BOLETÍN DE CUESTIONES:

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

Son la base del diseño y sobre ellos se asientan los demás elementos.

- 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

Nuestra mente agrupa elementos en función de la proximidad entre ellos.

- 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.

Se recogen entre otros esos aspectos para poder hacer mantenimiento y generación de nuevo 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

Pese a que es la que más puede llevar a la confusión con el usuario, si las 21 secciones son autónomas y de la misma importancia, no hay subordinación, no cabe en ningún otro modelo de estructura.

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

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

Los otros 3 si que están incluidos en el listado de patrones de diseño.

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.

Permite saltar de una página a otra con total libertad

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

Es de las partes iniciales en el proceso de planeación.

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.

Es usable si le resulta fácil el uso de la propia 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

Bootstrap es un framework, y visual studio es un editor 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.

Maquetar es la acción de organizar, o diseñar el aspecto, diseño y organización de nuestra página web.

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.



Principio de figura-fondo

Principio de cierre. El Cabello y la cara así como el globo no están cerrados.





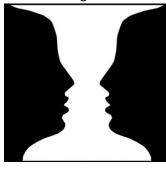
Principio de figura fondo con el contraste de colores.

Principio de semejanza. Emplea rectángulos de misma forma y color

Principio de continuidad. Agrupando elementos continuos

Principio de simetría.





Principio de cierre. Emplea dos caras para hacernos ver una copa. O una copa que muestra dos cares a los lados

Principio de figura fondo con el contraste de colores.

Principio de simetría.

Principio de experiencia. Depende de cada persona podrá percibir una u otra imagen

d. Imatge 4.



Principio de semejanza. Emplea cuadrados de misma forma y color

Principio de continuidad. Agrupando elementos continuos

e. Imatge 5



Ley de figura fondo, emplea elementos encima del fondo para hacernos ver un rostro

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.
 Página web de lubricantes GULF. Emplea colores complementarios opuestos en el circulo cromático. Azul y naranja



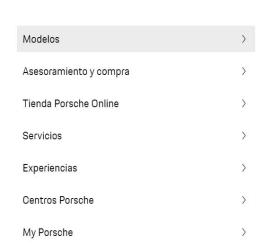
b. Colors anàlegs.

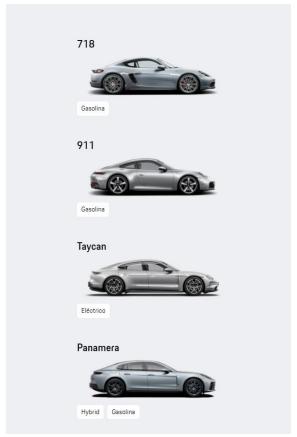
En las diapositivas del tema 1 se emplea de fondo un degradado de un verde a otro, en la parte superior del título de la diapositiva se emplea otro verde con una tonalidad más amarillenta.



c. Colors monocromàtics.

Página web de Porsche: Empleo de gris, blanco, negro. Hasta los colores de los propios coches emplean grises.





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/

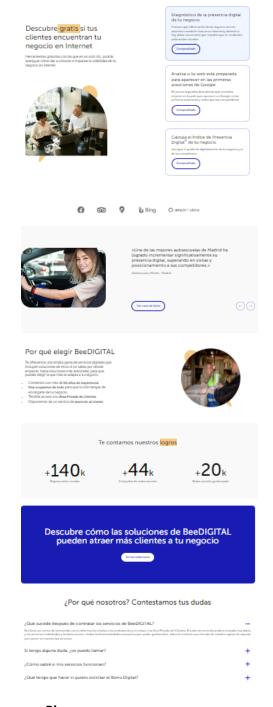
Primerament has d'estructurar la pàgina en:

Cabecera.







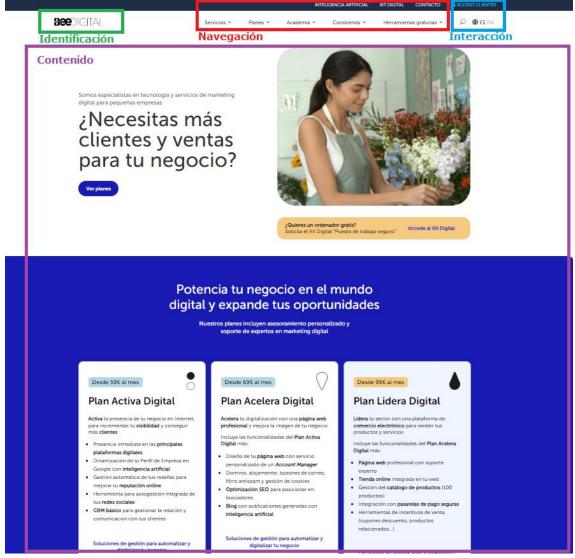


- Pie.



Després, has d'identificar els següents elements:

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



Pregunta:

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

Mapa de navegación jerárquico.

Secció 2: Interfície Web

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

AirBNB

