



## UD1 – BOLETÍN DE EJERCICIOS

### **Planificación: Elementos de diseño, Interfaces y Guías de estilo**

Indicaciones para realizar el boletín de ejercicios correctamente:

- El presente boletín entregable consta de 2 partes: Cuestiones y Actividades/Práctica.
- Cuanto más correcta y completa sea la respuesta, mayor será la nota.
- Cada actividad con apartados **de actividades en blanco puntuarán 0 puntos**.
- Respuestas de **desarrollo idénticas entre compañeros penalizarán con un 0 en cada boletín** de ejercicios.
- Entrega 48 h después de la fecha límite supondrá un 0 en la entrega.
- La nota de actividades y/o prácticas se obtendrá como media aritmética de todas las actividades / prácticas entregadas en la evaluación.

#### **RÚBRICA DE PUNTUACIONES:**

**Puntuación:** BOLETÍN DE CUESTIONES (4 puntos)

Apartados: Por pregunta **con respuesta correcta y completa supone 0,40 puntos**. Si algunas no son totalmente correctas y/o completas supondrá 0,20 puntos y si están considerablemente incompletas o en blanco el apartado aportará 0 puntos.

**Puntuación:** BOLETÍN PRÁCTICO (6 puntos)

Si todos los apartados están completos y correctos, **cada actividad aportará: 1,50 puntos**. Si estuviesen completos pero no correctos, la/s práctica/s podrá aportar como máximo el 50% de la nota máxima correspondiente.



## **BOLETÍN DE CUESTIONES:**

Selecciona la opción u opciones correctas de cada una de las siguientes cuestiones y argumenta brevemente al final de cada una por qué has seleccionado dicha opción u opciones descartando al resto (la mayoría se pueden responder mediante los apuntes / apuntes de ampliación y alguna necesita cierta investigación por parte del alumnado):

### **1. Los elementos conceptuales del diseño visual incluyen: el punto, \_\_\_\_\_, el plano y el volumen.**

- a) El contorno
- ☒ b) La línea
- c) La curva
- d) La forma

La línea es un elemento fundamental en el diseño que forma la base para crear estructuras y definir su forma en un diseño

### **2. ¿Cuál de estos principios se aplica de manera directa en la disposición de elementos dentro de una zona de navegación web?**

- ☒ a) Principio de semejanza
- b) Principio de escala
- c) Principio de contraste
- ☒ d) Principio de proximidad

El principio de semejanza ayuda a agrupar elementos similares como los botones de navegación. El principio de proximidad, asegura que los elementos relacionados estén cerca unos de otros y facilita la navegación.



### 3. Una guía de estilo para un sitio web debe contener:

- ☒ a) El formato, la posición y el tamaño de las áreas interactivas en la página.
- ☒ b) La lista de colores y fuentes utilizados en la interfaz de usuario.
- c) Los nombres del equipo de diseño y desarrollo.
- d) Las imágenes utilizadas en los artículos de contenido.

Los nombres del equipo de diseño y desarrollo son información administrativa y las propias imágenes de contenido no son importantes para la guía de estilos como si lo son el formato y el tamaño en píxeles de las mismas.

### 4. Un sitio web con 21 secciones autónomas, cada una con su propia página de contenido, debería utilizar una estructura de navegación tipo:

- ☒ a) Jerárquica
- b) Lineal
- c) Reticular
- d) Lineal con jerarquía

Permite organizar las secciones en diferentes niveles, facilitando una navegación clara y organizada.

### 5. ¿Cuál de estos principios NO es fundamental en el diseño de patrones visuales?

- a) Principio de semejanza
- ☒ b) Principio de contraste
- c) Principio de simetría
- d) Principio de proximidad

Aun siendo muy importante en el diseño, el contraste no es uno de los principios Gestalt.



**6. Selecciona la afirmación correcta sobre la estructura de navegación en sitios web:**

- ☒ a) La estructura reticular permite la navegación entre todas las páginas de manera libre.
- b) La estructura lineal es ideal para sitios web pequeños con poca información.
- c) La estructura jerárquica promueve la lectura secuencial dentro de la misma sección.
- d) Los sitios web con más de 20 páginas deben evitar la estructura reticular.

Al tener todas las pagina relacioadas entre si, permite la navegacion libre entre cualquier pagina del sitio

**7. Las guías de estilo en el desarrollo de una interfaz web se crean durante la fase de:**

- ☒ a) Planeación
- b) Desarrollo
- c) Pruebas y optimización
- d) Documentación final

La guia de estilo define las pautas que el equipo de diseño debera de tener en cuenta para la generacion y mantenimiento de la pagina

**8. ¿Qué se entiende por usabilidad en el diseño de interfaces web?**

- a) La capacidad de atraer a una gran cantidad de usuarios.
- ☒ b) La eficiencia con la que los usuarios pueden completar tareas dentro de la interfaz.
- c) El número de funciones que ofrece una interfaz web.
- d) El diseño estético y visual de la interfaz.

La usabilidad se enfoca en la experiencia del usuario,



asegurando que la interaccion sea clara, intuitiva y rapida

**9. ¿Qué describe mejor la diferencia entre Bootstrap y Visual Studio Code en el desarrollo web?**

- a) Bootstrap es un entorno de desarrollo integrado (IDE), y Visual Studio Code es un editor de código.
- ☒ b) Bootstrap es un marco de diseño web con componentes predefinidos, y Visual Studio Code es un editor de código utilizado para desarrollar HTML, CSS y JavaScript.
- c) Bootstrap es un editor de código, mientras que Visual Studio Code es un framework de diseño de interfaz.
- d) Bootstrap es una herramienta de creación gráfica, mientras que Visual Studio Code es una plataforma de depuración de código

El resto de opciones confunden los propósitos de las dos aplicaciones.

Bootstrap es un framework que facilita la creacion de sitios web, y VSCode es un editor de codigo para multitud de lenguajes

**10. ¿A qué nos referimos con "maquetación web"?**

- ☒ a) El proceso de diseñar la disposición visual de una página web.
- b) El proceso de escribir el código que estructura y organiza el contenido de una página.
- c) El proceso de asegurar que una página web funcione correctamente en distintos navegadores.
- d) El proceso de optimizar la visibilidad de una página web en motores de búsqueda.

Define el diseño y la organizacion visual de los elementos de una web.



## **BOLETÍN PRÁCTICO/BUTLLETÍ PRÀCTIC:**

### **Secció 1: Elements del disseny**

**Activitat 1: Justifica quins principis de Gestalt s'apliquen en les següents imatges. (Poden haver més d'un en una sola imatge). Nombra el principi i fes una descripció de cadascun d'ells.**

a. Imatge 1.

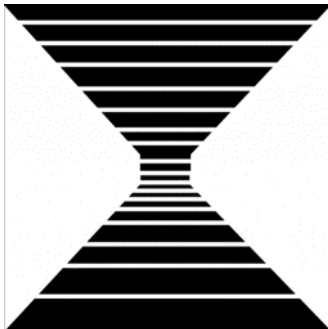


. Principio de continuidad: Por el brazo extendido y la cuerda del globo.

.Principio de cierre: Por tener ambas figuras contornos abiertos.

.Principio de figura y fondo: Por mostrar las siluetas negras sobre un fondo blanco utilizando el contraste.

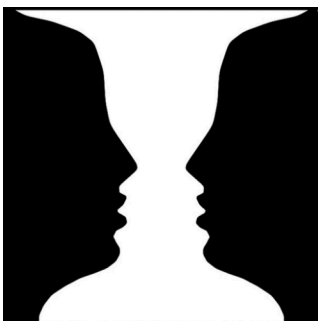
b. Imatge 2.



. Principio de simetria: Por poder dividir la imagen en mitades idénticas

. Principio de cierre: Por mostrar formas que no están cerradas.

c. Imatge 3.



. Principio de figura fondo: Por mostrar dos siluetas negras que forman otra figura blanca



d. Imatge 4.



. Principio de continuidad: Por dibujar una espiral.

e. Imatge 5



.Principio de figura y fondo: Por mostrar con las flores y la mariposa, la silueta de una cara



## Secció 1: Elements del disseny

**Activitat 2:** Posa dos exemples en forma d'imatges on s'aprecie l'ús de colors complementaris, anàlegs i monocromàtics. Descriu amb claredat quins colors utilitza la imatge per aconseguir l'efecte desitjat.

a. Colors complementaris.



. Se utilizan los colores complementarios azul y naranja.



. Se utilizan los colores complementarios verde y rojo

b. Colors anàlegs.



. Se utilizan los colores analogos verde y amarillo



.Se utilizan los colores analogos verde y azul.

c. Colors monocromàtics.



. Se utilizan los tonos y matices del color morado.



. Se utilizan los tonos y matices del color rojo.





## Secció 2: Interfície Web

**Activitat 3: Identifica triant una de les dos següents pàgines, els diferents elements i les tres parts de que consta la estructura d'una pàgina web.**

[www.mondosonoro.com](http://www.mondosonoro.com)

<https://www.beedigital.es/>

<https://www.pentaweb.es/>

Primerament has d'estructurar la pàgina en:

- Capçalera.



- Cos.

### PARTES DE UNA PÁGINA WEB



En Internet hay muchos tipos de Páginas Web. Cada página Web tiene su propia temática y objetivos. No será lo mismo una **página web corporativa**, cuyo objetivo es informar al usuario sobre sus servicios, que una tienda online cuyo objetivo es vender su producto. No obstante, casi todas ellas comparten una serie de elementos en común: Una cabecera, el contenido o cuerpo, y un pie de página.

#### Estructura de una Página Web

A pesar de la gran variedad de páginas Web que encontramos en Internet, hay elementos comunes que se repiten en casi todas ellas:

#### CATEGORÍAS

- Blogging
- Desarrollo Web
- Email marketing
- Marketing
- Posicionamiento Seo

- Peu.

### pentaweb

diseño web profesional

C/ Poeta José Hierro, 1 Oficina 17  
(Edificio Empresarial Éboli) - 28320  
Pinto (Madrid)  
Tel. 91 010 08 08

#### MARKETING ONLINE

Agencia SEO en Madrid  
Agencia de Google Ads

#### DISEÑO WEB

Diseños Web Corporativo  
Diseño Web para Pymes  
Diseño Web a medida  
Diseño Tiendas Online

© Copyright - Pentaweb - Aviso legal - Política de Privacidad - Política de cookies



Després, has d'identificar els següents elements:

- Elements d'identificació.
- Elements d'interacció.
- Elements de contingut.
- Elements de navegació.



Per a fer este exercici, amb la ferramenta “Recortes” o “Retalls” de Windows, captura parts de la pàgina web i després vas identificant cadascun dels elements sol·licitats. El mateix si tens qualsevol altre sistema operatiu.

Pregunta:

En funció de la pàgina que has triat, ¿quin mapa de navegació creus que te el lloc web?

Por la composicion que presenta la pagina con menus desplegables y barra lateral, creo que su mapa de navegacion podria ser de estructura jerarquica



## Secció 2: Interfície Web

**Activitat 4: Crea un esbós (wireframe en anglés) utilitzant l'aplicació Mockflow basant-nos en la següent URL:**

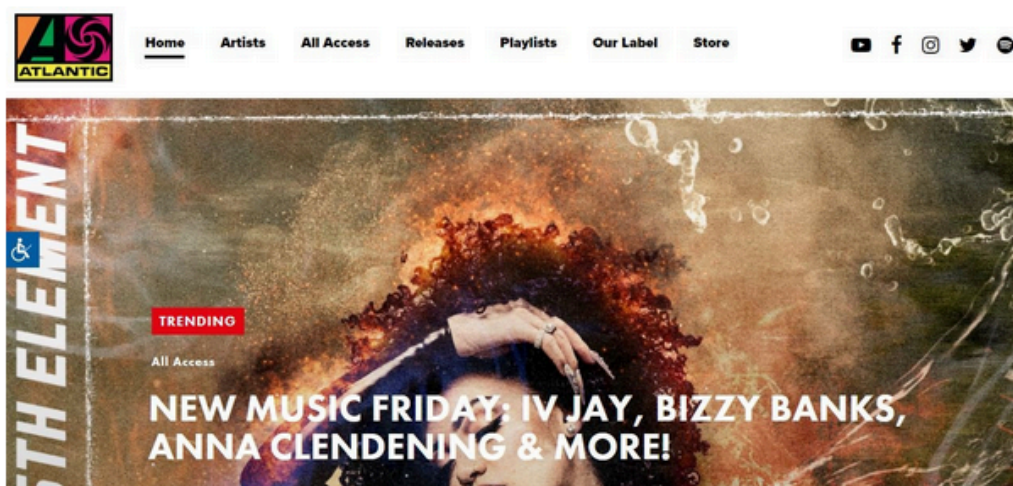
<https://blog.hubspot.es/website/ejemplos-paginas-web-originales>

De totes les pàgines web que apareixen en la url anterior, tria una i a partir d'ella, crea quin seria el esbós inicial de la pàgina.

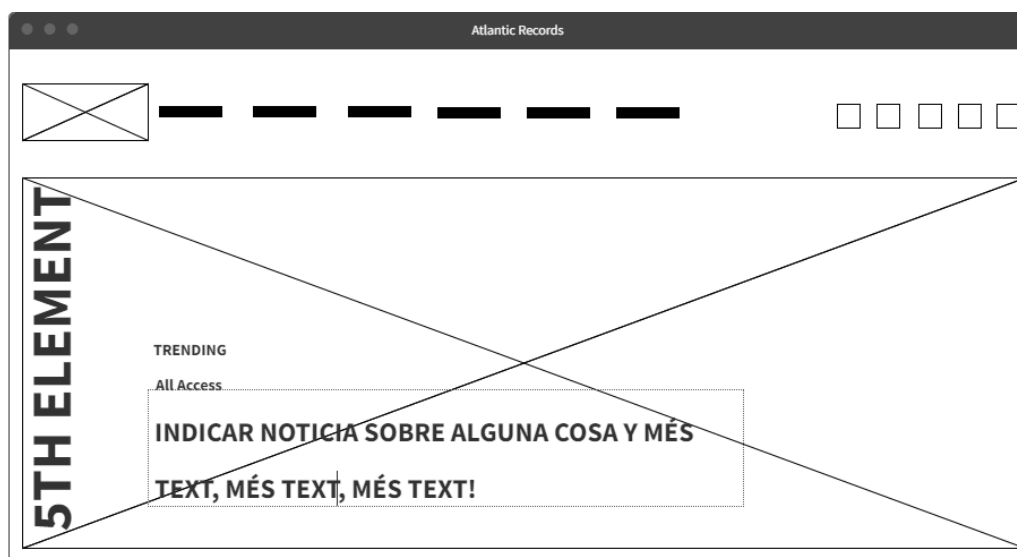
Per exemple:

Jo he utilitzat la pàgina web d'Atlantic Records:

### 7. Atlantic Records



A partir de la pàgina web anterior, he creat el meu esbós. Feu vosaltres el mateix!!





SHOP ABOUT BLOG WORK CONTACT

