

Tomo 1
Diseño para la web

Diseño de forma

Empezando desde cero

2
0
1
9

Comience con una función,
no con un diseño.

Powered by
UXers
● yours to discover



Piensa más, diseña menos.

Ellen Lupton

Contenido

01

02

03

^

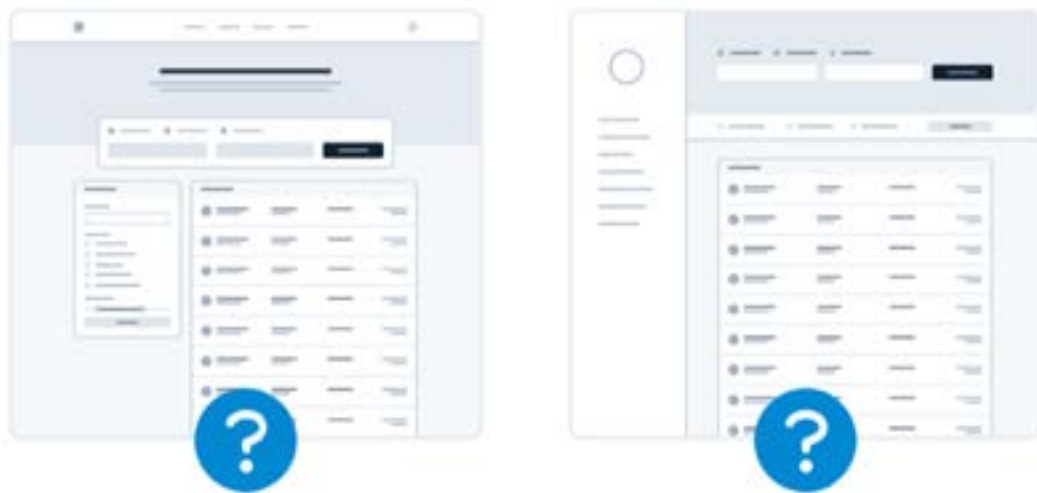
Empezando desde cero

No hay una forma “correcta” para diseñar sitios web, pero creo que hay unos cuantos principios prácticos que siempre ayuda tenerlos en mente

Comience con una función, no un diseño.

La manera más fácil de sentirse frustrado y atascado es cuando trabajas en un nuevo diseño y empiezas tratando de “diseñar la aplicación”.

La mayoría de las personas se concentran en si su sitio ¿debería tener una navegación superior o una barra lateral? ¿Deben los elementos de navegación estar a la izquierda o a la derecha? ¿A dónde debe ir el logo? ¿usamos un fondo con fotografías o un relleno?

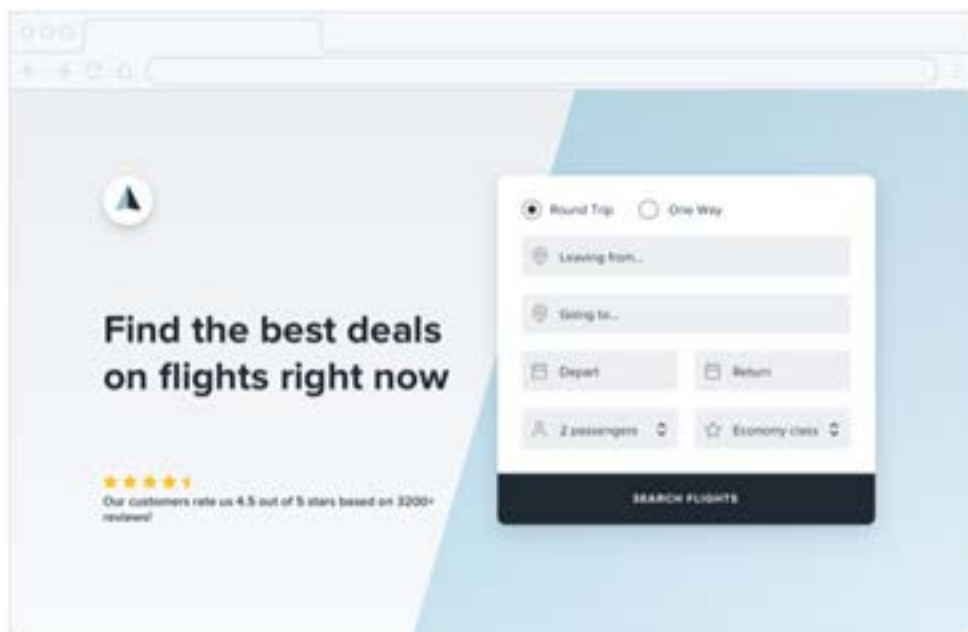


Sin siquiera tener la información que se necesita para tomar una decisión sobre cómo debería funcionar la navegación. ¡No es de extrañar que sea frustrante! tal como lo dice Jeffrey Zeldman “El contenido precede al diseño. Diseñar en ausencia de contenido no es diseño, es decoración”. Por ello, comience con una pieza de funcionalidad real.

Piense por ejemplo, que esta diseñando un sitio para una restaurante xyz,

puedes empezar con la función de como “hacer una reserva”. su interfaz necesaria:

01. un campo número de comenzales
02. un campo con la fecha y el mes
03. un campo con el motivo de la consulta
04. un boton para consultar la disponibilidad



Lo más importante que puede hacer es simplemente entender el principio básico de eliminación de los interrogantes. De conseguirlo, empezará a darse cuenta de todo lo que le hace pensar mientras usa la Web, y al final aprenderá a reconocerlo y evitarlo en todas las páginas que cree.

El detalle viene después.

En el diseño de las páginas tendemos a contar con que el usuario hojeará una página, considera las opciones disponibles y elige la mejor.

No obstante, en los primeros procesos de diseño de una función, es importante no obsesionarse con tomar decisiones sobre tipografías, sombras, íconos, etc. ¡Es totalmente irrelevante!

Todo eso importará eventualmente, pero no importa en este momento.

Si tiene problemas para ignorar los detalles un truco que le gusta usar a Jason Fried de Basecamp es diseñar en papel con un Sharpie grueso.

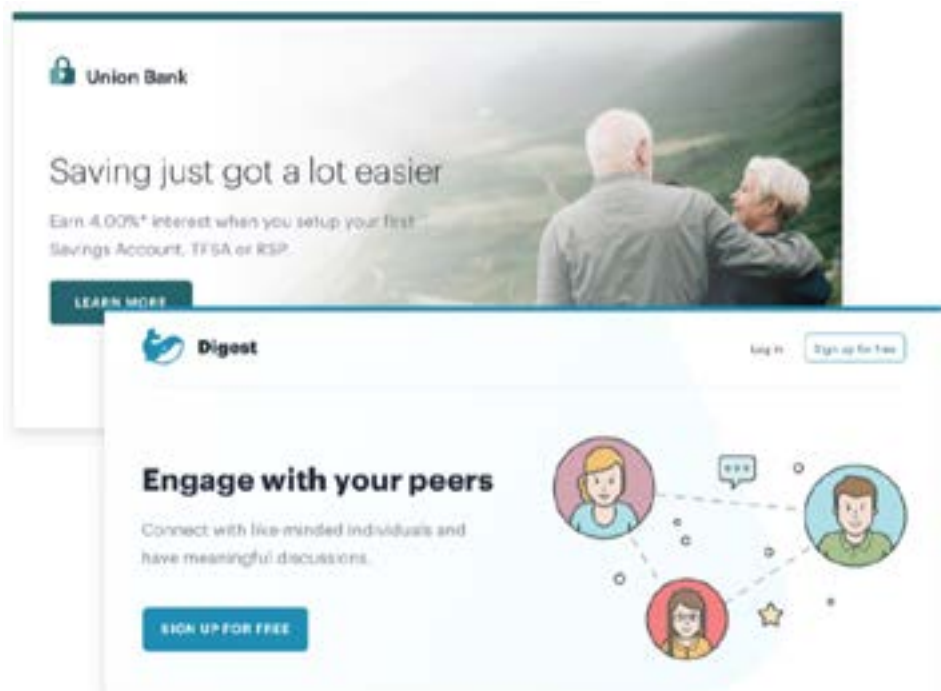
^



Es posible no obsesionarse con un Sharpie, por lo que puede ser una excelente manera de explorar rápidamente un montón de ideas de diseño diferentes.

Elige una personalidad.

Cada diseño tiene algún tipo de personalidad. Un sitio bancario podría tratar de comunicarse de manera segura y profesional, mientras que una nueva y moderna empresa podría tener un diseño que se sienta divertido y divertido.



En la superficie, dar a un diseño una personalidad particular puede sonar abstracto y ondulado, pero gran parte está determinado por algunos factores sólidos y concretos.

Limita tus elecciones.

Tener millones de colores y miles de fuentes para elegir puede sonar agradable en teoría, pero en la práctica suele ser una maldición.

Cuando está diseñando sin restricciones, la toma de decisiones es una tortura porque siempre habrá más de una elección correcta.

^



Por ejemplo, todos estos botones tienen diferentes colores de fondo, pero es casi imposible distinguir entre ellos con solo mirarlos.

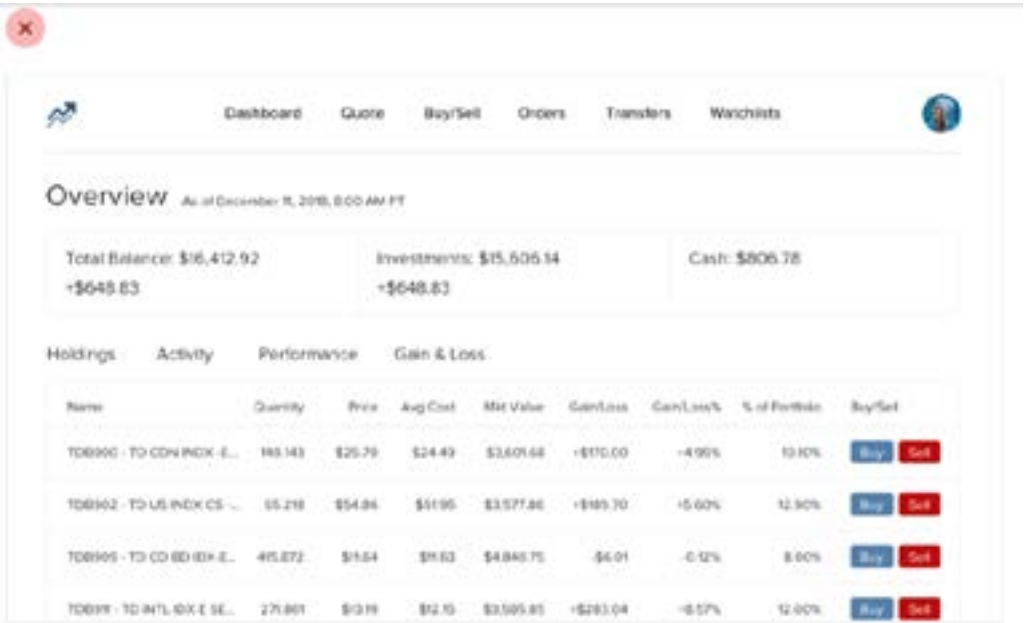
¿Cómo se supone que debes tomar una decisión segura si ninguna de estas sería una mala elección?

La jerarquía lo es todo.

La jerarquía visual se refiere a la importancia de los elementos en una interfaz en relación entre sí, y es la herramienta más efectiva que tiene para que algo se sienta “diseñado”.


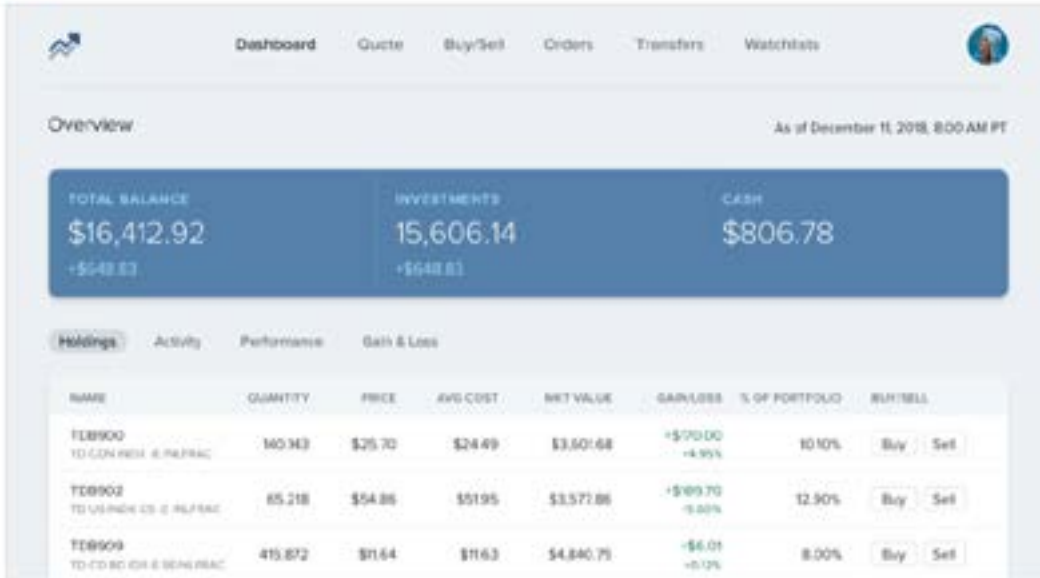
No todos los elementos son iguales.

Cuando todo en una interfaz compite por la atención, se siente ruidoso y caótico, como una gran pared de contenido donde no está claro lo que realmente importa.



Cuando desestima deliberadamente la información secundaria y terciaria, y hace un esfuerzo por resaltar los elementos que son más importantes, el resultado es inmediatamente más agradable, a pesar de que el esquema de color, la elección de la fuente y el diseño no han cambiado

En los siguientes capítulos, cubriremos una serie de estrategias específicas que puede usar para introducir la jerarquía en sus diseños.

The screenshot shows a financial dashboard with the following components:

- Navigation Bar:** Dashboard, Quote, Buy/Sell, Orders, Transfers, Watchlists.
- Overview Section:** As of December 11, 2018, 8:00 AM PT.

TOTAL BALANCE	INVESTMENTS	CASH
\$16,412.92	15,606.14	\$806.78
+\$548.83	+\$548.83	
- Holdings Section:** Activity, Performance, Gain & Loss.

NAME	QUANTITY	PRICE	AVG COST	NET VALUE	GAIN/LOSS	% OF PORTFOLIO	BUY/SELL
TD0900 TD CON RES & PLF PAC	103,343	\$25.70	\$24.49	\$3,601.68	+\$170.00 +4.95%	10.10%	Buy Sell
TD0902 TD US INDEX CS 2 PLF PAC	85,218	\$54.86	\$51.95	\$3,571.86	+\$189.70 +5.00%	12.90%	Buy Sell
TD0909 TD CD BC DR & BOND PAC	415,872	\$11.64	\$11.63	\$4,840.75	+\$6.01 +0.12%	8.00%	Buy Sell

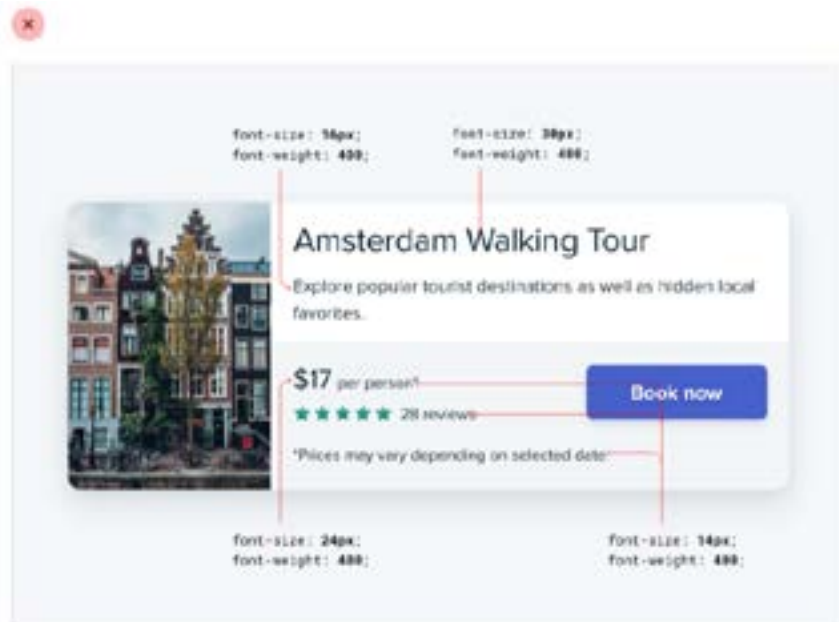
El tamaño no lo es todo.

Confiar demasiado en el tamaño de fuente para controlar su jerarquía es un error: a menudo conduce a contenido primario que es demasiado grande y contenido secundario que es demasiado pequeño.

En lugar de dejar todo el trabajo pesado al tamaño de la fuente solo, intente usar el peso o el color de la fuente para hacer el mismo trabajo.

Por ejemplo, hacer que un elemento primario sea más audaz le permite usar un tamaño de fuente más razonable y, a menudo, hace un mejor trabajo al comunicar su importancia

^



Del mismo modo, el uso de un color más suave para el texto de soporte en lugar de un tamaño de fuente pequeño deja en claro que el texto es secundario y sacrifica menos legibilidad.



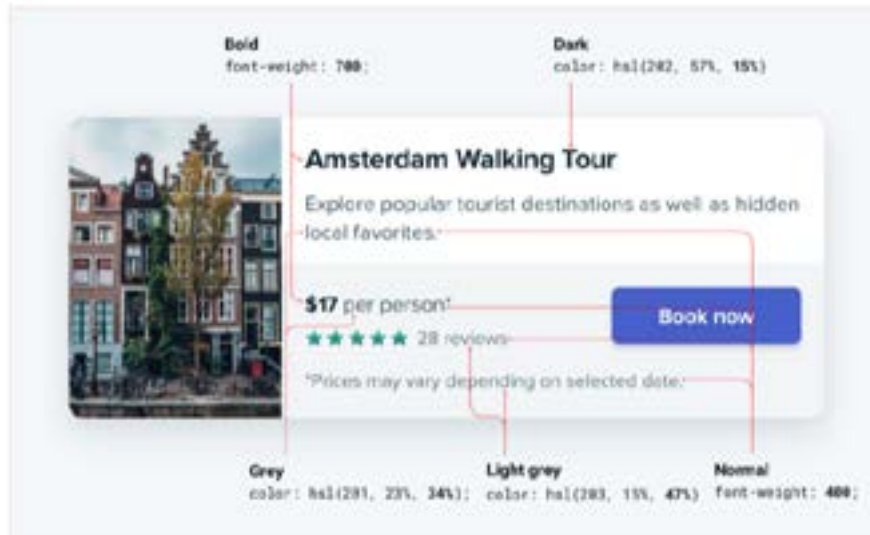
Intenta seguir con dos o tres colores:

- Un color oscuro para el contenido primario (como el título de un artículo)
- Un gris para el contenido secundario (como la fecha en que se publicó un artículo)
- Un gris más claro para el contenido terciario (tal vez el aviso de copyright en un pie de página)

Del mismo modo, dos pesos de fuente suelen ser suficientes para el trabajo de la interfaz de usuario:

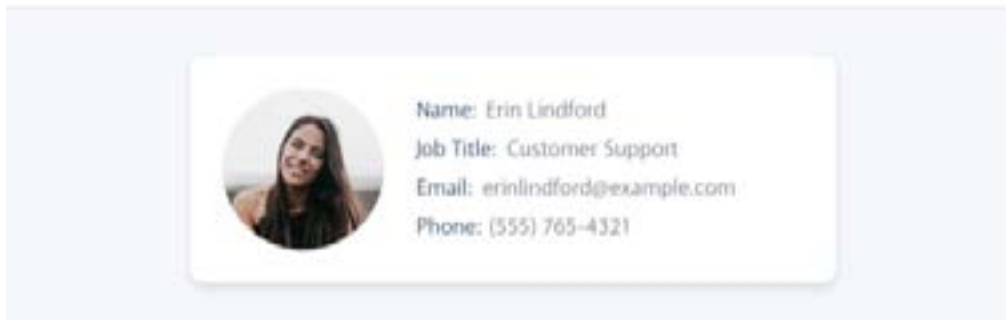
- Un peso de fuente normal (400 o 500 dependiendo de la fuente) para la mayoría del texto
- Un peso de fuente más pesado (600 o 700) para el texto que desea enfatizar.

Manténgase alejado de los pesos de fuente por debajo de 400 para el trabajo de la interfaz de usuario: pueden funcionar para títulos grandes pero son demasiado difíciles de leer en tamaños más pequeños. Si estás considerando usando un peso más claro para enfatizar algo de texto, use un color más claro o un tamaño de fuente más pequeño en su lugar.



Las etiquetas son el ultimo recurso.

Al presentar datos al usuario usando una etiqueta hace que sea difícil presentarlos con algún tipo de jerarquía; debido a que cada dato recibe igual énfasis.

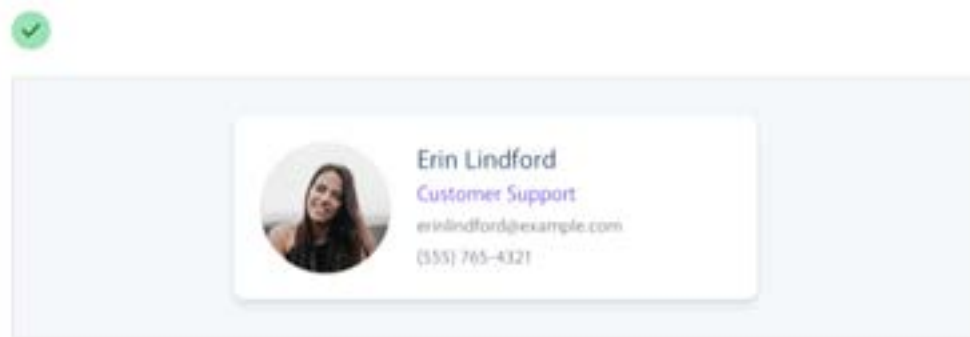


En muchas ocasiones se puede saber que tipos de datos son sin presentarlos como etiquetas, haciendo que sea mas fácil enfatizar información importante, lo que hace que la interfaz sea más fácil de usar.

por ejemeplo, 12/11/2019 es una fecha, uxers@gmail.com es un correo, 300 491 6656 es un numero telefonico y \$ 190.000 es un precio.

si esto no es suficienete, el contexto lo será. Incluso cuando un dato no está completamente claro sin una etiqueta, agrega texto de aclaración al valor.

Por ejemplo, Si está creando una aplicación de bienes raíces, algo como "Dormitorios: 3" podría convertirse simplemente en "3 dormitorios".



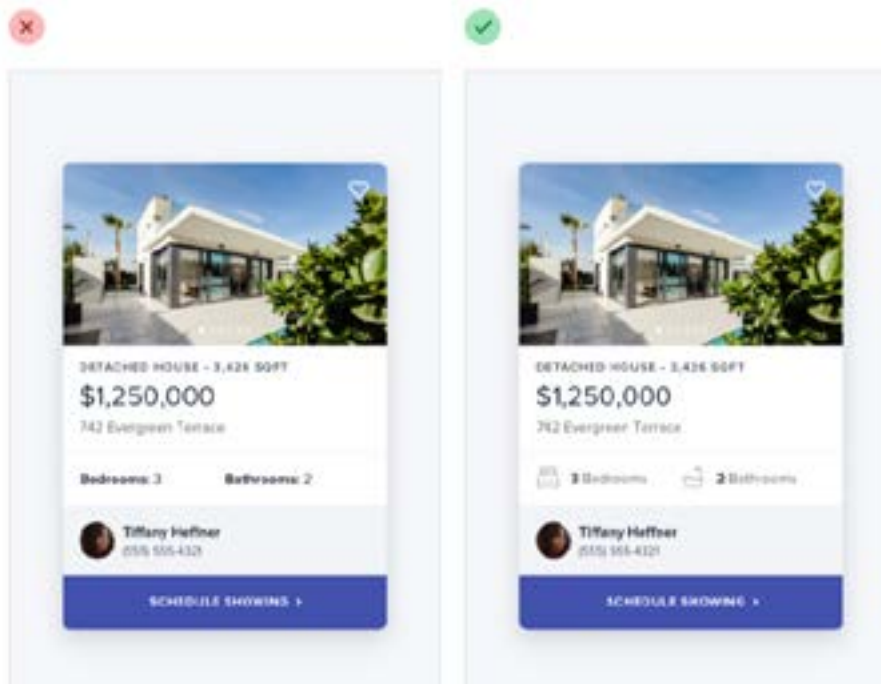
Cuando puede combinar etiquetas y valores en una sola unidad, es mucho más fácil dar a cada dato un estilo significativo sin sacrificar la claridad.

Si está diseñando una interfaz donde sabe que el usuario buscará la etiqueta, podría tener sentido enfatizar la etiqueta en lugar de los datos. como las especificaciones técnicas de un producto.

Si un usuario está tratando de averiguar las dimensiones de un teléfono inteligente, probablemente esté escaneando la página en busca de palabras como "profundidad", no "7.6 mm".



No desestimes los datos demasiado en estos escenarios; sigue siendo información importante. Simplemente usar un color más oscuro para la etiqueta y un color ligeramente más claro para el valor a menudo es suficiente.

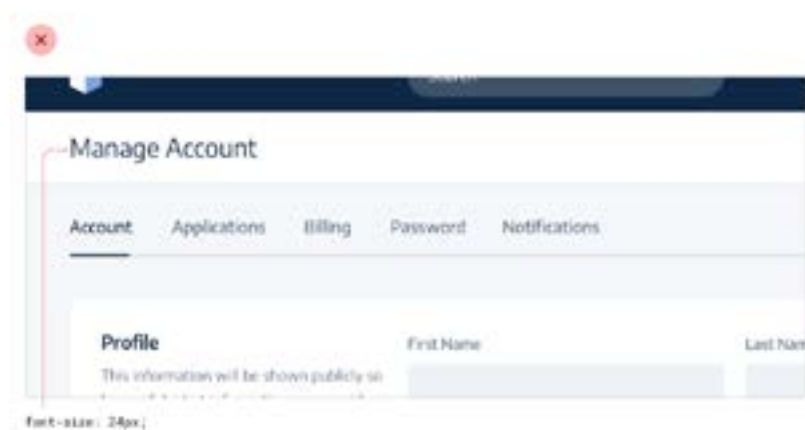


Jerarquía visual

Uno de los mejores métodos para que nuestra página retenga la atención del usuario es asegurándonos que el aspecto de las cosas en dicha página (todas las claves visuales) representen claramente y de forma adecuada la relación entre todas ellas: qué cosas están relacionadas entre sí y cuáles son parte de otras. En otras palabras, todas las páginas deben tener una jerarquía visual clara.

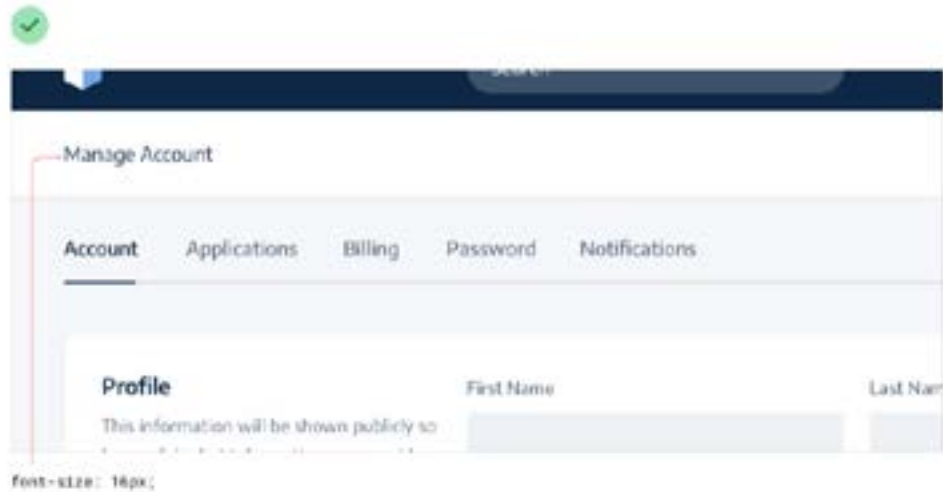
Todos los días analizamos jerarquías visuales (tanto en línea como sobre el papel), pero lo hacemos tan rápido que apenas nos damos cuenta que lo estamos haciendo hasta que no lo podemos hacer más; y las claves visuales, o la ausencia de ellas, nos obligan a considerarlo.

Una buena jerarquía visual nos ahorra tales esfuerzos a la hora de preprocesar la página, de organizar y establecer prioridades en los contenidos, lo que nos permite captar todo de forma casi instantánea.



Es importante usar el marcado semántico al crear para la web, lo que significa que a menudo usará etiquetas de encabezado como h1, h2 o h3 si decide agregar un título a parte de una interfaz.

Por defecto, los navegadores web asignan tamaños de fuente progresivamente más pequeños a los elementos de encabezado, por lo que un h1 es bastante grande y un h6 es bastante pequeño. Esto puede ser útil para contenido de estilo de documento, como artículos o documentación, pero puede alentar algunas malas decisiones en la interfaz de usuario de la aplicación.



La mayoría de las veces, los títulos de las secciones actúan más como etiquetas que encabezados: son contenido de apoyo, no deberían robar toda la atención.

Por lo general, el contenido en esa sección debe ser el foco, no el título. Eso significa que la mayoría de las veces, los títulos deberían ser bastante pequeños:

Llevado al extremo, incluso puede incluir títulos de sección en su marcado por razones de accesibilidad, pero los oculta por completo visualmente porque el contenido habla por sí mismo.

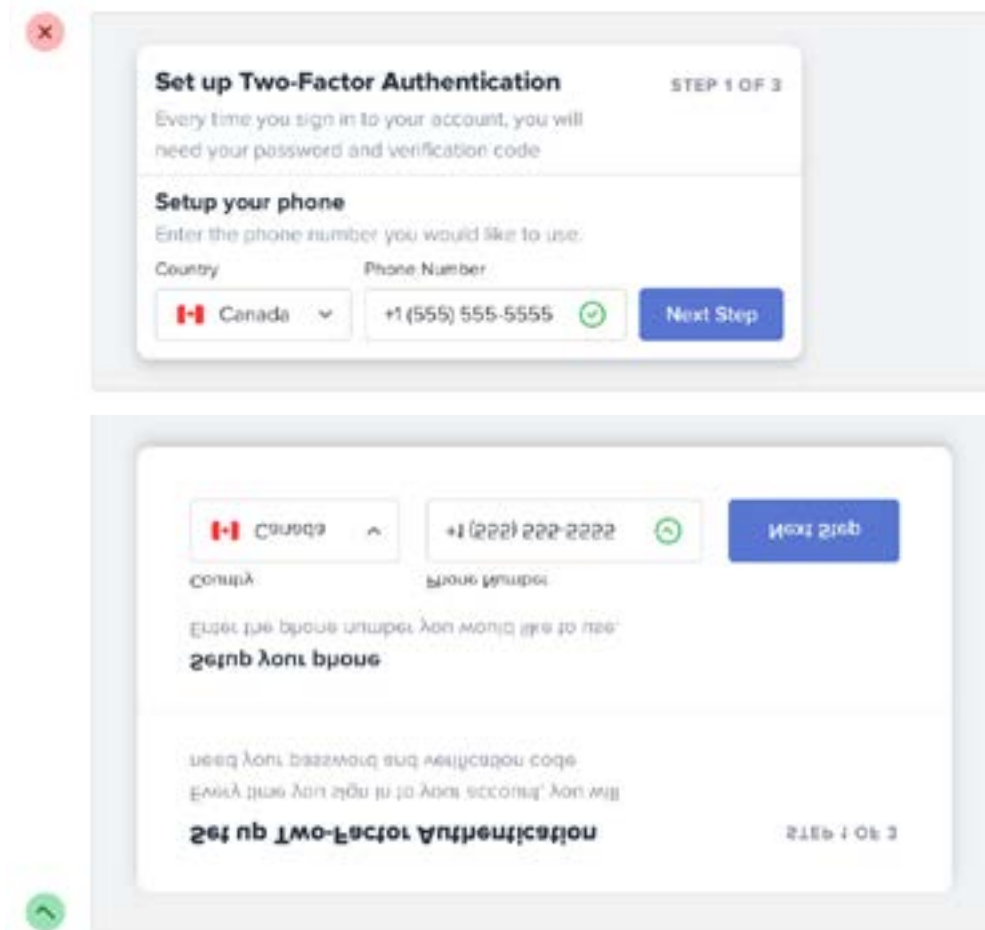
No dejes que el elemento que estás utilizando influya en la forma en que eliges darle un estilo: elige elementos con fines semánticos y dale estilo, sin embargo, debes crear la mejor jerarquía visual.

Diseño y espaciado.

Un sistema de espaciado y dimensionamiento lo ayudará a crear mejores diseños, con menos esfuerzo, en menos tiempo. Los consejos de diseño no son mucho más valiosos que eso.

Comience con demasiado espacio en blanco.

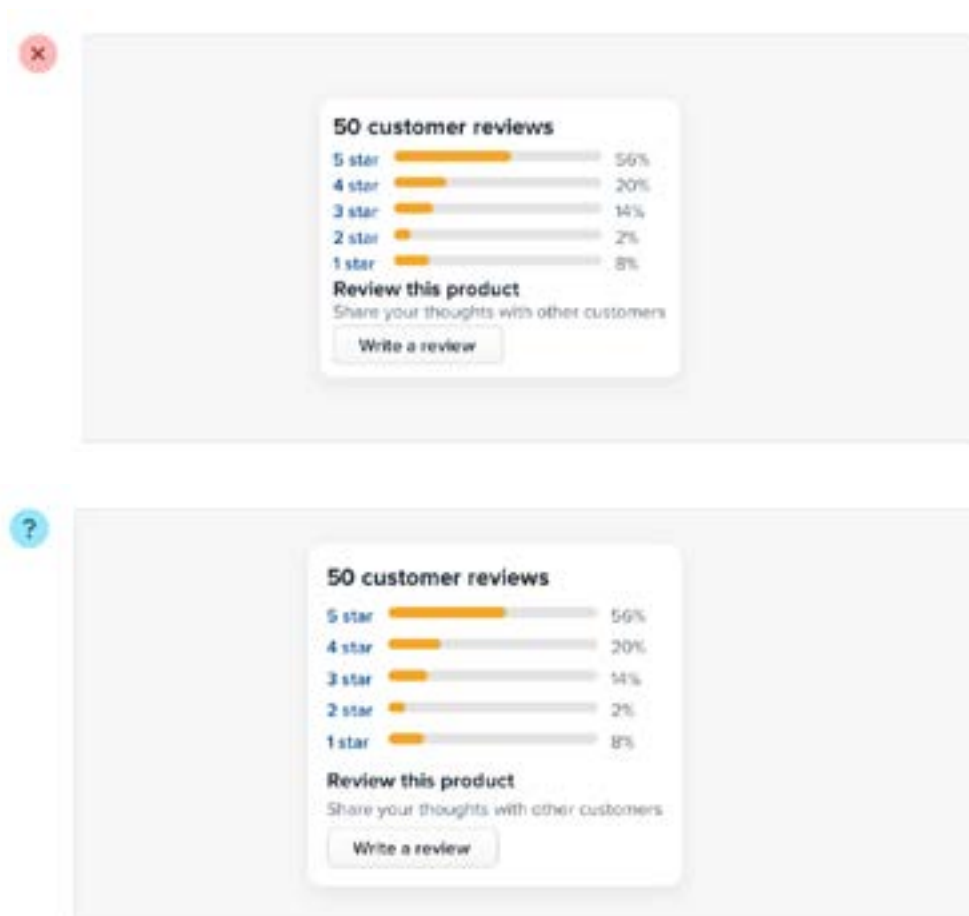
Una de las formas más fáciles de limpiar un diseño es simplemente dar a cada elemento un poco más de espacio para respirar. Suena bastante simple, ¿verdad? Entonces, ¿por qué no solemos hacerlo?



Cuando se diseña para la web, el espacio en blanco casi siempre se agrega a un diseño: si algo parece demasiado estrecho, agrega un poco de margen o relleno hasta que las cosas se vean mejor.

El problema con este enfoque es que a los elementos solo se les da la cantidad mínima de espacio para respirar necesaria para no verse activamente mal. Para que algo realmente se vea genial, generalmente necesita más espacio en blanco.

Un mejor enfoque es comenzar dando algo de espacio demasiado, luego eliminarlo hasta que esté satisfecho con el resultado.

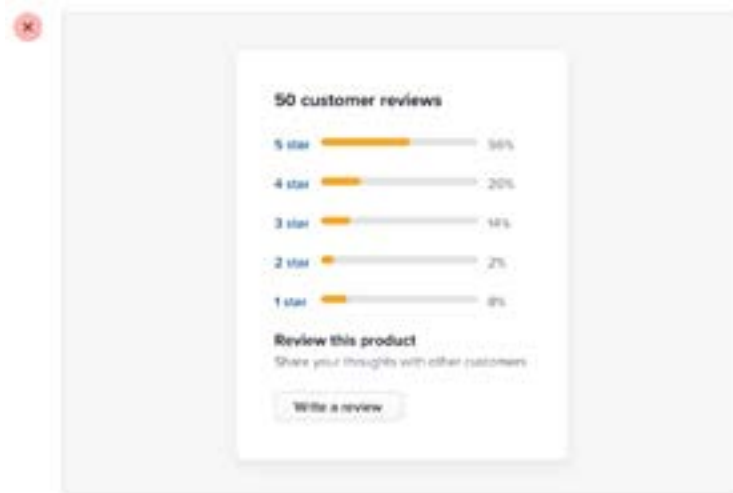


Puede pensar que terminaría con demasiado espacio en blanco de esta manera, pero en la práctica, lo que podría parecer “un poco demasiado” cuando se enfoca en un elemento individual termina estando más cerca de “lo suficiente” en el contexto de un interfaz de usuario completa

Si bien las interfaces con mucho espacio para respirar casi siempre se sienten más limpias y simples, ciertamente hay situaciones en las que tiene sentido que un diseño sea mucho más compacto.

Por ejemplo, si está diseñando algún tipo de tablero en el que se debe ver mucha información a la vez, juntar esa información para que todo se ajuste en una pantalla puede valer la pena para que el diseño se sienta más ocupado.

^

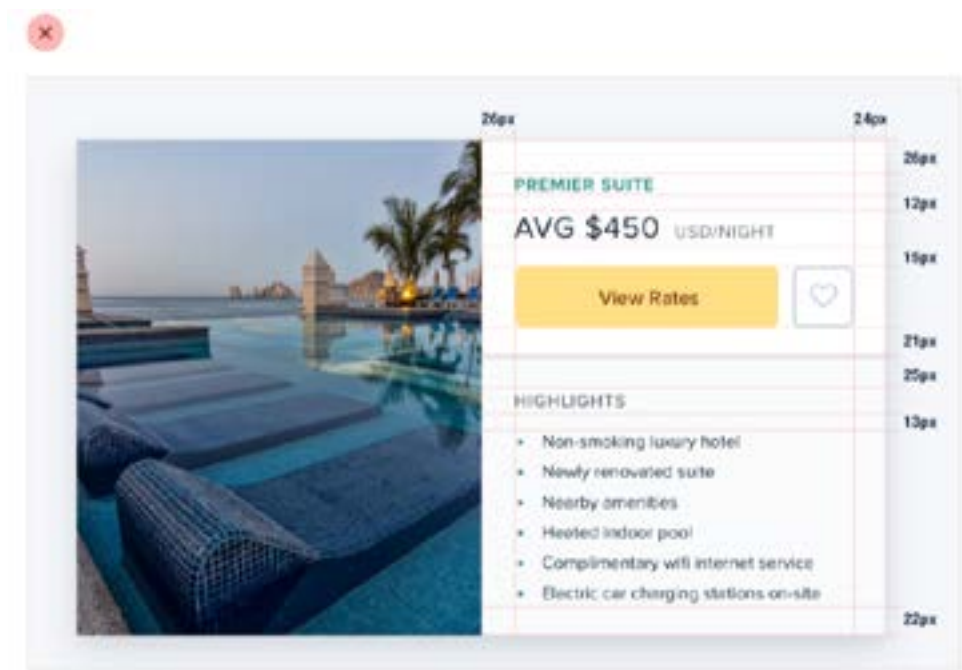


Lo importante es hacer de esta una decisión deliberada en lugar de ser simplemente la predeterminada. Es mucho más obvio cuando necesita eliminar espacios en blanco que cuando necesita agregarlo.

Establece un sistema de espaciado y dimensionamiento.

No debes seleccionar entre 120 y 125 píxeles cuando trates de decidir el tamaño perfecto para un elemento en tu interfaz de usuario.

Probar dolorosamente los valores arbitrarios de un píxel a la vez lo reducirá drásticamente en el mejor de los casos, y creará diseños feos e inconsistentes en el peor de los casos.



En cambio, límitese a un conjunto restringido de valores, definidos de antemano.

Crear un sistema de espaciado y dimensionamiento no es tan simple como algo como “asegurarse de que todo sea un múltiplo de 4px”; un enfoque ingenuo como ese no hace que sea más fácil elegir entre 120px y 125px.

Para que un sistema sea realmente útil, debe tener en cuenta la diferencia relativa entre valores adyacentes.

En el extremo pequeño de la escala (como el tamaño de un icono o el relleno dentro de un botón), un par de píxeles pueden marcar una gran diferencia. ¡Saltar de 12px a 16px es un aumento del 33%!



Si desea que su sistema facilite las decisiones de dimensionamiento, asegúrese de que no haya dos valores en su escala que estén más cerca del 25%.

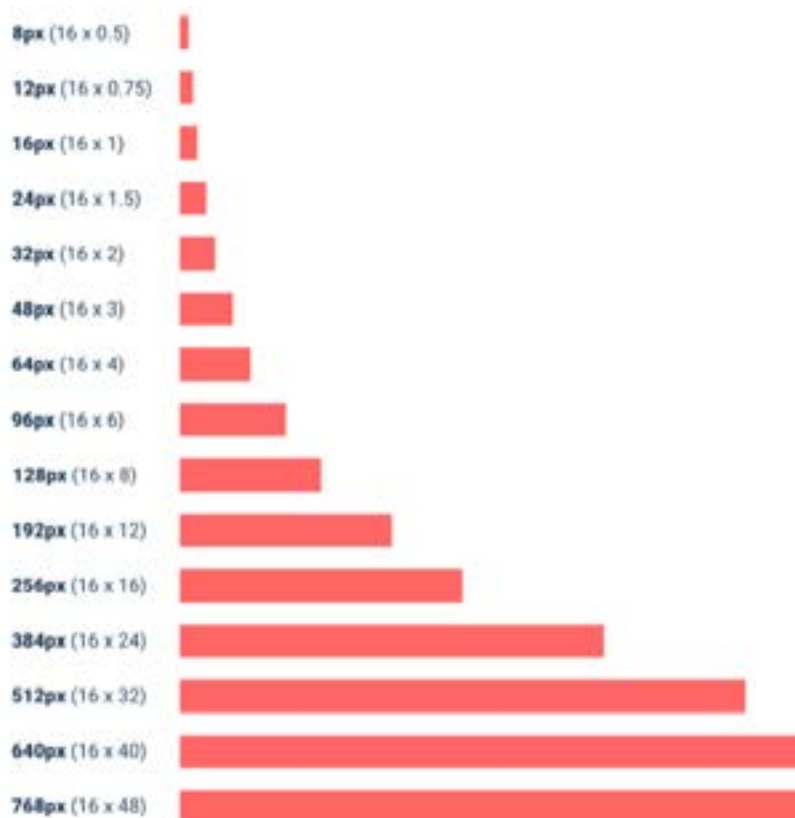
Al igual que no desea trabajar sobre valores arbitrarios al dimensionar un elemento o ajustar el espacio entre elementos, tampoco desea construir su escala de espaciado y dimensionamiento a partir de valores arbitrarios.

Un enfoque simple es comenzar con un valor de base razonable, luego construir una escala usando factores y múltiplos de ese valor.

16px es un gran número para comenzar porque se divide muy bien y también es el tamaño de fuente predeterminado en todos los principales navegadores web.

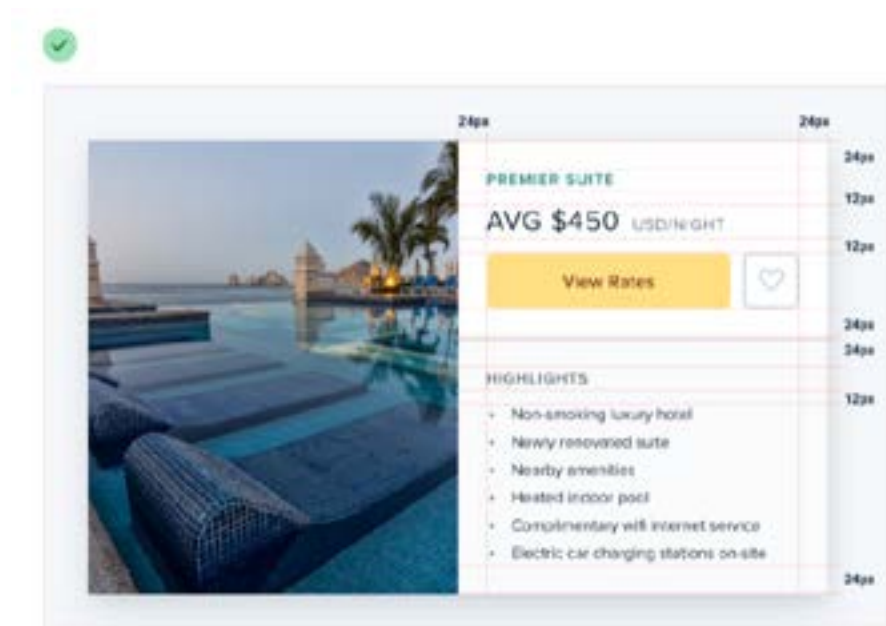
Los valores en el extremo pequeño de la escala deberían comenzar bastante juntos, y progresivamente estar más separados a medida que avanza en la escala.

Aquí hay un ejemplo de una escala bastante práctica construida con este enfoque:



¿Necesita agregar algo de espacio debajo de un elemento? Tome un valor de su escala y pruébelo. ¿No es suficiente? El siguiente valor es probablemente perfecto.

Si bien las mejoras en el flujo de trabajo son probablemente el mayor beneficio, también comenzará a notar una consistencia sutil en sus diseños que no existía antes, y las cosas se verán un poco más limpias.



Un sistema de espaciado y dimensionamiento lo ayudará a crear mejores diseños, con menos esfuerzo, en menos tiempo. Los consejos de diseño no son mucho más valiosos que eso.

No tienes que llenar toda la pantalla.

¿Recuerdas cuando 960 px era el ancho de diseño de facto para diseños de tamaño de escritorio? En estos días, sería difícil encontrar un teléfono con una resolución tan baja.

Por lo tanto, no es sorprendente que cuando la mayoría de nosotros abramos nuestra herramienta de diseño de elección en nuestras pantallas de alta resolución, nos damos al menos 1200-1400px de espacio para llenar. Pero solo porque tenga el espacio, no significa que necesite usarlo.

Si solo necesita 600 px, use 600 px. Extender cosas o hacer cosas innecesariamente anchas solo hace que una interfaz sea más difícil de interpretar, mientras que un poco de espacio extra alrededor de los bordes nunca hace daño a nadie.

Esto también es aplicable a las secciones individuales de una interfaz. No necesita hacer que todo sea ancho solo porque algo más (como su navegación) es ancho completo.

Dele a cada elemento el espacio que necesita, no empeore algo solo para que coincida con otra cosa.

Encoge el lienzo

Si tiene dificultades para diseñar una interfaz pequeña en un lienzo grande, reduzca el lienzo. Muchas veces es más fácil diseñar algo pequeño cuando las restricciones son reales.

Si está creando una aplicación web receptiva, intente comenzar con un lienzo de ~ 400px y primero diseñe el diseño móvil.

Una vez que tenga un diseño móvil con el que esté satisfecho, llévelo a una pantalla de mayor tamaño y ajuste cualquier cosa que parezca un

compromiso en pantallas más pequeñas. Lo más probable es que no tenga que cambiar tanto como cree.

Si está diseñando algo que funciona mejor en un ancho más estrecho pero se siente desequilibrado en el contexto de una IU de otro modo amplia, vea si puede dividirlo en columnas en lugar de hacerlo más ancho.

Por ejemplo, tome este diseño de forma estrecha
Si desea hacer un mejor uso del espacio disponible sin hacer que el formulario sea más difícil de usar, puede dividir el texto de soporte en una columna separada:

Esto hace que el diseño se sienta más equilibrado y consistente sin comprometer el ancho óptimo para el propio formulario.

No lo fuerces



Al igual que no debería preocuparse por llenar toda la pantalla, tampoco debe tratar de meter todo en un área pequeña innecesariamente.

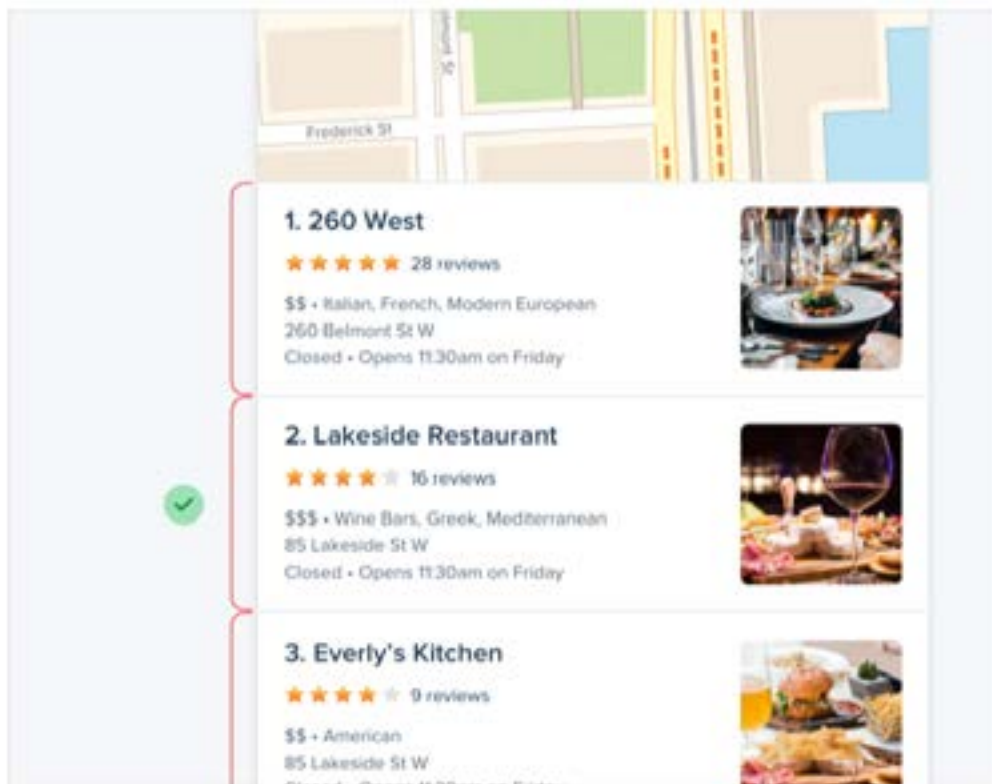
Si necesitas mucho espacio, ¡adelante! Simplemente no se sienta obligado a llenarlo si no es necesario.

No tienes que llenar toda la pantalla

Evita espacios ambiguos

Cuando los grupos de elementos están explícitamente separados, generalmente por un borde o color de fondo, es obvio qué elementos pertenecen a qué grupo.

Pero cuando no hay un separador visible, no siempre es tan obvio.



Supongamos que está diseñando un formulario con etiquetas y entradas apiladas. Si el margen debajo de la etiqueta es el mismo que el margen debajo de la entrada, los elementos en el grupo de formulario obviamente no se sentirán “conectados”.

En el mejor de los casos, el usuario debe trabajar más para interpretar la interfaz de usuario, y en el peor de los casos, significa colocar accidentalmente los datos incorrectos en el campo incorrecto.

2 BILLING ADDRESS Are you purchasing for someone else?

Full name

20px

20px

Street address

City

Province/Territory

^

La solución es aumentar el espacio entre cada grupo de formularios para que quede claro qué etiqueta pertenece a qué entrada:

2 BILLING ADDRESS Are you purchasing for someone else?

Full name

20px

10px

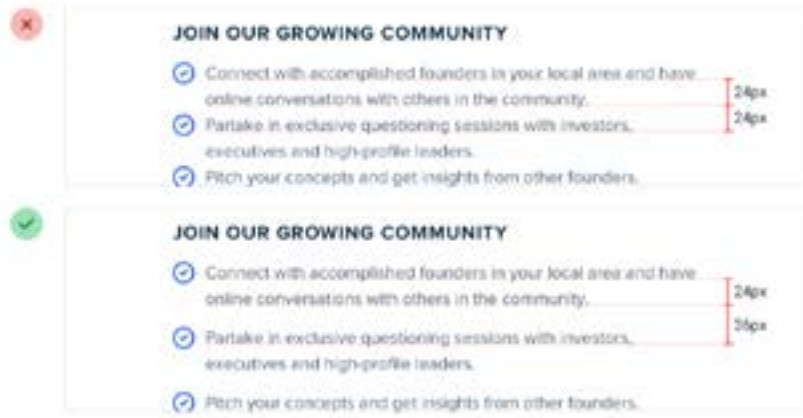
Street address

City

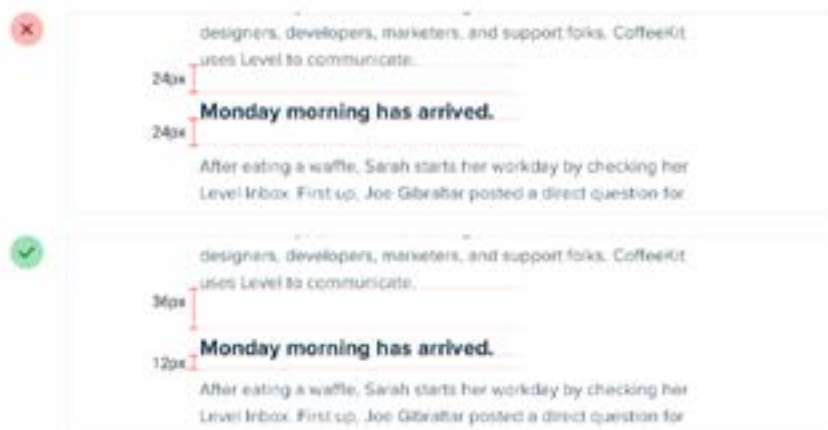
Province/Territory

Postal code

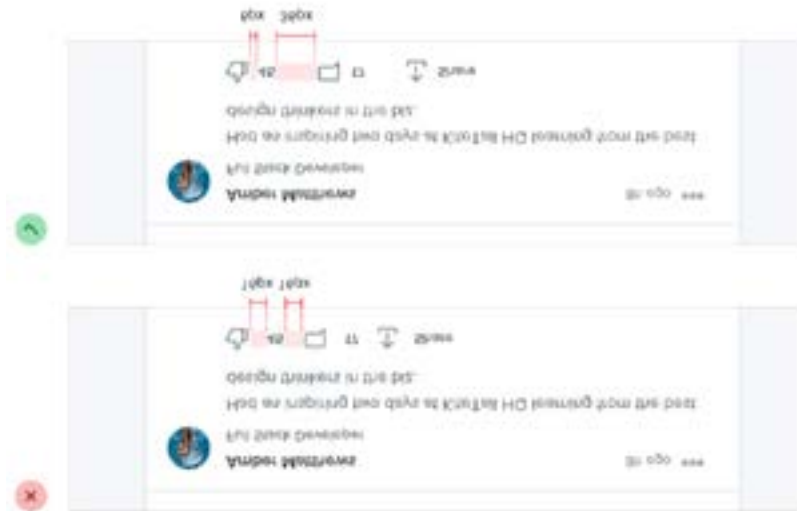
Este mismo problema aparece en el diseño del artículo cuando no hay suficiente espacio sobre los encabezados de sección:



... y en listas con viñetas, cuando el espacio entre viñetas coincide con la altura de línea de una viñeta



No es solo el espacio vertical del que debe preocuparse; Es fácil cometer este error con componentes que también están dispuestos horizontalmente:



^

Siempre que confíe en el espacio para conectar un grupo de elementos, asegúrese siempre de que haya más espacio alrededor del grupo que el que hay dentro: las interfaces que son difíciles de entender siempre se ven peor

**No importa
cuántas veces
tengo que hacer
clic, siempre y
cuando cada clic
es una elección
inconsciente e
inequívoca**

Steve kurg



Diseño de forma

Empezando desde cero

Comience con una función, no con un diseño.

2
0
1
9