

DISEÑO DE INTERFACESWEB

TEMA 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

Índice

- 1. Elementos del diseño
 - 1.1. Percepción visual
 - 1.2. Elementos conceptuales: punto, línea, plano, volumen
 - 1.3. Elementos visuales: forma, medida, color, textura.
 - 1.4. Elementos de relación: dirección, posición, espacio, gravedad.
 - 1.5. Elementos prácticos: representación, significado, función.

Índice

- 2. Interfaces Web
 - 2.1. Interacción persona-ordenador
 - 2.2. Diseño de una interfaz Web. Objetivos
 - 2.3. Características: usable, visual, educativa y actualizada
 - 2.4. Componentes de una interfaz Web
 - 2.5. Maquetación Web
 - 2.6. Prototipado
 - 2.7. Mapa de navegación
 - 2.8. El color

Índice

- 3. Generación de documentos y sitios Web
 - 3.1. Guías de estilo. Elementos
 - 3.2. Aplicaciones para desarrollo Web
 - 3.3. Plantilla de diseño

1. Elementos de diseño

5

- Tendencias de diseño 2015
- ¿En qué piensas cuando eliges una lámpara auxiliar para tu salón? Y cuando compras unos zapatos o un abrigo, ¿has pensado alguna vez en el tiempo que han dedicado las empresas que fabricaron estos productos a su diseño?
- En el contexto de las artes, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, **diseño** se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.
- Diseñar necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto.
- Diseñar 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.

1.1. Percepción Visual

6

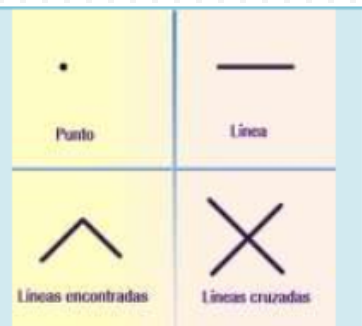
- Percibimos todo lo que nos rodea a través de los sentidos.
- **Percepción**, es el proceso de recogida y tratamiento de la información sensorial. Consiste en recibir, a través de los sentidos, las imágenes, sonidos, impresiones o sensaciones externas y elaborar e interpretar toda la información recibida. 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.
- Existe una teoría (psicología de la Gestalt) sobre la percepción que estudia la forma en que nuestro cerebro decodifica la información que recibe a través de diversas asociaciones que se producen en el momento de la percepción.
http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_de_la_Gestalt
- Percibir implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, identificar, jerarquizar, evaluar, aprender e interpretar.



1.2. Elementos conceptuales

7

PUNTO. Es el resultado del primer encuentro de la punta de un lápiz, la pluma o pincel, con el papel, la tela u otro material. El punto (*Límite mínimo de la extensión, que se considera sin longitud, anchura ni profundidad. Señal de dimensiones pequeñas, ordinariamente circular, que, por contraste de color o de relieve, es perceptible en una superficie*) es concebido en la imaginación pequeño y redondo. Un punto indica posición. No tiene largo ni ancho ni ocupa una zona del espacio. Es el principio y el fin de una línea y, es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.



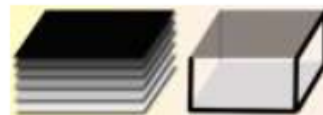
LÍNEA. La línea no es visible por sí sola en la naturaleza. Es el resultado del movimiento de un punto que se desplaza por una superficie. La línea tiene largo pero no ancho, tiene posición y dirección. Está limitada por dos puntos siendo la distancia más pequeña entre ambos. La línea delimita espacios dando lugar a las formas, representa el perfil o el contorno (*Conjunto de las líneas que limitan una figura o composición*) de las cosas. La percepción de la línea en la naturaleza es similar a la línea geométrica cuando la relacionamos con el borde real de una superficie (*Límite o término de un cuerpo, que lo separa y distingue de lo que no es él*). También forma los bordes de un plano.



PLANO. Es el resultado del movimiento de una línea que se desplaza en una dirección distinta a la suya. Un plano tiene largo y ancho pero no grosor, tiene posición y dirección. Es la porción de superficie limitada por una línea cerrada. Define los límites extremos de un volumen (*Espacio ocupado por un cuerpo*).



VOLUMEN. Es el resultado del movimiento de un plano que se desplaza en una dirección distinta a la suya. Tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio (*Engañoso, irreal, ficticio*).



1.3. Elementos visuales

8

FORMA. Identificamos lo que percibimos porque lo que vemos posee una forma (*configuración externa de algo*). Una forma se define como un área que se destaca del espacio que la rodea debido a un límite definido explícita o implícitamente.



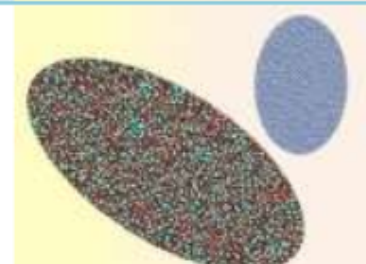
MEDIDA. Todas las formas tienen un volumen o una dimensión. El tamaño de las formas se puede establecer de forma relativa, por comparación de unas con otras, pudiendo decir así que una forma es más grande o más pequeña que otra pero, en cualquier caso, es físicamente medible.



COLOR. Todo lo que existe en la naturaleza tiene color. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma y tamaño, sino también por su colorido. El color y, el contraste de color en particular, se utiliza también para llamar la atención sobre una parte determinada de la imagen.



TEXTURA. Es la característica visual o táctil de todas las superficies. El material con el que se hacen los objetos aporta a su superficie una textura determinada con unas determinadas características de rugosidad, suavidad, aspereza, homogeneidad, etcétera.



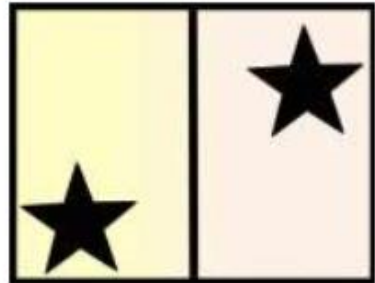
1.4. Elementos de relación

9

DIRECCIÓN. La dirección de una forma depende de su relación con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas con las cuales se compara.



POSICIÓN. La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro que la contiene o a la estructura global del diseño.



ESPACIO. Las formas por muy pequeñas que sean, ocupan un espacio. Así, el espacio (*extensión que contiene toda la materia existente. Parte que ocupa cada objeto sensible*) puede estar ocupado o vacío. Se puede utilizar la perspectiva (*arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista*) para organizar y sugerir el espacio creando la ilusión de profundidad. Se pueden superponer objetos de modo que el observador percibe como más cercano el objeto que está delante de los demás. También podemos lograr la profundidad dentro del campo visual utilizando el contraste y la variación de tamaño en las formas.



GRAVEDAD. La sensación de gravedad no es visual, es psicológica. Tenemos tendencia a aplicar cualidades tales como pesadez o ligereza, estabilidad o inestabilidad, tanto a las formas individuales como a los grupos de formas.



1.5. Elementos prácticos

10

REPRESENTACIÓN. Una forma es representativa cuando se deriva de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano. La representación puede ser realista, estilizada (*interpretar convencionalmente la forma de un objeto, haciendo más delicados y finos sus rasgos*) o medio abstracta (*que no pretende representar seres o cosas concretos y atiende solo a elementos de forma, color, estructura, proporción, etc*). Una fotografía de un monumento es una representación realista del mismo. Un dibujo de los perfiles de dicho monumento es una representación estilizada del monumento y un dibujo naif (*estilo pictórico caracterizado por la deliberada ingenuidad, tanto en la representación de la realidad como en los colores empleados*) del monumento es una representación semiabstracta.



SIGNIFICADO. Es la imagen conceptual que se representa en nuestra mente cuando el diseño transporta un mensaje visual. Cada receptor del mensaje le dará una interpretación, un significado distinto, según sean sus conocimientos y experiencias previas.



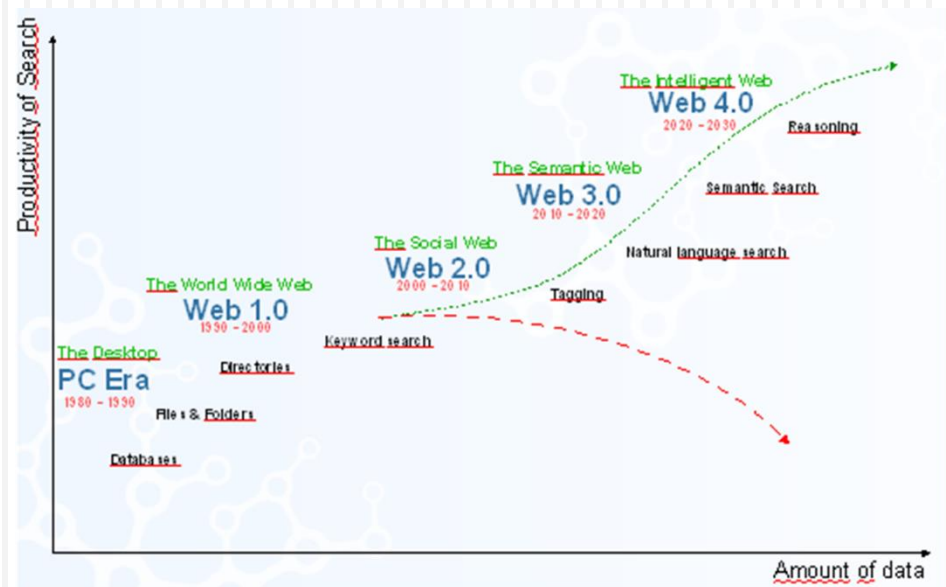
FUNCIÓN. La función se hace presente cuando un diseño debe servir a un determinado propósito.

La imagen anterior cumple una función muy importante. Colocada en el lugar adecuado como por ejemplo, una sala de revelado de fotografías, o una sala de microfilmación cumple la función de mantener el ambiente oscuro para poder trabajar.

2. Interfaces web

11

- ¿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
- Evolución de la web



2.1. Interacción persona ordenador

12

- Nos comunicamos con el mundo que nos rodea a través de nuestros sentidos: la vista, el oído, el olfato, el gusto, el tacto, aunque actualmente empleamos únicamente la vista, el oído y el tacto en nuestra comunicación con el ordenador.
- La IPO (Interacción Persona - Ordenador) es la disciplina que estudia el intercambio de información entre las personas y los ordenadores.
- HCI – Human Computer Interaction
- Cuando hay una buena comunicación entre el usuario y el ordenador el intercambio de información es más eficiente, se reducen los errores y aumenta la satisfacción del usuario.
- Hoy en día el éxito o fracaso de un sistema informático depende, en gran medida, de la interfaz persona - ordenador. Por este motivo la interfaz tiene que estar diseñada pensando en las necesidades del usuario.

2.2. Diseño de una interfaz Web.

Objetivos.

13

- ¿Sabes cuántas cosas hay que tener en cuenta a la hora de comenzar a elaborar una interfaz Web?
¿Tienes claro a qué tipo de público irá dirigida tu página? ¿Quieres obtener un rendimiento económico con cada visita? ¿Quieres contentar a todo el mundo que te visite o prefieres especializarte en un tema y tener menos seguidores?
- 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

2.3. Características: usable, visual, educativa y actualizada

14

- ¿Qué es lo que más te satisface cuando visitas un sitio Web? ¿Qué es lo que logra mantener tu atención e impedir que abandones el sitio?
- Cuando diseñamos un sitio Web debemos tener en cuenta muchos detalles:
 - Tenemos que tener en cuenta cómo sienten y cómo perciben los seres humanos.
 - Si nuestro sitio Web ofrece cursillos a personas de la tercera edad será imprescindible que tengamos en cuenta las limitaciones que pueden tener este grupo de personas: problemas de visión y/o de audición.
 - Si nuestro sitio Web va dirigido al público infantil puede que tengamos que preocuparnos más por la decoración de nuestras páginas y abusar un poco de los colores llamativos.
 - Tenemos que tener en cuenta cómo son los procesos de nuestra mente: cómo aprendemos, cómo recordamos y cómo procesamos la información.

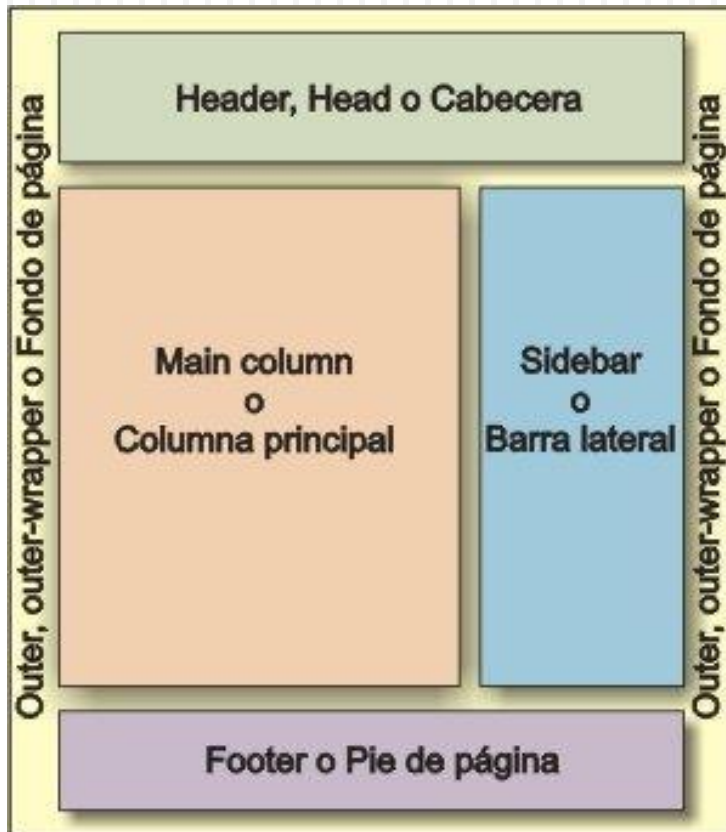
2.3. Características: usable, visual, educativa y actualizada

15

- Una página es **usable** si al usuario le resulta fácil el uso de su interfaz. 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.
- Un sitio Web es **visual** cuando las percepciones del usuario, sus opiniones acerca del sitio y, sus sentimientos y actitudes generados mientras lo usa, son positivos. Un sitio Web debe ser atractivo para mantener la atención del usuario, pero también debe ser coherente en el uso de los elementos gráficos.
- Una interfaz es **educativa** cuando es fácil de aprender por el usuario.
- Es conveniente **actualizar** las web frecuentemente.

2.4. Componentes de una interfaz web

16



- Un punto muy importante a la hora del diseño de interfaces web es definir cuáles son sus componentes, es decir, qué partes forman un sitio web

2.4. Componentes de una interfaz web

17

- 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.
 - ▣ Elementos de Navegación.
 - ▣ Elementos de Contenidos.
 - ▣ Elementos de Interacción.
- [Web del ministerio de educación y ciencia](#)

2.4. Componentes de una interfaz web

18

Página de portada del sitio web del Ministerio de Educación y Ciencia



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.

En el ejemplo son:

1. Título: Portada - Ministerio de Educación y Ciencia
2. La imagen parcial de la bandera de la Unión Europea
3. La imagen parcial de la bandera de España
4. El escudo de España
5. Nombre del organismo titular del sitio Web

2.4. Componentes de una interfaz web

19

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 portada. Estos elementos deben ser lo suficientemente intuitivos para que el usuario sepa qué es lo que hay que hacer para acceder a un contenido en concreto.



Haciendo clic en cualquier zona de la imagen se retorna a la Portada independientemente de la zona del sitio Web en la que se encuentre el usuario.



Haciendo clic en las zonas enmarcadas con una elipse se accede a las diferentes páginas del sitio.



Además de los ya mencionados, hay otros elementos de navegación en la página de portada del sitio Web del Ministerio de Educación y Ciencia: Noticias de actualidad, Los más visitados, etcétera.

2.4. Componentes de una interfaz web

20

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

La página de la portada del Ministerio de Educación y Ciencia vista anteriormente, no tiene Elementos de Contenido propiamente dichos porque todo en ella son elementos de Navegación

Aunque no forma parte de la portada, la siguiente imagen muestra otra página del sitio Web del Ministerio de Educación y Ciencia donde sí podemos ver la zona de Contenidos. Se trata de la página de Atención del ciudadano.



1 - Título

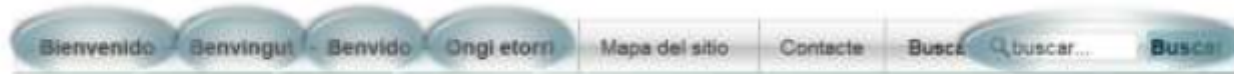
2 - Contenido

2.4. Componentes de una interfaz web

21

ELEMENTOS DE INTERACCIÓN

Son las zonas del sitio Web en las que se ofrece la realización de acciones a los usuarios del sitio Web



Haciendo clic en cualquiera de las elipses del grupo de la izquierda se le permite al usuario cambiar el idioma del sitio Web.

En la zona enmarcada con una elipse a la derecha de la imagen el usuario puede escribir un texto dentro del rectángulo blanco donde se encuentra la lupa y, posteriormente, hacer clic en el rectángulo de fondo azul con el texto *“Buscar”* en negrita. Esto permite al usuario realizar búsquedas en el sitio Web de todo aquello que esté relacionado con lo que haya escrito dentro del rectángulo.

2.5. Maquetación Web

22

- Una maqueta es un boceto previo de la composición de un texto que se va a publicar, usado para determinar sus características definitivas. También define un boceto como esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra.
- 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.
- Un boceto debe reflejar la interactividad y la funcionalidad del sitio Web.

2.5. Maquetación Web

23

Capas

Las capas son bloques con contenido HTML que pueden posicionarse y organizarse de manera dinámica y 3D.

```
<STYLE TYPE="text/css">
```

```
  .la_capa {position:absolute; top:100px;  
left:20px; width:300; height: 200}
```

```
</STYLE>
```

...

```
<DIV ID="micapa">
```

```
  <H1>Esto es contenido</H1>
```

```
  <P>Aquí sigue más contenido HTML </p>
```

```
</DIV>
```

Marcos

- Cada marco que compone la página poseerá sus propios bordes y barras de desplazamiento, comportándose como ventanas independientes.
- Su situación en la página es rígida, no podemos colocarlos en las posiciones que deseemos.
- El problema principal de los *marcos* es que algunos navegadores no lo pueden manejar.

2.6. Prototipado

24

- Un prototipo web es un borrador o modelo inicial a partir del cual se empieza a concebir y desarrollar la idea original del diseño de un sitio web.
- El prototipo considera:
 - ▣ Elementos que conforman la interfaz de la página.
 - ▣ Elementos o características comunes a lo largo de las distintas páginas del sitio web.
 - ▣ Elementos que conforman la interfaz para que haya información/interacción, pero evitando la saturación.
 - ▣ Cómo debe organizarse el mapa de navegación.
 - ▣ Qué extensión tendrá el sitio web.
 - ▣ Otros aspectos que deben tenerse en cuenta.

2.6. Prototipado

25

Prototipado de bajo nivel

Hand-drawn prototype of a web form for adding a person to a team.

Form fields and elements:

- Concept Title
- Owner Name
- Creation Date
- Status
- Phase
- Tabs: Overview, **Edibles**, Team, Feedback, History
- Action: Add Person to your Team
- Select (Click here to select a Person) as (Select Role)
- Buttons: Save, Cancel
- Find in people
- List of people: Peter, Chris, Tony, Jo
- Button: Assign

Prototipado de alto nivel



2.7. Mapa de navegación

26

- Cuando un sitio Web es muy grande y complejo, como el sitio del Ministerio de Educación y Ciencia, 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.

Comunidad Autónoma de Madrid	http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=Page&cid=1267496299042&language=es&pagename=ComunidadMadrid%2FEstructura
Comunidad Autónoma de Galicia	http://www.xunta.es/mapa-do-portal
Comunidad Autónoma de Euskadi	http://www.euskadi.net/r33-2288/es/contenidos/informacion/mapa_web_euskadi/es_6313/sitio_web_euskadi.html
Comunidad Autónoma de Cataluña	http://www.gencat.cat/web/cas/mapa.htm
Ministerio de Educación y Ciencia	http://www.educacion.es/horizontales/mapa-web.html

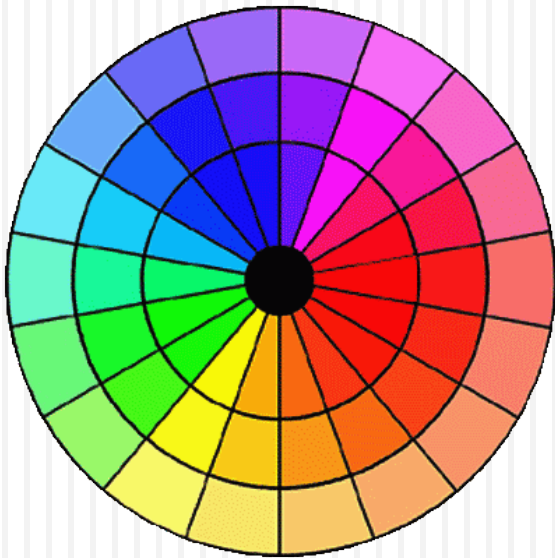
2.7. Mapa de navegación

- 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. Estructura es similar a un libro.
 - 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.

2.8. El color

28

- 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?



- 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:

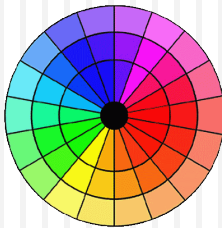
<http://colorschemedesigner.com/>

<http://colorschemedesigner.com/previous/colorscheme2/index>

2.8. El color

29

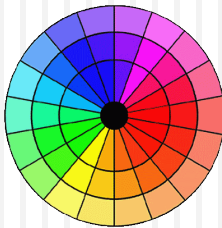
- Colores primarios, secundarios y terciarios.
 - Hay tres colores primarios: rojo, amarillo y azul, que están dispuestos en la rueda formando un triángulo equilátero.
 - En el lado de la rueda opuesto a cada uno de los colores primarios se sitúan los tres colores secundarios: verde, púrpura y naranja. 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. Así, tenemos el azul - verdoso, el amarillo - verdoso, el amarillo - anaranjado, el rojo - anaranjado, el rojo - púrpura y el azul - púrpura.



2.8. El color

30

- 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



3. Generación de documentos y sitios Web

31

- Como en cualquier proyecto de software, el proceso de generación de un sitio Web pasa por unas fases.
 - **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.

3.1. Guías de estilo. Elementos.

32

- La guía de estilo está dirigida las personas encargadas del diseño y programación de la interfaz Web. Esta guía debe recoger todos los aspectos relacionados con el diseño de la interfaz propia 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.
- Una guía de estilo incluye aspectos relacionados en la inclusión en la interfaz de fotografías, logos, imágenes, iconos, los colores, los tipos de letra y, aquellos relacionados con la maquetación Web vista anteriormente.
 - <http://www.ua.es/es/internet/estilo/guia/estilo.htm> Universidad de Alicante
 - http://www.navarra.es/home_es/ManualEstilo/ Gobierno de Navarra.
 - http://www.upv.es/entidades/ASIC/manuales/guia_estilos_upv.pdf Universidad Politécnica de Valencia

3.1. Guías de estilo. Elementos.

33

- Fotos y logos:
 - Formato. El tipo de formato en el que deberán estar almacenadas la imágenes o logotipos empleados.
 - Tamaño. El tamaño de la imagen o logotipo que se establece dando las medidas de ancho y alto en píxeles.
- Tipografías:
 - El uso de una fuente familiar al usuario aumenta la facilidad de lectura.
 - La fuente, el tamaño de la fuente, el estilo o tipo de fuente, color de la fuente respecto del fondo.

3.1. Guías de estilo. Elementos.

34

- Colores:
 - En una guía de estilo deben figurar los colores a emplear en el sitio Web en todos los textos, fondos, e imágenes según sea su ubicación y finalidad.
 - La información debe suministrarse aportando los valores para el modelo RGB tanto en hexadecimal como en decimal.
- Iconografía:
 - Según la Real Academia Española, un icono es un signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado
 - Los iconos se suelen emplear para complementar los textos de los enlaces en la página de portada. Un icono debe contener la menor cantidad de detalle posible sin perder significado.
 - En el siguiente enlace encontrarás una página de donde podrás descargar iconos bastante elaborados algunos de los cuales son gratuitos.
<http://www.webiconset.com/paymenticonset>
- Estructura
 - Maquetación web y Mapas de navegación

3.2. Aplicaciones para desarrollo Web

35

- En el siguiente enlace, puedes ver el artículo de lawebera.com donde hablan de las herramientas básicas para hacer una página web.
<http://www.lawebera.es/de0/herramientas.php>

Herramientas para el desarrollo web		
Finalidad de la herramienta	Herramientas	
Edición de páginas Web.	Adobe Dreamweaver CS4.	Nvu v1.0.
	BlueVoda Website Builder v8.0 C.	PersonalWebKit v.3.3.
	Go live.	Ultra Edit 16.30.
	Microsoft Expression Web.	WebEasy Pro 7.0.
	NotePad++.	WebSite X5.
Creación de botones.	CSS Button Designer 1.0.	Fashion Button Maker v1.2.
	Easy Button Creator v1.3.	Ultra Button 1.1
Creación de barras de desplazamiento.	Deluxe Menu v3.0.	
Creación de menús.	SWFMenu 3.5.	
Creación de foros y libros de visitas.	Guestbook Generator.	Phorum Script 3.4.1.
Generación de plantillas.	Open Source Web Design.	Template World.
	Template Monster.	
Navegadores.	Internet Explorer.	Google Chrome,
	Mozilla Firefox.	Opera
	Apple Safari.	otros....
Las herramientas a emplear para la edición de imágenes, sonido, vídeo, animaciones y contenido interactivo se verán en el momento en que se estudie cada una de las unidades de trabajo correspondientes.		

3.3. Plantillas de diseño

36

- Las plantillas de diseño Web son sitios Web prediseñados que se pueden usar como base en un diseño Web y que permiten adaptarlo a las necesidades del diseñador de forma rápida y fácil, ahorrando una gran cantidad de tiempo y dinero.
- En los siguientes enlaces, puedes ver la página web de algunos sitios interesantes que suministran plantillas de diseño.
 - <http://www.websself.net/>
 - <http://www.conectatunegocio.es/>
 - <http://www.webnode.es/>