

# Consideraciones a la hora de diseñar

---

## 1. Pon tus pensamientos primero en papel. Wireframing.

- Evitar Photoshop o Illustrator directamente. Perdemos mucho tiempo si no tenemos las cosas claras.

## 2. Comenzar haciendo un boceto general

- Líneas sencillas
- UX (Experiencia de Usuario)
- Zona de navegación, botones, etc.
- Colocación de las fotos

## 3. Añadir rejilla (Photoshop) o **guías (Illustrator)**

## 4. Elegir tipografía

Si no sabemos mucho de diseño es recomendable:

- Fantasy para el título
- Una para títulos o epígrafes
- Otra para contenido o textos: **LEGIBLE**

## 5. Seleccionar esquema de colores

Si no sabemos mucho de diseño es recomendable una paleta de 4-5 colores

- [colourlovers](#)
- [Adobe Color CC](#)
- [Color Scheme Designer](#)

## 6. Dividir el layout

- Menos es más.
- Mínimo y sencillo (No confundir con simple).
- Secciones bien definidas.

## 7. Pensar lo establecido

- Darle 20.000 vueltas a todo y plantearnos todo.
  - Ejemplo: "¿De verdad necesito un botón de login ahí?"

## 8. Compíte contigo mismo

- Hacer siempre algo como mejor lo sepamos hacer.

- Buscar deficiencias y maneras de arreglarlas.

## 9. Pon atención en los detalles

- Medir las cosas al píxel.

## 10. Tratar cada componente como si fuese el más importante de la web

- Estudio con detalle de cada elemento a la hora de usarlo.

## 11. Agudizar el esfuerzo y el ingenio

- Atención a gradientes, bordes borrosos, etc.

## 12. Poner en orden la plantilla e intentar ser fiel a ella

## 13. Diseñar para el mejor escenario, pero siempre tener en cuenta el peor

## 14. Enamorarte del mockup, hasta el punto de odiarlo

- Tenemos que estar orgullosos de lo que hacemos pero con ambición de hacer algo cada vez mejor.

## 15. Evitar perder tiempo con el diseño antes de hablar con el cliente

- Que nos den el dinerito antes de pasar el mockup por email o lo que sea, que luego caen los trolleos.

## 16. Tu mejor amigo es el desarrollador

- En caso de que la tarea de desarrollo no la haga la misma persona que diseña, hay que intentar mantener buenas relaciones para mejorar el trabajo.

## 17. Presentaciones

- A la hora de presentar el mockup, tendremos que explicarlo con todo tipo de detalle, como si estuviésemos frente a un niño de 6 años.

## 18. Ama tus ideas, pero no te encariñes

- Posiblemente acaben siendo reinterpretadas

## 19. No perderle la pista al diseño durante el desarrollo

- Aunque la labor del diseño acabe, durante la fase de desarrollo es importante cerciorarse de que todo va siguiendo en orden.

## 20. Muestra el progreso durante tu trabajo

- Es posible que muchas ideas se acaben descartando, pero pueden ser útiles para otros proyectos