



Innovación  
en Formación  
Profesional



Innovación  
en Formación  
Profesional

Módulo Profesional 09:  
Diseño de interfaces web

## **Actividad UF1:**

# **Diseño de prototipo y maquetación básica**

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN

**DESARROLLO DE APLICACIONES WEB**

MODALIDAD ONLINE

## Actividad 1: Diseño de prototipo y maquetación básica.

### Objetivos

- Aplicar los conceptos trabajados sobre el diseño de interfaces.
- Construir prototipos de diseño web mediante la herramienta Adobe Xd.
- Programar la maquetación básica de esos prototipos usando HTML y CSS.

### Competencias asociadas:

- Desarrollar interfaces en aplicaciones web de acuerdo con un manual de estilo, utilizando lenguajes de marcas y estándares web.

### Metodología

Trabajo individual

### Entrega

Fecha: 21/03/2024

Formato: Archivo Zip que contenga: a) carpeta con prototipos Xd/fig, y b) carpeta con proyecto web (html, css, etc.). c) Vídeo explicativo mp4 1080p 5 minutos max.

### Dedicación estimada

15 horas

### Documentos de referencia

Vídeos y diapositivas del curso.  
Documentación online (W3, mozilla).

### Resultados de aprendizaje

- Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.
- Crea interfaces web homogéneas definiendo y aplicando estilos

### Criterios de evaluación

- El diseño de la interfaz web se adecua a los estándares y condicionantes técnicos.
- La herramienta y proceso de prototipado se utilizan/realizan adecuadamente.
- Documento HTML bien estructurado siguiendo los estándares técnicos y las necesidades específicas del diseño.
- Estilos CSS bien aplicados, consiguiendo la maquetación deseada en el diseño.
- Código creado de manera limpia y ordenada.

## Desarrollo de la actividad

Esta actividad pretende que el alumno siga el ejemplo visto en los materiales en vídeo del módulo.

De entrada, el alumno debe crear prototipos de un diseño web inventado utilizando adobe Xd/Figma. Hay que utilizar resoluciones reales ( estándar 1920). Se deben incluir 3 mesas de trabajo, que contengan los prototipos:

- Site Map
- Wireframe
- High Fidelity (con colores, tipografías e imágenes)  
(si utilizáis alguna tipografía concreta, indicadlo. Recomendado Google fonts)

El tema del diseño es de libre elección por parte del alumno.

Importante 1: Se recomienda escoger un diseño de complejidad pareja al ejemplo visto en los vídeos.

Importante 2: El diseño debe incluir un menú horizontal, una hero image, una zona de pestañas, una galería, un formulario, y un footer

Importante 3: No vale coger mis archivos y mi código, copiarlos, y cambiar un par de cosas. Hay que aportar un diseño propio, que difiera en maquetación y orden con mi ejemplo.

Una vez terminado el prototipo, se debe crear el código de su maquetación básica, utilizando HTML y CSS.

El HTML debe estar ordenado e indentado adecuadamente, para que su comprensión sea clara. Se valora la adición de comentarios para una mejor comprensión de sus contenidos.

El CSS debe estar ordenado adecuadamente también, y en una hoja externa (no inline, no style tag). Se valoran también los comentarios.

El nivel de acabado de la maquetación debe corresponderse con el nivel visto en los materiales en vídeo, hasta el tema final 9. Por tanto, además de la maquetación debe incluir también las tipografías y los estilos de texto.

No hay que poner las imágenes en el código web (eso se pedirá en la UF2). Lo mismo con vídeos, hovers, u otras interacciones.

Hay que realizar y entregar un vídeo explicativo, en el que el alumno, capturando su pantalla, vaya explicando los diferentes elementos creados: Prototipo, Web, código