

Diseño de Interfaces Web

- UNIDAD DIDÁCTICA 1 — Planificación de Interfaces Web - Parte I

> 2º APLICACIONES WEB Profesora: Vanesa Espín vespin@ieshlanz.es





Índice de la Parte I

Introducción al Diseño y Diseño W	/eb
Interacción Persona Ordenador	Accesibilidad Usabilidad
Percepción Visual	Colores, tipografía, iconos y composición
Interpretación de Guías de Estilo	
Patrones de Diseño Web	



ÁREAS Y FUNCIONES DEL DISEÑO

- Áreas del Diseño
 - Industrial
 - Textil o de Moda
 - Arquitectónico
 - Diseño Gráfico...
- Funciones del Diseño
 - Estética
 - Publicitaria
 - Comunicativa...
- Profesión de Diseñador Gráfico
 - Comunicador Visual
 - ¿y del Diseñador Web?





Elementos de Diseño

Elementos conceptuales.

No son visibles. No existen, sino que parecen. Puntos, líneas, planos y volúmenes.

Elementos visuales.

Lo que vemos. Tienen forma, color, tamaño, textura.

Elementos de relación.

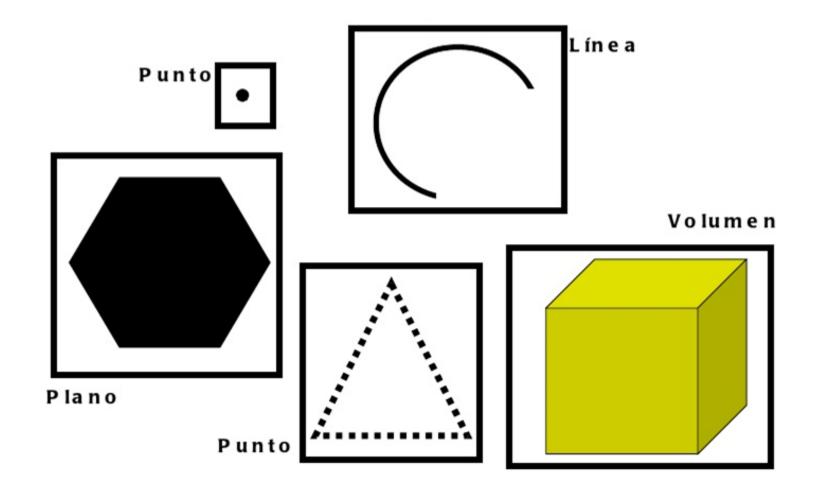
Ubicación e interrelación de las formas. *Percibidos* (dirección, posición) o *Sentidos* (gravedad, espacio).

Elementos prácticos.

Contenido y el alcance de un diseño (representación, significado, función).



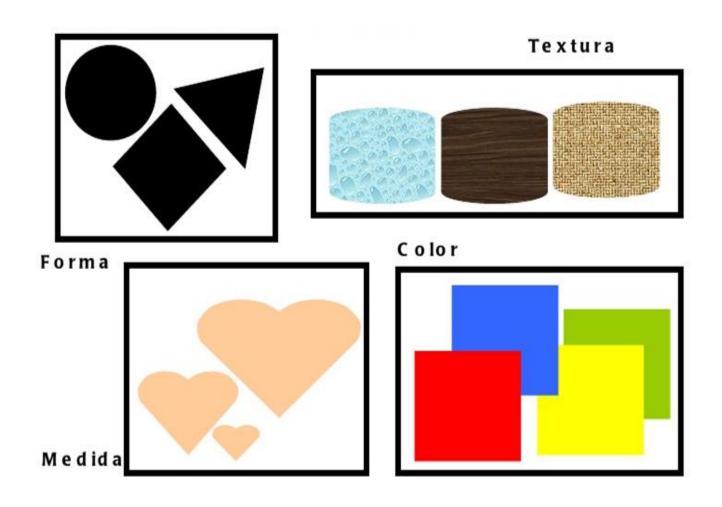
Elementos Conceptuales



Saber más: https://www.eniun.com/elementos-conceptuales-punto-linea-plano-volumen/



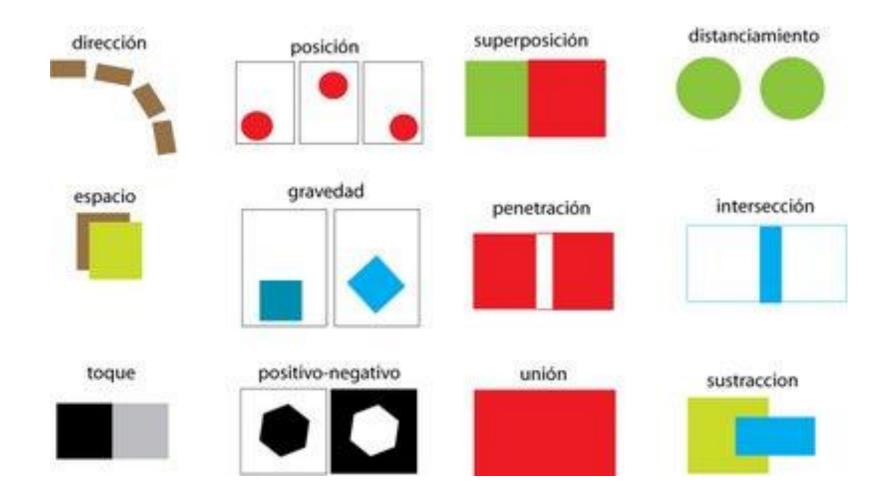
Elementos Visuales



Saber más: https://www.eniun.com/elementos-visuales-forma-medida-color-textura/



Elementos de Relación



Saber más: https://www.eniun.com/elementos-relacion-direccion-posicion-espacio-gravedad/



Elementos Prácticos

Representación



Representa La Libertad

Significado



Significa Amor Y Paz

Función



Cumple Una Función En El Transito



Introducción al Diseño Web

Interfaz web

Elementos gráficos que ofrecen al usuario la presentación y la navegación por un sitio web.

Los **objetivos** tienen que estar muy claros:

- ¿Público target?
- ¿Ganar dinero por visita?
- ¿Tratas temas generales o especializarse?
- ¿Entretener o informar?
- Etc.

Para un diseño Web efectivo debemos diseñar una **interfaz** que cubra todos nuestros objetivos.

una interfaz web?

Tuts

Power Up Your Skill Set

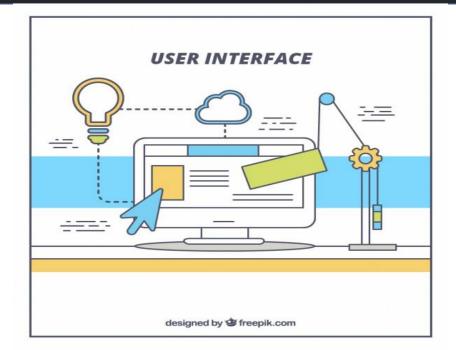
¿Por qué es tan importante



Interacción Persona-Ordenador

Interacción Persona-Ordenador (IPO) o Human Computer Interaction (HCI) → Disciplina que estudia la relación interactiva entre las personas y la tecnología.

- Objetivo: productos fáciles de usar, satisfactorios y útiles.
- Elementos clave: tecnología, personas, diseño.





Factores Humanos

Para el diseño de la interfaz web es importante considerar aspectos culturales y del entorno del usuario final, y que las interfaces web se adecuen.

¡¡¡Recordar!!!

Los usuarios esperan encontrar un tipo de diseño para cada servicio. Pero los usuarios difieren entre si.





Usabilidad en la Web

Ingeniería de la Usabilidad (EU)

Se focaliza en la obtención de resultados, es decir, a demostrar si un diseño realmente funciona.

Más recientemente el concepto de usabilidad ha derivado en el UX o *user experience*, que sobre la base de la usabilidad trata de satisfacer tanto la necesidad del usuario como de la empresa que está detrás de una aplicación.



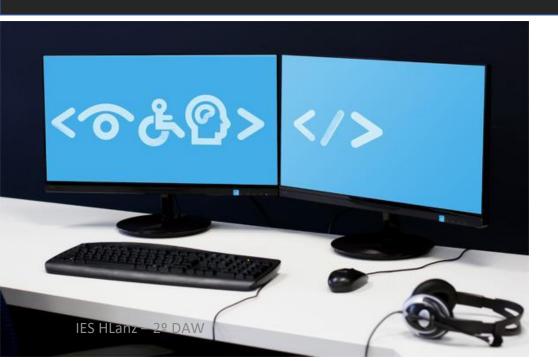
¿Por qué es tan importante que nuestra página sea usable?



Accesibilidad Web

Diseño de interfaces de usuario que sean fáciles de percibir, operativas y comprensibles para personas con un abanico amplio de habilidades o con circunstancias, entornos y condiciones diferentes.

En definitiva, la accesibilidad puede ser entendida como la usabilidad para todos.



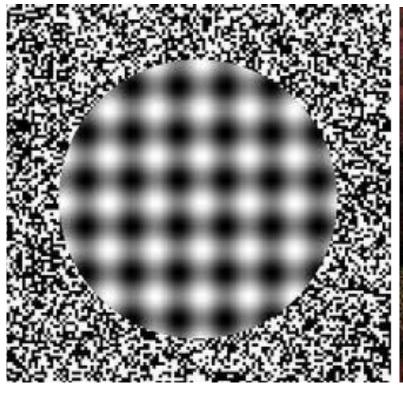
El buen diseño capacita y el mal diseño discapacita

(Declaración de Estocolmo 2004: EIDD)



Percepción Visual

La percepción visual es la sensación interior de conocimiento aparente que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos.





ver bien

no es ver el 100%

es

entender

el 100%



Percepción visual. Colores

Función estética, emocional y comunicativa.

Técnicas: reconocimiento de colores, combinación de colores o colores complementarios.

Reconocimiento de colores

Se asocian colores a emociones muy variadas. Pueden reforzar el significado de elementos de la interfaz según las diferentes culturas.

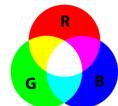
Aceptar

Cancelar

OJO: El uso equivocado del color puede inducir al usuario a error.

Combinación de colores y Colores complementarios

Círculo cromático: colores fríos cálidos, colores primarios, secundarios, terciarios y neutros







Actividades

- 1. ¿Cuáles son los modelos típicos de círculos cromáticos?
 - En alguno de ellos: buscar los colores cálidos, fríos.
 - Comprender cómo se distribuyen los colores primarios, secundarios y terciarios.
 - Localizar los colores complementarios.
- 2. Intenta buscar asociaciones entre colores y sensaciones, sentimientos o significados en la web. ¿Encuentras patrones?
- 3. ¿Qué pasa si ponemos letras rojas sobre fondo azul?
- 4. Busca algunas herramientas de color en la web. ¿Qué tipo de cosas se puede hacer con ellas?



Percepción Visual. Tipografía.

Arte y técnica de crear y combinar tipos de fuentes para comunicar un mensaje.

También se ocupa del estudio y la clasificación de diferentes fuentes tipográficas.

fuente tipográfica

Es un estilo o una apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos regidos por unas características comunes.

fuente digital

Dibujos vectoriales que se pueden escalar sin pérdida de calidad. Se almacenan en archivos de tipo TrueType (TT) o Postscript Tipo1 (PS1).

Saber más: https://www.canva.com/es_mx/aprende/tipografia-fuente-no-son-lo-mismo/

La tipografía tiene un papel crucial en el diseño, ya que la mayor parte del contenido está expresado a través del texto.



Percepción Visual. Tipografía (II)

Los diseñadores deben tener presente qué tipo de tipografía es adecuada para la imagen / personalidad del sitio web y para su legibilidad e inteligibilidad.

La **legibilidad** es la facilidad con que se puede leer el texto. Depende de la claridad de las letras individuales.

La **inteligibilidad** es la facilidad con que se puede interpretar y comprender el mensaje. Tiene en cuenta la longitud de las palabras o de las frases.







Percepción Visual. Tipografía (III)

Algunas Recomendaciones

El tipo de público al que va dirigido, es, de nuevo, un factor fundamental para escoger la tipografía.

- **Tipo de fuente**: una fuente demasiado ancha o demasiado condensada pierde legibilidad. Usar modo condensado solo para informaciones secundarias cortas.
- Tamaño de la fuente. Un tamaño de 11 o 12 píxeles facilita la lectura de la mayoría de tipografías, y casi nunca inferiores a 8 o 9 píxeles. También se puede definir el tamaño como un porcentaje de la tipografía media (.em).
- **Estilo del texto**, el *itálico* se utiliza para remarcar una palabra dentro de un bloque de texto para que destaque del resto, pero todo en estilo itálico resulta pesado de leer. Del mismo modo, un texto en **negrita** aumenta su espesor y también se puede utilizar para destacar. Se debería evitar el uso del <u>subrayado</u>, ya que dificulta la lectura.



Percepción Visual. Tipografía (IV)

Algunas Recomendaciones

- Las MAYÚSCULAS tienen una alineación horizontal homogénea que uniformiza las letras. Las minúsculas con caracteres individualizados facilitan la lectura.
- Espaciado entre letras y palabras: ni apelotonado ni muy separado.
- Interlineado: ni apelotonado ni muy separado. Incrementar el interlineado un 150% más que en papel, especialmente en tipografías sans-serif, que no poseen la guía horizontal que forman las gracias y que ayudan al ojo a seguir el flujo del texto.

AaBbCc



Percepción Visual. Tipografía (V)

Algunas Recomendaciones

- La alineación: izquierda y justificada las más legibles, mejor la primera, ya que la justificada puede dejar espacios entre palabras variables o demasiado grandes. En textos cortos centrada o derecha van bien.
- **Contraste de color**: buen contraste entre fondo y letra. La utilización de colores similares entre texto y fondo en dificultarán la lectura. Mejor fondo claro y letra oscura.
- Ancho de columna: la mayoría de webs tienen el doble de anchura del alcance adecuado del ojo y requiere un esfuerzo extra para leer el texto. Lo estándar sería entre 12 y 15 palabras por columna.





Percepción Visual. Iconos

Son elementos omnipresentes en las interfaces gráficas de usuario. Mejoran la estética y el atractivo visual de las interfaces.

Se basan en **representaciones** equivalentes del mundo físico o convenciones para explicar un concepto o una idea.

Pueden mejorar la **usabilidad** del producto, pero cuidado: cuando están mal diseñadas también pueden provocar problemas graves en la interacción con el usuario.



























- 1. Identifica webs con iconos propios y webs con iconos estándar.
- 2. Busca algunas webs de iconos para descargar. ¿Qué licencias son las más frecuentes? ¿En qué formatos se suelen descargar?



Percepción Visual. Composición

La **composición** se define como una distribución equilibrada de todos los elementos que se incluyen en un diseño. En este sentido, la composición del diseño de un sitio web debe ser estética y funcional.

Algunas Recomendaciones

Al empezar una composición, hay que saber es el espacio del que se dispone y elegir los elementos gráficos y textuales

- Muchos espacios vacíos pueden descoordinar la composición y dificultar establecer relaciones globales entre los elementos o grupos de elementos.
- Muchos elementos pueden sobrecargar un diseño en el que no se distingue con claridad qué es cada cosa y cuál es el mensaje que se quiere transmitir.
- También hay que tener en cuenta la agrupación lógica de los elementos.



Percepción Visual. Composición (II)

Si seguimos las directrices que han analizado la manera que tiene un usuario de recorrer una página web, se deduce que hay zonas más destacadas que otras

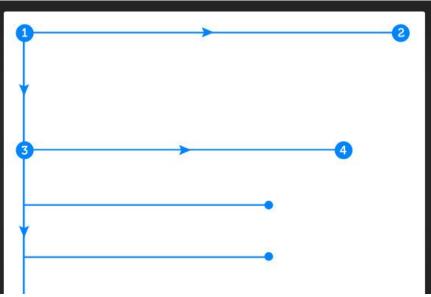
Algunas Herramientas de Análisis

Mapa de Calor representación gráfica que da información sobre los focos de atención estimados de los usuarios Patrón F Patrón Z



Mapa de Calor y Patrones





Diseño Patrón en F

https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-the-f-layout-in-web-design-webdesign-687

Diseño Patrón en Z

https://webdesign.tutsplus.com/es/articles/understanding-the-z-layout-in-web-design-webdesign-28



Percepción Visual. Composición (III)

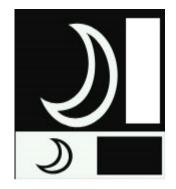
Para distribuir el espacio de manera adecuada y dar equilibrio de proporciones se pueden utilizar técnicas básicas de **equilibrio visual**, y tener en cuenta la **divina proporción** y **la regla de los tercios** .

Equilibrio Visual

Colocación: un diseño con equilibrio simétrico nos transmite una sensación de orden. Un equilibrio asimétrico nos transmite agitación, tensión, dinamismo, alegría y vitalidad.

Contraste: protagonismo de los elementos mediante el contraste.

Proporción: los tamaños de los elementos. Los más grandes crean focos de atención más intensos

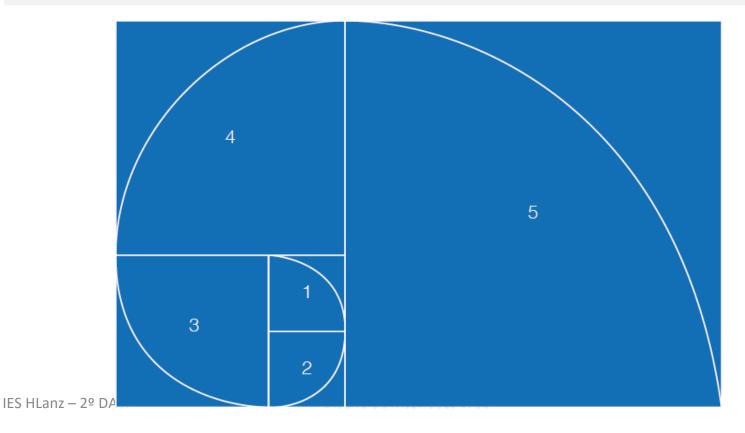




Percepción Visual. Composición (III)

La divina proporción

La divina proporción está basada en la regla áurea la cual nos puede ayudar a decidir las medidas de los espacios que conformarán nuestra web para proporcionar armonía estructural.

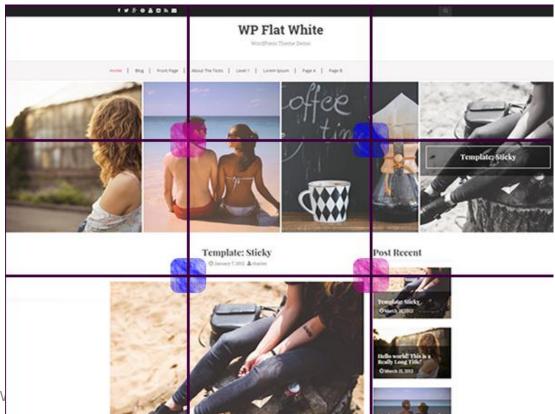




Percepción Visual. Composición (IV)

La regla de los tercios

Para colocar correctamente el mensaje más importante o la funcionalidad del sitio se puede utilizar **la regla de los tercios**.





- Buscar cómo se puede aplicar la divina proporción en el diseño web.
- Buscar cómo se puede aplicar la regla de los tercios.

Design is a combination of art and science



Una guía de estilo es una **colección de elementos prediseñados gráficos y reglas** que diseñadores o desarrolladores web deben seguir para asegurarse que partes separadas del sitio web sean consistentes y creen una experiencia cohesiva al final.

Pasos para crearla

Estudia la marca: conoce la empresa u organización a Quien se dirige.

Define la tipografía: establece una fuente, una jerarquía e identifícala.

La paleta de colores: empieza estableciendo en tu guía de estilo los colores primarios que predominaran en tu sitio web, los colores dominantes solamente deben incluir tres tonos..





Guías de Estilo

- Voz o tono: Cómo el texto debe transmitir la esencia de la marca.
- Iconografía: Escoger los iconos correctos proporcionará más contexto al contenido que las paletas de colores, las copias o los gráficos.
- **Imágenes**: Asegúrate de incluir imágenes que definan el estilo y las direcciones de imágenes que el sitio web debe usar
- Elementos interactivos: Incluye todas las posibles respuestas de la aplicación cuando el usuario realiza una acción. Son respuestas a formularios que sirven para ofrecer información al usuario.
- **Botones**: Los botones son una mezcla de paletas de colores, formas y voces. Contar con herramientas previamente creadas para crear botones con apariencia consistente y funcional con diferentes diseños establecidos
- **Espaciado**: Es muy importante mencionar al espaciado. Puede ser en forma de una rejilla usada para el diseño; puede ser el espaciado entre el encabezamiento, botones, imágenes, formas y otros elementos.



Beneficios de las Guías de Estilo

Para los usuarios finales	Para los desarrolladores	Para el negocio
Reducción de errores	Mantener el control sobre el "look and feel" de la interfaz	Producir sistemas usables que reducen los gastos de soporte y aumentar la satisfacción de los usuarios
Menos frustración	Minimizar las necesidades de rediseño	Aumentar el conocimiento del mercado
Mejora de la eficiencia	Producción de software reutilizable	Reducir los costes de formación
Aumento de la confianza	Reducir el tiempo de desarrollo	Mejorar la retención del personal
Reducción de la resistencia al uso de las nuevas tecnologías	Reducir las decisiones de diseño	Aumentar la aceptación de los usuarios de los nuevos sistemas



Guias de Estilo. Enlaces útiles

1. Consejos:

- https://es.semrush.com/blog/como-crear-guia-estilomarcas/
- https://es.venngage.com/blog/guia-estilo-marca/

2. Ejemplos

- https://www.canva.com/es mx/aprende/50-guias-estilo-que-debes-ver-antes-lanzar-tu-startup/
- https://gtechdesign.net/es/blog/15-guias-de-estilo-de-marca-para-inspirarte



Patrones de Diseño Web

Un **patrón de diseño** es una descripción formal de un problema común y su solución.

Los patrones de diseño web:

 Deben tener un nombre simple y descriptivo que pueda usarse fácilmente cuando se refiera al patrón.

 Deben documentar el problema, su solución y las consecuencias de su uso.



Todo **patrón** describe un problema que ocurre una y otra vez en nuestro entorno, y luego describe el núcleo de la solución a ese problema, tal que puede usar esta solución un millón de veces, sin hacerlo de la misma manera dos veces.

Christopher Alexander



Patrones de Diseño Web. Características

Siempre en función de mejorar la **experiencia del usuario** en aras de la estética y la usabilidad.

Los tipos básicos comparten algunas características y se enfocan principalmente hacia:

Por suerte estamos rodeados de patrones. Son tan comunes que es fácil pasarlos por alto. Pero **existen**. La combinación de colores

El uso del espacio

Responsividad

Adoptar presentación progresiva

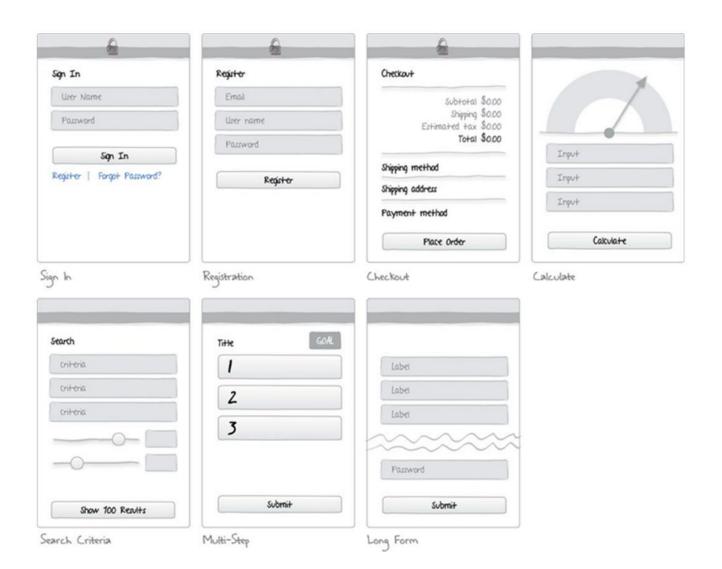


Patrones de Diseño Web. Técnicas

1. Procesamiento de Formularios

- Problema: obtener y verificar la entrada de un usuario.
- Todos los formularios deben:
 - Mostrar un formulario vacío al usuario.
 - Verificar que los datos introducidos son válidos y mostrar un error si es incorrecto.
 - Realizar la acción requerida usando los datos.
- Número de páginas que usa:
 - Página única: utiliza un guion auto-referente para mostrar y procesar el formulario.
 - Múltiple: las páginas conducen al usuario a través de una serie de páginas para ingresar, confirmar y enviar los datos.
- Mecanismo de notificación de datos no válidos. Algunos son:
 - Errores en la misma página: resaltando el error o mostrando lista de errores en algún lugar de la página.
 - Errores en una página separada: el usuario necesita volver al formulario original usando el botón de retroceso en su navegador o puede ser presentado con un enlace a una página que contendrá sus datos introducidos.







Patrones de Diseño Web. Técnicas (II)

2. Navegación

- Problema: Navegación limpia y estructurada y buen diseño de la información. Debe haber una apariencia consistente en todo el sitio.
- Los usuarios deben ser capaces de reconocer inmediatamente su ubicación en el sitio.
- Actualmente, hay tres diseños principales de la navegación en la web.
 - Navegación de nivel único: tiene una lista de áreas de nivel superior dentro del sitio.
 - Navegación multi-nivel estática: divide el sitio en una jerarquía. Todos los niveles de la jerarquía se muestran como parte de la navegación en todo momento. Suele ser sólo dos niveles de profundidad para no ocupar mucha pantalla.
 - Navegación **multi-nivel dinámica**: también utiliza una jerarquía. El siguiente nivel de navegación no se muestra hasta que hayan seleccionado el padre.



Inicio Nosotros Trabajos Plantillas WordPress

Recursos

Contáctanos



ENG





DesarrolloWeb.com > Manuales

Secciones

Manuales

Programas

FAQs

Directorio

Vídeos

En directo

Monotemáticos

Desde 0

Diseño web

HTML

CSS

Javascript ASP

PHP

Manuales

Aquí tienes todos los mar actuales del web de la for

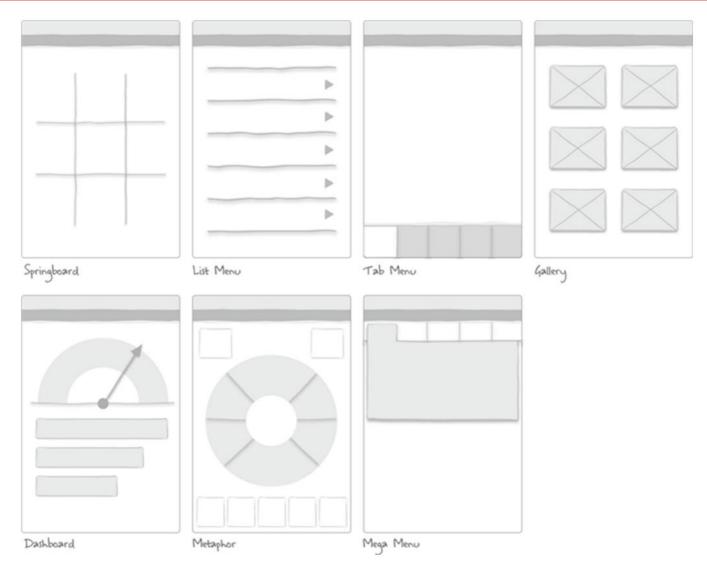
Principiante

Intermedio

Avanzado







https://www.mockplus.com/blog/post/web-app-design-patterns

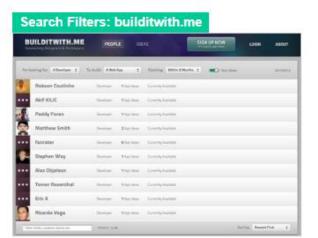


Patrones de Diseño Web. Técnicas (III)

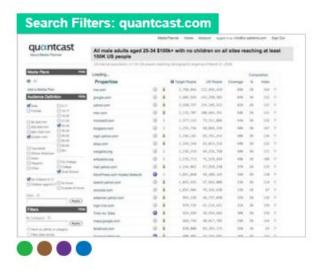
3. Búsqueda y filtros

- Problema: Facilitar la búsqueda, mostrar resultados y permitir el acceso a ellos.
- Los usuarios deben ser capaces de introducir los términos de búsqueda y acceder a la lista de resultados de forma eficiente.
- Algunas funcionalidades:
 - Búsqueda avanzada y filtros.
 - Clasificación de los resultados.
 - Paginación de los resultados.





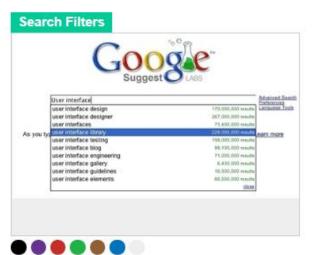






IES HLanz - 2º DAW





Diseño de Interfaces Web



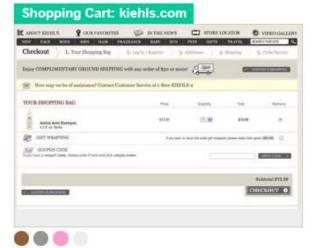
Patrones de Diseño Web. Técnicas (IV)

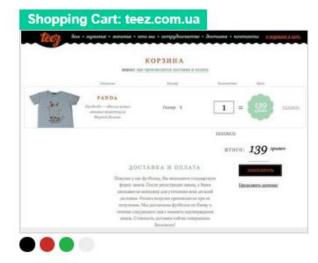
4. Carrito de la compra

- Problema: Compra online. Gestión de ítems del carrito.
- Los usuarios deben ser capaces de introducir ítems en el carrito, borrarlos, hacer el checkout.
- Algunas funcionalidades que se pueden controlar:
 - Que el usuario pueda seguir comprando cuando lo desee.
 - Más de una instancia del mismo producto.
 - Control del stock (no se puedan añadir más instancias al carrito de los que quedan disponibles).
 - Regresar al carrito tras realizar la compra.
 - Proporcionar diferentes tipos de pago.

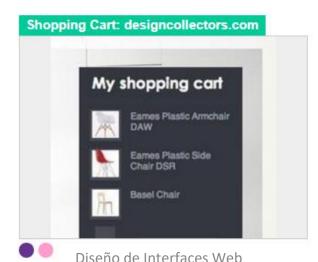


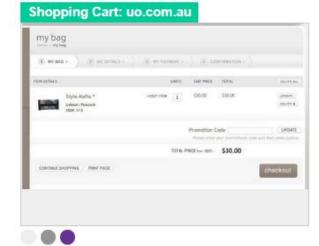












IES HLanz - 2º DAW



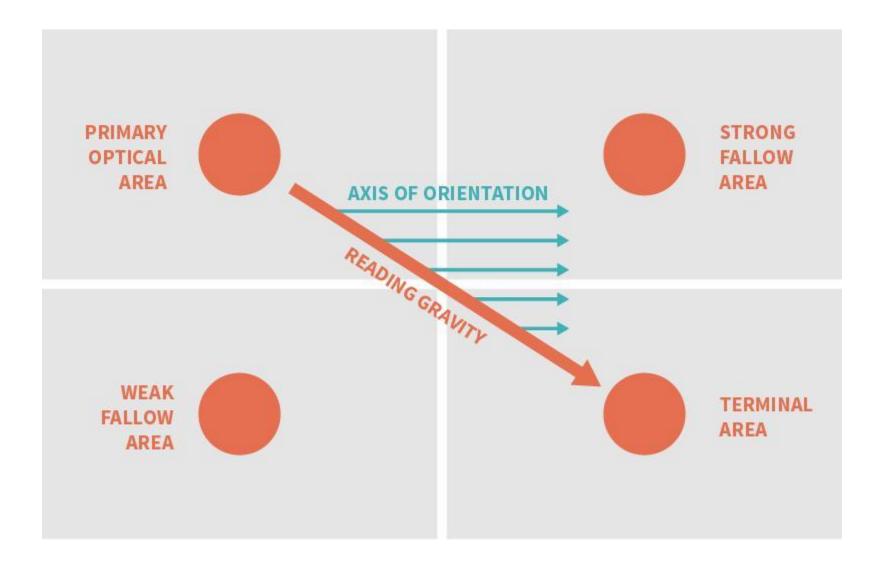
Patrones de Diseño Web. Técnicas (V)

5. Composición (Layout)

- Problema: Ubicar los elementos estructurando el sitio web tal que resulte intuitivo y fácil de usar al usuario.
- Reconocimiento de patrones mediante mapas de calor
- Los patrones de composición se basan en la percepción visual y algunos de los más conocidos son:
 - Diagrama de Gutenberg: las zonas que presentan menor atención son la esquina superior derecha e inferior izquierda.
 - Patrón Z.
 - Patrón F.
 - Proporción áurea.



Diagrama de Gutenberg



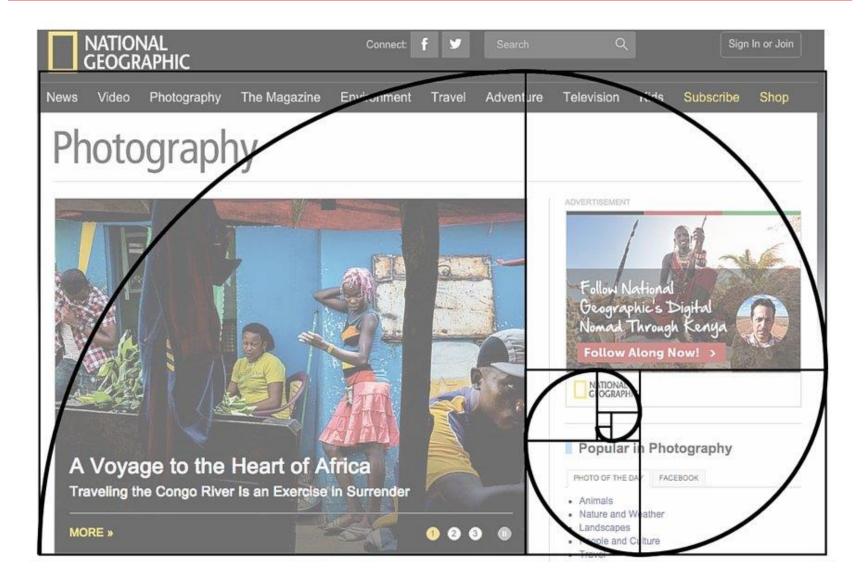


Ejemplo de Patrón en Z





Ejemplo de Layout con Proporción Áurea





- 1. Busca páginas que ofrezcan patrones de diseño online.
- 2. ¿Qué categorías de patrones son las más frecuentes?
- 3. Analiza las relaciones entre las licencias y los patrones que ofrecen.
- 4. ¿Qué contienen los patrones? ¿Cómo se ofrecen al usuario?

52



Algunos Enlaces útiles

- Evolución del diseño web: https://www.eniun.com/evolucion-diseno-web/
- Tendencias en el diseño web en 2022: https://tuwebdecero.com/tendencias-diseno-web/
- Asocación Interacción Persona-Ordenador https://aipo.es/aipo/
- Algunos patrones web https://es.wix.com/blog/2020/05/los-mejores-patrones-de-diseno-web
- Ayuda para las guias de estilo <u>https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/diseno-web/la-guia-de-estilo-perfecta-para-paginas-web/</u>