



TRABAJO RECUPERACIÓN UD1

- 1) Responde a las siguientes cuestiones:
 - a. Explica con tus propias palabras que es la IPO.
 - b. En relación con los problemas definidos por Licklider y Clark, ¿qué solución o soluciones podrías proponer para facilitar la IPO?
- 2) Busca **tres principios** de la Gestalt en tres páginas web diferentes e indica:
 - a. El nombre del principio al que se corresponde y por qué. Adjunta captura de pantalla que lo muestre.
 - b. Con qué intención se han introducido o qué sensación provocan en el usuario.
- 3) Busca en Internet las siguientes reglas fotográficas, adjunta una captura de pantalla que lo demuestre y **razona** qué efecto se quiere conseguir:
 - a. Una interfaz web que tenga una imagen que cumpla la regla de los 3 tercios.
 - b. Una interfaz web que tenga una imagen que cumpla la regla del doble horizonte.
 - c. Una interfaz web que tenga una imagen en un ángulo contrapicado.
 - d. Una interfaz web que tenga una imagen en ángulo nadir.
 - e. Una interfaz web que tenga una imagen en ángulo picado.
- 4) Responde a las siguientes cuestiones con respecto a los sitemaps o mapas de navegación:
 - a. ¿Qué tipos de sitemaps existen? ¿En qué se diferencian?
 - b. Busca un sitio web en el que se incluya un sitemap para usuarios (distinto a los ya incluidos en los apuntes de clase). Adjunta la URL correspondiente.
 - c. Busca un sitio web en el que se incluya un sitemap para los motores de búsqueda (distinto a los ya incluidos en los apuntes de clase). Adjunta la URL correspondiente.
 - d. ¿Crees que los sitemaps son útiles? ¿por qué?
- 5) Responde a las siguientes cuestiones:
 - a. ¿Cuál es la estructura web más utilizada en las webs actuales? ¿por qué?



- b. ¿Qué otras estructuras pueden existir en la actualidad? ¿En qué tipo de sitios web? Indica al menos dos estructuras adicionales.
- 6) Busca un ejemplo (distintos a los que se han buscado en el 1º trimestre) de cada uno de los siguientes patrones, e indica de forma razonada para cada caso, qué es lo que se persigue con su utilización en la web:
- Patrón en Z.
 - Patrón F.
 - Imagen a toda pantalla.
 - Pantalla dividida
 - Asimétrico
 - Mosaico
 - Columna única
 - Franjas horizontales.
- 7) Busca en internet una **guía de estilo** de una marca en concreto y explica:
- Qué se incluye en ella, si es corporativa o tiene estilo, y si faltaría algo por incluir.
 - ¿En qué fase de la metodología de trabajo tradicional de un proyecto de desarrollo web se modifica la guía de estilo?
 - ¿Quién debe hacer la guía de estilo, y a quién va dirigida?
- 8) Realiza las siguientes tareas:
- Indica a qué tipo de elemento gráfico del diseño pertenecen cada uno de los siguientes elementos:

ELEMENTO	TIPO DE ELEMENTO
Medida	
Punto	
Dirección	
Representación	
Color	
Posición	
Plano	



Textura	
Volumen	
Función	

- b. ¿Puede un objeto disponer de varios elementos prácticos? Justifica tu respuesta y busca un ejemplo.

9) Responde a las siguientes cuestiones:

- ¿Qué son las fuentes web?
- ¿Qué formatos podemos encontrar y qué características tiene cada uno de ellos?
- Si quisieras utilizar una fuente web en tu sitio web, indica de forma detallada qué pasos tendrías que dar. Incluye imágenes si es necesario.

10) Dada la interfaz web <https://www.ing.es/>

- Analiza la elección de la paleta de colores por parte del desarrollador web desde las siguientes perspectivas.
 - La psicología del color.
 - El círculo cromático y acromático. Debes mencionar como mínimo los diferentes tipos de colores (complementarios, y análogos y/o vecinos).
- Propón una paleta de colores alternativa (cómo mínimo debes cambiar 2 colores) desde las siguientes dos perspectivas:
 - La psicología del color.
 - El círculo cromático y acromático. Debes mencionar como mínimo los diferentes tipos de colores (complementarios, y análogos y/o vecinos).
- ¿Qué tipo de letra se utiliza en la interfaz? ¿Por qué?
- Busca un ejemplo de página web en la que se utilice otro tipo de letra, indica cuál, y razona por qué se utiliza.