



EFA
MORATALAZ

*2º CFGS Desarrollo de
Aplicaciones Web*

DISEÑO DE INTERFACES WEB

DANIEL CUENCA ARANDA

UT1 – INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES WEB





EFA
MORATALAZ

*2º CFGS Desarrollo de Aplicaciones
Web*


DISEÑO DE INTERFACES WEB

INDICE

UT1 – INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES WEB

1. LA INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR
2. EL DISEÑO WEB
3. PROTOTIPOS
4. APLICACIONES
5. PLANTEAMIENTO DEL DISEÑO DEL SITIO WEB

LA INTERACCIÓN PERSONA- ORDENADOR

A large, stylized number 1 in a light green color, centered within a dark green rounded square. The number has a slight 3D effect with a shadow.



Licklider y Clark (1962) aportan una lista con los diez problemas más comunes que deberían ser resueltos para dicha interacción:

1. **Compartir el tiempo de uso de los ordenadores entre muchos usuarios**
2. **Un sistema de entrada-salida para la comunicación mediante datos simbólicos y gráficos.**
3. **Un sistema interactivo de proceso de las operaciones en tiempo real.**
4. **Sistema para el almacenamiento masivo de información que permita su rápida recuperación.**
5. **Sistemas que faciliten la cooperación entre personas en el diseño y programación de grandes sistemas.**
6. **Reconocimiento por parte de los ordenadores de la voz, de la escritura manual impresa y de la introducción de datos a partir de escritura manual directa.**
7. **Compresión del lenguaje natural, sintáctica y semánticamente.**
8. **Reconocimiento de la voz de varios usuarios por el ordenador.**
9. **Descubrimiento, desarrollo y simplificación de una teoría de algoritmos.**
10. **Programación heurística a través de principios generales.**

EL DISEÑO WEB



2. EL DISEÑO WEB

Las 3 funciones principales que debe cumplir el diseño web son:

Función estética

Función publicitaria

Función comunicativa

Planos de jerarquía del el diseño web





Tarea 1. Pensar en una idea para vuestra futura aplicación/interfaz web y comenzar a realizar los primeros bocetos ya sea a papel o a ordenador

Ir guardando todo el material porque posteriormente me lo tendréis que entregar para ir yo viendo y evaluando vuestro desarrollo

PROTOTIPOS



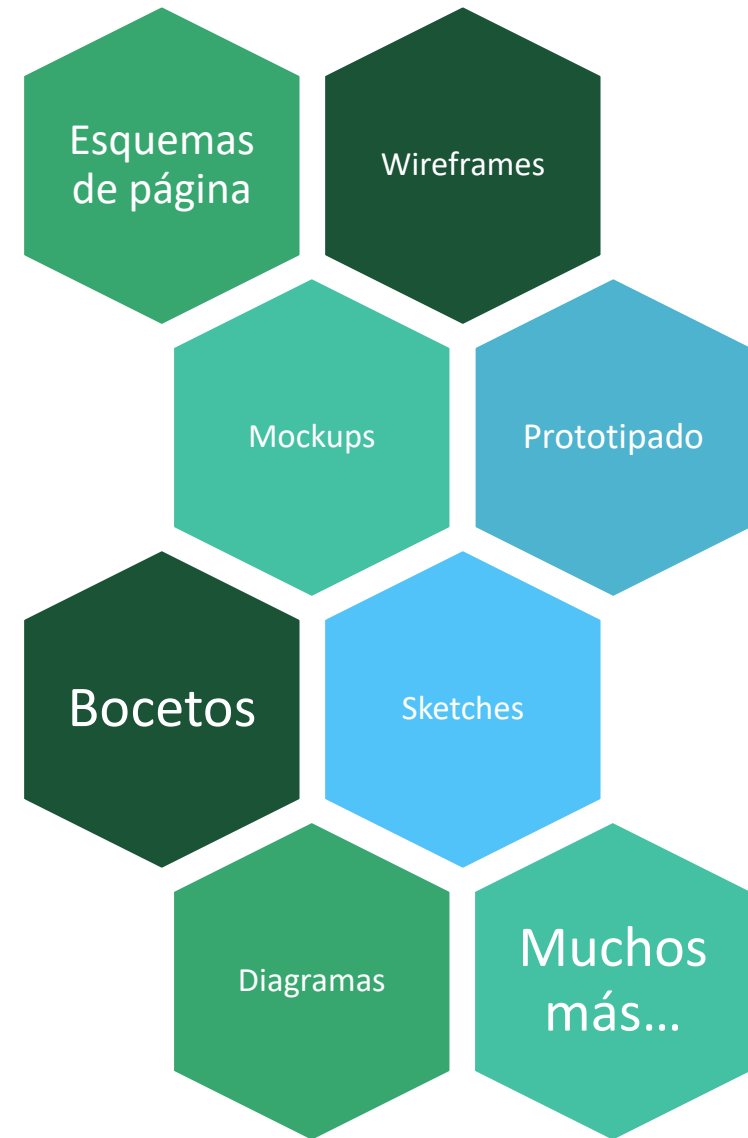
3. PROTOTIPOS

Para poder acometer la planificación de un sitio web, aplicación web o elementos de los mismos es necesario realizar una maqueta o prototipo.

Un prototipo no es más que una maqueta o modelo de diseño para ayudarnos a hacernos una idea del producto final a obtener.

El prototipo permite ver el resultado de distintos diseños finales, comprobar alguna funcionalidad o realizar pruebas de usabilidad.

Los diseños previos en prototipos van desde los menús, elementos, y demás partes que requiere el cliente antes de comenzar a escribir el código.



1. El sketching consiste en dibujar todo el sitio web, los procesos y las relaciones entre pantallas. Este se realiza a papel. **Debes establecer una jerarquía de contenidos pero sin detalles del diseño.**
2. El wireframing se trata de un dibujo con cierto nivel de detalle de las pantallas con sus esbozos de contenido, llamadas a la acción y disposición física de los elementos ya sea en formato digital o a papel. **El objetivo de esta fase es organizar los contenidos.**
3. El prototipado consiste en el diseño y ejecución de la interacción entre pantallas que componen los procesos, es evidente que esto solo se podrá realizar digitalmente. Permite evaluar el diseño, funcionamiento, organización e interacción entre los elementos del sitio. **El desarrollo de ser funcional para mostrar al cliente antes de desarrollarlo en profundidad.**



Tarea 2. Desarrolla tu idea mediante un wireframe del sitio.

Ir guardando todo el material porque posteriormente me lo tendréis que entregar para ir yo viendo y evaluando vuestro desarrollo

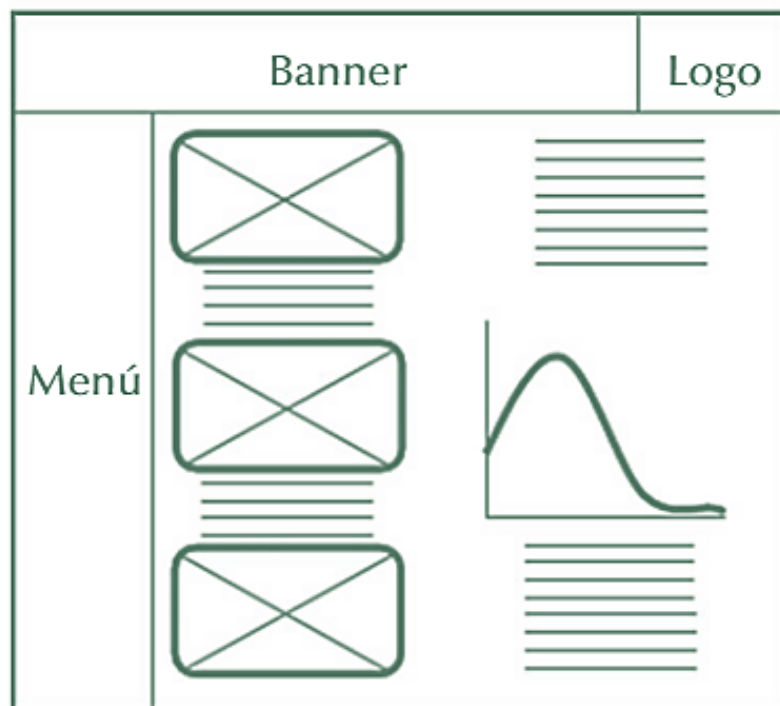
APLICACIONES



Cuando tenemos una interfaz gráfica debemos diferenciar claramente dos áreas:

- Un área común de todas las páginas del mismo sitio web con cabecera y pie de página.
- Un área de contenido que varía de una página a otra.

En ese sentido tendríamos los wireframes particulares y los layouts genéricos que se usan de una página a otra.



ProtoShare	Herramienta de colaboración en línea para la creación de prototipos (www.protoshare.com).
iPlotz	Herramienta para la creación de <i>wireframes</i> navegables. Una vez acabado el diseño, permite gestionar las tareas para la creación del proyecto (https://iplotz.com).
Pencil	Complemento de Mozilla Firefox que permite la creación de prototipos (https://pencil.evolus.vn).
wireframe.cc	Herramienta que se encuentra disponible en línea. Está indicada tanto para diseñadores como para desarrolladores. Presenta una sencilla e intuitiva interfaz, con la que se puede comenzar a hacer el diseño desde el primer momento (https://wireframe.cc).
Mockflow	Solución para diseñadores web y desarrolladores que no están familiarizados con las complejidades de una solución más robusta. Mockflow incorpora plantillas que pueden comprarse y utilizarse en el diseño, o utilizarse como inspiración para crear una nueva desde cero (https://mockflow.com).



Tarea 3. Desarrolla el wireframe anterior pero de forma digital mediante el uso de una herramienta para ello.

Ir guardando todo el material porque posteriormente me lo tendréis que entregar para ir yo viendo y evaluando vuestro desarrollo

4. APLICACIONES

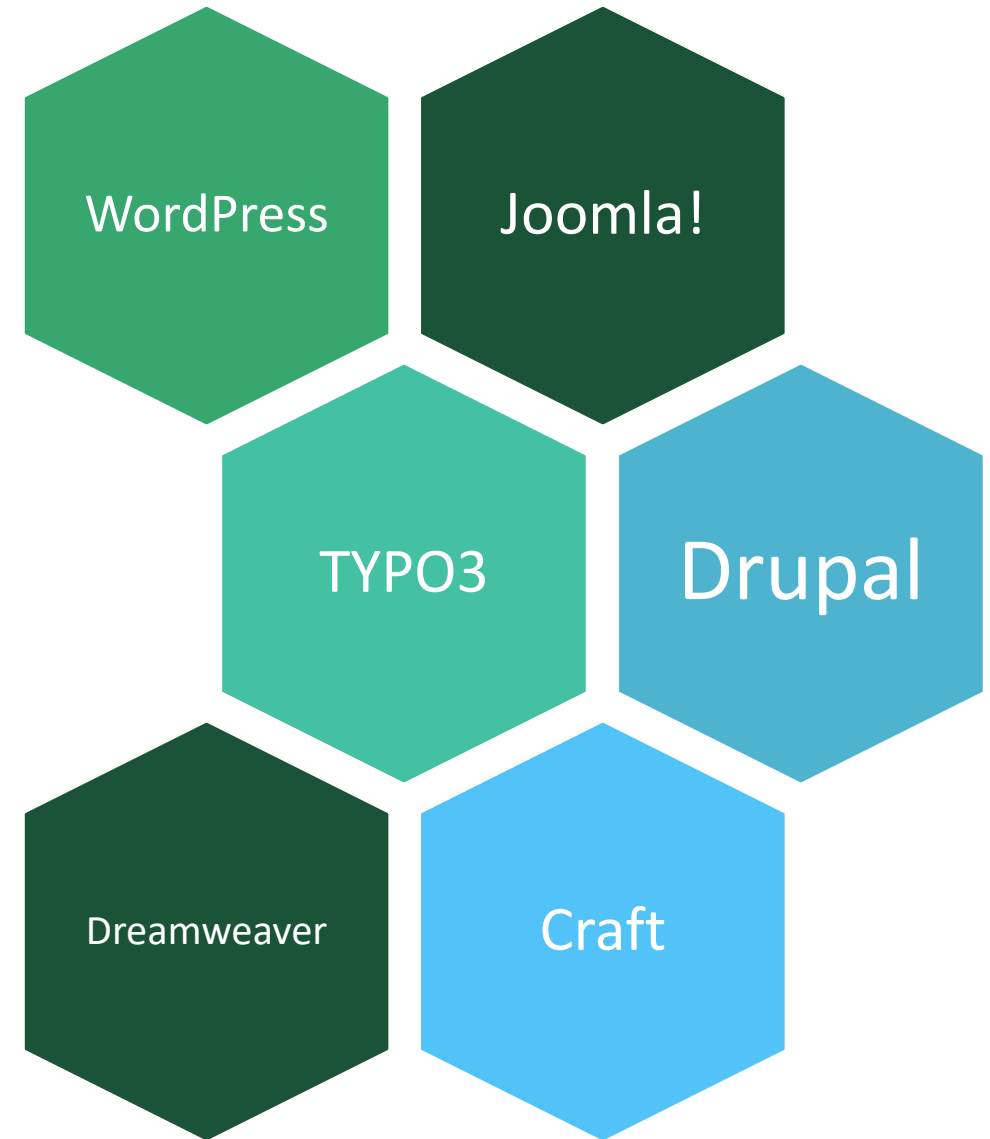
Por otro lado debemos recordar que existen gestores de contenido (CMS) que permiten crear, editar y publicar contenido web a través de una interfaz gráfica sin necesidad de tener conocimientos de programación previos.

Estas herramientas nos permiten un diseño atractivo del sitio web.

Existen gestores de contenido con software propietario que no nos permite posteriormente revisar el código fuente sin una licencia de pago y gestores de contenido con software libre que en este caso si nos permiten revisarlo.

Los gestores más conocidos hacen uso del lenguaje PHP/HTML y un gestor de base de datos relacional como es MySQL.

La construcción del sitio hace uso de elementos predefinidos que reciben el nombre plantillas.



Gestor de contenido	N.º de páginas web
WordPress	18 millones
Joomla!	2,5 millones
Blogger	830 000
Drupal	772 000
PrestaShop	263 000
Brix	151 000

PLANTEAMIENTO DEL DISEÑO DEL SITIO WEB

5

5. PLANTEAMIENTO DEL DISEÑO DEL SITIO WEB

1. Definición de los elementos que forman parte de la aplicación o página web.
2. Concreción de la extensión de la aplicación o página web.
3. Elección de patrones de diseño web que van a utilizarse y estandarizar el diseño.
4. Selección de los aspectos técnicos de usabilidad y accesibilidad.

