



UD1 – BOLETÍN DE EJERCICIOS

Planificación: Elementos de diseño, Interfaces y Guías de estilo

Indicaciones para realizar el boletín de ejercicios correctamente:

- El presente boletín entregable consta de 2 partes: Cuestiones y Actividades/Práctica.
- Cuanto más correcta y completa sea la respuesta, mayor será la nota.
- Cada actividad con apartados **de actividades en blanco puntuarán 0 puntos**.
- Respuestas de desarrollo **idénticas entre compañeros penalizarán con un 0 en cada boletín** de ejercicios.
- Entrega 48 h después de la fecha límite supondrá un 0 en la entrega.
- La nota de actividades y/o prácticas se obtendrá como media aritmética de todas las actividades / prácticas entregadas en la evaluación.

RÚBRICA DE PUNTUACIONES:

Puntuación: BOLETÍN DE CUESTIONES (4 puntos)

Apartados: Por pregunta **con respuesta correcta y completa supone 0,40 puntos**. Si algunas no son totalmente correctas y/o completas supondrá 0,20 puntos y si están considerablemente incompletas o en blanco el apartado aportará 0 puntos.

Puntuación: BOLETÍN PRÁCTICO (6 puntos)

Si todos los apartados están completos y correctos, **cada actividad aportará: 1,50 puntos**. Si estuviesen completos pero no correctos, la/s práctica/s podrá aportar como máximo el 50% de la nota máxima correspondiente.



BOLETÍN DE CUESTIONES:

Selecciona la opción u opciones correctas de cada una de las siguientes cuestiones y argumenta brevemente al final de cada una por qué has seleccionado dicha opción u opciones descartando al resto (la mayoría se pueden responder mediante los apuntes / apuntes de ampliación y alguna necesita cierta investigación por parte del alumnado):

1. Los elementos conceptuales del diseño visual incluyen: el punto, _____, el plano y el volumen.

- a) El contorno
- b) La línea
- c) La curva
- d) La forma

2. ¿Cuál de estos principios se aplica de manera directa en la disposición de elementos dentro de una zona de navegación web?

- a) Principio de semejanza
- b) Principio de escala
- c) Principio de contraste
- d) Principio de proximidad

3. Una guía de estilo para un sitio web debe contener:

- a) El formato, la posición y el tamaño de las áreas interactivas en la página.
- b) La lista de colores y fuentes utilizados en la interfaz de usuario.
- c) Los nombres del equipo de diseño y desarrollo.
- d) Las imágenes utilizadas en los artículos de contenido.



4. Un sitio web con 21 secciones autónomas, cada una con su propia página de contenido, debería utilizar una estructura de navegación tipo:

- a) Jerárquica
- b) Lineal
- c) Reticular
- d) Lineal con jerarquía

5. ¿Cuál de estos principios NO es fundamental en el diseño de patrones visuales?

- a) Principio de semejanza
- b) Principio de contraste
- c) Principio de simetría
- d) Principio de proximidad

6. Selecciona la afirmación correcta sobre la estructura de navegación en sitios web:

- a) La estructura reticular permite la navegación entre todas las páginas de manera libre.
- b) La estructura lineal es ideal para sitios web pequeños con poca información.
- c) La estructura jerárquica promueve la lectura secuencial dentro de la misma sección.
- d) Los sitios web con más de 20 páginas deben evitar la estructura reticular.



7. Las guías de estilo en el desarrollo de una interfaz web se crean durante la fase de:

- a) Planeación
- b) Desarrollo
- c) Pruebas y optimización
- d) Documentación final

8. ¿Qué se entiende por usabilidad en el diseño de interfaces web?

- a) La capacidad de atraer a una gran cantidad de usuarios.
- b) La eficiencia con la que los usuarios pueden completar tareas dentro de la interfaz.
- c) El número de funciones que ofrece una interfaz web.
- d) El diseño estético y visual de la interfaz.

9. ¿Qué describe mejor la diferencia entre Bootstrap y Visual Studio Code en el desarrollo web?

- a) Bootstrap es un entorno de desarrollo integrado (IDE), y Visual Studio Code es un editor de código.
- b) Bootstrap es un marco de diseño web con componentes predefinidos, y Visual Studio Code es un editor de código utilizado para desarrollar HTML, CSS y JavaScript.
- c) Bootstrap es un editor de código, mientras que Visual Studio Code es un framework de diseño de interfaz.
- d) Bootstrap es una herramienta de creación gráfica, mientras que Visual Studio Code es una plataforma de depuración de código



10. ¿A qué nos referimos con "maquetación web"?

- a) El proceso de diseñar la disposición visual de una página web.
- b) El proceso de escribir el código que estructura y organiza el contenido de una página.
- c) El proceso de asegurar que una página web funcione correctamente en distintos navegadores.
- d) El proceso de optimizar la visibilidad de una página web en motores de búsqueda.



BOLETÍN PRÁCTICO/BUTLLETÍ PRÀCTIC:

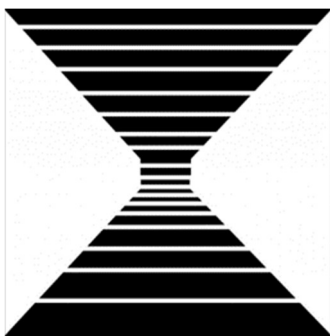
Secció 1: Elements del disseny

Activitat 1: Justifica quins principis de Gestalt s'apliquen en les següents imatges. (Poden haver més d'un en una sola imatge). Nombra el principi i fes una descripció de cadascun d'ells.

a. Imatge 1.

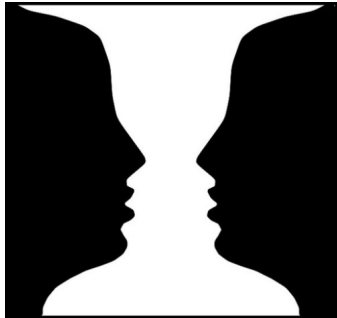


b. Imatge 2.





c. Imatge 3.



d. Imatge 4.





e. Imatge 5





Secció 1: Elements del disseny

Activitat 2: Posa dos exemples en forma d'imatges on s'aprecie l'ús de colors complementaris, anàlegs i monocromàtics. Descriu amb claredat quins colors utilitza la imatge per aconseguir l'efecte desitjat.

- a. Colors complementaris.
- b. Colors anàlegs.
- c. Colors monocromàtics.

Secció 2: Interfície Web

Activitat 3: Identifica triant una de les dos següents pàgines, els diferents elements i les tres parts de que consta la estructura d'una pàgina web.

www.mondosonoro.com

<https://www.beedigital.es/>

<https://www.pentaweb.es/>

Primerament has d'estructurar la pàgina en:

- Capçalera.
- Cos.
- Peu.

Després, has d'identificar els següents elements:

- Elements d'identificació.
- Elements d'interacció.
- Elements de contingut.
- Elements de navegació.

Per a fer este exercici, amb la ferramenta "Recortes" o "Retalls" de Windows, captura parts de la pàgina web i després vas identificant cadascun dels elements sol·licitats. El mateix si tens qualsevol altre sistema operatiu.

Pregunta:

En funció de la pàgina que has triat, ¿quin mapa de navegació creus que te el lloc web?



Secció 2: Interfície Web

Activitat 4: Crea un esbós (wireframe en anglés) utilitzant l'aplicació Mockflow basant-nos en la següent URL:

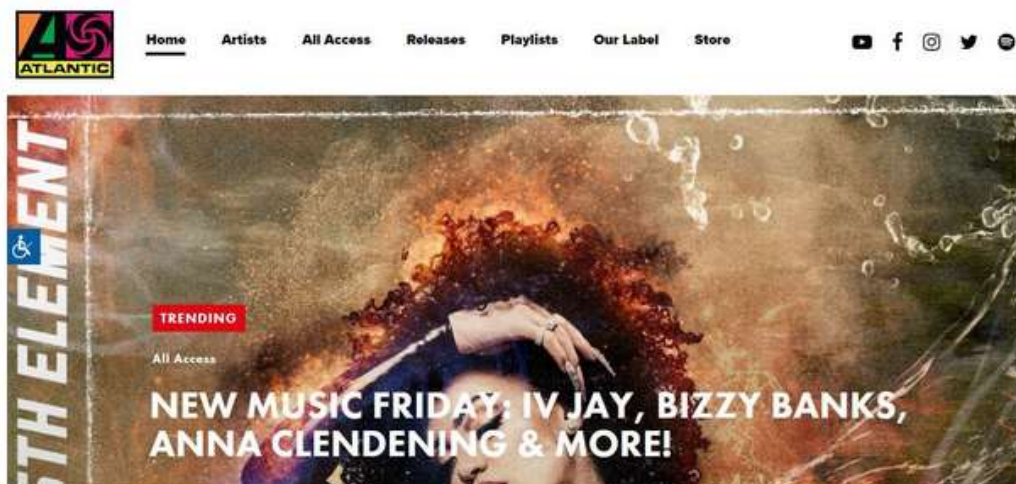
<https://blog.hubspot.es/website/ejemplos-paginas-web-originales>

De totes les pàgines web que apareixen en la url anterior, tria una i a partir d'ella, crea quin seria el esbós inicial de la pàgina.

Per exemple:

Jo he utilitzat la pàgina web d'Atlantic Records:

7. Atlantic Records



A partir de la pàgina web anterior, he creat el meu esbós. Feu vosaltres el mateix!!

