

Desarrollo de interfaces

UD 06. Guía didáctica



Autor: Sergi García

Actualizado Septiembre 2025



UNIDAD 06. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN, WIREFRAMES Y PROTOTIPADO

1. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos avanzados de programación.

2. OBJETIVOS

- Comprender el concepto de Arquitectura de la Información y su importancia en la organización y presentación de contenidos en interfaces digitales.
- Diseñar mapas de navegación y flujos de usuarios que faciliten la interacción eficiente y coherente con la interfaz.
- Definir el concepto de wireframe y comprender su papel en la planificación visual de interfaces.
- Transformar wireframes en prototipos funcionales que permitan probar y validar la interacción con el usuario.
- Aplicar buenas prácticas en el prototipado para asegurar que los diseños sean comprensibles, interactivos y evaluables por los usuarios.

3. CONTENIDOS

- Arquitectura de la Información (AI)
- Mapas de navegación y flujos de usuarios
- Wireframes
- Del Wireframe al prototipo
- Buenas prácticas de prototipado

4. ACTIVIDADES

Esta unidad no se estudia de forma aislada, sino integrada en un bloque junto con las seis primeras unidades del módulo. Al finalizar la sexta unidad, se propondrán actividades de carácter no evaluable que engloban los contenidos trabajados en todo el bloque. La realización de dichas actividades será fundamental para afianzar los conocimientos, ya que los aprendizajes adquiridos en estas unidades constituirán la base necesaria para resolver correctamente las actividades evaluables posteriores.

5. RECOMENDACIONES

Si se acude a las TC (Tutorías Colectivas), las cuales no son obligatorias, es imprescindible haber estudiado el tema previamente en casa.