



Diseño de
Interfaces Web

TEMA 1 INTRODUCCIÓN

2º DAW - ISAAC SOLER FORES



¿Que es una interfaz?

01

Intermediario entre el ordenador/programa y el usuario/programa

02

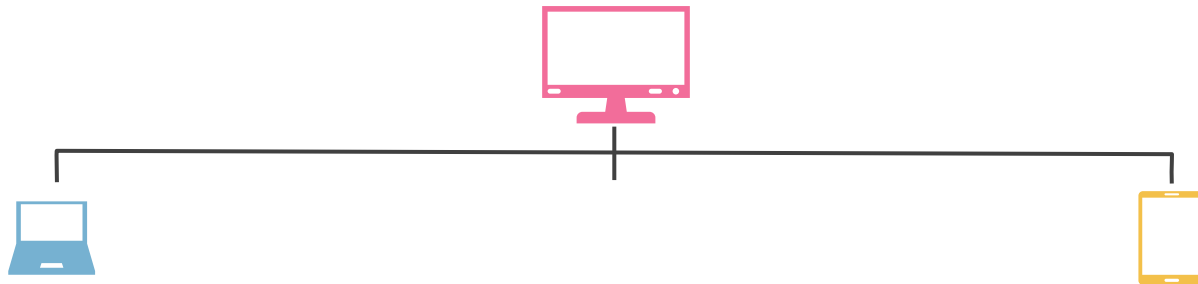
En este módulo nos centramos en el intermediario WEB/usuario



¿Que es una interfaz de usuario?

Es el punto de interacción entre el usuario y un sistema, ya sea una computadora, un dispositivo móvil, o cualquier otro tipo de sistema digital. A través de esta interfaz, los usuarios pueden comunicarse con el sistema para realizar diversas tareas, desde ejecutar programas hasta manipular datos o acceder a servicios.

Tipos de interfaces de usuario



Interfaces de línea de comandos (CLI)

Por ejemplo el shell de linux

Es un tipo de interfaz de usuario en la que la interacción con el sistema se realiza mediante comandos de texto. En lugar de utilizar una interfaz gráfica con botones e íconos, el usuario ingresa comandos directamente en una línea de texto para ejecutar programas, manipular archivos, configurar el sistema y realizar otras tareas

Interfaces Gráficas (GUI)

Es un tipo de interfaz que permite a los usuarios interactuar con un sistema informático a través de elementos gráficos en lugar de comandos de texto. Estos elementos gráficos incluyen ventanas, íconos, menús, botones y otros componentes visuales que facilitan la interacción de manera más intuitiva y accesible.

Presentation Designed

Ejemplo de GUI

Lo que estáis viendo





Algunos elementos que contienen una interfaz

01

Los ordenadores / Sistemas operativos

02

Los teléfonos móviles

03

Cajeros automáticos

04

Páginas WEB



¿Por qué son tan importantes?



PRACTICA 1

WEBS DISEÑADAS EXTREMADAMENTE MAL

Propiedades de las GUI

Accesibilidad

Intuitiva

Uso de metáforas

Fácil uso

Aprendizaje

Consistencia

**Ofrecer el control de
las interfaces**

Anticipación

Legibilidad

Autonomía

**Reducir carga de
memoria**

**Internacionalización
de la interfaz**


Valores iniciales

Ley de fitts



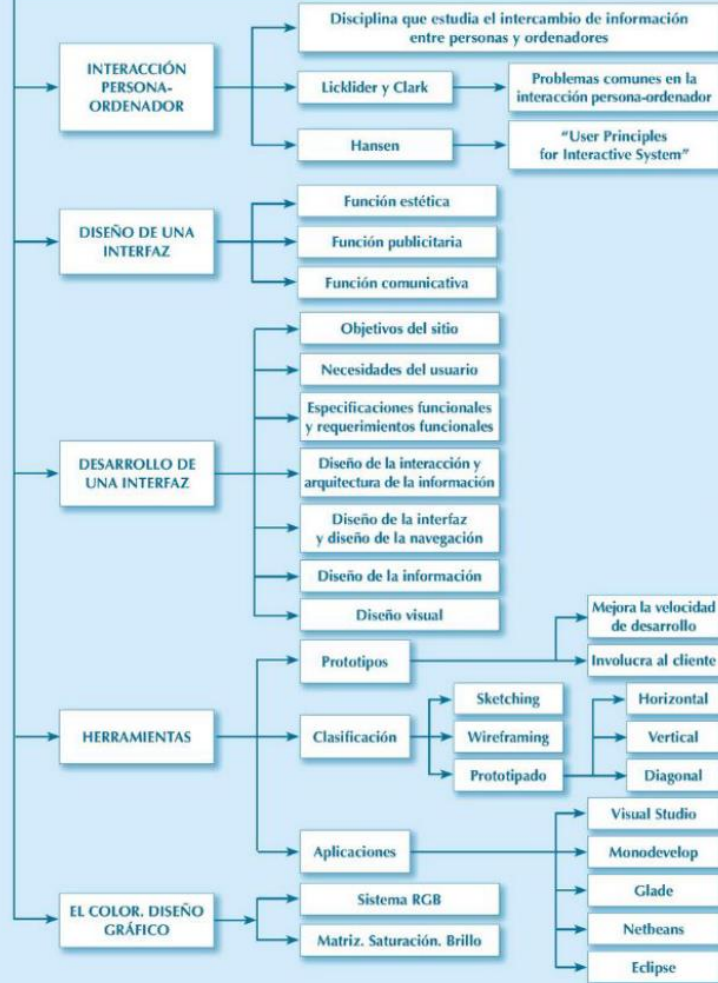
LEY FITTS

Es un principio fundamental en el diseño de interfaces gráficas de usuario (GUI) que describe la relación entre la distancia a un objetivo y el tamaño del objetivo en la facilidad con que un usuario puede seleccionarlo. Básicamente, la ley establece que cuanto más cerca y más grande sea un objetivo interactivo, más fácil y rápido será para un usuario hacer clic en él. Esta ley se utiliza para optimizar la disposición de los elementos interactivos en una interfaz, mejorando la usabilidad y eficiencia.





INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES Y APLICACIONES PARA EL DISEÑO



A decorative vertical bar on the left side of the slide, composed of numerous overlapping circles of various sizes and colors, including blue, yellow, orange, pink, and green.

Interacción persona-ordenador

<https://desarrolloweb.com/articulos/1758.php> persona-ordenador: Licklider & Clark 1962



Interacción persona-ordenador: Licklider & Clark 1962

01

Compartir el tiempo de uso de ordenadores entre varios usuarios

02

Un sistema de I/O para la comunicación mediante datos simbólicos y gráficos

03

Un sistema interactivo de proceso de las iteraciones en tiempo real

04

Sistemas para el almacenamiento masivo de información que permita su rápida recuperación

05

Sistemas que faciliten la cooperación entre personas en el diseño y programación de grandes sistemas



Interacción persona-ordenador: Licklider & Clark 1962

06

Reconocimiento de la voz, de la escritura manual impresa e introducción de datos por entrada manual directa

07

Comprensión del lenguaje natural

08

Reconocimiento de la voz de varios usuarios del ordenador

09

Descubrimiento, desarrollo y simplificación de una teoría de algoritmos

10

Programación heurística o a través de principios generales



¿Cuáles están resueltos?

Hansen 1971

Principios para el diseño de sistemas interactivos

1

Conocer al usuario

2

Minimizar la memorización, sustituyendo la entrada de datos por la selección de ítems, usando nombres en lugar de números, asegurándose un comportamiento predecible y proveyendo acceso rápido a información práctica del sistema

3

Optimizar las operaciones mediante la rápida ejecución de operaciones comunes, la consistencia de la interfaz y organizando y reorganizando la estructura de la información basándose en la observación del uso del sistema

4

Facilitar buenos mensajes de error, crear diseños que eviten los errores más comunes, haciendo posible deshacer acciones realizadas y garantizar la integridad del sistema en caso de un fallo de software o hardware



Diseño de una interfaz. Diseño gráfico.

01

Función estética

02

Función publicitaria.

03

Función comunicativa.

Jerarquía de diseño de una interfaz



Fases de desarrollo:

1. Objetivos
2. Requerimientos funcionales
3. Diseño de la interfaz
 - Interacción
 - Interfaz
 - Navegación
 - Visual
4. Revisión y pruebas



Pruebas

01

Tiempo de respuesta del sistema: duración y variabilidad (ley de Fitts)

02

Servicios de ayuda al usuario: integradas y complementarias

03

Etiquetado de órdenes: correcto diseño de la nomenclatura asociada a cada acción

04

¿Se ajusta al diseño gráfico original?

Herramientas de Prototipos

SKETCHING

Cualquier herramienta de dibujo

<https://www.sketch.com/>

WIREFRAMING

Boceto

<https://zapier.com/blog/best-wireframe-tools/>

PROTOTIPADO

Diferentes herramientas de prototipado

<https://www.practicalecommerce.com/10-Prototyping-Tools-to-Create-Web-and-Mobile-Apps>

VERTICAL



HORIZONTAL

DIAGONAL



Aplicaciones para el desarrollo de interfaces

01

Identificar los elementos que forman parte de cada una de las pantallas

02

Distribuir los elementos para que no exista saturación pero se proporcione información

03

Organización de la jerarquía de elementos, orden y disposición

04

Extensión adecuada del diseño para aprovechar el espacio

05

Patrones de diseño para estandarizar



Aplicaciones para el desarrollo de interfaces

06

Aspectos técnicos de usabilidad y accesibilidad

Problemas

01

Aspecto, no funcionalidad

02

El prototipo se emplea como la versión definitiva

03

Repetimos trabajo



PRACTICA 2

DISEÑA UN BOCETO DE UNA APLICACIÓN



COLOR

En términos físicos, el color es una propiedad de la luz y de los objetos que reflejan o emiten la luz. Cuando la luz blanca (que contiene todas las longitudes de onda del espectro visible) incide sobre un objeto, algunas de esas longitudes de onda son absorbidas por el objeto y otras son reflejadas. El color que vemos es el resultado de las longitudes de onda que son reflejadas hacia nuestros ojos.



Propiedades de los colores

TONO

(Hue en inglés) es la propiedad que precisamente hace que los colores sean distintos: verde, azul, amarillo...

SATURACIÓN

(Saturation) la intensidad o pureza de un color, y varía según la cantidad de luz que tenga

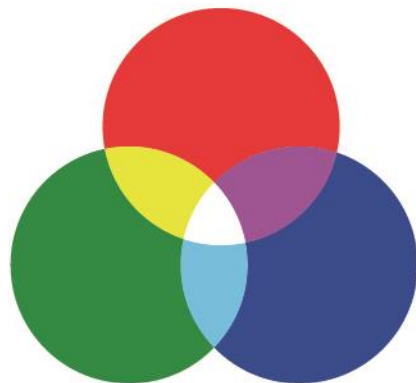
LUMINOSIDAD

(Brightness) es la cantidad de luz que refleja un color, es decir, cómo es de oscuro o de claro



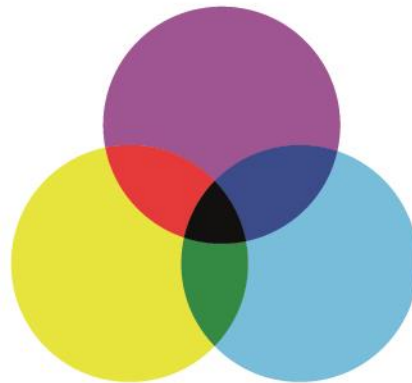
COLORES PRIMARIOS

Todos los colores se obtienen a partir de los colores primarios. Estos pueden clasificarse principalmente de dos formas



Colores Luz

RGB



Colores Pigmento

CMYK





COLORES PRIMARIOS

Colores primarios Luz

son aquellos que se generan a partir de la combinación de haces de luz de diferentes longitudes de onda. Los colores luz se perciben directamente a través de fuentes luminosas como pantallas, proyectores y luces LED

Colores primarios pigmento

son aquellos que se producen mediante la mezcla de sustancias colorantes conocidas como pigmentos. los colores pigmento resultan de la absorción y reflexión de la luz en superficies pintadas o teñidas

COLORES ACROMÁTICOS

Dentro de este grupo estarían el blanco, el negro y el gris, en toda su escala



COLORES CÁLIDOS

Se consideran colores cálidos aquellos que van del morado al amarillo



COLORES FRÍOS

Se consideran colores fríos aquellos que van del azul al verde





PRACTICA 3

COLORES