

Diseño de Interfaces Web

Inicio

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

¿Qué es?

Intercambio de información entre personas y ordenadores de forma EFICIENTE y que incremente la SATISFACCIÓN del usuario.

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

Lista 10 problemas más comunes en la interacción persona-ordenador que deben ser resueltos (Licklider y Clark | 1962)

1. Compartir el tiempo de uso de los equipos entre muchos usuarios.
2. Sistema de e/s de comunicación a través de datos simbólicos/gráficos.
3. Sistema interactivo de proceso de las operaciones en tiempo real.
4. Almacenamiento masivo de rápido acceso.
5. Facilitar cooperación entre personas durante el diseño y programación.

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

Lista 10 problemas más comunes en la interacción persona-ordenador que deben ser resueltos (Licklider y Clark | 1962)

6. Reconocimiento por voz, escritura manual impresa y escritura manual directa.
7. Comprensión del lenguaje natural (sintaxis y semántica).
8. Reconocimiento de voz de varios usuarios.
9. Desarrollo de una teoría de algoritmos.
10. Programación heurística o a través de principios generales (experiencia previa).

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

Primera enumeración de principios para el diseño de sistemas con interacción (Hansen | 1971)

1. Conocer al usuario.
2. Minimizar la necesidad de memoria. Para ello es mejor que el usuario seleccione en lugar de que introduzca datos, nombres mejor que números, así como acceso rápido a la información.
3. Optimizar las operaciones para una carga rápida y disposición de los elementos según la observación del uso del sistema.
4. Facilitar buenos mensajes de error y crear diseños que minimicen errores comunes. Permitir deshacer acciones y garantizar la integridad del sistema en todo caso.

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR

Ejercicio 1

¿Qué soluciones se podrían dar a la lista de 10 problemas presentado por Licklider y Clark?

DISEÑO GRÁFICO

¿Qué entiendes por diseño gráfico y su aplicación Web?

DISEÑO GRÁFICO

Se trata de llevar a cabo comunicaciones visuales efectivas mediante elementos propios de una Página Web.

Las funciones del diseño Web son:

- ☐ Estéticas.
- ☐ Publicitarias.
- ☐ Comunicativas.

DISEÑO GRÁFICO

Se definen cuatro grupos de elementos de diseño de interfaces:

- ☐ Conceptuales.
- ☐ Visuales.
- ☐ Elementos de relación.
- ☐ Prácticos.

DISEÑO GRÁFICO

¿Qué es una interfaz Web?

DISEÑO GRÁFICO

Una interfaz Web es el conjunto de elementos gráficos y el diseño de su distribución que permiten una mejor presentación de la imagen del Sitio Web, así como una navegación eficiente por ella.

DISEÑO GRÁFICO

Ejercicio 2

Buscad una página Web que os llame la atención, bien porque os parezca con un buen diseño o todo lo contrario, y la comentaremos entre todos.

Si no se os ocurre nada a priori, buscad en Google alguna temática y abrid los primeros resultados.

DISEÑO GRÁFICO

Fases a tener en cuenta en un diseño Web

DISEÑO VISUAL	
DISEÑO DE LA INFORMACIÓN	
DISEÑO DE LA INTERFAZ	DISEÑO DE LA NAVEGACIÓN
DISEÑO DE LA INTERACCIÓN	ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN
ESPECIFICACIONES FUNCIONALES	REQUERIMIENTOS FUNCIONALES
NECESIDADES DEL USUARIO	
OBJETIVOS DEL SITIO WEB	

APLICACIONES

El primer paso en la planificación de una Web es el desarrollo de un **prototipo**.

Con esta primera maqueta se pretende:

1. Incrementar la velocidad de desarrollo del sitio.
2. Hacer partícipe al cliente desde el principio.

APLICACIONES

Prototipos

El prototipo es una maqueta de un diseño que permite tanto al desarrollador como al cliente, hacerse una idea inicial de cómo será el producto final.

Permite:

- ☐ Ver resultados finales o cercanos a ello.
- ☐ Comprobar alguna funcionalidad.
- ☐ Realizar pruebas de usabilidad.
- ☐ Ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero ante posibles cambios (más que probable).

APLICACIONES

Prototipos

Existen diferentes tipos de prototipos:

- ☐ Sketching.
- ☐ Wireframing.
- ☐ Prototipado.

APLICACIONES

Prototipos

Sketching

Es el dibujo de toda la Página Web (procesos y relaciones entre pantallas) en un papel.

Se realiza en la fase inicial del proyecto.

Se busca la jerarquía de los contenidos.
No se presta atención al diseño.

APLICACIONES

Prototipos

Ejercicio 3

Piensa en tu proyecto Web para la asignatura. En este primer paso, realiza un sketching sobre tu aplicación Web.

APLICACIONES

Prototipos

Wireframing

Dibujo con más detalles que el sketching de las pantallas, esbozos de contenidos, disposición de los elementos e interacción posible entre estos.

Puede ser en papel o mediante alguna herramienta.

Lo más importante es la organización de los contenidos. Se parte del paso previo.

APLICACIONES

Prototipos

Prototipado

Diseño y ejecución de la interacción entre pantallas de todos los procesos en un medio digital (empleando alguna herramienta para ello).

Es el paso final puesto que evalúa diseño, organización, funcionamiento e interacción.

Sirve para hacer las primeras pruebas de usuario antes de su desarrollo completo.

APLICACIONES

Prototipos

Prototipado

Tipos de prototipos según su funcionalidad:

- ☐ Horizontal. Se tratan muchas funcionalidades con poco detalles (primeras etapas del diseño).
- ☐ Vertical. Se tratan pocas funcionalidades con mucho nivel de detalle.
- ☐ Diagonal. Se presenta hasta cierto nivel del modelo horizontal y a partir de este, se detalla siguiendo el modelo vertical.

APLICACIONES

El diseño del prototipo, independientemente de la fase en la que nos encontremos, debe basarse en los siguientes aspectos:

- ☐ Identificación de elementos que constituyen cada página.
- ☐ Distribución de los elementos de la interfaz. Sin saturar pero suficientes para dar la interacción adecuada.
- ☐ Organización de la jerarquía de elementos: orden y disposición.
- ☐ Extensión del diseño para aprovechar espacios según dispositivo.
- ☐ Selección de patrones de diseño Web para estandarizar el diseño de interfaces.
- ☐ Valoración de aspectos técnicos: usabilidad y accesibilidad.

APLICACIONES

Existen dos áreas bien diferenciadas en una interfaz gráfica:

- ❑ **Wireframes.** Bloques de contenidos particulares que varían de una página a otra.
- ❑ **Layouts** genéricos. Bloques comunes que se reutilizan en todas o gran parte de páginas. Ejemplo de ello son: cabecera, pie, menú, logo, etc.

APLICACIONES

Wireframe

El primer paso para diseñar una Web es crear un esquema con las partes principales del Sitio.

Se construirá por tanto un wireframe o esqueleto del sitio.

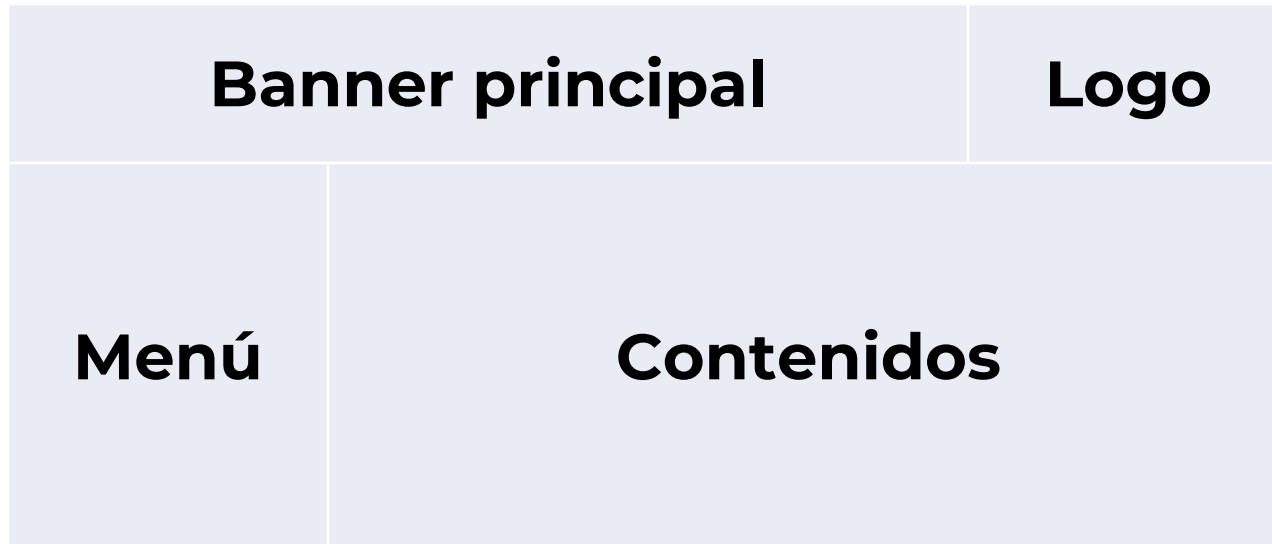
No lleva elementos del diseño final y suelen realizarse en b/n o escala de grises.

Solo nos centraremos en la arquitectura de contenidos, no en el diseño.

APLICACIONES

Wireframe

Ejemplo de Wireframe



APLICACIONES

Wireframe

Dentro del prototipado, existen herramientas para realizar prototipos con interacción de elementos.

Gracias a estos prototipos, se puede conseguir un acercamiento más real al producto final con la aprobación del cliente y antes de iniciar el desarrollo de la Web.

Ejemplo: www.invisionapp.com

APLICACIONES

Wireframe

Otras herramientas para la creación de wireframes:

- ☐ **www.protoshare.com**
- ☐ **iplotz.com**
- ☐ **pencil.evolus.vn**
- ☐ **wireframe.cc**
- ☐ **www.mockflow.com**

APLICACIONES

Wireframe

Ejercicio 4

Realiza un pequeño wireframe para una Tienda Online de Zapatos.

APLICACIONES

Gestores de contenidos o CMS

Los gestores de contenidos permiten la utilización de plantillas o temas predefinidos para un Sitio Web.

Esto implica partir de un diseño preestablecido sin contenidos (“lorem ipsum”) que facilita y agiliza los pasos del diseño de interfaz de una Web.

Los CMS pueden ser de licencia libre o propietarios. En el segundo caso, habrá que pagar una licencia para su uso.

APLICACIONES

Gestores de contenidos o CMS

Aunque el CMS sea de licencia libre, es muy probable que gran parte de las plantillas sean de pago.

La mayor parte de CMS están desarrollados con HTML/CSS/JavaScript para el lado del cliente, y PHP con MySQL desde el lado del servidor y base de datos.

APLICACIONES

Gestores de contenidos o CMS

Algunos CMS son:

- ☐ **es.wordpress.org**
- ☐ **www.joomla.org**
- ☐ **www.drupal.org**
- ☐ **www.liferay.com/es/**
- ☐ **typo3.org**
- ☐ **craftcms.com**

PASOS DEL DISEÑO WEB

¿Qué hay que tener en cuenta para el diseño de una página Web?

1. Definir los elementos necesarios. **Propósito.**
2. Concretar hasta dónde se va a llegar con la página. **Requisitos.**
3. Seleccionar los patrones de diseño Web.
Wireframing.
4. Identificar aspectos técnicos de usabilidad y accesibilidad. **Prototipo.**

PASOS DEL DISEÑO WEB

Jerarquía visual

La jerarquía visual es la disposición de los elementos y su importancia desde el punto de vista de prioridad en la comunicación y recepción del visitante.

Los elementos se deben colocar de izquierda a derecha, y de arriba abajo, según mayor a menor **IMPORTANCIA**.

PASOS DEL DISEÑO WEB

A tener en cuenta

1. Temática y alcance del Sitio Web.
2. Cliente.
3. Usuarios finales.
4. Presupuesto del cliente.
5. Planificación de los trabajos y tiempos.
6. Especificaciones técnicas.
7. Diseño final acorde a la identidad corporativa del cliente. Es importante diseño con personalidad y atractivo.



CEU

*Centro de Estudios
Profesionales*

Fundación San Pablo Andalucía