



# UT1–2. Planificar interfaces Web I.



# Índice

1. Fases del diseño de un sitio Web

2. Planificación

2.1. Investigación inicial

2.2. Mapa del sitio

2.3. Prototipos

2.4. Componentes de una página web

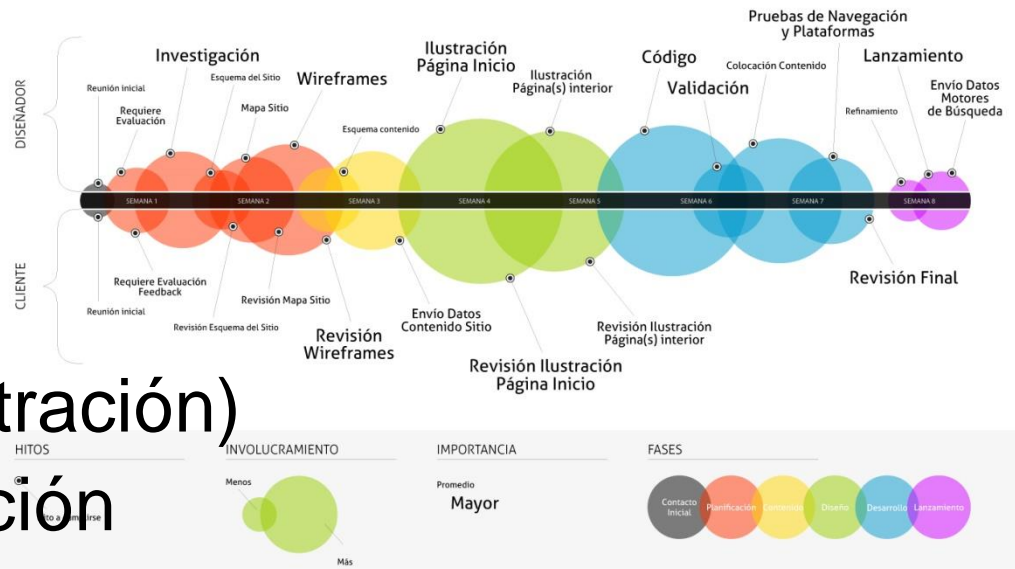
2.5. Diseño adaptativo

2.6. Principios de diseño: cómo distribuir el contenido en  
una página

Referencias

# 1. Fases del diseño de un sitio Web

Un Sitio Web Diseñado  
HITOS, INVOLUCRAMIENTO, IMPORTANCIA Y CRONOLOGÍA



## ■ Planificación

- Mapa del sitio
- Wireframes

## ■ Contenido

## ■ Diseño gráfico (ilustración)

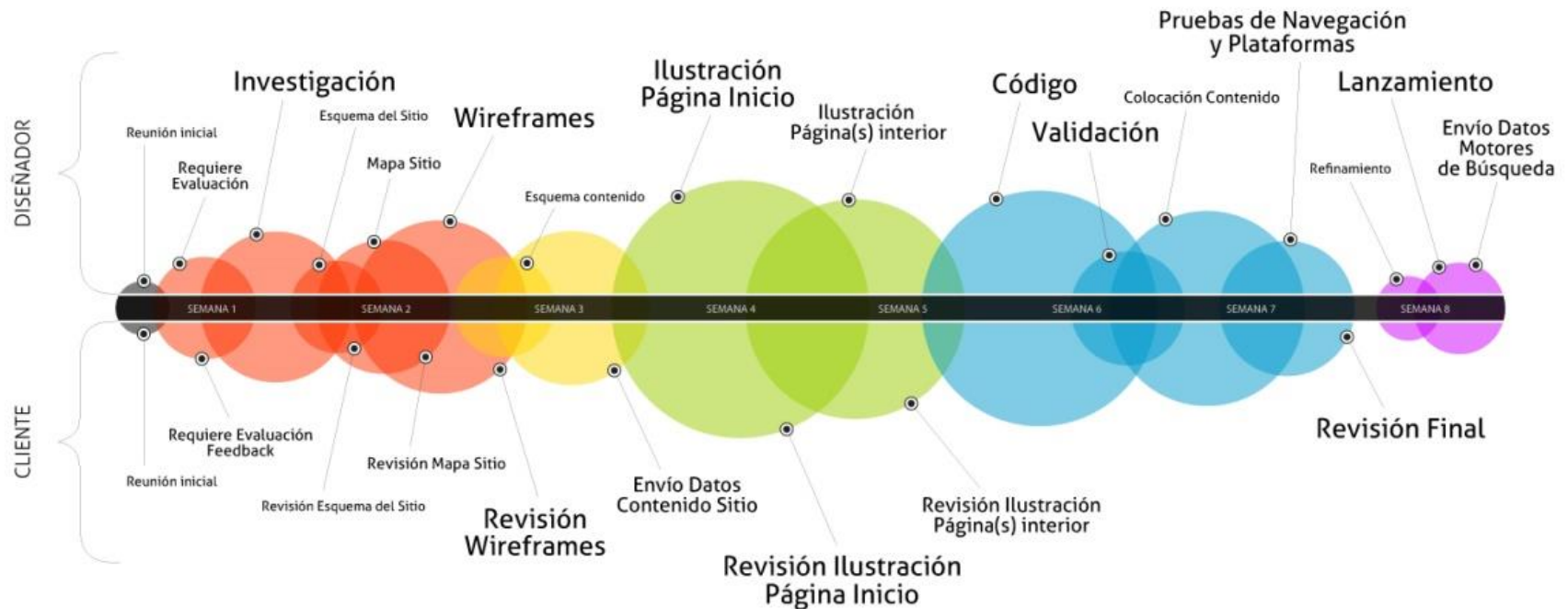
## ■ Desarrollo: codificación

## ■ Lanzamiento

# 1. Fases del diseño de un sitio

## Un Sitio Web Diseñado

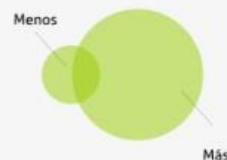
HITOS, INVOLUCRAMIENTO, IMPORTANCIA Y CRONOLOGÍA



### HITOS



### INVOLUCRAMIENTO



### IMPORTANCIA

Promedio

Mayor

### FASES



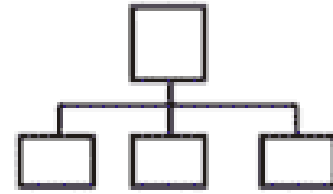
## 2.1. Investigación inicial

- Antes de crear el sitio web, hay que realizar una investigación, **para definir con precisión el sitio Web** a construir.

- **Técnicas**

- ☐ *Card sorting* (ordenar tarjetas)
- ☐ Tormenta de ideas
- ☐ Diagramas...
  
- ☐ Estas técnicas permiten que el **usuario participe en el desarrollo**, verificando si la solución que se propone es correcta o no.

## 2.2. Mapa del sitio



- El objetivo es **representar las secciones** en que está dividido un sitio web y las **relaciones entre los contenidos**.
- Se suelen representar con textos, cajas y flechas.
- Se puede hacer a mano o utilizando cualquier herramienta que permita hacer diagramas (ej. Microsoft Visio).

## 2.3. Prototipos

- También se llaman: maquetas, mockups, ...
- **Objetivo** es definir los interfaces.
- **Tipos** de prototipos:
  - Según el **nivel de detalle**:
    - de **baja fidelidad**: (sketchs, wireframes): sin elementos gráficos, sin detallar color ni tipografía
    - de **fidelidad intermedia**: incorporan elementos gráficos, color, tipografía
    - de **alta fidelidad**: muy parecidos a la aplicación final
  - **Dinámicos o no dinámicos**: según permitan interactuar con ellos.

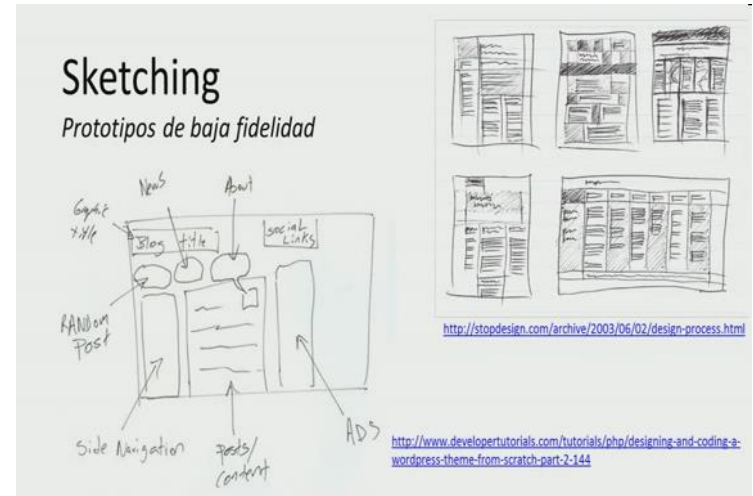
# Prototipos de baja fidelidad

## Características:

- En **blanco y negro/grises**
- Misma **tipografía** para todo
- **No imágenes** reales
- **No texto** real
- **Trazos** simples

### Sketchs

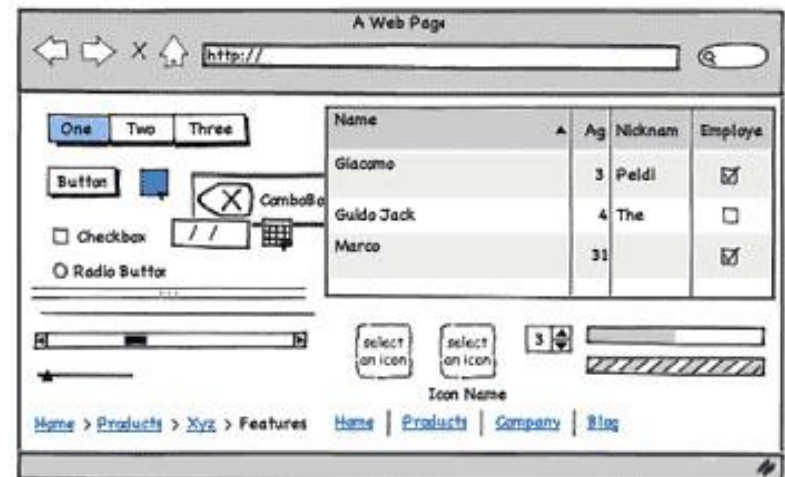
simulan dibujo a mano



Prototipos  
de  
baja fidelidad

### Wireframes

trazos simples





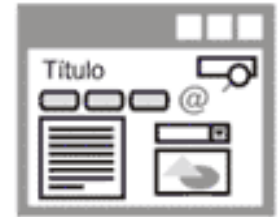
## Prototipos de baja fidelidad

### Qué definir en el prototipo de cada interfaz

#### ■ Elementos:

- ☐ **Componentes** que están presentes en la misma
- ☐ **Layout** (distribución de los contenidos)
- ☐ Estrategia de **navegación**
- ☐ **Jerarquía** de los contenidos.
- ☐ **Etiquetado** (texto) de los enlaces y de los títulos

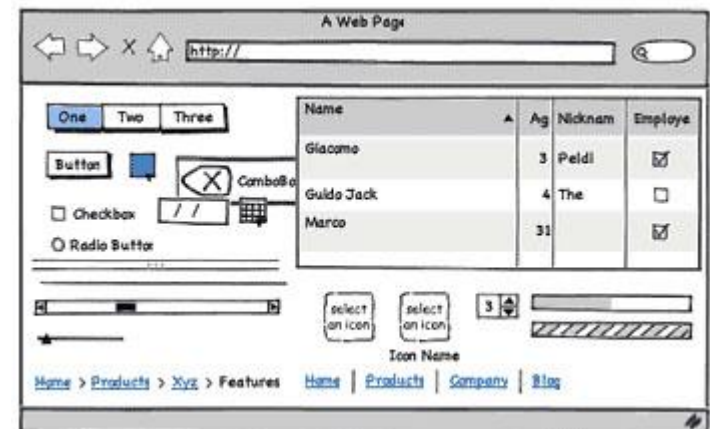
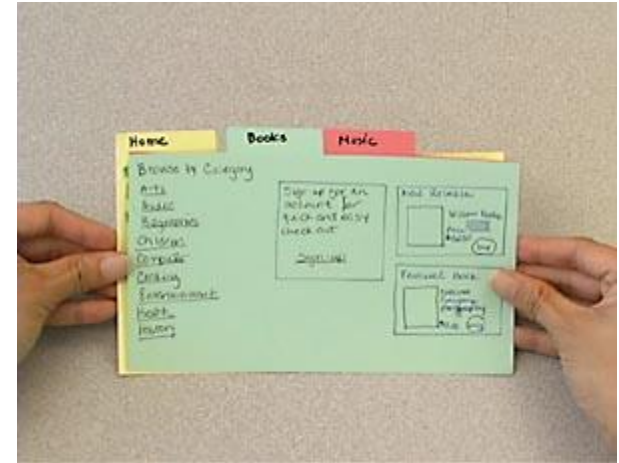
- #### ■ Funcionamiento de la interfaz, por ejemplo, mediante notas asociadas a los elementos.



*No todos los diseñadores son partidarios de estos prototipos.*

# Cómo hacer prototipos

- Se puede utilizar papel y lápiz, una pizarra...
- **Paper prototyping:** consiste en hacer maquetas con papel, lápiz y otros elementos (tijeras, etc.). Es una técnica sencilla utilizada para centrar el proceso de diseño en el usuario y para probar interfaces de usuario.
- **Software** para crear prototipos: es más fácil modificar los prototipos y que el cliente lo pruebe.



# Cómo hacer prototipos

## ■ Software de prototipado

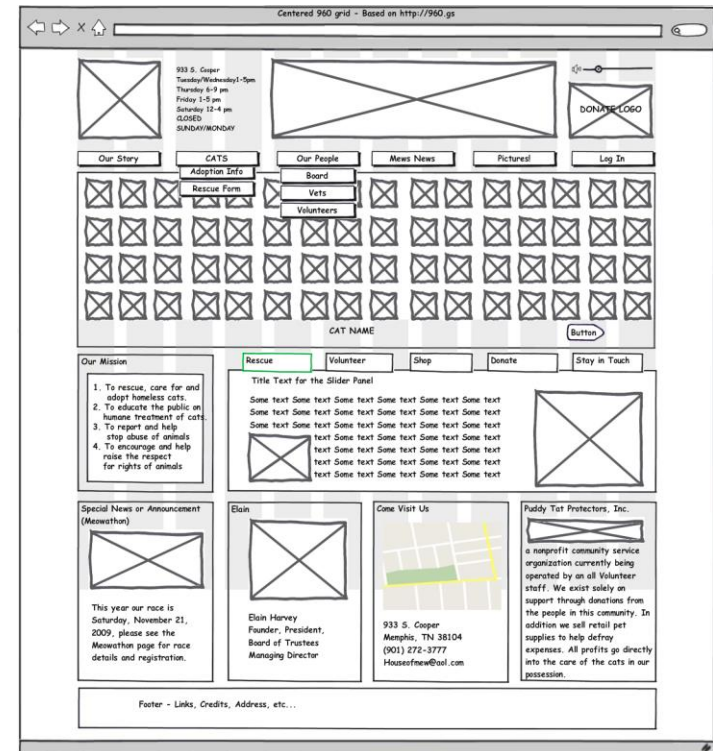
- ☐ [Balsamiq](#)
- ☐ [Axure](#)
- ☐ [Gliffy](#)
- ☐ [Pencil](#)
- ☐ [Microsoft SketchFlow](#)
- ☐ [Flairbuilder](#)
- ☐ [iPLOTZ](#)
- ☐ [Mockups](#)
- ☐ [Gomockingbird](#)
- ☐ [proto.io](#)
- ☐ [Adobe XD](#)

## ■ Otras herramientas

- ☐ [960 grid](#): es un conjunto de plantillas para hacer prototipos pensando en un sistema de 960 px.

# 2.4. Componentes de una página Web

- **Cabecera**
- **Sistema de navegación** (puede estar incluido en la cabecera)
  - **Sistema de navegación global** para acceder a las páginas principales.
  - **Sistema de navegación local** para acceder a las páginas secundarias.
- **Cuerpo de la página**
- **Pie de página**
- **Espacio en blanco**
  - No es necesario llenar todo el espacio



## Cabecera

- Elementos: navegación constante
- Puede haber páginas sin cabecera en un sitio Web, ej.
  - ☐ Página de inicio
  - ☐ Formularios
  - ☐ ...

### Sistema de navegación: ¿izquierda o derecha?

- Los usuarios **se adaptan** rápidamente a la navegación con la columna a la derecha o a la izquierda. Lo único que esperan es que el modo de colocar la navegación en todas las páginas sea **consistente**.
- **Si se coloca a la izquierda**
  - Normalmente, ahí va el sistema de navegación.
  - Ventaja en Usabilidad: los usuarios están acostumbrados a que estén aquí.
- **Si se coloca a la derecha**
  - Normalmente, ahí van enlaces externos, enlaces relacionados o anuncios.
  - Usabilidad: los usuarios esperan anuncios. Si se quiere utilizar para enlaces de navegación, su aspecto debe ser muy diferente a los anuncios o será ignorada por la mayoría de los usuarios.

### Cuerpo de la página

- Es donde se presenta al usuario la **información** referente a los contenidos de la página.
- Ocupará el **espacio mayor de la página**, normalmente entre un 50% y 85% del total.
- Su **ubicación** siempre es **central**, debajo de la cabecera (si la hay) y al lado del menú lateral de navegación (si lo hay).
- Normalmente, el cuerpo de la página llevará un **título** que identifique a la página, y que debe resaltar respecto al resto del texto de la página: con mayor tamaño, o con un color diferente.

## Pie de página

- Contenido:
  - **copyright**, información de **contacto**, **información legal**, algunos **enlaces** a las principales secciones del sitio.
  - puede contener un **menú auxiliar**.
- Se debe **distinguir bien** el bloque de pie de página del bloque de contenido para indicar al usuario claramente que se encuentra al final de la página.



## 2.5. Diseño adaptativo

### ■ Qué es.

- También llamado: “*Responsive design*” o diseño responsivo.
- El fundamento del diseño adaptativo es que la página sea capaz de adaptarse al ancho del dispositivo.
- El contenido de la página (imágenes y texto) es siempre el mismo, lo que cambia es cómo se presenta (CSS).

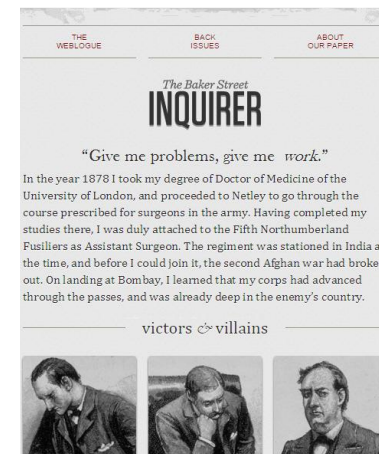
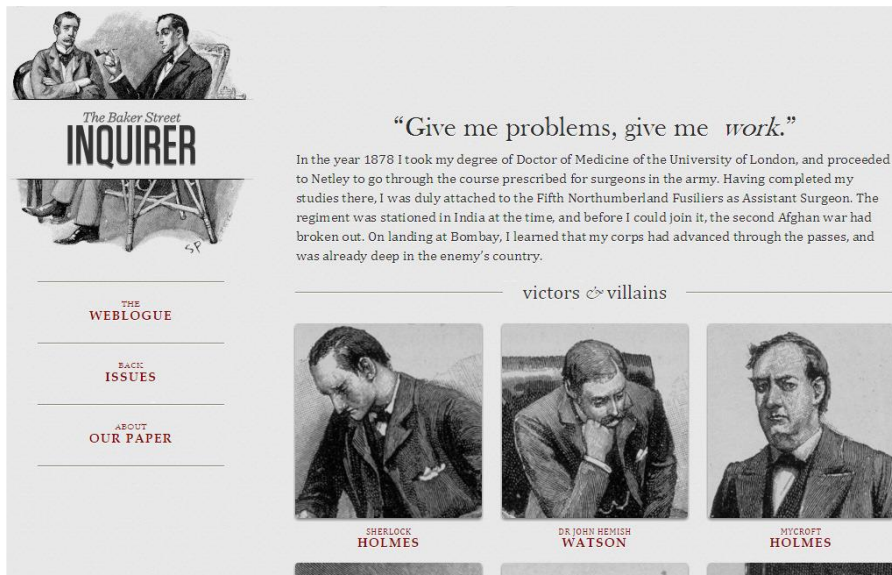
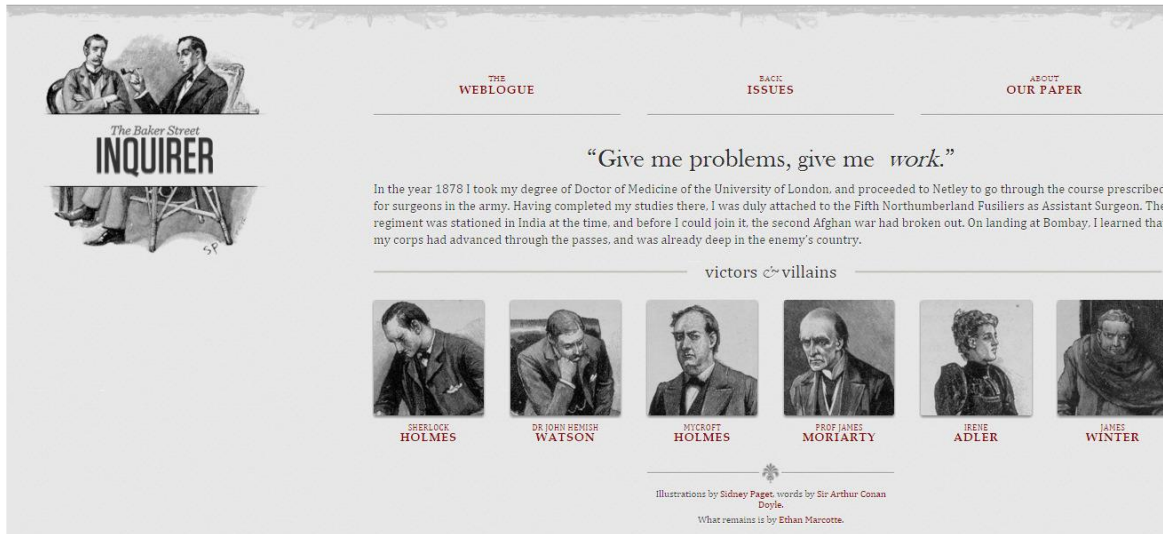
### ■ Prototipado y diseño adaptativo:

- Al hacer el prototipo de las páginas web, hay que tener en cuenta los distintos anchos de dispositivos.
- **Estrategia “*mobile first*”**: empezar diseñando para móviles.

## 2. Planificación > 2.5. Diseño adaptativo

Cómo se consigue:

- Columnas de ancho flexible %
- Tamaño de las imágenes flexible %
- Diferente distribución de las capas



## 2.6. Principios de diseño: cómo distribuir el contenido el una página

- **Jerarquía visual:** qué es más importante.
- **Flujo visual:** qué debería ver a continuación.
- **Agrupar y alinear:** qué va con qué.

## Jerarquía visual

- Los **títulos** deberían parecer títulos y el **contenido secundario** debe parecer contenido secundario.
- Un lector debe poder:
  - Entender la **estructura de la información** a partir de la estructura de la página
  - **Ver lo importante** con un golpe de vista
- ¿Cómo?
  - **Fuentes de mayor tamaño** o **negrita** para lo más importante.
  - **Espacios en blanco** para separar la información.
  - **Indentar el texto**: el texto indentado está subordinado al que está encima.

# Jerarquía visual

**BBC** Sign in Home News Sport Weather Shop Earth Travel Capital More Search


**NEWS**  
Home Video World UK Business Tech Science Magazine Entertainment & Arts Health World News TV In Pictures Also in the News More

### Police search home over London Tube bomb

Police arrest an 18-year-old man on suspicion of a terror offence before armed officers search a house in Surrey.


5m | UK

- Passengers describe panic and 'stampede'
- Witness describes 'smell of burning'



**LIVE**  
Latest updates on hunt for attacker


- 3m Suspect arrested at Dover port
- 40m Terror threat level remains at critical
- 1h Woman tells of evacuation rush



#### Bangladesh to restrict Rohingya movement

Wide-ranging restrictions will be imposed on the movement of 400,000 people fleeing Myanmar.


3h | Asia



#### Ryanair to cancel 40-50 flights per day

The airline announces the plan in a bid to hit punctuality targets and allow crew to take leave.


7h | Business



#### Flying into Syria with the Russian Army

The BBC entered the city of Deir al-Zour after so-called Islamic State militants were driven out.

12h | Middle East



#### DR Congo forces kill Burundi 'refugees'

More than 30 were killed during a protest against plans to send them home, activists say.

3h | Africa

#### Slender Man stabbing girl 'mentally ill'

6h | US & Canada

#### Catalan separatists rally around mayors

3h | Europe

#### North Korea vows to complete nuclear plan

15h | Asia

## Flujo visual

- Es el recorrido que los ojos de los usuarios tienden a hacer cuando miran una página.
- A la hora de diseñar la página, tener en cuenta **cómo miran los usuarios**:
  - Tener en cuenta que el **tipo de la página** influye en cómo miramos una página: ej. página de tipo "periódico" o de tipo "ventas".
  - Normalmente miramos de **arriba a abajo y de izquierda a derecha**: (en algunos idiomas).
  - **Puntos fuertes** , que resaltan por tamaño, color, contraste...: atraerán primero la atención, seguidos de los más débiles.

# Flujo visual



Los puntos fuertes (DONATE) atraen la vista (tamaño, contraste con el fondo, colocación con flechas alrededor).



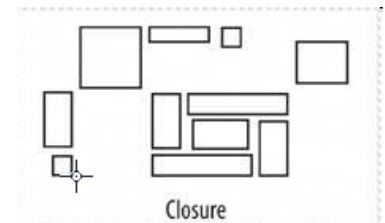
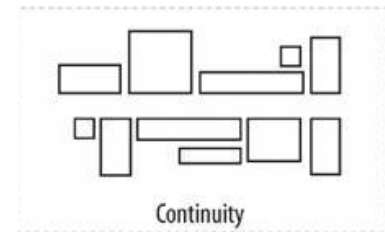
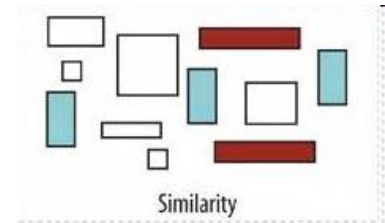
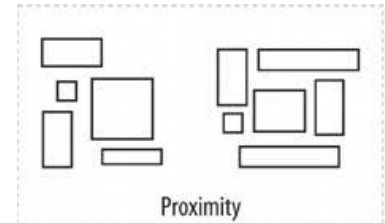
## Agrupar visualmente

- **Agrupar visualmente** cosas equivale a indicar que esas cosas están **relacionadas**. Y al contrario, si se colocan las cosas muy lejos, se está diciendo que no están relacionadas.
- Por eso, se intenta **agrupar visualmente las cosas relacionadas** y separar las que no están relacionadas. Ej: asociar un campo de texto con su etiqueta; una imagen con su título; un gráfico con la barra que lo controla.



## Cómo agrupar visualmente

- **PROXIMIDAD:** Los elementos que están cerca se consideran relacionados
- **SIMILITUD:** Los elementos que tienen características visuales (forma, color, orientación) similares, se consideran relacionados
- **CONTINUIDAD:** Nuestros ojos tienden a ver líneas y curvas formadas por la alineación de elementos pequeños.
- **CIERRE:** Tendemos a ver formas simples cerradas, como rectángulos, aunque no estén explícitamente dibujadas.



### Ejemplo:

- proximidad
- similitud
- continuidad
- cierre



<http://abookapart.com/>

# Referencias

- Video [¿Qué es el desarrollo web?](#) (del curso iDesWeb de la Universidad de Alicante). Explica las tareas que se realizan en la construcción de un sitio web, diferenciando las que realizan los desarrolladores web (más técnicas) y las que realizan los diseñadores web (más estéticas o visuales).
- Video [Diseño de una aplicación web](#). Sobre los tipos de diagramas: mapas de arquitectura y prototipos.
- [La diagramación en la arquitectura de información](#). Artículo de nosolousabilidad.com que explica la función de los diagramas (mapas de navegación, prototipos) en el desarrollo web.
- [Wiki del Web Education Community Group, de W3C](#) (en inglés, algunos documentos están traducidos al castellano) Contiene recursos para ayudar a enseñar o aprender desarrollo web moderno.
- [Arquitectura de la información: planificación de una web](#) (del curso Conceptos de diseño web, de la UOC, Universitat Oberta de Catalunya).
- [Web Style Guide Online 3ª ed](#) (en inglés). Versión online del libro del mismo nombre.