



Diseño de Interfaces Web

2º DAW

Unidad de Trabajo 1

Planificación de Interfaces Gráficas

Planificación de Interfaces Gráficas

1. Introducción al diseño de interfaces web
 - 1.1. Evolución del diseño web
 - 1.2. Diseño web en la actualidad
 - 1.3. Interacción Persona Ordenador
 - 1.4. Leyes de Gestalt
2. Elementos de una interfaz web
 - 2.1. Elementos principales
 - 2.2. Componentes de una interfaz web
 - 2.3. Elementos conceptuales
 - 2.4. Elementos visuales
 - 2.5. Elementos de relación
 - 2.6. Elementos prácticos
 - 2.7. Mapa de navegación
3. Prototipado o maquetación
 - 3.1. Sketch
 - 3.2. Wireframe
 - 3.3. Mockup
 - 3.4. Prototipo
 - 3.5. Áreas o roles dentro del diseño
4. Guía de estilo
5. Patrones de diseño
6. CMS
7. Repaso lenguaje de marcas
- ~~8. Diseño con tablas vs diseño por capas~~
- ~~9. Iframes~~

Ejemplo de línea del tiempo



Evolución de la Web

Ejercicio 1:



➤ Por parejas

- **Crear una línea del tiempo con los principales hitos históricos en el desarrollo de la Web.** ➤ 20'
- **Completa lo anterior con una captura que muestre cómo ha ido evolucionado el diseño de las webs** ➤ 20'

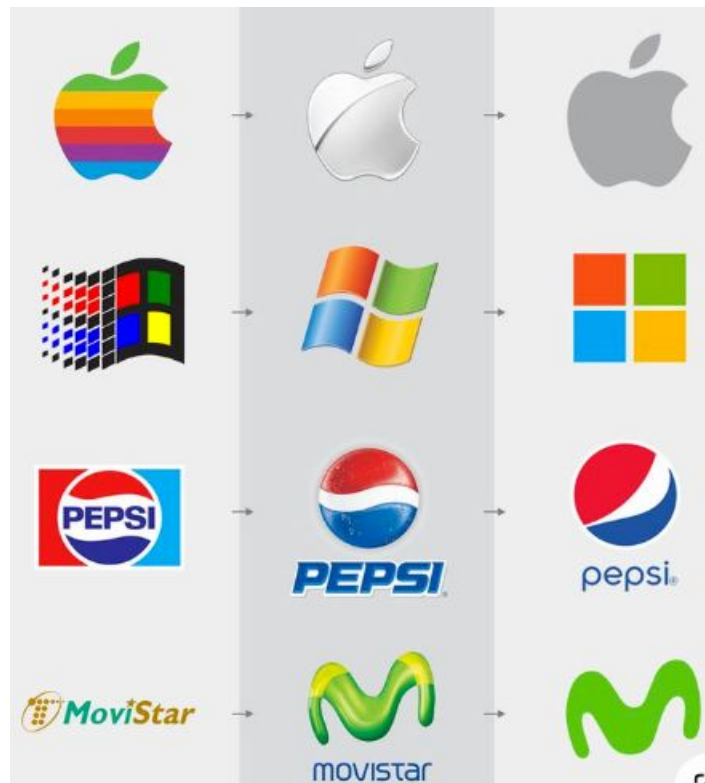
El diseño web en la actualidad

Ejercicio 2

1. Reconoce cada una de las siguientes características de diseño actual
 2. Pon un ejemplo de cada una
- Aplicaciones web progresivas (PWA)
 - WebAssembly
 - Búsqueda y navegación por voz
 - IA
 - Modo oscuro
 - Angular, React
 - WebGL
 - Fuentes: ¿cuáles son las más usadas?
 - Títulos: ¿cada vez más grandes o más pequeños?
 - Gráficos vectoriales
 - Scrolling design
 - Scroll infinito
 - Efecto parallax
 - [WebXR](#) (AR y VR)
 - [Neoformismo](#)
 - Degradados
 - Imágenes: ¿cada vez más grandes o más pequeñas?

El diseño web en la actualidad

Flat design



Ejercicio 3

¿Por qué los logos se están volviendo cada vez más planos?

IPO: disciplina que estudia la interacción entre personas y máquinas.

- Interfaz
- UI
- UX
- Principios del diseño interactivo

Ejercicio 4:

Pon un ejemplo de UI y otro de UX

UI	UX
Botón de “agregar al carrito” con contraste y forma que llame más la atención	Proce comp clara usuar

369⁹⁹ €

✓prime

Devoluciones GRATIS ▾

Entrega GRATIS el **jueves, 26 de septiembre**. Haz el pedido en **5 horas 51 mins**. [Ver detalles](#)

📍 [Ubrique 11600](#)

Sólo queda(n) **3** en stock.

Cantidad: 1 ▾

Añadir a la cesta

Comprar ya

Envío desde Amazon

Vendido por TELLEFONIO

Devoluciones Se puede devolver en un plazo de 30 días a partir de la...

Pago Transacción segura

▾ Ver más

☐ Añade un ticket de regalo para facilitar las devoluciones

Añadir a la Lista de deseos ▾

El proceso de
s pasos y una
de hacer el

Ejercicio 5:

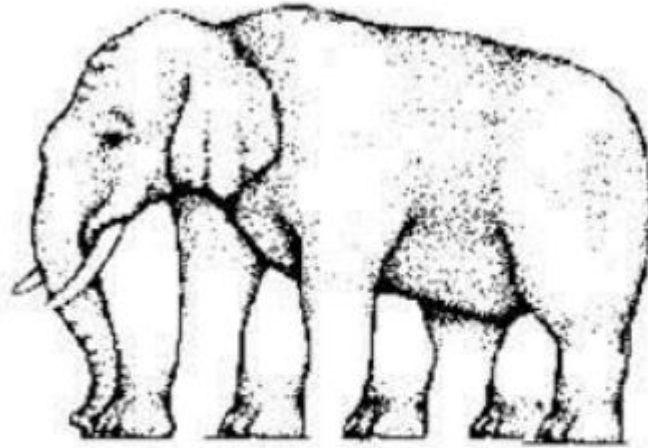
Describe brevemente todos los principios del diseño interactivo que encuentres y pon un ejemplo.

Principio interactivo	Ejemplo
Usabilidad: la interfaz debe ser intuitiva y fácil de aprender a usar.	Tienda online como Amazon. Encontrar cualquier producto es rápido y sencillo.

Puedes incluir un gráfico o un link a una Web si te resulta útil.

Leyes de Gestalt: Introducción

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web



La teoría de la Gestalt

Imagen 1: Cuántas patas tiene el elefante

¿Cuántas patas tiene este elefante?

Leyes de Gestalt: Introducción

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web



Leyes de cierre y proximidad

Imagen 2: Perro dálmata

¿Por qué ves a un perro en la imagen anterior?

Leyes de Gestalt:

Elementos del diseño. Percepción visual.

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web

Un estímulo visual → origina una percepción en nuestro **cerebro**.

El todo es más que la suma de sus partes.

Gestalt propone una serie de reglas:

- Generales:
 - Ley de figura y fondo
 - Ley de pregnancia o buena forma
- Particulares
 - Ley del Contraste
 - Ley de Jerarquización
 - Ley de Birkhoff
 - Ley de Memoria
 - Ley del Cierre
 - Ley de la Continuidad
 - Ley de la Proximidad
 - Ley de la Simetría
 - Ley de la Semejanza
 - Ley del Movimiento Común
 - Ley de Invariancia Topológica
 - Ley de Enmascaramiento

Ley de la pregnancia

Tendencia a agrupar diferentes formas y elementos para establecer una organización lo más clara y sencilla posible.



Relación entre fondo y figura

Afirma que cualquier campo perceptual puede dividirse en figura y fondo. La figura se distingue del fondo por características como: tamaño, forma, color, posición, etc. No podemos percibir una misma forma como figura y a la vez como fondo de esa figura. El fondo es todo lo que no se percibe como figura.

En una web, el sistema de ventanas en cascada usa la organización figura-fondo para facilitar la distinción por parte del usuario de que la ventana que resalta más, es la que se encuentra activa actualmente.



Ley de la proximidad

Se tiende a percibir los elementos próximos entre sí como si formaran parte de una unidad, es decir, agrupando los elementos que se encuentren más cercanos para crear, una cierta uniformidad.

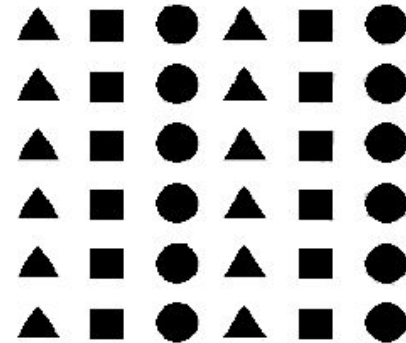
Al diseñar una interfaz web podemos aplicar este principio a un grupo de botones, que, por poner un ejemplo, ejecuten ordenes similares, o relacionadas.



Ley de la similitud

Los elementos que son parecidos se perciben como si tuvieran la misma forma.

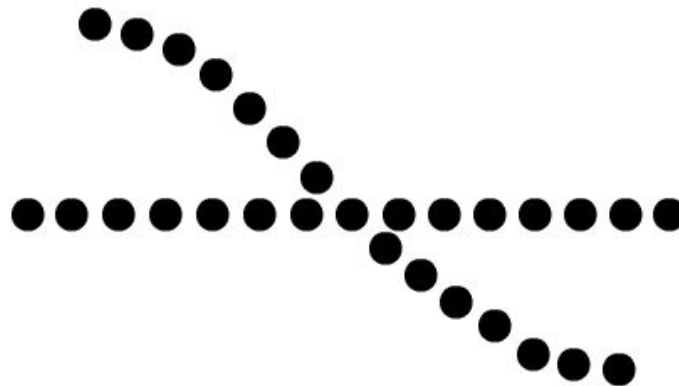
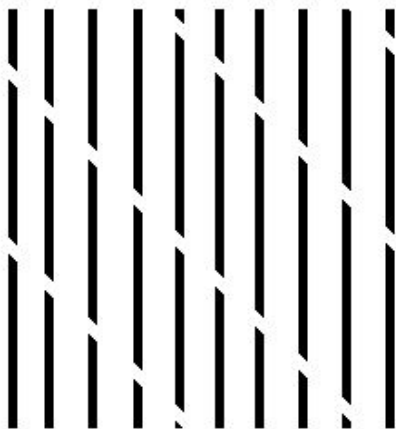
Nuestra mente agrupa los elementos similares en una entidad. La semejanza depende de la forma, el tamaño, el color y otros aspectos visuales de los elementos. A mayor semejanza entre dos elementos, mayor será la fuerza cohesiva entre ellos.



Ley de la buena continuidad

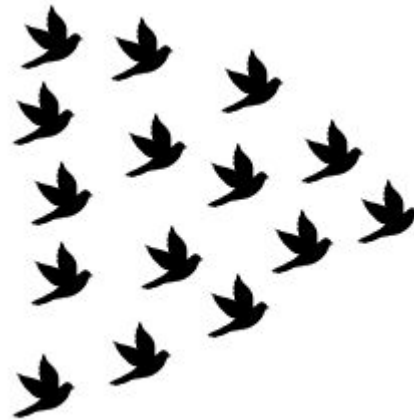
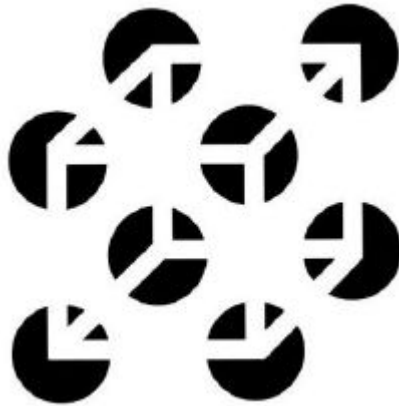
Los elementos que mantienen un patrón o dirección tienden a agruparse juntos, como si fueran uno, es decir, percibimos elementos continuos, aunque exista cierta discontinuidad entre ellos. Si están colocados formando un flujo orientado hacia alguna parte, se percibirán como un todo.

Seguir una buena continuidad en un sitio web, hace que se visualicen mejor los menús y sus elementos principales.



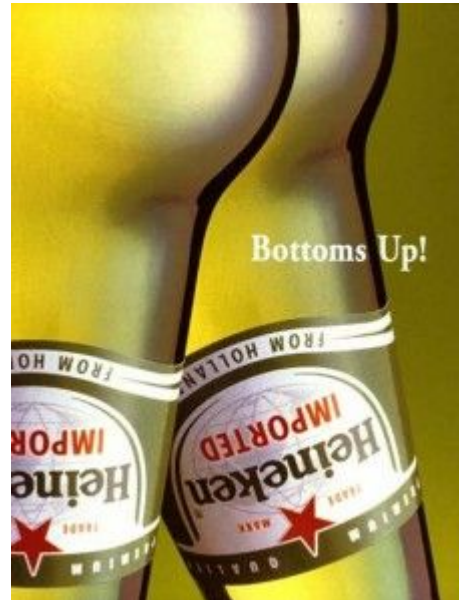
Ley del movimiento común o ley de la buena dirección

Se tiende a agrupar a aquellos elementos que vayan en la misma dirección.



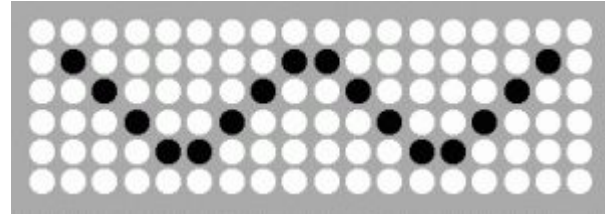
Ley de la experiencia

La experiencia visual que tiene el sujeto es importante para que todas las formas y elementos de la imagen se agrupen para formar una imagen.



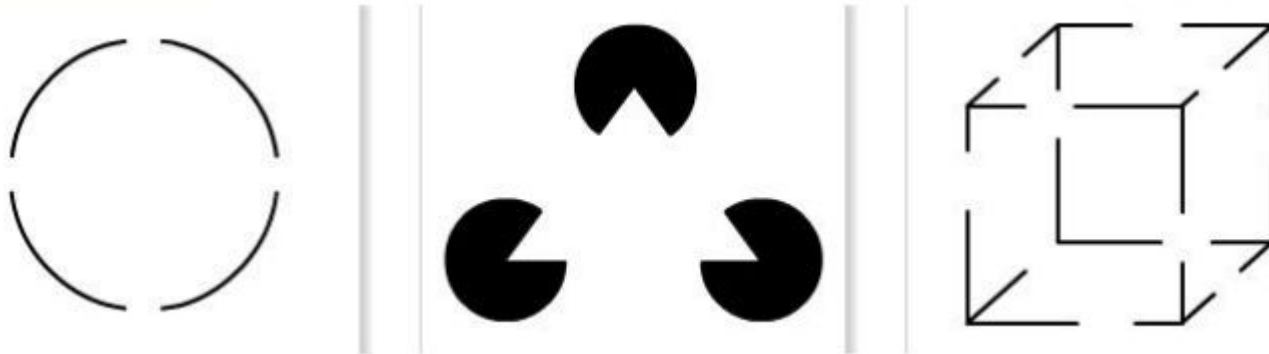
Ley de contraste

Se distinguen elementos por la diferencia de tamaño, color, posición...



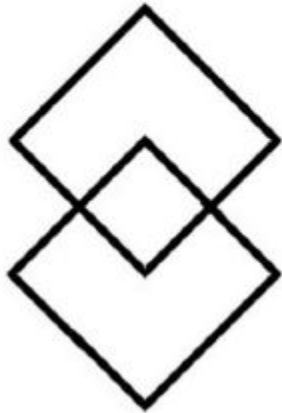
Ley de clausura o cierre.

Nuestra mente añade los elementos que faltan para completar una figura. Existe una tendencia innata a concluir las formas y los objetos que no percibimos completos. Una forma se percibe mejor cuanto más cerrado está su contorno para facilitar el orden de la imagen. Un ejemplo claro podría ser visualizar una línea curva y asociarla a un círculo.



Ley de simetría.

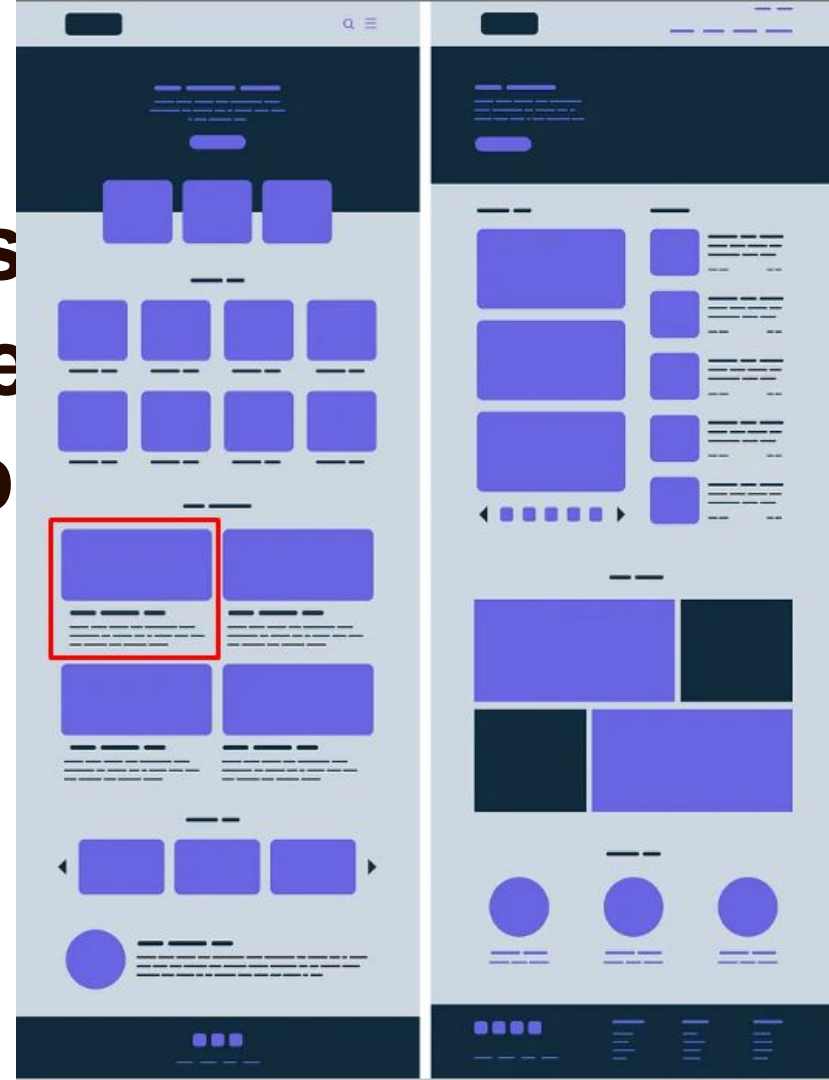
Las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia.



Ejercicio 6

Pon un ejemplo gráfico
de cada una y explícalo
aplicar cada una de

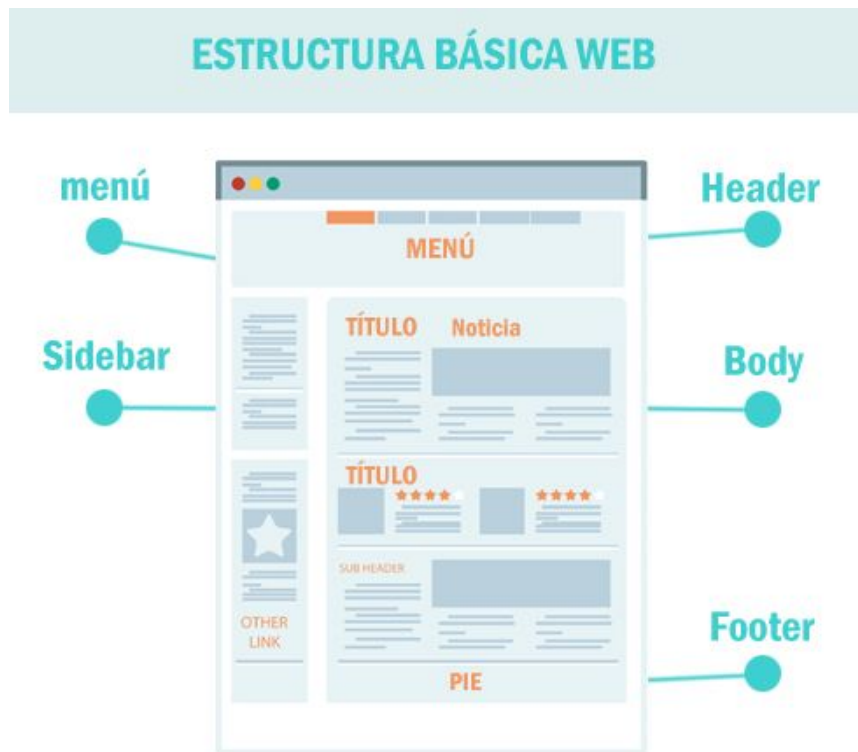
- Ley del Contraste
- Ley de Jerarquización
- Ley de Birkhoff
- Ley de Memoria
- Ley del Cierre
- Ley de la Continuidad
- Ley de la Proximidad
- Ley de la Simetría
- Ley de la Semejanza
- Ley del Movimiento Común
- Ley de Invariancia Topológica
- Ley de Enmascaramiento



Elementos de una interfaz web

Elementos principales

1. Identificación
 - a. El nombre de la web.
 - b. El logotipo.
 - c. La imagen de la cabecera.
2. navegación
 - a. Menú principal. (en la parte de arriba)
 - b. Widgets.
 - c. Aside de navegación.
 - d. Footer con un menú de navegación.
 - e. Home.
 - f. Migas de pan
3. contenidos
4. Interacción
 - a. Cambiar el idioma.
 - b. Utilizar el buscador.
 - c. Consultar el carrito de compra.
 - d. Suscripción en boletín informativo o newsletter
 - e. etc..



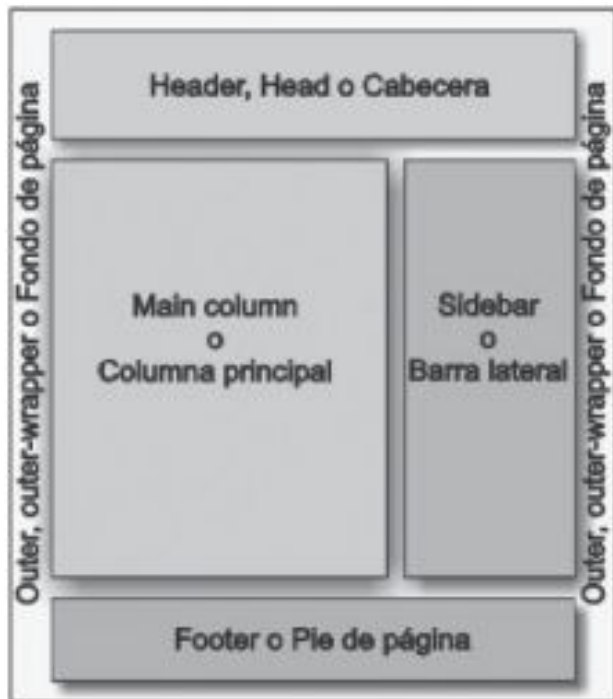
Elementos de una interfaz web

Componentes de una interfaz web

- Cabecera (header)
- Cuerpo de la página (body)
- Pie de página (footer)
- Barra lateral (sidebar)
- Menú de navegación (navbar)
- Otros



Componentes Interfaz



- Cabecera
- Cuerpo
- Pie
- Sistema de Navegación / Menú
- Barra lateral

Estos elementos deben de guardar cierta uniformidad entre las páginas del sitio.

Elementos de una interfaz web

Ejercicio 7:

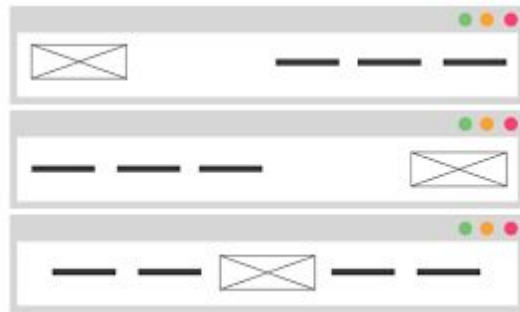
Completa la siguiente tabla

Componente	Usos	Ejemplos
Cabecera	<ul style="list-style-type: none">- Logo- Menú- ...	<ul style="list-style-type: none">- https://www.apple.com/es/
...		

Elementos de una interfaz web

Cabecera

- Se sitúa en la parte superior
- Sirve para identificar la empresa o marca
- Suele incluir:
 - Texto
 - Imágenes
 - Logotipo
 - Menú
 - Banner publicitario

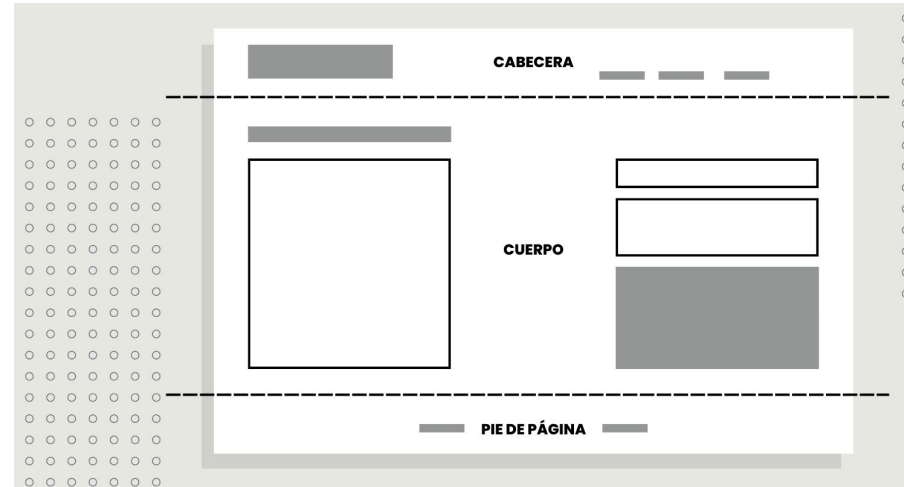


¿Dónde se suelen colocar los logos? ¿por qué?

Elementos de una interfaz web

Cuerpo

- Es donde se muestran los contenidos
- Se encuentra bajo la cabecera
- Suele empezar con un título
- Debe seguir las indicaciones del a guía de estilo del resto de la página



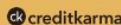
Elementos de una interfaz web

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web

Pie de página

- Bajo el cuerpo de la página
- Muestra:
 - Enlaces a servicios
 - Formulario de contacto
 - Banners publicitarios
 - Políticas de privacidad y cookies
 - Etc..

INTUIT



HERRAMIENTAS
COMPATIBLES
RGPD

Español



©2001-2024 Todos los derechos reservados. Mailchimp® es una marca registrada de The Rocket Science Group. Apple y su logotipo son marcas comerciales de Apple Inc. La Mac App Store es una marca de servicio de Apple Inc. Google Play y su logotipo son marcas comerciales de Google Inc. [Privacidad](#) | [Condiciones](#) | [Normativa](#) | [Preferencias de cookies](#)

Chat with us

Elementos de una interfaz web

Barra lateral

- A la derecha o izquierda del cuerpo
- Complementa el contenido principal con:
 - Enlaces relacionados
 - Índice con categorías o etiquetas
 - Widgets
 - Etc.

Elementos de una interfaz web

Menú o barra de navegación (navbar)

- Suele colocarse en el encabezado o en el pie
- Ayuda al usuario a encontrar lo que buscan
- Incluye las principales secciones o páginas dentro del sitio web
- Puede contener submenús jerarquizados y desplegables
- Estar accesible en cualquier página
- Adaptarse bien a los distintos tamaños de pantalla

Elementos de una interfaz web

Otros

- Carrusel
- Acordeón
- Formulario
- Banner
- ...

Ejercicio 7 (segunda parte):
completa la tabla del ejercicio con todos los componentes que encuentres. No olvides añadir un componente visual y citar para qué sirve.

Elementos conceptuales

- **Representan una idea:** los elementos conceptuales no se ven hasta que no se les da una representación gráfica. Lenguaje Visual y Verbal.
- Existen una serie de elementos básicos sobre los que se construye el resto:
 - Punto
 - Línea
 - Plano
 - Volumen

El Punto

1. Indica posición.
2. No tiene dimensiones: ni largo, ni ancho y alto
4. No ocupa zona en el espacio.
5. Es el principio y fin de una línea y el punto por donde se cruzan dos líneas.
6. El recorrido de puntos se convierte en una línea.



El Punto



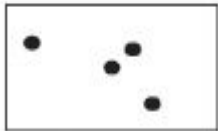
- Centro: Ayuda a captar la atención, dando la sensación de orden y equilibrio.



- Extremo: Sensación de fuga y movimiento, e inestabilidad por las áreas vacías desiguales alrededor del punto.



- Dos puntos: Si vemos dos puntos Imaginaremos la existencia de una línea en una dirección, bien recta ascendente, descendente, vertical u horizontal.



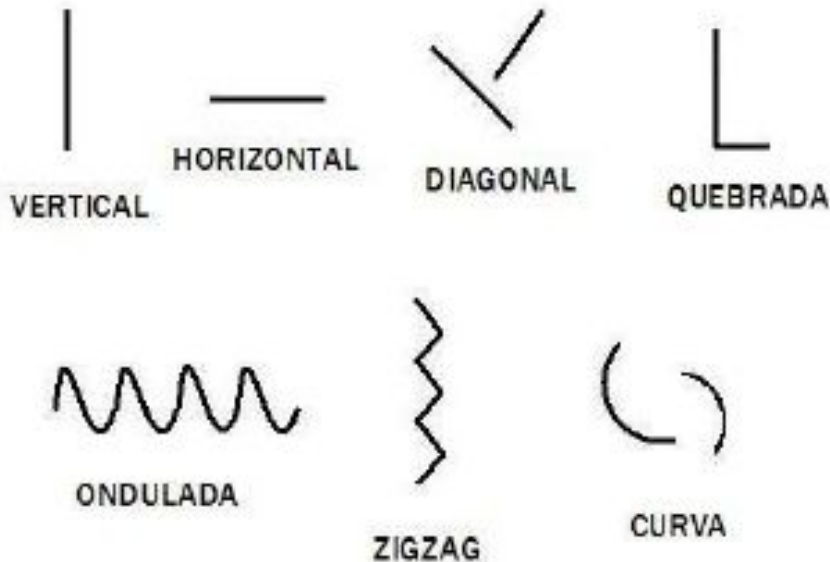
- Tres o más puntos: Dará a nuestra mente la sensación en la configuración de una forma.

La línea

1. Tiene largo.
2. No tiene ancho.
3. Está limitada por puntos.
4. Forma los bordes de un plano.
5. El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano.



La línea



Por su posición respecto a un punto, a otra línea o a un plano, pueden ser:

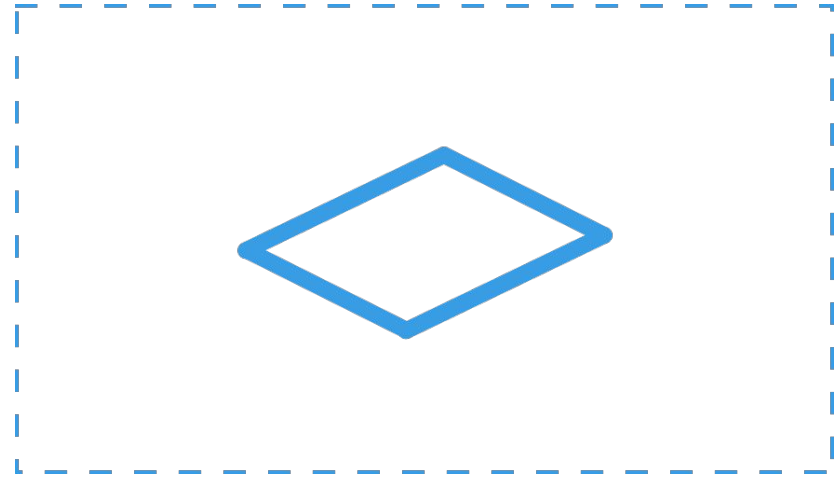
- Paralelas
- Divergentes
- Convergentes
- Perpendiculares
- Oblicuas
- De acuerdo a su trazo
- Continuas o Discontinuas
- Insinuadas o Completamente Cerradas
- Gruesas o Finas
- Grosor Uniforme o Grosor Variable

La línea

- Las líneas rectas son líneas que van hacia una única dirección y pueden ser horizontales, verticales o diagonales.
- Las líneas **horizontales** dan la sensación de reposo y tranquilidad; las **verticales** de equilibrio y elevación; las **diagonales** ofrecen la sensación de movimiento.
- Las líneas **curvas** son aquellas que no tienen tramos rectos y dan la sensación de profundidad cuando están cerradas, y de dinamismo y movimiento cuando son variables.
- Las líneas **mixtas** combinan rectas y curvas, también adoptan las características de ambos tipos de líneas.

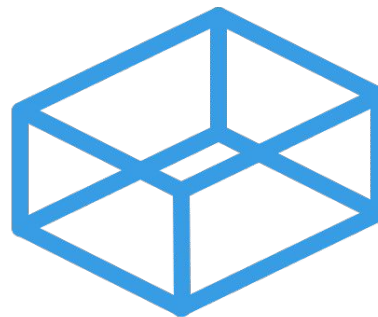
El plano

1. Tiene largo.
2. Tiene ancho.
3. No tiene grosor.
4. Tiene posición y dirección.
5. Está delimitado por líneas.
6. Define los límites extremos de un volumen.



El volumen

1. Tiene una posición en el espacio.
2. Está limitado por planos.
3. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.

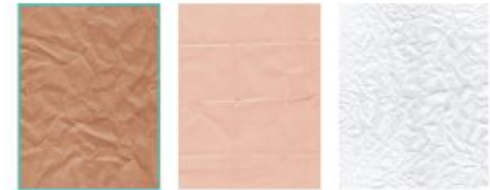
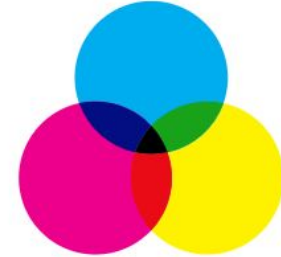
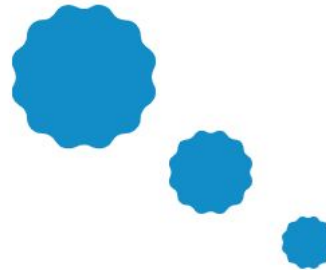
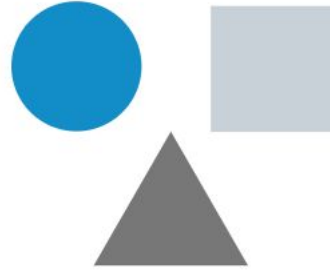


Conceptos formales o Elementos del diseño (Visuales)

Los elementos visuales, son la parte más importante del diseño, porque es lo que realmente vemos. De esta forma, cuando los elementos conceptuales se vuelven visibles y tienen forma, medida, color y textura, pasan a ser elementos visuales.

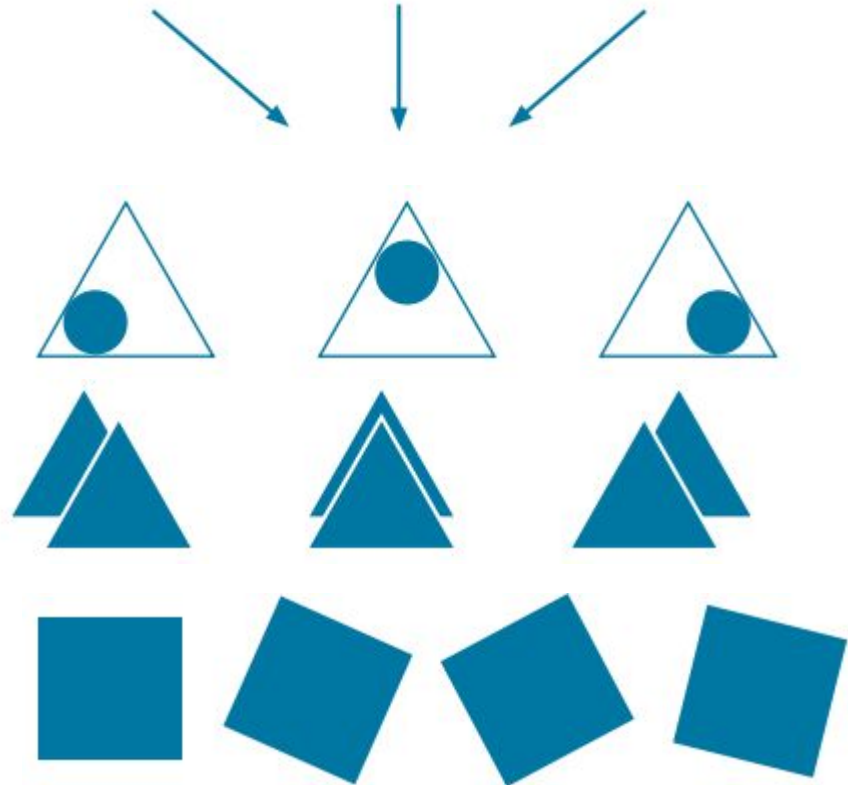
Tipos:

- Forma
- Medida
- Color
- Textura



Tipos:

- Dirección
- Posición
- Espacio
- Gravedad o Equilibrio



Tipos:

- Representación
- Significado
- Función







Ejercicio 8

- a) Investiga qué es el sistema RGB y cuántos sistemas alternativos existen
- b) Crear una diapositiva para explicar a la clase qué es el matiz, la saturación y el brillo
- c) ¿Cómo pueden conseguirse estas propiedades usando el sistema RGB?

Empezar el diseño de nuestra interfaz web

Para conseguir un buen diseño web, los cuatro grandes enunciados que debemos plantearnos para comenzar la maquetación son:

- Conocer los elementos que va a haber en el sitio web. 
- Planificar el número de páginas que va a contener.  Mapa
- Distribuir los elementos en cada una de sus páginas.  Prototipo
- Hacer que todos los componentes visuales sean coherentes.  Guía de estilo

Mapa conceptual

¿Qué es?

Esquema en forma de árbol donde se relacionan conceptos

Utilidad

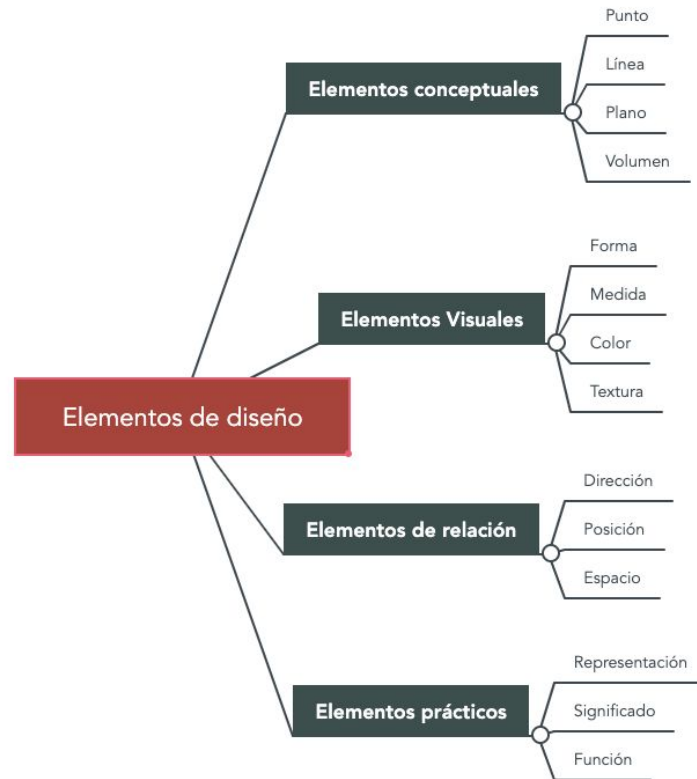
Organizar la idea que queremos llevar a nuestra web

¿Cómo se crea?

Concepto principal → Raíz

Desgranando conceptos relacionados → Ramas

Producto final → Hojas



Mapa de Navegación

¿Qué es?

Representación de cómo se navega entre las distintas páginas

Utilidad

Estructurar las páginas de nuestro sitio web facilitando la navegación al usuario

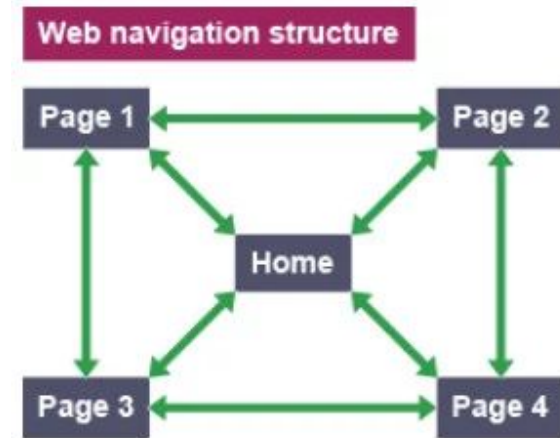
¿Cómo se crea?

Visualmente es un listado de texto.

Conceptualmente es similar al mapa conceptual.

Página de inicio → Nodo principal

Resto de páginas → Estructura de mapa o grafo



Ejemplo Mapa Navegación

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web

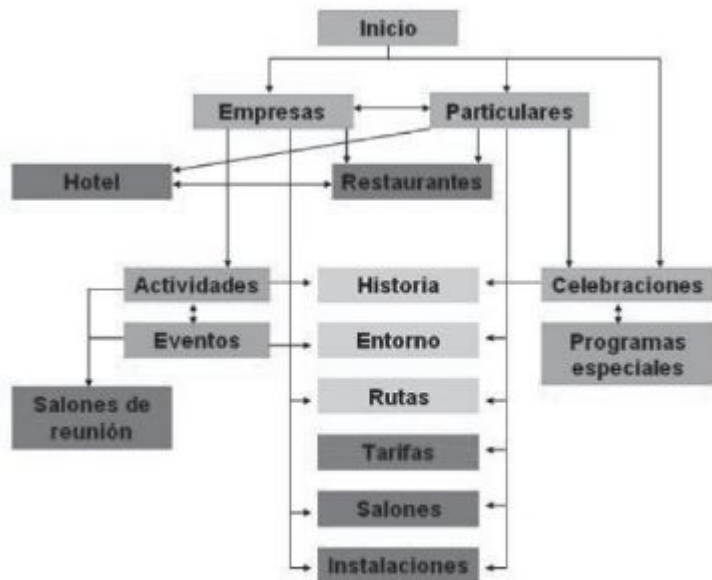


Figura 1.15. Mapa web de un Hotel-Restaurante

Mapa del sitio o sitemap

¿Qué es?

Archivo donde se indican los elementos que tiene nuestra web y qué relación hay entre ellos

Utilidad

Permite a los motores de búsqueda rastrear nuestro sitio web → SEO






¿Cómo se crea?

Normalmente es fichero xml que se genera a través de una aplicación



Empezar el diseño de nuestra interfaz web

Para conseguir un buen diseño web, los tres grandes enunciados que debemos plantearnos para comenzar la maquetaación son:

- Conocer los elementos que va a haber en el sitio web. 
- Planificar el número de páginas que va a contener.  Mapa 
- Distribuir los elementos en cada una de sus páginas.  Prototipo
- Hacer que todos los componentes visuales sean coherentes.  Guía de estilo

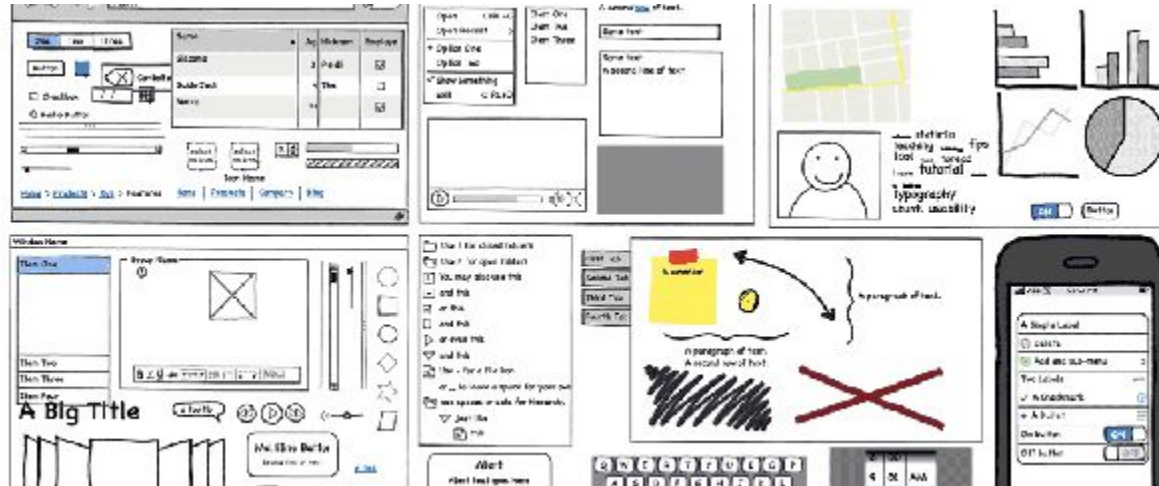
Prototipado web

¿Qué es?

Un prototipo es como un **borrador**, es una primera versión de cómo va a ser un producto antes de empezar con el desarrollo en sí.

Utilidad

- Poder evaluar si tiene las características que deseamos → **Probar y hacer cambios** rápida y ágilmente
- Implicar al cliente desde el principio → **Detectar necesidades** de forma temprana

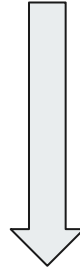


Prototipado web

¿Cómo se hace?

Se pueden distinguir hasta 4 fases (no son obligatorias):

1. Sketch (Boceto)
2. Wireframe (Esquema de página)
3. Mockup (Maqueta)
4. Prototype (Prototipo)



Menos detalle

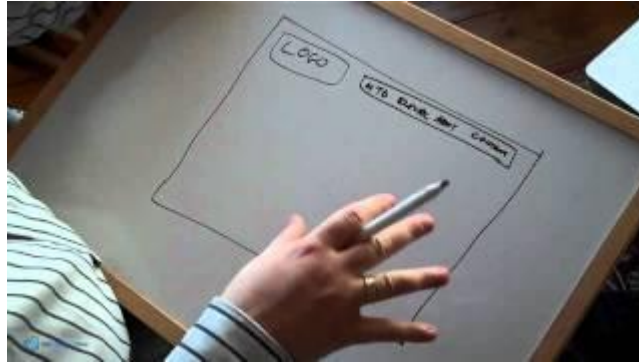
Más detalle

SWMP



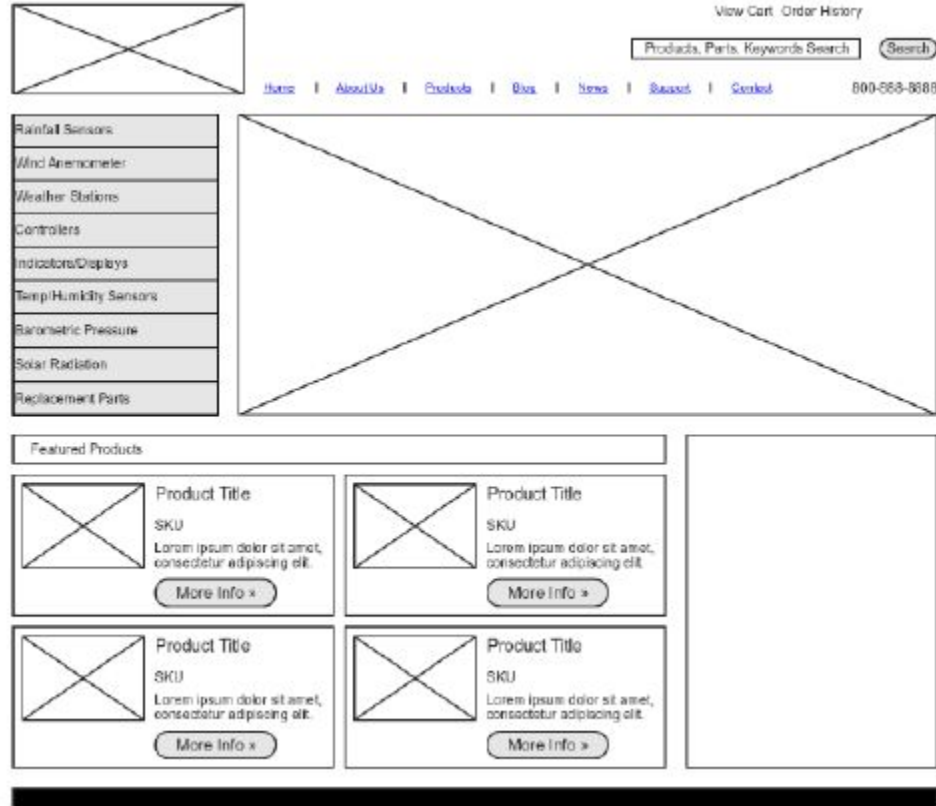
Sketch

- Dibujo de cada página de nuestro sitio
- Se suele dibujar a mano alzada
- No entra en detalles



Wireframe

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas 2º DAW - Diseño de Interfaces Web



- Se establece la jerarquía de los elementos, los contenedores y la organización del contenido.
- Aún es a bajo detalle y a modo conceptual
- Se usa alguna herramienta digital como <https://wireframe.cc/> <https://wireframepro.mockflow.com/>

Mockup

- Entra más al detalle
- Más visual y menos conceptual
- Incluir imágenes, colores, fuentes, etc, aunque aún no sean las definitivas, pero den una idea
- Aquí ya podemos detectar la mayoría de problemas que podríamos tener

Herramientas

- Balsamiq
- Gomockingbird
- Hotgloo
- Invisionapp
- Mockflow
- Moqups.com



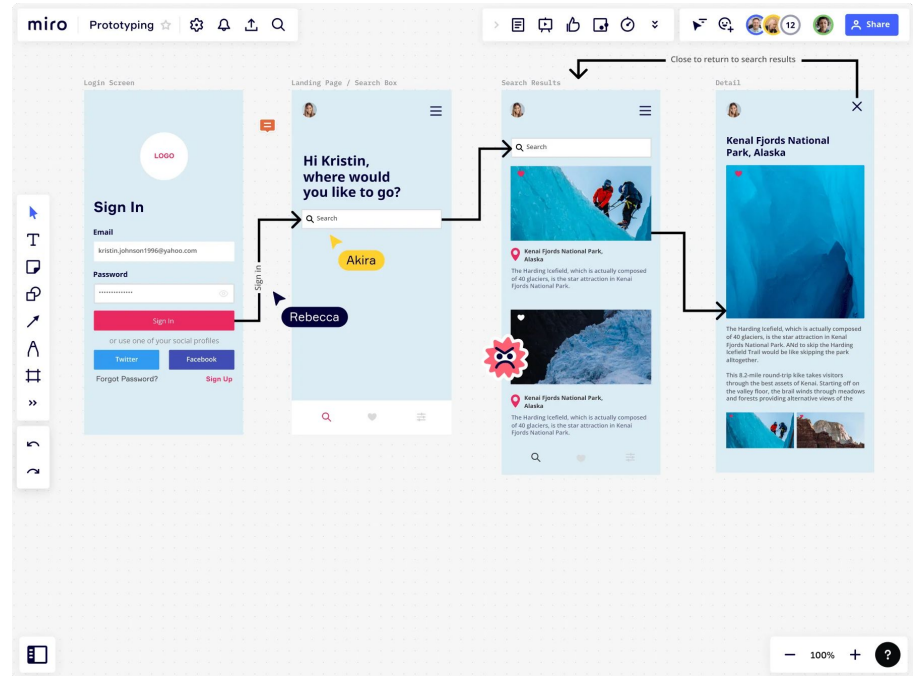
Prototipo

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas 2º DAW - Diseño de Interfaces Web

- Alto detalle
- Añade interactividad → Navegar entre páginas
- Versión similar a la definitiva
- Sirve de simulación para valorar la experiencia del usuario

Algunas herramientas:

- **Proto.io:** proto.io
- **Sketch:** sketch.com
- **Adobe XD:** adobe.com
- **Figma:** figma.com
- **Marvel:** marvelapp.com
- **InVision:** invisionapp.com
- [Pencil Project](https://pencilproject.org) (Open source)



Ejercicio 9



Equipos de 3

Acaban de inaugurar un nuevo restaurante en Ubrique y su dueño desea promocionarlo mediante una web en la que además se permita realizar pedidos a domicilio y reservas de mesas. Imagina que te encargan diseñar la web:

1. (15') Diseña el mapa de **navegación** mediante un diagrama, indicando cómo se va de una página a otra:
 - a. Establece las páginas que va a tener la web (al menos 3)
 - b. Enlaza mediante flechas cómo se relacionan las páginas entre sí.
2. Diseña el **prototipo** que usarías para cada página (3 páginas) siguiendo el flujo **SWMP**:
 - a. Establece los elementos comunes a todas las páginas (cabecera, navegación...)
 - b. Y los concretos de cada página (imágenes, botones, formularios...) → 3 elementos
 - c. Distribuye los elementos en el espacio de la página teniendo en cuenta lo estudiado: forma, orden, color, textura, dirección, etc. para favorecer la experiencia de usuario.

Sketch → (10') a mano alzada







Wireframe → (10') digitaliza con herramienta Figma o similar (ver tutorial en la wiki)

Mockup → (10') Dale contenido a los elementos: color, imágenes, iconos.

Prototipo → (10') Dale interacción a los botones

Empezar el diseño de nuestra interfaz web

Para conseguir un buen diseño web, los tres grandes enunciados que debemos plantearnos para comenzar la maquetaación son:

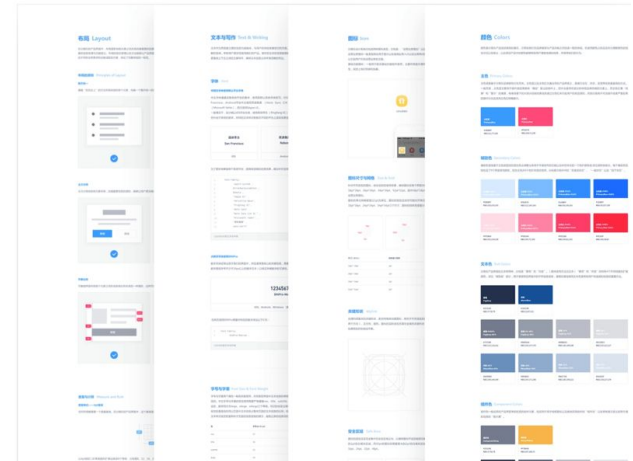
- Conocer los elementos que va a haber en el sitio web. 
- Planificar el número de páginas que va a contener.  Mapa 
- Distribuir los elementos en cada una de sus páginas.  Prototipo 
- Hacer que todos los componentes visuales sean coherentes.  Guía de estilo

Documento que recoge las reglas del diseño visual (UI)

Objetivo → **Coherencia y uniformidad** de todas las páginas del sitio

Pero además:

- Ayuda a los desarrolladores
- Mejora la UX



Partes:

- Color
- Tipografía
- Iconos

COLOR PALETTE



TYPOGRAPHY

Header 1

Font: Montserrat Bold / Color #143548

HEADER 2

Font: Montserrat Bold / Color #143548

HEADER 3

Font: Montserrat Bold / Color #074167

HEADER 4

Font: Montserrat Bold / Color #074167

Header 5

Font: Montserrat Bold / Color #565656

This is Body copy. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Praesent eu semper ligula, nec fermentum odio. Aenean non blandit neque, ac accumsan nibh. Morbi elementum neque id sodales blandit. Morbi eget turpis in urna sodales pharetra. Aenean quis pulvinar lacus, sed lacinia sem.

This is an inline link

Font: Libre Baskerville / Color #e82535 / Underline: dotted



Ejercicio 10:

Siguiendo los pasos que encontrarás [aquí](#) crea una guía de estilo para la web del restaurante del ejercicio 9.



Fases de la planificación

Análisis y mapa conceptual:

- Definir objetivos, usuarios, contenido y estructura.

Mapa de navegación:

- Estructura y jerarquía de páginas.
- Definición de las conexiones y el flujo entre ellas.

Prototipo (wireframes):

- Creación de prototipos de las pantallas basadas en el mapa de navegación.

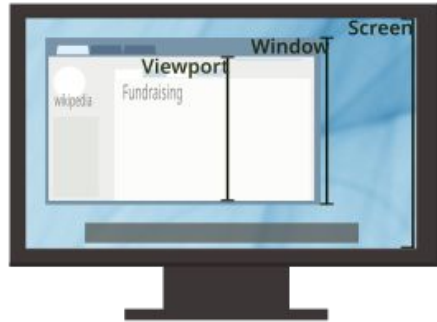
Guía de estilo:

- Definir el aspecto visual para todos los elementos del sitio.

Desarrollo:

- Codificación y construcción del sitio.

El patrón de diseño web es un aspecto del diseño visual por el que se determina la **disposición de los elementos** del sitio web en el área de visualización determinado por el navegador.



Layout

Veamos algunas de las técnicas...

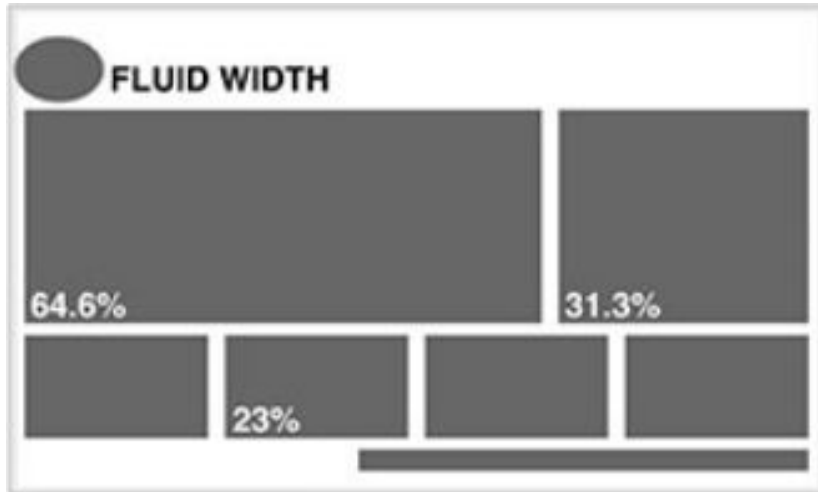
Ancho fijo

- Medidas absolutas: px
- No cambia el ancho → Scroll
- El ancho más usado es 1920 px (full HD)
- Ventaja: control sobre el tamaño de los elementos: texto, imágenes...
- Desventaja:
 - Aparición del scroll cuando se supera el ancho de la pantalla
 - Espacios vacíos cuando se reduce

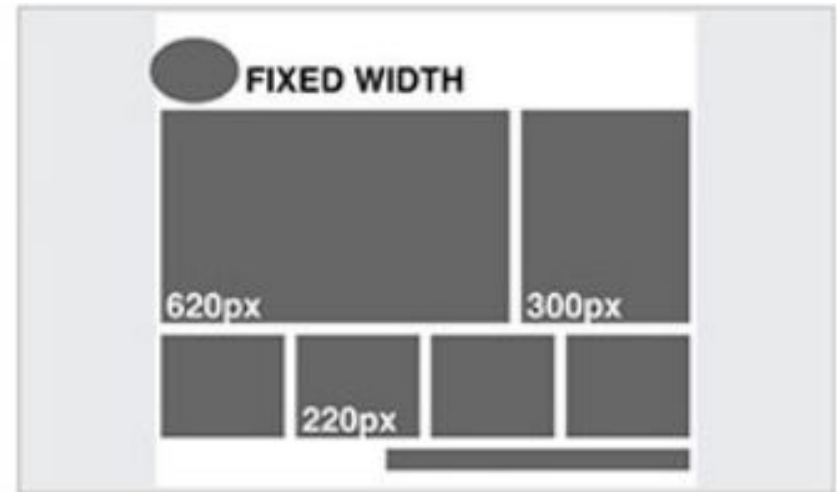
Ancho variable (líquido o fluido)

- Medidas relativas: %
- El ancho se adapta a la pantalla
- Ventaja:
 - Mejor adaptación al espacio de la pantalla
- Desventaja:
 - en pantallas muy grandes o muy pequeñas, los contenidos se estiran demasiado o se contraen demasiado

Fijo vs Variable



Fluid Width: Content spanning the entire page



Fixed Width: Content remains centered

Diseño Híbrido

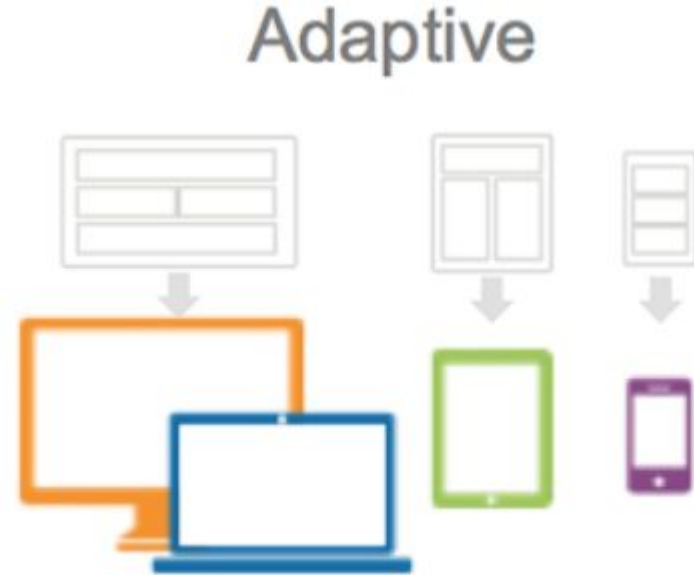
Combina áreas con diseño fijo y áreas con diseño fluido

Diseño Elástico

- Igual que el variable, pero en lugar de relativo al tamaño del contenedor es **relativo al tamaño del texto** del contenedor.
- Se consigue usando el tamaño relativo a la fuente: em y rem
- Ventajas:
 - Cambiar el tamaño de la fuente adapta los contenedores → útil para accesibilidad

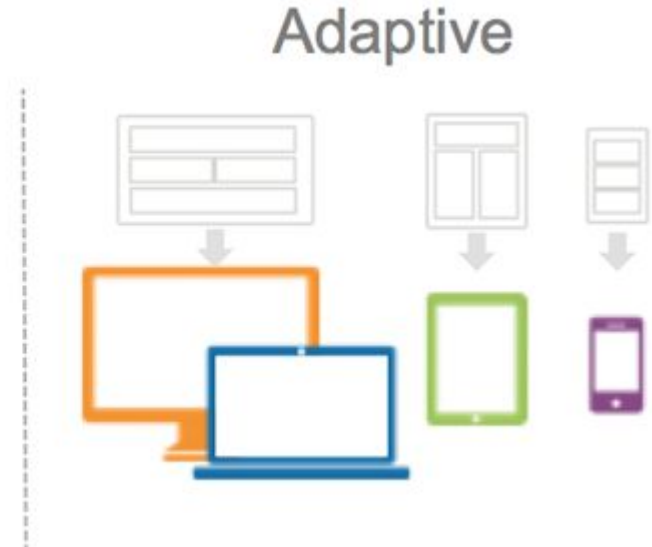
Diseño Adaptativo

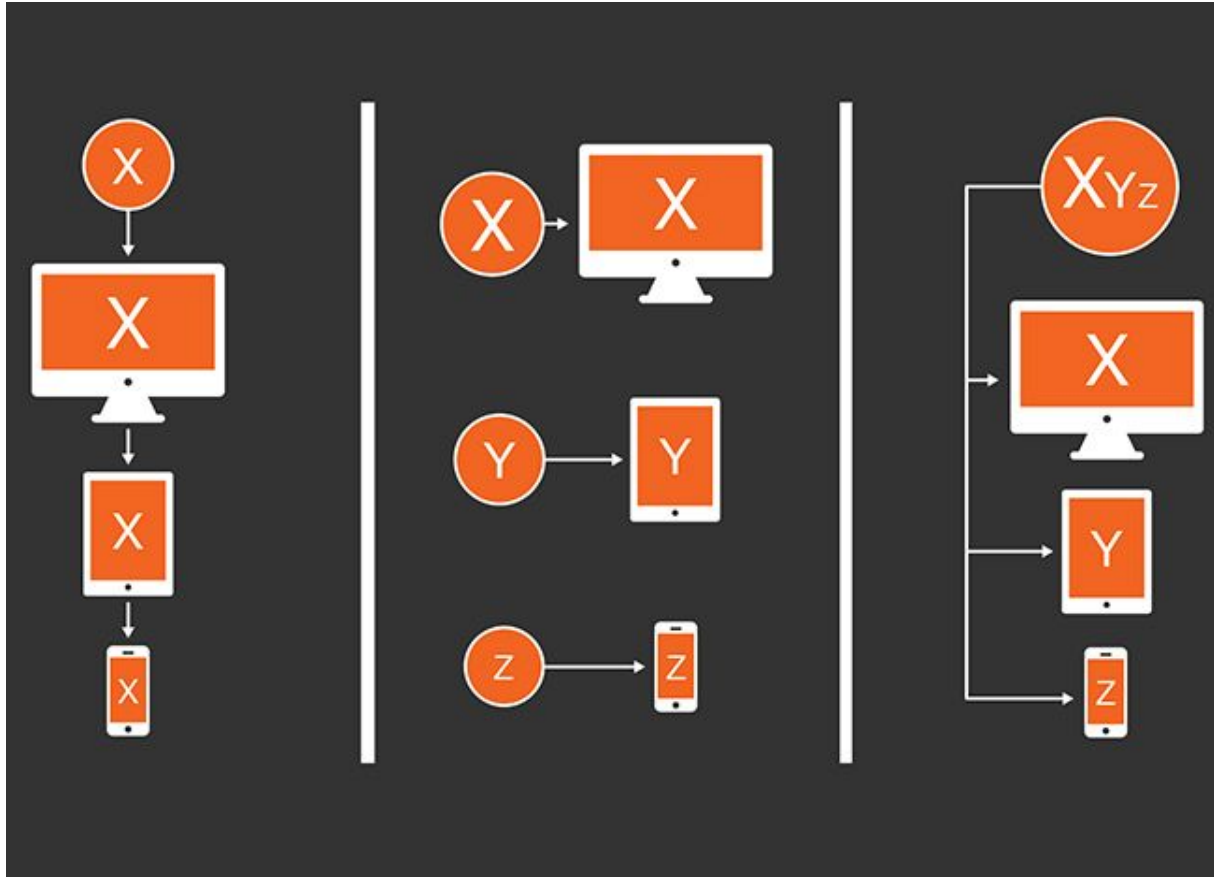
- Puntos de Quiebre: Diseñar la web en varias plantillas distintas según el dispositivo.



Diseño Responsivo o Sensible

- El diseño y el contenido se adaptan a cada pantalla
- Los contenidos se ordenan en bloques que se reorganizan según las características de la pantalla
- Especialmente útil para móviles





Ejercicio 11

Busca un ejemplo de una web para cada uno de los patrones:

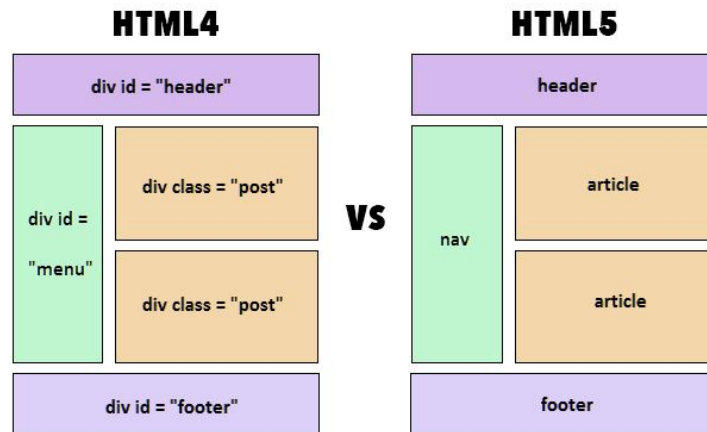
1. Fijo
2. Líquido
3. Adaptativo
4. Responsivo

¿Serías capaz de crear un documento web (HTML) tú mismo para cada uno? → Antes recordemos HTML

Un lenguaje de marcas es la forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o su presentación.

Tipos de Marcado:

- Presentación
- Procedimiento
- Semántico



Lenguajes de Marcas

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web

Recordemos un poco de HTML



Ejercicio 12

Crea un archivo llamado index.html donde escribirás el código HTML que contenga:

Cabecera (Header) con el título de la página. El texto debe estar alineado en el centro dentro del encabezado principal (`<h1>`).

Navegación (Nav) con un menú simple de 3 enlaces (pueden ser falsos, no necesitan ir a otras páginas). El menú de navegación debe usar una **lista no ordenada** (``).

Cuerpo (Main) con:

- Un **encabezado** (título principal) para el contenido.
- Un **párrafo** describiendo tu página o un tema de tu elección.
- Una **imagen** relacionada con el contenido.

Pie de página (Footer) con un texto simple (por ejemplo, los derechos de autor o tu nombre).

Declaración del tipo de documento `<!DOCTYPE html>`.

Etiquetas de apertura y cierre de `<html>`, `<head>`, `<body>`.

Un elemento `<meta charset="UTF-8">` para definir el juego de caracteres.

Ejercicio 13: ancho fijo.

Crea una página web utilizando solo HTML en la que se aplique un diseño de ancho fijo.

El objetivo es que los elementos de la página se muestren organizados de forma visual y manteniendo siempre un ancho fijo, sin importar el tamaño de la ventana del navegador.

La página debe tener un ancho fijo de 800 píxeles y debe estar centrada horizontalmente en la ventana del navegador.

Ejercicio 14: ancho variable

Implementar la página anterior con ancho variable en un nuevo fichero HTML y comparar el resultado.

Podemos hacer una web de dos formas:

- A medida (HTML, CSS, JS...)
- Usando una plantilla (como en los CMS)

CMS

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web



Como trabaja un CMS



Tipos de CMS

- **A medida**, creadas específicamente según nuestras necesidades.
- **Genéricas**, como Joomla o Wordpress, el inconveniente es que no permiten grandes cambios.
- **Gestores de Cursos**. Plataformas de estudio como Moodle, que posibilitan la creación de cursos, contenidos, evaluaciones...
- **Tiendas online**. Gestores que nos permiten poner a la venta productos o servicios con espacios para catálogos, pasarelas de pago...
- **Gestores de mapas**. Gestión que nos permite la creación de mapas, rutas, vuelos virtuales....
- **Gestores de envío de boletines y mailings**. Creación sencilla de boletines y mailings para el envío de información a usuarios registrados.
- **Gestores de incidencias**. Control interno de incidencias con acceso de usuarios, tiempos de resolución...

Ejercicio 15

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas
2º DAW - Diseño de Interfaces Web

Indica un caso en el que usarías un gestor de contenido y otro en el que no, explicando por qué.

Cita varios ejemplos distintos de CMS en el mercado distintos a los ya mencionados



Recursos y referencias

- Libro que tenéis en la biblioteca y en el departamento
- Diapositivas en Moodle
- Glosario en Moodle
- Wiki en Moodle con todos los enlaces y los que queráis añadir