

Orientaciones para el alumnado

En unidades anteriores se vieron algunos recursos gráficos: imágenes, sonido, vídeo y animaciones como complementos importantes del contenido de una página web, y que toda persona que se dedica al diseño de interfaces web debe conocer.

En esta unidad trataremos el empleo de los elementos interactivos en una web como una forma de acercarse al usuario y hacerlo participar, intentando lograr una web más dinámica mediante el establecimiento de un canal de comunicación con el usuario.

Datos generales de la Unidad de Trabajo

| | | | |
|------------------------------|---|-----------|-----|
| Nombre completo del MP | Diseño de interfaces web. | Siglas MP | DIW |
| Nº y título de la UT | 08.- Contenidos web interactivos. | | |
| Índice o tabla de contenidos | 1.- Elementos interactivos. 1.1.- Elementos básicos y avanzados. 1.2.- Comportamientos interactivos. 1.3.- Propiedades de los elementos. 1.4.- Ejecución de secuencias de comandos. 1.5.- Reproducción de sonido, vídeo y animación. | | |
| Objetivos | <p>Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia.</p> <p>Evaluar la interactividad, accesibilidad y usabilidad de un interfaz, verificando los criterios preestablecidos, para integrar componentes multimedia en el interfaz de una aplicación.</p> <p>Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de aprendizaje para valorar la cultura de la evaluación y de la calidad, y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.</p> | | |
| Temporalización (estimación) | Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h) | 20 | |
| | Tiempo necesario para completar la tarea (h) | 10 | |
| | Tiempo necesario para completar el examen (h) | 1 | |
| | Nº de días que se recomienda dedicar a esta unidad | 20 | |
| | La temporalización anterior no deja de ser una estimación media, ya que el tiempo a invertir va a depender mucho de las circunstancias personales de cada cual. | | |
| Consejos y recomendaciones | Lee detenidamente todos los enlaces disponibles en los contenidos, y en aquellos en los que se hace referencia a ejemplos observa su código fuente tratando de analizar qué etiquetas, identificadores, nombres de clase han empleado y cómo han resuelto la accesibilidad, la usabilidad y la interactividad. | | |

Ten en cuenta que del código de los demás se aprenden las buenas costumbres y aquello que se debe evitar.