



Diseño de Interfaces Web 2º DAW

Unidad de Trabajo 1

Planificación de Interfaces Gráficas

Francisco Jesús Gómez Romero, 2025/26



Objetivos

- **Contextualizar** el diseño de interfaces web
- Conocer los **elementos**

2º DAW

Diseño

Interfaces Web UD 1

Planificación de interfaces



- Utilizar **gestores de contenido**

principales de una **Interfaz Web**

- Analizar cómo influye la parte **visual** de una web en su cometido
- **Planificar** el diseño de interfaces web.
- Crear guías **guías de estilo**
- Aplicar **patrones de diseño**

Planificación de Interfaces Gráficas

Índice de contenidos



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

1. Introducción al diseño de interfaces web
 - 1.1. Evolución del diseño web
 - 1.2. Diseño web en la actualidad
 - 1.3. Interacción Persona Ordenador
 - 1.4. Leyes de Gestalt

2. Elementos de una interfaz web
 - 2.1. Elementos principales
 - 2.2. Componentes de una interfaz web
 - 2.3. Elementos conceptuales
 - 2.4. Elementos visuales
 - 2.5. Elementos de relación
 - 2.6. Elementos prácticos
 - 2.7. Mapa de navegación
3. Prototipado o maquetación
 - 3.1. Sketch

- 3.2. Wireframe
- 3.3. Mockup
- 3.4. Prototipo
- 3.5. Áreas o roles dentro del diseño 4.

Guía de estilo

- 5. Modelos de diseño
 - 5.1. Repaso lenguaje de marcas
 - 5.2. Diseño con tablas vs diseño por capas
 - 5.3. Iframes
- 6. CMS

RA y CE

RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño. a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos.

b) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla. c) Se han analizado

alternativas para la presentación de la información en documentos Web.

d) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web. e) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web. f) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada. g) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.



Introducción

Google!

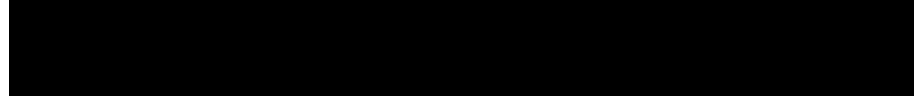
B E T A

Search the web using Google!

Google Search

I'm feeling lucky





Ejercicio 1 (CE1a):

- **Crear una línea del tiempo con los principales hitos**



evolucionado el diseño de las webs

históricos en el desarrollo de la Web.

➤ 20'

- Completa lo anterior con capturas que muestren cómo ha ido

➤ 20'



El diseño web en la actualidad



Algunas tendencias....

Fuentes:

¿cuáles son las más usadas?

- Títulos: ¿cada vez más grandes o más pequeños?
- Imágenes: ¿cada vez más grandes o más pequeñas?
- Gráficos vectoriales
- Modo oscuro
- Degradados

- [REDACTED] y minimalismo
- Responsive
- Scrolling design
 - Scroll infinito
 - Efecto parallax
- Microinteracciones
- [REDACTED] (AR y VR)
- WebGL
- SPA (Webs de una página)
- Aplicaciones web progresivas (PWA) •
- WebAssembly

- Búsqueda y navegación por voz •

IA

- Frameworks JS: Angular, React, Vue •

Frameworks CSS: Bootstrap, Foundation

- Hero section
- CTA (call to action)

El diseño web en la actualidad



Flat design



Fuente: Wikipedia

El diseño web en la actualidad Ejercicio 2 (CE1a):

- **Describe cada una de las anteriores características de diseño actual.**
- **Pon un ejemplo de cada una.**
- **¿Por qué los logos se están volviendo cada vez más planos?**

Comprueba lo aprendido..





2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Interacción Persona – Ordenador IPO: disciplina

que estudia la interacción entre personas y máquinas.

→ Interfaz

→ UI

→ UX

→ Principios del diseño interactivo

2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Interacción Persona – Ordenador

Ejercicio 3 (CE1a):

- Define los términos: Interfaz, UI y UX.



- Pon un ejemplo de UI y otro de UX.

UI UX

2º DAW

Diseño

Interfaces Web UD 1

Planificación de interfaces

y forma que llame más la atención

Proceso de compra sencillo: El proceso de compra es intuitivo, con pocos pasos y una clara indicación de lo que debe hacer el usuario en cada etapa

Botón de “agregar al carrito” con contraste

Interacción Persona – Ordenador Ejercicio 4

(CE1a):

Describe brevemente todos los principios del diseño interactivo que

encuentres y pon un ejemplo.

Principio interactivo Ejemplo



2º DAW

Diseño

Interfaces Web UD 1

Planificación de interfaces

claramente qué puede hacer en la interfaz.

Un botón de “Enviar” bien visible.

Visibilidad: El usuario debe ver

Puedes incluir un gráfico o un link a una Web si te resulta útil.

Leyes de Gestalt: Introducción



La teoría de la Gestalt

Leyes de Gestalt: Introducción



Leyes de cierre y proximidad

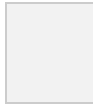
Leyes de Gestalt: Percepción visual.

Un estímulo visual → origina una percepción en nuestro **cerebro**. *El todo es más que la suma de sus partes.*

Gestalt propone una serie de reglas:

- Generales:

- Ley de figura y fondo
- Ley de pregnancia o buena forma



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

- Particulares

- Ley del Contraste

- Ley de Jerarquización ○

Ley de Birkhoff

- Ley de Memoria
- Ley del Cierre
- Ley de la Continuidad

- Ley de la Proximidad

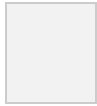
- Ley de la Simetría

- Ley de la Semejanza

- Ley del Movimiento Común ○

Ley de Invariancia Topológica ○

Ley de Enmascaramiento



2º DAW

2º DAW - Diseño de Interfaces Web
Diseño

Ley de pregnancia

Elementos del diseño. Percepción visual. UT 1 - Planificación de Interfaces
Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces



2º DAW - Diseño de Interfaces Web **Ley de fondo y figura**

Diseño

Elementos del diseño. Percepción visual.

UT 1 - Planificación de Interfaces

Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces



2º DAW - Diseño de Interfaces Web **Ley de proximidad**

Diseño

Elementos del diseño. Percepción visual.

UT 1 - Planificación de Interfaces

Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces



2° DAW

2º DAW - Diseño de Interfaces Web **Ley de similitud**

Diseño

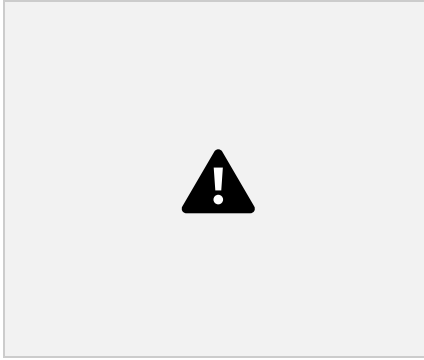
Elementos del diseño. Percepción visual.

UT 1 - Planificación de Interfaces

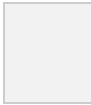
Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces





2º DAW



2º DAW - Diseño de Interfaces Web
Diseño

Ley de continuidad

UT 1 - Planificación de Interfaces

Elementos del diseño. Percepción visual.

Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces





2° DAW

2º DAW - Diseño de Interfaces Web **Ley de movimiento**

Diseño

Elementos del diseño. Percepción visual.

UT 1 - Planificación de Interfaces

Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces





2º DAW - Diseño de Interfaces Web

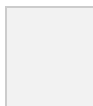
Ley de experiencia

UT 1 - Planificación de Interfaces

Elementos del diseño. Percepción visual.

Gráficas





2º DAW

2º DAW - Diseño de Interfaces Web
Diseño

Ley de contraste

UT 1 - Planificación de Interfaces

Elementos del diseño. Percepción visual.

Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces





2º DAW

2º DAW - Diseño de Interfaces Web
Diseño

Ley de cierre

Elementos del diseño. Percepción visual.

UT 1 - Planificación de Interfaces

Gráficas

Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces





Ley de Simetría

Elementos del diseño. Percepción visual.

2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces





Ejercicio 5

2º DAW Diseño

Ejercicio 6

UT 1 - Planificación de Interfaces Gráficas

Interfaces Web
UD 1

2º DAW - Diseño de Interfaces Web

Planificación de
interfaces

Pon un ejemplo
gráfico

**¿Cómo
crees que se**



puede

de cada una y explícalo

aplicar cada una de estas leyes al

- Ley del Contraste

diseño de una Web?

- Ley de Jerarquización
- Ley de Birkhoff
- Ley de Memoria
- Ley del Cierre
- Ley de la Continuidad
- Ley de la Proximidad

- Ley de la Simetría
- Ley de la Semejanza
- Ley del Movimiento Común
- Ley de Invariancia Topológica
- Ley de Enmascaramiento

Elementos de una interfaz Web

1. Estructurales
2. Conceptuales
3. Visuales
4. Relacionales
5. Prácticos



HTML4 vs HTML5: la web semántica

2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces





Estructura básica del documento

Toda página web HTML5 tiene una estructura fundamental:

1. `<!DOCTYPE html>`

Declara el tipo de documento y la versión de HTML, indicando al navegador que se trata de un documento HTML5.

2. `<html>`:

Es la etiqueta raíz que engloba todo el contenido de la página.

3. `<head>`:

Contiene metadatos sobre la página (como el título, la codificación de caracteres, o enlaces a archivos CSS) que no son visibles directamente en el cuerpo de la página.

4. `<body>`:

Alberga todo el contenido que el usuario verá en la página, como texto, imágenes, videos y otros elementos.

Elementos semánticos de HTML5

Dentro de la sección `<body>`, HTML5 introduce nuevas etiquetas semánticas para dar estructura y significado al contenido, facilitando el SEO y la accesibilidad:

- `<header>`: Define la cabecera de una página o sección, que puede contener un logo, un título o encabezados.
- `<nav>`: Contiene la navegación principal de la página, como un menú de enlaces.
- `<main>`: Representa el contenido principal y único de la página.
- `<section>`: Agrupa contenido relacionado en secciones temáticas.
- `<article>`: Contiene un contenido independiente y auto-suficiente, como una publicación de blog o una noticia.

```
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
</head>
<body>
```

- **<aside>**: Se usa para contenido auxiliar o secundario, como

anuncios o información relacionada pero no esencial

- **<footer>**: Define el pie de página de un sitio web, que

puede incluir información de contacto, enlaces de redes sociales

o derechos de autor

```
<header>Cabecera</header> <main>Contenido principal</main> <footer>Pie de
página</footer> </body>
</html>
```

```
<html>
<head>
<title>Ejemplo</title>
</head>
<body>
<header>Cabecera</header>
<main>Contenido principal</main>
<footer>Pie de página</footer>
</body>
</html>
```

Elementos estructurales

1. Identificación
 - a. El nombre de la web.

- b. El logotipo.
- c. La imagen de la cabecera.
- 2. Estructura
 - a. Cabecera (header)
 - b. Cuerpo de la página (body)
 - c. Pie de página (footer)
 - d. Barra lateral (sidebar)
 - e. Menú de navegación (navbar)
 - f. Otros
- 3. navegación
 - a. Menú principal. (en la parte de arriba)
 - b. Widgets.
 - c. Aside de navegación.
 - d. Footer con un menú de navegación.
 - e. Home.
 - f. Migas de pan
- 4. contenidos



Elementos estructurales

5. Interacción

- a. Cambiar el idioma.
- b. Utilizar el buscador.
- c. Consultar el carrito de compra.
- d. Suscripción en boletín informativo o newsletter.
- e. Etc..

6. Otros

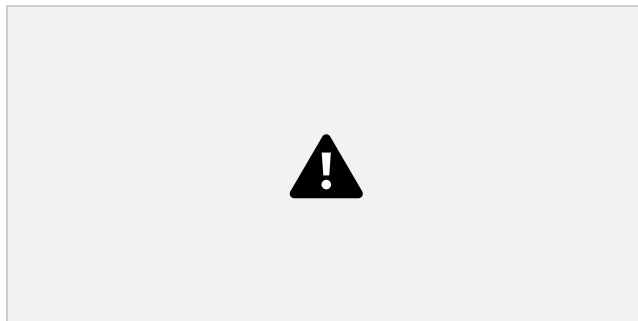
- a. Carrusel
- b. Acordeón
- c. Formulario
- d. Banner
- e....



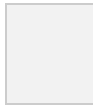
Elementos estructurales



- Se sitúa en la parte superior
- Sirve para identificar la empresa o marca
- Suele incluir:
 - Texto
 - Imágenes
 - Logotipo
 - Menú
 - Banner publicitario



¿Dónde se suelen colocar los logos? ¿por qué?



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Elementos estructurales



- Es donde se muestran los contenidos
- Se encuentra bajo la cabecera
- Suele empezar con un título
- Debe seguir las indicaciones del a guía de estilo del resto de la página



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



Elementos estructurales



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

- Bajo el cuerpo de la página ●

Muestra:

- Enlaces a servicios
- Formulario de contacto

- Banners publicitarios
- Políticas de privacidad y cookies
- Etc..

Elementos estructurales



- A la derecha o izquierda del cuerpo

- Complementa el contenido principal con:
 - Enlaces relacionados
 - Índice con categorías o etiquetas
 - Widgets
 - Etc.



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1



Elementos estructurales



2º DAW
Diseño
Interfaces Web
UD 1
Planificación de

interfaces

La **barra de navegación** es el espacio.

- Suele colocarse en el encabezado o en el pie
- Ayuda al usuario a encontrar lo que buscan
- Incluye las principales secciones o páginas dentro del sitio web
- Puede contener submenús

jerarquizados y desplegables • Estar accesible en cualquier página

- Adaptarse bien a los distintos tamaños de pantalla

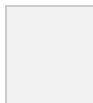
El **menú de navegación** es el contenido (enlaces).



Elementos estructurales



- Carrusel
- Acordeón
- Formulario
- Banner
- ...

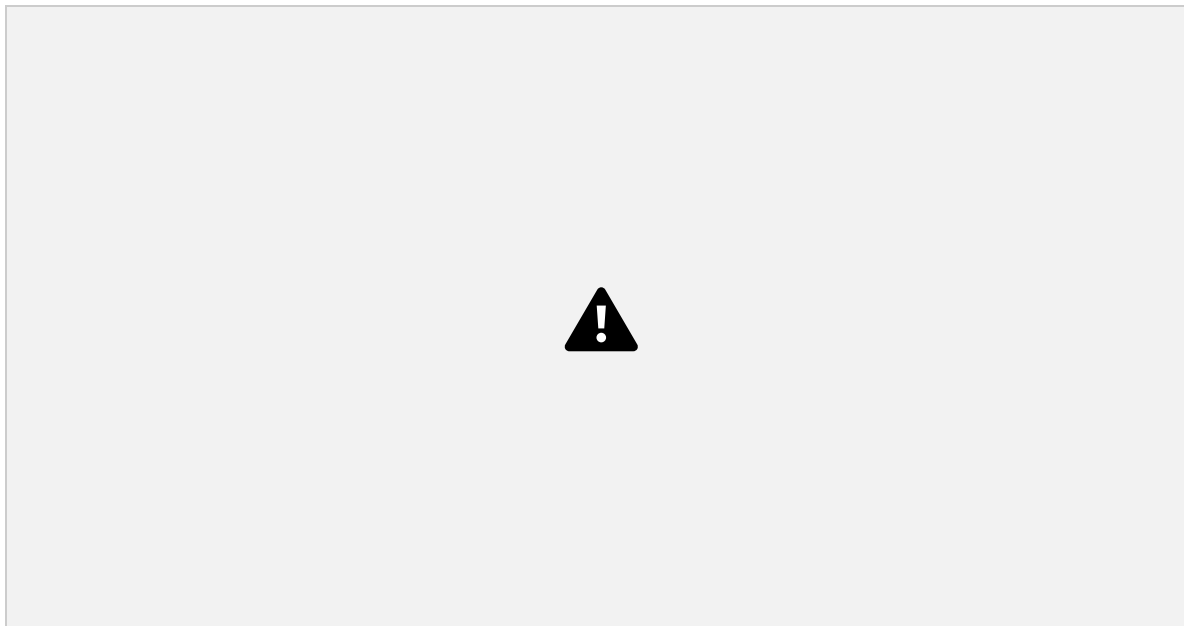


2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Elementos

estructurales

Ejercicio 7:



Recoge en una tabla como la siguiente todos los componentes estructurales que seas capaz.

Para cada uno enumera posibles usos, la etiqueta HTML con que podría construirse y algún ejemplo visual.

Componente Usos Etiquetas HTML5 Ejemplos



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

- ...

...

<header> <https://www.apple.com/es/>

Cabecera - Logo - Menú

Elementos estructurales Ejercicio 8:

Crea un documento web en el que se apliquen todos los elementos estructurales que seas capaz.

Utiliza un navegador para interpretar el documento y mostrar cómo quedaría la interfaz.

Usa sólo HTML5, no CSS o JS ni ninguna librería.

2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



Ejercicio 8: posible solución

1. Identificación

- Nombre de la web (ej. MiTiendaOnline).
- Logotipo (puede ser una imagen de ejemplo).
- Imagen de cabecera (banner o foto representativa).

2. Estructura

- Cabecera (header) con logo, nombre y menú principal.
 - Cuerpo (body) con productos destacados o secciones de contenido.
 - Barra lateral (sidebar) con enlaces o widgets (ej. categorías, ofertas).
 - Pie de página (footer) con información básica y un menú de navegación adicional.
- Menú de navegación (navbar) en la parte superior con enlaces a Home, Productos, Contacto, etc.

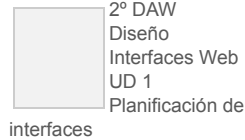
3. Otros elementos de navegación

- Migas de pan (breadcrumb).
- Menú principal arriba.
- Widgets (ej. formulario de newsletter, redes sociales).
- Aside de navegación.
- Footer con menú de navegación.
- Enlace a la página de inicio (Home).

4. Contenidos

- Texto de presentación de la tienda.
 - Una sección con productos destacados (pueden usar imágenes de ejemplo o “placeholders”).
- ## 5. Interacción
- Opción de cambiar el idioma (puede ser un simple selector).

- Buscador (input con botón).
- Icono de carrito de compra.
- Formulario de suscripción al boletín (newsletter).



¡Sólo usando
HTML5!

Elementos conceptuales

Elementos conceptuales



- **Representan una idea:** los elementos

conceptuales no se ven hasta que no se les da una representación gráfica. Lenguaje Visual y Verbal.

- Existen una serie de elementos básicos sobre los que se construye el resto:

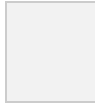
- Punto
- Línea
- Plano
- Volumen

Elementos conceptuales

Elementos del diseño web conceptuales

El Punto

1. Indica posición.
2. No tiene dimensiones: ni largo, ni ancho y alto
4. No ocupa zona en el espacio.
5. Es el principio y fin de una línea y el punto por donde se cruzan dos líneas.
6. El recorrido de puntos se convierte en una línea.



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



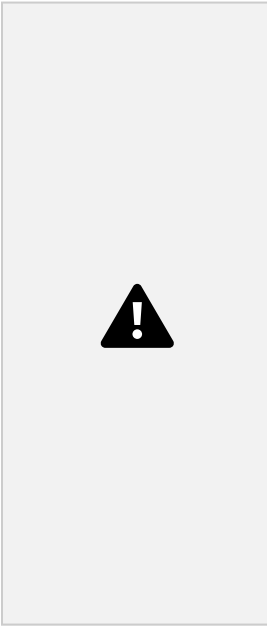
Elementos conceptuales Elementos del diseño web

conceptuales

El Punto



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



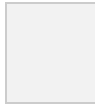
Elementos conceptuales

Elementos del diseño web conceptuales

La línea

1. Tiene largo.
2. No tiene ancho.
3. Está limitada por puntos.
4. Forma los bordes de un plano.
5. El recorrido de una línea en

movimiento se convierte en un plano.



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



Elementos conceptuales Elementos del diseño web

conceptuales

2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



La línea

Por su posición respecto a un

punto, a otra línea o a un plano,
pueden ser:

- Paralelas
- Divergentes
- Convergentes
- Perpendiculares
- Oblicuas
- De acuerdo a su trazo



2º DAW
Diseño

Elementos del diseño web conceptuales

Gráficas

Interfaces Web
UD 1

2º DAW - Diseño de Interfaces Web

Planificación de
interfaces

- Continuas o Discontinuas
- Insinuadas o Completamente Cerradas
- Gruesas o Finas
- Grosor Uniforme o Grosor Variable

UT 1 - Planificación de Interfaces

La línea

- Las líneas rectas son líneas que van hacia una única dirección y pueden ser

horizontales, verticales o diagonales.

- Las líneas **horizontales** dan la sensación de reposo y tranquilidad; las **verticales** de equilibrio y elevación; las **diagonales** ofrecen la sensación de movimiento.
- Las líneas **curvas** son aquellas que no tienen tramos rectos y dan la sensación de profundidad cuando están cerradas, y de dinamismo y movimiento cuando son variables.
- Las líneas **mixtas** combinan rectas y curvas, también adoptan las características de ambos tipos de líneas.

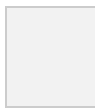
Elementos conceptuales

Elementos del diseño web

conceptuales

El plano

1. Tiene largo.
2. Tiene ancho.
3. No tiene grosor.
4. Tiene posición y dirección.
5. Está delimitado por líneas.
6. Define los límites extremos de un volumen.



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

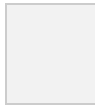
Elementos conceptuales

Elementos del diseño web

conceptuales

El volumen

1. Tiene una posición en el espacio.
2. Está limitado por planos.
3. En un diseño bidimensional, el volumen es ilusorio.

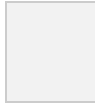


2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



Elementos visuales

Elementos Visuales



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Conceptos formales o Elementos del diseño (Visuales)

Los elementos visuales, son la parte más importante del diseño, porque es lo que realmente vemos. De esta forma, cuando los elementos conceptuales se vuelven visibles y tienen forma, medida, color y textura, pasan a

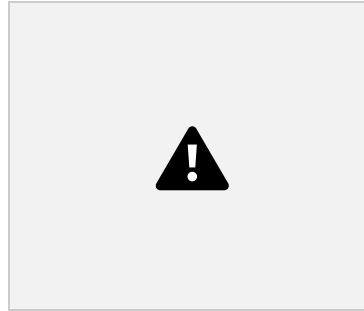
ser elementos visuales.

Elementos visuales

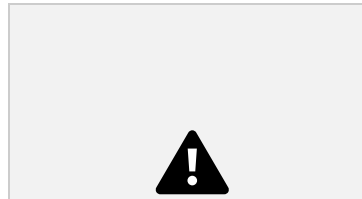
Elementos Visuales

Tipos:

- Forma

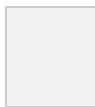


- Medida

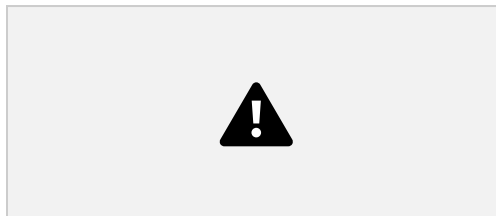
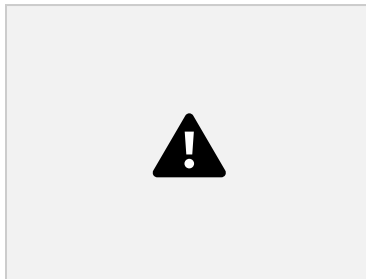


- Color

- Textura



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



Elementos relacionales

Elementos de

Relación



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

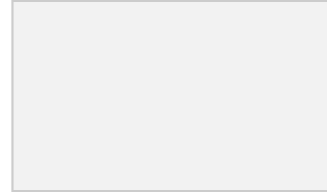
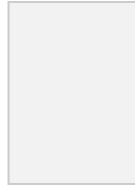
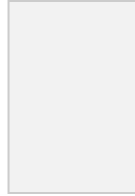
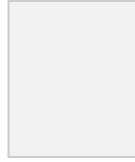
Tipos:

- Dirección

- Posición ●

Espacio

- Gravedad o
Equilibrio



Elementos prácticos

Elementos de Prácticos

Tipos:

- Representación
- Significado
- Función





Elementos visuales, relacionales y

Elementos de una interfaz

prácticos

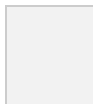
Ejercicio 9

Usando el documento HTML del ejercicio anterior, indica cómo aplicaría cada uno de los tipos de elementos conceptuales, visuales, relacionales y prácticos.

Ejemplo:

La cabecera conceptualmente podría verse como un plano de forma rectangular con el color principal de la marca como color de fondo y una textura que imite la piel.

Los botones del menú...



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Mapa conceptual

¿Qué es?

Esquema en forma de árbol donde se relacionan conceptos

Utilidad

Organizar la idea que queremos llevar a nuestra web

¿Cómo se crea?

Concepto principal → Raíz

Desgranando conceptos relacionados → Ramas

Producto final → Hojas

Planificación de interfaces



Mapa de Navegación

¿Qué es?

Representación de cómo se navega entre las distintas páginas

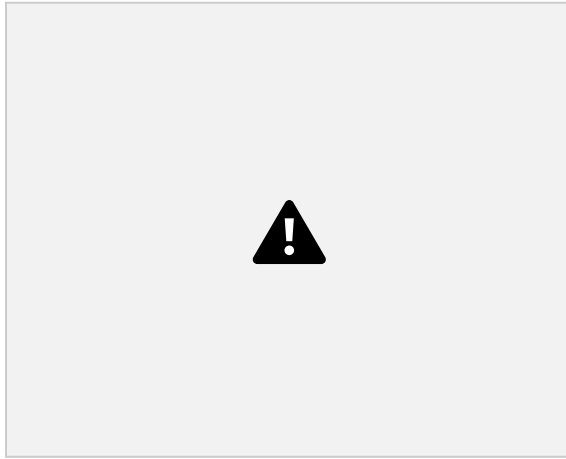
Utilidad

Estructurar las páginas de nuestro sitio web facilitando la navegación al usuario

¿Cómo se crea?

Visualmente es un listado de texto.

Conceptualmente es similar al mapa conceptual. Página de inicio → Nodo principal
Resto de páginas → Estructura de mapa o grafo



Mapa de Navegación

Ejemplo Mapa Navegación



Mapa del sitio o sitemap

¿Qué es?

Archivo donde se indican los elementos que tiene nuestra web y qué relación hay entre ellos

Utilidad

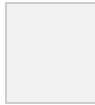
Permite a los motores de búsqueda rastrear nuestro sitio web → SEO

¿Cómo se crea?

Normalmente es fichero xml que se genera a través de una aplicación



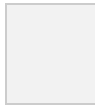
sitemap.xml → en la raíz del proyecto



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

HTML sitemap

Son los enlaces que añadimos en nuestra web para navegar directamente



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces



Sitemap

Ejercicio 10

Crea un diagrama para un mapa de navegación de un sitio web que te inventes que contenga al menos 3 páginas diferentes.

Crea las páginas anteriores usando sólo HTML5. Incluye los enlaces de navegación entre todas las páginas.

Crea el XML sitemap.

Crea el HTML sitemap.



Guía de estilo (Look & feel)

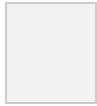
Documento que recoge las reglas del diseño visual (UI)

Objetivo → **Coherencia y uniformidad** de todas las páginas del sitio

Pero ademas:

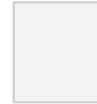


- Ayuda a los desarrolladores
- Mejora la UX



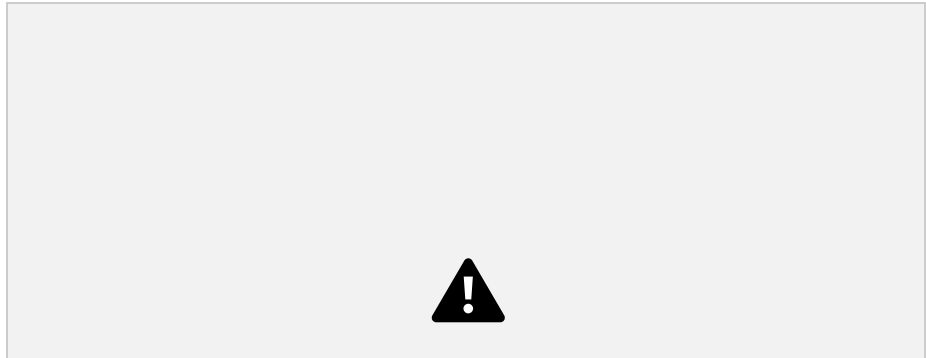
2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Guía de estilo (Look & feel)



Partes:

- Color



- Tipografía
- Iconos



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Guía de estilo (Look & feel)

Ejercicio 11:

Siguiendo los pasos que encontrarás [aquí](#) crea una guía de estilo para la interfaz web de un restaurante de comida rápida.

2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Prototipado web ¿Qué es?

2º DAW
Diseño

Un prototipo es como un **borrador**, es una primera versión de cómo va a ser un producto antes de empezar con el desarrollo en sí.

Utilidad

- Poder evaluar si tiene las características que deseamos → **Probar y hacer cambios** rápida y ágilmente
- Implicar al cliente desde el principio → **Detectar necesidades** de forma temprana



Prototipado web

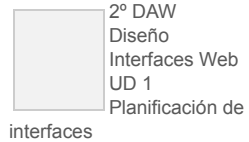
¿Cómo se hace?

Se pueden distinguir hasta 4 fases (no son obligatorias): 1. Sketch (Boceto)

2. Wireframe (Esquema de página)

3. Mockup (Maqueta)

4. Prototype (Prototipo)



Menos detalle

Más detalle

Prototipado web

2º DAW
Diseño
Interfaces Web
UD 1
Planificación de
interfaces

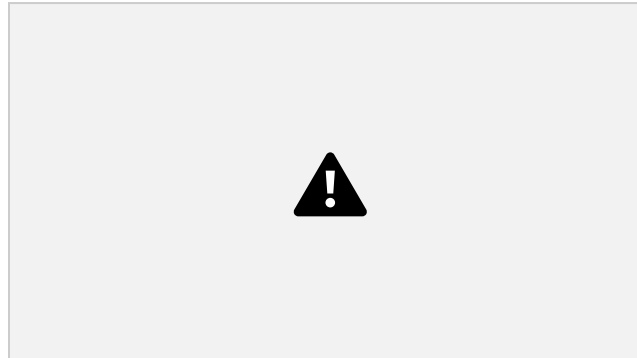
SWMP



Sketch

Sketch

- Dibujo de cada página de nuestro sitio
- Se suele dibujar a mano alzada
- No entra en detalles



Wireframe



Wireframe



2º DAW
Diseño
Interfaces Web
UD 1
Planificación de

interfaces



[Redacted text]

[Redacted text]



[Redacted text]



[Redacted text]

[Redacted text]

<https://wireframe.cc/>

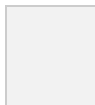
[https://wireframepro.mockflo](https://wireframepro.mockflow.com/)

[w.com/](https://wireframepro.mockflow.com/)

Mockup

- Entra más al detalle

Mockup



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

- Más visual y menos conceptual
- Incluir imágenes, colores, fuentes, etc, aunque aún no sean las definitivas, pero den una idea
- Aquí ya podemos detectar la mayoría



de problemas que podríamos tener

Herramientas

- Balsamiq
- Gomockingbird
- Hotgloo
- Invisionapp
- Mockflow
- Moqups.com

Prototipo

- Alto detalle

Prototipo



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

- Añade interactividad → Navegar entre páginas ●

Versión similar a la definitiva

- Sirve de simulación para valorar la experiencia del usuario

Algunas herramientas:

- **Proto.io:** proto.io

- **Sketch:**
sketch.com

- **Adobe XD:**
adobe.com

- **Figma:** figma.com

- **Marvel:**
marvelapp.com

- **InVision:**
invisionapp.com

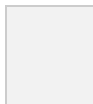
- [Pencil Project](#) (Open



source)

Ejercicio 12

Ejercicio 12



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Acaban de inaugurar un nuevo restaurante en Ubrique y su dueño desea promocionarlo mediante una web en la que además se permita realizar pedidos a domicilio y reservas de mesas. Imagina que te encargan diseñar la web:

1. (15') Diseña el mapa de **navegación** mediante un diagrama, indicando cómo se va de una página a otra: a. Establece las páginas que va a tener la web (al menos 3)
b. Enlaza mediante flechas cómo se relacionan las páginas entre sí.
2. Diseña el **prototipo** que usarías para cada página (3 páginas) siguiendo el flujo **SWMP**: a. Establece los elementos comunes a todas las páginas (cabecera, navegación...)
b. Y los concretos de cada página (imágenes, botones, formularios...) → 3 elementos c. Distribuye los elementos en el espacio de la página teniendo en cuenta lo estudiado: forma, orden, color, textura,

dirección, etc. para favorecer la experiencia de usuario.

Sketch → (10') a mano alzada

Wireframe → (10') digitaliza con herramienta Figma o similar (ver tutorial)

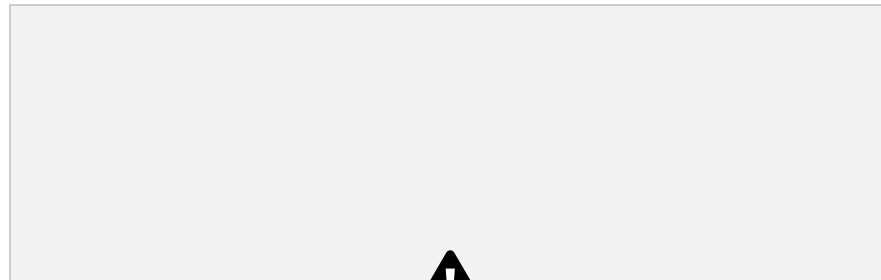
Mockup → (10') Dale contenido a los elementos: color, imagenes, iconos.

Prototipo → (10') Dale interacción a los botones


Repaso Lenguajes de Marcas

Un lenguaje de marcas es la forma de codificar un documento que, junto con el texto, incorpora etiquetas o marcas que contienen información adicional acerca de la estructura del texto o su presentación.

Tipos de Marcado:



- Presentación
- Procedimiento
- Semántico



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Recordemos un poco de HTML





[HTML Quiz](#)

Algunos elementos que
debemos conocer ya:

- iframe
- form
- Img
- ...

Repaso HTML5

Ejercicio 14

Crea un archivo llamado index.html donde escribirás el código HTML que contenga:

Cabecera (Header) con el título de la página. El texto debe estar alineado en el centro dentro del encabezado principal (`<h1>`).

Navegación (Nav) con un menú simple de 3 enlaces (pueden ser falsos, no necesitan ir a otras páginas). El menú de navegación debe usar una **lista no ordenada** (``).

Cuerpo (Main) con:

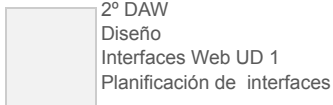
- Un **encabezado** (título principal) para el contenido.
- Un **párrafo** describiendo tu página o un tema de tu elección.
- Una **imagen** relacionada con el contenido.

Pie de página (Footer) con un texto simple (por ejemplo, los derechos de autor o tu nombre).

Declaración del tipo de documento `<!DOCTYPE html>`.

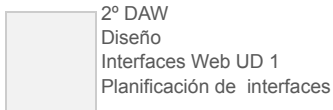
Etiquetas de apertura y cierre de `<html>`, `<head>`, `<body>`.

Un elemento `<meta charset="UTF-8">` para definir el juego de caracteres.



Diseño Basado en Tablas (Obsoleto)

Este método se utilizaba antes de la estandarización de CSS y la proliferación de dispositivos móviles. Se trata de usar las etiquetas HTML `<table>`, `<tr>` (fila) y `<td>` (celda) no para datos tabulares, sino para **estructurar la totalidad del diseño** (cabecera, barra lateral, pie de página, etc.).



**Rigidez y No
Responsivo**

Se usa la tabla para la **disposición visual**, en lugar de para

Uso Incorrecto de la Semántica

su propósito original: mostrar **datos tabulares**. que lo hace totalmente **no apto para dispositivos móviles** (no es *responsive*).

El diseño es **rígido** y se basa en anchos fijos de píxeles, lo

Mantenimiento Difícil Los estilos y la estructura están mezclados en el HTML, haciendo que cualquier cambio de diseño requiera modificar *todo* el código de la tabla.

Accesibilidad y SEO Dificulta la lectura del contenido a lectores de pantalla (para accesibilidad) y a los motores de búsqueda (para SEO), ya que el orden del código no refleja la jerarquía real del contenido.

Diseño Basado en Capas (Actual)

Este es el enfoque moderno, basado en el principio de la **Separación de Intereses**. Se utiliza HTML para la **estructura semántica** y CSS para la **presentación** (disposición y estilos).

Característica

Descripción

HTML define la **estructura** y significado (`<header>`, `<main>`, `<footer>`).
CSS define la **presentación** y el diseño (`display: flex;`,
`grid-template-areas;`).

Separación de Responsabilidades

Diseño Flexible (Responsivo) Permite usar unidades relativas (`%`, `em`, `vw`) y herramientas como **Flexbox** y **CSS Grid** para crear diseños fluidos y adaptables a *cualquier* tamaño de pantalla.

Mantenimiento Sencillo Puedes modificar completamente el diseño de la web (moviendo elementos o cambiando colores) editando solo la hoja de estilos CSS, sin tocar el HTML.

Accesibilidad y SEO El código es limpio y semántico. Los motores de búsqueda y los lectores de pantalla interpretan la jerarquía del contenido de forma correcta.

Diseño Web Adaptativo y Flexible: Explorando los Modelos Fijo, Fluido,

Elástico y Responsive

Según se adapta el diseño a la pantalla, existen distintos modelos:

- Fijo
- Fluido
- Elástico
- Adaptativo



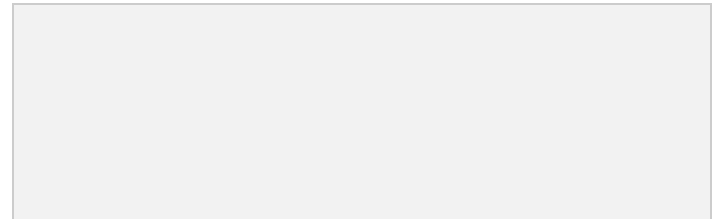
- Responsivo



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces

Modelos diseño web: conceptos

- **Viewport:** área visible del navegador donde se muestra el contenido de una página web
- **Layout:** determina la **disposición de los elementos** dentro del viewport.
- **Pixel:** cada punto que se muestra en la pantalla



- Unidad **absoluta**: no se escala
- Unidad **relativa**: sí se escala



2º DAW
Diseño
Interfaces Web UD 1
Planificación de interfaces