

# Principios de Diseño Web

Curso Interfaces de usuario

Teresa Onorati

Ignacio Aedo

Paloma Díaz

Ana Tajadura-Jiménez

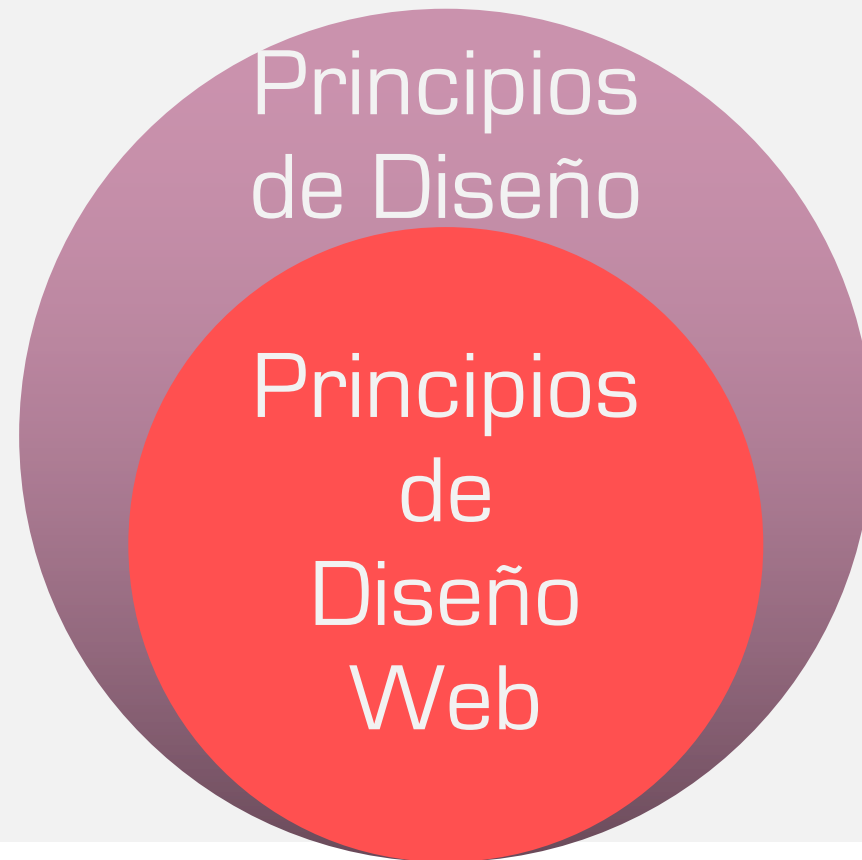
Javier Sanz Rodríguez

Imagen de [Free Photos](#) en [Pixabay](#)

# Principios de diseño

- Como ya explicado durante el tema 2 – Diseño de Interfaces de Usuario, los principios de diseño son abstracciones generalizables que tienen como objetivo orientar a los diseñadores en varios aspectos de su diseño
- Proceden de la teoría, la experiencia y el sentido común
- No existe una regla de oro que siempre funciona

# Principios de diseño web





# Principios de diseño

## Tipos de artefactos

- Heurísticas: abstracciones generalizables basadas en la experiencia, el sentido común o la teoría
- Guías de diseño: recomendaciones de diseño basadas en la experimentación y orientadas a mejorar la experiencia de uso de la interfaz
- Patrones de diseño: soluciones que se han demostrado que son satisfactorias a problemas recurrentes y que están recopiladas de forma sistemática
- Métodos de inspección: conjunto de procedimientos que permiten evaluar una interfaz a fin de determinar su grado de usabilidad

# Heurísticas

## Heurísticas de Shneiderman

1. Consistencia
2. Facilitar el uso de atajos a usuarios habituales
3. Ofrecer retroalimentación informativa
4. Consistencia y estandarización
5. Prevención de errores y manejo simple de errores
6. Permitir acciones reversibles
7. Soportar puntos internos de control (locus of control)
8. Reducir la carga de memoria del usuario

# Heurísticas

## Heurísticas de Nielsen y Molich

1. Diálogo sencillo y natural
2. Lenguaje entendible por el usuario
3. Minimizar la carga de memoria del usuario
4. Ser consistente
5. Proporcionar retroalimentación
6. Proporcionar salidas claras
7. Proporcionar atajos
8. Buenos mensajes de error
9. Prevenir errores

# Heurísticas

## Heurísticas de Nielsen

1. Visibilidad del estado del sistema
2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real
3. Control del usuario y libertad
4. Consistencia y estandarización
5. Prevención de errores
6. Reconocimiento antes que recuerdo
7. Flexibilidad y eficiencia de uso
8. Estética y diseño minimalista
9. Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperar la situación cuando se produce un error
10. Ayuda y documentación

# Patrones de Diseño Web

El incremento en la demanda de aplicaciones web más complejas implica:

- conocimiento del dominio
- sofisticadas estructuras de navegación
- comportamientos interactivos
- composiciones multimedia
- personalización y accesibilidad
- seguridad

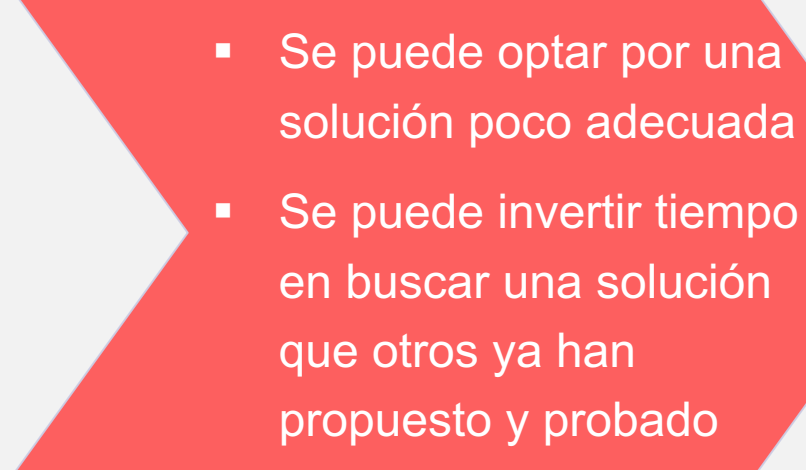


# Patrones de Diseño Web

Con los patrones se intenta contestar a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo ayudar al usuario a conseguir su objetivo?
- ¿Cómo presentarle la información?
- ¿En qué áreas debería dividir la interfaz?
- ¿Qué cosas incluiría en cada una de ellas?
- ¿Debería utilizar iconos?
- ¿Cuántos y cuándo?

# Patrones de Diseño Web

- El tiempo de desarrollo e implantación de proyectos web < 3 meses
  - Las soluciones suelen involucrar conocimientos en áreas muy diversas
- 
- Se puede optar por una solución poco adecuada
  - Se puede invertir tiempo en buscar una solución que otros ya han propuesto y probado

# Patrones de Diseño Web

Para no tener que volver a “reinventar la rueda”, necesitamos

- la ayuda de expertos en el diseño de interfaces web
- saber cómo fueron hechas las cosas
- por qué fueron hechas así
- cómo reutilizar soluciones propuestas por problemas similares



Ese conocimiento está recogido en los patrones de diseño

# Patrones de Diseño Web

Ejemplos de catálogos de patrones de diseño:

- <http://www.welie.com/index.php>
- <https://patterntap.com/patterntap>
- <http://ui-patterns.com/>
- <https://unitid.nl/androidpatterns/>
- <http://designsnips.com/>
- <https://www.smileycat.com/category/elements-of-design/>
- <http://www.webdesignpractices.com/>

# Patrones de Diseño Web

Ejemplos de catálogo de páginas de inspiración, artículos sobre UX, y más:

- <https://www.awwwards.com/>
- <https://uiscraps-blog.tumblr.com/>
- <https://www.uie.com/>

# Patrones de Diseño Web

Un lenguaje es una colección de patrones interrelacionados y organizados como un todo que proporciona una solución detallada a un problema de diseño de gran escala

- Un meta-lenguaje para crear sitios web para el cliente / usuario / destinatario
- Cada patrón tiene relaciones con otros patrones
- El diseñador puede navegar por la estructura de patrones para ir diseñando su sitio web
- En esta asignatura haremos referencia al lenguaje de patrones web definido en “The design of sites: Patterns for creating winning web sites” de Van Duyne et al.



# Patrones de Diseño Web

- Proporcionan un vocabulario común
- Proporcionan una forma efectiva de comunicar principios complejos
- Ayudan a documentar las arquitecturas sw
- Capturan las partes esenciales de un diseño de manera compacta
- Muestran más de una solución
- No proporcionan una solución exacta
- No resuelven todos los problemas de diseño

# Patrones y Proceso de Desarrollo

Los patrones de diseño web se pueden aplicar a lo largo de todo el proceso de desarrollo.

- Fase de descubrimiento
  - Localizar clientes objetivos y sus necesidades
  - Los objetivos de negocio del sitio
  - Documento de especificación
- Proceso
  - Determinar el objetivo global del sitio
  - Decidir la proposición de valor del sitio
  - No saltar esta fase
  - Prohibir el sitio perfecto
  - Hacer lo básico primero
- Patrones posibles del lenguaje definido por Van Duyne et al.: C2, E1, D10

# Patrones y Proceso de Desarrollo

- Fase de exploración
  - Generación y evaluación de varios diseños
  - Reflejan ideas no implementación
- Proceso
  - Generación del mapa del sitio
  - Evaluar los diseños con los clientes
- Patrones posibles del lenguaje definido por Van Duyne et al.: C1, E4, J1, B2

# Patrones y Proceso de Desarrollo

- Fase de refinamiento
  - Una vez seleccionada una idea de diseño, hay que explorarla
  - Proporcionar la navegación, las plantillas y el flujo, así como de la apariencia
- Proceso
  - Iterativamente refinar, detallar y probar informalmente
  - Determinar tipos de páginas
  - Determinar aspectos pero no contenidos
- Patrones posibles del lenguaje definido por Van Duyne et al.: I3, B1

# Patrones y Proceso de Desarrollo

- Fase de producción
  - El objetivo es crear una especificación detalla del sitio
  - Proporcionar la navegación, las plantillas y el flujo, así como de la apariencia
- Proceso
  - Definir detalladamente el sitio, creando prototipos interactivos
  - Evaluación del sitio con clientes
- Patrones posibles del lenguaje definido por Van Duyne et al.: K4, K10