



# Planificación de interfaces gráficas

UD1: Planificación de interfaces gráficas

# Índice

- ▶ Tema\_1\_1: Evolución del diseño Web
- ▶ Tema\_1\_2: Principios de percepción visual
- ▶ Tema\_1\_3: Las leyes de la Gestalt
- ▶ Tema\_1\_4: Diseño de interfaces Web



# Tema 1\_4: Diseño de interfaces Web

UD1: Planificación de interfaces gráficas

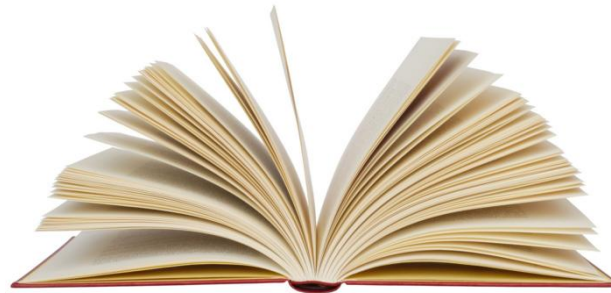
# Componentes que intervienen en el diseño

- ▶ Principios de percepción visual y leyes de Gestalt (vistos)
- ▶ Además:
  - ▶ Componentes de tipo cultural
  - ▶ Depende del público al que va dirigida la página



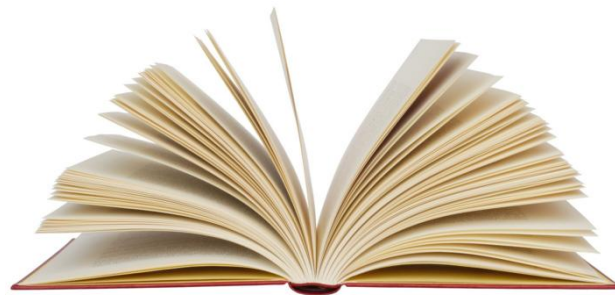
# Guía de estilo

- ▶ Es un documento que define las **pautas** y normas de calidad que debe seguir una interfaz para un sitio Web.
- ▶ Garantiza **coherencia** del sitio.
- ▶ Permite que distintos miembros del **equipo de trabajo** tengan una base común sobre la que **comunicarse**.



# Guía de estilo

- ▶ Diseñar para la Web **es diferente** de diseñar interfaces de usuario tradicionales
- ▶ Algunos principios son aplicables pero la Web tiene sus particularidades
- ▶ Una característica importante de la Web es la **falta de interfaces de usuario comunes**. La prioridad es conseguir una interfaz atractiva, diferente de las otras



# Guía de estilos: Ejemplo

- Universidad de Cádiz
- Universidad de Valencia
- Universidad de Málaga
- Wikipedia

## Uso y proporción de imagen

### Los colores principales de la web

En la elección de las imágenes de carácter del site han sido optimizadas en formato gif o jpg.

Encontramos seis tipos de imágenes:

Imagen de cabecera: 769x89px

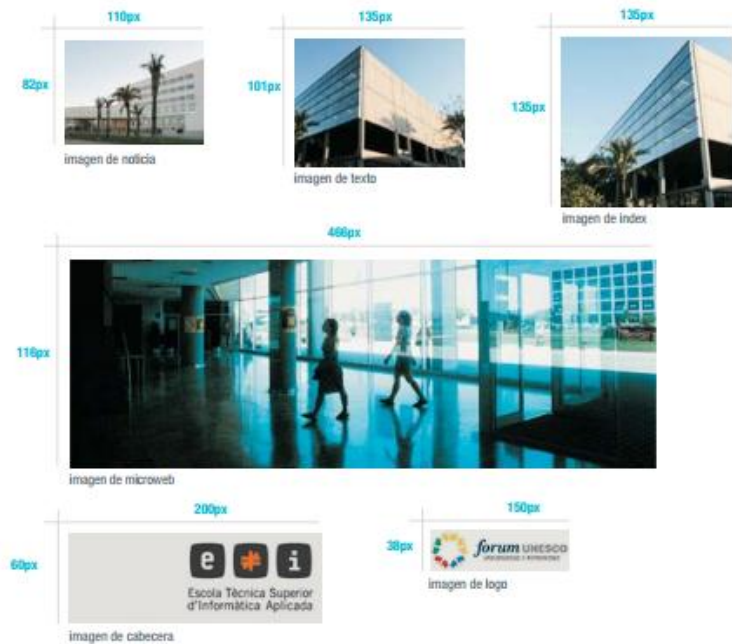
Imagen de index: 135x135

Imagen de logos: 150x38px

Imagen de texto: 135x101px

Imagen de noticia: 110x82px

Imagen de microweb: 466x118px



# Guía de estilo: Secciones

1. Cuadrícula y diseño de la interfaz Web
2. Estructura de navegación
3. Hoja de color
4. Tipografías
5. Elementos gráficos a usar.



# 1. Cuadrícula y diseño

- Determina la posición de los elementos visuales
- Debemos añadir mecanismos que eviten que el usuario piense
  - *Steve Krug: No me hagas pensar (2006)*



# Diseño de la interfaz web

- ▶ Una **interfaz Web** es un **sistema gráfico** que permite acceder a los usuarios a los contenidos de la Web mediante el uso de elementos gráficos,
- ▶ Deben ser **conocidos** por la mayor parte de los usuarios que acceden a nuestra página. Imágenes de fondo
- ▶ El objetivo es que los usuarios pueden acceder a todos su contenidos de la **forma más rápida y sencilla** posible
- ▶ Los elementos gráficos empleados están orientados a conseguir los **objetivos del sitio** y no se han empleado como elemento decorativo.

# Componentes de una interfaz Web

- ▶ Elementos de **Identificación**. Logo, lemas, ciertas imágenes e iconos, etc.
- ▶ Elementos de **Navegación**, con una serie de elementos:
  - ▶ Elemento de regreso a la portada.
  - ▶ Menú de secciones y/o áreas de interés.
  - ▶ Información sobre la ubicación del usuario en la Web.
- ▶ Elementos de **Contenidos**.
  - ▶ debe situarse siempre en la misma ubicación
  - ▶ lenguaje claro y conciso
  - ▶ evitar que el usuario tenga que hacer grandes desplazamientos durante la lectura
- ▶ Elementos de **Interacción**.
  - ▶ zonas en las que el usuario participa de alguna manera

# Mapa web

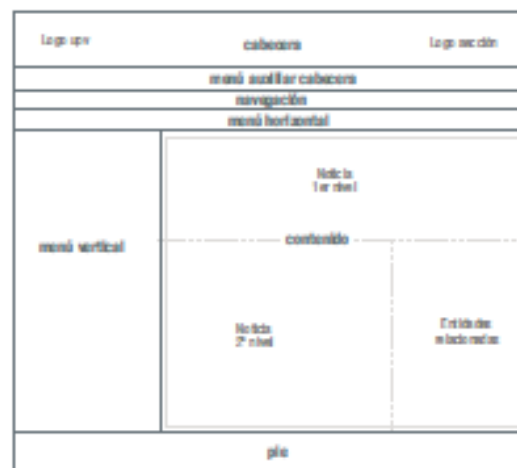
- ▶ Es conveniente tener un mapa del sitio que ayude a los usuarios a **encontrar lo que buscan**, sobre todo si es grande y complejo
- ▶ Estructuras:
  - ▶ **Lineal** compuestos por páginas donde la lectura es secuencial.
  - ▶ **Reticular** sitios en los que todas sus páginas están relacionadas entre sí.
  - ▶ **Jerárquica** (común). secciones bien diferenciadas de modo que el usuario no tiene porque navegar de una sección a otra.
  - ▶ **Lineal jerárquica** (mas empleada) igual a la anterior y con navegación entre secciones.

# Bocetos o Maquetas (wireframes)

- ▶ Pensar previamente que **elementos va a contener** cada sección.
  - ▶ Cómo irán colocados cada uno de esos elementos dentro de las páginas.
- ▶ Debemos **tener datos** para realizar una serie de bocetos de lo que será nuestro sitio Web.
- ▶ Debe reflejar la **interactividad y la funcionalidad**.
- ▶ Bocetos son esquemas de las distintas secciones del sitio web
- ▶ Elementos de **ordenación típicos**:
  - ▶ Encabezado, navegación, contenido y pié

# Bocetos o Maquetas (wireframes)

- ▶ Muestran la estructura básica del sitio
  - ▶ Sin elementos gráficos que muestran contenido y comportamiento de las imágenes.
  - ▶ Herramienta de comunicación (cliente, diseñador, programador)

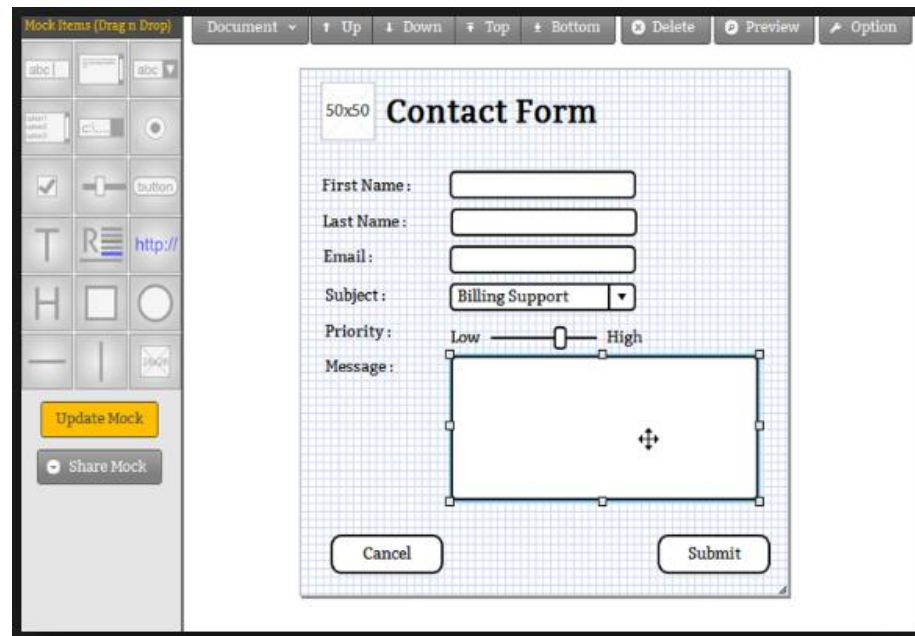


# Uso de Bocetos

- ▶ Nos permiten centrarnos en la arquitectura del contenido, obviando el diseño y evitando elementos que distraen:
  - ▶ Colores
  - ▶ Tipografías
  - ▶ Imágenes
  - ▶ ...
- ▶ Estos se especifican posteriormente en la guía de estilos

# Algunas herramientas de wireframing

- 5 herramientas gratuitas online para mockups





# Wireframing vs cuadrícula

- ▶ Cuando diseñamos pensando en que nuestro boceto sirva para Web, habitualmente nos basamos en una cuadrícula (grid)
  - ▶ Diseño en columnas

Podemos ir teniendo en cuenta este aspecto desde nuestros primeros diseños

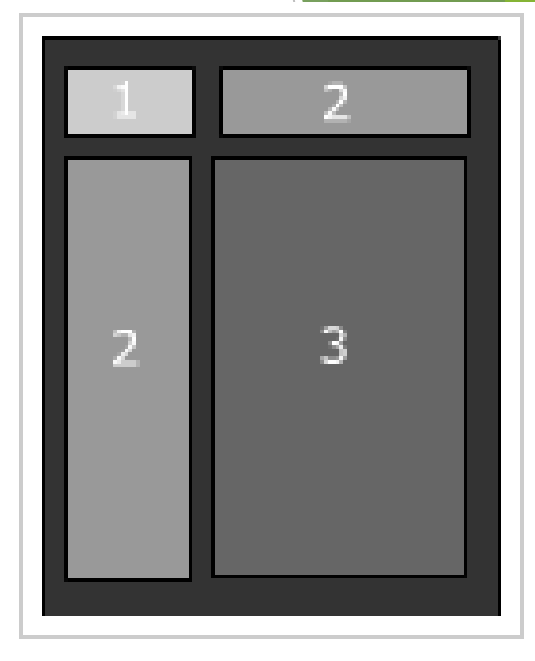


# Diseñando el wireframe

- ▶ Podemos usar los siguientes principios (no excluyentes)
  - ▶ Patrones Z
  - ▶ Patrones F
  - ▶ Regla de los tercios

# Patrones Z

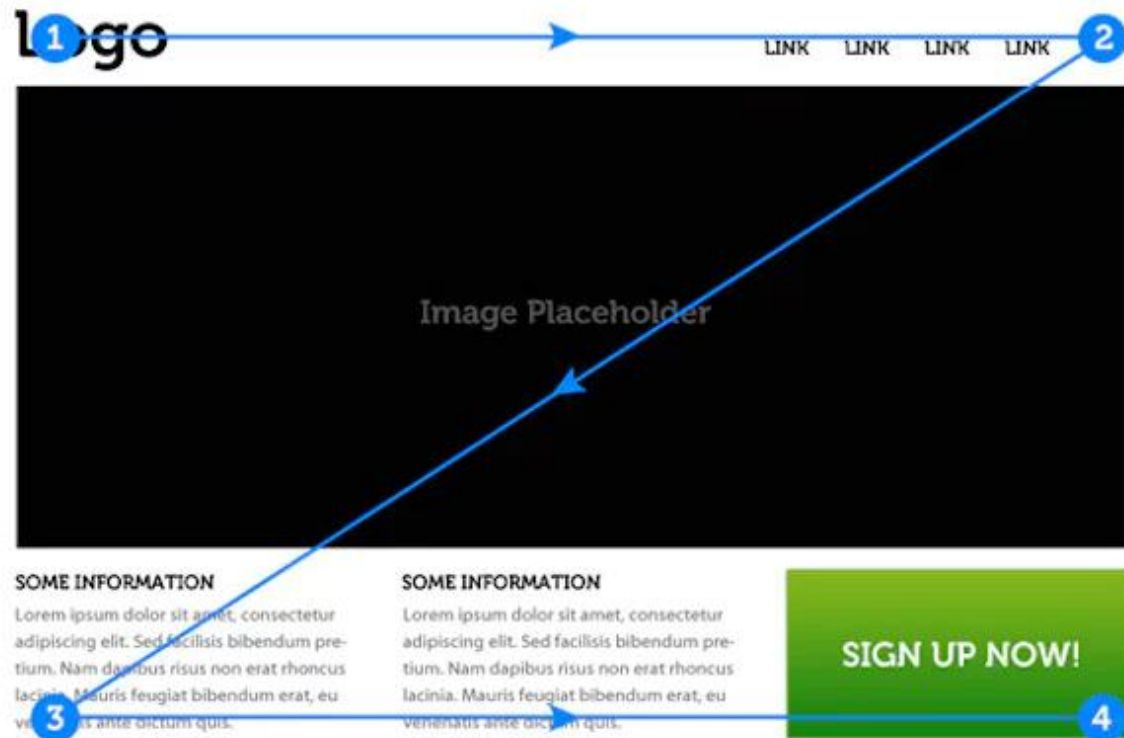
- ▶ Habitualmente leemos de izquierda a derecha y de arriba abajo (en Occidente)
  - ▶ Cuánto más cerca de la esquina superior izquierda coloquemos los elementos, mayor nivel jerárquico tendrán
  - ▶ Cuanto más cerca de la esquina inferior derecha, menor nivel jerárquico.



- 1: Logo
- 2: Menús
- 3: “Gancho”

# Patrones Z: Ejemplo 😊

- Recorrido visual muy definido



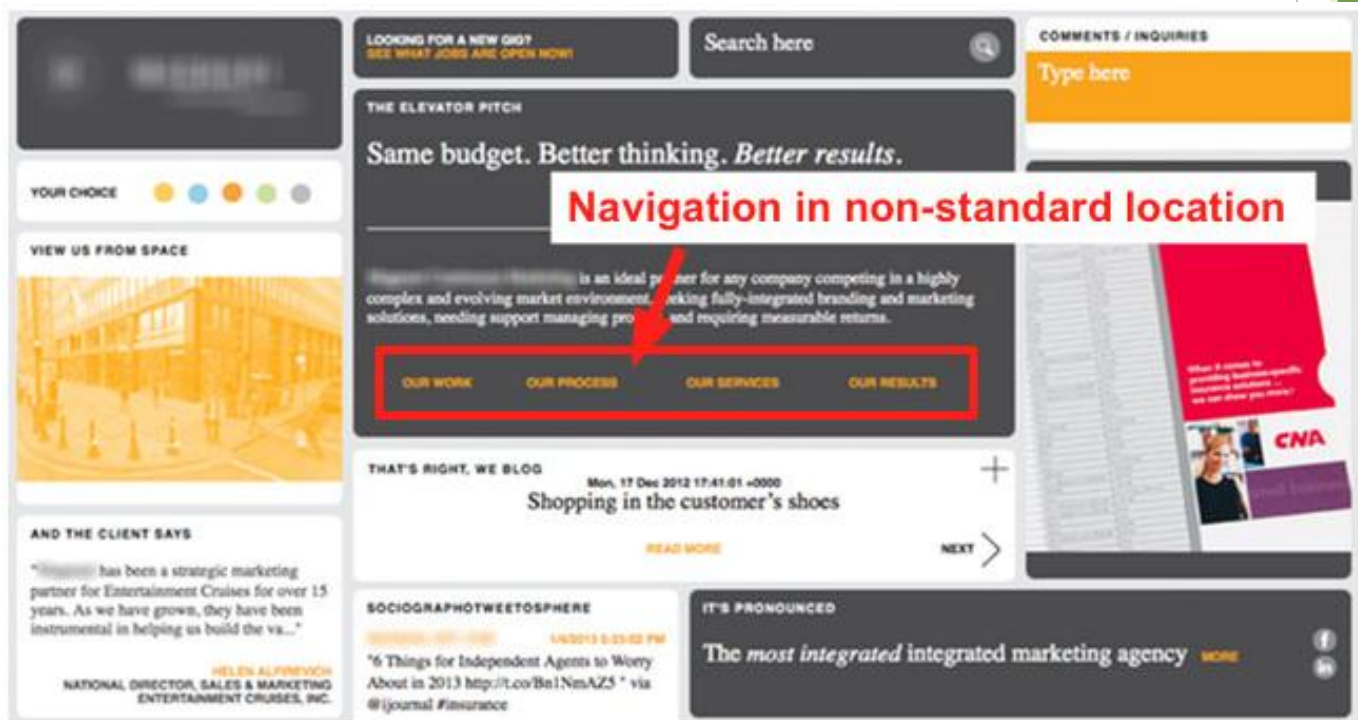
# Patrones Z: Ejemplo ☹️

- Falta de jerarquía visual (impreciso)



# Patrones Z: Ejemplo ☹️

- Menús en zonas de navegación no estándar



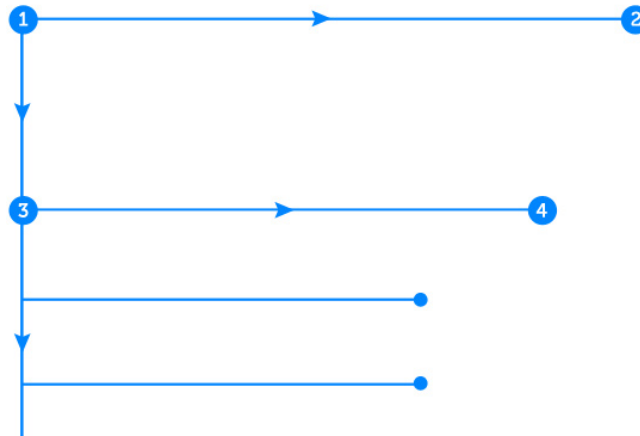
# Patrones Z: Ejemplo ☹️

- Menús de distinta importancia en zonas de jerarquía visual equivalente



# Patrones F

- ▶ Se aplican principalmente a texto
- ▶ Leemos el texto de arriba abajo, buscando palabras que nos interesen, en cuyo caso leemos hacia la derecha.
- ▶ Sobre todo leemos los primeros párrafos





# Patrones F

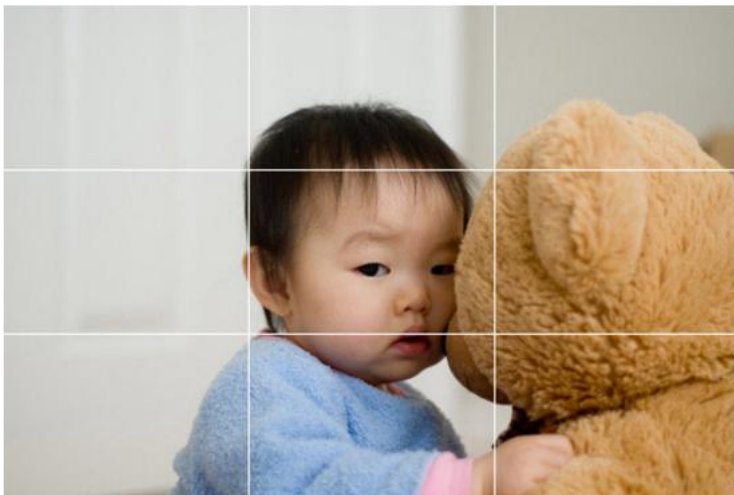


# Patrones F: Implicaciones

- ▶ Raramente se lee todo el texto de la página
- ▶ Los primeros 2 párrafos son los más importantes (son los que deberían enganchar)
- ▶ Comenzar párrafos, titulares y listas con **términos atractivos**
- ▶ Para atraer la atención en el resto del texto: **Marcado** (negrita, colores...).

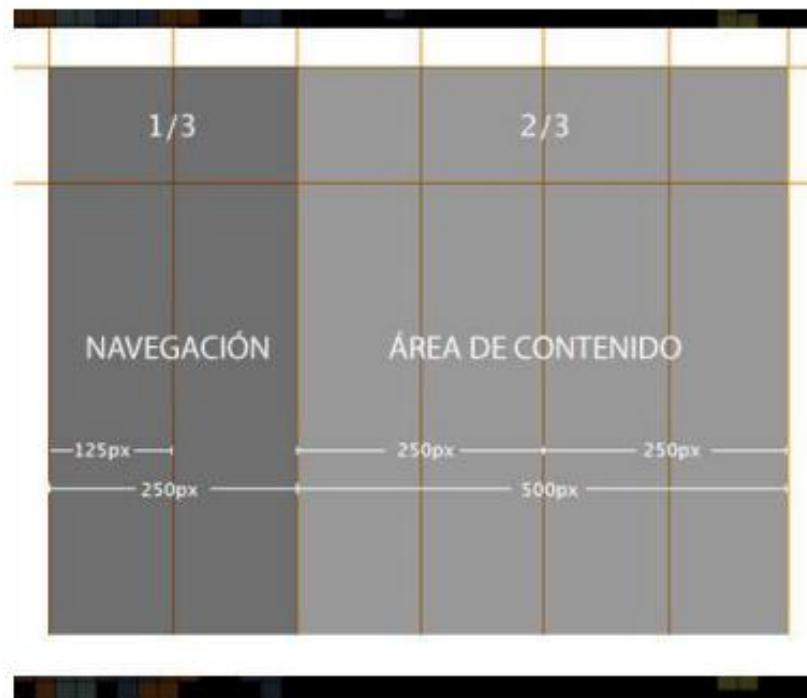
# Regla de los tercios (fotografía)

- ▶ Dividir el lienzo en 9 partes (3 x 3 líneas)
- ▶ Los objetos situados en los **puntos de cruce** son **más atractivos visualmente** (foto dcha)

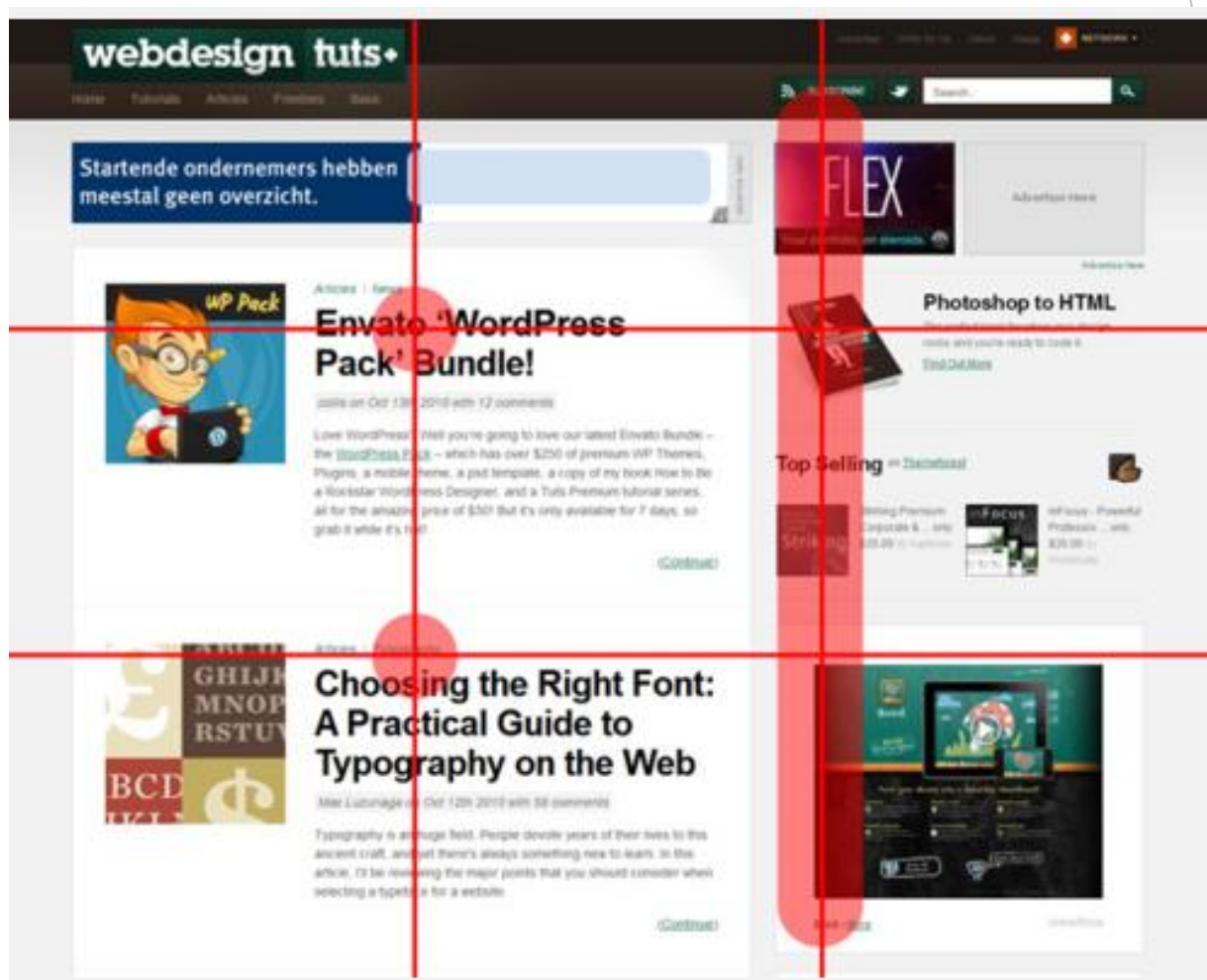


# Regla de los tercios: Aplicación

## ► Definición de la cuadrícula

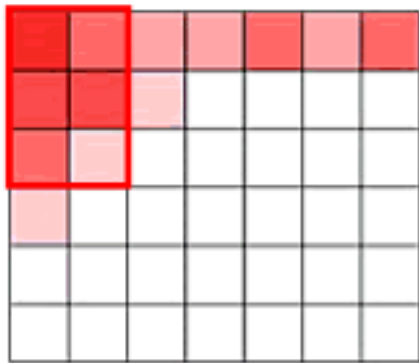


# Regla de los tercios: Ejemplo

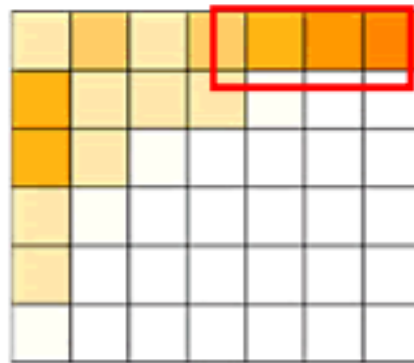


# Experiencia previa

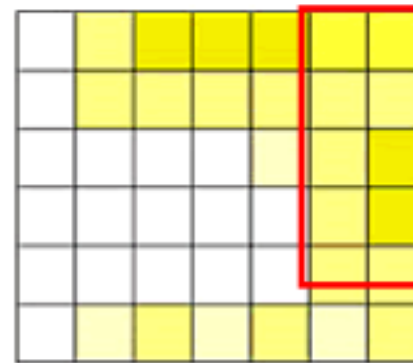
- Las tendencias que han surgido con el tiempo son la base para las buenas prácticas



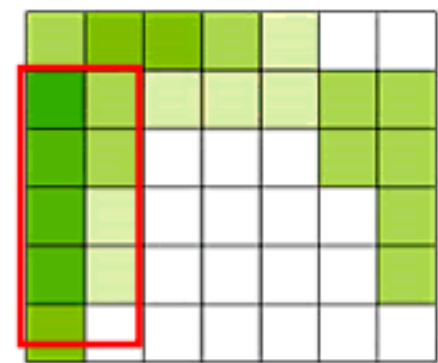
Home link



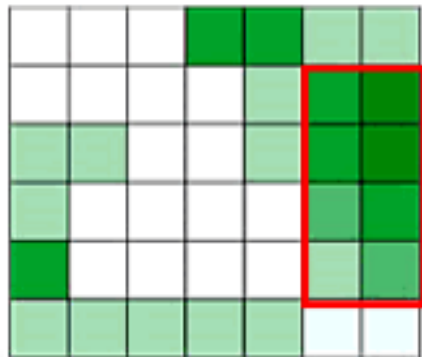
Search



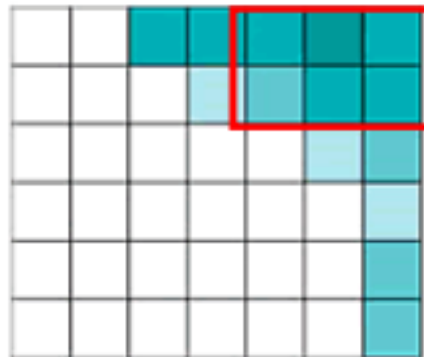
Banner ads



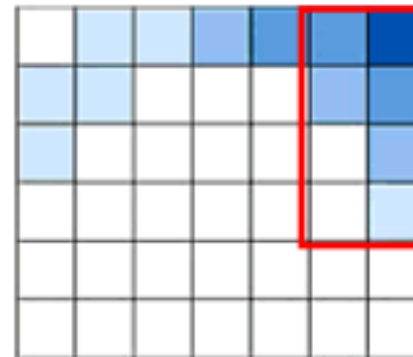
Navigation links



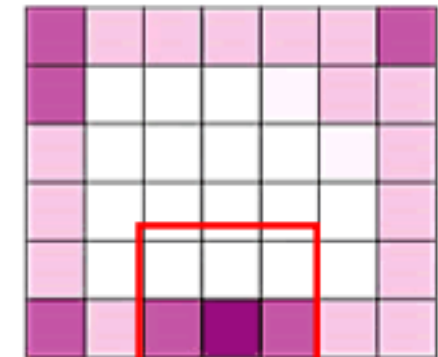
External links



Shopping cart



Help link



About us



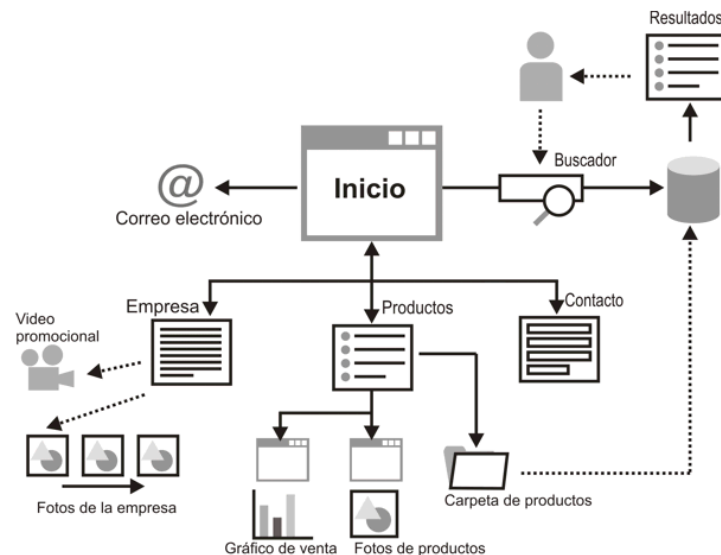
## 2. Estructura de navegación

- ▶ Tienen la función básica de **orientar al usuario acerca de dónde se encuentra, dónde ha estado y hacia dónde puede ir.**
  - ▶ Objetivo: Evitar que el usuario se sienta confuso



# Diagramas de flujo (*blueprints*)

- Representan el **flujo de navegación** y la **estructura general**
  - Sin formato específico, lo importante es que sea comprensible.







# Migas de pan (*breadcrumbs*)

- ▶ Son un elemento muy utilizado para que el usuario no se pierda, indicándole **dónde ésta y la relación jerárquica** de ese nodo con el resto de la estructura
- ▶ Es una especie de *path* con la siguiente forma:

 Estás en: [Inicio](#) > [Arte y cultura](#) > [Literatura](#) > **Autores**

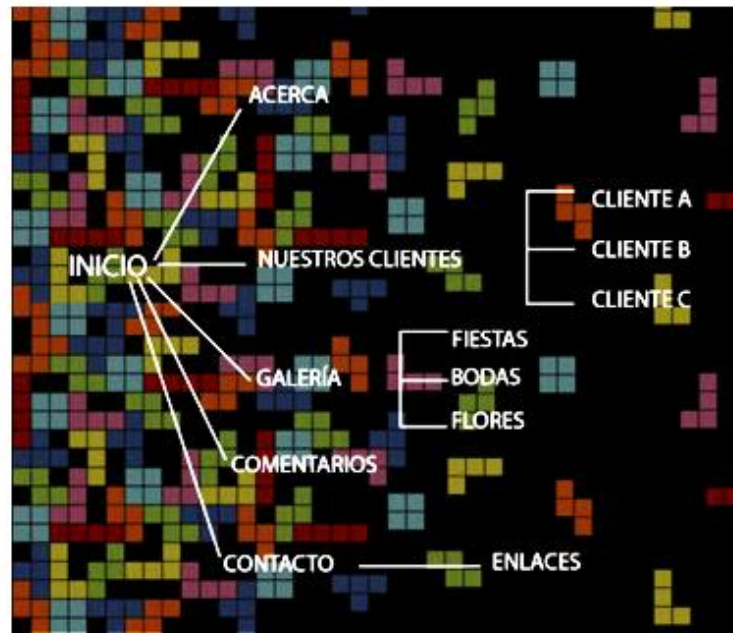
# Mapa del sitio



- ▶ Se usa en Webs con un tamaño grande.
- ▶ Cumple varias funciones:
  - ▶ Dar una **visión global** del contenido del sitio Web
  - ▶ **Ayudar al usuario a encontrar** información que navegando entre enlaces tardaría más en encontrar
  - ▶ Ayudar a un usuario que se ha perdido.

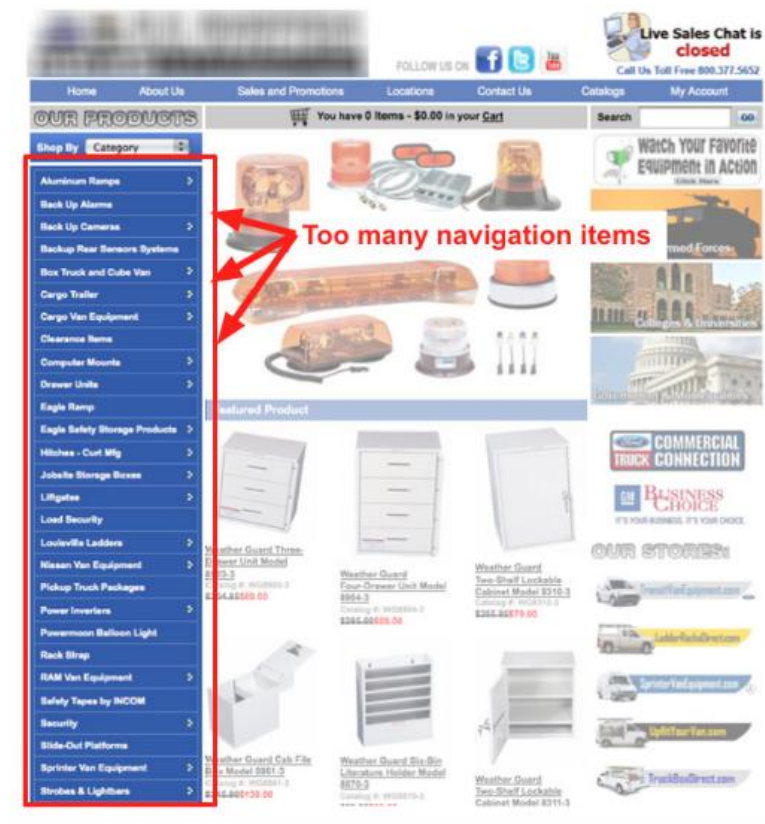
# En la guía de estilo..

- Detallamos el mapa de navegación (aunque la Web no lo incluya)



# Navegación ☹️

- Demasiados ítems de navegación (no jerárquica)



# 3. Colores

- ▶ Identifica el público objetivo de la Web
  - ▶ La mayoría de los colores están asociados a determinados grupos de usuarios
  - ▶ Los colores transmiten sensaciones.
  - ▶ En ocasiones tienen un fundamento cultural



# Colores y emociones

AMOR, ENERGÍA, FUERZA, PODER, PASIÓN, PELIGRO

FEMINIDAD, INFANCIA, DULZURA

AMISTAD, VALOR, CONFIANZA, ÉXITO, CALIDEZ

FELICIDAD, OPTIMISMO, ENERGÍA, VITALIDAD, ENTUSIASMO

TIERRA, MEDIO AMBIENTE, DINERO, NUEVO, FERTILIDAD, FRESCURA

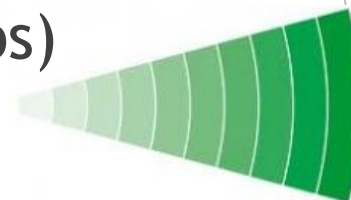
PAZ, CONFIANZA, SALUD, SERIEDAD, CALMA, TRADICIÓN, PROFESIONALIDAD

ESPIRITUALIDAD, LUJO, AMBICIÓN, SABIDURÍA, MISTERIO

ELEGANCIA, FORMALIDAD, PROTECCIÓN, CLASE, SOFISTICACIÓN

# Escogiendo colores

- Monocromía (colores muy próximos)



- Análogos (colores vecinos o armónicos)



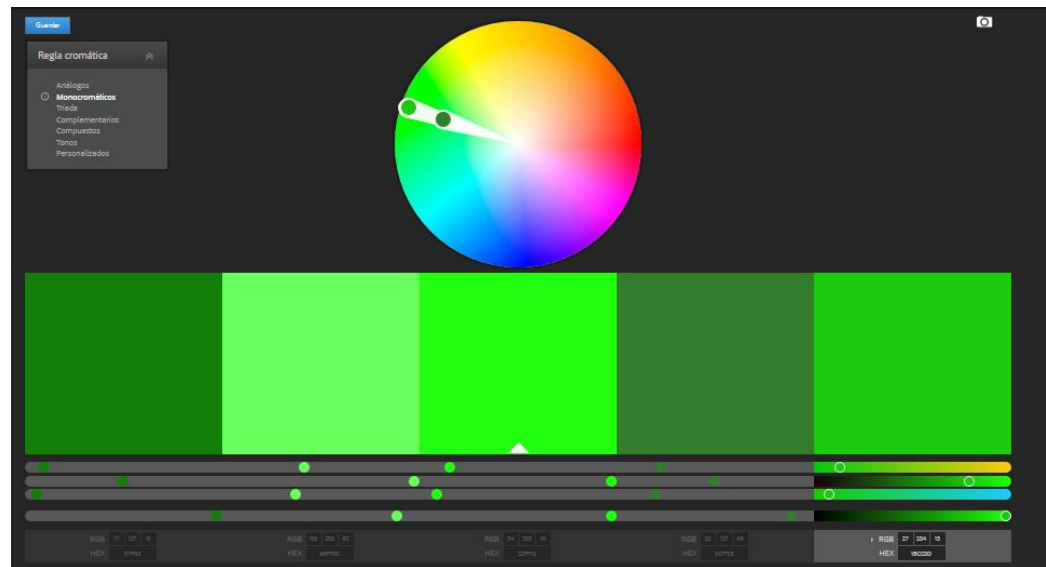
- Complementarios (colores opuestos)





# Escogiendo colores

- ▶ Adobe Color (antes Kepler)
- ▶ Genera paletas de colores en función de los criterios anteriores

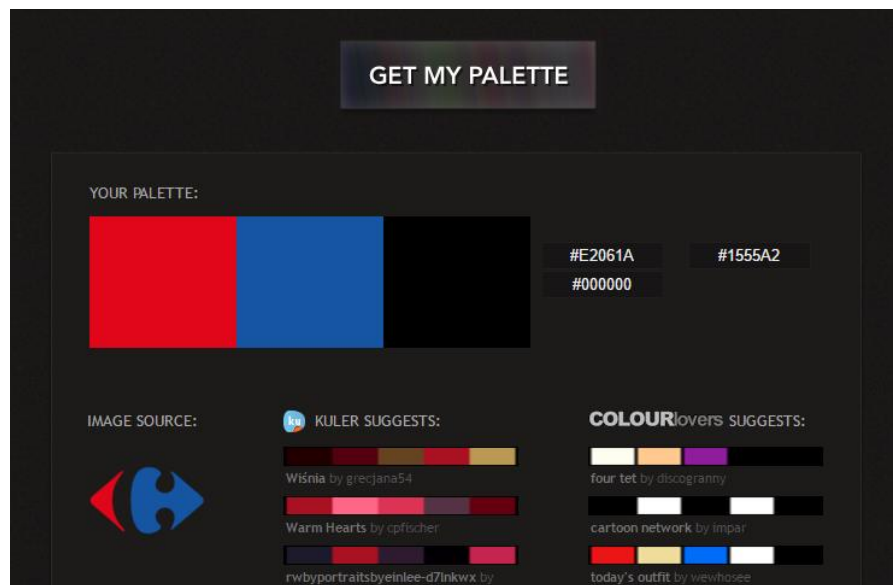




# Decidiendo colores

## ► Pictaculus

- Ayuda a decidir gama de colores a partir de una imagen.



# En la guía de estilo..

- Definimos la gama cromática que vamos a utilizar (identificándolos con códigos RGB).

## Colores

base    dark 10%    dark 15%    light 10%    light 15%



#004845    #003621    #000302    #008272    #009C88



#F5A800    #C28700    #A97600    #FFBE29    #FFC642



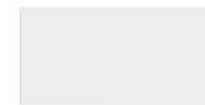
#17A300    #107000    #0C5600    #1ED600    #22EFD0



#B5B5B5



#FF4C00    #CC3D00    #833500    #FF7033    #FF624D



#EDED

# Hoja de colores

- ▶ Mostrar los **colores principales del sitio con todas sus posibles variaciones**, ya sean patrones o tonos sólidos.
- ▶ Las referencias deben incluir el código de color exacto e información relevante para su aplicación, como los porcentajes de saturación y luminosidad, cuando estos son necesarios.



# Consejos sobre colores

- ▶ La composición debe tener algo de contraste
  - ▶ No solo en colores claros o colores oscuros
- ▶ Limitar el uso a 2 o 3 colores (además del blanco, negro y grises)
- ▶ Color blanco
  - ▶ Actúa como equilibrio entre los colores
  - ▶ Sensación de elegancia.
  - ▶ Espacio vacío entre los elementos, especialmente si es rico en contenido (texto).
- ▶ 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

# Ejemplo de colores ☹

- Demasiados colores en un diseño



# Ejemplo de colores ☹️

## ► Mala combinación de colores



# 4. Tipografías

- ▶ Listado de los **tipos de fuentes en el diseño web**. Explicar todas las normas que regirán el uso de estas tipografías en el sitio, incorporando nombres, tamaños, estilos y colores.
- ▶ Hacen referencia a un conjunto de caracteres con un modelo gráfico particular.
- ▶ Hay tipografías más aptas para textos escritos, otras para Web, y otras para diseño de elementos gráficos
  - ▶ Las mejores tipografías de Google Fonts 😊
  - ▶ Algunas fuentes gratuitas de calidad 😊
  - ▶ Algunas tipografías a evitar en la Web ☹️



# Ejemplo de página de tipografías

Menú principal / open <u>Menú principal / hover</u> Menú principal / activo	Roboto Condensed Regular / 16pt #FFFFFF	Título banner destacado	Roboto Condensed Light / 26pt #FFFFFF
Opción de menú principal desplegado	Roboto Condensed Regular / 14pt #FFFFFF	TÍTULO DE SECCIÓN	Oswald Regular / 20pt #FFFFFF
Menú secundario y text link footer / activo <u>Menú secundario y text link footer / hover</u>	Roboto Condensed Regular / 12pt #FFFFFF	Bajada de título y citas	Roboto Condensed Light / 20pt #FFFFFF
		Título de contenido	Roboto Bold / 18pt #0A0A09

<h1>MAECENAS NEC ODIO ET</h1>	<p>h1 banner section title</p> <p>Oswald Bold 40pt / 1.2 interlinea uppercase</p>
<h2>Maecenas nec odio et ante tincidunt tempus</h2>	<p>h2 featured content title</p> <p>Roboto Condensed, regular 30pt / 1.2 interlinea</p>



# Elementos a tener en cuenta

- ▶ Presencia de gracia o serifa (*serif*)
    - ▶ Pequeños adornos ubicados en los extremos de las letras
- AaBbCc**
- ▶ Tipografías sin gracia: de palo seco (*sans-serif*)
  - ▶ Tono (tinta)
    - ▶ Ligera, romana, negrita, seminegra, negra, ultranegra
    - ▶ Light, regular, bold, heavy, black, ultrablack



# Consejos

- ▶ No usar variación de tipografías
  - ▶ Salvo para elementos muy concretos (título, menú principal..)
- ▶ No usar fuentes creadas en imágenes
  - ▶ Demasiado peso
  - ▶ Podrían no ser correctamente interpretadas por los buscadores
- ▶ Marcado de texto pero sin abusar
- ▶ Cuidado con los azules (se confunden con enlaces)

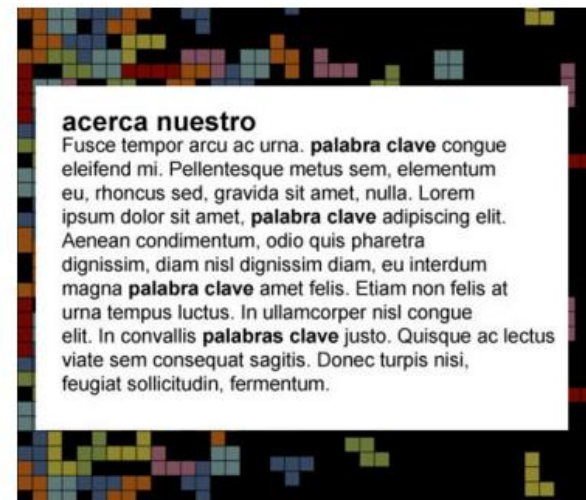
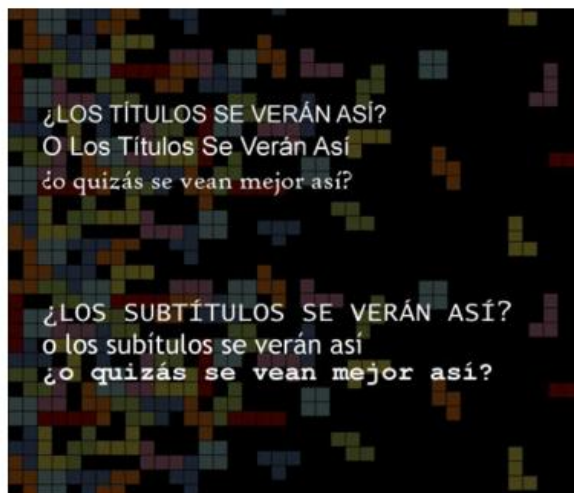
# Enlaces

- ▶ Elegir el texto cuidadosamente para que pueda ser interpretado fuera de contexto
- ▶ Ejemplo:
  - ▶ Este es el enlace
  - ▶ Aquí puedes ver el blog personal de Pepe



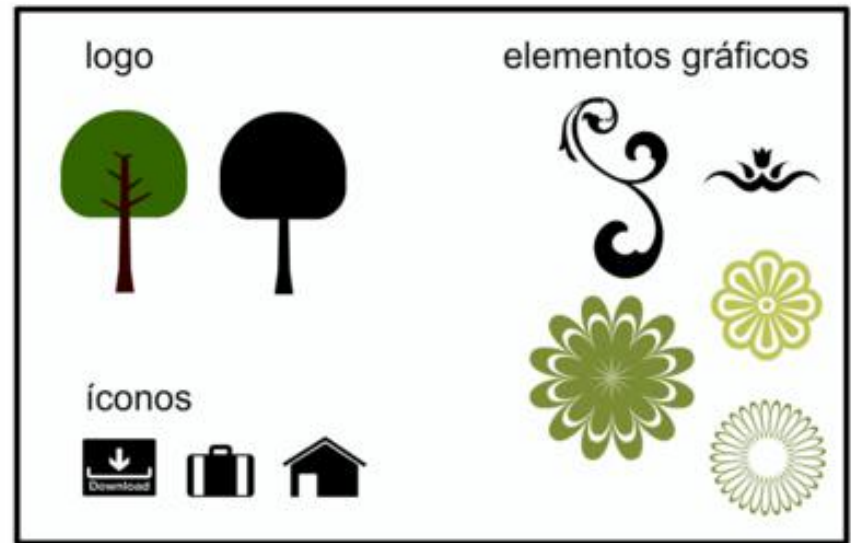
# En la guía de estilo..

- Definir claramente tamaños y tipografías a usar en títulos, subtítulos, encabezados, texto principal, listas, elementos de navegación..
  - Se pueden incluir ejemplos de texto formateado



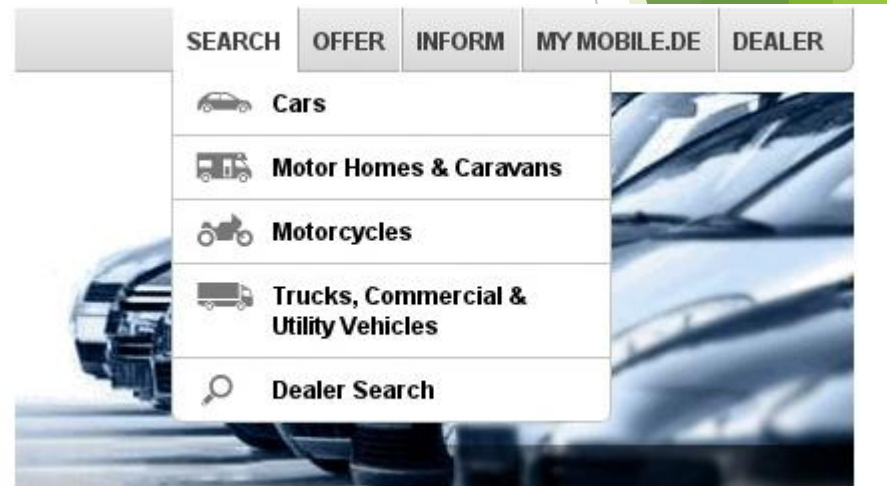
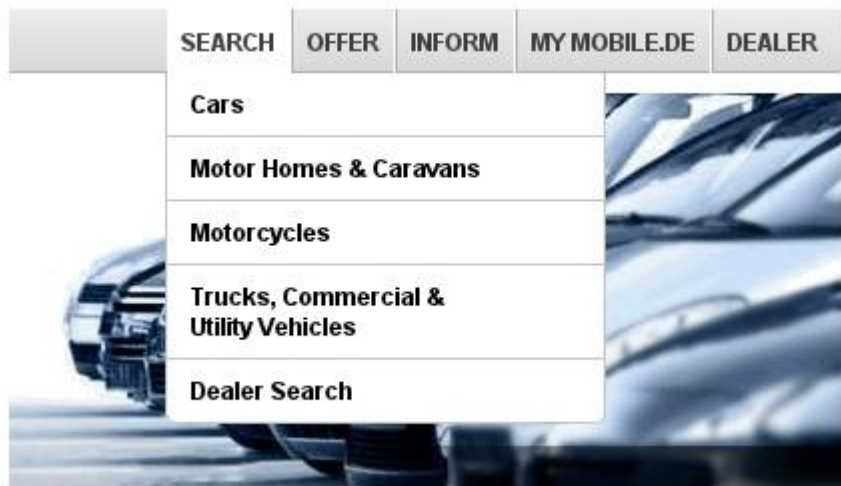
# 5. Elementos gráficos

- ▶ Logotipo
- ▶ Imágenes (fondos)
- ▶ Iconos que se utilizan en la interfaz
- ▶ Favicon



# Elementos gráficos

- ▶ Facilitan la comprensión de la página
- ▶ Determinante en la estética



# Logo

- ▶ Es una parte muy importante de tu empresa y de la web.
- ▶ Debes indicar exactamente cómo quieres que se utilice tu logotipo, su tamaño y su lugar en el espacio.
- ▶ Igual de importante es definir cómo quieres que se vea tu logo, que definir también lo que no quieres



# Imágenes de la página

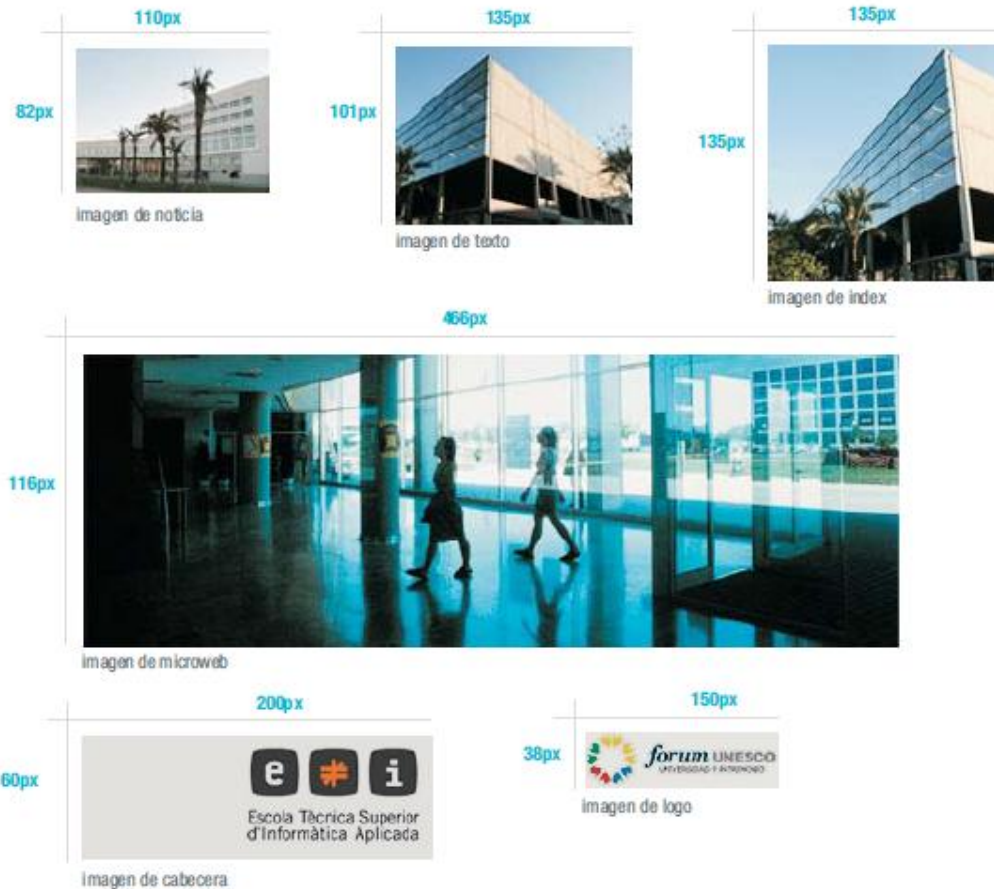
- ▶ Tamaño máximo (píxeles)
- ▶ Tamaño máximo (KB)
- ▶ Otros efectos:

- ▶ Marcos
- ▶ Título





# Ejemplo en la guía de estilos



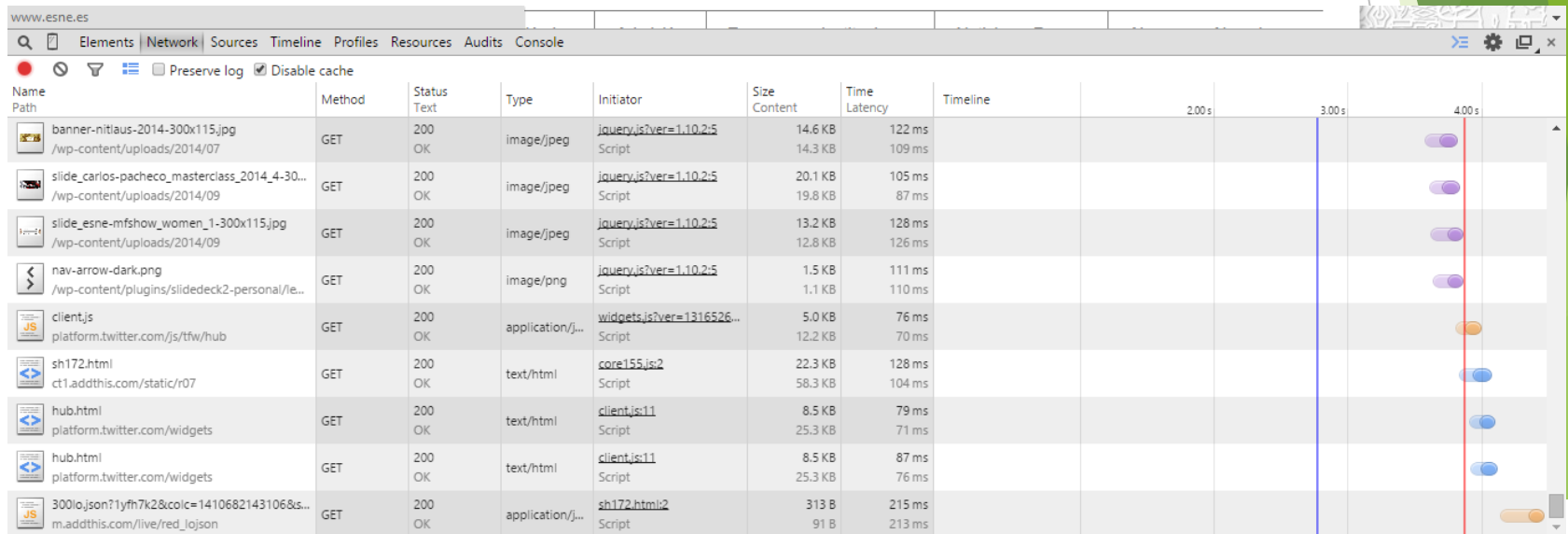
# Peso de las páginas

- ▶ Determina cuánto tarda en cargar
- ▶ En Internet la competencia está a un click de distancia!
- ▶ Usar vistas en miniaturas para galerías de imágenes
- ▶ Imágenes apropiadas al dispositivo



# ¿Cómo saber cuanto ocupa una página?

► Chrome: Consola de desarrollador > Network



Name Path	Method	Status Text	Type	Initiator	Size Content	Time Latency	Timeline
banner-nitlaus-2014-300x115.jpg /wp-content/uploads/2014/07	GET	200 OK	image/jpeg	jquery.js?ver=1.10.2:5 Script	14.6 KB 14.3 KB	122 ms 109 ms	
slide_carlos-pacheco_masterclass_2014_4-30... /wp-content/uploads/2014/09	GET	200 OK	image/jpeg	jquery.js?ver=1.10.2:5 Script	20.1 KB 19.8 KB	105 ms 87 ms	
slide_esne-mfshow_women_1-300x115.jpg /wp-content/uploads/2014/09	GET	200 OK	image/jpeg	jquery.js?ver=1.10.2:5 Script	13.2 KB 12.8 KB	128 ms 126 ms	
nav-arrow-dark.png /wp-content/plugins/slidedeck2-personal/le...	GET	200 OK	image/png	jquery.js?ver=1.10.2:5 Script	1.5 KB 1.1 KB	111 ms 110 ms	
client.js platform.twitter.com/js/tw/hub	GET	200 OK	application/j...	widgets.js?ver=1316526... Script	5.0 KB 12.2 KB	76 ms 70 ms	
sh172.html ct1.addthis.com/static/r07	GET	200 OK	text/html	core155.js:2 Script	22.3 KB 58.3 KB	128 ms 104 ms	
hub.html platform.twitter.com/widgets	GET	200 OK	text/html	client.js:11 Script	8.5 KB 25.3 KB	79 ms 71 ms	
hub.html platform.twitter.com/widgets	GET	200 OK	text/html	client.js:11 Script	8.5 KB 25.3 KB	87 ms 76 ms	
300lojson?1yfh7k2&colc=1410682143106&s... m.addthis.com/live/red_lojson	GET	200 OK	application/j...	sh172.html:2 Script	313 B 91 B	215 ms 213 ms	

# Proyecto 1\_4: Guía de estilos

- ▶ Realizar una descripción breve pero completa (una o dos páginas) de un supuesto sitio web.
  - ▶ Podemos inspirarnos en alguno de nuestro gusto
- ▶ Confeccionar la guía de estilos para la realización del sitio web, incluyendo al menos los apartados que hemos visto anteriormente.