

DIW01.- Planificación de interfaces gráficas.

Orientaciones para el alumnado

La planificación de interfaces gráficas es una tarea fundamental en el diseño de interfaces Web, ya que conlleva un conocimiento previo y una organización y documentación de las tareas a desarrollar, obteniendo un resultado final más consistente y fácil de mantener.

Datos generales de la Unidad de Trabajo

Nombre completo del <u>MP</u>	Diseño de interfaces Web	Siglas <u>MP</u>	<u>DIW</u>
Nº y título de la <u>UT</u>	01.- Planificación de interfaces gráficas.		
Índice o tabla de contenidos	<ul style="list-style-type: none">1.- Elementos del diseño.<ul style="list-style-type: none">1.1.- Percepción visual.1.2.- Elementos conceptuales: punto, línea, plano, volumen.1.3.- Elementos visuales: forma, medida, color, textura.1.4.- Elementos de relación: dirección, posición, espacio, gravedad.1.5.- Elementos prácticos: representación, significado, función.2.- Interfaces Web.<ul style="list-style-type: none">2.1.- Interacción persona-ordenador.2.2.- Diseño de una interfaz Web. Objetivos.2.3.- Características: usable, visual, educativa y actualizada.2.4.- Componentes de una interfaz Web.<ul style="list-style-type: none">2.4.1.- Zona de navegación.2.4.2.- Zona de contenido e interacción.2.5.- Maquetación Web.<ul style="list-style-type: none">2.5.1.- Elementos de ordenación.2.6.- Mapa de navegación.<ul style="list-style-type: none">2.6.1.- Prototipos.2.7.- Detección de patrones.<ul style="list-style-type: none">2.7.1.- Principios de proximidad y de semejanza.2.7.2.- Principios de simetría y de continuidad.2.7.3.- Principios de cierre y de área o tamaño relativo.2.7.4.- Principio de figura-fondo.2.7.5.- Ley de simplicidad, pregnancia o buena forma.2.8.- El color.<ul style="list-style-type: none">2.8.1.- Sistema <u>RGB</u>.2.8.2.- Colores Seguros.3.- Generación de documentos y sitios Web.<ul style="list-style-type: none">3.1.- Guías de estilo. Elementos.<ul style="list-style-type: none">3.1.1.- Fotos y logos.3.1.2.- Tipografías.3.1.3.- Colores.3.1.4.- Iconografía.3.1.5.- Estructura.3.2.- Aplicaciones para desarrollo Web.3.3.- Lenguajes de marcas.3.4.- Tablas, capas, marcos.3.5.- Plantilla de diseño.		
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">a. Utilizar lenguajes de marcas y estándares web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones web.		

	<p>b. Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos.</p> <p>c. 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)	29
	Tiempo necesario para completar la tarea (h)	14
	Tiempo necesario para completar el examen (h)	1
	Nº de días que se recomienda dedicar a esta unidad	29
	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	<p>Es aconsejable visitar los enlaces recomendados ya que éste es un módulo en el que es bueno ver lo que han hecho otras personas, ya que nos pueden dar muchas ideas, no sólo de lo que podemos y debemos hacer, sino, quizás más importante todavía, de aquello que debemos evitar. Cuando hacemos nuestro diseño debemos evitar todo aquello que nos molesta cuando visitamos una página. Cuando visites una página, obsérvala bien, intenta identificar los elementos que utiliza, trata de averiguar cual es el prototipo que emplea como mapa de navegación, busca su mapa del sitio y observa como lo han hecho, fíjate en los colores que emplea, en sus tipos de letra, observa su código fuente para ver cómo han resuelto la distribución de los bloques.</p> <p>De todo se puede aprender: de lo bueno y de lo malo.</p>	