

Sumario

1 Título de la actividad: Planificación de Interfaz Web.....	2
2 Descripción de la actividad.....	2
2.1 Paso 1: Introducción.....	2
2.2 Paso 2: Investigación.....	2
2.3 Paso 3: Análisis de Usuarios y Requerimientos.....	2
2.4 Paso 4: Planificación de la Interfaz.....	2
2.4.1 Guía de estilo.....	3
2.4.1.1 Logo.....	3
2.4.1.2 Plantilla de diseño.....	3
2.4.1.3 Componentes de una interfaz web.....	3
2.4.1.4 Prototipos web.....	3
2.4.1.5 Mapa conceptual.....	3
2.4.1.6 Mapa de navegación.....	3
2.4.1.7 Usabilidad.....	3
2.5 Paso 6: Conclusiones.....	3
2.6 Paso 7: Presentación y Evaluación.....	3

1 Título de la actividad: Planificación de Interfaz Web

Objetivo de la actividad: Evaluar la capacidad de los estudiantes para planificar y diseñar una interfaz web efectiva y atractiva para una tienda en línea, software web, etc.

Lo que se pretende es realizar un documento que dé respuestas a varias a las siguientes cuestiones y se propone una secuencia de pasos estructurado para lograrlo:

- ¿Qué colores tendrá la web y tonos?
- ¿Qué fuentes se usarán?
- ¿Qué formato de fuente se usará para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal?
- ¿Cuál será la estructura?
- ¿Habrá encabezado, pie de página o menús?
- ¿Habrá un menú o varios? ¿Cuántos y dónde colocarlos?
- ¿Qué imágenes se mostrarán? ¿Dónde se colocarán?
- ¿Habrá logotipo? ¿Dónde se colocará?
- ¿Se especificarán criterios de calidad de uso?

2 Descripción de la actividad

2.1 Paso 1: Introducción

Objetivo de la web: diseñar una interfaz web para una tienda en línea, o un software web, etc. Se deberá proporcionar una descripción del negocio y sus productos (por ejemplo, ropa, electrónica, libros, etc.) o si es una aplicación de las funcionalidades.

2.2 Paso 2: Investigación

Cada grupo debe investigar la competencia en línea, identificar algunas prácticas en diseño de interfaces para ese tipo de producto y resumir sus hallazgos.

2.3 Paso 3: Análisis de Usuarios y Requerimientos

Habla sobre la importancia de comprender a los usuarios y sus necesidades. Cada grupo debe crear un perfil de usuario ficticio y listar los requisitos clave para la interfaz de la tienda en línea o aplicación.

2.4 Paso 4: Planificación de la Interfaz

Cada grupo debe elaborar un esquema de la estructura de la interfaz de la tienda en línea, aplicación, etc. incluyendo la navegación, la disposición de la página de inicio y las páginas de producto, el proceso de compra, etc. Pueden utilizar papel y lápiz o bolígrafo (siempre que luego se

puedan escanear o hacer una foto con claridad) o herramientas de diseño digital que hayamos visto en clase o a elección del alumno. Deberá constar de las siguientes partes:

2.4.1 Guía de estilo

2.4.1.1 Logo

Creación del logo a través de alguna herramienta online (por ejemplo **Tailor brands**)

2.4.1.2 Plantilla de diseño

Deberá contener al menos la tipografía con los niveles de encabezados, la paleta de colores, botones e iconos. Se podrá usar una plantilla (a retocar con **Figma**) y habrá que aplicar la teoría del color.

También se pueden resumir los elementos por separado poniendo ejemplos (**paint o photoshop**).

2.4.1.3 Componentes de una interfaz web

Indica componentes que utilizarás en tu proyecto.

2.4.1.4 Prototipos web

Boceto: Indica de forma esquemática la estructura de la página principal y del resto de páginas.

Wireframe: De varias pantallas web. Incluir navegación en botones o menús. Incluir diseño responsive en varios dispositivos (al menos PC y móvil).

Prototipo (Opcional): Ejemplos de más alta calidad realizados con **Photoshop** o **Figma**.

2.4.1.5 Mapa conceptual

2.4.1.6 Mapa de navegación

2.4.1.7 Usabilidad

Explicar al menos como has aplicado 5 principios de usabilidad con ejemplos (usar **Balsamiq** o **Figma**)

2.5 Paso 6: Conclusiones

Explica las conclusiones que has sacado al realizar el trabajo como por ejemplo la importancia de la planificación y de la realización de una guía de estilo antes de realizar un proyecto web.

2.6 Paso 7: Presentación y Evaluación

Cada grupo debe presentar su diseño ante la clase. Durante las presentaciones, los estudiantes deben explicar su proceso de diseño y justificar sus decisiones.