

Tarea 2

Alumno: Matias Agustin Pennino

Modulo: Diseño de interfaces web

Curso: 2º DAW

Ciclo: 2024 - 2025

ACTIVIDAD 02: DISEÑO DE INTERFACES WEB.

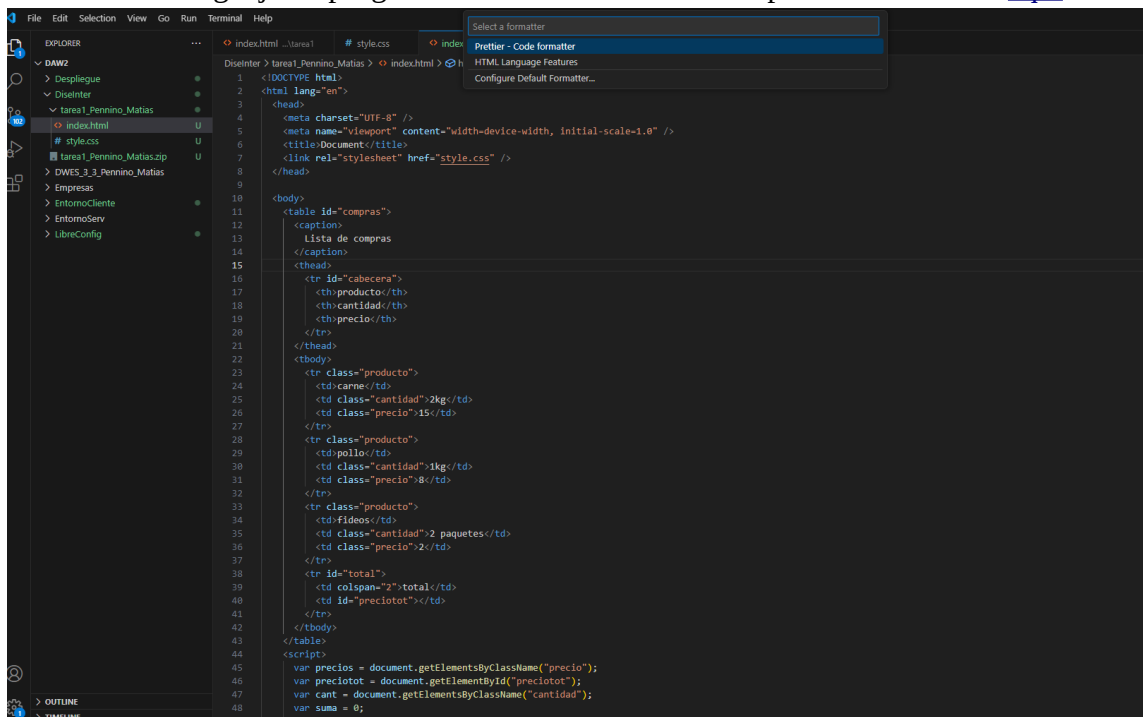
U.D. I: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB.

1) Vamos a trabajar con el software Visual Studio Code, unas de las características de este programa es que admite una infinidad de plugin. Vamos a investigar un poco sobre alguno de ellos. Tendrás que obtener información sobre 3 plugins, extensiones o atajos de teclas, diferentes; para cada uno debes indicar:

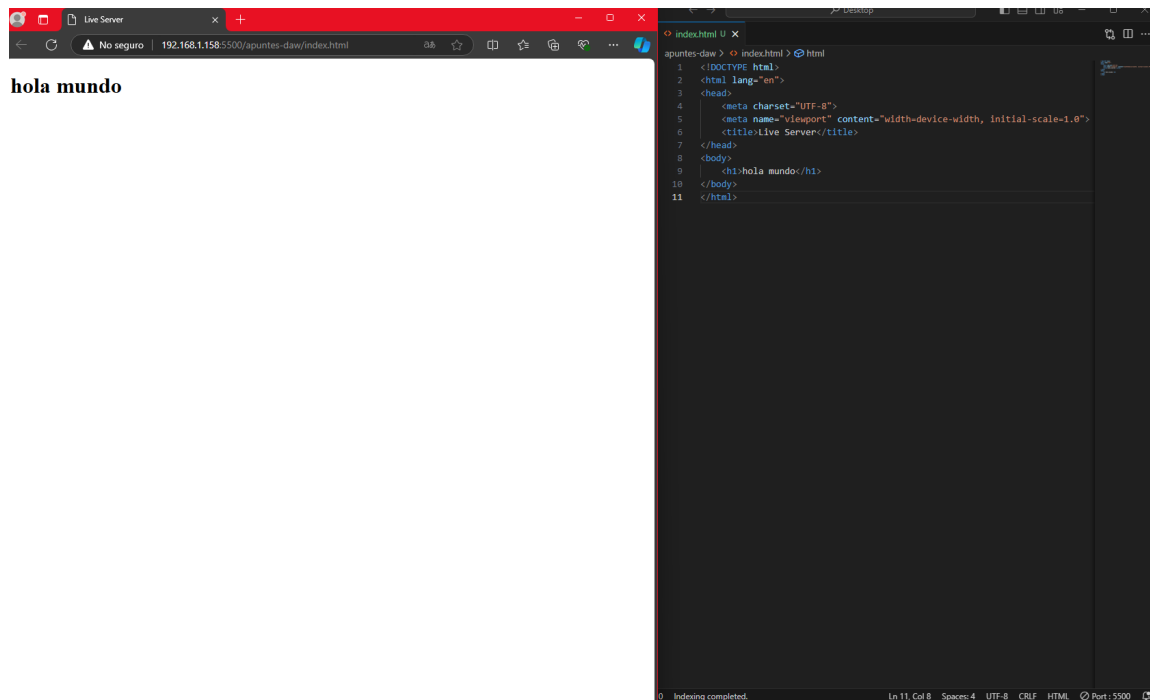
- Nombre.
- Indicar para que sirve.
- Justificación de su utilidad (pequeña descripción).
- Enlace o descripción del funcionamiento.
- Captura de pantalla de su funcionamiento

Debes adjuntar la misma información que has puesto en el foro.

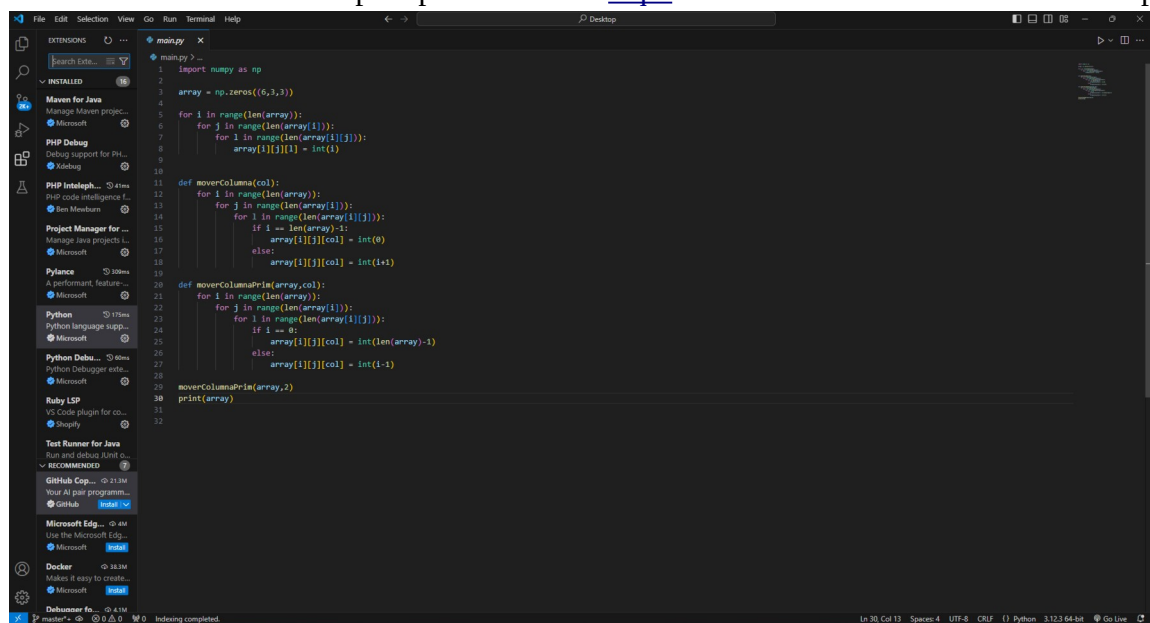
- Prettier: Es un formateador de código, nos permite tener un código más ordenado y fácil de leer. Es útil gracias a que nos permite ordenar el código independientemente del lenguaje de programación. Su documentación puede encontrarse [aquí](#)



- Live Server: Nos permite lanzar un servidor local, esto nos permite ver como funciona la pagina en la que trabajemos y actualizarla automaticamente cuando se realiza un cambio. Para mas informacion sobre el funcionamiento de este plugin click [aquí](#)



- Python: Este plugin es necesario para poder programar en python, nos proporciona todo lo necesario para poder hacerlo. [Aqui](#) encontraras toda la informacion del plugin



2) Relacionado con los patrones, hemos visto como estos pueden utilizarse en el diseño de interfaces. En la plataforma se ha dejado un resumen de los diferentes principios de Gestalt. Enuncia los diferentes tipos de patrones vistos en el tema y busca una web (sino es posible una web podría ser una imagen) que represente significativamente dicho patrón. Para cada patrón, tendrás que:

- Indicar el nombre del patrón.
- Descripción de lo que persigue.
- Ejemplo.
- En caso de que una web sirva para varios patrones habrá que repetirlo, indicando patrón, descripción y el ejemplo.

- **Principio de proximidad:** La agrupación de los elementos en una página por la distancia entre ellos, al abrir Amazon podemos ver un claro ejemplo de esto
- **Principio de semejanza:** La agrupación de los elementos por su aspecto. Youtube es un claro ejemplo
- **Principio de simetría:** La percepción de distintos elementos como uno solo si están colocados simétricamente. Amazon también es ejemplo de esto
- **Principio de continuidad:** Es la percepción de la continuación de un elemento sin la necesidad de verlo por completo. Otra vez, Amazon nos sirve para verlo
- **Principio de cierre:** La percepción de figuras a partir de contornos. Aliexpress es un buen ejemplo de esto
- **Principio de área o tamaño relativo:** La percepción de que si dos objetos se superponen, el más pequeño será el objeto y el más grande el fondo. En Aliexpress podemos ver esto
- **Principio de figura-fondo:** La percepción de elementos con forma y borde, que destacan de los elementos que los envuelven. En las categorías de Amazon podemos ver este principio
- **Principio de simplicidad, pregnancia o buena forma:** Nuestra mente organiza figuras complejas en figuras más simples. Apple es un buen ejemplo

3) Define que es un mapa de navegación e indica cuál es su utilidad. Busca un mapa de navegación que sea representativo de un sitio.

Un mapa de navegación es un lugar donde un usuario puede ver los contenidos de la web y buscar lo que le interesa. Un buen ejemplo es el mapa de Amazon donde podemos ver con claridad todas las categorías que podemos encontrar en la página

4) Busca:

- Una web que tenga una buena navegación. ¿Cuáles son sus puntos fuertes?
- ◆ [Amazon](#) es un buen ejemplo de buena navegación, gracias a dividir todos los productos en categorías, y recomendar en base a nuestros gustos, comprar en esta página es muy sencillo
- Una web que tenga una mala navegación. ¿Cuáles son sus principales inconvenientes?
- ◆ Considero que [Pull and Bear](#) complicada de navegar, esto debido a que es muy difícil ver lo que te interesa, por ejemplo, si quieres ver una camisa debes pasar primero por 2 ventanas que te llevarán a donde están los tipos de camisas y la interfaz que presenta la página no facilita la búsqueda
- Información donde se indiquen cuáles son las tendencias actuales en la web. El/los artículos debe/n ser actual/es.
- ◆ Podemos ver las tendencias de las páginas web en el 2024 [aquí](#) o [aquí](#)
- Una web que tenga un diseño actual. ¿Por qué la web elegida es tendencia hoy en día?
- ◆ [YouTube](#) es tendencia desde hace muchos años, en la actualidad podemos considerar que su interfaz basada en iconos y la personalización que permite al usuario le han dado la fama que mantiene desde que se volvió popular hace más de 10 años
- Una web que tenga un diseño que no sea actual. ¿En qué te basas para decir que el diseño no es actual?
- ◆ La página de la película [Space Jam](#) es un claro ejemplo de una página web desactualizada. Su interfaz casi inexistente, los colores que contradicen las tendencias, y la dificultad de ver que es lo que te quiere presentar es una muestra de lo que era el diseño web hace años
- Indica cuál sería la web que mejor diseño tiene para ti. Justifica la respuesta.
- ◆ [Google](#) es una página que me gusta mucho. Su diseño es de lo más sencillo, pero efectivo. Puedo realizar la búsqueda que necesite con facilidad y las herramientas que ofrece la página se pueden usar sin ninguna dificultad
- Indica una web que tenga un mal diseño web. Explica el por qué.

- ◆ [Cine Yelmo](#) es un ejemplo de un mal diseño, presenta animaciones que pueden ser molestas al momento de cargar la pagina y al navegar en ella, presenta campos de texto que no sirven para nada, los espacios para filtrar por ubicación o buscar una película no funcionan correctamente y las ventanas a las que te deriva para ver la cartelera o sacar una entrada presentan problemas similares