

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) {}

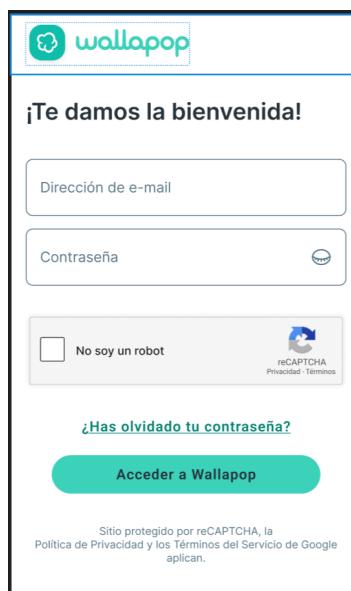
/* Tablet */
@media (min-width: 481px) and (max-width: 1024px) {}

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

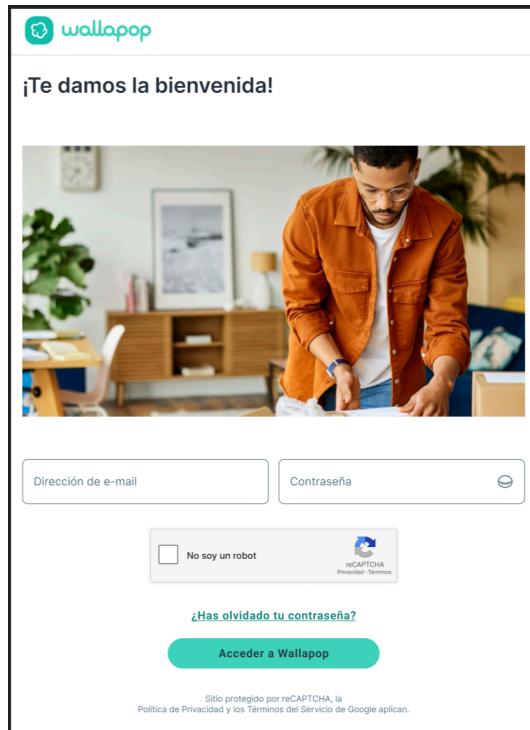
- **Tipografías adaptativas:** Debes usar `clamp()` y, si lo necesitas, `calc()`, para tamaños fluidos.
- **Contenedores fluidos:** Usa porcentajes y unidades relativas o `max-width` para que nada se desborde.

4. Para el Fidelidad al diseño de Figma

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



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



- Para el diseño **desktop** se utilizará la imagen tal y como aparece en el siguiente diseño:

This image shows the desktop version of the Wallapop welcome screen. It features the same layout as the previous image, with the Wallapop logo, "¡Te damos la bienvenida!" text, and the man in the orange shirt photograph. The input fields for email and password are present, along with the reCAPTCHA and password recovery links. The "Acceder a Wallapop" button is at the bottom. The footer text about reCAPTCHA and Google terms is also visible.

En el diseño **desktop** los componentes no se ensancharán más cuando se alcancen los 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 (<code>header</code> , <code>main</code> , <code>form</code> ...)	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, mantenable 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**

Resultados de aprendizaje

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.