

# UNIDAD DIDÁCTICA 1

## PLANIFICACIÓN DE UNA INTERFAZ WEB

*RA (1) y BC (1) asociados al currículo del ciclo*

# RELACIÓN CON EL CURRÍCULO: R.A Y C.A

Planifica a creación dunha interface web, para o que aplica especificacións de deseño

## CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- 1.1. Recoñeceuse a importancia da comunicación visual e os seus fundamentos.
- 1.2. Analizáronse e seleccionáronse as cores e as tipografías adecuadas.
- 1.3. Analizáronse alternativas para a presentación da información en documentos web.
- 1.4. Valorouse a importancia de definir a guía de estilo no desenvolvemento dunha web.
- 1.5. Utilizáronse e valoráronse aplicacións para o deseño de documentos web.
- 1.6. Utilizáronse marcos, táboas e capas para presentar a información de xeito ordenado.
- 1.7. Creáronse e utilizáronse patróns de deseño.

## BLOQUES DE CONTIDO

- Elementos do deseño: textura, cor, tipografía e iconas. Percepción visual.
- Interacción entre persoa e computador.
- Interpretación de guías de estilo: elementos.
- Xeración de documentos e sitios web.
- Compoñentes dunha interface web.
- Aplicacións para desenvolvemento web.
- Linguaxes de marcas.
- Mapa de navegación. Prototipos.
- Maquetación web. Elementos de ordenación.
- Patróns de deseño.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## LOS APARTADOS DE ESTA U.D. SON:

### 1. ELEMENTOS DE DISEÑO:

- Percepción visual
- Lenguaje visual
- Fundamentos de composición: equilibrio formal-informal, tensión compositiva
- Color (simbología, aspectos a valorar, codificación, herramientas útiles,...)
- Iconos (limitaciones, más utilizados,...)
- Tipografía (fuentes más utilizadas, problemas con navegadores,...)
- Imágenes

### 2. COMPONENTES DE UNA INTERFAZ:

- Componentes: cabecera, sistemas de navegación, cuerpo de la página, pie, espacios en blanco.
- Objetivo , diferentes implementaciones, y ejemplos para cada componente

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## LOS APARTADOS DE ESTA U.D SON:

### 3. MAPA DE NAVEGACIÓN. INTERACCIÓN

- Aspectos a tener en cuenta en un mapa de navegación
- Creación de sketch, wireframes, mockups y prototipos. Herramientas útiles.

### 4. GUÍA DE ESTILO Y PATRONES DE DISEÑO

- Guía de estilo: para qué sirve, aspectos a tener en cuenta para su diseño.
- Patrones o plantillas de diseño: utilidad y ejemplos.

### 5. MAQUETACIÓN WEB

- Como distribuir los elementos en la interfaz.
- Evolución de las tablas a las capas con CSS.
- Problemática y evolución de los marcos

# **U.D 1: Planificación de una interfaz web**

## **LOS APARTADOS DE ESTA U.D SON:**

### **6. GENERACIÓN DE SITIOS WEB**

- Características más importantes de los gestores de contenidos más utilizados.

### **7. LENGUAJES DE MARCAS**

- Evolución de HTML.
- Evolución de Web 1.0 a Web 4.0

### **8. APLICACIONES PARA DISEÑO DE WEBS**

- Generales: navegadores, transferencia de archivos, planificación,....
- Diseño: creación de prototipos
- Multimedia: creación de animaciones
- Programación: php, javascript, ...
- Editores HTML
- Editores CSS

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Introducción*

### ¿Cómo definirías un sitio web?

Conjunto de **páginas web relacionadas y agrupadas** bajo un **dominio**.

### ¿Cuál crees que es su objetivo?

**Comunicar** algo, ya sea con **fines comerciales o informativos**

### ¿Qué es una interfaz web?

**Sistema gráfico** que permite a los usuarios **acceder** a los contenidos de la web.

### Objetivo del diseño de la interfaz web

Que sus potenciales usuarios puedan acceder a todos los contenidos de forma rápida, cómoda y sencilla.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Introducción*

### ¿Qué ha de valorar un diseñador web?

El diseñador web no puede controlar la información del sitio, **pero** si como está **organizado el sitio y cómo esa información es mostrada**.

Valorar aspectos: **Navegabilidad, interactividad, accesibilidad, usabilidad, homogeneidad, integración de contenidos** como audio, texto, imagen, animaciones, enlaces y video,...

Tareas: **planificación, diseño e implementación** de sitios web

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Introducción*

### ¿Qué es el diseño de interfaces web?

Es el uso de los elementos de diseño para transmitir un **LOOK&FEEL** y **reforzar la identidad de marca**.

**LOOK:** aspecto

color  
iconografía,  
imágenes  
tipografía

**FEEL:** qué transmite  
interacción con usuario  
facilidad de uso  
consistencia

usabilidad



Ventas  
Visitas  
Comentarios  
Conversión/monetización  
Visitas recurrentes...



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Lenguaje visual

- El lenguaje visual es la base de la creación del diseño web.
- Diseño  $\neq$  Embellecer apariencia de las cosas.
- El diseño es un proceso de creación visual con un propósito.
- El diseñador es una persona práctica y debe dominar un lenguaje visual.
- Elementos del lenguaje visual:
  - Elementos conceptuales: Punto, línea, plano, volumen.
  - Elementos visuales: Forma, medida, color, textura.
  - Elementos de relación: dirección, posición, espacio.
  - Elementos prácticos: representación, significado, función.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### PERCEPCIÓN VISUAL

#### 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.



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

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

En la interpretación final de nuestro mensaje no sólo interviene la colocación de los distintos elementos, sino la percepción final que tenga nuestro receptor. Por lo que el diseñador tendrá que tener conocimientos sobre la percepción:

- **Percepción relacionada con nuestro sistema psicosomático**, en concreto con el órgano de la vista, y de cómo éste interpreta los volúmenes, trazos, texturas, colores...
- **Percepciones relacionadas con el ámbito cultural** en el que nos movemos y las distintas significaciones que pueden tener ciertos elementos: colores, orden de lectura, significaciones iconográficas...
- **Percepciones compartidas en el entorno y relacionadas con su propio ser**. Por ejemplo: hierba/ verde, azul/ cielo, hielo/ frío.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### ELEMENTOS DE DISEÑO

Cada una de 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

Para desarrollar un **sitio web** hay que tener en cuenta la **interfaz web** y **qué elementos incluir** en ella. Cada elemento contribuirá a la **percepción** que los usuarios tendrán del sitio y ninguno será totalmente superfluo para el diseño.

El diseñador debe buscar **equilibrio entre los elementos** de la interfaz para dar **sentido gráfico** al diseño y conseguir una **comunicación** eficaz. El exceso de elementos puede producir un excesivo ruido que enmascare el mensaje de la comunicación.

La primera impresión es de tipo **visual**, por tanto, la **forma, tamaño, ubicación, color, tipografía**, etc, que se asigne a cada elemento influirá en el usuario.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

En una composición debemos buscar la **máxima eficacia comunicativa**, **impactar visualmente** al público receptor de nuestro mensaje.

Todo mensaje en diseño gráfico se elabora siempre por medio de una combinación coherente y estudiada previamente, de los **elementos visuales** con los que hayamos decidido trabajar. Estos elementos pueden ser **imágenes, texto, ilustraciones, espacios en blancos, colores, texturas...**, o por el contrario, construir nuestra composición con la ausencia deliberada de alguno de estos elementos.

El diseño deberá ordenarse habitualmente en una estructura coherente y dentro de los parámetros de la **simetría** en la disposición de los distintos elementos. El diseñador debe tener siempre presente, que cada elemento de la composición, en función de la **ubicación, dimensión o protagonismo** que le asignemos, experimenta pequeñas variaciones en su significado.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### FUNDAMENTOS COMPOSICIÓN: PESO VISUAL

**Fuerza con que un elemento de una composición atrae la vista del espectador.**

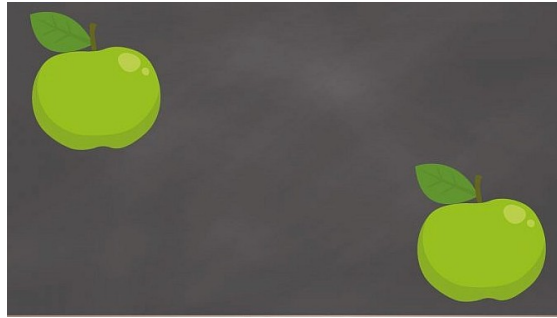
La fuerza con la que nos atraigan los elementos de una imagen dependerá de la forma en la que se ha aprendido a percibir. El peso o jerarquía visual dependerá de:

- **Tamaño:** a mayor tamaño, más peso visual.
- **Posición:** la posición de más peso es la derecha respecto de la izquierda y la inferior respecto de la superior.
- **Aislamiento:** en una composición con un grupo de elementos iguales, el de mayor peso es el que se encuentra aislado del grupo.
- **Textura:** las superficies texturadas tienen mayor capacidad de llamar la atención
- **Forma:** las de más peso son las fáciles de reconocer (cerradas, geométricas y regulares).
- **Color:** los colores cálidos pesan más que los fríos. Los saturados pesan más que los no saturados y los oscuros más que los claros.
- **Contraste:** ante un fondo neutro el color de mayor peso es el que ofrece más contraste.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### FUNDAMENTOS COMPOSICIÓN. PESO VISUAL



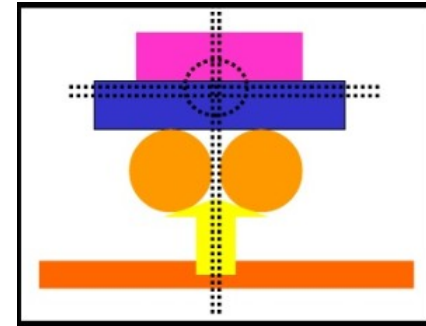
# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

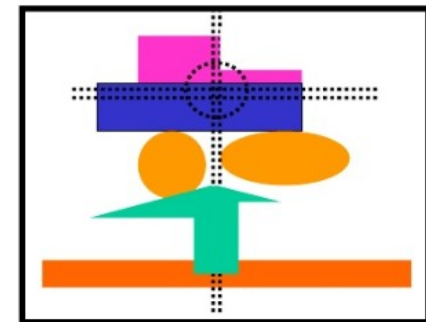
### FUNDAMENTOS COMPOSICIÓN. EQUILIBRIO VISUAL

La composición debe poseer equilibrio visual y este puede ser:

- El **equilibrio formal (simétrico)** se basa en la **bisimetría**. Sucede cuando elementos muy similares están colocados a lados opuestos del eje. Se busca con él un **centro óptico** dentro del diseño que no tiene por qué coincidir con el centro geométrico (suele estar un poco por encima del centro geométrico). La **composición** que siga este esquema asegura una **distribución armónica de los elementos** reflejando **estabilidad, calma y estatismo**. No supone audacia ni creatividad.



- El equilibrio **informal (asimétrico)** prescinde de la simetría y el equilibrio se consigue en base a **contraponer y contrastar los pesos visuales de los elementos**, buscando diferentes densidades, tanto formales como de color, que consigan armonizar visualmente dentro de una **asimetría** intencionada. Esta composición tiene **fuerza gráfica y dinamismo**.





# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

## FUNDAMENTOS COMPOSICIÓN. EQUILIBRIO VISUAL



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN.

#### TENSIÓN COMPOSITIVA

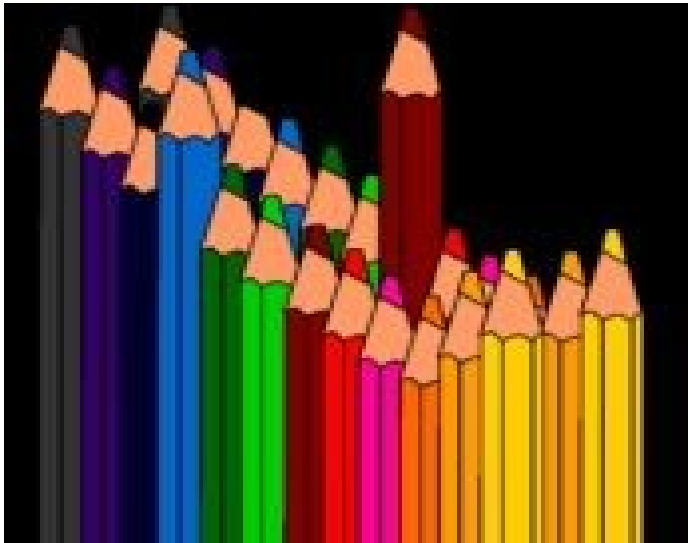
Lo opuesto al equilibrio desde el punto de vista estructural es la **tensión compositiva**. La tensión tiene como finalidad ***dirigir la mirada y conseguir fijar la atención del observador***. La tensión se puede conseguir con la combinación de líneas y formas agudas e irregulares. Hay algunas técnicas para provocar la tensión y conseguir captar la atención del usuario. Las principales técnicas son:

- **Técnica sugestiva:** consiste en dirigir intencionadamente la atención a un punto determinado utilizando elementos de apoyo. Por ejemplo, imágenes de personas que miran hacia un punto determinado (que sería el punto de interés).
- **Técnica rítmica:** basada en la tendencia innata del ojo humano a completar secuencias de elementos (ya sean números, formas, figuras geométricas o colores), agrupando aquellos que poseen formas semejantes.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### FUNDAMENTOS COMPOSICIÓN. Tensión COMPOSITIVA



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### FUNDAMENTOS DE LA COMPOSICIÓN

Hay que seguir una serie de pasos, como conocer el público al que va dirigido el mensaje, antes de empezar a diseñar.

Analizaremos algunas pautas a seguir:

- Tener la máxima información posible sobre el tema (idea, empresa, imagen...) que vamos a transmitir.
- Saber a que segmento de la población va dirigido y que margen geográfico vamos a cubrir (nacional, internacional, provincial...).
- Seleccionar los elementos que vamos a utilizar. Todos los elementos de la composición deben tener un por qué de su utilidad en dicha composición.
- Es recomendable hacer unos bocetos de cómo podría ser la composición, cambiando la ubicación de elementos, colores, tamaño del cuerpo de texto, para respondernos visualmente a preguntas como, ¿qué es lo más importante del mensaje?, ¿dónde debe estar el impacto visual?, ¿es adecuada la disposición y el estilo de las letras con respecto al mensaje?...

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### EL COLOR.

**El color tiene el poder de transmitir sensaciones.** Es sabido que los **rojos, amarillos y naranjas** resultan estimulantes e inclusive irritantes, mientras que los **verdes** y los **azules** brindan una sensación de tranquilidad y sosiego.

Es por esta razón que los **diseñadores web** emplean las diferentes combinaciones de colores para que sean el complemento del mensaje que quieren transmitir.

Cuando un objeto o figura de un color dado se encuentra en contacto con otro objeto de color diferente, se produce lo que llamamos **combinación de colores**. En el diseño web, el **contraste** entre los diferentes colores empleados para decorar y los colores propios de las imágenes, resulta determinante a la hora de definir la estética de la página.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### EL 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.

Hay:

- **tres colores primarios:** rojo, amarillo y azul
- **tres colores secundarios:** verde, púrpura y naranja. Cada uno de los colores secundarios se consigue con la mezcla de sus dos colores primarios adyacentes.
- **seis colores terciarios** que son los que se consiguen con la mezcla de un color primario y de un color secundario adyacente al mismo

Son **colores fríos** los situados en la rueda entre el amarillo-verdoso y el púrpura.

Son **colores cálidos**, los situados en la rueda entre el rojo-púrpura y el amarillo.

**Colores complementarios** son los que están en lados opuestos de la rueda de color. Se utilizan para crear contraste.

**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.



# EL COLOR.



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### EL COLOR.

#### *PROPIEDADES DEL COLOR*

- **Matiz o Tonalidad** .- Sinónimo de color.
- **Saturación** .- se refiere a la intensidad, o grado de pureza de cada color. Cuanto mayor sea el nivel de gris, menos saturado será un color, y será menos intenso:



- **Brillo o luminosidad** .- Indica si el color es oscuro (si se añade negro) o claro (si se añade blanco). La cantidad de luz emitida o reflejada.





# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### EL COLOR. Codificación

El ojo humano puede distinguir aproximadamente entre 7 y 10 millones de colores. La forma de codificar los colores será diferente dependiendo de si el gráfico creado será para verse en **dispositivos (RGB)** o para cuando el documento vaya a ser **impreso** (modo **CMYK**).

- **CMYK** (**C**yan, **M**agenta, **Y**ellow y **B**lak):  
modelo sustractivo para la impresión de colores.
- **RGB** (**R**ed, **G**reen, **B**lue): modelo aditivo. En el tratamiento de la señal de vídeo se trata por separado las señales de los tres colores rojo, verde y azul.

Cada color se puede representar de varias maneras:

- **Porcentajes**: indica la intensidad de cada primario entre 0% y 100%
- **Decimal**: con valores entre 0 y 255. *Ejemplo: 247, 240, 226*
- **Hexadecimal**: con valores entre 00 al FF. *Ejemplo: #FF0000 (rojo)*

Los colores **básicos** son:

#FF0000 – Rojo  
#00FF00 – Verde  
#0000FF – Azul

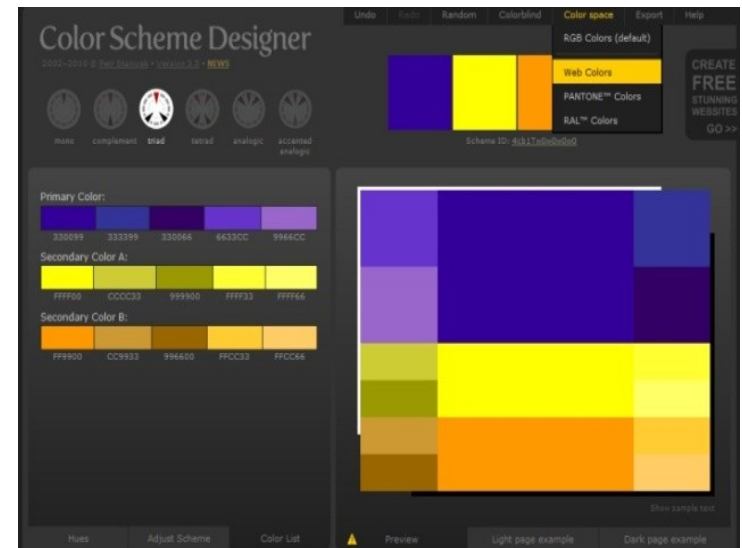
# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### EL COLOR. Colores seguros

El término ***web-safe colours*** ("**colores seguros para la web**") proviene de un tiempo en el que los monitores solo podían mostrar 256 colores, de los que sólo 216 eran los mismos en las diferentes plataformas Windows/Mac/Unix, de aquí la expresión *seguro para la web*. Mientras que algunos puristas todavía se ciñen a la "paleta de colores seguros para la web", los navegadores modernos son capaces de tratar lo que se conoce como color de "24 bits".

Los colores seguros son los que se forman con las combinaciones de los tres colores **rojo, verde y azul** pero sólo con los valores hexadecimales: **00, 33, 66, 99, CC y FF**. Son seis grados distintos de cada color y por eso hay 216 colores en total ya que 216 es el resultado de multiplicar 6 x 6 x 6.



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## Elementos de diseño

### EL COLOR. Significado de los colores



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### COMBINACIONES DE COLORES

#### ACTIVIDAD

Visita las siguientes páginas y fíjate en los colores que utilizan. Crees que sus diseñadores han tenido en cuenta el significado de los colores. Explícalo.

<https://www.cocacola.es/es/home/>

<https://www.avis.es/>

<https://www.naturgy.es/hogar>

<https://www.confia-accidentes.com/>

Localiza en internet algún sitio que consideres que hace buen o mal uso de la simbología del color y explícalo.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### EL COLOR. Aspectos a valorar

- **Daltónicos** No abusar de los colores rojo y verde
- **Ancianos** No abusar de tonos muy similares para diferentes pasos
- **Jóvenes** Colores planos y llamativos como el naranja o el verde
- **Hombres** Colores oscuros (gris o negro) o fríos (azul y verde)
- **Mujeres** Colores cálidos , violetas
- **Armonía** Misma gama cromática, complementarios u opuestos
- **Número de colores** 2 o 3 es suficiente. Es bueno un color predominante
- **Peso** Los colores cálidos y los oscuros pesan más

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### COMBINACIONES DE COLORES

Existen numerosas gamas de colores y combinaciones que podemos hacer con ellas. Lo principal es elegir el color del que se quiere partir dependiendo de lo que se quiere comunicar.

Las principales combinaciones o armonías son:

- **Monocromática-** Basada en un solo color. Se obtienen diferentes tonalidades mediante la variación de la saturación del mismo.
- **Complementaria-** Los colores que están uno frente al otro en la rueda de color se consideran colores complementarios. Se utilizan para conseguir contraste.
- **Tríadico-** Son colores equidistantes alrededor de la rueda de color. Se debe elegir un color dominante y otros dos para el acento.
- **Tetrádica-** Utiliza cuatro colores dispuestos en dos pares complementarios. Esta combinación ofrece un montón de posibilidades de variación. Funciona mejor si se deja un color dominante.
- **Análoga-** Usan colores que están uno al lado del otro en la rueda de color.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### EL COLOR. HERRAMIENTAS

Algunas herramientas que nos resultarán útiles para trabajar con el color:

- **Colorzilla - extensión navegadores**

Permite conocer los códigos hexadecimal y RGB de cada color presente en la pantalla, trabajar con paletas de colores, crear gradientes, analizar paletas colores de una web, ...

- **Color CC/Adobe Kuler** .- <https://kuler.adobe.com/es>

Permite probar, crear y guardar varias combinaciones de colores.

- **Color Schemer Designer** .- <http://paletton.com/>

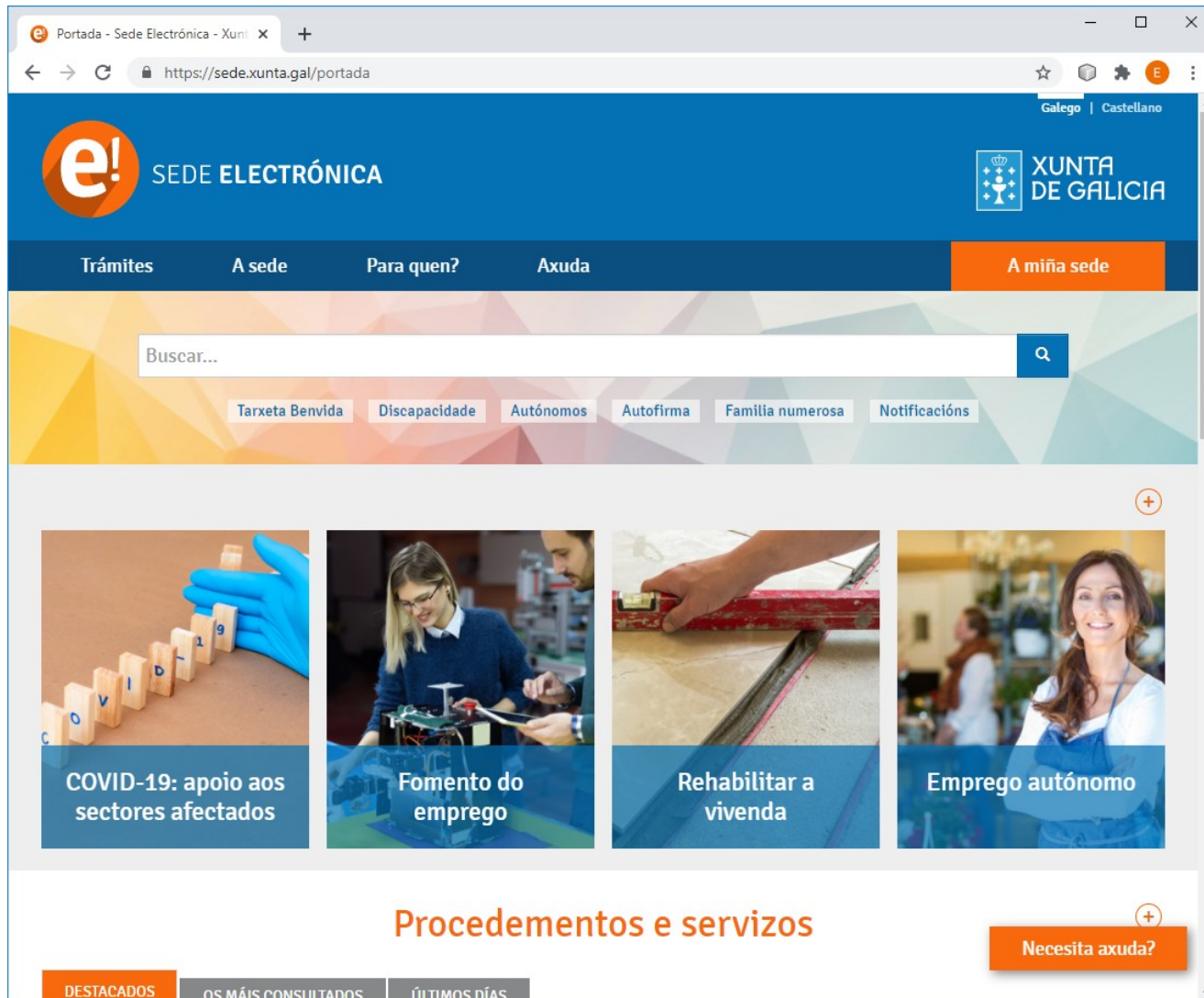
Aplicación gratuita para crear combinaciones de colores.



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Ejemplos de uso de color:

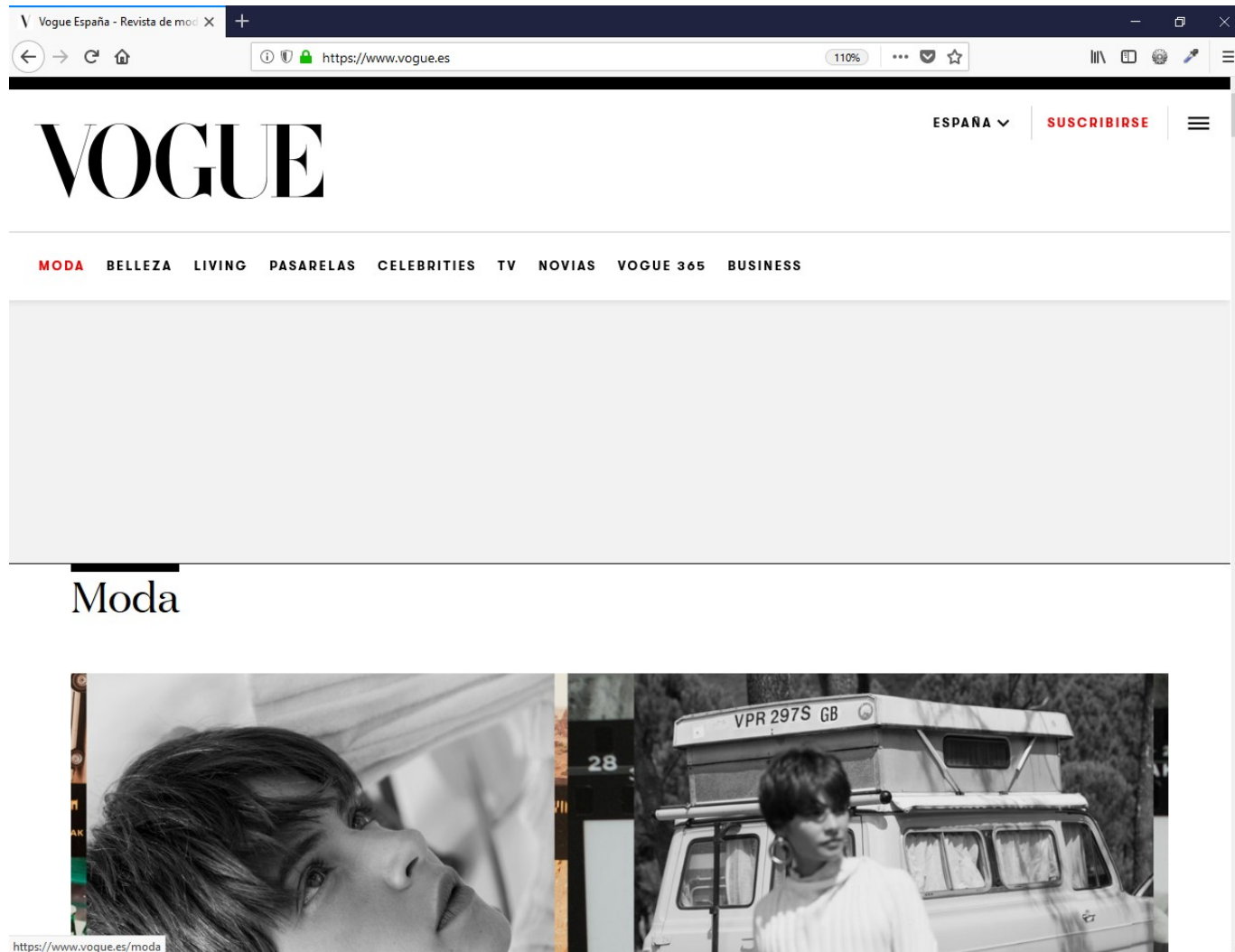




# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

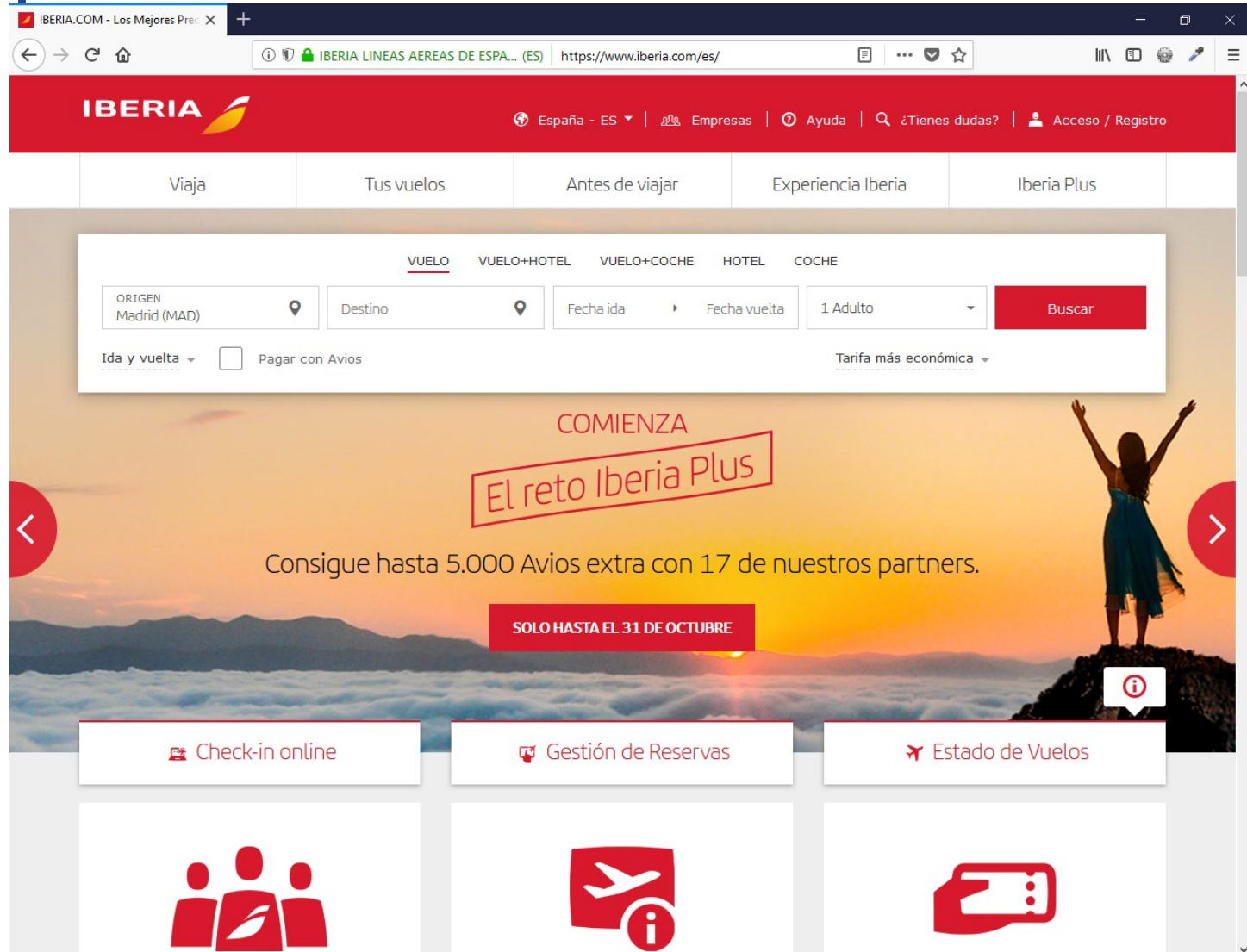
### Ejemplos de uso de color:



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Ejemplos de uso de color:



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### ACTIVIDAD:

Accede a las siguientes web y anota los tres o cuatro colores más usados en cada una de ellas. Comprueba con cualquiera de las herramientas vistas con que tipo de combinación de colores se corresponde ( complementarios, análogos, triádica, tetrádica, ...)

- <https://www.hubspot.es/>
- <http://www.puzzlepirates.com/>
- <https://www.janegoodall.org/>
- <https://es.greenpeace.org/es/>

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### TIPOGRAFÍA

El **contenido más importante** de todas las páginas web se encuentra en los textos, aún en aquellos casos en los que las imágenes ocupen un porcentaje mucho mayor y, por tanto, requieren una especial atención.

Conocer los **tipos de fuentes** y sus **comportamientos** en los distintos **navegadores y sistemas operativos** es de gran importancia para garantizar una visualización consistente en nuestro sitio web.

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

- **La fuente** --> legibilidad, estandarización, fuentes suplentes, mayúsculas
- **El estilo** --> grosor, ornamentación, ..
- **El tamaño** --> puntos, porcentajes, ems
- **El color** de la fuente respecto al fondo --> contraste
- **Disposición** --> párrafos, niveles de títulos,

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### TIPOGRAFÍA

La legibilidad es un principio básico y necesario cuando se va a **elegir la tipografía para una página web**:

- **Sans serif** – Verdana, Arial, Helvética,...
- **Serif** – Times New Roman, Courier, Courier New, ...



Webs donde obtener fuentes:

- <http://www.dafont.com/es/>
- <http://fawnt.com/>
- <https://www.fontsquirrel.com/>
- <https://fonts.google.com/>
- <https://fonts.adobe.com/typekit>

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

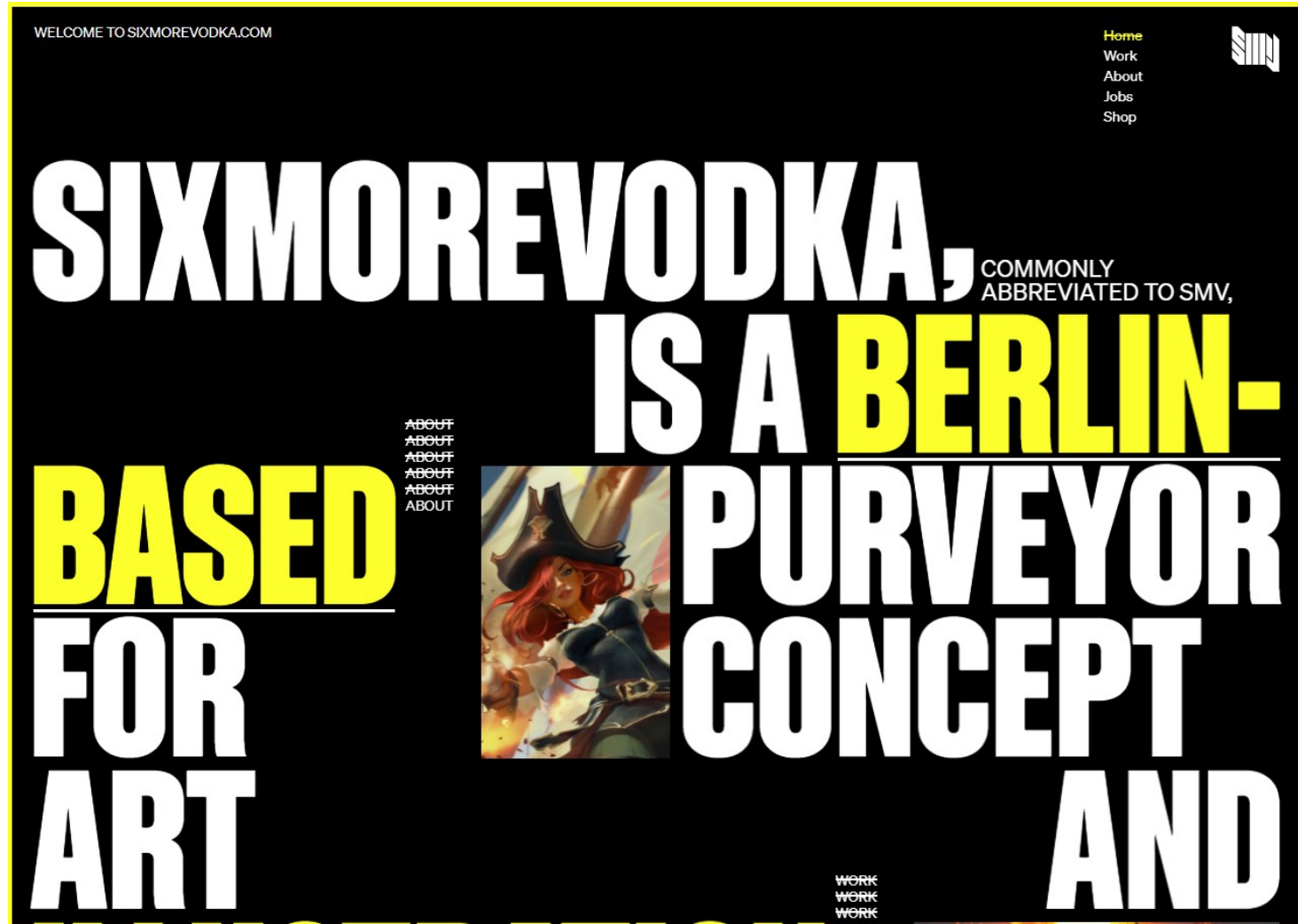
### TIPOGRAFÍA. Buenas prácticas

- Elegir tipografías claras y sencillas para que el mensaje llegue sin fisuras, o bien tipografías que transmitan imágenes mentales (lenguaje visual).
- Hacer que los enlaces se distingan del resto del texto
- Máximo tres fuentes diferentes y dos o tres colores
- No utilizar efectos en los textos: marquesina, parpadeante, móviles..
- Redactar textos según temática, **jerarquizando contenidos**:
  - Simplicidad en la elaboración de frases y oraciones, buena sintaxis, ortografía sin errores y estilo cuidado.
  - Cada párrafo una idea
  - Esquematización con títulos y subtítulos que se distingan del resto

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

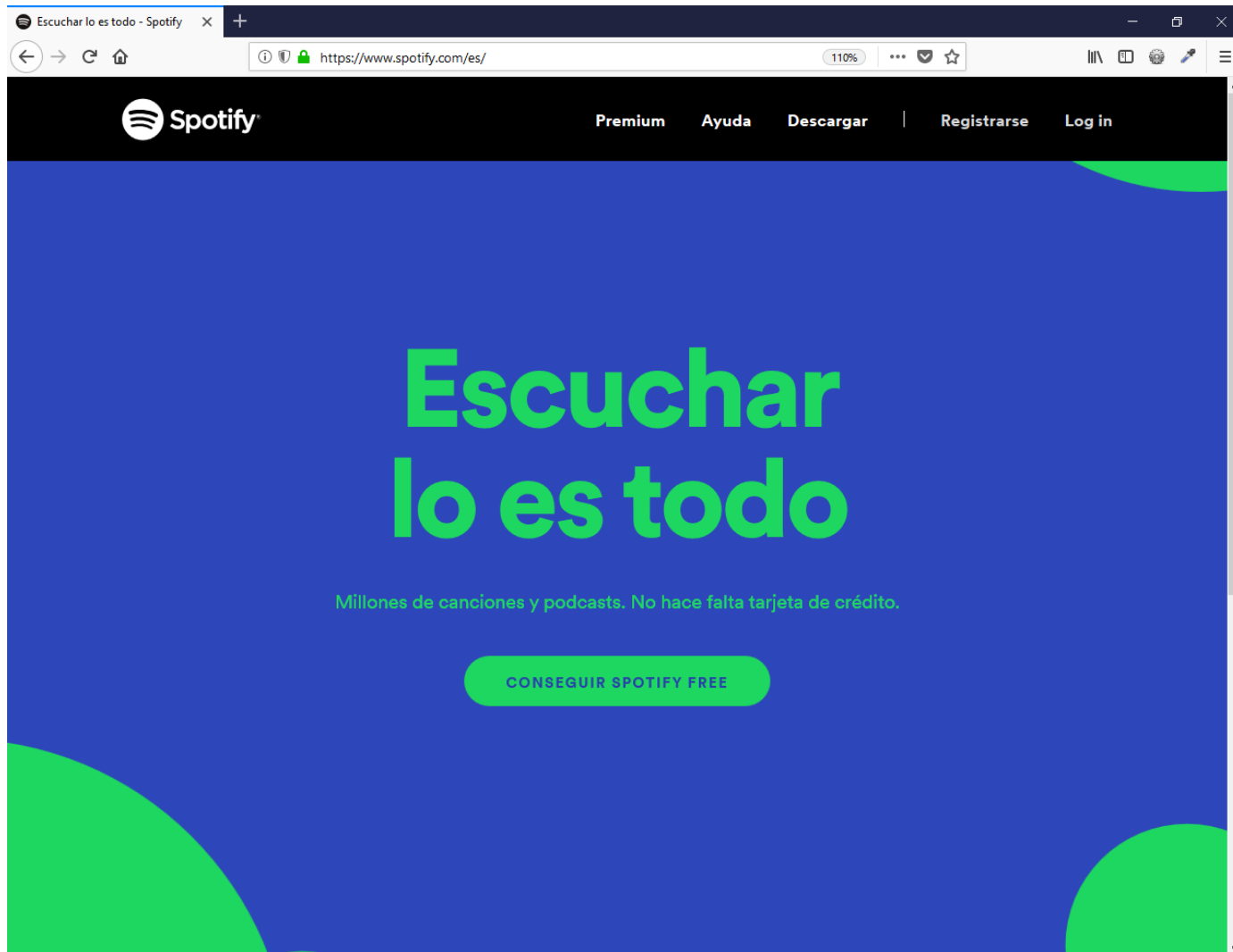
### Ejemplos:



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Ejemplos:






# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## Elementos de diseño

### Ejemplos:

[ARTICLES](#)[EVENTS](#)[TOPICS](#)[WRITE FOR US](#)[LANGUAGE \(ENGLISH\) ▾](#)

# A LIST APART

## Articles

### Webwaste

by [Gerry McGovern](#) · July 09, 2020

In this excerpt from World Wide Waste, Gerry McGovern examines the environmental impact of bloated websites and unnecessary assets. Digital is physical. It seems cheap and free, but it's not—it costs the Earth.

### Connecting the Dots

by [Justin Dauer](#) · July 02, 2020

Companies often tout their “culture” as a reason to you should consider working there, but often what they pass off as culture amounts to little more than a foosball table and free snacks. In this excerpt from Creative Culture, Justin Dauer draws direct connections between an organizations’ true culture and the design work that it does.

### Mr. Roboto: Connecting with Technology

by [Amy Bucher](#) · June 25, 2020

Behavior change design creates entrancing and effective products. In this excerpt from Chapter 9 of Engaged, Amy Bucher shares insights into using personalization to create meaningful user experiences.

### Color Craft & Counterpoint: A Designer's Life with Color Vision Deficiency

by [Noah Glushien](#) · June 11, 2020

There's a common cognitive dissonance about design: that good design can't come from designers with color vision deficiencies. Much to the contrary, people with CVDs are far more aware of color and usability gaps, and can be invaluable during the design process. Sharing his first hand perspective as a color blind web professional, Noah Glushien discusses his career, living with CVDs, and how to enhance projects.

### Building the Woke Web: Web Accessibility, Inclusion & Social Justice

by [Olu Niyiawosusi](#) · June 11, 2020

From banking to civil services to education, the internet intersects every part of our lives in a way that was unthinkable 20 years ago. And yet the web remains inaccessible to vast swathes of people, with code issues far from the only roadblock. Olu explores the complexity of true

## TOPICS

### CODE

Application Development	35
Browsers	107
CSS	158
HTML	164
JavaScript	114
The Server Side	45

### CONTENT

Community	50
Content Strategy	59
Writing	51

### DESIGN

Brand Identity	20
Graphic Design	80
Layout & Grids	71
Mobile/Multidevice	37
Responsive Design	35
Typography & Web Fonts	47

### INDUSTRY & BUSINESS

Business	151
Career	30
Industry	127
State of the Web	101

### PROCESS

Creativity	50
Project Management	100
Web Strategy	38
Workflow & Tools	104

**Northwestern**  
INFORMATION DESIGN AND STRATEGY  
Design & Production Studio

Northwestern's Online MS in Information Design and Strategy. Choose from tracks in content strategy, data science and analytics, and learning design.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Imágenes

Las **imágenes** son una parte importante de la web. De hecho, la mayoría de las páginas web distribuyen su espacio entre texto e imágenes. Éstas añaden una nota de color a los sitios y si se usan correctamente, ayudan al usuario a entender de lo que se está hablando.

Las imágenes sirven para transmitir la idea que nos interese de una forma mucho más rápida al usuario

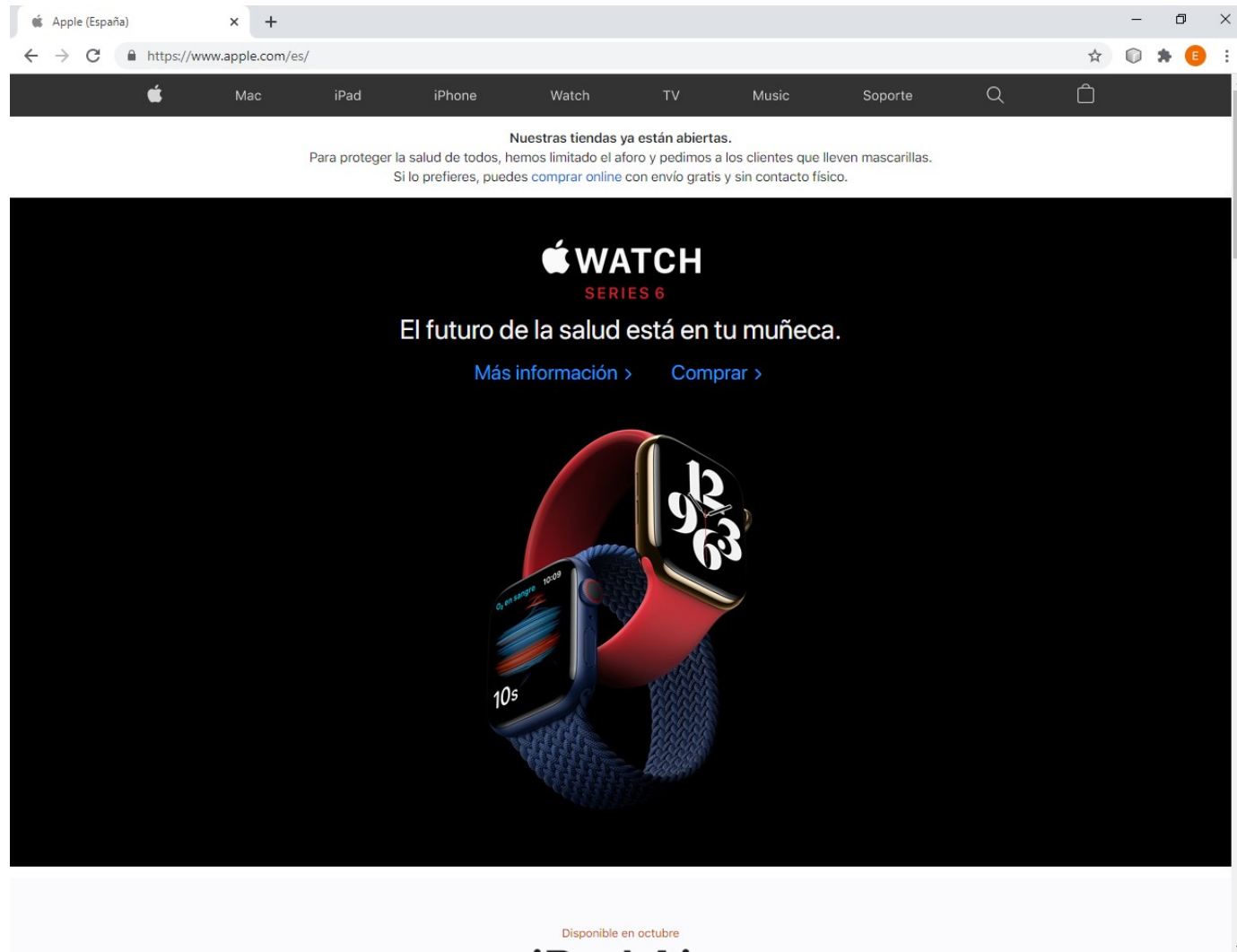
Los formatos de imágenes web más usados son **.gif, .jpg y .png**.

Las **imágenes y el texto** son los elementos más empleados para la mencionada transmisión de ideas, aunque con la aplicación de nuevas tecnologías adquieren cada vez más fuerza otros tipos de elementos, como los **sonidos** y los **videos**.

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

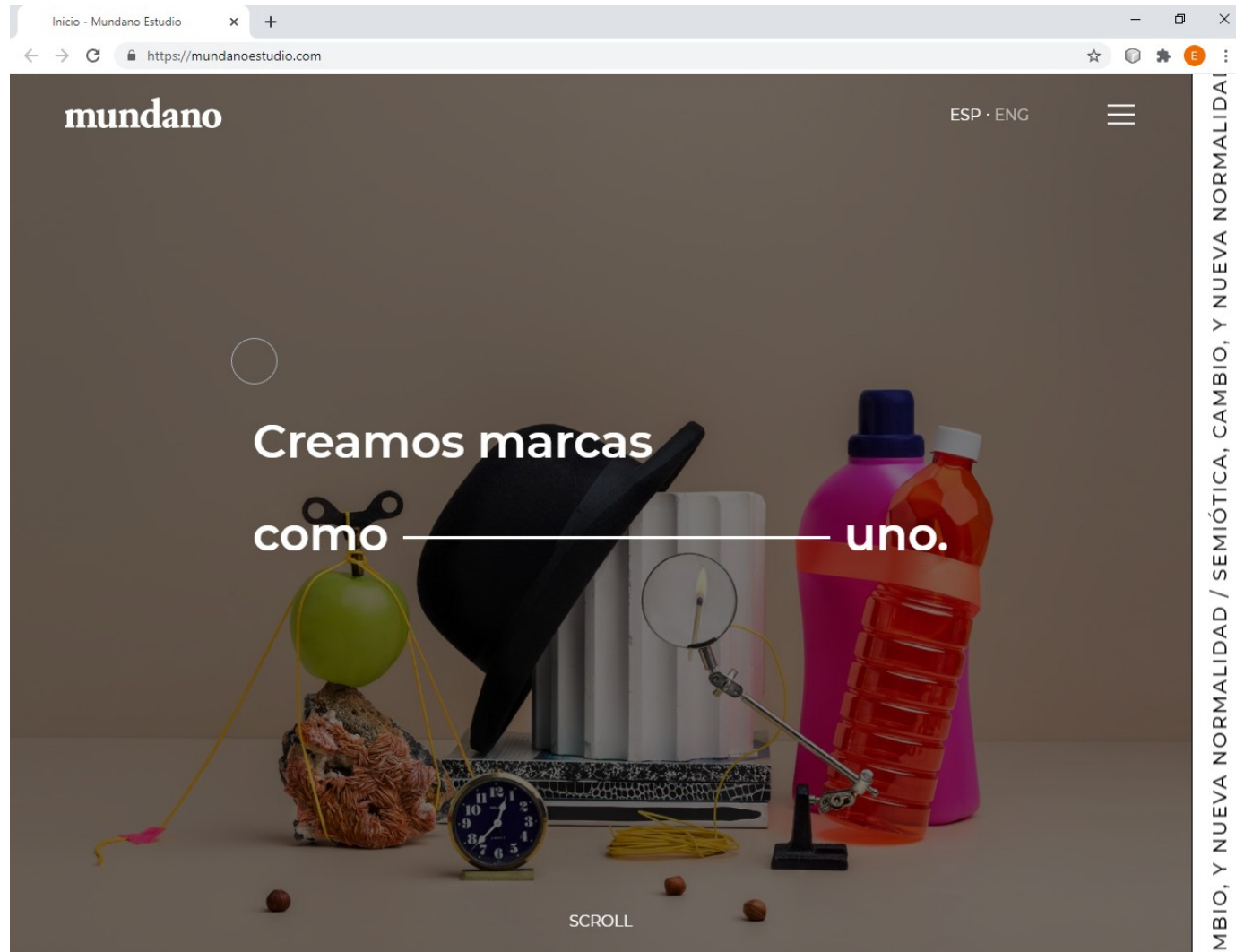
### Ejemplos:



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Ejemplos:



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Iconografía

Un icono es un **pequeño gráfico** en pantalla que identifica y representa a algún objeto, usualmente con algún simbolismo gráfico, para establecer una asociación.

El atributo principal de los iconos es proporcionar un **lenguaje visual común** que una brechas lingüísticas.

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.**

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.

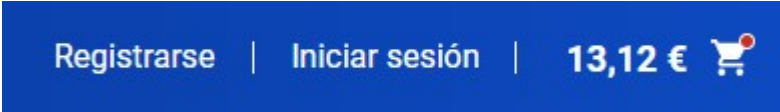



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Iconografía

Otro punto importante en la elección de un icono es la **estandarización**, o mejor dicho, a lo que están acostumbrados los usuarios. Es muy arriesgado innovar con estos temas puesto que los usuarios son muy reticentes a los cambios y tendría que ser muy bueno el icono para que no despiste al usuario.

A blue rectangular navigation bar containing three white text elements separated by vertical bars, followed by a price and a shopping cart icon. The text elements are 'Registrarse', 'Iniciar sesión', and '13,12 €'. The shopping cart icon is a small white icon with a red dot above it.

Registrarse | Iniciar sesión | 13,12 € 

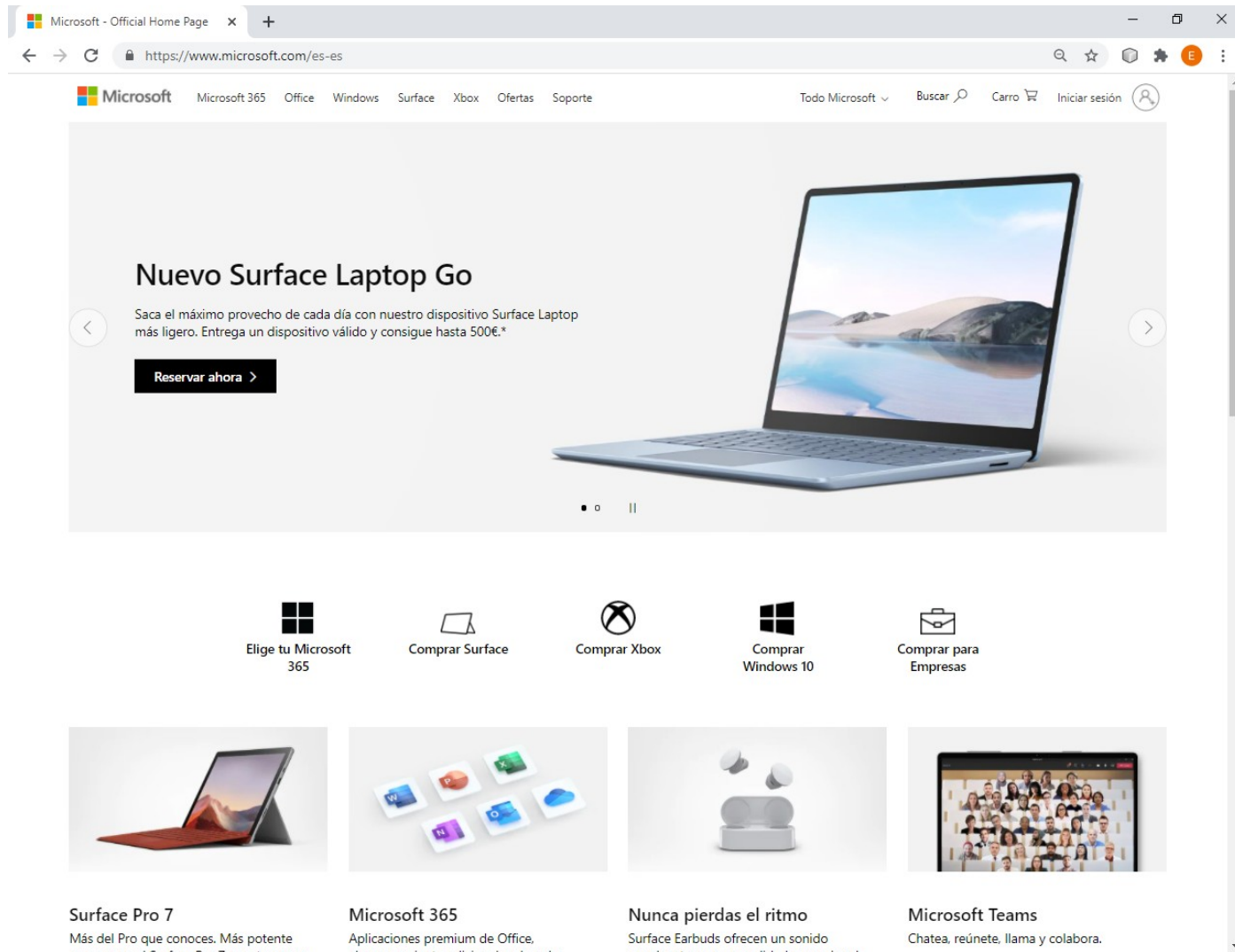
Podemos obtener iconos en las siguientes webs:

- <https://icons8.com/>
- <https://visualpharm.com/>
- <https://iconmonstr.com/>
- <https://www.flaticon.es/>

# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Ejemplos:




# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### Ejemplos:

Reservas de parking AENA

https://parking.aena.es/reservas/web/obtenerPrecio.ac

 **aena** | parking

gestionar reservas

español ▾

Usuario de **aena** | club cliente e-mail

contraseña

accede

regístrate

info | **COVID-19**

Medidas que debes tener en cuenta en tu viaje

saber más

info | **COVID-19**

Consulta toda la información actualizada de los aeropuertos de la red de Aena

saber más

**CONTACTO CERO**

Paga sin bajarte del coche

Pago por matrícula

Pago por móvil

Reserva prepago

saber más

**Reserva Parking**

Aeropuerto/terminal

Selecciona aeropuerto y terminal ▾

Fecha desde

Hora

Fecha hasta

Hora

Código promocional

RESERVAR AHORA



# U.D 1: Planificación de una interfaz web

## *Elementos de diseño*

### ACTIVIDAD 1

1. Desde el punto de vista de los **colores, imágenes, tipografía e iconos**, compara estos cuatro sitios web. Escribe al menos cuatro aspectos positivos y tres negativos de cada uno.

<http://www.lingscars.com>

<http://www.avis.es>

<http://art.yale.edu/>

[escoladeartelugo.com/](http://escoladeartelugo.com/)

2. Localiza en internet algún sitio que consideres que tiene un buen diseño en cuanto al uso de los elementos de diseño.
3. Localiza en internet algún sitio que consideres que tiene un mal diseño en cuanto al uso de los elementos de diseño.