




Planificación de interfaces WEB

Diseño de interfaces WEB

Desarrollo de Aplicaciones Web

2º Curso

Curso 2018-2019

- 
- ¿Qué es un interfaz?
 - Componentes del diseño
 - Usabilidad
 - Planificación del diseño

¿Qué es una interfaz?

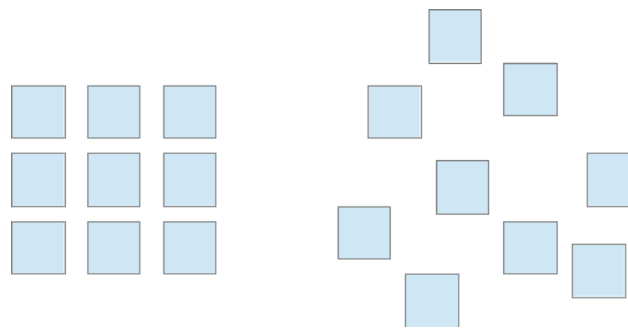
- Lo que hay entre dos elementos
- En nuestro caso ordenador – humano
 - Más concretamente navegador – humano
- Principal elemento de comunicación: visual y apuntador (ratón o dedo)
 - Van apareciendo otros: multitouch, kinetic, oculus...
-

Características interfaz WEB

- Más peso en el sentido máquina → hombre
- Libertad absoluta a la hora de realizar el diseño
 - En los interfaces multiplataforma se suele requerir seguir una guía de estilo
 - Aún así, por razones de usabilidad, es usual seguir un patrón: encabezado, pie de página, menú
- Muy uniformes a la hora de programarlos: HTML + CSS.
 - Otras tecnologías como Applets, Flash o Flex son obsoletas
- Tres tipos: - web clásica,
 - aplicación web
 - juegos

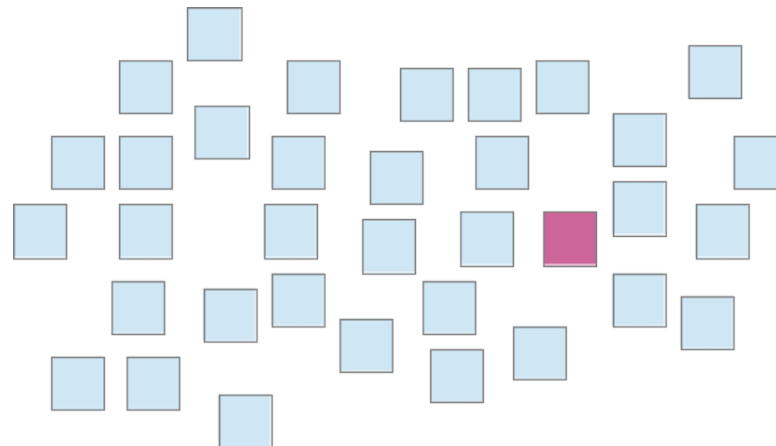
Componentes del diseño (I)

- Principalmente visual
 - Elementos auditivos en menor medida.
- ¿Qué factores tiene en cuenta el cerebro a la hora de ver algo?
 - Sensación de elementos agrupados



Componentes del diseño (II)

- ¿Qué factores tiene en cuenta el cerebro a la hora de ver algo?
 - Diferenciación de contenidos



Componentes del diseño (III)

- ¿Qué factores tiene en cuenta el cerebro a la hora de ver algo?
 - Seguimiento visual
 - Diferentes patrones
 - F,Z

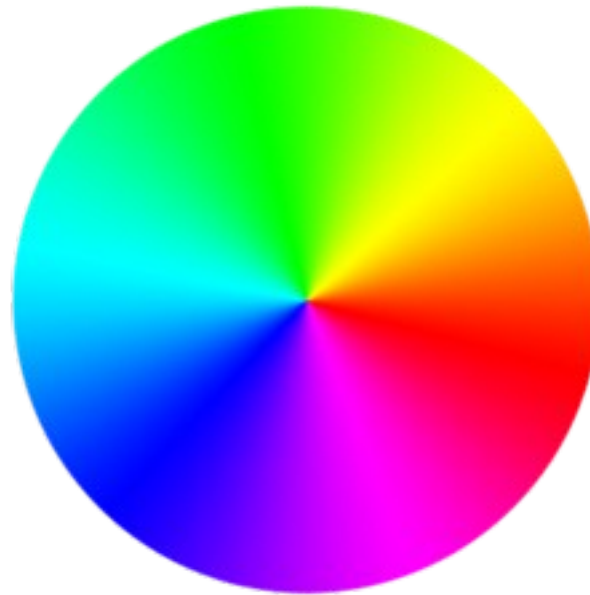


Componentes del diseño (IV)

- ¿Qué factores tiene en cuenta el cerebro a la hora de ver algo?
 - Colores
 - **primarios:** aquellos grupos de colores en los que ninguno de los colores que lo forman puede conseguirse a través de la suma de los colores restantes del grupo RGB, YMC
 - **secundarios:** combinación de los primarios.
 - **terciario:** secundario + primario.

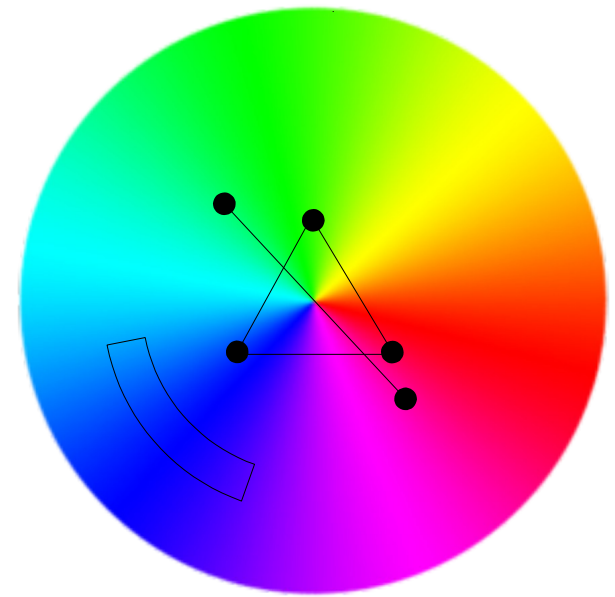
Componentes del diseño (V)

- ¿Qué factores tiene en cuenta el cerebro a la hora de ver algo?
 - Circulo cromático



Componentes del diseño (VI)

- ¿Qué combinación es la adecuada?
 - Complementario
 - Triadas
 - Análogos
 - Fríos / calientes
 - Psicología



Componentes del diseño (VII)

- ¿Qué factores tiene en cuenta el cerebro a la hora de ver algo?
 - Tipografía
 - **clasificación:** serif, sans serif, slab serif, script, monospace, y las decorativas.
Times New Roman, Arial, *Savoye*, Deja vu Mono
 - **decorativas:** **CARTOON**, Comic Sans
 - **contraste:** alto → titulares, bajo → textos

Componentes del diseño (VIII)

- ¿Qué factores tiene en cuenta el cerebro a la hora de ver algo?
 - Semiótica
 - Simplifican los diseños
 - Muchos acarrearán confusión

Usabilidad

- Concepto cualitativo. Bueno o mala
- Capacidad del producto para ser entendido, aprendido y usado por el usuario.
- Factores:
 - Entendimiento
 - Aprendizaje
 - Operabilidad
 - Atracción

Usabilidad

- Hay técnicas para mejorarla
 - Visibilidad del estado del sistema
 - Reconocer antes que recordar
 - ...
- Se intenta convertir en un concepto cuantitativo, que se puede medir. “esta página tiene una usabilidad de 8/10”
 - Esta valoración se realiza con expertos en el campo o con encuestas a usuarios

Usabilidad vs UX

- Conceptos similares, pero no iguales
- Metáfora de la carretera

Proceso de diseño (I)

- Los sitios web cada vez son más complejos por cantidad, calidad y funcionalidad.
- Una buena planificación permite que el desarrollo sea lo más rápido, adaptable y escalable y permite dirigirlo hacia el objetivo deseado.
 - Para conseguir estos objetivos es importante también la ayuda de metodologías de trabajo (or ejemplo scrumm) y herramientas adecuadas (control de versiones, documentación colaborativa..)
- Generalmente ponerse a picar código sin pensar... muy mala idea

Proceso de diseño (II)

- Hoja de ruta de 6 pasos:
 - Personas
 - Los modelos conceptuales
 - Los mapas del sitio
 - Los diagramas de flujo
 - Los bocetos
 - Diseño de contenidos
- No todos los pasos son obligatorios.
- Es recomendable trabajarlos por capas, niveles de detalles.
 - Se empieza por algo básico y se va detallando según necesidades.

Proceso de diseño (III)

Personas

- Persona ficticia que define a un determinado grupo de usuarios.
- Van asociados a escenarios, definición del entorno en el que se encuentran
 - Persona de mediana edad con conocimientos básicos en informática que nunca ha utilizado una web de viajes buscando un hotel para su mujer y su hijo pequeño con cama supletoria

Proceso de diseño (IV)

Personas

Nombre: Ana
Edad: 24 años
Ocupación: Estudiante de 3er
curso de diplomatura en
Biblioteconomía y
Documentación



Descripción "persona":

Ana es soltera y ha superado los dos primeros cursos con un expediente medio-alto. Su primer contacto con la informática fue en la carrera, aunque no siente demasiada pasión por los ordenadores. No tiene ordenador personal en casa, por lo que acude a las aulas de informática de la facultad cuando necesita consultar su email, buscar apuntes o consultar alguna información sobre asignaturas, profesores u horarios.

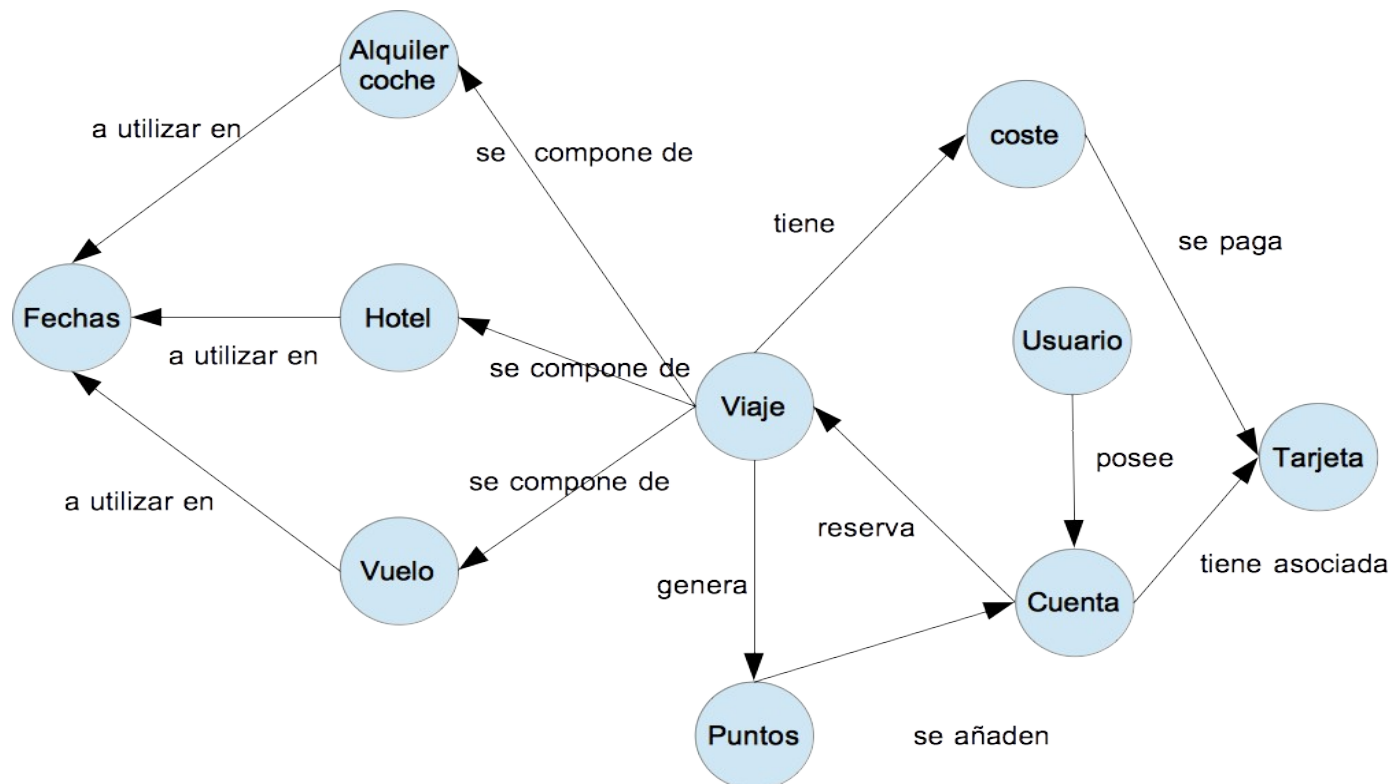
"Escenario":

Son las 13:25 horas, y acaba de conseguir un ordenador libre en el aula de informática. Una amiga le ha comentado que este curso deberá realizar la matrícula por Internet, por lo que entra en la web de la facultad para informarse. No tiene mucho tiempo, ya que si se demora demasiado perderá el autobús. Aunque intuye que no podrá realizar la matrícula este día, quiere consultar información sobre plazos para realizarla y requisitos necesarios (p. Ej. algún código de identificación como alumna).

Proceso de diseño (V)

Modelo conceptual

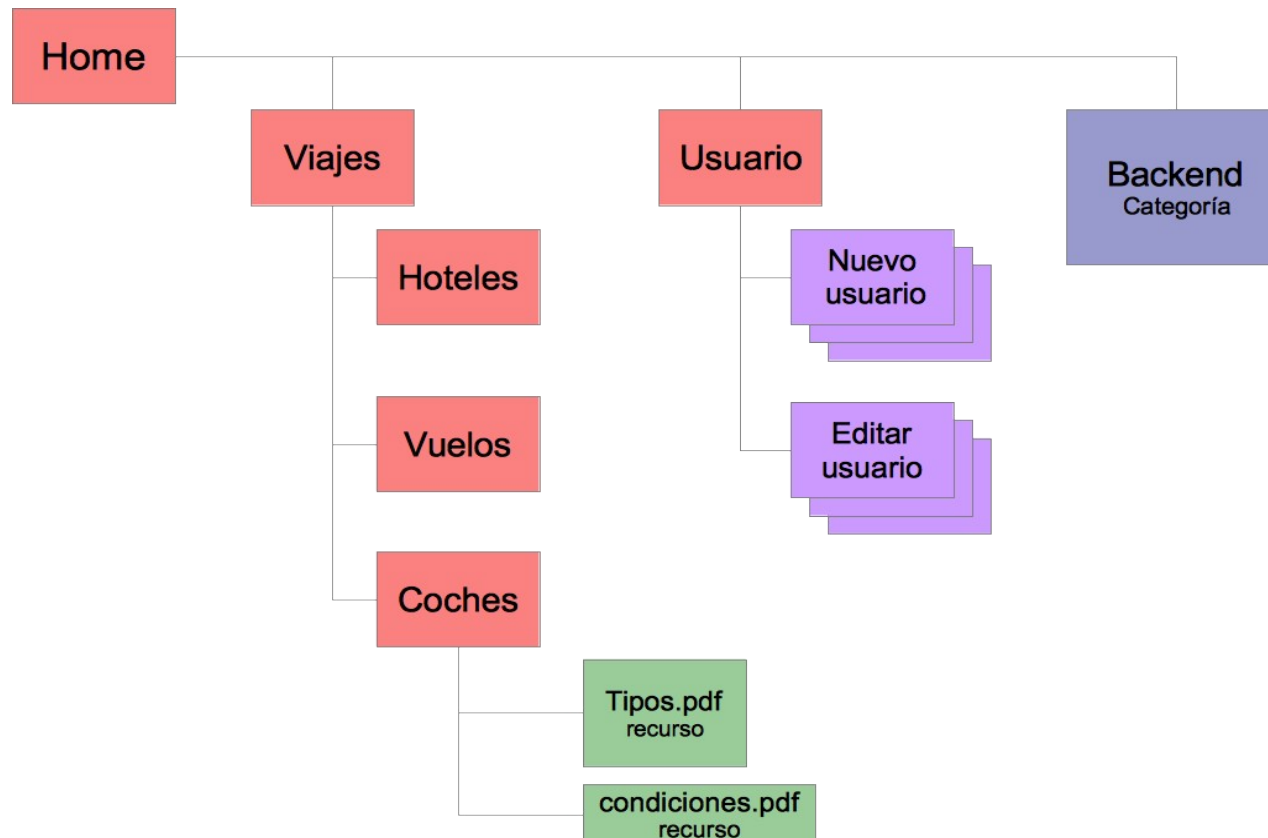
- Conceptos que intervienen en la web y como se relacionan entre sí.
- Permite conocer el modelo de negocio



Proceso de diseño (VI)

Mapa de sitio

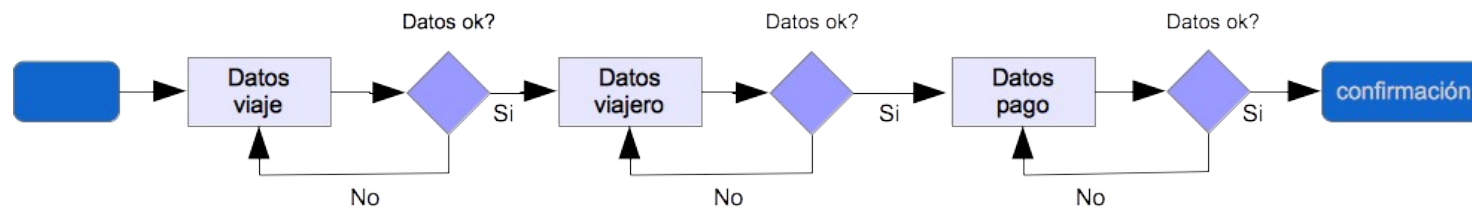
- Como está distribuida la información del sitio



Proceso de diseño (VII)

Diagramas de flujo

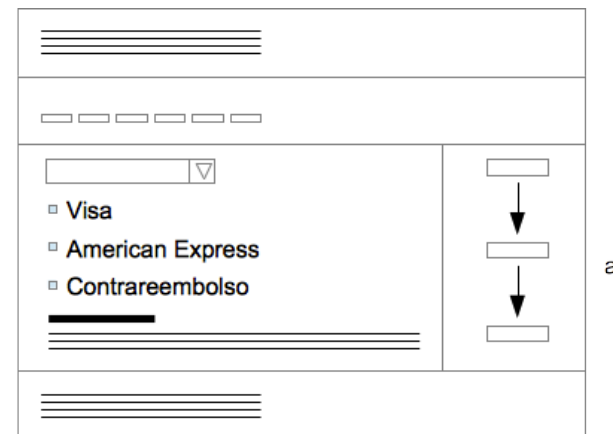
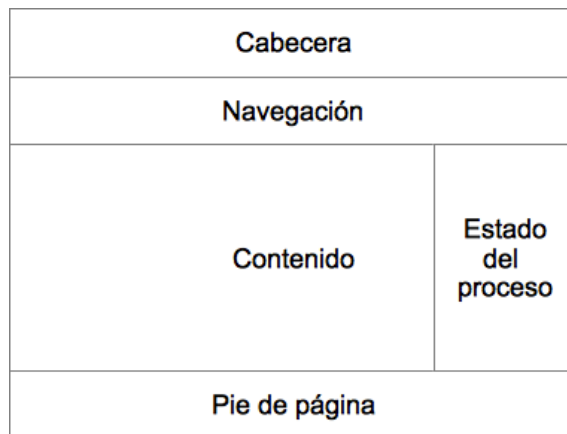
- Descripción de las tareas que tiene que ser soportadas por el sitio web.
- Elementos importantes: direccionalidad, acciones y decisiones.



Proceso de diseño (VIII)

Bocetos

- Maqueta, esquema simple de como va a estar modelada la página en sí.
- Lo más habitual es definir plantillas, que instanciarán diferentes hojas



Proceso de diseño (IX)

Diseño de contenidos

- ¿Community manager? Parte del contenido es estático
 - Hay que componerlo de manera clara y concisa
 - Remarcando lo más importante.
 - Facilitando la exploración
 - Evitando herir sensibilidades.

¿Preguntas?