

Planificación de interfaces gráficas



1. Fases del diseño de un sitio web.

Fases del diseño de un sitio web

1.1 Planificación

1.2 Diseño

 1. Modelado del usuario

 2. Diseño conceptual

 3. Diseño de interacción

 4. Diseño visual

 5. Definición de estilo

 6. Diseño de contenidos

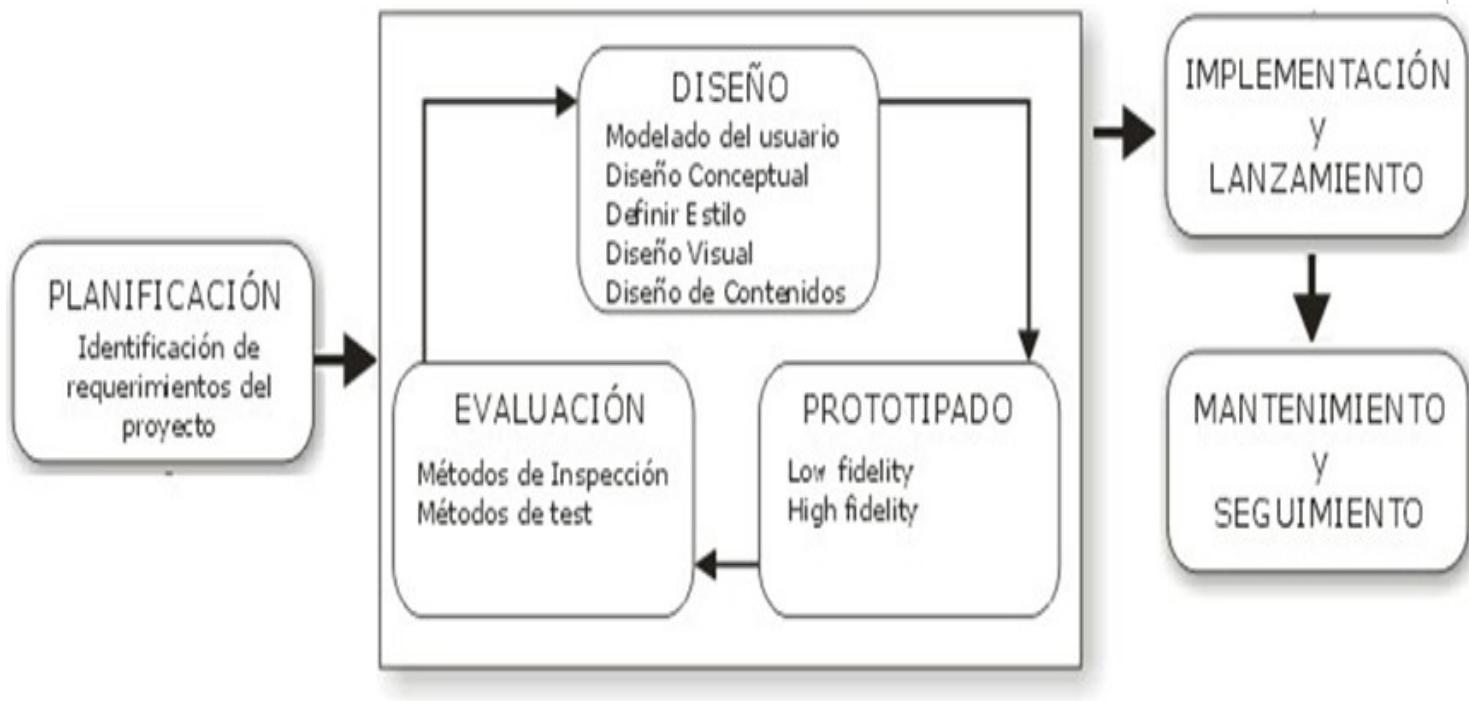
1.3 Prototipado

1.4 Evaluación

1.5 Implementación y lanzamiento

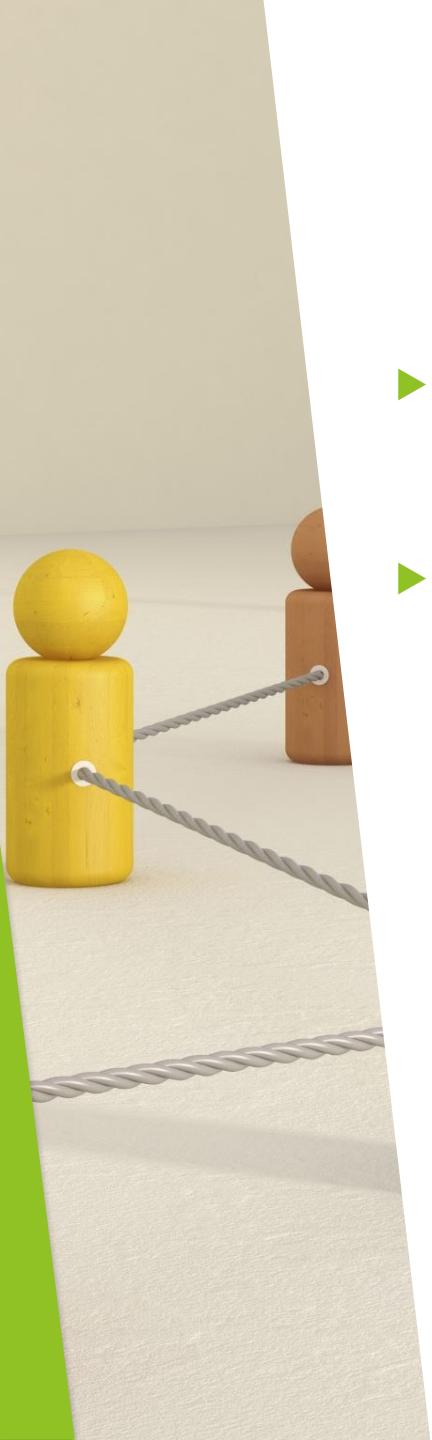
1.6 Mantenimiento y seguimiento

Las fases en el diseño de un sitio web desde su concepción hasta su explotación son las siguientes:



1.1 Planificación

- ▶ Se basa en la **recogida, análisis y ordenación de toda la información posible**, con el objetivo de tener una base sólida sobre la que poder tomar decisiones de diseño en las siguientes etapas del proceso.



1.2 Diseño

- ▶ Diseñar o rediseñar, **en base al conocimiento obtenido** en la etapa de planificación, y en las etapas de prototipado y evaluación.
- ▶ Dividido en varias subfases:
 - Modelado del usuario
 - Diseño conceptual
 - Diseño de interacción
 - Diseño visual
 - Definición de estilo
 - Diseño de contenidos

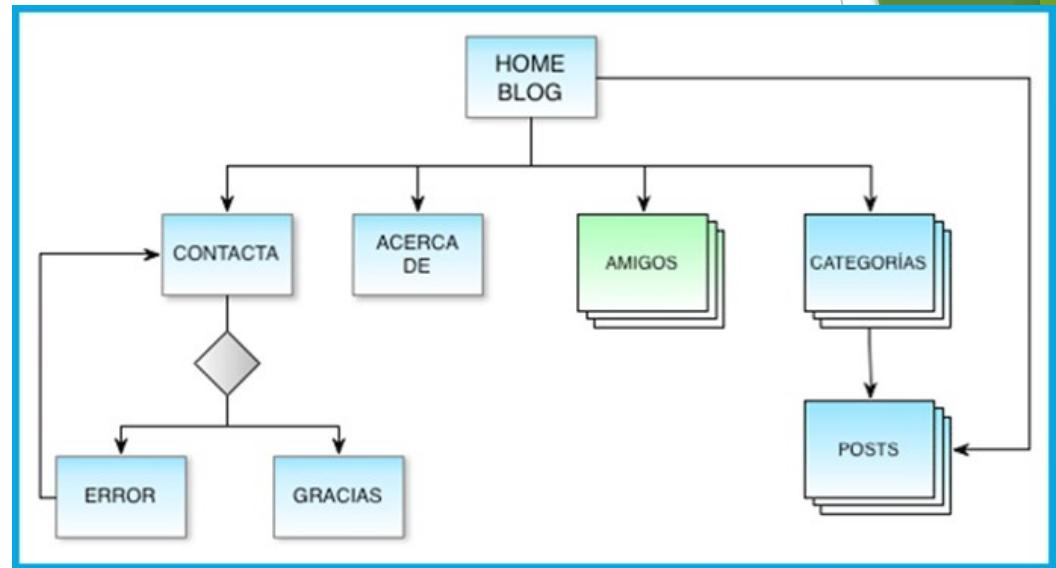
1.2.1

Modelado del usuario

- ▶ Definición de **arquetipos de usuarios** que representan patrones de conducta, objetivos y necesidades.
- ▶ Estos arquetipos, llamados "personas", son **descripciones de usuarios, a los que se les da una identidad inventada**: fotografía, nombre... pero con los atributos, características y necesidades del arquetipo basados en información real extraída de la audiencia objetiva del sitio web.
- ▶ Además, se deben definir "**escenarios**" sobre los que poder contextualizar la interacción persona-aplicación web.
- ▶ El diseñador suele imaginarse a sí mismo usando el sitio y por tanto suele ser incapaz de comprender por qué a alguien le puede resultar difícil, incómodo y hasta frustrante su uso.
- ▶ Estos arquetipos de usuarios conseguirán que el diseñador tenga en mente a un usuario 'real', con limitaciones, habilidades y necesidades reales.

1.2.2 Diseño conceptual

- ▶ Definición del **esquema de organización, funcionamiento y navegación del sitio**. No se especifica qué apariencia va a tener el sitio, sino que se centra en su arquitectura de información.



1.2.3 Diseño de interacción

- ▶ Definir el comportamiento interactivo del sitio web, es decir, qué **acciones se ofrecerán al usuario en cada momento, y cómo responderá la aplicación** a las acciones que realice.

1.2.4 Diseño visual

Se trata de la composición de cada tipo de página, aspecto y comportamiento de los elementos de interacción y presentación de elementos multimedia.

“Lo bonito” es percibido por el usuario automáticamente como más fácil de usar (aunque desde un punto de vista objetivo realmente no sea tan fácil de usar).



Ahora bien, **ofrecer un aspecto gráfico aparentemente tosco y poco cuidado puede aportar valor** en determinados contextos. La estética, al igual que la usabilidad, es relativa a sus usuarios y contextos de uso.

1.2.5

Definición de estilo

- ▶ Es importante mantener una **coherencia y estilo común** entre todas las páginas. Es útil elaborar una **guía de estilo** que sirva de documento referencia para todo el equipo de desarrollo.

1.2.6 Diseño de contenidos

► Hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

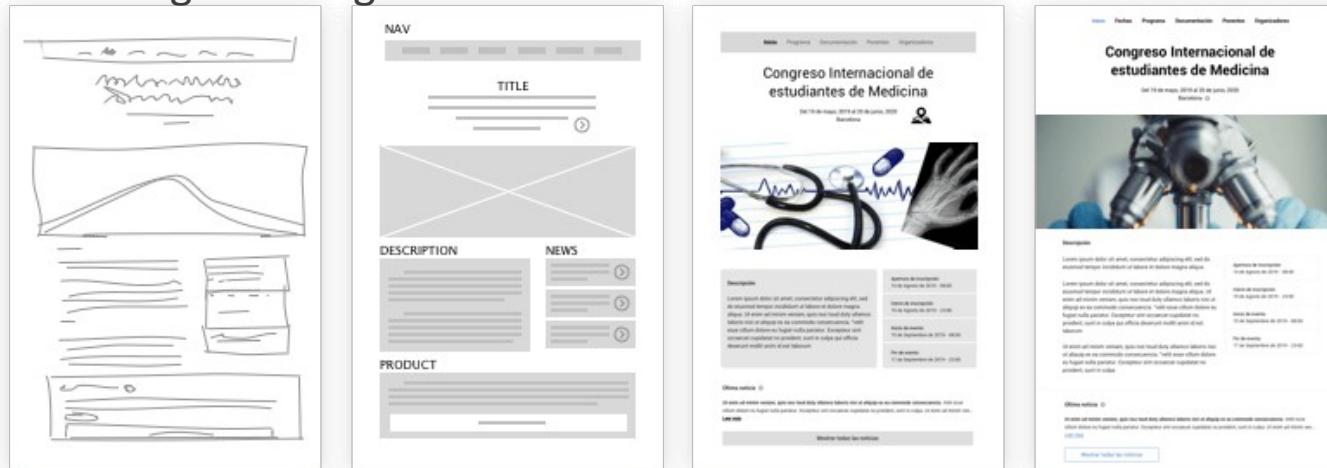
- Seguir una **estructura piramidal**: La parte más importante del mensaje debe ir al principio.
- **Evitar ser irrespetuoso**: Intentar no dañar sensibilidades culturales, sociales, políticas, religiosas, o de cualquier otro tipo.
- Permitir una **fácil exploración del contenido**: El lector en entornos Web, antes de empezar a leer, suele explorar visualmente el contenido para comprobar si le interesa. Usar los niveles de encabezado (h1, h2, h3, etc.), poner en relieve (negrita y/o distinto color) las partes fundamentales.
- **Un párrafo, una idea**: Cada párrafo es un objeto informativo. Se deben transmitir ideas, mensajes... evitando párrafos vacíos o varios mensajes en un mismo párrafo.
- **Ser conciso y preciso**: Al lector no le gusta leer en pantalla. Hay que intentar eliminar los textos superfluos. Las páginas web no son novelas.
- **Usar el vocabulario del usuario**: No se debe utilizar el vocabulario de la empresa o institución, sino el del usuario. Además, debe ser sencillo y fácilmente comprensible.
- **Tono familiar y cercano**: Así el lector prestará más atención. No hay que caer en la ordinariez.

1.2.6 Diseño de contenidos

- ▶ **ACTIVIDAD: Análisis de una web-Elementos de diseño.**

1.3 Prototipado

- ▶ Los prototipos web son dibujos o diseños de las diferentes páginas y secciones que van a componer un sitio web. Pueden ser muy detallados o poco detallados.
- ▶ Las diferentes fases del prototipado web son: **boceto (sketch)**, **esquema de página (wireframe)**, **maqueta (mockup)** y **prototipo (prototype)**. En inglés se conoce a este proceso como **SWMP**, tal y como se puede ver en la siguiente figura.



1.4 Evaluación

- ▶ A la hora de evaluar un sitio web no se nos debe olvidar comprobar dos aspectos importantes: qué la web sea usable y sea accesible.
- ▶ Podemos definir la **usabilidad** de una página web como el grado de facilidad de uso que tiene dicha web para ser visitada, recorrida y usada por sus usuarios. Una web es usable si es sencilla, intuitiva, agradable y segura.
- ▶ Diremos que una web será **accesible** si cualquier persona con algún tipo de discapacidad (visual, cognitiva, motora, etc) pueden hacer uso de ella.

1.5 Implementación y lanzamiento

- ▶ El desarrollo o implementación se podría definir como el punto en el que los desarrolladores maquetan el prototipo en versión web. Se trata del paso en el que se implementan las características y funciones internas de la página, o lo que es lo mismo, se crea la parte interna de la web, como son los sistemas de funcionamiento, contenidos, base de datos, etc...
- ▶ Para controlar la calidad de la implementación se pueden **utilizar validadores** automáticos de código, así como validadores para testar de forma semiautomática el cumplimiento de directrices de accesibilidad en el código.
- ▶ Es importante que se pruebe a fondo cada una de las páginas del sitio web publicado, asegurándose de que todos los enlaces funcionen correctamente, así como corroborando que la carga de la web se ejecuta correctamente en todos los diferentes dispositivos y navegadores que existen.
- ▶ Una vez se publique el sitio web en internet para el público, se debe realizar un monitoreo constante para evitar fallos técnicos y si es necesario realizar algún ajuste

1.6 Mantenimiento y seguimiento

- ▶ Un sitio web **no es una entidad estática**, sus contenidos y su audiencia cambian, y por lo tanto requiere de continuos rediseños y mejoras.
- ▶ Estos **rediseños deben ser muy sutiles**, pues, aunque estos cambios estén fundamentados en problemas de usabilidad descubiertos post-lanzamiento, los cambios pueden resultar dramáticos para los actuales usuarios que ya estaban acostumbrados y familiarizados con el actual diseño.