

## Practica 00-02 Maquetación, Principios de diseño

Nombre	Miguel Angel	Curso	2ºDAW
Apellidos	Gambero Rios	Fecha	08/10/2025

Pag 15-16

1. Define "Maqueta" Según la RAE

Según la RAE, una maqueta es un modelo, generalmente a escala, que representa un objeto, edificio o estructura antes de su construcción o realización final.

2. Que deberemos pensar previamente al realizar la maquetación Web?

Antes de maquetar, debemos pensar en:

- La estructura y jerarquía de la información.
  - El público objetivo y sus necesidades.
  - La navegación y usabilidad.
  - La adaptabilidad (diseño responsive).
  - Los colores, tipografías y estilo visual coherente con la marca.
3. El boceto ¿debe reflejar la interactividad y la funcionalidad del sitio Web?

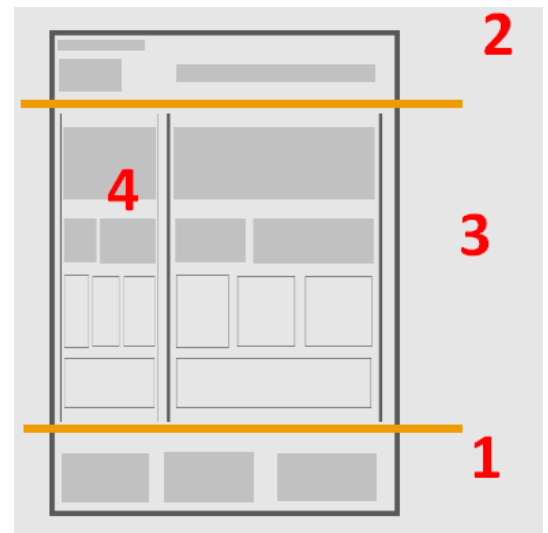
Sí. El boceto debe reflejar de forma general cómo interactúa el usuario con el sitio: botones, menús, enlaces, zonas clicables y distribución del contenido, aunque no sea funcional todavía.

4. Identifica los bloques de una maquetación en maquetación html 4.0

1	Encabezado
2	Menu de Navegacion
3	Contenido principal
4	Pie de pagina

5. Identifica los bloques de una maquetación en maquetación html 5.0

1	Encabezado
2	Contenido principal
3	pie de pagina



## 6. Define que hay en el bloque de Encabezado

Contiene el título del sitio, el logotipo, y en ocasiones el menú principal o un banner.  
Es la identidad visual y de presentación del sitio.

## 7. Define que hay en el bloque de Navegación

Incluye los menús o enlaces que permiten moverse entre las secciones del sitio web. Debe ser claro, coherente y visible en todas las páginas.

## 8. Define que hay en el bloque de Contenido

Es la parte central del sitio. Contiene el texto, imágenes, artículos, formularios, vídeos o cualquier información relevante para el usuario.

## 9. Define que hay en el bloque de Pie

El **pie de página (footer)** contiene información secundaria:

- Derechos de autor.
- Enlaces a políticas de privacidad o contacto.
- Redes sociales.
- Créditos o datos del desarrollador.

## 10. Que es el Mapa de navegación.

Es un diagrama que muestra la estructura jerárquica de las páginas que forman el sitio web.  
Permite visualizar cómo se conectan las secciones entre sí y ayuda a planificar la arquitectura de la información.

## 11. explica los 4 tipos de *Prototipos para la estructura de una web*

*Prototipo en papel: boceto manual, rápido y simple.*

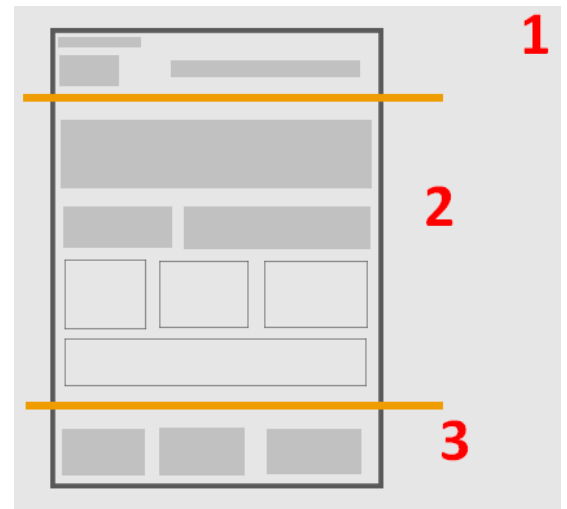
*Prototipo de baja fidelidad: wireframe con estructura básica sin detalles de diseño.*

*Prototipo de media fidelidad: incluye tipografía, colores y algunos elementos interactivos.*

*Prototipo de alta fidelidad: simula el diseño final, con interactividad, navegación y aspecto casi idéntico al producto final.*

## 12. explica que es un Patrón de Diseño

Un patrón de diseño es una solución reutilizable a un problema común en el diseño o desarrollo de sistemas, interfaces o estructuras visuales.





# Diseño de Interfaces Web

Ciclo de Grado Superior Desarrollo de Aplicaciones Web  
IES Playamar

## 13. explica que son Patrones de Diseño de Software

Son plantillas o soluciones generales a problemas recurrentes en programación, que mejoran la organización, mantenimiento y escalabilidad del código.

Ejemplo: Singleton, Observer, Factory, MVC.

## 14. explica que son los Patrones de Diseño de Interacción

Son guías que describen cómo deben comportarse los elementos interactivos (botones, menús, formularios) para ofrecer una experiencia de usuario coherente, intuitiva y eficiente.

## 15. Explica el *Principio de proximidad*

Los elementos que están cerca entre sí se perciben como relacionados.

## 16. Explica el *Principio de semejanza*.

Los elementos que comparten características visuales (color, forma, tamaño) se perciben como pertenecientes al mismo grupo.

## 17. Explica el *Principio de simetría*

Los objetos simétricos se perciben como parte de un mismo conjunto y transmiten equilibrio y estabilidad visual.

## 18. Explica el *Principio de continuidad*..

*La mente humana prefiere seguir líneas o patrones continuos en lugar de cambios bruscos.*

## 19. Explica el *Principio de cierre*.

Cuando una figura está incompleta, el cerebro tiende a completarla mentalmente.

## 20. Explica el *Principio de área*

Los elementos más grandes o con mayor superficie suelen atraer más atención visual que los pequeños.

## 21. Explica el Principio de .de figura-fondo..

El cerebro distingue una figura principal (objeto) sobre un fondo secundario.

## 22. Explica la Ley de simplicidad

El diseño debe ser claro, limpio y sin elementos innecesarios.

## 23. Explica la Ley de pregnancia

Las formas simples y equilibradas son más fáciles de recordar y reconocer.

## 24. Explica la Ley de buena forma

Las figuras bien organizadas, simétricas y regulares se perciben como más estables y agradables visualmente.