

1 ELEMENTOS DEL DISEÑO

Vivimos rodeados de cosas que han sido fruto del diseño. Todas las cosas de nuestro entorno han pasado por un proceso de diseño para lograr aquello que se pretendía con su fabricación: funcionalidad, comodidad, atractivo, etcétera.

Diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales y estéticas. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto. Además comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo tanto del objeto a diseñar, como del número de personas que participan en el proceso.

Diseñar es una tarea compleja. **Es la integración de un conjunto de requisitos técnicos, sociales y económicos, de necesidades biológicas con efectos psicológicos y de materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el entorno.**

Las personas dedicadas al diseño deben comunicar las ideas y conceptos, de una forma clara y directa, por medio de los elementos gráficos. Por tanto, la eficacia de la comunicación de los mensajes visuales que elaboran estas personas dependerá de la elección que haga de los elementos a emplear y del conocimiento que tenga de ellos.

Pensar en empresas, objetos y diseños innovadores:

[Mejores logos de la historia](#)

[Diseñadores gráficos relevantes](#)

Percepción visual.

Percibimos todo lo que nos rodea a través de los sentidos.

Percepción, es el proceso de recogida y tratamiento de la información sensorial.

Consiste en recibir, a través de los sentidos, las imágenes, sonidos, impresiones o sensaciones externas y elaborar e interpretar toda la información recibida.

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

Percibir no es recibir pasivamente información visual. Percibir implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, identificar, jerarquizar, evaluar, aprender e interpretar.

Las personas dedicadas al diseño (también al diseño web) son comunicadores visuales por lo que deben conocer al público, sus necesidades e inquietudes para poder lograr que el mensaje visual llegue de manera correcta a los receptores del mismo.

Cada uno ve lo que sabe.

Bruno Munari

Percepción visual como elemento creativo

Vídeo Conceptos de diseño gráfico <https://youtu.be/4fUbj8DzT6Q>

2 DISEÑO Y USABILIDAD (UX)

2.1 Introducción

¿Te has parado a pensar la cantidad de personas que pueden llegar a visitar un sitio Web?

¿Has pensado en lo diferentes que pueden ser esas personas?

El número de usuarios de Internet aumenta día a día y, el número de páginas Web también. Internet ha cambiado no sólo la forma de trabajar de algunas personas con una mayor flexibilidad de horarios, también ha cambiado la manera en la que se relacionan algunas personas.

Creamos páginas web para poder comunicar cosas a través de Internet. Creamos páginas de tipo personal donde publicamos lo que nos sucede, las fotos de nuestros viajes, nuestras opiniones sobre los temas que nos interesan... También creamos páginas con las que pretendemos obtener algún tipo de beneficio comercial.

Todas y cada una de estas páginas son diseñadas con alguna finalidad. Lograr nuestro objetivo dependerá en gran medida del diseño que hagamos.

2.2 UX/UI en el proceso de diseño web

Cuando creamos la web de una marca nos hacemos muchas preguntas: ¿Las categorías están en el lugar adecuado? ¿Hacen bien su función? ¿Son pequeñas o grandes? Para responder a todas las preguntas, lo primero que tenemos que hacer es evaluar el comportamiento del usuario: qué acciones hace, qué es lo primero que mira y qué reacciones tiene para poder decidir qué diseño es el más adecuado.

Aquí es donde entra la **UX (experiencia de usuario)** y la **UI (interfaz de usuario)**, que tienen la función de que el usuario encuentre lo que busca en el menor tiempo posible y además tenga una buena experiencia al visitar la web.

El proceso de diseño web tiene un valor indiscutible para conseguir triunfar sobre tus competidores en el terreno del marketing online. Sin embargo, en ocasiones tendemos a aislar el diseño web del proceso general de desarrollo, como si se tratase únicamente de una tarea estética que se gestiona de forma independiente. Esto es un gran error.

Tenemos que tener presente la importancia que tiene integrar UX, o experiencia de usuario a lo largo del proceso de diseño de la web.

¿Qué son realmente UI y UX?

La interfaz de usuario o UI (User Interface) es el conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario interactuar con una página web.

Por tanto, en el proceso de diseño de UI, se define la parte más gráfica del proyecto, donde se detallan el layout y el look and feel (la apariencia y la estética) de una página web, portal o aplicación.

Los elementos más importantes de una UI son los siguientes:

- *Propósito del sitio:* tiene que quedar claro a quién pertenece la web y qué funciones permite realizar.
- *Ayuda al usuario:* el sistema de navegación tiene que estar a la vista y también tiene que incluir un sistema de búsqueda adicional.
- *Mostrar el contenido:* tiene que estar explicado de manera clara y con elementos de texto que ayuden a su lectura (como títulos, negritas, etc.).
- *Diseño gráfico funcional:* los elementos gráficos deben ir dirigidos a ayudar al usuario a encontrar lo que quiere, y no solamente como adorno.

Alguna de las responsabilidades de un diseñador UI son:

- Investigación y diseño del look and feel.
- Diseño de la marca y desarrollo gráfico de la misma.
- Diseño de animaciones y transiciones.
- Diseño adaptado a dispositivos móviles (RWD)

Las labores de diseño UI están más relacionadas con un perfil gráfico de diseñador que con otro tipo de roles, tales como responsables de marketing o desarrolladores. Normalmente cuando alguien se refiere a un “Diseñador web” se refiere a este tipo de perfil, a alguien especializado en la parte gráfica del proceso.

UX (User Experience) define la experiencia de usuario en un entorno web. Y como experiencia, nos referimos a intentar conseguir que el usuario, al consumir un producto (del tipo que sea, en este caso, digital), viva o se genere en él una experiencia. De esta forma, aplicando técnicas de diseño UX buscamos mejorar el producto para que el usuario, al interactuar con él, lo distinga de su competencia.

El diseño UX hace referencia a lo que experimenta el usuario antes, durante y después de entrar en contacto con una página web. Aunque esta experiencia no depende solamente del diseño, sino que implica lo que representa una marca y lo que hace sentir a sus usuarios.

El experto en UX será como un psicólogo, ya que la experiencia de usuario está fuertemente ligada a la manera de ser de las personas. El experto buscará todas las formas posibles para facilitarle la vida al usuario, y para eso que hay que tener en cuenta algunas actitudes ligadas a la psicología:

- *La percepción:* Tenemos que saber qué nos llama la atención, cómo nos afectan los colores y cómo desplazamos la mirada por la pantalla.
- *Las emociones:* Las emociones no son reacciones automáticas, y por lo tanto hay que entender cómo se generan y qué implicaciones tienen. Las personas nos dejamos guiar más por las emociones que por cualquier otra cosa, y precisamente por eso es tan importante tenerlas en cuenta.
- *La memoria:* Cuando diseñamos una web tenemos que pensar en las limitaciones de las personas para recordar. Muchas veces no se tienen en cuenta los caminos para que el usuario vuelva al punto de partida, y eso puede hacer que se sienta confuso.
- *La mentalidad:* El usuario tendrá creencias, estereotipos, su interpretación de la sociedad y de las personas que lo rodean. Siguiendo en esta línea, vemos por qué cada vez más los usuarios buscan valoraciones de otras personas acerca de un producto en la red: no es solamente desconfianza, también implica qué prejuicios y creencias tiene.
- *La motivación:* El usuario tiene que estar motivado durante todo el tiempo que esté en la página web, no solamente al principio, ya que sino puede ser que abandone.
- *El aprendizaje:* Desde el momento en que un usuario entra en una página web se convierte en un aprendiz y eso significa que tenemos que enseñarle los pasos que tiene que dar para que consiga su objetivo. Además, se tiene que estructurar la información para que el usuario entienda fácilmente todo el contenido de la web.

Algunas de las responsabilidades del diseñador UX son:

- Análisis del cliente y de su competencia en el entorno digital
- Análisis del producto actual y su estrategia
- Wireframing y Prototipado del producto
- Planificación para el desarrollo del producto
- Análisis de la interacción
- Planificación del desarrollo
- Pruebas de usabilidad

Dónde termina la UX y empieza la UI

Como vemos, son responsabilidades no tan cercanas al diseño y más cercanas al desarrollo, al diseño de producto y al marketing, ya que están asociadas a un desarrollo estratégico que no se resuelve con diseño y apariencia, sino más bien con los objetivos del cliente.

La UX es lo que queremos que nuestro usuario sienta al entrar en nuestra web, mientras que la UI es lo que nosotros realizamos y ponemos en la pantalla para que el usuario consiga sentirlo. Ambas cosas son complementarias: no conseguiremos tener una buena experiencia de usuario sin un buen diseño de interfaz, y a su vez la mejora de este diseño hará que la experiencia de usuario sea igualmente mejor. Por lo tanto, UX y UI deben ir de la mano para lograr el 100% del objetivo. La unión entre ambas es la figura del UX/UI Architect para efectuar la función de unión entre el equipo de diseño y de desarrollo.

Cada vez hay más expertos en esta temática y las empresas buscan profesionales del sector para poder tener una página web en buenas condiciones.

2.3 Tendencias de usabilidad Web

La usabilidad se puede definir como la facilidad que tienen los usuarios para navegar e interaccionar por una página web. En este sentido, cobran importancia aspectos como el tamaño de la letra, la velocidad de carga, la facilidad para realizar acciones o la disposición de los menús, entre otras cosas. Todos estos elementos tienen un papel clave en la percepción positiva o negativa de los usuarios.

Para que las páginas web generen una buena experiencia de usuario es preciso trabajar la usabilidad.

1. Simplicidad

Diseños con menos elementos, simplificados pero efectivos. Dar prioridad a lo esencial.

Cada vez vemos más páginas web en las que solo se muestra lo esencial, omitiendo textos e imágenes que no aporten nada.

Los usuarios valoran positivamente las experiencias simples, funcionales y atractivas.

- El equilibrio y la elegancia frente al barullo.
- Eliminar distracciones y evitar ambigüedades. y que el mensaje sea claro.
- Imágenes sencillas y limpias, con pocos elementos que no rompan con el diseño de la web.
- Animaciones sutiles y esenciales, que no distraigan en exceso.
- Espacios en blanco. El minimalismo como tendencia.
- Simplificar los formularios

2. Diseñar para leer

Tipografías a gran tamaño. Los sitios muy legibles comparten estas técnicas:

- Tipografías simples y claras con las opciones serif o sans serif, incluyendo pesos regulares e interletraje uniforme.
- El tamaño del texto es un poco más grande de lo esperado, a menudo comenzando en 16 puntos para el texto normal.
- Espacio entre párrafos exagerados.
- Los bloques de texto están rodeados por márgenes de gran tamaño con mucho espacio en blanco.
- Uso creativo de las negritas. Las negritas destacan sobre el fondo y dirigen la atención.

3. Diseñar para ahorrar tiempo

- *Reducir la velocidad de carga*

Cada vez se dedica menos tiempo a decidir si te quedas o no en un sitio web.

La optimización del contenido gráfico es vital para evitar abandonos.

Para mejorar la experiencia de usuario cuando se colocan vídeos, imágenes o efectos en una página web, es preciso tener cuidado con los tiempos de carga. Algunas técnicas que se utilizan son las microinteracciones, los efectos hover y parallax.

- *Navegación más rápida*

Es conveniente que la navegación y el contenido principal sean visibles en el primer golpe de vista. Y también que el sitio oriente o guíe al usuario durante la navegación y se anticipe a sus necesidades.

4. Apostar por el equilibrio

Comunicar mediante una combinación justa de textos, imágenes, gráficos y recursos multimedia. Esto ayuda a centrar la atención del usuario y mejora la usabilidad web.

El diseño se debe adaptar para que el usuario no pierda tiempo y para guiarle.

5. Interacciones móviles simples

Las versiones móviles de los sitios web deberían buscar una experiencia diferenciada, más racional, reducida y centrada en el dispositivo. Cuando se trata de usabilidad y función, la simplicidad es clave con dispositivos móviles.

A menudo la opción móvil requiere más rapidez y no depender de conexiones de internet de alta velocidad que no están siempre disponibles. Los interfaces más simples son más fáciles de usar cuando el tamaño de pantalla es limitado.

Cada vez más diseñadores trabajan con diseños de escritorio complejos e implementan una version simplificada en móvil.

6. Sistemas de diseño

Aprovechar los estándares.

Los usuarios han aprendido una forma de navegar y desenvolverse dentro de una web mediante acciones convencionales. La tendencia en usabilidad web es sacar el máximo partido a esos modelos mentales.

No se trata eliminar la creatividad. El objetivo es evitar que el usuario tenga que experimentar y aprender una nueva forma de interactuar en la página web. Por ejemplo, cambiar de lugar o de color los botones para confirmar o cancelar juega en contra de la usabilidad.

Interesante para ver: <https://youtu.be/xx37srb2Nj8>

Neurodiseño. Cualquier diseñador actualmente aplica este concepto de manera intuitiva.

2.4 Tendencias de diseño Web 2024

Estas han sido las tendencias esperadas para este año:

Escritura y UX

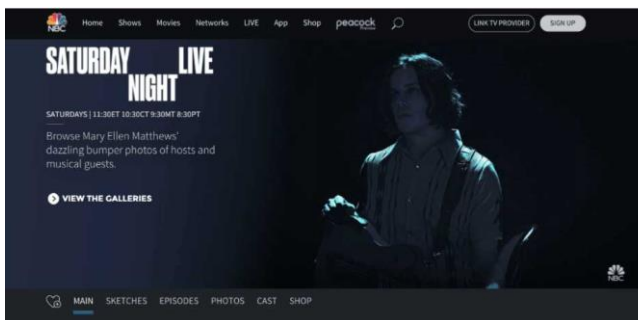
Crear contenido adaptado a las expectativas del usuario es el conocido UX Writing, donde en todo momento se piensa en el usuario final que va a leer ese contenido. De esta manera se mejora la experiencia de usuario en el sitio web. Para poder incorporar esta tendencia, las empresas optan por trabajar con equipos editoriales que crean contenido de calidad y original.

UX y modo oscuro

Hasta nuestros días, los diseñadores web optaban por implementar sites con los tradicionales fondos blancos, resaltando la limpieza, sencillez y minimalismo.

Durante este año se esperaba que la tendencia fueran los fondos oscuros, ofreciendo dos principales ventajas: el ahorro energético y la reducción de la fatiga visual.

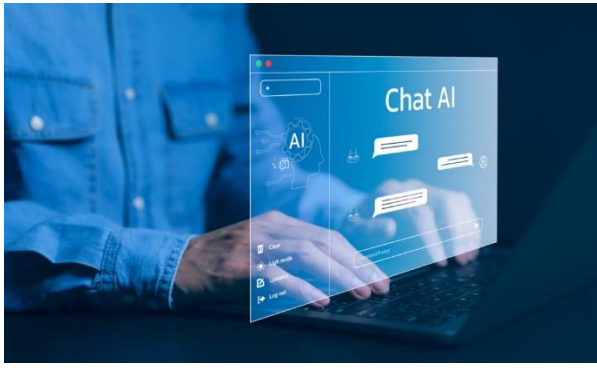
Para incorporar esta tendencia, recomendamos trabajar con la combinación de colores y contrastes que no pierdan la visibilidad de los textos.



Inteligencia artificial

La inteligencia artificial cobra cada vez más relevancia y en el diseño web no se iba a quedar atrás.

Gracias a los sofisticados algoritmos, en nuestros días es posible crear páginas webs personalizadas según las preferencias de los usuarios. Trabajando de la mano con equipos especializados en inteligencia artificial, se pueden crear grandes sites personalizados atendiendo a las necesidades de los usuarios.



Diseños interactivos

Creando webs donde el usuario pueda interactuar genera una navegación más inmersiva, lo cual favorece la experiencia de usuario. Trabajar con animaciones, mapas e infografías interactivas, vídeos e incluso calculadoras online.

Carga rápida de sitios web

Los usuarios exigen cada vez más que los sitios web carguen rápidamente, por ello es más importante que nunca optimizar la velocidad de carga de sus páginas, trabajando en particular en la optimización de imágenes, el almacenamiento en caché del contenido y la correcta elección de elementos prediseñados como plugins, widgets, módulos, addons, etc.

En este 2024, este punto es de vital importancia, por lo que, como expertos en diseño y desarrollo de sitios webs, te recomendamos que lo tengas en cuenta si quieres tener éxito en el diseño web.

Búsqueda por voz

En 2023, ya era norma utilizar asistentes de voz en lugar de enviar una consulta por mensaje de texto a un motor de búsqueda u otras plataformas. En 2024, la interfaz de voz no pierde su popularidad y tendrá prioridad, porque los usuarios de software obtendrán un método de interacción más natural a partir de la integración. Ya puedes ver los cambios en el contenido y las técnicas de SEO. Como resultado, al planificar un diseño web, debe cuidar las estrategias de búsqueda por voz.

[Tendencias de diseño web 2024](#)

[Inspiración web para diseñadores](#)

EJERCICIO

Busca las tendencias de diseño web para el próximo año 2025.

3 ASPECTOS ESENCIALES EN EL DISEÑO WEB

3.1 BALANCE Y EQUILIBRIO

Este principio del diseño web se refiere al equilibrio que guardan los elementos que componen la página.

Existen tres tipos de balance:

- **Simétrico** – Este tipo de balance se ve en los casos en que los diferentes elementos componentes de la página web se encuentran dispuestos de acuerdo a alguna de las clases de simetría.
- **Asimétrico** – Es cuando los elementos componentes se colocan balanceados pero sin seguir ninguna simetría.
- **Fuera de balance** – Sin equilibrio.

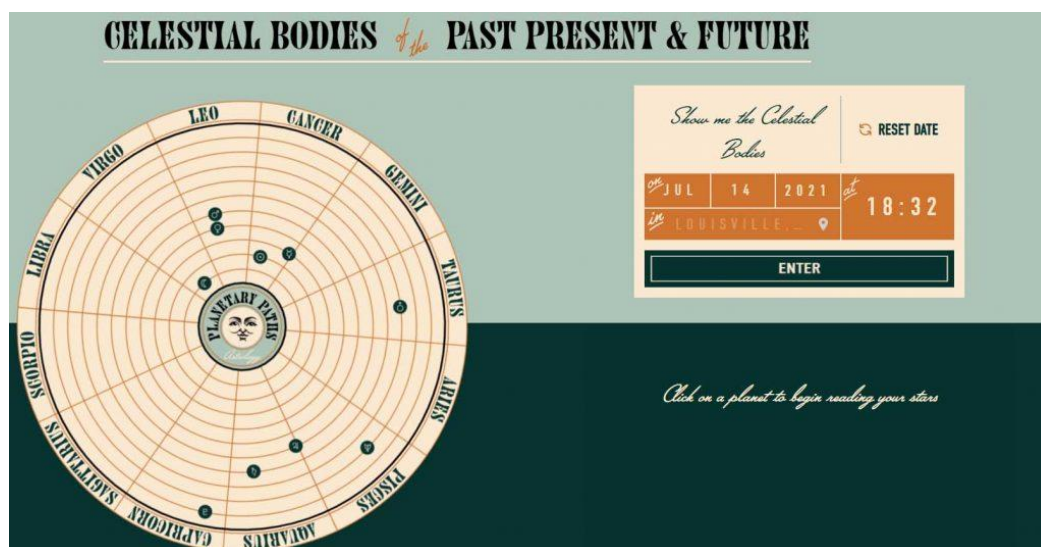
BALANCE SIMÉTRICO

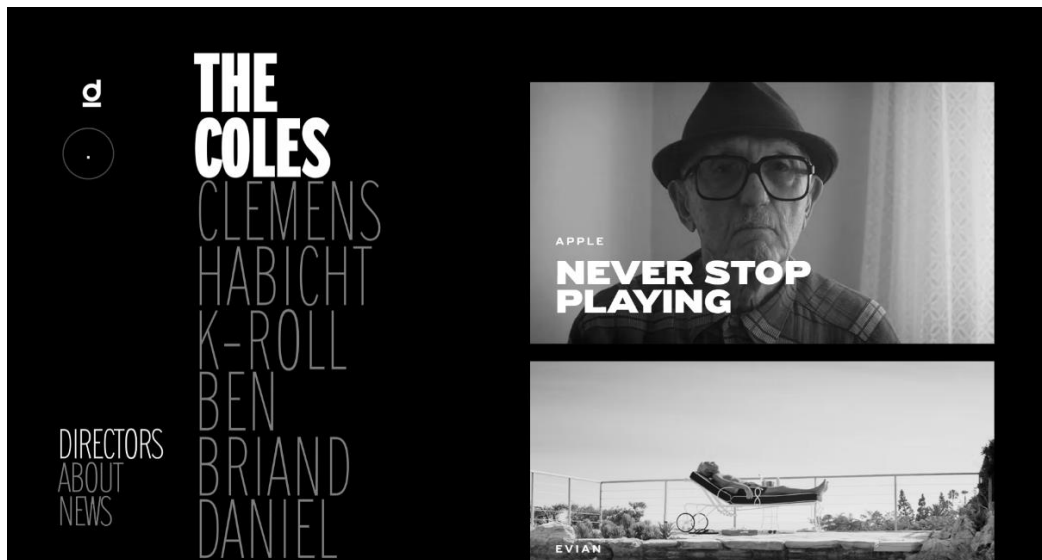
Si bien existen muchos tipos de simetría, el diseño web tiene algunas particularidades que hacen poco útiles algunas de ellas. Estas características particulares del diseño web están referidas básicamente a la forma en que se muestran las mismas en los navegadores.

Es casi imposible incluir todo el contenido de una página en este espacio que vemos en nuestras pantallas. Emplear una simetría horizontal en la web es bastante difícil.

Simetría horizontal

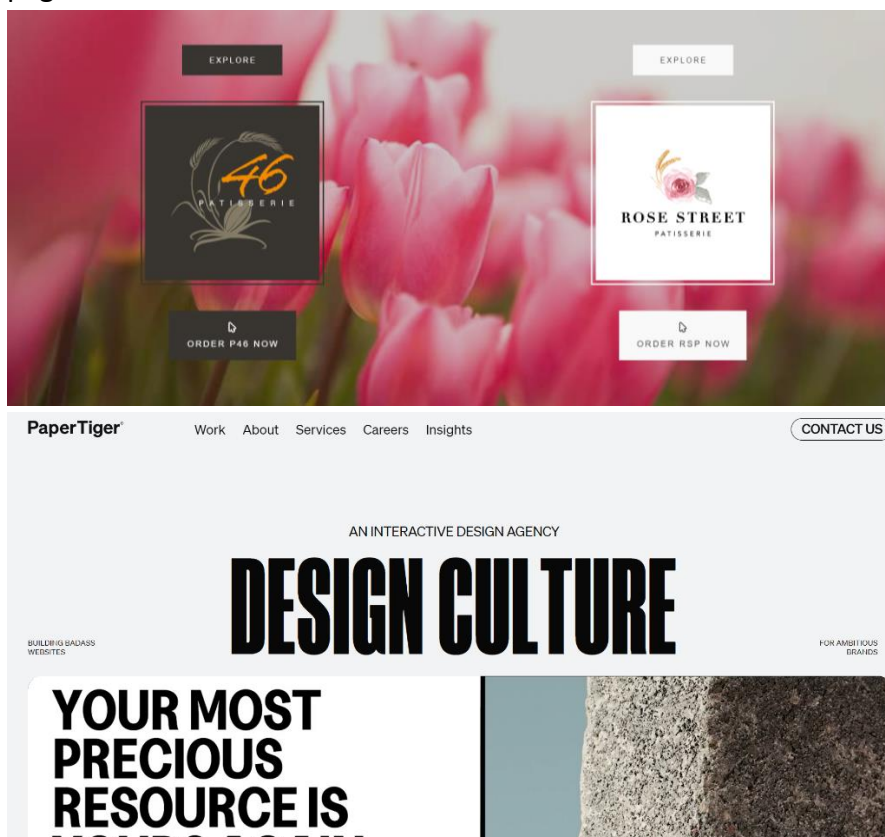
La simetría horizontal es bastante rara en el diseño web. Sin embargo, en algunos casos en que, como en una página principal (home), todo el contenido de la misma puede ser incluida sin necesidad de que el usuario deba emplear las barras de desplazamiento, el diseñador puede basar su creación en la simetría horizontal.





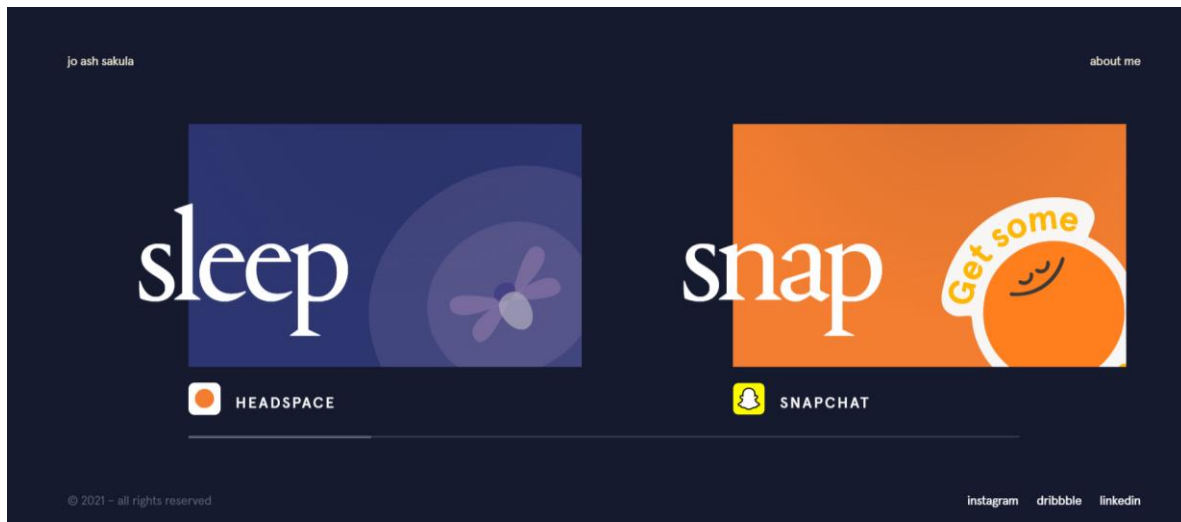
Simetría vertical

Una página web basada en simetría vertical implica que sus contenidos se encuentran distribuidos en dos o más columnas más o menos definidas que ocupan todo el largo de la página.



Simetrías vertical y horizontal combinadas

También es posible observar ejemplos de diseños web hechos combinando las simetrías horizontal y vertical. Se puede encontrar en muchas páginas.



<https://www.jashsak.com/>

Simetría radial

. La disposición de los elementos en este tipo de simetrías es en forma circular en torno a un centro ocupado por una imagen o texto o en forma de espiral. Dado la naturaleza de este tipo de simetrías, solo se emplea en casos en que la página no supere las dimensiones de una pantalla, ya que en caso contrario, gran parte del diseño se pierde.



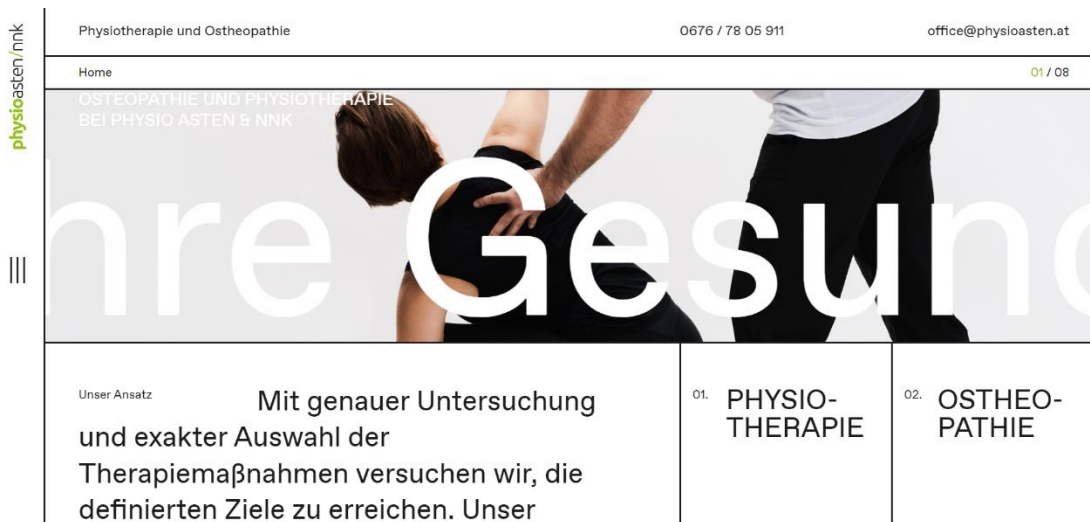
<http://vlog.it/>

BALANCE ASIMÉTRICO

Con este nombre designamos al tipo de balance en el que los diferentes elementos que componen una página web se encuentran equilibrados o balanceados pero sin seguir un patrón simétrico. Este tipo de otorga gran libertad de creación, pero también constituye un gran desafío para el diseñador, ya que equilibrar elementos sin compensación simétrica es

más difícil pero permite al diseñador colocar los componentes de una página en sitios más adecuados para dirigir el ojo del visitante.

Hay que tener en cuenta a la hora de buscar el equilibrio que un objeto parece menos pesado si es más pequeño, menos luminoso, color frío (azul, verde, morado), menos contraste con el fondo y más regular.

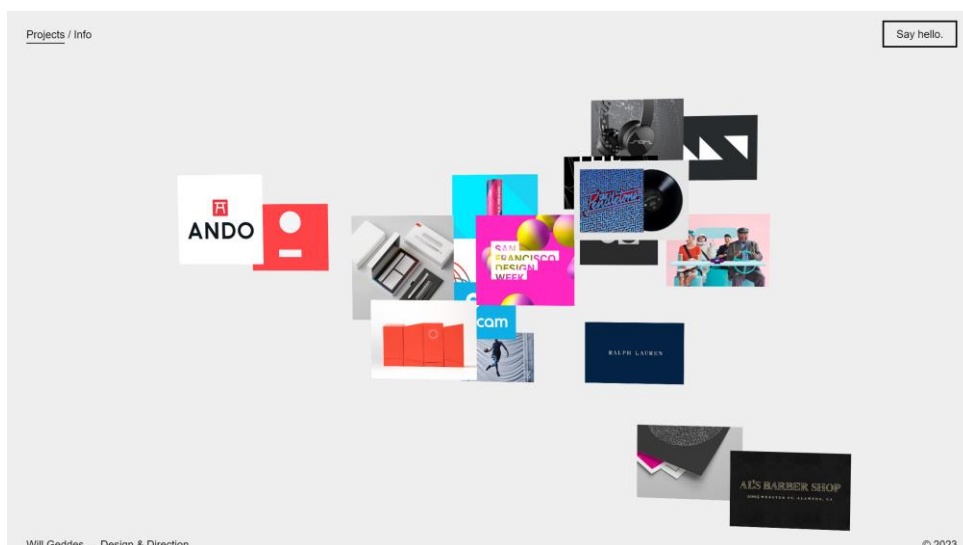


<https://kennkitt.com/>

FUERA DE BALANCE

Yendo aún más lejos en la libertad de diseño se encuentran las páginas fuera de balance o sin equilibrio. Esto se hace en forma deliberada, buscando el impacto visual. Es un verdadero desafío lograr que una página que no tiene balance o equilibrio se vea bien, siendo un concepto muy avanzado en el diseño y que requiere gran experiencia por parte del diseñador web.

<http://isaidicanshout.com/>



EJERCICIO

Busca en <https://onpagelove.com/> un ejemplo de cada tipo de balance.

3.2 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?

Sistema RGB.

¿Sabías que el ojo humano percibe sólo los colores rojo, verde y azul?

En este enlace puedes ver más información sobre cómo percibe nuestro cerebro los colores.
http://es.wikipedia.org/wiki/Percepción_del_color

<https://es.wikipedia.org/wiki/CírculoCromático>

El ojo humano percibe los colores: rojo, verde y azul y, el resto de los colores se consiguen con la adición de estos tres colores en diferentes proporciones. El blanco se consigue con la mezcla de los tres colores puros y se considera el negro como la ausencia de color. A estos colores se les llama colores aditivos y el ordenador se basa en este sistema para la representación de los colores dando lugar a lo que conocemos como Modo de color RGB. RGB es el acrónimo de los nombres de los colores rojo, verde y azul en inglés: Red, Green, Blue.

Los ordenadores emplean estos tres colores para representar cualquier color de la escala cromática utilizando 8 bits de información para representar cada color.

La escala monocromática de un color viene dada por todas las posibles combinaciones de estos 8 bits, en total 256. Si tenemos en cuenta que tenemos una escala de 0 a 255 para representar cada color, es decir, 256 grados de cada color y, que el resto de los colores se consiguen mezclando estos tres

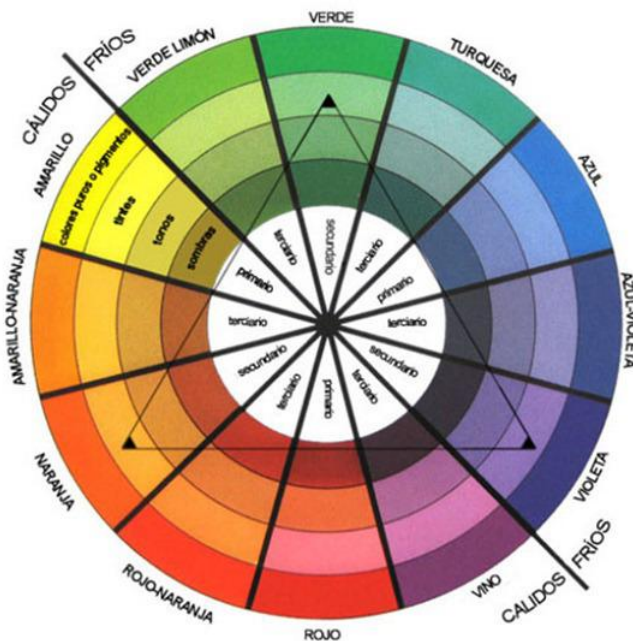
¿Cuántos colores tenemos en total? $256 \times 256 \times 256$, lo que nos da 16.777.216 colores, aunque el ojo humano solo reconoce unos 1000 colores.

TEORÍA DEL COLOR'

Es un conjunto de pautas que indican cómo deben combinarse los colores para alcanzar el resultado buscado. 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:

MODELO TRADICIONAL (siglo XVII)

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. El verde viene de la mezcla del amarillo y el azul, el púrpura viene de la mezcla del azul y el rojo y, el naranja viene de la mezcla del rojo y el amarillo. Los tres colores secundarios forman también un triángulo equilátero.
- ✓ 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.

Teoría del color en diseño gráfico

Es el estudio del efecto del color en las percepciones de la conducta humana.

PSICOLOGÍA DEL COLOR

Es el estudio del efecto del color en las percepciones de la conducta humana. Las personas solemos asociar colores con emociones o conceptos:

Rojo Excitación Fuerza Amor Energía	Naranja Seguridad Éxito Valentía Sociabilidad	Amarillo Creatividad Felicidad Amabilidad Alegria	Verde Naturaleza Salud Frescura Calidad	Azul Confianza Paz Lealtad Habilidad
Rosa Compasión Sinceridad Sofisticación Dulzura	Violeta Realeza Lujo Espiritualidad Ambición	Marrón Formalidad Robustez Fiabilidad Sencillez	Negro Solemnidad Dramatismo Sofisticación Seguridad	Blanco Limpieza Simplicidad Inocencia Honestidad

www.lydiacalero.com

COMO ELEGIR EL COLOR DE MI PÁGINA WEB (www.xplora.eu)

- Elige el color dominante de tu página, puedes utilizar la psicología del color. Comprueba que no desentone con tu marca.
- Decide el número de colores que utilizarás, es recomendable que como mucho sean tres. Tienes varias opciones:
 - o Usa colores análogos para agrupar elementos y complementarios para resaltarlos.
 - o Puedes usar un color dominante y dos complementarios, un **esquema de tríada**. Eso significa seleccionar tres colores separados con la misma distancia entre sí a lo largo de una rueda de color.
- Puedes aplicar la regla 60-30-10, que indica que el 60% del diseño debería estar ocupado por tu color principal, 30% por un complementario y 10% por el otro complementario.
- Deberías tener además dos colores neutros en tu diseño web: uno oscuro y uno

claro. Lo más común es escoger tonos de negro, blanco y gris. Es posible escoger tonalidades claras de tus colores dominantes o secundarios, pero puede ser más difícil.

- Tu marca y tu web tienen que compartir al menos parcialmente la misma paleta de colores.

HERRAMIENTAS DE AYUDA PARA LA ELECCIÓN DE LOS COLORES DE TU SITIO WEB.

Extensión del Chrome (color picker)

Añadir extensión colorzilla al navegador <https://www.colorzilla.com/>

COLORPIX -- obtener código de color

COLOR ADOBE -- <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>

PALETTON -- <http://paletton.com/#uid=1000u0klIllaFw0g0qFgFg0w0aF>

COLORCOMBOS -- <https://www.colorcombos.com/>

COLORHEX -- <https://www.color-hex.com/>

COLORLOVERS -- <https://www.colourlovers.com/>

MATERIAL DESING PALETTE -- <https://www.materialpalette.com/>

GENERAR UNA PALETA DE COLORES A PARTIR DE UNA IMAGEN

COLORHUNTER -- colorhunter.com

IMAGEPALETTE -- cssdrive.com/imagepalette

ADOBE - <https://color.adobe.com/es/create/image>

3.3 TIPOGRAFÍA

A la hora de elegir la tipografía más adecuada hay que tener en cuenta varias cosas:

- ✓ La fuente.
- ✓ El estilo o tipo de la fuente.
- ✓ El tamaño de la fuente.
- ✓ El color de la fuente respecto al fondo

Utilizar diferentes tamaños de fuentes según la ubicación del texto y su finalidad.

Tener en cuenta que la fuente utilizada en el diseño de la web tenemos que incluirla en el servidor y hacer referencia a ella en la hoja de estilos de la web (En el css). Otra opción es hacer referencia a la url donde está la fuente. para que nuestra web se vea como la hemos

diseñado.

[TIPOGRAFÍAS: Qué son, los diferentes tipos y sus variables tipográficas](#)







También podemos utilizar las fuentes de google y hacer referencia a ellas.

<https://www.google.com/fonts>

Añadir el código de la fuente seleccionada a nuestro sitio web: (Lo veremos en css)

```
<link href='https://fonts.googleapis.com/css?family=Hind+Vadodara' rel='stylesheet' type='text/css'>  
@import url(https://fonts.googleapis.com/css?family=Hind+Vadodara);
```

Algunas WEBS donde encontrar tipografías

- GOOGLE FONTS  <https://fonts.google.com/>
- MYFONTS  <https://www.myfonts.com/>
- GOOD TYPE FOUNDRY  <https://www.goodtypefoundry.com/>
- FAMILY TYPE  <https://familytype.co/>
- UNCUT  <https://uncut.wtf/>
- BEAUTIFUL WEBTYPE  <https://beautifulwebtype.com/>

3.4 ICONOGRAFÍA

Un icono es una aplicación del elemento **representación** porque es una forma representativa de algo del mundo real. El mensaje transmitido por el icono genera en nuestra mente una imagen conceptual y el usuario percibe de forma más rápida el mensaje que se intenta transmitir. De esta forma no tiene necesidad de leer el texto al que acompaña.

La elección de los iconos es muy importante, puesto que si un usuario no es capaz de determinar su significado a simple vista, entonces no habremos conseguido nuestro propósito de ahorrarle tiempo en la visualización de la página.

Es importante hacer uso de iconos a los que el usuario está ya acostumbrado.

En muchas ocasiones los iconos los insertaremos en nuestras páginas utilizando las fuentes awesome: <https://fontawesome.com/>

Página web para descargar iconos: <https://www.flaticon.es/>

Ejercicio: Crea la cabecera de una página simple con las imágenes que se adjuntan. Usa colores adecuados. Introduce además un título con una tipografía adecuada y al menos tres enlaces con iconos.

4 MAQUETACIÓN WEB

Cuando se comienza un nuevo proyecto de construcción de una vivienda unifamiliar se realiza un boceto de lo que será la vivienda. En este momento, la persona encargada de la realización del proyecto no se ha preocupado todavía de las condiciones del terreno, ni se ha preocupado de los materiales a emplear. Sólo realiza un dibujo donde representa el reparto de espacios: cocina, baño, salón, terraza, etcétera.

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 van 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.

4.1 Prototipos (Wireframes, Mockups)

Es el diseño previo del sitio web, de todas las páginas que tengan estructura diferente.

Existen diferentes herramientas para la realización de los mismos:

En diseño web, un **wireframe** es una representación esquemática de una página web sin elementos gráficos que muestran contenido y comportamiento de las páginas. Sirven como herramienta de comunicación y discusión entre arquitectos de información, programadores, diseñadores y clientes.

La principal ventaja que ofrece es que ofrece una perspectiva basada principalmente en la arquitectura del contenido. Aunque no es tan importante el diseño (colores, tipografías, imágenes, textos...) se pueden añadir para que sea lo más parecido al resultado final.

Existen diferentes herramientas para la realización de los mismos que podemos añadir como extensiones de google.

- ✓ MockFlow <https://mockflow.com/>
- ✓ <https://youtu.be/zFVG6g-9gpw> (tutorial)

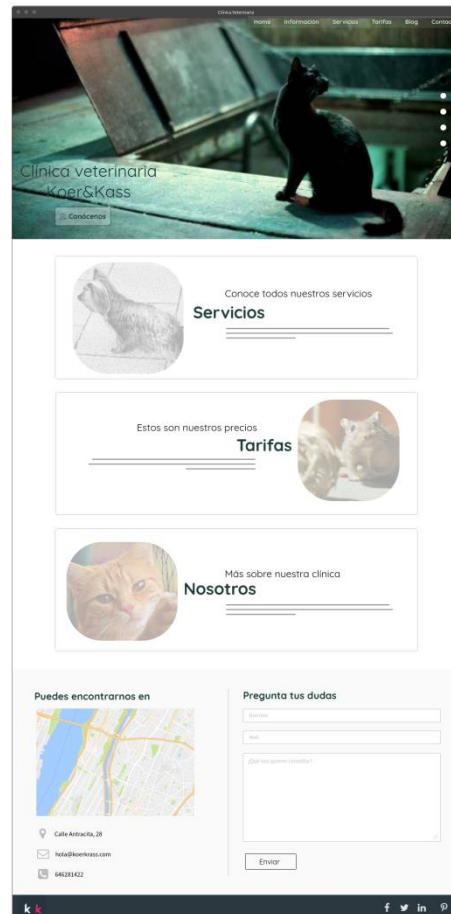
- **Sketch:** Prototipo en papel.
- **Wireframe:** Primera representación del diseño. Recuadros y líneas que indican donde irá el contenido.
- **Mockup:** Representación visual y estática de un diseño.
- **Prototipo:** Representación de la versión final de un diseño web que además simula la interactividad.

Ejemplo: Web clínica veterinaria

Wireframe

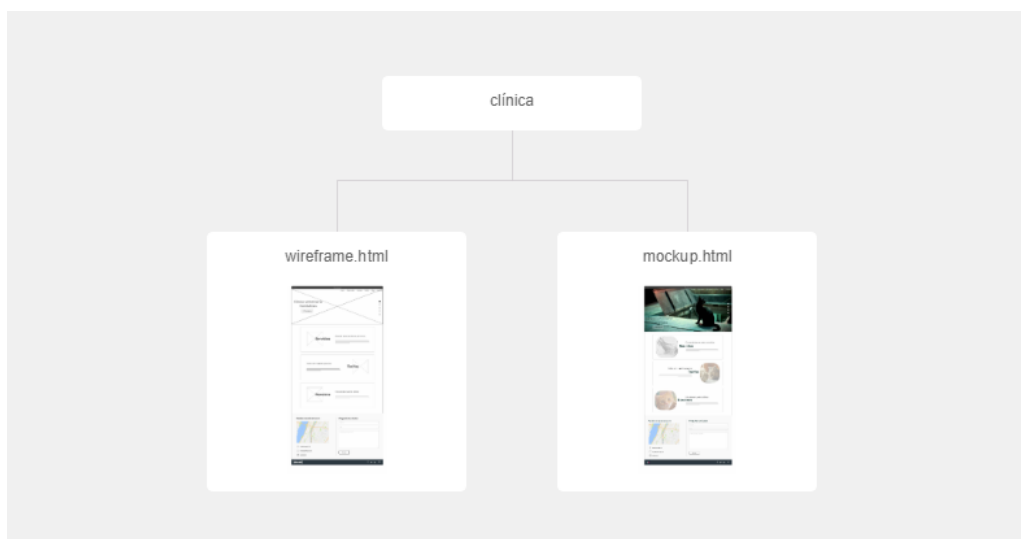
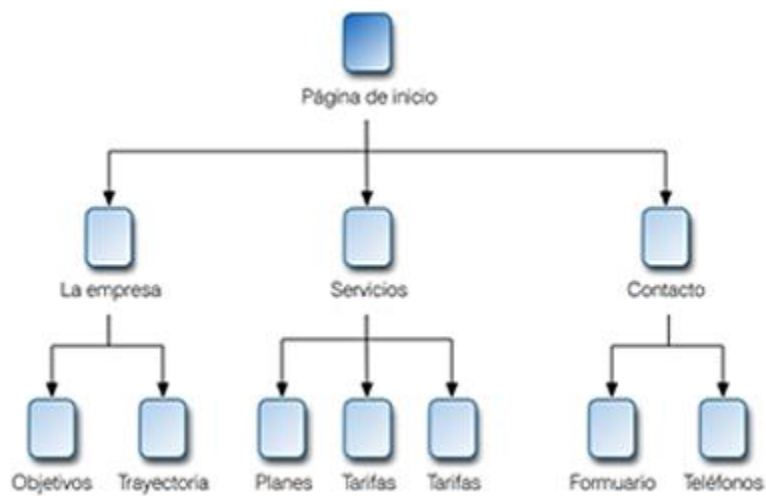


mockup



4.2 Mapas de navegación

En el diseño previo del sitio también podemos crear un organigrama (mapa de navegación) en el que expliquemos como está estructurada nuestra página.



5 GUÍA DE ESTILO

Puntos a desarrollar al crear una Guía de Estilo

1. Marca gráfica
2. Colores
3. Tipografías
4. Imágenes
5. Elementos gráficos
6. Estructura de la web
7. Mapa de navegación

Añadir también una portada y un índice.

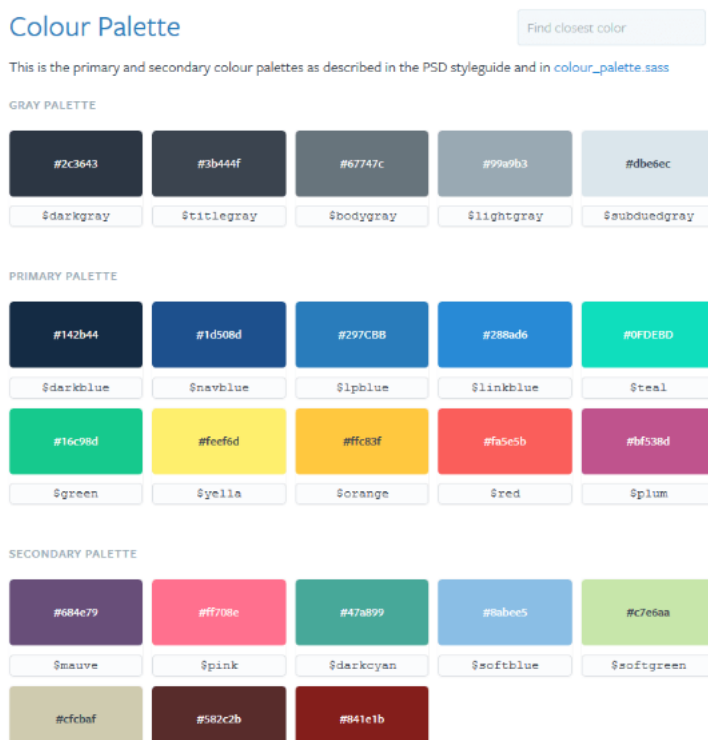
1. MARCA GRÁFICA

Es el elemento principal de la imagen corporativa. Se va a usar como distintivo en tu web y en el proyecto en general. Por eso debería ocupar el primer puesto en tu guía de estilo.

Lo ideal es que incluya tanto el logotipo principal como sus variaciones. Que esté pensado como usarlo tanto en blanco y negro como en color, en diferentes formatos (por ejemplo, en versiones horizontales o verticales para determinadas aplicaciones) o incluso sobre diferentes fondos claros y oscuros.

2. COLORES

Prepara una hoja de color ¿Cuáles son los tonos que te gustaría utilizar en tu diseño? ¿Cuál es la combinación de colores de tu página web? Indicar los colores principales utilizados y otros colores usados.



3. TIPOGRAFÍAS

¿Qué fuentes vas a usar? Por lo general no son necesarias más de tres. Busca combinaciones de fuentes que te sirvan. Decide qué tipo de letra que vas a utilizar para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal. ¿Vas a usar negrita o cursiva para los títulos?

Typography	
Header Level 1	30px/36px
Header Level 2	21px/27px
Header Level 2 Alternate	21px/27px
Header Level 3	16px/21px
Header Level 3 Alternate	16px/21px
Header Level 4	14px/18px

4. IMÁGENES

¿Qué imágenes se mostrarán? ¿Están listas para ser subidas o todavía necesitan compresión y/o edición? Decide qué imagen irá bajo qué pestaña y si necesitará títulos.

¿Cómo son las imágenes que vas a mostrar? ¿Dónde se colocarán?

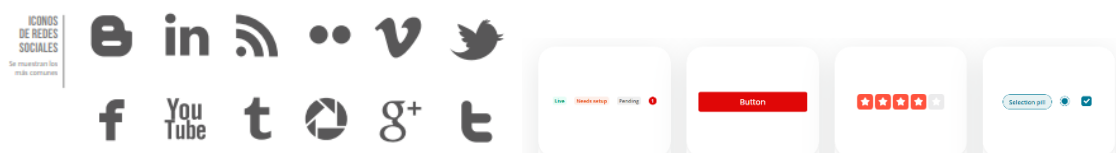
¿Habrá logotipo? ¿Dónde se colocará?



5. ELEMENTOS GRÁFICOS

Considera el uso de elementos gráficos: iconos, patterns, separadores, ilustraciones.

Aquí es donde decides cómo y cuándo serán incorporados.



Lo mejor de una guía de estilo es que es transferible y puede ser aplicada a todas tus publicaciones.

Puedes aplicarla a cualquier otra forma de comunicación que utilices: email marketing, blogs, tarjetas de visita.

Incluir las medidas utilizadas para estos elementos gráficos.

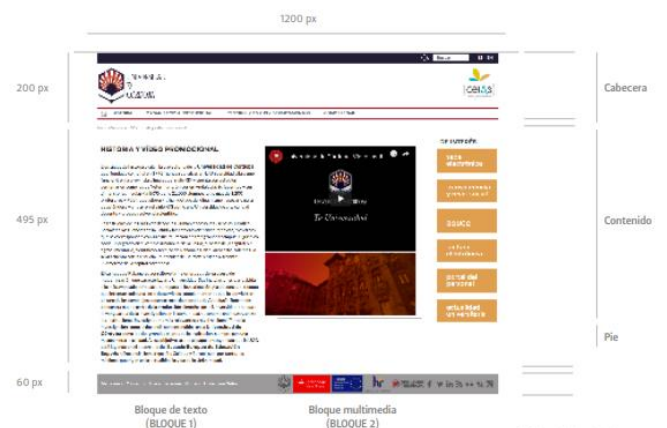
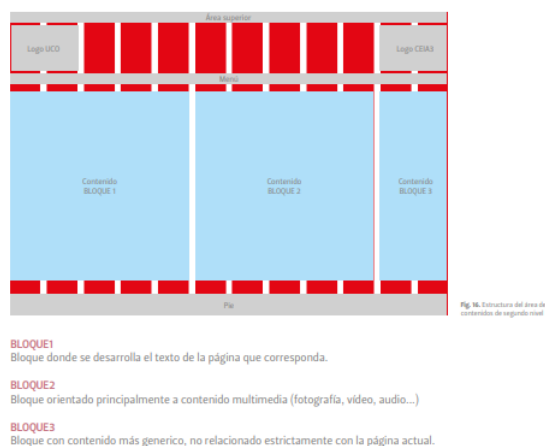
6. ESTRUCTURA DE LA WEB

Piensa en la cuadrícula y el diseño de la página web. Esto determina en dónde se colocarán los elementos. Prepara algunas plantillas genéricas que se puedan utilizar mientras diseñas. Una buena cuadrícula es clave para una buena página web, y velará por la coherencia.

Indicar si se incluyen y hacer una descripción de:

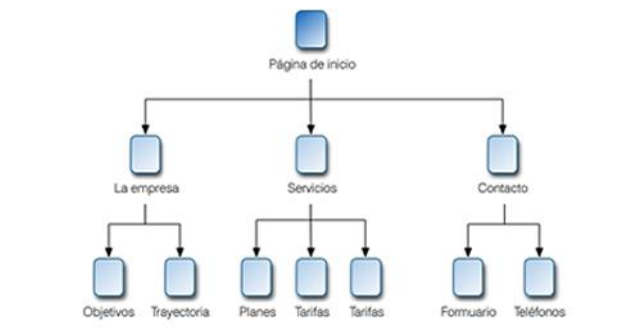
Incluir wireframes y mockups de:

- Encabezados
- Pies de página
- Menús
- Página principal
- Páginas interiores con diferentes formatos



7. MAPA DE NAVEGACIÓN

Hazte un Mapa de la información que deseas mostrar en tu página web.



Sugerencia: Utilizar la herramienta canva para crear la guía de estilo

https://www.canva.com/es_es/

6 FASES DEL DISEÑO WEB



Definiendo objetivos



Briefing

Se compone de un resumen con los datos que hemos ido recopilando a lo largo de la definición de objetivos.

Se trata de un elemento clave a la hora de desarrollar cualquier proyecto, más aún si es digital, dado que ayuda de manera significativa a identificar lo que el cliente quiere.



Definición del alcance

A la hora de afrontar un proyecto de diseño web, uno de los problemas más comunes y difíciles de solventar es el arrastre de alcance.

Esto se da cuando el objetivo previamente establecido se expande o cambia gradualmente durante el proceso de diseño, dando lugar a más trabajo del inicialmente acordado.

Un ejemplo muy común es el cliente que contrata servicios para el diseño y creación de una web, pero que con el tiempo ve que también quiere otros servicios adicionales tales como la creación de una aplicación web, correos electrónicos o inclusión de un chatbot.

Cuando esto ocurre no debe considerarse como un problema, sino como una oportunidad de ampliar el contrato. Si el aumento de expectativas no se corresponde con un aumento en el presupuesto, corremos el riesgo de que el proyecto se vuelva inviable.

Planificación: Sitemap, Wireframes Y UX

El sitemap o mapa del sitio es una herramienta de los webmasters la cual les permite obtener mejores búsquedas y posicionamientos en los buscadores.

Gracias al sitemap, los motores de búsqueda son capaces de rastrear fácilmente los contenidos de nuestra web, además de proporcionar estadísticas de acceso, así como posibles errores de indexación.

Se trata de un archivo en el cual se incluye un listado de las páginas con toda la información sobre el contenido de la web, sus actualizaciones, etc. Este puede venir en diferentes formatos, siendo el más común de ellos el .XML, ya que nos aportará información adicional sobre las páginas. Otro protocolos igualmente aceptados son los feeds RSS, los OAI-PMH o como simples ficheros de texto.

Ejemplo de un sitemap en XML:

```
<urlset xmlns="http://www.sitemaps.org/schemas/sitemap/0.9">
  <url>
    <loc>https://www.ejemplo.com/</loc>
    <lastmod>2024-09-24</lastmod>
    <changefreq>monthly</changefreq>
    <priority>1.0</priority>
  </url>
  <url>
    <loc>https://www.ejemplo.com/pagina1</loc>
    <lastmod>2024-09-20</lastmod>
```

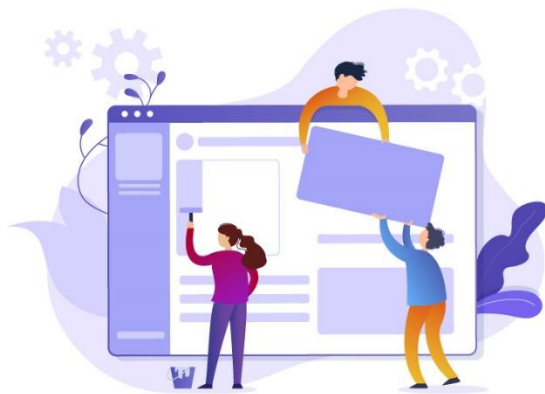
```
<changefreq>weekly</changefreq>  
<priority>0.8</priority>  
</url>
```

```
</urlset>
```

Los sitemaps son importantes porque:

- Ayudan a los motores de búsqueda a rastrear e indexar el contenido de tu sitio de manera más eficiente, lo que puede mejorar el posicionamiento en los resultados de búsqueda.
- Informan a los motores de búsqueda cuándo se actualiza el contenido o si se agregan nuevas páginas.
- En sitios grandes o complejos, los sitemaps aseguran que todas las páginas, incluidas las menos accesibles a través de enlaces internos, sean descubiertas por los motores de búsqueda.

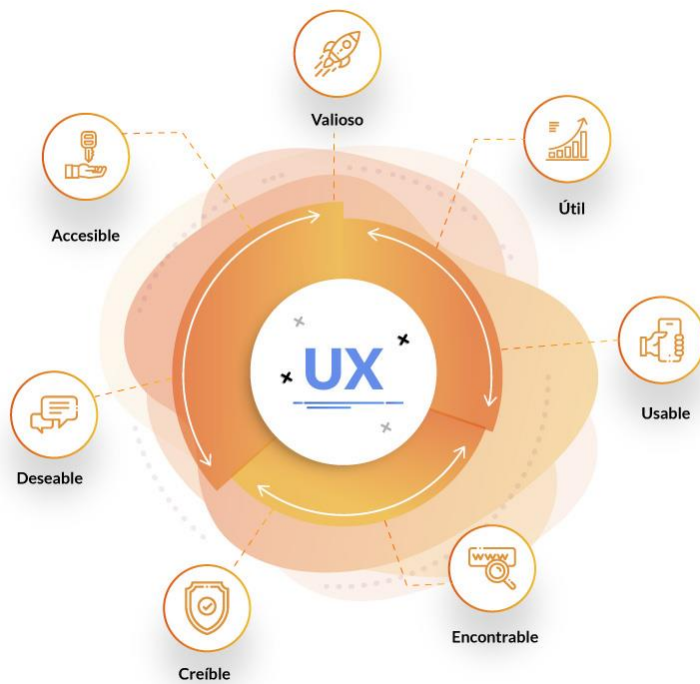
Wireframes



Los wireframes nos proporcionan el marco en el que almacenar tanto el diseño visual, como los elementos del contenido, lo cual ayuda drásticamente a identificar posibles errores o lagunas en nuestro sitemap.

A pesar de que los wireframes no contienen elementos del diseño final al tratarse de una simple plantilla, este sí que actúa como orientación del aspecto final que tendrá la web. Igualmente puede ser útil para concretar algún aspecto nuevo del que os hayáis dado cuenta al crear el wireframe.

Además en este punto también tendremos que tener en cuenta el factor de la experiencia de usuario o UX.



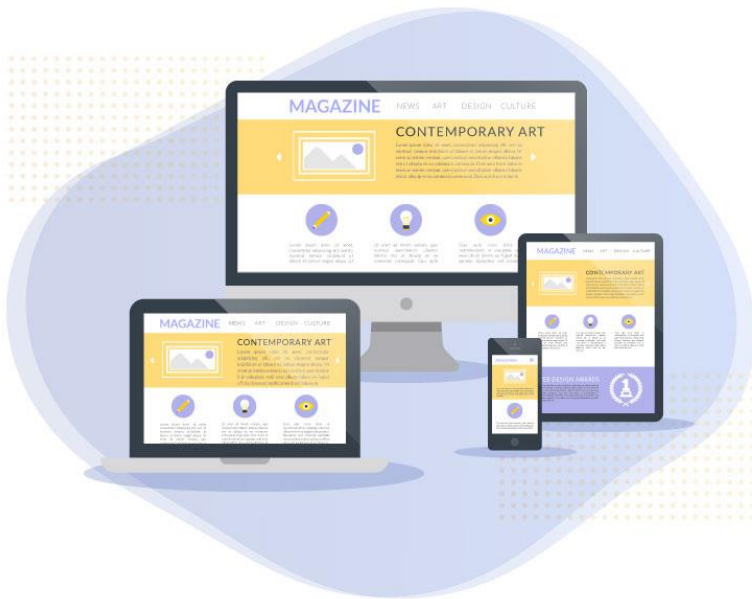
Las 6 Ws de la creación de contenidos



Diseño: Elementos visuales y Mockups

Cuando ya se tienen todos los contenidos, tanto visuales como escritos, se procede a crear una plantilla con el resultado final de la web. En esta plantilla se incluye todo lo que será la web, desde sus páginas, hasta su contenido escrito y visual.

A esta plantilla se la conoce como Mockup, y sirve tanto para presentar un resultado final al cliente, como para localizar fallas o errores en la web antes de ser publicada definitivamente.



Ultimas fases del diseño web

- Desarrollo
- Pruebas
- Lanzamiento