# Los fundamentos del re-diseño del sitio Foofbox

# Rediseñando Foodbox

Foodbox, nuestro sitio de ejemplo, es una comunidad en línea donde los usuarios pueden publicar recetas y compartirlas con el mundo. Está destinado a ser uno de esos sitios modernos de redes sociales donde los usuarios pueden etiquetar recetas, dejar comentarios y construir sus propios libros de cocina.

El sitio cuenta con respaldo financiero y un grupo talentoso de desarrolladores de aplicaciones.

Steve, su compañero desarrollador, acaba de terminar de presentar la demostración a las partes interesadas. Lanza un bloc de notas en su escritorio lleno de viñetas de la reunión.

"Odian la página de inicio", dice Steve. “Odian la pancarta. Odian los colores. Piensan que es demasiado soso, y quieren ver las cosas en esta lista abordadas antes de siquiera mirar el resto del sitio".

## 2.1 El sitio existente

Comience mirando la página web actual (consulte la Figura 2.1).

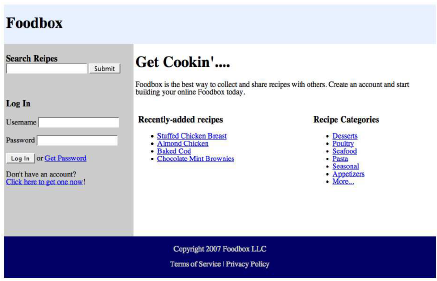


Figura 2.1: Nuestros interesados (stakeholders) consideraron este diseño demasiado aburrido. Mejoraremos este diseño a lo largo de este libro.



A continuación, lea la lista de sugerencias de sus partes interesadas:

* "¿Podemos obtener algunos botones más bonitos, tal vez algo brillante o lustroso?"
* "Hagamos que nuestro logotipo parezca que se refleja en algo, ya sabes, como lo hacen esos otros sitios Web 2.0".
* “Necesitamos algunos colores que atraigan a las personas. No queremos que el sitio sea soso".
* “Quiero ver que los formularios se vean mejor. Todo se parece demasiado a una aplicación".
* "No estoy realmente seguro de lo que estoy buscando, pero quiero que se vea más ... divertido".
* “Necesitamos imágenes de alimentos en todo el sitio, lo que hará que la gente tenga hambre”.
* "Me gusta mucho lo que hace Amazon, ¿no puedes hacer eso? Excepto perder la navegación con pestañas, usar más colores y quizás no tener tanto desorden. Eso debería ser fácil, ¿verdad?

Esta lista tiene muchas solicitudes extrañas de las personas que firman los cheques. Tu trabajo es crear algo que los haga

Por donde empiezas Primero, intente comprender lo que sus clientes piensan que quieren del sitio que está diseñando. La retroalimentación que obtuvo es un buen punto de partida, pero a menudo una lista como esta significa que no descubrió lo suficiente la primera vez. La recopilación de requisitos es importante para el diseño como lo es para el desarrollo. Debe utilizar su experiencia como desarrollador para obtener las respuestas que necesita para resolver los problemas de sus clientes.

En segundo lugar, asegúrese de comprender el verdadero propósito del sitio y de tener una idea de la audiencia prevista. Diferentes audiencias tendrán diferentes expectativas e interactuarán con los sitios de manera diferente. Por lo tanto, **averigüe quién es el público objetivo de su cliente** y luego investigue la competencia para conocer sus fortalezas y debilidades. Esta investigación lo ayudará a hacer preguntas importantes a sus clientes, como "¿Has pensado en esto?"

Finalmente, una vez que obtenga una lista de requisitos, comience a dibujar mientras procesa toda esta información. Sí, dije boceto, como en lápiz y papel. Entraremos en por qué en un momento, pero primero hablemos sobre cómo extraer.

Los clientes son difíciles, pero no sean demasiado duros con ellos

Puede ser difícil lidiar con las solicitudes extrañas que recibe de sus clientes. Lo que debe recordar es que lo contrataron por su experiencia. Es tu trabajo descubrir lo que realmente quieren. No saben cómo decirte qué hay de malo en el sitio, por lo que hacen lo mejor que pueden. Tienes que usar tu experiencia para escuchar más allá de lo que pueden expresarte para que puedas entender lo que realmente les molesta.

Muchos desarrolladores dicen que los clientes no saben lo que quieren.

Yo diría que simplemente no saben cómo decírtelo, y lo que quieren se vuelve claro para ellos una vez que ven algo que no les funciona. Puede obtener los mejores resultados comunicándose constantemente y mostrándoles cosas a sus clientes para que puedan decirle si está en el camino correcto o no.

Esta comunicación constante funciona tan bien en el diseño como en la construcción de una aplicación.



## 

## 2.2 Recolectar requerimientos

Si tuviera que rediseñar una aplicación existente, **necesitaría saber exactamente qué es lo que se supone que debe hacer la aplicación**. Entrevistarías a los interesados ​​y usuarios. También profundizarías en el código fuente y probarías con el sistema actual. También puede investigar qué está haciendo la competencia. Debe seguir el mismo proceso que utiliza al rediseñar un sitio web.

Comience reuniendo requisitos, como lo haría para cualquier otro proyecto. En este caso, puede consultar la lista de notas que Steve ha dejado en su escritorio desde la Sección 2.1, El sitio existente.. Debería comenzar a ver algunos requisitos básicos para su diseño.

Puede ver que necesitará aprender a hacer botones y otros gráficos. Utilizará algunos de los botones como enlaces; Es posible que necesite usar otros para reemplazar los botones de formulario.

Debes tener cuidado de no seguir las últimas modas, pero también debes equilibrar eso con los deseos de tus clientes. El texto y las imágenes reflectantes son populares, y su cliente los quiere. Necesitas aprender

Los requisitos de color significan que deberá aprender algo de teoría básica del color y aprender a seleccionar los colores apropiados. Además, puede suavizar el aspecto de un sitio web o una aplicación web mediante el uso de imágenes, colores y algunos trucos CSS. Esto abordará las preocupaciones que el cliente tiene con el aspecto de los formularios.

Este es un sitio de comida, por lo que deberás tener en tus manos fotos de comida.

Los sitios web de recetas de la competencia están adornados con imágenes que hacen que la gente tenga hambre. Cuando logre encontrar algunas imágenes, es posible que deba modificarlas para que funcionen con su sitio. Esto implicará hacer algunos retoques fotográficos, aclarar, oscurecer y volver a muestrear.

Algunas solicitudes pueden no parecer claras o razonables. No se sienta abrumado cuando los clientes dicen que quieren que el sitio se vea más divertido. Habiendo escuchado esto muchas veces, solo puedo decir que lo logrará por fuerza bruta, prueba y error, y un poco de suerte. Si cumple con el resto de estos requisitos, estará en buena forma.

Peor aún es cuando el cliente le pide que cree algo exactamente como un sitio establecido, excepto diferente. Al menos esa solicitud transmite información útil; mire hacia atrás a la lista de Steve, y verá que el último interesado en su lista básicamente lo deja allí sentado sin una pista sobre cómo responder. Entonces no lo hagas. Puede parecer una mala idea al principio, pero un comentario como este es uno que debe ignorar en silencio. Siga buenos principios de diseño y solicite comentarios constantes de sus clientes, y este tipo de solicitudes deberían resolverse por sí mismas.

## 2.3 Conozca su propósito

Mientras diseña este sitio, manténgase enfocado en servir a su público objetivo.

Un enfoque útil es hacer que los clientes enumeren algunos sitios web que les gustaría que utilizara como referencia. No desea utilizarlos como modelo, pero conocerlos puede ayudarlo a evaluar qué elementos les gustan a sus clientes. Por lo general, los clientes verán lo que está haciendo su competencia directa, pero otros intentarán diseñar su sitio basado en sitios en un campo no relacionado. Es común que las personas digan cosas como "Hazlo como lo hace eBay". Sus clientes desean estas funciones porque les son familiares.

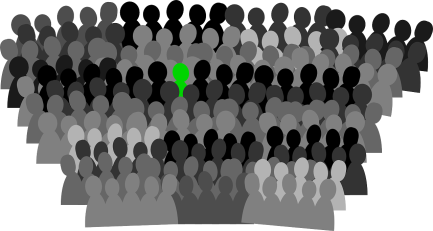
Mientras trabaja en el diseño de Foodbox, asegúrese de crear el sitio para su cliente y sus usuarios, no para usted mismo, de modo que pueda mostrarlo.

Mantén tu enfoque en tu audiencia

Hace unos años tuve un cliente que me contrató para rediseñar un sitio de aproximadamente 100 páginas. Quería algo que lo ayudara a vender sus servicios de manera más efectiva. El sitio original era algo que un amigo de la familia había desarrollado para él, y consistía en algunas imágenes robadas de otros sitios, un par de íconos animados, colores de neón sobre un fondo negro y un poco de JavaScript que colocó el número de teléfono de la compañía en al final del cursor del mouse, por lo que se movió mientras movías el mouse.

Este cliente tenía un negocio respetable, pero tenía un sitio web que no hacía nada para proyectar esa imagen. Cuando presenté mi primer diseño, fue rechazado de inmediato porque no era lo suficientemente divertido. El cliente no dejaba de pedirme que mirara algunos sitios de estaciones de radio que le gustaban, y tuve que explicarle que estaba en un mercado completamente diferente. Después de muchas horas de negociación, empujones suaves y un compromiso cuidadoso, terminamos con un gran sitio que impulsó a su compañía a toda velocidad. En un par de años, sus ventas se multiplicaron varias veces y continúa agradeciéndome por guiarlo en la dirección correcta.

El punto aquí es recordar que, sobre todo, debe diseñar sus sitios con la audiencia prevista y los objetivos del sitio firmemente en mente. Probablemente necesite ceder en algunas cosas, pero el resultado final será un mejor sitio.



Asegúrese de que todos entiendan el propósito del sitio. ¿El sitio está destinado a presentar información, alentar a los consumidores a comprar productos, entretener a los usuarios o recopilar datos? Por ejemplo, diseñaría y presentaría un sitio web para un próximo éxito de taquilla de verano de manera diferente a como lo haría para un minorista en línea.

También deberá aprender todo lo que pueda sobre la audiencia del sitio.

Tendrá que hacer todo tipo de preguntas. ¿Serán visitantes ocasionales que ocasionalmente usarán el sitio, o serán expertos en el campo que usarán este sitio diariamente para realizar su trabajo? Conocer a su audiencia lo ayudará a planificar el alcance de su diseño. Por ejemplo, diseñaría un sitio para niños más pequeños de manera muy diferente a un sitio para agentes de bienes raíces.

## 2.4 A dónde ir desde aquí

Has reunido los requisitos y tienes una buena comprensión del sitio que estás intentando construir. Ahora es el momento de elaborar un plan de implementación. Si divide los requisitos en pasos lógicos, podrían verse así:

1. Dibuje algunos diseños básicos y obtenga uno aprobado.
2. Seleccione colores.
3. Seleccione las fuentes.
4. Implemente el diseño básico en Photoshop (Adobe XD, Axure, otros)
5. Cree imágenes para el banner, botones y otros elementos.
6. Cree una plantilla HTML y CSS.
7. Pruebe sus diseños para compatibilidad y accesibilidad.

El resto de este libro lo guiará a través de este proceso, enseñándole varias técnicas y la teoría detrás de ellas en el camino.

Joe pregunta. . .

¿Por qué no puedo comenzar con Photoshop o crear maquetas HTML?

El lápiz y el papel son importantes para el proceso creativo, y puede dibujar mucho más rápido con estas herramientas que con una computadora. Además, es más fácil tirar los primeros diseños porque has invertido muy poco en ellos.

Si ha sido programador durante un tiempo, probablemente tenga acceso a una pizarra blanca, y estaría dispuesto a apostar a que dibujará diagramas simples para comunicarse con el resto de su equipo. Aplique este mismo enfoque a sus reuniones con sus clientes. Un cliente no técnico puede posponerse si saca su computadora portátil y comienza a escribir y hacer clic en un diseño, pero el lápiz y el papel pueden ser una gran herramienta de comunicación interpersonal. Dibuje sus ideas frente a su cliente y luego entregue a su cliente el lápiz para ver qué ideas tiene para el sitio.

El objetivo de esto es facilitar la comunicación con su equipo y sus clientes. Es posible que sus diseños iniciales terminen sin parecerse a su producto final, pero cualquier diseñador le dirá que eso es normal. **Podría pasar horas en versiones digitales, o podría pasar minutos con un lápiz y un poco de papel**.

El lápiz y el papel son parte de su equipo de diseño; úselas para ayudar a que las ideas fluyan.



## 2.5 Dibujando tus ideas

Debe dibujar sus diseños en papel para capturar sus ideas rápidamente.

Al hacerlo, es más fácil compartir sus ideas con otras personas o hacer ajustes a ellas. Incluso puede conseguir que su cliente lo ayude.

Ahora ve a buscar un trozo de papel y un lápiz. Esperaré.

Listo? Bueno.

Para dibujar un diseño, debe saber qué debe contener el diseño del sitio. ¿Qué enlaces deben estar presentes desde la página de inicio? ¿Qué elementos debe contener la página de inicio? Puede ver la página de inicio actual en la Figura 2.1; Contiene los siguientes elementos:

* Un formulario de inicio de sesión
* Un breve párrafo introductorio sobre lo que hace el sitio.
* Una lista de las recetas enviadas más recientemente.
* Una lista de categorías.

Además de estos elementos, la página de inicio también contiene enlaces a varias páginas informativas, incluidas las siguientes:

* Términos y Condiciones
* Texto de registro
* La política de privacidad.
* Información del contacto

Hagamos algunos bocetos juntos.

## Convenciones de diseño

Probablemente haya notado que los sitios web tienden a tener muchas cosas en común.

La mayoría tiene una región de encabezado que muestra el nombre o el logotipo del sitio.

También es probable que el sitio tenga una barra de navegación en la parte superior de la página o en el lado izquierdo. Finalmente, generalmente puede encontrar una región de pie de página que contenga información de copyright y tal vez algunos enlaces adicionales.

La razón más obvia de esta similitud entre sitios es que los diseñadores y desarrolladores imitan lo que funciona (patrones, buenas prácticas, etc.). No es casualidad que muchos sitios de noticias tengan el mismo aspecto. De hecho, la mayoría de los periódicos siguen el mismo diseño.

Con el tiempo, los usuarios esperan estas similitudes. Para diseñar un sitio web funcional, debe asegurarse de que sus usuarios puedan encontrar lo que desean de inmediato, sin tener que buscar o cavar demasiado. Su sitio debe ser fácil de navegar, y seguir las convenciones ayuda mucho a lograr ese objetivo. Empiezas a confundir a los usuarios cuando haces cosas de manera poco convencional.

Antes de comenzar a dibujar sus diseños, **busque ideas en la Web**. Mire los sitios que están en el mismo mercado que su sitio previsto. Mire algunos ejemplos en campos no relacionados para ver si su competencia pierde algo que podría usar para su ventaja. Sobre todo, trabaje para desarrollar un diseño que transmita información pero que sea inmediatamente familiar para su audiencia.

## Tres bocetos

**Cree al menos tres diseños para sus clientes en cada proyecto**.

Proporcione un diseño simple y conservador; un diseño complejo y un diseño que apunta al medio, algo en su mayoría conservador que también tiene algunos toques de estilo.

No te preocupes si no eres un gran artista. **Un boceto del diseño de un sitio no tiene que ser bonito.** El objetivo principal es tener sus ideas en papel y compartirlas fácilmente con otras personas.

Veamos tres bocetos que preparé según los requisitos que tenemos hasta ahora. El primer boceto presenta un diseño minimalista, y no está destinado a verse bonito (ver Figura 2.2).



Figura 2.2: Nuestro primer boceto: un sitio con pocos gráficos además del logotipo



Esta página no tiene mucha funcionalidad aparte del botón de registro y el cuadro de inicio de sesión. Es una versión del sitio con mucho texto que probablemente dependerá del color, los degradados y el sombreado para llamar la atención sobre las diferentes secciones.

Una ventaja de este diseño es que más contenido de texto puede ayudar

El segundo boceto muestra un diseño más gráfico, con un gran espacio para una fotografía a la izquierda y los cuadros de inicio de sesión y registro a la derecha (ver Figura 2.3, en la página 28). Esta página debería ser un poco más atractiva que el primer diseño, pero no tendrá tanta información para decirles a los usuarios por qué deberían continuar más allá de la página de inicio.

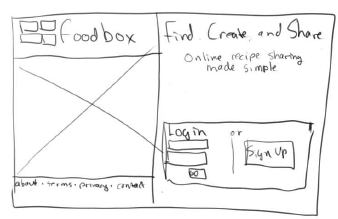


Figura 2.3: Un bosquejo de una versión más gráfica. Este ejemplo modifica el primero al proporcionar un espacio para una imagen grande y atractiva a la izquierda.



El boceto final muestra un diseño más funcional que incorpora elementos de la página de inicio actual pero convierte la lista de categorías del sitio original en una nube de etiquetas (consulte la Figura 2.4). Este diseño mantiene el cuadro de búsqueda y el resto de los enlaces, pero deja los cuadros de inicio de sesión y registro fuera de la página de inicio, reemplazando los cuadros con botones. Es similar al diseño original, pero incorpora algunos elementos gráficos y nos deja espacio para explicar a los usuarios de qué se trata y por qué deberían usar lo que ofrecemos.

Cuando presento diseños, me gusta mostrar un diseño conservador, otro bastante artístico, y un tercero que contiene elementos de ambos diseños que se encuentran en el medio pero luego se mezclan algunos elementos de los otros dos diseños, lo que resulta en un poco de un híbrido. Cuando aparece con bocetos de diseño o maquetas, no presenta la versión final del sitio; en su lugar, presenta ideas para iniciar la discusión. No se decepcione si el cliente quiere cambiar su diseño. Debe recordar que es el sitio del cliente, no el suyo.

Casi nunca debería venir a la mesa con un solo diseño. A los clientes les gusta tomar decisiones y sentirse involucrados. Algunos clientes quieren que les diga qué hacer, pero debe dejar que le digan eso. No querrás hacer esa suposición tú mismo porque eso raya en la arrogancia y puede dañar tu relación con tus clientes.

Tus bocetos están hechos; Es hora de compartirlos con las partes interesadas.

Conseguir que sus clientes ayuden

Cuando sus clientes se acerquen a usted para solicitar un nuevo diseño de sitio, pídales que hagan parte del trabajo por usted. Pídales que identifiquen algunos sitios web que les gustan. Haz que te digan lo que les gusta de ellos. Desea escuchar cosas como: “¡Me gustan los colores que Blinksale! usos." O bien, "la barra de navegación con pestañas de Amazon funciona bien para mí". No estafarás estas ideas, pero tendrás una idea de lo que quieren tus clientes. Luego puede usar esta retroalimentación, junto con su juicio y experiencia, para llegar a algo que funcione bien. <http://blinksale.com>

## 2.6 Selección de croquis

Steve regresó de su reunión con las partes interesadas con una gran sonrisa en su rostro, sosteniendo uno de los bocetos. Resulta que han seleccionado el tercer boceto (ver Figura 2.4, en la página anterior); sin embargo, les gustaría verlo como una imagen en color tan pronto como sea posible.

## Es un proceso iterativo

Una vez escuché una gran presentación de Robert Martin sobre cómo escribir software era como escribir un libro. Hará un primer borrador y luego algunas revisiones, refactorizando hasta que lo haga correctamente, y ese es su borrador final. El diseño es algo así, excepto que después de pasar por todas esas etapas, su cliente lo verá y le dirá que lo odia. Harás concesiones en tu diseño. Cambiarás los colores a algo que no te guste porque eso es lo que el cliente quiere. Una cosa que frustra a los diseñadores es que su visión creativa sea destruida por los requisitos del cliente. Como desarrollador, ya está muy familiarizado con la forma en que los requisitos impulsan los proyectos. Piense en la fase de diseño como otro conjunto de requisitos para su aplicación, y siga refinando, reescribiendo y refactorizando.

