**DISEÑO DE PAGINAS WEB**

**Consejos para el diseño de una página web**

1. **Determine a quién está destinada su página**

* motive a su audiencia: trátelos con respeto y ofrézcales la posibilidad de comunicación con usted
* Establezca unos claros objetivos de diseño y cuantificables.
* Incluya contestaciones, agradecimientos, reacciones y comentarios sobre esfuerzo y el éxito de su página, e incluya textos de ayuda para aquellos que no obtienen la información que esperaban.

1. **Contenido**

* Defina y centre el contenido de su página web
* Emplee un lenguaje simple y comprensible para los destinatarios internacionales
* Fomente el scanning de conceptos importantes
* Incorpore espacios en blanco
* priorice su información, como en un resumen.

1. ***Navegación:***

* simple
* clara
* layered (site maps)
* organizada (piense en los "resúmenes" )

1. ***Inclusión de imágenes:***El desarrollo de una página Web empieza por su texto y la estructura.  
   Después de desarrollar la estructura básica, se debe analizar el contenido de tal forma que podamos decidir que tipo de ilustración queda mejor, si un gráfico o una foto.
2. ***Principios:***

* elija un fondo y un color de texto de gran contraste
* use la opción "safe palette" del navegador para que haya coherencia entre la plataforma y el navegador.
* sea coherente con el formato del texto:
* evite los cambios de color
* evite cursivas (dificultad de lectura ) cambios de color, subrayado (se confunde con los links)
* evite textos demasiado largos
* evite los fondos con texturas que no permitan una fácil lectura;
* use imágenes simples, simbiótica, reducidas (pequeñas) e inmóviles para ilustrar el contenido
* evítelos gráficos "dancing dogs" que no hacen mas que moverse pero que no aportan ningún contenido
* los formatos de archivos gráficos son: comprimidos (.jpg) fotografías y dibujos (.gif)

**ADEMÁS:**

**1-HAGALO TODO MAS SIMPLE.**  
El poder de un buen diseño esta en su simplicidad.   
Defina la esencia  
  
**2-HAGALO TODO MAS SIMPLE: PARTE 2!**  
Cuando su diseño final parece ser demasiado simple para la cantidad de tiempo que le dedicó, VOILA! Su trabajo ya esta listo.  
  
**2-SALGA DE SU MUNDO INTERIOR: COMUNIQUESE**  
Aprenda a comunicarse y colaborar con todos los miembros de las profesiones web claves: programación, marketing, comerciales.  
  
**3-MENOS GLAMOUR Y MAS ORDEN**  
No se vea seducido por la forma en detrimento del contenido.   
Un diseño web comprometido con el contenido contribuye en mayor medida que uno que hace prevalecer las formas.  
  
**4-DISEÑE PARA CONEXIONES VIA MODEM!!!!!!**  
La consideración estética mas importante a tener en cuenta es LA VELOCIDAD DE TRANSMISION. Si su trabajo tarda demasiado en bajar, deje todo de lado y vuelva al papel y al lápiz  
  
**5-TEXTOS. ABURRIDOS?**  
Cuando le toque diagramar textos, PRIMERO LEALOS.   
Piense en como alguien, con menos interés que el suyo,   
podría echarles un vistazo.  
Otra cosa que es de gran ayuda es el ancho de los textos.   
A menudo se ven por ahí webs con sus textos corriendo de punta a punta de la pagina. Cómo se puede leer eso???   
Mejor trate de que sus textos se mantengan en un ancho de 400 pixeles, o, al menos, un tercio de su pantalla.  
  
**6-MAS COLOR Y GRAFICOS, MENOS IMAGENES Y EFECTOS**  
El arte lineal, las formas vectoriales y el color plano se lleva de maravillas con la web. Para ser más claros, si sus diseños usan mas Freehand que Photoshop, es seguro de que su pagina cargara mucho mas rápido.  
  
**7-GRAFICOS Y TEXTOS: NO!**  
  
Nunca, jamás, inserte texto en un grafico. El texto es texto.   
Los gráficos son gráficos. No los confunda.  
  
  
**8-ATRAIGA**  
Con las fluctuaciones en las conexiones a la web, su carácter de "lenta" y demás afectaciones, usted tiene 3 SEGUNDOS para convencer a un usuario de no usar el botón ATRAS del   
navegador. TRES SEGUNDOS. Entonces, ponga todos sus esfuerzos para que aquello que desea mostrar en una página web aparezca inmediatamente, y de forma interesante.  
  
**9-ATRAIGA-SIMPLIFIQUE-VAYA A LO QUE IMPORTA**  
Tiene 30 segundos para cargar TODA una página en el navegador   
del usuario. Quizás menos, 15 segs.  
SEA RAPIDO  
  
**10-ENFOQUESE EN LO QUE INTERESA**  
A los usuarios no les interesa en absoluto como funciona y se  navega dentro de su sitio web, solo llegaron allí por el contenido.   
DESELOS en forma rápida y simple.  
  
  
**11-INFORMESE-APRENDA**  
Manténgase al tanto de las nuevas tecnologías. La web jamás se queda quieta, así que dedique su tiempo libre a aquello que es nuevo. Ya ha pasado el tiempo en que el pez más grande se comía al más pequeño, ahora es el mas RAPIDO el que se come al MAS LENTO.  
  
**12-DEFINA SU PROBLEMA**  
El diseño trata sobre la resolución de problemas, sobre enfrentar una cuestión de comunicación con un objetivo. Defina cual es el suyo y ya tendrá la mitad del problema resuelto.  
  
**13-APRENDASE LOS PRINCIPIOS DE NAVEGACION**  
a-La gente odia esperar  
b-La gente odia hacer scroll  
c-La gente odia leer  
d-La gente prefiere hacer scroll antes que esperar  
e-La gente prefiere esperar a leer.  
c-La gente no es necesariamente racional o coherente, pero a veces si.  
  
**14-BUSQUE INSPIRACION**  
Hable con gente que esta fuera de su campo de acción. Los arquitectos, por ejemplo, pueden darle una perspectiva completamente nueva del diseño web, quizá pueden cambiar su forma de imaginar como se conceptualiza un sitio, transformando las paginas web en "espacios web"

**Existen 4 formas de crear una página web:**

1. HTML: a *standard* or sistema de edición de textos con "tags" que dan formato a la página. Se puede enseñar como el lenguaje de programación de Internet.
2. Editor HTML: HomeSite y BBEdit ofrecen herramientas y "shortcuts" para editar y formatear páginas web usando el formato HTML.
3. Un sistema de gestión de contenidos (en inglés *Content Management System*, abreviado CMS) es un programa que permite crear una estructura de soporte para la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web, por parte de los participantes (Wikipedia)
4. WYSIWYG (What you see is what you get):   
   Editor que usa la tecnología "Lo que usted ve es lo que obtiene" como Expression Web o Pagemill que cran páginas/sitios web sin conocer el lenguaje HTML--ventaja de trabajar directamente sobre el servidor (no necesita transferir los archivos una vez acabados)

**COMPONENTES DE UNA PÁGINA WEB**

►Home o bienvenida o inicio  
►Secciones u opciones  
►Fotos   
►Header o cabezote  
►Botones de navegación (avanzar, retroceder)  
►Cuentas de correo electrónico (para enviar mensajes al propietario de la web)  
►Formulario (cuando se ingresan datos para inscripción o compra de artículos)  
►publicidad