













## PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS.

### EVOLUCIÓN DO DESEÑO WEB.

**Exercicio1.** Realizar un cronograma resume cos fitos mais importantes da historia e evolución do deseño web

Fecha	Acontecemento	
1990	Nacemento de HTML	
1991	Primeiro sitio web	
1992	Diseño web baseado en tablas	
1994	Se establece W3C	
1995-1996	Implementación de animacións e efectos	
1998	CSS e PHP proporcionaron maior facilidade	
2002	Snappy nace xunto con HostGator	
2003	CSS3 e Web2.0 novas funcionalidades	
2008	Diseño web para móbiles	
2010	HTML 5 novos medios integrados de accesibilidade	
2012	O ano do deseño responsivo	
Actualidade	Creación de sitios gráficos versátiles e WebGL(3D)	

**Exercicio 2.** ¿Atopa a primeira páxina web?. ¿Que che chama a atención ?

<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>

Me llama la atención que para ser la primera página web creada le fue insertada hipervínculos.

**Exercicio 3.** Busca a evolución da páxina [www.iessanclemente.net](http://www.iessanclemente.net) (archive.org/). Realiza polo menos 3 observacións sobre os cambios que se aprecian.

1ª versión

## Tarefa 01- Evolución do deseño

### Desño de Interfaces Web – DAW-Ordinario 2022-23



9 de junio del 2004

Solo enseña elementos simples e informativos, como el correo, dirección y número de teléfono del instituto.

### 2º versión



22 de octubre de 2010

Esta versión ya es más completa, con más elementos informativos(enlaces), la posibilidad de loguearse y buscador.

### 3º versión

## Tarefa 01- Evolución do deseño

### Desño de Interfaces Web – DAW-Ordinario 2022-23



21 de marzo de 2016

Podemos ver que la página del ies san clemente ya esta mejor orgaizada, incluyendole iconos, menus con enlace, un video de presentación y noticias.

**Exercicio 4.** Explica en que cambiou o uso dos seguintes elementos no deseño e estrutura Web

1. **TAMAÑO DE PANTALLA.** Antes las pantallas eran casi todas del mismo tamaño, y en la actualidad existen variedad de tamaños.
2. **estructura .** Las estructuras de las páginas web eras similares y poco organizadas, actualmente la estructura de las páginas web contienen más elementos y diversas formas de organizarlas.
3. **APLICACIONES .** Al principio las aplicaciones eran menos desarrolladas y simples que en la actualidad.
4. **ANIMACIONES.** Las animaciones al principio pesaban más en las páginas web, haciendo que cargarán más lentamente, pero también haciendo la página visualmente más bonita. En la actualidad las animaciones cargan más rápido.
5. **ENFOQUE .** Al principio las páginas web tenían como finalidad mostrar información, actualmente a parte de mostrar información tienen diversos enfoques como mostrar juegos, simulador de prgramación.
6. **PÁXINA DE INICIO.** Las páginas de inicio principalmente eran sencillas, mostrando solo la información necesaria, esto fue cambiando incorporando noticias, videos o imagenes.

7. SCROLL. Antes solo se podían mover las páginas web de arriba a abajo o viceversa, actualmente esto fue cambiando y se añadiendo funcionalidades como aumentar o disminuir el tamaño de la pantalla tanto en pc y móviles.

8. ICONAS . Los iconos eran simples, similares y poco detallados, esto fue cambiando y ahora mismo los iconos son mas detallados, desarrollados y diferentes para cada página.

9. IMÁXES . Las imágenes eran similares y con un tamaño estándar, actualmente se puede cambiar su tamaño sin que se vea mal.

10. VIDEO. Con el paso del tiempo la calidad de los videos fue mejorando.

**Exercicio 5. DEBATE:** ¿como crees que será la evolución del diseño web?. ¿Dependerá de la evolución de los dispositivos?

El diseño web puede evolucionar de forma que sea más intuitivo y con mejoras en su organización, pero esto dependerá de muchos factores.

Sí, creo que la evolución de los diseños web dependen de los distintos dispositivos, ya que cada vez hay más, como son los relojes táctiles, distintos tipos de pantallas en los diferentes dispositivos.