
**Diseño gráfico y su influencia en el desarrollo
del diseño de interfaces Web.**

*Graphic design and its influence in the development
of web design interface.*

MSc. ARIANA GARCÍA LEÓN

MSc. DIEGO CARRERA GALLEGO

Diseño gráfico y su influencia en el desarrollo del diseño de interfaces Web.

Graphic design and its influence in the development of web design interface.

MSc. ARIANA GARCÍA LEÓN
MSc. DIEGO CARRERA GALLEGO

RESUMEN

Vivimos en un mundo globalizado donde las personas buscan información de manera inmediata a través de Internet. Cada vez más, surge la necesidad de una comunicación visual clara y eficaz a través del diseño de las interfaces Web, que además de transmitir un concepto logre una empatía con los usuarios. En este contexto, el presente artículo tiene como objetivo analizar los elementos del diseño gráfico que influyen en el desarrollo del diseño de interfaces, vinculando la usabilidad, la funcionalidad y la estética. Los resultados obtenidos como producto de este análisis, hacen énfasis en la importancia de trabajar en conjunto el diseño gráfico y la usabilidad para una experiencia de usuario satisfactoria.

ABSTRACT

We live in a globalized world where people seek information immediately through the Internet. Increasingly, there is a need for clear and effective visual communication through interface design for the web, which, in addition to conveying a concept, could achieve empathy with users. In this context, this article aims to analyze graphic design elements that influence the development of interface design, linking usability, functionality and aesthetics. The results obtained as a product of this analysis emphasize the importance of working graphic design together with usability for a satisfactory user experience.

Palabras Claves

Diseño, usabilidad, interfaz, estética, usuario.

Keywords

Design, usability, layout, aesthetics, user.

INTRODUCCIÓN

EL INTERNET HOY EN DÍA ES UNA TECNOLOGÍA OMNIPRESENTE, cada vez más se va incrementando el número de usuarios que tienen la necesidad de información, comunicación y diversión. CEPAL (2016) prevé que para el año 2020 la tasa de adopción de los teléfonos inteligentes alcanzará el 60% de la población mundial.

Aunque exista gran afluencia de visitas en diferentes sitios web, asimismo muchos sitios son abandonados por los usuarios, en primer lugar se podría pensar que se debe a una inadecuada conexión o inconvenientes técnicos, pero gran parte de estos problemas se debe a los efectos de un inapropiado diseño de interfaces que no involucró al diseño gráfico desde su primera fase para el desarrollo de la interfaz gráfica.

El diseño de una interfaz parte desde un proceso de diseño que incluye fases de investigación, concepto, diseño, implementación, pruebas y evaluación; todas estas fases son definitivas para diseñar una experiencia de usuario. Es imprescindible la presencia del diseño gráfico, con prototipos en papel y no al final de la interfaz cuando las correcciones sean demasiado caras. Es por esto que el diseño gráfico es una disciplina imprescindible en el desarrollo del diseño de interfaces, convirtiéndose en una parte importante junto con otras disciplinas que trabajan en conjunto. *“Un buen diseñador sabe ver un proceso orgánico donde otros están encadenados a las limitaciones técnicas percibidas o a las posibilidades percibidas de un sistema (Anónimo)”* (Wood, 2015, p.10).

Con estos argumentos el presente artículo tiene como objetivo resaltar la importancia del diseño gráfico a través de sus elementos, como una disciplina transversal durante todo el proceso de la creación del diseño de interfaces, relacionándose directamente con la usabilidad para crear verdaderas experiencias de usuarios. Para esto se procedió a realizar una revisión bibliográfica de la literatura relacionada con el tema, además del método de la observación.

ESTADO DEL ARTE

El diseño gráfico no consiste en vestir o decorar un proyecto, sino en diseñar una comunicación visual y eficaz, a través de los diferentes elementos del diseño como el texto, el color y la imagen para crear una estética apropiada para un público específico.

En cualquier interfaz la estética es un parte integral, ayuda a comunicar el contenido de una manera apropiada e innovadora, de fácil decodificación, creando conexiones emocionales para una verdadera experiencia de usuario. La estética cautiva, logra mantener la atención de los usuarios antes de que hagan clic en cualquier enlace, ayudándolos durante su navegación (Wood, 2015).

Dentro del aporte de la disciplina del diseño gráfico y su influencia en las interfaces, donde su objetivo es comunicar con eficacia y funcionalidad, primero debemos entender como interactúan entre sí los diferentes elementos del diseño, partiendo desde un

concepto de comunicación que transmita la esencia de la interfaz web y a su vez que sea una guía de sus contenidos. Una vez establecido el concepto quien será el marco de trabajo para todas las decisiones de diseño, sobre como organizar, seleccionar la imagen adecuada, los colores, sobre porque elegir un determinado tipo de letra, se debe tener claro cual es el papel de cada uno de los elementos del diseño.

El color en la interfaz Web debe prestar especial atención, ya que no podemos controlar el color del monitor de todos los usuarios, lo mejor es probar los prototipos de diseños en varios monitores, asegurándonos que este correctamente balanceado, permitiendo que la interfaz se convierta en algo muy atractivo si se utiliza los colores correctamente, siendo el color un factor influyente en el comportamiento del usuario dentro de la navegación (Landa, 2011). Asimismo las zonas que manejan grandes cantidades de texto sus fondos tienen que presentarse con colores de saturación baja para evitar problemas de legibilidad. Los contrastes cromático-acromático permite combinar tonalidades grises con colores saturados, aumentando la atención en zonas que se requieran resaltar.

El texto en la interfaz debido a las diferentes restricciones que puede presentar, no se le presta especial atención, sin embargo una correcta aplicación de la tipografía puede mostrar una extensa diversidad de formas estéticas, que permitan que el contenido fluya y se diferencie del resto del contenido de la interfaz, permitiendo crear una jerarquía visual y una organización.

La selección adecuada de la tipografía ayuda al usuario a comunicar el concepto de la interfaz, a través del equilibrio de los pesos, el tipo de letra, el interlineado y el espacio entre las palabras; permitiendo un mejor control de la legibilidad del texto en la interfaz. Las tipografías con remates, caligráficas o de fantasías son apropiadas para los titulares, mientras que las tipografías sin remates son una opción más segura para los contenidos de cuerpo de texto, permitiendo una mejor lectura (Marshall y Meachem, 2012).

La imagen es uno de los principales elementos del diseño en una interfaz Web, ayudan a visualizar el concepto y aporta un enorme valor a un experiencia, evocando sentimientos en los usuarios y a su vez trabaja en conjunto con la apariencia estética de la interfaz. Una mala aplicación de la imagen confunde a los usuarios, pudiendo optar por el abandono del sitio Web. Nilsen y Pernice (2010) afirman que *“dependiendo del contexto y de los tipos de imágenes, la gente mira [...] (sólo el 42 por ciento). Y, en general, miran a estas imágenes durante menos de dos decimas de segundo”* (p.189).

Nilsen y Pernice (2010) en sus investigaciones con eyetracking menciona que las personas determinan si prestan atención a las imágenes que observan de reojo, basándose en si la imagen le aporta algún beneficio. En su investigación destacan que las imágenes que más miran las personas tienen algunas de las siguientes características: Alto contraste, imagen fresca y saturada de color, imágenes sencillas y fáciles de interpretar, imágenes relacionadas con el

contenido de la página, que posean magnetismo con rostros sonrientes, personas mirando a la cámara, cuerpos sensuales o comida provocativa.

La correcta implementación de los elementos del diseño gráfico en conjunto con la usabilidad permite una verdadera experiencia de usuario, cada vez más las interfaces enfatizan en un diseño que seduzca a su público y además que sea fácil e intuitivo. La usabilidad permite medir la habilidad y facilidad con la que los usuarios logran sus propósitos, para esto se deben realizar constantes pruebas en el caso que se haya modificado cualquier atributo, ya que puede repercutir de manera directa en la usabilidad de la interfaz. Para el desarrollo de las interfaces se deben tener presente unas reglas básicas “Ben Schneiderman (profesor de la Universidad Maryland) propone las <<ocho reglas de oro del diseño interactivo>>” (Salmond y Ambrose, 2014, p. 94). Siendo adecuadas también para el diseño de interfaces. Schneiderman propone: Ser coherente, permitir el uso de accesos directos a los usuarios recurrentes, diseñar el feedback de información, diseñar una navegación con un fin, permitir el manejo simple de errores, diseñar una opción de retroceder, pensar en la individualidad, evitar las recargas (Salmond y Ambrose, 2014). Los principios básicos siguen siendo los mismos, aunque los tiempos hayan cambiado, la usabilidad busca comprender como las personas utilizan las cosas, mientras que la tecnología cambia apresuradamente, las personas cambian poco a poco.

La capacidad del cerebro humano no cambia de un año para otro, por eso los conocimientos del estudio de la conducta humana tienen una vida propia y muy larga. Lo que era difícil para un usuario hace veinte años sigue siendo difícil hoy (Jakob Nielsen). (Krug, 2014, p.17)

Cuando se diseña una interfaz que parte desde un proceso del diseño donde se ha trabajado mutuamente con la usabilidad, surge la pregunta ¿Cómo sabemos si es fácil de entender lo que se ha diseñado?, para esto es necesario realizar pruebas de usabilidad para evaluar el diseño de la interfaz y poder identificar posibles errores y mejoras. Para realizar estas pruebas existen de todo tipo, desde reunir a una o varias personas, crear grupos de discusión, realizar una evaluación heurística o la intervención de algún experto en el tema. Pero las pruebas siguen teniendo en general el mismo procedimiento: Sentar a la persona frente a la pantalla, darle indicaciones que navegue por el sitio, grabar sus gestos y observar donde hacer clic o toca la pantalla, el tiempo que tarda en alguna determinada tarea, hacer anotaciones de cualquier frustración o error que realice el usuario, sin interferir durante el proceso (Pratt y Nunes, 2013). Una vez que se ha realizado las pruebas a los usuarios se debe hacer un informe y decidir qué corregir, para brindar al público una buena experiencia de usuario. Asimismo, no es solamente importante que los diseños funcionen de forma eficiente, sino también es significativo reconocer que estos métodos son sólo un instrumento en el proceso de diseño. “Los

diseñadores deben equilibrar la necesidad del usuario de estimulación, reto, descubrimiento y diversión con la utilidad y la conformidad” (Allanwood y Beare, 2015, p. 82).

MÉTODO

Este artículo se desarrolló a partir de una revisión bibliográfica de diferentes fuentes sobre el tema, partiendo de un entendimiento de cada uno de los diferentes elementos del diseño gráfico, su importancia en el desarrollo de las interfaces y su vinculación con la usabilidad para crear verdaderas experiencias de usuarios; para esto se utilizaron libros especializados y publicaciones. Además se empleó el método de la observación en las interfaces web.

RESULTADOS

Los diferentes elementos del diseño gráfico cómo: la imagen, el texto y el color responden a un equilibrio que puede cautivar o repeler, por lo que bien aplicado, cada uno de estos elementos en la interfaz, puede lograr una comunicación visual estética y efectiva para la experiencia de usuario. Cuando se logra una experiencia estética de usuario, este pierde temporalmente la noción de si mismo y se implica sin esfuerzos, como también se altera su sentido del tiempo. Es por esto importante saber como las personas perciben y decodifican cada uno de estos elementos gráficos, permitiendo establecer objetivos de diseño para la interfaz, necesarios para la comunicación visual (Wood, 2015).

En general un diseño que armoniza con los diferentes tipos de contenidos, imágenes, textos y videos invitan acceder a dicho contenido. Pero no todos las personas conciben e interpretan las interfaces de la misma manera, cuando las interfaces confunden frustran a los usuarios; es por ello que se debe entender los diferentes requerimientos de las personas, por medio de la investigación y pruebas de usabilidad, cerciorándose que las interfaces emitan las correctas llamadas de atención, obteniendo una experiencia estética.

En cuanto a la usabilidad tiene como particularidad medir lo intuitivo que pueden ser las interfaces, teniendo como medida la simplicidad y facilidad para interactuar con éste (Rodríguez, Vera, Marko, Merchán y Valles, 2016). Jacob Nielsen, dentro de su lista de parámetros heurísticos más populares, destaca el diseño agradable y minimalista, que evita la información innecesaria o de insuficiente consulta, teniendo presente que cualquier contenido adicional compite con la información verdaderamente relevante para los usuarios (Pratt y Nunes, 2013).

Por otra parte un diseño de interfaces que sea atractivo y funcional, logra que las cosas que nos agranden funcionen adecuadamente, siendo más tolerante a los problemas que se puedan presentar, como el tiempo que pueda tardar una descarga con una pésima conexión o engorrosos campos que se deban llenar para el registro de algún tipo de información, con una adecuada interfaz todos estos problemas pueden resultar parecer más agradables, fusionan-

do la estética y la usabilidad, reduciendo cualquier inconveniente que pueda suscitar (Anderson, 2012).

DISCUSIÓN

Si el diseño gráfico a través de sus elementos es fundamental para el desarrollo de una interfaz Web ¿por qué se lo considera al final del proceso y no como parte inherente del todo el desarrollo?. Por la falta de desconocimiento del rol que desempeña el diseño gráfico, existe la idea errónea que el diseño solamente se encarga de los dibujos y la decoración del código de la interfaz, incorporándolo en la parte final del proceso, desaprovechándose todo el potencial y ventajas que brinda el diseño para lograr una comunicación visual eficaz.

A partir de la masificación del Internet se reconoce los aportes del diseño gráfico en la interfaces Web, a través de sus técnicas de composición visual y diagramación intencionada de sus elementos gráficos en relación unos con otros y con el formato, estableciendo jerarquía en sus contenidos (Martínez, J., Higuera, M., Aguilar, E., 2013).

Durante el proceso de creación de una interfaz Web interviene la usabilidad como parte fundamental para el desarrollo de la misma, siendo el diseño gráfico un complemento, pero por el aumento de complejidad que pueden presentar algunos sitios web ¿se podría aseverar nuevos retos para las pruebas de usabilidad, durante el proceso del desarrollo de una

interfaz?. A pesar que el diseño va de la mano con la usabilidad y que ayuda a mejorar la experiencia de usuario a través de la estética de la interfaz, puede resultar complejo, ya que la visualización de un sitio web puede presentar diferentes inconvenientes que van desde la calibración de los monitores, navegadores, velocidades de transmisión o que no se haya considerado que el sitio web sea adaptativo, existiendo factores que se podrían controlar y otros que no, afectando a la visualización de las interfaces. Por otro lado Quispe (2014) menciona que varios estudios señalan que los sitios web no cumplen con los altos estándares de calidad que se requiere por parte de los usuarios, al no incorporar la usabilidad suelen fracasar, por no facilitarle la información al usuario de manera inmediata y eficiente.

El diseño gráfico fusionado con la usabilidad no hace pensar a las personas en como funciona el sitio, sino al contrario facilita su navegación interactuando con todos los contenidos sin necesidad de tener que educarse para utilizar el sitio Web.

A lo largo de este artículo se ha mencionado la importancia que tienen los principales elementos del diseño gráfico cómo los colores que tienen gran influencia en los usuarios, Torres (2015) menciona que *“Los colores provocan en las personas tres sensaciones: impresionan, al llamar la atención; expresan al provocar un significado y emoción; y comunicado, dado que tiene un valor signo”* (p. 20). Es por esto fundamental conocer y estudiar los elementos del diseño para su correcta aplicación

en un diseño de interfaces. Asimismo la tipografía es parte de la comunicación visual, la cual tienen que ser invisible mientras la información es transmitida correctamente, a excepción si es una composición conducida por el texto. Dentro de los elementos del diseño la imagen es la protagonista, con una sola imagen que cubra toda la resolución de la pantalla es suficiente para captar la atención del usuario y transmitir el concepto de la empresa, servicio o marca.

Es necesario que las otras disciplinas que interviene en el proceso de creación de un sitio web, conozcan la importancia de incorporar al diseño gráfico desde la primera fase hasta el final, en conjunto con la usabilidad, garantizando una interfaz que seduzca y que guste al usuario evitando que abandone el sitio; además que no solamente sea interfaz estética por medio de una adecuada composición y organización de los contenidos, sino también efectiva, estimulando a los usuarios durante toda su navegación.



BIBLIOGRAFÍA

Allanwood, G., Beare, P. (2015). *Diseño de Experiencias de Usuario, Cómo crear diseño que gustan realmente a los usuarios*. Barcelona: Editorial Parramón Paidotribo.

Anderson, S. (2011). *Diseño que seduce, Cómo crear webs y aplicaciones atractivas al usuario*. Madrid: Ediciones ANAYA Multimedia.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2016). *La nueva revolución digital: de la Internet*

- del consumo a la Internet de la producción. Recuperado de http://repository.eclac.org/bitstream/handle/11362/38604/S1600780_es.pdf?sequence=4&jsAllowed=y
- Krug, S. (2014). *No me hagas pensar*. Madrid: Ediciones ANAYA Multimedia.
- Marshall, L., Meachem, L. (2012). *Cómo utilizar la tipografía*. Barcelona: Editorial BLUME
- Martínez, J., Higuera, M., Aguilar, E. (2013). *Enfoque metodológico para el diseño de interfaces durante el ciclo de vida de desarrollo de software*. <http://revistas.uis.edu.co/index.php/revistagti/article/view/3846/4199>
- Nilsen, J., Pernice, K. (2010). *Técnicas de Eyetracking para usabilidad Web*. Madrid: Ediciones ANAYA Multimedia.
- Pratt, A., Nunes, J. (2013). *Diseño Interactivo, Teoría y aplicación del DCU*. Barcelona: Editorial Océano, S.L.
- Quispe, A. (2014). *Usabilidad web para usuarios daltónicos*. Recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/puente/article/view/7178/6552>
- Salmond, M., Ambrose, M. (2014). *Los fundamentos del diseño interactivo*. Barcelona: Editorial BLUME
- Rodríguez, A., Vera, P., Marko, I., Merchán, V., Valls, G. (2016). *Evaluación de la Usabilidad por medio de Usuarios Finales*. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/54060/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1
- Torres, G. (2015). *Elementos de la comunicación visual a considera en le desarrollo de material didáctico digital*. Recuperado de <http://journals.epistemopolis.org/index.php/tecnologiasedu/article/view/961/525>
- Wood, D. (2015). *Diseño de Interfaces, Introducción a la comunicación visual del diseño de interfaces de usuario*. Barcelona: Editorial Parramón Paidotribo.

RECIBIDO: 10 mayo 2017

ACEPTADO: 16 junio 2017