

DAW2A - Diseño de Interfaces Web



Prueba Individual Práctica (20-11-2025)

Diseño UI (Figma) + Maquetación Web (HTML & CSS)

Apellidos:.

Nombre:

Instrucciones

- Lea atentamente todos los ejercicios.
 - Realiza las tareas en orden.
 - No está permitido la ayuda de los compañeros, el uso de plantillas externas ni copiar código de Internet o usar cualquier tipo de IA.
-



PARTE 2 -- Maquetación Web (HTML & CSS) (50% de la nota)

- El objetivo de esta parte es reproducir en HTML y CSS el Frame **Login** que has creado en Figma en la Parte 1 del examen, respetando estructura, colores, tipografías, espaciados, autolayout y comportamiento responsive.

Entrega de la Parte 2

- Se entrega un archivo ZIP que contenga la estructura completa del proyecto y el archivo JSON generado en la Parte 1.
- El archivo ZIP debe llamarse con tu nombre y apellidos.

Instrucciones antes de comenzar

Estructura del proyecto

Crea la siguiente estructura de carpetas:

```
/login
  index.html
  /css
    style.css
  /img
    hero-slide-1.png
    hero-slide-5.png
```

HTML — Estructura y semántica

En el archivo `index.html` debes:

- Construir todo el contenido del frame Login usando HTML semántico:
`<header>`, `<main>`, `<section>`, `<form>`, `<button>`, `<input>`, etc.
- Las imágenes e iconos usados deben estar en `/img`.
- El formulario debe incluir:
 - Input de Dirección de email
 - Input de Contraseña
 - Botón Acceder a Wallapop con su hover
 - Captcha
 - Enlaces o textos que aparezcan en tu diseño original de Figma.

El `index.html` debe verse idéntico al frame Login, y además:

- Adaptarse perfectamente a móvil, tablet y escritorio.
- Mantener los colores, tipografías y espaciados originales.
- Tener inputs accesibles (label, placeholder, type correcto).
- No usar frameworks ni librerías (solo HTML + CSS puros).

Se evaluará la reutilización de clases CSS para evitar duplicación.

1. CSS — Variables globales (root)

- Debes transformar las variables de Figma en variables CSS.
- Se debe mantener lo más fiel posible, utilizando en la medida de lo posible, los mismos nombres utilizados en Figma.

2. CSS — Tipografías como clases utilitarias

- Convierte tus estilos de Figma en clases reutilizables.
- Todas las tipografías definidas en Figma deben tener su clase equivalente en CSS.

3. Diseño responsive

- Debes reproducir el diseño haciendo uso de:

- **Flexbox** para alinear inputs, contenedores, iconos, botones...
- **Media queries.** Los puntos de ruptura obligatorios son:

```
/* Móvil */
@media (max-width: 480px) {}

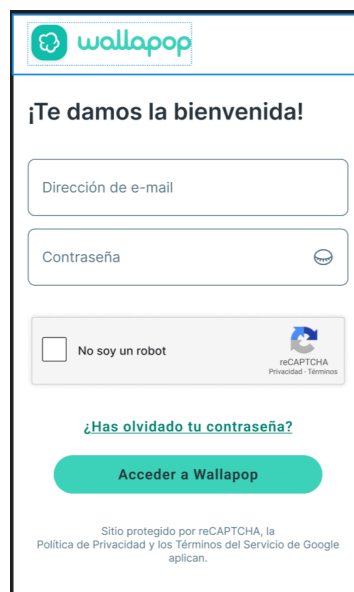
/* Tablet */
@media (min-width: 481px) and (max-width: 1024px) {}

/* Escritorio */
@media (min-width: 1025px) {}
```


- **Tipografías adaptativas:** Debes usar `clamp()` y, si lo necesitas, `calc()`, para tamaños fluidos.
- **Contenedores fluidos:** Usa porcentajes y unidades relativas o `max-width` para que nada se desborde.

4. Para el Fidelidad al diseño de Figma


- Para el diseño **móvil** se utilizará el diseño creado en Figma:



- Para el diseño **tablet** se utilizará la imagen `hero-slide-5.png` tal y como aparece en el siguiente diseño:




¡Te damos la bienvenida!



Dirección de e-mail

Contraseña

☐ No soy un robot




[¿Has olvidado tu contraseña?](#)


Acceder a Wallapop

Sitio protegido por reCAPTCHA, la Política de Privacidad y los Términos del Servicio de Google aplican.

- Para el diseño **desktop** se utilizará la imagen `hero-slide-1.png` tal y como aparece en el siguiente diseño:




¡Te damos la bienvenida!



Dirección de e-mail

Contraseña

☐ No soy un robot



[¿Has olvidado tu contraseña?](#)

Acceder a Wallapop

Sitio protegido por reCAPTCHA, la Política de Privacidad y los Términos del Servicio de Google aplican.

En el diseño **desktop** los componentes no se ensancharán más cuando se alcancen los `900px` de ancho.

Prueba Individual Práctica (20-11-2025)

Diseño UI (Figma) + Maquetación Web (HTML & CSS)

Rúbrica de evaluación (0 a 5) para Maquetación Web

1 — Estructura del proyecto y semántica HTML (0.45 puntos)

Tarea	R.A. vinculado	Indicador de evaluación	Máx.
Estructura correcta de carpetas y archivos	RA 3	Se han organizado correctamente los archivos del proyecto	0.05
Uso adecuado de etiquetas semánticas (header , main , form ...)	RA 2	Se ha estructurado el contenido de forma correcta y accesible	0.10
Inputs correctos (label, type correcto, atributos adecuados)	RA 2	Se ha garantizado accesibilidad y claridad	0.10
Se ha incorporado iconografía desde Figma	RA 3	Se han importado diferentes formatos de imágenes	0.10
Fidelidad básica al diseño de Figma en la estructura HTML	RA 6	Correspondencia entre HTML y estructura del frame	0.10

2 — Variables CSS y sistema de diseño (0.90 punto)

Tarea	R.A. vinculado	Indicador de evaluación	Máx.
Transformación correcta de las variables de color de Figma a CSS	RA 2	Coherencia cromática y consistencia del sistema visual	0.30
Transformación correcta de estilos y componentes de Figma a clases CSS	RA 2	Se han redefinido y creado clases de estilos	0.50
Reutilización adecuada de clases y variables para evitar estilos duplicados	RA 2	Código ordenado, mantenible y escalable	0.10

3 — Maquetación del layout y aplicación correcta de Flexbox (1.6 punto)

Tarea	R.A. vinculado	Indicador de evaluación	Máx.
Uso correcto de flexbox para estructurar columnas, filas y alineaciones	RA 2	Se han aplicado los principios de maquetación modernos	1.00
Componentes alineados y espaciados correctamente	RA 2	Fidelidad visual al autolayout y disposición original	0.50
No existen saltos, roturas o incoherencias en el layout	RA 6	Estructura visual estable	0.10

4 — Diseño responsive: móvil, tablet y desktop (1.8 puntos)

Tarea	R.A. vinculado	Indicador de evaluación	Máx.
Uso correcto de media queries con los puntos de ruptura obligatorios	RA 2	Se ha creado un diseño completamente adaptado	0.70
Tipografías fluidas utilizando <code>clamp()</code> y, si procede, <code>calc()</code>	RA 2	Tamaños correctamente escalados entre dispositivos	0.70
Adaptación fiel a cada versión referenciada (móvil → Figma, tablet → hero-slide-5, desktop → hero-slide-1)	RA 6	Fidelidad visual en los tres formatos	0.30
Respeto del límite de 900px en versión desktop	RA 2	Comportamiento correctamente limitado	0.10

5 — Fidelidad al diseño final (estilos, colores, espaciados, iconos) (0.25 puntos)

Tarea	R.A. vinculado	Indicador de evaluación	Máx.
Correcta integración de imágenes tablet y desktop (<code>hero-slide-1</code> y <code>hero-slide-5</code>)	RA 4	Integración gráfica adecuada	0.20
Componentes no presentan deformaciones, estiramientos o errores visuales	RA 6	Consistencia visual y buena presentación	0.05

★ **TOTAL: 5.0 puntos**

R.A. 2. Crea interfaces web homogéneos definiendo y aplicando estilos.

- a) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML.
- b) Se han definido estilos de forma directa.
- c) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas.
- d) Se han definido hojas de estilos alternativas.
- e) Se han redefinido estilos.
- f) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento.
- g) Se han creado clases de estilos.
- h) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos.
- i) Se han analizado y utilizado tecnologías y frameworks para la creación de interfaces web con un diseño responsive.
- j) Se han analizado y utilizado preprocesadores de estilos para traducir estilos comunes a un código estándar y reconocible por los navegadores.

R.A. 3. Prepara archivos multimedia para la web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.

- a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.
- b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.
- c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.
- d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.
- e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.
- f) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.
- g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.
- h) Se ha aplicado la guía de estilo.

R.A. 4. Integra contenido multimedia en documentos web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.

- a) Se han reconocido y analizado las tecnologías relacionadas con la inclusión de contenido multimedia e interactivo.
- b) Se han identificado las necesidades específicas de configuración de los navegadores web para soportar contenido multimedia e interactivo.
- c) Se han utilizado herramientas gráficas para el desarrollo de contenido multimedia interactivo.
- d) Se ha analizado el código generado por las herramientas de desarrollo de contenido interactivo.
- e) Se han agregado elementos multimedia a documentos web.
- f) Se ha añadido interactividad a elementos de un documento web.
- g) Se ha verificado el funcionamiento de los elementos multimedia e interactivos en distintos navegadores y dispositivos.

R.A. 6. Desarrolla interfaces web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.

- a) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos web.
- b) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos web.

- c) Se ha modificado el interfaz web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.
- d) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento web mediante distintos periféricos.
- e) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento web.
- f) Se ha verificado la usabilidad de la interfaz web creado en diferentes navegadores y tecnologías.

Licencia y autoría

Este código ha sido desarrollado con fines educativos para el módulo **Desarrollo Web en Entorno Cliente** del Ciclo Formativo de Grado Superior de **Desarrollo de Aplicaciones Web**.

© **2025 Jorge García Flores**

Todos los derechos reservados.