

Práctica 3

1. Busca en páginas webs, al menos, 2 mapas de navegación para usuarios (suele haber en organismos oficiales). ¿Los usarías en tus páginas? ¿Por qué? Argumenta justificación y motivos.
2. Aplicaremos el principio de ingeniería inversa y los conocimientos aprendidos durante esta unidad. Usaremos para ello la siguiente web:

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

Vamos a acceder a su código y a los CSS que se le aplican (CTRL+U). Investigando un poco, vamos a “crear” una guía de estilo que se haya podido usar para la realización de ésta: colores, fuentes, estructuras, etc.

Vamos a incluir unos wireframes y blueprints (realizarlos con el software que se prefiera de los ya vistos). No se trata de hacerlo de todo el web sino de partir de la principal, un primer nivel y desarrollar algún subnivel.

3. Diseña la interfaz de una web de una empresa de entre las siguientes:

- Empresa de venta de productos agrícolas ecológicos.
 - Empresa de venta de productos de tecnología: teclados, ratones, auriculares bluetooth, etc.
 - Empresa de construcción y reformas de viviendas.
- a) Será necesario entregar un wireframe y un blueprint o mapa de navegación. Usar el programa **Pencil** o **Adobe XD** para crear un prototipo el **wireframe**. Usar la información proporcionada en los apuntes de mapas de navegación web.

* Se puede consultar información útil en <https://www.adictosaltrabajo.com/2013/05/06/prototipado-con-pencil/>

- b) Deberás justificar la composición y distribución del espacio que has elegido
- c) Realizar una guía de estilo.