

UT 2 – ELEMENTOS PARA EL DISEÑO WEB



EFA
MORATALAZ

*2º CFGS Desarrollo de
Aplicaciones Web*

DISEÑO DE INTERFACES WEB

DANIEL CUENCA ARANDA





EFA
MORATALAZ

*2º CFGS Desarrollo de Aplicaciones
Web*

DISEÑO DE INTERFACES WEB

INDICE

UT2 – ELEMENTOS PARA EL DISEÑO WEB

- 1. COMPONENTES DE UNA INTERFAZ WEB**
- 2. MAQUETACIÓN WEB**
- 3. MAPA DE NAVEGACIÓN**
- 4. ELEMENTOS DE DISEÑO**

COMPONENTES DE UNA INTERFAZ WEB

1

Zona de navegación: *le da al usuario sensación de saber estar y como moverse.*

¿Dónde está?

¿Menú de navegación?

Zona de contenido e interacción: *área de texto, campos para introducir texto, elementos multimedia, etc.*

MAQUETACIÓN WEB



2. MAQUETACIÓN WEB



La cabecera identifica el sitio web.

La cabecera siempre debe aparecer en la página de inicio

El sistema de navegación se sitúa justo debajo de la cabecera o a la izquierda de la página.

Debe permitir desplazarse a al usuario por todas las páginas del sitio

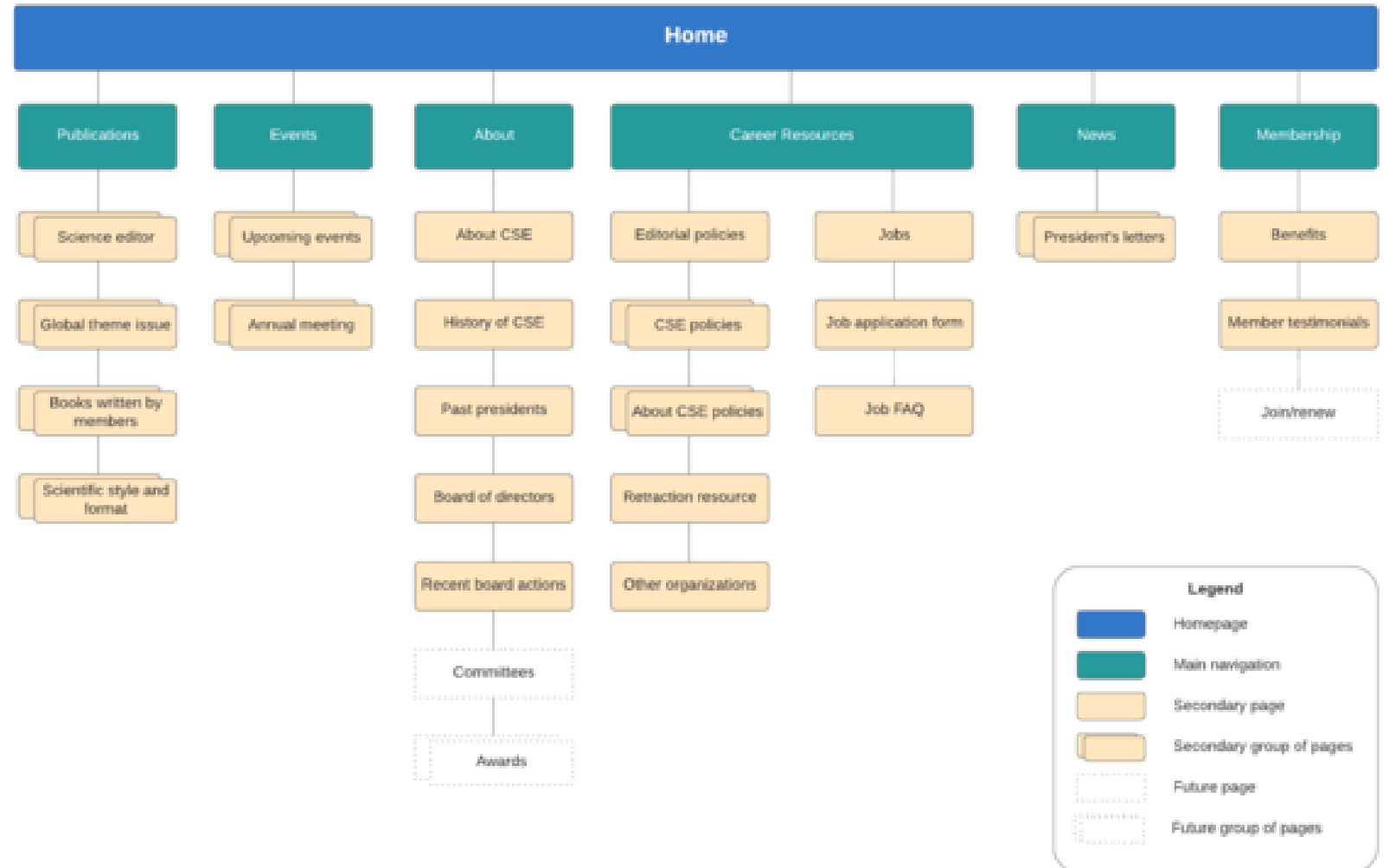
El cuerpo corresponde a la parte centra donde se encuentra toda la información accesible para el usuario.

Es recomendable que los elementos tengan un diseño uniforme y similar entre las distintas páginas.

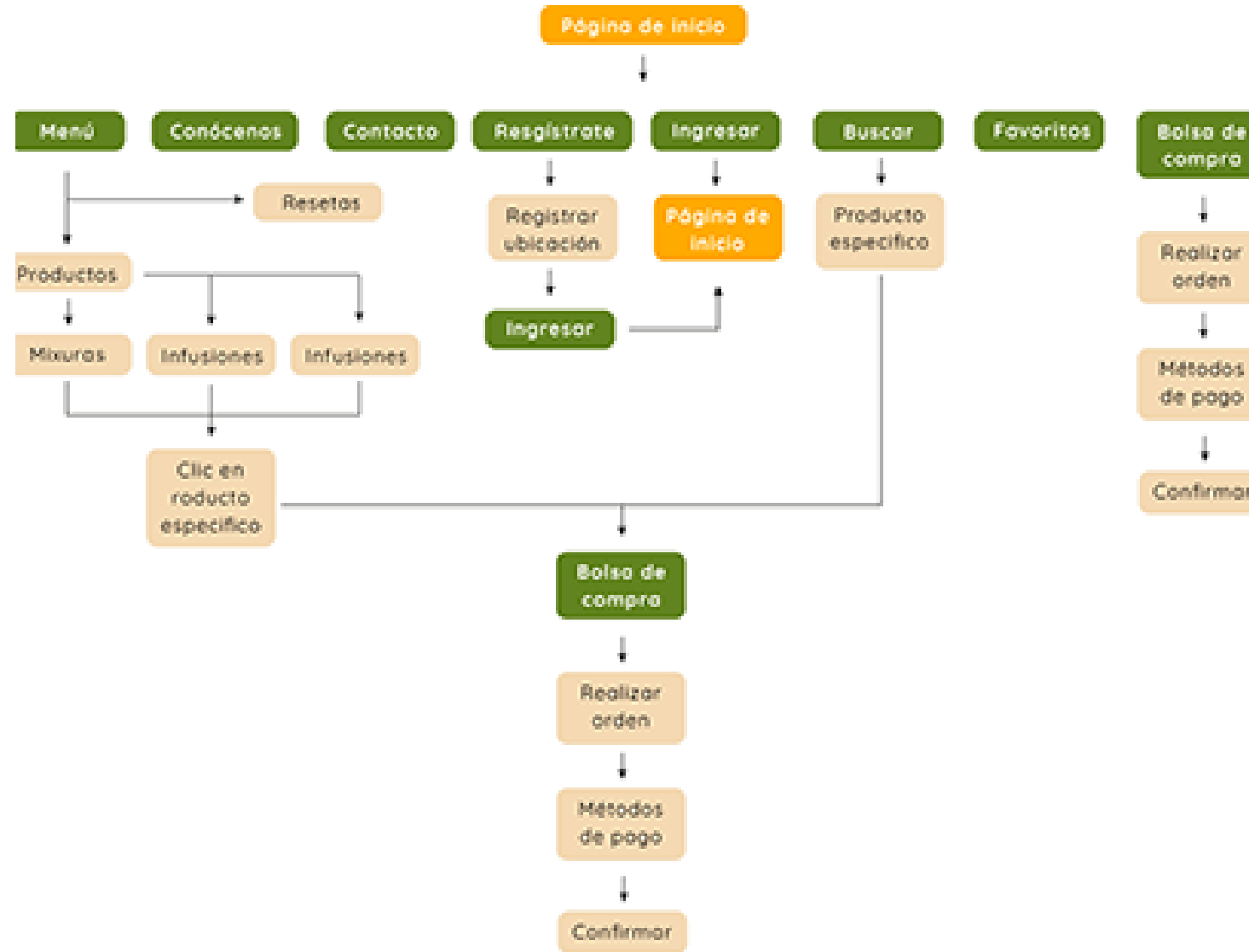
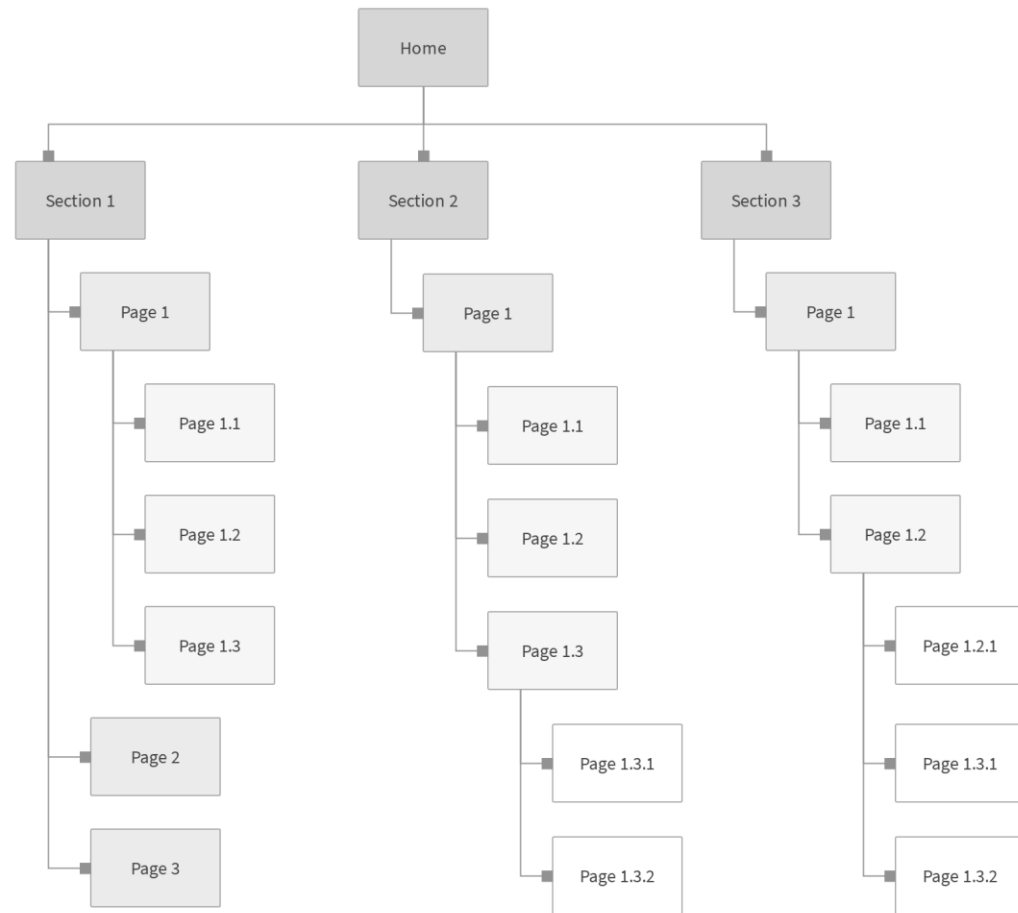
El pie de página se sitúa debajo del cuerpo y suele tener información relevante sobre el sitio web como los créditos, licencias, información de contacto, redes sociales, formularios, etc.

2. MAQUETACIÓN WEB

El MAPA DE NAVEGACIÓN corresponde a una representación esquemática de la estructura del sitio mostrando secciones y páginas y relaciones entre ellas.



2. MAQUETACIÓN WEB



EL COLOR

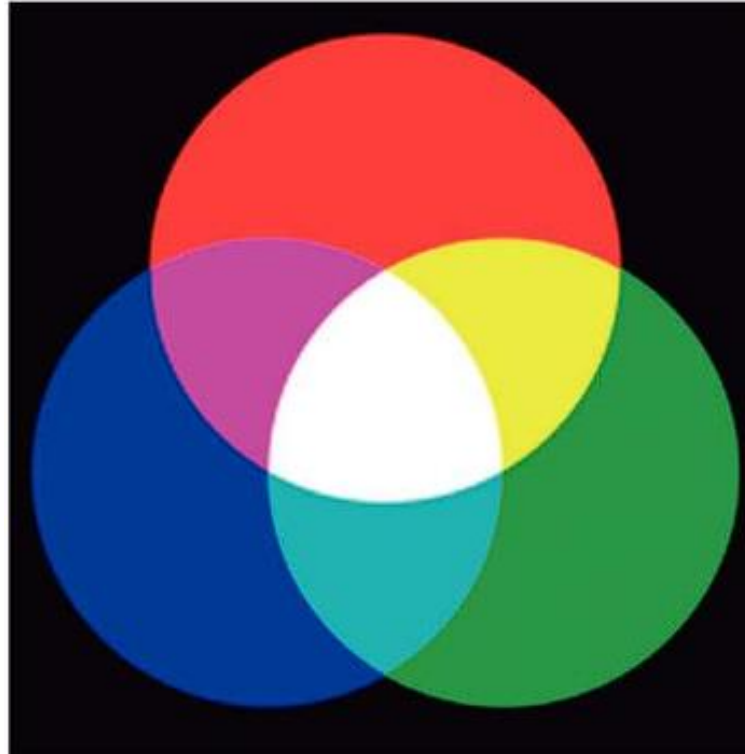


EL SISTEMA RGB

El ojo humano percibe los colores de forma aditiva, es decir con la combinación de los 3 colores luz primarios (rojo – verde – azul) sacamos el resto de colores.

De igual forma, un ordenador representa los colores mediante un sistema similar denominado RGB.

Según la proporción en la que se combinen dichos colores podemos sacar el resto de colores.



El ordenador codifica cada uno de los colores aditivos en 8 bits.

Por tanto, la escala monocromática tendrá un total de 2^8 colores, un total de 256.

A la hora de representar los colores se puede hacer uso del sistema decimal o del hexadecimal.

El color amarillo estaría formado por:

Rojo	=	255	→	1111 1111	→	ff
Verde	=	255	→	1111 1111	→	ff
Azul	=	0	→	0000 0000	→	0 0

En hexadecimal queda expresado por: #ffff00

3. EL COLOR

Por tanto, el número máximo de colores que se pueden obtener sería la multiplicación de $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$ colores.

El matiz: es lo que permite distinguir un color de otro.

La saturación: es lo que define la intensidad del color. Está condicionado por el nivel de gris presente en el color.



#8A0202



#C60000



#FF0000



#FE6A6A



#FFC1C1

El brillo: es lo que define la cantidad de luz de un color. Cuanto más brillante sea un color parece está más cerca.



(-60%) C30001



(-30%) E50001



(0%) FF0000



(30%) FF1E1F






(60%) FE3C3A



3. EL COLOR

Los colores seguros son aquellos que se ven de igual forma en cualquier navegador.

Algunos ejemplos:

			
#66CC00 102, 204, 0	#66CC33 102, 204, 51	#66CC66 102, 204, 102	#66CC99 102, 204, 153
			
#66CCCC 102, 204, 204	#66CCFF 102, 204, 255	#99CCFF 153, 204, 255	#99CCCC 153, 204, 204
			
#CC0000 204, 0, 0	#CC0033 204, 0, 51	#CC0066 204, 0, 102	#CC0099 204, 0, 153
			
#CC00CC 204, 0, 204	#CC00FF 204, 0, 255	#FF00FF 255, 0, 255	#FF00CC 255, 0, 204
			
#FF0099 255, 0, 153	#FF0066 255, 0, 102	#FF0033 255, 0, 51	#FF0000 255, 0, 0

ELEMENTOS DE DISEÑO



ELEMENTOS CONCEPTUALES



El punto

- Indica posición
- No tiene largo, ni ancho ni ocupa zona en el espacio.

La línea

- Tiene largo pero no ancho.
- Forma los bordes de un plano.
- El recorrido de la línea en movimiento da lugar al plano.

El plano

- Tiene largo, tiene ancho pero no tiene grosor.
- Tiene dirección y posición.
- Define los límites extremos de un volumen

El plano

- Tiene una posición en el espacio.
- Está limitado por planos.
- La pantalla es bidimensional por lo que el volumen debe ser ilusorio.

ELEMENTOS VISUALES

Forma

- Identifica al objeto que representa.
- Existen las figuras y los elementos tridimensionales.

Medida

- Se trata de un atributo relativo que se estable en función de las dimensiones del resto de formas.



Box-shadow: inset 0 0 50px red,inset 0 0 80px orange,inset 0 0 175px yellow;

Color

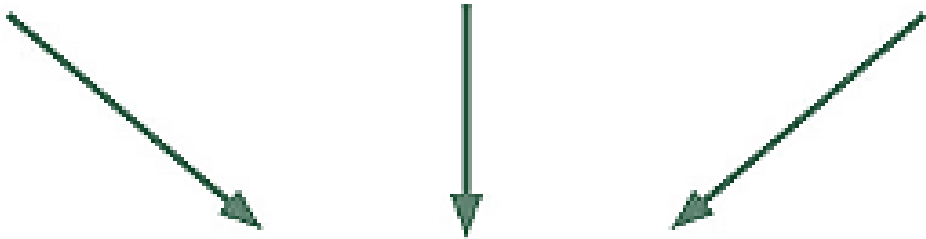
- Los colores de un elemento y una forma los diferencian del entorno.
- Los colores a elegir dependen de las características del sistema.

Textura

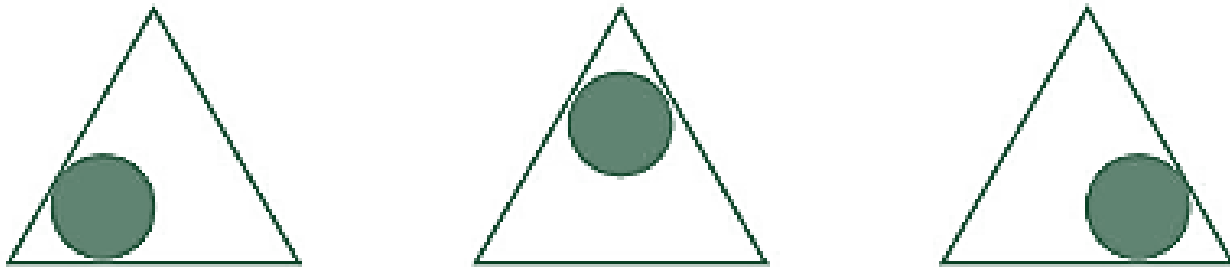
- Este atributo se refiere a la apariencia de la superficie de una forma.

ELEMENTOS DE RELACIÓN

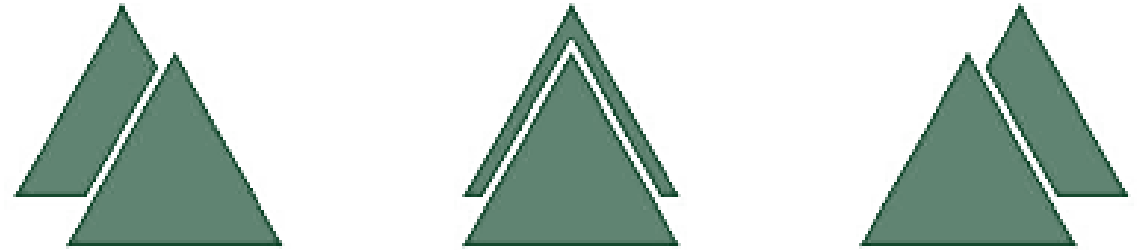
Dirección



Posición



Espacio



Gravedad



ELEMENTOS PRÁCTICOS

Representación



Función



Significado

