



GUÍA DIDÁCTICA **DIW**

DISEÑO DE INTERFACES WEB

Profeso: Borja Molina Zea

INTRODUCCIÓN

OBJETIVOS

GENERALES

ESPECÍFICOS

COMPETENCIAS A ALCANZAR

METODOLOGÍA DOCENTE

INDICE DE CONTENIDOS

SISTEMA DE EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo se centra en el desarrollo de interfaces gráficas de aplicaciones destinadas a su ejecución por navegadores en entornos web. El alumno adquirirá los conocimientos y competencias necesarios para la planificación de la interfaz web de acuerdo con especificaciones de diseño, la creación y mantenimiento de los elementos de la interfaz, la aplicación de las guías de estilo y el cumplimiento de los criterios de accesibilidad y usabilidad en el desarrollo de aplicaciones Web.

OBJETIVOS

GENERALES

- OG1. Identificar las necesidades de seguridad verificando el plan preestablecido para aplicar técnicas y procedimientos relacionados.
- OG2. Utilizar lenguajes de marcas y estándares web, asumiendo el manual de estilo, para

desarrollar interfaces en aplicaciones web.

- OG3. Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.
- OG4. Evaluar la interactividad, accesibilidad y usabilidad de un interfaz, verificando los criterios preestablecidos, para Integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación.
- OG5. Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias para dar respuesta a la accesibilidad universal y al diseño para todos.
- OG6. Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.

ESPECÍFICOS.

- OE1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
- OE2. Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos.
- OE3. Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas.
- OE4. Integra contenido multimedia en documentos Web valorando su aportación y seleccionando adecuadamente los elementos interactivos.
- OE5. Desarrolla interfaces Web accesibles, analizando las pautas establecidas y aplicando técnicas de verificación.
- OE6. Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidad establecidas.

COMPETENCIAS A ALCANZAR

- C1. Desarrollar interfaces en aplicaciones web de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares web.
- C2. Desarrollar componentes multimedia para su integración en aplicaciones web, empleando herramientas específicas y siguiendo las especificaciones establecidas.
- C3. Integrar componentes multimedia en el interface de una aplicación web, realizando el análisis de interactividad, accesibilidad y usabilidad de la aplicación.
- C4. Desarrollar e integrar componentes software en el entorno del servidor web, empleando herramientas y lenguajes específicos, para cumplir las especificaciones de la aplicación.

METODOLOGÍA DOCENTE

- El contenido será expuesto mediante clases magistrales participativas en las que potenciará un rol activo y participativo del alumno mediante la realización de ejercicios prácticos y la respuesta de preguntas enunciadas por el profesor.
- Las clases comenzarán, de ser necesario, con la resolución de dudas y ejercicios de las clases anteriores.
- El alumno trabajará de forma autónoma durante las clases en los supuestos prácticos propuestos pudiendo pedir la corrección y ayuda del profesor.
- Los contenidos del módulo serán en todo momento enlazados con contenidos similares y transversales del resto de módulos, otorgando al alumno una visión holística del desarrollo de aplicaciones web.
- Se utilizará la pizarra electrónica para la exposición del material y el alumno contará con dicho material desde el inicio de la clase.
- Tanto profesor como alumno contarán con un ordenador con los siguientes recursos: Chrome, editor Brackets, XAMPP, Photoshop, Illustrator, Inkscape y Audacity.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- Bloque 1: Planificación de interfaces gráficas
 - UD1: Planificación de Interfaces gráficas
- Bloque 2: Hojas de estilo
 - UD2: Hojas de estilos. Diseño responsivo y adaptativo: Bootstrap
- Bloque 3: Usabilidad y accesibilidad
 - UD3: Usabilidad y diseño amigable
 - UD4: Accesibilidad y diseño universal
- Bloque 4: Multimedia en la web
 - UD5: Multimedia y su integración en la web

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación del aprendizaje y competencias del alumno se realizará mediante la entrega de cuatro trabajos prácticos, la realización de ejercicios prácticos y un examen tipo test teórico-prácticos sobre el concepto de usabilidad y accesibilidad que tendrá lugar al finalizar la unidad 4. La nota final será calculada mediante el siguiente baremo:

Tipo de prueba	Porcentaje
Trabajos prácticos	70%
Ejercicios prácticos en clase y participación del alumno	30%

A. Entregas

Entrega 1 - Epígrafe: Mockup de una página web
Entrega 2 - Epígrafe: Creación de interfaz gráfica para aplicación web
Entrega 3 - Epígrafe: Adaptación de interfaz gráfica para cumplimiento de requisitos de accesibilidad
Entrega 4 - Epígrafe: Inserción de elementos multimedia en página web

*Todas la prácticas se ponderan de la misma forma excepto la número 2 que puntuará doble

B. Examen

No hay examen

BIBLIOGRAFÍA

NIELSEN, Jakob

Usabilidad: Diseño de sitios Web

PEARSON EDUCACION

(9788420530086)

SCOTT, Bill / NEIL, Theresa

Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interaction

O'REALLY

(978-0596516253)

SAWYER, David

CSS: The Missing Manual

O'REALLY

(978-1491918050)

RECURSOS ONLINE

<https://www.w3schools.com/css/>

<https://getbootstrap.com/docs/3.3/getting-started/>

<https://www.usability.gov/>

<http://www.usabilityfirst.com/>

<https://moqups.com/>

<https://proto.io/>

<https://webaim.org/>

<https://www.w3c.es/Divulgacion/GuiasBreves/Accesibilidad>