

# DISEÑO DE INTERFACES

PEC 2

Escalabilidad del diseño de la interfaz: la guía de estilo

Alicia Plaza Pardo  
Diseño y Creaciones Digitales

# ÍNDICE

Briefing	1
Retícula	2
Arquitectura de página	3
Estilos tipográficos	4
Gama cromática	5
Imágenes/ Iconografía	6
Elementos de interacción	7
Elementos de formulario	8
Crear una guía de estilo	9
Frames. Versión escritorio	10
Frames. Versión móvil	11
Enlaces	12
Bibliografía	13

# BRIEFING

Como continuación de las tareas anteriores de exploración, análisis y definición, avanzamos a una nueva fase del proyecto. Esta actividad trata de diseñar la parte visual de la página principal y la página de contacto del proyecto del Museo del Cine de Girona.

Asimismo, tendremos que definir la guía de estilo, el documento de normas y pautas que aportan consistencia al aspecto del producto digital y que servirá de referencia para todo el que trabaje en el proyecto.

# RETÍCULA

Esta estructura pone énfasis en el aspecto visual de la web y reduce la información textual. Se trata de una estructura sencilla y minimalista en la que de forma intuitiva el usuario accede fácilmente al contenido que desea. La intención es no abrumar al usuario con demasiados detalles, tener el contenido bien organizado.

## FORMATO ESCRITORIO

Para el formato escritorio, he aplicado una retícula de 12 columnas con un gutter de 24 px y un margen de 40 píxeles. Esta retícula tiene mucha versatilidad y proporciona multitud de combinaciones posibles.

El area de contenido se presenta en forma en bloque compuesto por una imagen representativa y un texto identificativo. El espacio entre componentes siempre estará separado por el mismo número de píxeles: 24px horizontalmente y 27px verticalmente. Estas dimensiones nos ayudan a conservar una estructura sólida y coherente.

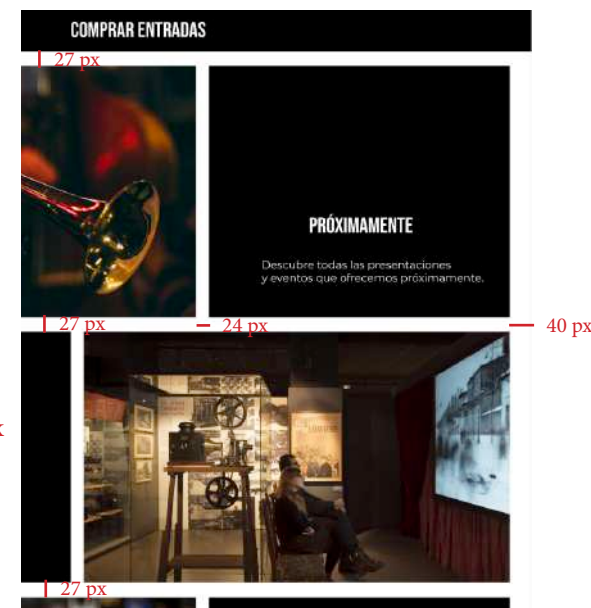
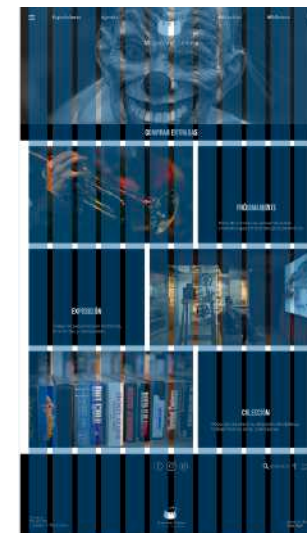
## FORMATO MÓVIL

Para el formato móvil, he aplicado una retícula de 3 columnas con un gutter de 10 px y un margen de 12 px ofreciendo asimismo gran versatilidad. De esta forma contamos con una retícula responsive que se adapta a diferentes dispositivos.

### MÓVIL



### ESCRITORIO



# ARQUITECTURA DE LA PÁGINA

En cuanto a la estructura de la página, podemos observar que todas las páginas se dividen en header, body y footer.

El header contará siempre con las opciones principales así como la iconografía para permitir al usuario navegar por la web de forma cómoda y sencilla. También contará con el logo.

En la página principal, el header cuenta con una imagen (aunque pretendía ser vídeo pero mi cuenta en Figma no me lo ha permitido) atractiva para conseguir captar la atención del lector e invitarle a quedarse.

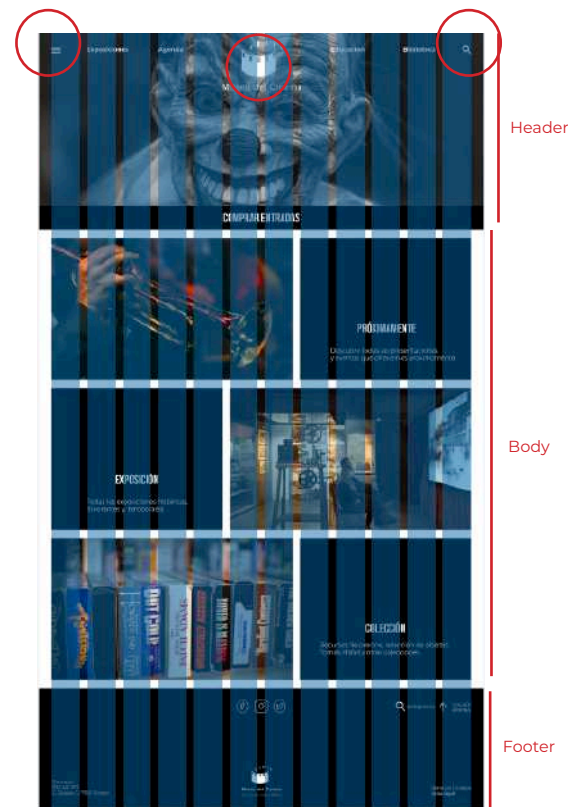
Sin embargo, las otras páginas no contarán con dicha imagen/vídeo ya que se centrarán en ofrecer al usuario de forma rápida y efectiva la información que desea encontrar. Por lo tanto, esa imagen solo generaría distracción o incomodidad.

En este caso, el header disminuye en tamaño, el fondo será de color negro y como he mencionado anteriormente, contará con las opciones principales, iconografía y logo.

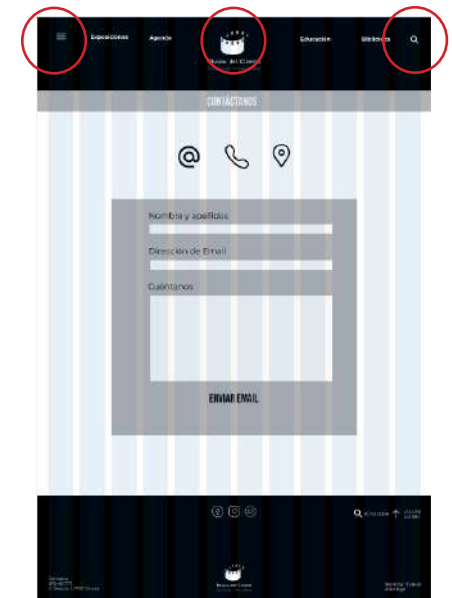
El body intentará mantener la misma estructura de bloques en todas las páginas, sin embargo, puede haber variaciones si así se requiere. Es el caso de la página de contacto, que he querido simplificarla al máximo siguiendo con la intención de ofrecer al usuario aquello que desea de la forma más sencilla y rápida posible.

El footer no tendrá variaciones.

PÁGINA PRINCIPAL



PÁGINA DE CONTACTO



# ESTILOS TIPOGRÁFICOS

La tipografía escogida para esta web es Montserrat, se trata de una tipografía sans serif de estilo geométrico con ajustes ópticos sutiles. Cuenta con múltiples versiones. Ha sido inspirada por antiguos carteles urbanos y marquesinas, creada por la diseñadora Julieta Ulanovsky, representa la belleza de la tipografía urbana del siglo XX. Es una tipografía neutra y fácil de leer.

Para aplicar jerarquía, vamos a utilizar tanto diferentes tamaños como diferentes tipos de esta familia tipográfica, ya que cuenta con multitud de estilos. Dependiendo de la importancia, se utilizará un peso diferente, así los mensajes más sutiles que no quieran destacar, estarán escritos en tamaño más pequeño y aquellos que quieran ser destacados, estarán en Bold y con un tamaño más grande.

Como tipografía complementaria encontramos la Bebas Neue, de palo seco y diseñada por Ryoichi Tsunekawa, se trata de una tipografía con trazados muy limpios y elegantes. Al ser una tipografía especialmente alta, funciona excepcionalmente para titulares.

Ambas tipografías contrastan adecuadamente y se crea un estilo actual y elegante.

H1. 36 px

**BEBAS NEUE**

H2. 40 px

**BEBAS NEUE**

H3. 18 px

**Montserrat**

Texto. 20 px

Montserrat

Footer. 15 px

Montserrat

Titulos

Subtítulos

Destacado

Cuerpo de Texto

Detalles

# GAMA CROMÁTICA

La paleta de colores utilizada en esta web está basada en los colores de la web original intentando mantener al máximo la identidad del sitio.

Asimismo, considero oportuna dicha paleta ya que al tratarse de una web del museo del cine en el que muchas proyecciones antiguas únicamente contaban con la paleta blanco y negro, he considerado oportuno utilizar estos colores.

Está compuesta por cuatro colores, tres de ellos tonos neutros, contienen el suficiente contraste para una buena lectura y un tercer color (granate) que crea énfasis en ciertos componentes y se utiliza como retroacción de ciertos actos.

Por lo tanto, contamos con dos colores dominantes: el blanco y el negro, el gris como color subordinado, y el granate como color énfasis.

Al contar con un feed oscuro, los textos, botones e iconos serán de color blanco para un contraste adecuado y una lectura sencilla.

## COLORES PRIMARIOS



#000000

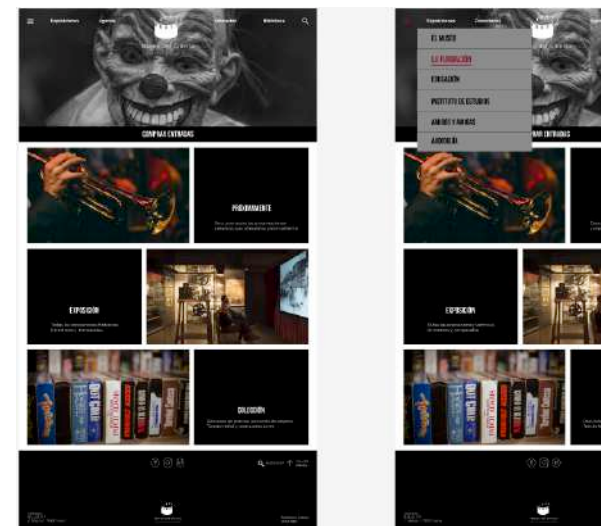
#8C8C8D

#FFFFFF

## COLORES SECUNDARIOS



#8B182C



# IMÁGENES/ ICONOGRAFÍA

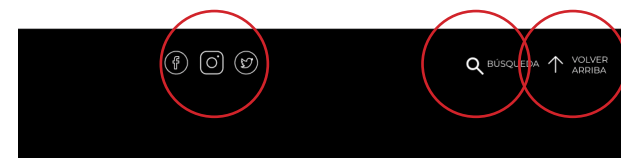
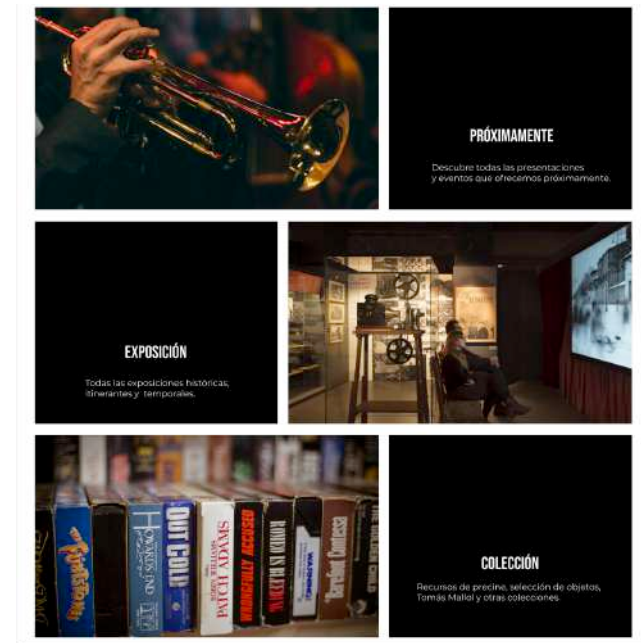
Las imágenes utilizadas en la web serán en la medida de lo posible, de tonos oscuros cumpliendo así con el carácter identificativo del producto digital. Siempre estarán optimizadas para web contando con 72ppi y en formato JPG.

Las imágenes deberán cumplir el tamaño adecuado siguiendo la estructura reticular y de bloques, y respetando los píxeles mencionados para los espacios.

En la página principal, cada una representa una sección diferente definida en el bloque contiguo, por lo que la temática de la imagen debe corresponder con la definición de dicha sección.

En cuanto a la iconografía la utilizamos en el header como función de menú y de búsqueda, y en el footer como asociación a las redes sociales utilizadas por el sitio. Estos iconos están siempre visibles independientemente de la página en la que nos encontremos para su fácil acceso.

Se trata de iconos muy simples e intuitivos en la mayoría de color blanco para un buen contraste con el fondo negro o oscuro. El tamaño a aplicar es de 40x40px para una buena visibilidad.





# ELEMENTOS DE INTERACCIÓN

Evitamos la incorporación de botones para dar un estilo más minimalista, y estos serán representados con la tipografía complementaria: Bebas Neue, que al contrastar con la tipografía principal, se entiende que funciona de botón y que su selección nos dirige a otra página. En algunas ocasiones se presentará en forma de banner.

El hover será representado por medio del color énfasis (#8B182C), de esta forma, el usuario recibirá feedback de las acciones que realiza. Si bien es cierto que se pierde algo de contraste al aplicar esta tonalidad, se trata de una retroacción momentánea en la que se advierte una gran diferencia entre el estado sin hover, al estado del hover.

Encontramos dos tipos de menú, uno fijo con las opciones presentadas de forma horizontal en la parte superior del header, estas siempre serán visibles. Estas opciones son las más utilizadas por los usuarios, su ubicación facilita y acomoda poder navegar con fluidez.

Otro menú desplegable mediante el icono identificativo en la parte superior izquierda, es fácilmente reconocible. Al seleccionar dicho menú, el color del icono cambia para transmitir retroacción y automáticamente se despliega el menú con opciones que no son tan comunes para el usuario.

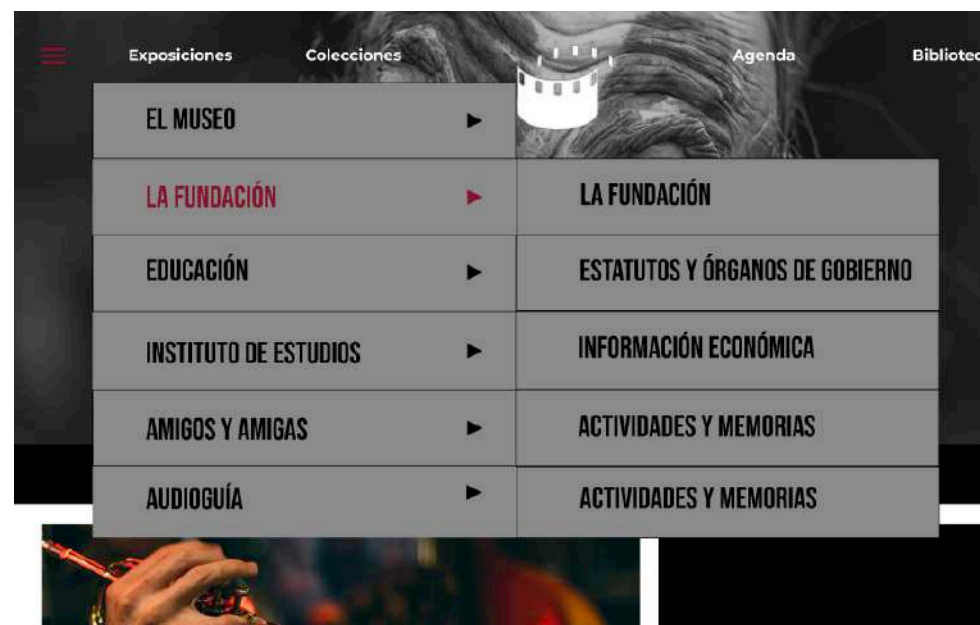
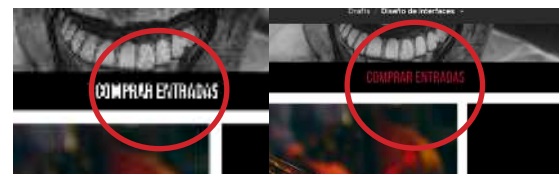
La tipografía utilizada para este menú es la misma utilizada para títulos o para botones. Su tamaño es 40px.

**BOTÓN**

**BOTÓN**

**BOTÓN**

**BOTÓN**



# ELEMENTOS DE FORMULARIO

En la página de contacto encontramos 3 botones con 3 iconos diferentes fácilmente reconocibles: contacto por Email, teléfono y ubicación.

Al seleccionar el botón del icono de Email, nos conduce directamente a un formulario en el que se presentan 3 campos para rellenar con la siguiente información: Nombres y apellidos, correo electrónico y el motivo del contacto.

Al rellenar los campos obligatorios, el formulario se enviaría clicando la palabra ENVIAR.

En el caso de seleccionar el botón del teléfono, nos aparecería una pestaña que nos pregunta si queremos llamar, para conectar directamente.

En el caso de seleccionar el botón de ubicación, nos aparecerá

# CREAR UNA GUÍA DE ESTILO

La creación de una guía de estilo ayuda a dar consistencia al producto digital y a que todo aquel que trabaje en el proyecto tenga conocimiento de los patrones estilísticos establecidos.

Diseñar la guía de estilo en Figma supone una herramienta muy útil para facilitar el trabajo del diseñador para la creación de las siguientes páginas y mantener coherencia en el estilo.

He aprendido a diseñar la guía de estilo en Figma y trabajar en una manera más automatizada.

En cuanto a las dificultades, he notado que me cuesta establecer el tamaño adecuado en la tipografía y los tamaños de los componentes en general. Por supuesto controlar mejor la aplicación ya que aún me falta mucho por aprender.

# ENLACES

## **Enlace al documento de Figma:**

<https://www.figma.com/file/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=0%3A1&t=AVwQuNEqmGJiRslv-1>

## **Mock up versión escritorio. Pantalla principal:**

<https://www.figma.com/proto/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=31%3A253&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>

## **Mock up versión escritorio. Pantalla principal con menú:**

<https://www.figma.com/proto/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=55%3A198&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>

## **Mock up versión escritorio. Pantalla de contacto:**

<https://www.figma.com/proto/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=39%3A443&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>

## **Mock up versión móvil. Pantalla principal:**

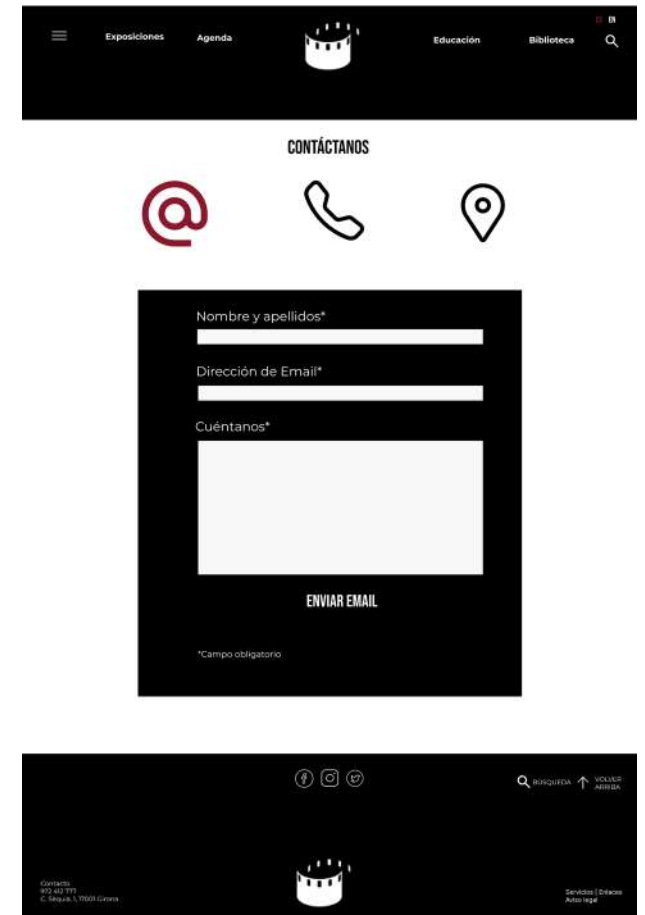
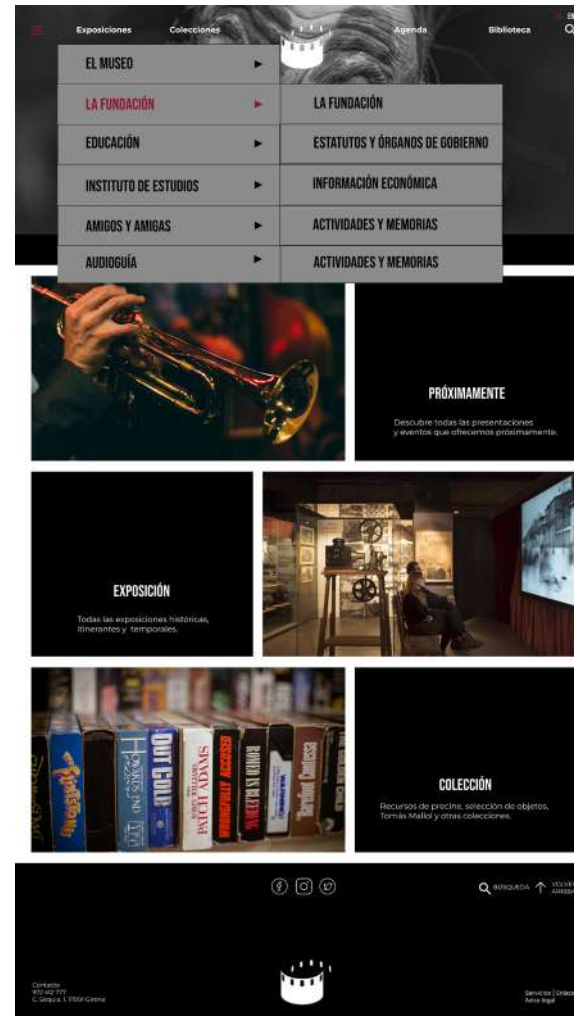
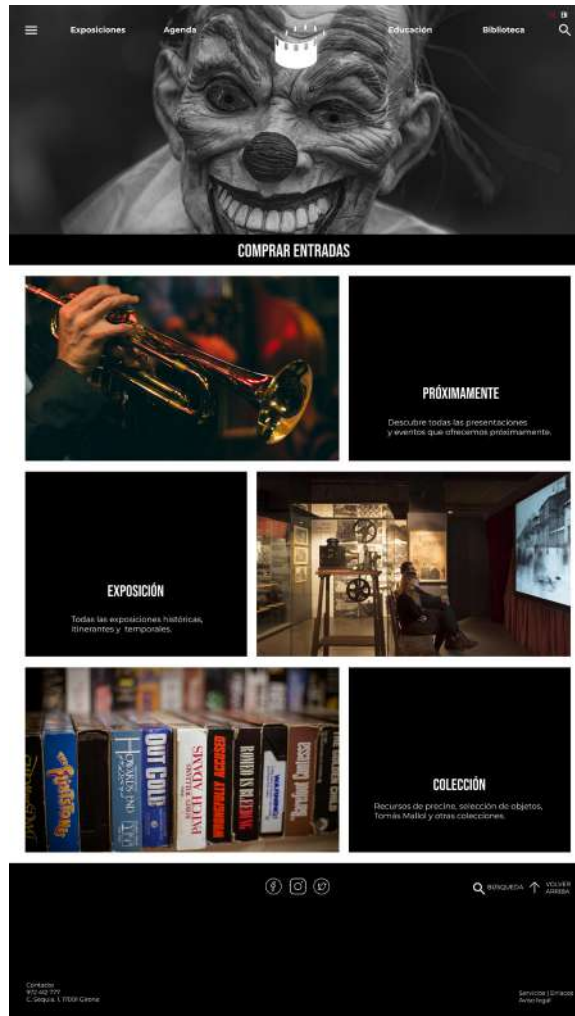
<https://www.figma.com/proto/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=32%3A358&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=32%3A358>

## **Mock up versión móvil. Pantalla de contacto:**

<https://www.figma.com/proto/1Gw3KKnjI50dCAjnzufK39/Dise%C3%B1o-de-interfaces?node-id=40%3A508&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>

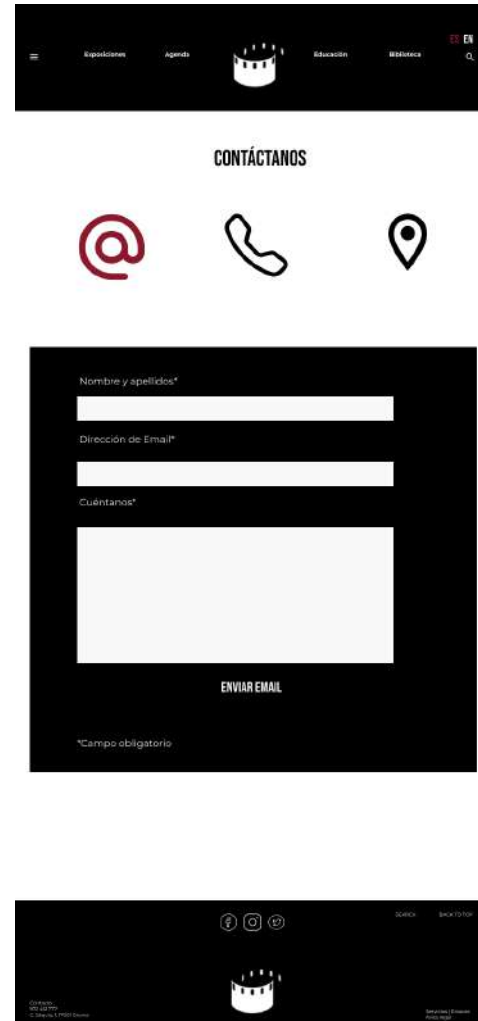
# FRAMES

## VERSIÓN ESCRITORIO



# FRAMES

## VERSIÓN MÓVIL



# BIBLIOGRAFÍA

Recursos de aprendizaje asignatura Diseño de interfaces:  
Cuaderno de diseño de Interfaces  
Fichas del Design Toolkit

Museo del cinema de Girona:  
[https://museudelcinema.girona.cat/cat/museu\\_fundacio.php](https://museudelcinema.girona.cat/cat/museu_fundacio.php)