

Planificación de interfaces gráficas

6 Mapa de navegación . Prototipos



6. Mapa de navegación. Prototipos

- ▶ Antes de diseñar un sitio web se debe realizar un esquema que permita anticipar cuáles son las secciones en las que estará dividido el sitio web y la relación entre los diferentes bloques de contenidos.
- ▶ Ese esquema recibe el nombre de **mapa de navegación** y es algo parecido al índice de contenidos de un libro, es decir, un manera de que el diseñador de un sitio web estructure bien los contenidos antes de crear el sitio y de que los usuarios encuentren más rápidamente lo que buscan una vez creado el sitio.

Mapa de navegación . Prototipos

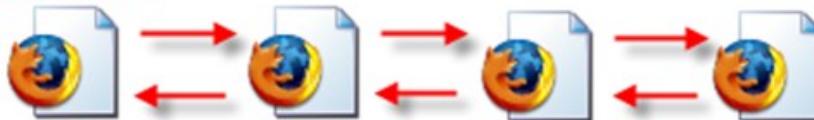


Mapa de navegación

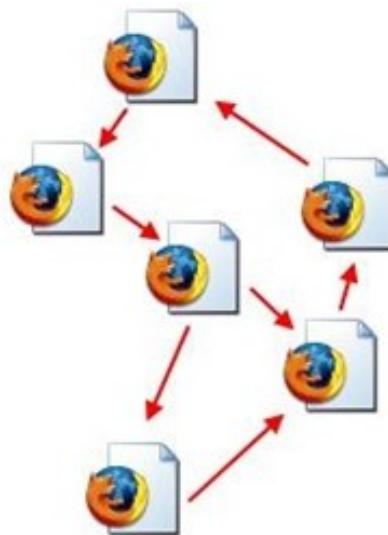
- A la hora de realizar mapas de navegación hay que tener en cuenta que **las páginas que forman un sitio web no deben aportar todas ellas la misma información ni cubrir el mismo objetivo**, se podrá **partir de una página principal** (home o homepage) y, desde ella, **poder acceder al resto de páginas** que conforman el sitio web.
- El mapa de un sitio Web va a tener una estructura que dependerá de la relación que tengan las páginas del sitio entre sí. Esta relación puede ser de diferentes tipos:
 - Lineal.
 - Reticular.
 - Jerárquica.
 - Lineal jerárquica.

Mapa de navegación

index.html



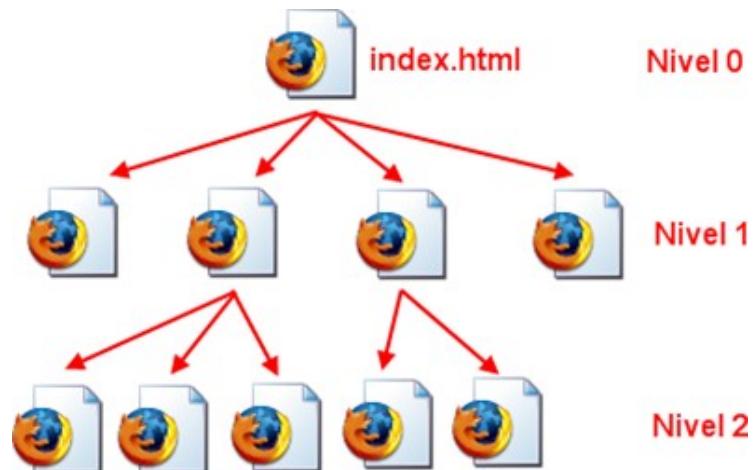
- ▶ La **estructura lineal** es adecuada en aquellos sitios compuestos por páginas donde la lectura de estas es secuencial. Su estructura es similar a la de un libro donde avanza de página en página, pero puedes volver a la página anterior y desde ésta a la anterior para releer algún párrafo.



- ▶ La **estructura reticular** se emplea en aquellos sitios en los que todas sus páginas están relacionadas entre sí. No resulta adecuado cuando el sitio está compuesto por muchas páginas porque el usuario puede llegar a perderse.

Mapa de navegación

- La **estructura jerárquica** es la más común. Se emplea en aquellos sitios donde existen varias secciones bien diferenciadas, pero de poca complejidad de modo que el usuario no tiene por qué navegar de una sección a otra.



Mapa de navegación

- La **estructura lineal jerárquica** es también de las más empleadas cuando cada una de las secciones tiene un volumen de información más elevado y conlleva una lectura secuencial del contenido de la sección. También se emplea este método en aquellos sitios en los que sus secciones representan grados de dificultad de la información presentada y se permite la navegación entre secciones.



Mapa de navegación. Prototipos

- ▶ Los *prototipos* son herramientas muy interesantes para ahorrar tiempo a la hora de determinar qué es lo que hay que hacer, ya que muestran un **esquema de cómo quedará el sitio web**, pero empleando mucho menos tiempo que si hubiese que hacerlo realmente. Es un **borrador o modelo inicial** a partir del cual se empieza a concebir y desarrollar la idea original del diseño de un sitio web. Hacer un prototipo es más sencillo y económico que hacer una web real y luego modificarlo hasta alcanzar lo que se busca.
- ▶ El prototipado de las páginas web resuelven básicamente los siguientes aspectos:
 - ▶ Qué elementos deben conformar la interfaz de cada página.
 - ▶ Qué elementos o características serán comunes a lo largo de las distintas páginas del sitio web.
 - ▶ Cuántos elementos deben conformar la interfaz para que haya suficiencia en la información/interacción, pero evitando la saturación de elementos (de cada página).
 - ▶ Cómo debe organizarse el mapa de navegación (en qué orden y disposición van las páginas).
 - ▶ Qué extensión (superficie visual o tamaño) adecuada deben tener aprovechando eficientemente el espacio bidimensional disponible.
 - ▶ Qué aspectos deben tenerse en cuenta a la hora de desarrollar el sitio web. Entre los aspectos especialmente interesantes, por su repercusión en los usuarios finales que usen o visiten un sitio web, están los aspectos técnicos, de usabilidad y de accesibilidad.



Mapa de navegación . Prototipos

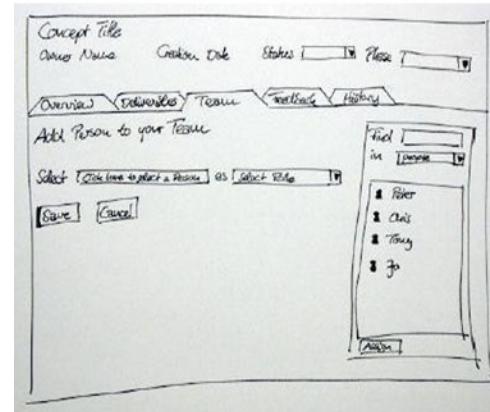
- ▶ A la hora de realizar prototipos se puede separar la interfaz gráfica en dos grupos de elementos o componentes:
 - ▶ Los elementos o componentes **abstractos** y comunes a toda página web, como son las cabeceras, barras de navegación (vertical u horizontal), los pies de página, los formularios, etc.
 - ▶ Los elementos concretos **específicos** de una parte o del total de una página web, que se utilizan con un objetivo y una apariencia concreta, por ejemplo, botones, enlaces, campos de texto, imágenes, texto, etc.

Prototipos

Prototipado de alto nivel



Prototipado de bajo nivel

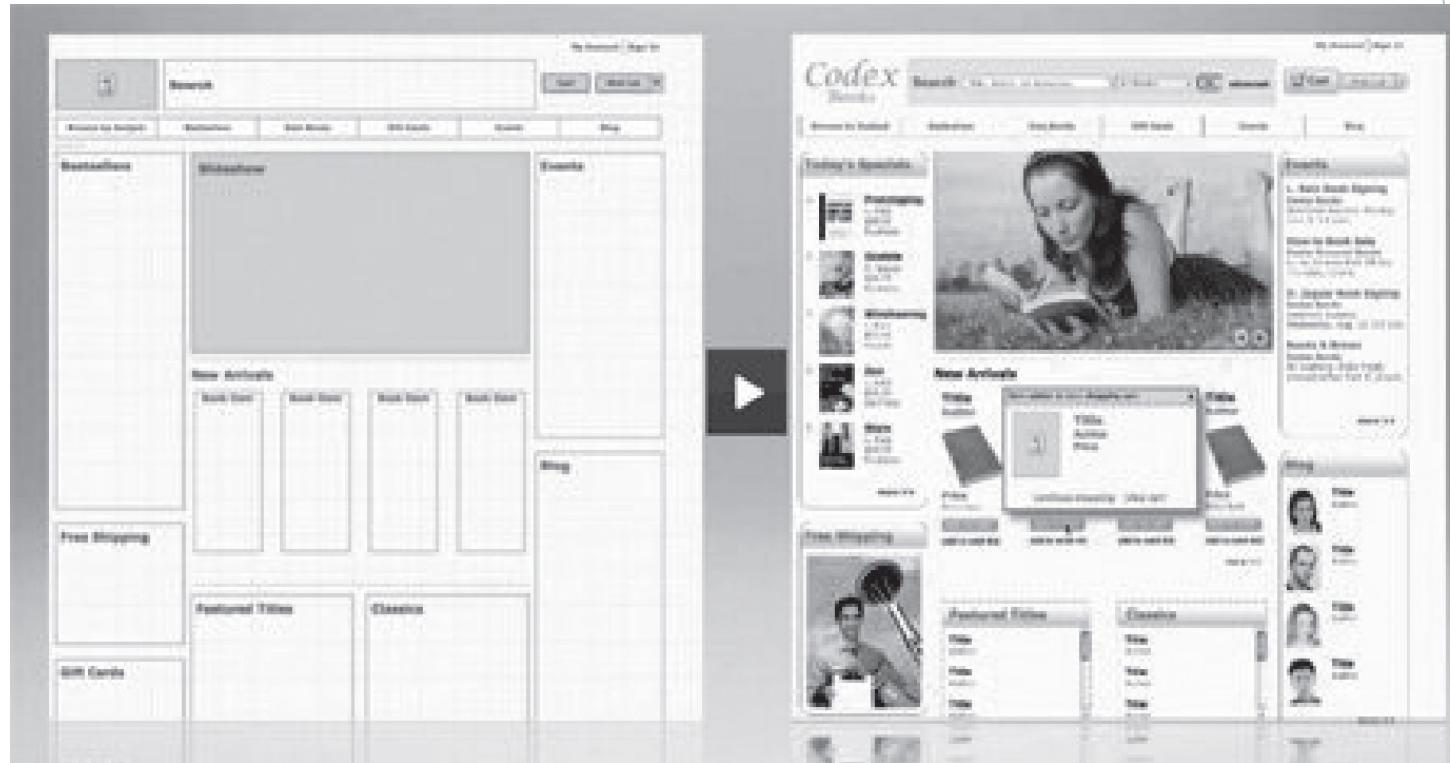


Un prototipo web es un borrador o modelo inicial a partir del cual se empieza a concebir y desarrollar la idea original del diseño de un sitio web. Hacer un prototipo es más sencillo y económico que hacer una web real y luego modificarlo hasta alcanzar lo que se busca.

Prototipos

- **Sketching**, diseños muy esquemáticos en papel. No se hacen consideraciones de imágenes, tipografía ni colores.
- **Wireframing**, lo importante aquí es tener los textos definitivos, se hace una maqueta con más fidelidad, en grises, sin fotos, pero dando la estructura general. Textos y fotos han de estar en su sitio.
- **Prototipado**, se diseña y ejecuta la interacción entre las pantallas que componen los procesos. Los prototipos son navegables. Se testan los estados hover de los botones, validación de formularios, iconos y cualquier elemento con el que interactúe el usuario.

Mapa de navegación. Prototipos



REALIZA LA ACTIVIDAD DE ESTE APARTADO DEL TEMA.

Planificación de interfaces gráficas

7 Interpretación de guías de estilo. Elementos





Interpretación de guías de estilo.

Elementos

- ▶ Por su complejidad, para diseñar eficazmente interfaces web, son necesarias dos actividades:
 - ▶ la **planificación** de qué se quiere hacer y la coordinación del equipo de desarrollo que se encarga del diseño.
 - ▶ la **creación de una guía de estilo**.
- ▶ La guía de estilo es un documento (o varios) que define las **pautas y normas de calidad que debe seguir una interfaz web para un determinado sitio web**. Garantiza la **coherencia** del sitio, integrando toda la interfaz con un **aspecto y uso homogéneos**.
- ▶ La guía de estilo abarca aspectos de calidad de uso, accesibilidad, diseño gráfico, marketing, etc., tocando temas como los colores y otros elementos de diseño, como estándares (de usabilidad, accesibilidad, etc.). Más concretamente, se puede decir que una guía de estilo para la interfaz de usuario sirve como:
 - ▶ Una herramienta para garantizar la coherencia de un sitio web a través de las páginas web del sitio.
 - ▶ Una técnica para conseguir integrar en un mismo objetivo a todos los miembros de un equipo de trabajo, ya que se establecen las pautas que todos deben seguir. Además, ayuda a la formación de nuevos miembros de un equipo de trabajo.

Interpretación de guías de estilo.

Elementos

- ▶ No existe una estructura única que deban seguir las guías de estilo. Sin embargo, algunas de las preguntas que debe responder son:
 - ▶ ¿Qué colores tendrá la web y tonos?
 - ▶ ¿Qué fuentes se usarán?
 - ▶ ¿Qué formato de fuente se usará para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal? ¿Cuál será la estructura? ¿Habrá encabezado, pie de página o menús?
 - ▶ ¿Habrá un menú o varios?
 - ▶ ¿Cuántos y dónde colocarlos? ¿Qué imágenes se mostrarán? ¿Dónde se colocarán?
 - ▶ ¿Habrá logotipo? ¿Dónde se colocará? ¿Se tratarán la accesibilidad de la página y criterios de calidad de uso?

REALIZA LA ACTIVIDAD DE ESTE APARTADO DEL TEMA.

Planificación de interfaces gráficas

8 Generación de documentos y sitios web

8. Generación de documentos y sitios web

- ▶ Existen muchas formas de **programar** una página web, desde programar “a pelo” sin ningún gestor de contenidos y solamente utilizando un editor de textos hasta plataformas en las que visualmente vas colocando los elementos en la posición que deseas y adaptas el sitio a cómo te gustaría que quede casi sin necesidad de saber programación. Sin embargo, el método o la práctica más habitual actualmente es el uso de **CMS (Content Management Systems)** o de Frameworks. Los **ejemplos más populares de CMS** son
 - ▶ Wordpress
 - ▶ Prestashop
 - ▶ Magento
 - ▶ Joomla!
 - ▶ Drupal
 - ▶ Blogger
- ▶ Los **frameworks** son una abstracción donde el software que tiene una funcionalidad genérica puede ser modificado por nosotros para agregar características o funcionalidades propias. Generalmente, existen frameworks para distintos lenguajes de programación. **Ejemplos de frameworks** son:
 - ▶ PHP: Symfony, Laravel, Codeigniter
 - ▶ Javascript: AngularJS, Backbone.js, Embed.js
 - ▶ Ruby: Ruby on Rails
 - ▶ Python: Django
 - ▶ CSS: Boostrap, Materialize

Generación de documentos y sitios web

- ▶ Hay ciertos puntos que debe de valorar a la hora de **elegir** entre CMS o Framework para el desarrollo de su página web:
 - ▶ ¿Qué cantidad de tiempo dispone para construir su página web?
 - ▶ ¿Cuál es el objetivo de su sitio y como de flexible debe de ser?
 - ▶ ¿Cuál es el presupuesto del que se dispone para su desarrollo?
 - ▶ ¿Qué hosting o alojamiento va a utilizar?
- ▶ Hay que tener en cuenta que, si se pretende utilizar un **framework** se debe de tener **conocimientos de programación**, se debe de disponer de suficiente tiempo para su desarrollo y disponer de un buen presupuesto. Por otro lado si utiliza un **CMS** apenas **necesita conocimientos de programación** (aunque nunca está de más), se puede realizar el sitio web con relativa rapidez y el presupuesto puede no ser tan elevado.



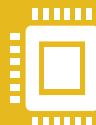
Generación de documentos y sitios web

- ▶ Un gestor de contenidos se define como una **interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio**. Permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño. De esa manera, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores.
- ▶ El éxito de los gestores de contenido radica en que **alejan los aspectos técnicos de desarrollo del diseño de la interfaz y, ambos, de la generación de la información y documentación que se quiere comunicar en el sitio**. De alguna manera, se puede afirmar que con un gestor de contenidos, un administrador puede crear contenidos sin necesidad de saber nada más allá que manejar un procesador de textos.
- ▶ Los gestores de contenidos más extendidos suelen estar basados en PHP/HTML y gestores de bases de datos MySQL. Esto hace que estos CMS sean de código y licencia *libre* (Joomla, por ejemplo, es GPL).
- ▶ Además, hace que su funcionalidad se puede extender para adaptarse a las necesidades de un determinado negocio.
- ▶ Más concretamente, los gestores de contenidos guardan tanto los elementos de las páginas web como las especificaciones del diseño en bases de datos.

Generación de documentos y sitios web



La construcción de un sitio web se hace utilizando elementos de diseño predefinidos, llamados *Frameworks*



Existen empresas software que desarrollan componentes y módulos concretos para ser usados en gestores de contenidos y, también empresas interesadas en diseñar plantillas (*templates*) para ser incluidas en estos entornos.



<https://blog.hubspot.es/website/framework-desarrollo-web>

Generación de documentos y sitios web

**REALIZA LA ACTIVIDAD DE
ESTE APARTADO DEL TEMA.**

**CONSULTA ESTE APARTADO
PARA RECORDAR HTML.**

TAREA FINAL DEL TEMA