

Unidad 1. Planificación de interfaces gráficas

Boletín de actividades

En la unidad se tratan:

- A) La comunicación visual.
- B) La elección de colores y tipografías.
- C) Las alternativas para la presentación de la información.
- D) Las guías de estilo.
- E) Las aplicaciones para el diseño web.
- F) La organización de contenidos con lenguajes de marcas.
- G) Las plantillas de diseño.

Antes de empezar con la unidad, vamos a detenernos un instante en aclarar los conceptos involucrados en el propio nombre del módulo: Diseño de interfaces web.

Actividad 1. Introducción.

Define los siguientes conceptos apoyándote en Wikipedia o cualquier otra fuente de información:

- Interfaz de usuario.
- Comunicación visual.
- Diseño.
- Diseño gráfico.
- Diseño web.

Apartado A. Comunicación visual

Actividad 1. ¿Por qué es importante?

Responde a la siguiente pregunta de reflexión sobre la comunicación visual en el foro de la unidad 1:

¿Qué importancia tiene la comunicación visual en la actualidad? ¿Por qué motivos?

Actividad 2. Principios básicos.

Enumera los principales elementos de diseño conceptuales, visuales, de relación y prácticos así como las principales herramientas software de diseño gráfico que conozcas.

Actividad 3. Caso práctico: Diseña un logotipo.

Diseña el logotipo de los siguientes negocios:

1. Una empresa que se dedica a la confección de prendas textiles con tejido vaquero. Su nombre comercial es TEJANOS.
2. Una empresa que se dedica a la fabricación de gazpacho y salmorejo. Su nombre comercial es HUERTAL.
3. Una empresa que se dedica a la exportación de productos españoles por todo el mundo. Su nombre comercial es ESPORTA.

Apartado B. Colores y tipografías.

Actividad 1. Introducción a la tipografía.

Visiona los vídeos de este [enlace](#):

- *Comprender la importancia del tipo de letra.*
- *Encontrar inspiración tipográfica en Internet.*

A partir de la información obtenida, responde a las siguientes preguntas:

1. Describe los principales conceptos tipográficos a tener en cuenta en un diseño.
2. Indica qué caracteriza a las fuentes *Sans-Serif*, *Serif* y las fuentes monoespacio.
3. En el diseño de una web suele utilizarse una fuente que tenga serifa y otra que no la tenga. ¿qué uso se da a cada una?
4. Señala que otras consideraciones hay que tener en cuenta a la hora de elegir una tipografía.
5. Lista los principales recursos para encontrar tipografías para un diseño.

Actividad 2. Caso práctico: Elige la tipografía adecuada.

Utiliza un editor de texto para jerarquizar y facilitar la lectura del texto que aparece en el cuadro.

Titular 1

Titular 2

Titular 3

Titular 4

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit, sed quia non numquam eius modi tempora incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem.

“Todos nuestros sueños pueden hacerse realidad, si tenemos el coraje de perseguirlos” - Walt Disney

[Helvetica 11 puntos]

Actividad 3. Introducción a los colores.

Visiona los vídeos de este [enlace](#):

- *Comprender la importancia del color.*
- *Encontrar inspiración de color en Internet.*

A partir de la información obtenida, responde a las siguientes preguntas:

1. Describe los tres factores básicos que componen el color.
2. Indica cuáles son los significados que se asocian a los principales colores.
3. Resume las principales características de la herramienta *Adobe Color* para elegir los colores para un diseño.

Actividad 4. Caso práctico: Elige los colores adecuados.

Crea una paleta de color para el diseño de una web con la colección de Otoño de una empresa de moda.

Apartado C. Alternativas para la presentación de la información.

Actividad 1. Características y componentes de una interfaz web.

Describe cuáles son las principales características y los componentes de una interfaz web.

Actividad 2. Caso práctico: Análisis de interfaces web.

En los siguientes sitios, identifica los componentes de su interfaz y si cumplen con las características deseables para la misma.

- <https://www.amazon.com/>
- <http://louisgubitosi.com/>
- <http://hotdot.pro/>
- <http://weareeli.dk/>
- [Blog personal](#)

Actividad 3. Maquetación web.

Determina qué es la maquetación web y para qué sirve.

Actividad 4. Wireframes: Principios y herramientas.

Los wireframes se utilizan en la maquetación web. Indica qué es un wireframe, cuáles son sus principales características y las herramientas software disponibles para su creación.

Fuentes recomendadas:

- [Mockup y wireframe: visualiza el concepto de tu proyecto online.](#)
- [Las mejores herramientas para wireframes y mockups online.](#)
- [Lucidchart.](#)

Actividad 5. Caso práctico: Creación de wireframes.

Te encuentras en las fases iniciales de un proyecto de creación de una web para una empresa que ofrece actividades rurales al aire libre de senderismo, paseos a caballo, piragüismo... y otros servicios asociados.

Elabora dos wireframes que reflejen dos alternativas para presentar los contenidos del sitio.

Actividad 6. Relación entre páginas de un sitio.

Si vemos un sitio web de forma global, es común que éste no disponga de una única página. La relación que existe entre las páginas de un sitio web también debe diseñarse.

Indica cuáles son las estructuras más habituales de relación entre las páginas de un sitio.

Actividad 7. Mapas de navegación

Los mapas de navegación tienen un papel importante en algunos sitios web, ¿por qué? ¿cuál es su cometido?

Fuente recomendada: academia.edu.

Apartado D. Las guías de estilo.

Actividad 1. Introducción.

Determina qué es una guía de estilo y para qué sirve.

Fuentes recomendadas:

- [Artículo de 1and1](#).
- [Guía de estilo de la Universidad de Cádiz](#).
- [Guía de estilo de la Universidad de Alicante](#).
- [Guía de estilo de Microsoft Windows](#).

Actividad 2. Elementos.

Indica qué elementos se deberían recoger en una guía de estilo.

Actividad 3. ¿Por qué es importante?

Responde a la siguiente pregunta de reflexión en el foro de la unidad 1:

¿Qué importancia tiene la creación y aplicación de una guía de estilo en el desarrollo de una aplicación web? ¿Por qué motivos?

Apartado E. Las aplicaciones para el diseño web.

Las herramientas esenciales que necesitamos para diseñar sitios web son los navegadores y los editores de código.

Actividad 1. Navegadores web.

Determina cuáles son los navegadores web más utilizados en la actualidad e instálalos en tu equipo.

Fuentes recomendadas:

- [Genbeta.](#)
- [PCWorld.](#)

Actividad 2. Navegadores: herramientas para el desarrollo.

Los navegadores incluyen herramientas para que los desarrolladores prueben y depuren el código de sus aplicaciones. Indica cómo acceder a estas herramientas en los principales navegadores.

Actividad 3. Editores de código.

Determina cuáles son los editores de código más utilizados en el desarrollo web. Evalúa varios editores y escoge uno de ellos para tus desarrollos.

Fuentes recomendadas:

- [Resultados de encuesta mundial en stackoverflow.](#)

Actividad 4. Entorno inicial.

El proceso común al codificar una web es escribir el código en un editor y posteriormente abrir el documento en un navegador web para comprobar el resultado. Este método no nos permite ver de forma directa los cambios producidos al realizar una modificación en el código. Deberíamos volver a abrir o refrescar el documento en el navegador para observar los cambios perdiendo también en muchas ocasiones la visión del código fuente.

Para mejorar este proceso, vamos a trabajar con el editor de código *Brackets* y su modo *Live preview*, el cuál se encargará de mostrar automáticamente en el navegador los cambios realizados en el código.

Instala *Brackets*, *Google Chrome* y prueba el modo *Live Preview*.

Apartado F. La organización de contenidos con lenguajes de marcas.

En este apartado veremos cómo usar HTML5 para la organización de contenidos en una página web.

Actividad 1. Introducción a HTML5.

Realiza el curso de introducción a HTML5 disponible en este [enlace](#).

Apartado G. Las plantillas de diseño.

La reutilización de código es una técnica habitual que evita tener que realizar trabajo redundante ahorrando tiempo y esfuerzo.

En Internet hay una gran cantidad de sitios que proporcionan diseños predefinidos que podemos reutilizar en nuestros proyectos. Actualmente encontramos sitios en los que los diseños se personalizan de manera totalmente visual sin tocar una línea de código y sitios que facilitan los ficheros fuente para que modifiquemos el código de manera manual.

Dentro de la primera categoría entrarían sitios como:

- [webself](#)
- [webnode](#)

En la segunda podemos encontrar sitios como:

- [templated](#)

Otra forma habitual de reutilizar código es usar un CMS, framework o librería para nuestro proyecto. Para el diseño de estos sitios también hay webs especializadas con plantillas personalizables como por ejemplo:

- [yootheme](#)
- [rockettheme](#)