



UD 1.1_ INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

1. INTERFACES WEB.....	2
2. DISEÑO DE UNA INTERFAZ WEB OBJETIVOS.....	2
3. CARACTERÍSTICAS: USABLE, VISUAL, EDUCATIVA Y ACTUALIZADA.....	2
4. COMPONENTES DE UNA INTERFAZ WEB.....	3
1. Zona de navegación.....	4
2. Zona de contenido e interacción.....	5
5. MAQUETACIÓN WEB.....	5
1. Elementos de ordenación:.....	6
2. Mapa de navegación.....	6
6. DETECCIÓN DE PATRONES.....	8
7. EL COLOR.....	9
8. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB.....	10

1. INTERFACES WEB

Hoy en día, la mayor parte de los sistemas informáticos son sistemas interactivos y su éxito o fracaso depende, en gran medida, de la interfaz persona-ordenador. Por este motivo la interfaz tiene que estar diseñada pensando en las necesidades del usuario.

2. DISEÑO DE UNA INTERFAZ WEB OBJETIVOS

Una interfaz Web es un sistema gráfico que permite acceder a los usuarios a los contenidos de la Web, mediante el uso de elementos gráficos, los cuales son conocidos por la mayor parte de los usuarios que acceden a nuestra página.

Para que un diseño Web sea efectivo debemos diseñar una interfaz que cubra todos nuestros objetivos. Este diseño debe lograr que los usuarios de nuestro sitio puedan acceder con facilidad a sus contenidos, puedan interactuar con eficacia con todos sus componentes y, se sientan cómodos haciéndolo.

Para conseguir dicho objetivo deberemos tener en cuenta varias cosas:

- **La paciencia de las personas no es ilimitada.** Cuando una persona busca una información y, entra en una página después de haber realizado una búsqueda, no permanecerá mucho tiempo en ella si no encuentra rápidamente lo que busca.
- **El gusto**, considerado como una cuestión de preferencias personales en materia de estética, varía mucho de unas personas a otras, pero no debemos olvidar que, un diseño cuidadoso, una interfaz agradable y, un empleo coherente de los elementos gráficos, nunca nos hará perder visitantes.
- **Los enlaces que no funcionan**, o que sencillamente no conducen a la información que prometían, **provocan en el usuario una sensación de rechazo**, con la consiguiente pérdida de confianza en nuestra página, pudiendo llegar, incluso a la determinación de no visitarla de nuevo.

3. CARACTERÍSTICAS: USABLE, VISUAL, EDUCATIVA Y ACTUALIZADA

Cuando diseñamos un sitio Web debemos tener en cuenta muchos detalles:

- Cómo se sienten y cómo perciben los seres humanos. No es lo mismo diseñar un sitio Web orientado a personas de la tercera edad, con limitaciones de visión y/o audición que si el sitio Web está dirigido al público infantil.
- Tenemos que tener en cuenta cómo son los procesos de nuestra mente: cómo aprendemos, cómo recordamos y cómo procesamos la información.



A la hora de diseñar nuestro sitio web es importante determinar qué características son deseables y cuáles son imprescindibles.

¿**Por qué es importante que una página sea usable?**?. Porque la facilidad de uso está relacionada directamente con la eficiencia. Si la página es usable, el usuario no dudará al tomar decisiones sobre lo que tiene que hacer y podrá efectuar un mayor número de operaciones en menos tiempo.

¿**Qué significa que una página sea visual?**?. Un sitio Web tiene la característica de ser visual cuando los elementos gráficos empleados **están orientados conseguir los objetivos del sitio y no se han empleado como elemento decorativo**. Por ejemplo, si diseñamos una Web con el tema de la madera y empleamos colores tostados, no sería muy coherente visualmente utilizar el color fucsia en un formulario de pedidos de árboles.

Una interfaz es **educativa** cuando es fácil de aprender por el usuario. La facilidad de aprendizaje es una medida de la cantidad de tiempo que necesita el usuario para conocer la interfaz a través de su uso y, también es una medida de la cantidad de tiempo que el usuario retiene ese conocimiento sin necesidad de usar la interfaz.

Por otro lado, si no se quiere perder popularidad entre sus visitantes habituales, es conveniente ofrecer periódicamente nuevos contenidos que le puedan interesar. Es importante actualizar periódicamente nuestro sitio Web.

4. COMPONENTES DE UNA INTERFAZ WEB

Son muchos los elementos de los que puede estar compuesta una interfaz Web. El número de elementos empleados dependerá del objetivo del sitio. Así, un portal de noticias, o un portal de un organismo público seguramente utilizará un mayor número de elementos que una página Web de un restaurante o una página personal. Los más destacados son:

- **Elementos de identificación:** Son aquellos que identifican plenamente al sitio Web. El usuario, a la vista de estos elementos, debe saber a quién pertenece el sitio Web.
- **Elementos de Navegación:** Son aquellos que están presentes en cada una de las pantallas de un sitio Web. Permiten al usuario moverse por las diferentes secciones del sitio y retornar de nuevo a la protada. Estos elementos deben ser lo suficientemente intuitivos para que el usuario sepa lo que hay que hacer para acceder a un contenido en concreto.
- **Elementos de contenidos:** Son las zonas en las que se muestra la información relevante de cada una de las páginas web que componen el sitio. Dentro de la zona de contenidos se debe distinguir la zona de **Título del Contenido** y la zona del **Contenido** propiamente dicho.
- **Elementos de interacción:** Son las zonas del sitio Web en las que se ofrece la realización de acciones a los usuarios.



Esta portada cumple con las características de ser usable, visual, educativa y actualizada y contiene elementos de identificación, navegación e interacción.



1. Zona de navegación

Si queremos que nuestra página sea usable, el usuario debe conseguir navegar por la página sin perderse y sin tener la sensación de perderse. Para conseguirlo, el sistema de navegación debería constar de una serie de elementos:

- Elementos de regreso a la portada
- Menú de secciones y/o áreas de interés
- Información sobre la ubicación del usuario dentro del sitio Web

Es importante para el usuario tener algún elemento que le permita volver al principio sin necesidad de utilizar la herramienta “ir hacia atrás o regresar” del navegador. Este problema suele resolverse empleando un enlace en el logotipo de la empresa que se sitúa normalmente en parte superior izquierda de cada una de las páginas que componen el sitio web.



El menú de secciones y/o áreas de interés es una zona de la interfaz en la que se detallan las secciones y/o áreas en las que está dividida la información contenida en el sitio Web. Debe ser fácilmente localizable. Se suele ubicar en la parte superior de cada página, debajo del logotipo. Es importante que estas secciones y áreas estén bien identificadas mediante un texto descriptivo y/o una imagen representativa. También es importante que mantenga la misma posición en todas las páginas del sitio.

No debemos olvidar que, cuando el sitio Web es de gran tamaño, con muchas secciones y subsecciones, es de gran importancia que el usuario sepa en todo momento el lugar donde se encuentra dentro del sitio.

2. Zona de contenido e interacción

De nada sirve que nuestro sitio Web tenga una portada espectacular, llena de enlaces que prometen ser interesantes y, cuando el usuario llega a su destino, se encuentre con unos contenidos pobres que sólo le causan decepción.

El contenido es la parte esencial de una página Web. Es importante que los contenidos estén expresados en un lenguaje claro y conciso, presentados en un formato agradable y de fácil lectura. Además, si el sitio Web está formado por muchas páginas, el contenido debe situarse siempre en la misma ubicación. También es importante evitar que el usuario tenga que hacer grandes desplazamientos durante la lectura de los contenidos.

Cuando un usuario elige el idioma en el que desea ver el sitio, cuando realiza una búsqueda de información rellenoando un formulario de búsqueda, cuando manda una opinión o cuando firma un libro de visitas introduciendo sus datos, todos los elementos del sitio necesario para realizar este tipo de operaciones forman parte de la **zona de interacción**.

Los elementos que permiten la interacción son muy variados y cada uno de ellos cumple una función concreta.

- Botón
- Áreas de texto
- Botones de opción
- Casillas de verificación

5. MAQUETACIÓN WEB

Cuando comenzamos un proyecto Web debemos pensar en el sitio Web como una obra arquitectónica y por lo tanto, debemos realizar una maqueta del sitio web.

A la hora de realizar la maquetación Web, deberemos pensar previamente:

- Cuáles son los elementos que va a contener cada una de nuestras páginas.
- Cómo irán colocados cada uno de esos elementos dentro de las páginas teniendo en cuenta siempre el espacio disponible, es decir, la ventana del navegador.

Para diseñar un sitio web, debemos comenzar por hacer una distribución de los grandes bloques de elementos de información. Es importante tener en cuenta, que se debe ser consistente en el diseño de todas las páginas del sitio. Todas ellas deben mantener una misma estructura.

1. Elementos de ordenación:

Cuando diseñamos un sitio Web debemos ser consistentes en la distribución de los grandes bloques en todas las páginas del sitio y debemos tener en cuenta el espacio disponible en la ventana del navegador.

- **El bloque de Encabezado** está situado siempre en la parte superior de cualquier página. Suele contener además de los elementos identificativos del sitio Web: el logotipo, el nombre de la empresa, elementos de acción que permiten cambiar el idioma de lectura, realizar búsquedas, e incluso, si el sitio es muy grande, puede contener elementos de navegación que permanecen a la vista en todas las páginas del sitio. **El bloque de Encabezado** se repite en todas las páginas de un sitio Web y debe permanecer visible en todas ellas siempre que sea posible y la complejidad del sitio nos lo permita.
- **El bloque de Navegación** es donde se coloca el sistema de navegación
- **El bloque de Contenido** es aquel en el que se muestran los contenidos. Los contenidos representan la meta del usuario y la razón por la que visita nuestro sitio Web por lo que debemos prestar mucha atención al diseño de este bloque. Debemos reservar una zona lo suficientemente grande para que el usuario pueda leer los contenidos cómodamente, sin necesidad de realizar grandes desplazamientos. Hay que evitar que el usuario tenga que realizar desplazamientos horizontales para leer el final de cada línea.
- **El bloque de Pie de página** está situado al final de la página y, al igual que el encabezado, se repite en todas las páginas del sitio. Normalmente se emplea el pie como zona de navegación complementaria a la zona superior situada en el encabezado. Además, se colocan algunos enlaces nuevos como los enlaces a la información relativa a los derechos de autor, privacidad e información legal.

2. Mapa de navegación

Cuando un sitio Web es muy grande y complejo, es conveniente tener un mapa del sitio que ayude a los usuarios a encontrar lo que buscan. El mapa del sitio proporciona a los visitantes un lugar donde buscar de forma sencilla los contenidos que le interesan si es que no los ha encontrado ya en la



página principal. La obligación de crear un mapa del sitio es directamente proporcional a la complejidad y extensión de nuestro sitio.

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:

- **La estructura lineal** es adecuada en aquellos sitios compuestos por páginas donde la lectura de las mismas es secuencial. Su estructura es similar a la de un libro donde avanzas 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.
- **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 porque navegar de una sección a otra.
- **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.

6. DETECCIÓN DE PATRONES

Un Patrón de Diseño es una solución a un problema concreto que se puede usar repetidamente en problemas similares haciendo pequeñas variaciones. Podemos distinguir dos tipos de patrones:

- Patrones de Diseño de Software, orientados a la funcionalidad.
- Patrones de Diseño de Interacción, orientados a la usabilidad.

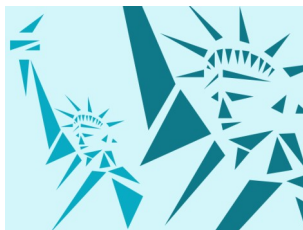
La finalidad de las personas que diseñan de interfaces Web debe ser la de desarrollar unos diseños centrados en la usabilidad, la eficiencia, la eficacia y la satisfacción del usuario. Para lograrlo, puede apoyarse en los **principios de la Gestalt** como principios de organización de elementos dentro de la interfaz y aplicarlos en la creación de los patrones de Diseño.

- **Principios de proximidad y de semejanza.**
 - **Principio de proximidad:** Nuestra mente tiende a agrupar los elementos en función de la distancia que hay entre ellos.





- **Principio de semejanza:** Nuestra mente tiende a agrupar aquellos elementos que son similares en su aspecto visual: forma, color, tamaño etc.



- **Principio de simetría y de continuidad**

- **Principio de simetría:** Nuestra mente tiende a percibir como un único elemento aquellos que están dispuestos simétricamente.



- **Principio de continuidad:** Nuestra mente tiende a percibir los elementos continuos aunque estén interrumpidos entre sí.



- **Principio de cierre y de área o tamaño relativo**

- **Principio de cierre:** Nuestra mente tiende a percibir figuras completas o cerradas a partir de contornos, incluso aunque estos estén incompletos.



- **Principio de área o tamaño relativo:** Nuestra mente tiende a percibir como objeto más pequeño de dos objetos que se superpone, percibiendo el objeto de mayor tamaño como fondo.

- **Principio de figura-fondo:** Nuestra mente tiende a percibir ciertos elementos como figuras con forma y borde, destacándolos del resto de los objetos que los envuelven (fondo)



7. EL COLOR

El color es un aspecto esencial en el diseño Web. Una elección inadecuada de los colores puede ser motivo de la pérdida de visitantes de un sitio Web. ¿Qué deberías tener en cuenta a la hora de elegir un color?

Ten en cuenta que una misma página se puede ver de distinta forma según la plataforma, sistema operativo, navegador y monitor empleados.

Los colores están relacionados entre sí. La rueda de color formada por 12 colores es una herramienta gráfica importante para crear combinaciones cromáticas y que nos permite hacer distintas clasificaciones de los colores:

- **Colores primarios, secundarios y terciarios.**
 - Hay tres colores **primarios**: rojo, amarillo y azul, que están dispuestos en la rueda formando un triángulo equilátero.
 - En el lado de la rueda opuesto a cada uno de los colores primarios se sitúan los tres colores **secundarios**: verde, púrpura y naranja. Cada uno de los colores secundarios se consigue con la mezcla de sus dos colores primarios adyacentes.
 - Por último, están los seis colores **terciarios** que son los que se consiguen con la mezcla del color primario y del color secundario adyacente al mismo.
- **Colores fríos y colores cálidos.**
 - Son colores fríos todos los colores situados en la rueda de color entre el amarillo-verdoso y el púrpura.
 - Son colores cálidos, todos los colores situados en la rueda de color entre el rojo-púrpura y el amarillo.
- **Colores complementarios, análogos y monocromáticos.**
 - Los colores complementarios son los colores que están en lados opuestos de la rueda de color. Se utilizan para crear contraste.
 - Los colores análogos son los colores que se encuentran juntos en la rueda de color. Se suelen usar para crear la armonía del color.
 - Los colores monocromáticos son todos los tonos y matices de un mismo color.

Consejos a la hora de utilizar colores en el diseño de tu sitio web:

- Si vas a emplear los colores como sistema de codificación, es decir, para que el usuario haga una distinción de la finalidad de los elementos según su color, debes asegurarte de que sea fácil de comprender.
- Ser consistentes en el uso de los colores. Usar un color siempre para lo mismo.
- No excederse en el uso de colores distintos
- Utilizar combinaciones de colores que transmitan armonía
- Utilizar correctamente el contraste de colores para destacar las partes relevantes del sitio
- Tener en cuenta la psicología del color.

8. GENERACIÓN DE DOCUMENTOS Y SITIOS WEB

Cuando nos enfrentamos a nuevo proyecto Web debemos tener muy claro que es tan importante el resultado final, visible para el usuario, como todo el trabajo previo de diseño y toda la documentación que habrá que realizar durante el proceso

Como en cualquier proyecto de software, el proceso de generación de un sitio Web pasa por unas fases. Estas fases, que pueden ser más o menos complejas dependiendo de la envergadura del sitio, son:

- **Análisis.** En esta fase, después de recabar la información necesaria, establecemos los requisitos que deberá cumplir el sitio Web, su sistema de navegación y su funcionalidad, y se eligen las herramientas necesarias y los lenguajes con los que será implementado el sitio Web. También establecemos unas pautas que todos los miembros del equipo de diseño deberán tener en cuenta durante la generación del sitio y durante su mantenimiento. Estas pautas incluyen: tipografía, colores, iconografía, distribución de los elementos, etcétera.
- **Desarrollo.** En esta fase, se emplean las herramientas y lenguajes seleccionados en la fase anterior y se implementa el sitio Web atendiendo a las pautas establecidas en la fase anterior.
- **Pruebas y Depuración.** En esta fase, que se debe ir realizando de forma paralela a la fase de desarrollo, se comprueba que todos los enlaces funcionan y que los usuarios pueden interactuar correctamente con todas las páginas del sitio. Es importante, sobre todo en sitios de gran tamaño, ir probando que el diseño ya desarrollado es operativo.
- **Documentación.** Esta fase se realiza de forma paralela a las demás. Hay que documentar los requisitos establecidos en la fase de análisis. También hay que documentar el código lo que sea necesario durante la fase de implementación para facilitar el mantenimiento posterior. Si además creamos un código correctamente tabulado, no sólo podremos realizar modificaciones sin depender de programas especiales de edición de sitios Web sino que,



además, nuestros visitantes podrán aprender mirando el código. Pero lo más importante en el diseño de sitios Web es, quizás, la documentación de las pautas a seguir durante la generación del sitio Web. Estas pautas, recogidas en una guía de estilo, servirán al equipo de diseño durante la generación y el mantenimiento del sitio.

- Una **guía de estilo** está dirigida a las personas encargadas del diseño y programación de la interfaz Web. Debe recoger todos los aspectos relacionados con el diseño de la interfaz propio del sitio y servir de ayuda eficaz en la toma de decisiones, tanto en el proceso de diseño como en la fase posterior de mantenimiento de un sitio Web.