

UNIDAD1.

PLANIFICACIÓN DE INTERFACES

WEB

Guía de estudio

Diseño de Interfaces WEB
CFGS DAW

Alfredo Oltra
alfredo.oltra@ceedcv.es
2020/2021


Versión:200920.1846

Licencia


Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 Importante

 Atención

 Interesante

ÍNDICE DE CONTENIDO

1.Fechas.....	4
2.conocimientos previos.....	4
3.Objetivos.....	4
4.Contenidos.....	5
5.Actividades.....	5
6.Recomendaciones.....	5

UD01. PLANIFICACIÓN DE INTERFACES WEB

1. FECHAS

Desde 28/09/2020 a 11/10/2020. La duración de la unidad es de 2 semanas (16 horas).

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS

- No son necesarios.

3. OBJETIVOS

1. Saber qué es una interfaz
2. Conocer cuales son los elementos que participan en la percepción visual.
3. Conocer formas adecuadas de combinar colores
4. Conocer la características básicas de las fuentes.
5. Conocer que es la usabilidad
6. Conocer que es la experiencia de usuario.
7. Conocer como se puede medir la usabilidad.
8. Conocer técnicas para mejorar la usabilidad.
9. Conocer cual es la hoja de ruta a la hora de planificar el diseño de una web
10. Conocer cual es la utilidad de cada uno de los pasos del proceso de planificación
11. Conocer los componentes gráficos más habituales de una página web

4. CONTENIDOS

1. ¿Qué es una interfaz?
2. Componentes de diseño
3. Elementos de la percepción
4. Usabilidad
5. Experiencia de usuario
6. El proceso de diseño
7. Componentes web

5. ACTIVIDADES

El objetivo final de la unidad es aplicar los conocimientos teóricos aprendido en ella en nuestros desarrollos. Obviamente eso lo iremos realizando a lo largo del curso. Es por ello que las actividades de esta unidad están enfocadas en un primer lugar a ponernos en el otro lado, en el del usuario y hacer en otras páginas lo que ellos harán con la nuestra. Para ello, de manera voluntaria, vamos a analizar un sitio web muy conocido para ver que grado de usabilidad nos proporciona

Por otra parte, vamos a romper la mano con el proceso de crear una web, planificándola desde 0.

Ambas dos actividades no son evaluables, pero si muy interesantes de hacer. En caso de que sólo puedas hacer una, céntrate en la segunda.

6. RECOMENDACIONES

Este es el único tema del módulo de cariz teórico. Vale la pena leer los apuntes y entender claramente los conceptos más importantes, sobre todo los relativos al proceso de diseño y a la usabilidad. Ambos dos los pondremos en práctica a largo del curso, especialmente en el PFC, pero entender la base teórica nos facilitará su aplicación

La actividades nos son fundamentales, pero vienen bien para sentar las bases y practicar para lo que vamos a ir viendo en el resto del curso.