ✓ Diseñar las **propuestas para las vistas desde móviles**, pensando en *mobile first*. La idea es que los elementos no desaparezcan, sino que se reordenen.
- ✓ Presentar las **propuestas al cliente**, recolectar sus impresiones y traducirlas en optimizaciones.
- ✓ Diseñar tres páginas tipo, generalmente el **home, una portada y un single** que presente todas las variables posibles de los elementos. Presentarlas al cliente y recoger las correcciones.
- ✓ Determinar la **propuesta final**, luego de unas dos iteraciones, y crear el diseño completo del sitio.
- ✓ Diseñar los **llamados a la acción** para que destaquen de forma apropiada, sin crear distracciones y considerando el comportamiento de los usuarios.
- ✓ Corroborar que el **trabajo de front esté bien hecho**, ya que a veces se cambian los márgenes, los tamaños de tipografías y el uso de blanco, lo que afecta el diseño.



# ¿ QUÉ PRODUCTO ELABORA EL DISEÑADOR DE INTERFACES ?

**Wireframes, maquetas y prototipos** son términos utilizados frecuentemente como sinónimos, y de hecho son bastante confusos.

"confundir wireframes con prototipos es como asumir que un plano arquitectónico y una casa piloto son lo mismo".





# WIREFRAME

1. Wireframes
2. Maquetas
3. Prototipos

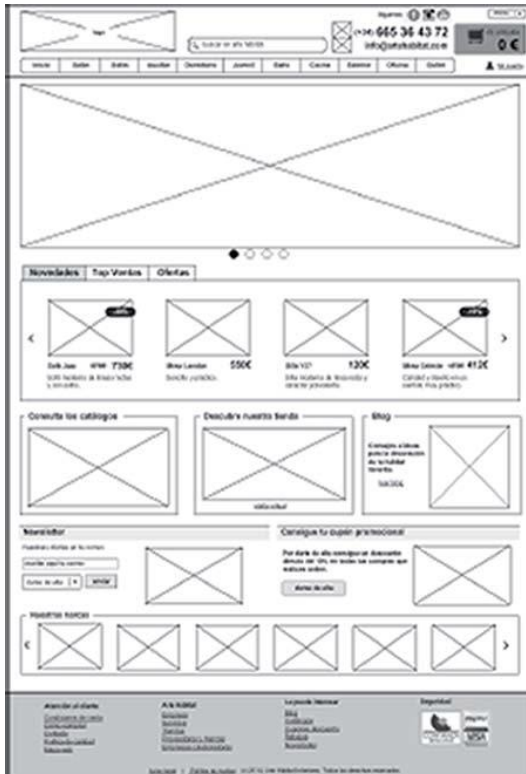


Wireframe es una manera de representar un producto a baja resolución, puede eficientemente definir estructuras y esquemas de un diseño.

Se puede realizar a mano alzada

Un wireframe es **una representación básica**. El diseño de un wireframe no necesita ser minucioso, pero debe expresar las ideas de diseño y no debe olvidar las partes importantes que lo componen.

Un wireframe es el canal que **ayuda a los miembros del equipo a entender sus proyectos de mejor manera**.





# MAQUETAS

1. Wireframes
2. Maquetas
3. Prototipos



Las maquetas, son un tipo de diagrama de diseño de alta fidelidad, y debe mostrar de manera estética marcos de información, contenido y funciones.

A diferencia que un wireframe, una maqueta se ve más como el producto terminado, pero no es interactiva o clickeable.

Es más bien una representación gráfica. Esto puede ser útil, por ejemplo, para proveer una imagen al cliente de cómo puede verse un producto terminado, y ayuda a los miembros de un equipo a revisar el producto visualmente.







# PROTOTIPOS

1. Wireframes
2. Maquetas
3. **Prototipos**



Un **prototipo** está muy cerca de ser un producto terminado. Es aquí donde los procesos pueden ser simulados y se puede testear la interacción con usuarios.

El prototipado temprano puede ahorrar gran cantidad de costos de desarrollo y tiempo para que el trabajo de arquitectura back-end del producto, no sea en vano debido a una interfaz de usuario poco razonable.

Un prototipo es una excelente herramienta para obtener feedback (retroalimentación) de los usuarios y probar el producto.

## Actividad 1:

Buscar en internet herramientas para desarrollar wireframes, maquetas y prototipos