

# Interfaz Web: Unidad 1

Gestalt propone que somos capaces reestructuras formas según nuestras experiencias para mejorar la toma decisiones y objetivos. Lo que percibimos lo procesamos.

- Ley de la proximidad.
- Ley de similitud.
- Ley de la buena continuidad.
- Ley del movimiento común o de la buena dirección.
- Ley de la experiencia.
- Ley de contraste.
- Ley de clausura o cierre.
- Ley de inclusividad.
- Ley de simetría.
- Ley de pregnancia.
- Ley de la compleción.
- Ley de la buena forma.
- Relación entre fondo y figura.

Existen elementos básicos de los cuales se construyen el resto. Estos son el punto, la línea, el plano y el volumen.

- Punto: Según donde se sitúe, puede dar diferentes sensaciones. Centro, extremo, 2 puntos y tres o mas puntos.
- Línea: Paralelas, divergentes, convergentes, perpendicular, oblicua, continua o discontinua... Varía según la forma, el cuerpo, extremidades, plan y volumen.

Conceptos formales: Forma, medida, color y textura.

Elementos de relación: Dirección, posición, espacio y gravedad o equilibrio.

Elementos de prácticos: Representación, significado y función.

Guía de estilos: Color, tipografía e icono.

Dentro de la interacción persona – ordenador existen 2 grupos: IPO/HCI y principios del diseño interactivo.

La guía de estilos crea un estándar para que al trabajar varios usuarios no se produzcan fallos. Se componen por la hoja de color, fuentes, cuadrícula, estructura de navegación, imágenes y uso de elementos gráficos.

Los patrones de diseño determina disposición de los elementos del sitio web. Se componen por el ancho fijo, liquido, fluido o variable, diseño hibrido, elástico, adaptativo o responsivo.

Hola

La interfaz web se compone por una cabecera, cuerpo, pie, menú o sistema de navegación y barra lateral.

Los mapas de navegación permiten una movilidad mas fácil por la página web.

El prototipo es un primer diseño la pagina que nos ayuda a aclarar ideas. La creación de esto es llamado como wireframe o mockup.

Podemos hacer una web a medida o usando una plantilla(CMS).

Tipos de CMS: A medida, genérica, gestores de cursos, tiendas online, gestores de mapas, gestores de envío de boletines y mailings y gestores de incidencias.

El lenguaje de marcas es la manera de codificar un documento junto al texto. Hay 3 tipos: presentación, procedimiento y semántico.