

# Diseño de Interfaces Web

---

## Especificaciones del módulo

- Sesiones anuales: 188
- Sesiones semanales: 9
- Evaluaciones: 2
- Unidades didácticas: 8

## Unidades didácticas del módulo

El módulo formativo consta de 8 unidades didácticas distribuidas en 2 trimestres.

### UD1 - Planificación de interfaces gráficas

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. Esta unidad aprenderemos conceptos relacionados con las interfaces web, así como la creación de prototipos para el diseño web.

- Primero se definirán términos importantes como: **componentes de la interfaz web, elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos, tipo de diseños y prototipado**
- Posteriormente conoceremos herramientas para la creación de prototipos centrándonos en Figma. Figma es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos, principalmente basada en la web.
- Crearemos prototipos web con Figma.

### UD2 - Accesibilidad en la Web

En esta unidad introduciremos conceptos sobre la usabilidad y accesibilidad de la Web, y su importancia. La usabilidad y la accesibilidad pretenden lo mismo, que es, que los usuarios consigan la mejor experiencia

#### Accesibilidad, esa gran olvidada

- Primero veremos una breve introducción sobre accesibilidad web: **objetivos, WAI, WCAG, etc.**
- Después se enumeran las **directrices POUR**: Perceptible, Operable, Comprensible, Robusto
- Luego se habla de los **mitos de la accesibilidad web** y de los **beneficios que obtenemos** siguiendo las pautas de accesibilidad web.
- Seguidamente, se enumeran los **problemas de discapacidad**, y se intenta mostrar **cómo navegan los usuarios** con dichas discapacidades.
- También se listan los **dispositivos hardware y software** que los usuarios con discapacidad suelen utilizar.
- Repasaremos la sintaxis del html 5, puesto que un buen uso de esta en la web será un punto de partida para una página web accesible.
- Después se explican de una forma general los **desafíos de las personas con discapacidad y las posibles soluciones**, enumerando justo después los **principios claves** a tener en cuenta cuando

desarrollamos una aplicación web.

- Acto seguido, se muestran **trucos y códigos de ejemplo de los elementos más importantes a tener en cuenta**: imágenes y animaciones, mapas de imagen, elementos multimedia, enlaces, organización de las páginas, figuras y diagramas, scripts, frames, tablas, formularios y elementos repetitivos.
- Para terminar se enumeran ciertas **herramientas que nos pueden ser útiles** para validar la accesibilidad web.

#### Recursos:

- [Ejemplos de Accesibilidad](#)
- [Enunciado Ejercicios](#)
- [Solución Ejercicios](#)

### UD3 - Usabilidad en la Web

Usabilidad, tan de moda hoy en día

- Primero se definen varios términos importantes: **usabilidad, accesibilidad, arquitectura de la información, experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario**.
- Luego se intenta conocer al usuario de aplicaciones web, **saber como ve, como piensa y como actúa**.
- Después se intenta explicar como **evitando que el usuario cometa errores, y simplificando el diseño**, podemos mejorar la usabilidad.
- También se muestra la metodología del **diseño centrado en el usuario**, que se compone de varias fases: planificación, diseño, prototipado, evaluación, implementación y lanzamiento, y mantenimiento y seguimiento.
- Seguidamente comento los **principios de usabilidad** y las técnicas de evaluación: **card-sorting, evaluación heurística, test de usuarios, eye-tracking, feedback, analítica web, tests A/B**.

#### Recursos:

- [Enunciado Ejercicios](#)
- [Solución Ejercicios](#)

### UD4 - Hojas de Estilos

En esta unidad:

- Repasaremos: **selectores, peso de los selectores y reglas de prioridad, pseudo-clases y pseudo-elementos**
- Veremos los distintos tipos de unidades de medidas que podemos usar.
- Definiremos variables y emplearemos funciones.
- Repasaremos las propiedades relacionadas con: **colores, degradados, tipografías,....**
- Repasaremos el modelo de cajas.
- Empezaremos a diseñar páginas empleando FlexBox.
- Veremos una introducción, contando que es eso del 'Responsive Web Design' (Diseño Web Adaptable), que **beneficios** tiene, y cual es la diferencia entre '**Graceful degradation**' y '**Progressive enhancement**'.

- Seguidamente, se exponen varios **ejemplos de sitios web** realizados con esa filosofía.
- Luego se entra más en detalle en **como conseguir sitios web adaptables**: diseño fluido, sistemas de rejilla, imágenes fluidas, viewport, media queries.
- Para terminar se enumeran las 2 metodologías más utilizadas hoy en día para hacer diseños adaptables: **'Desktop First'** y **'Mobile first'**

#### Recursos:

- [Apuntes](#)
- [Enunciado Ejercicios](#)
- [Solución Ejercicios](#)

## SASS, un preprocesador CSS

---

En este apartado:

- Veremos primero una breve introducción, contando **qué es 'SASS'** y cuales son sus **principales ventajas**.
- Siguiendo como **instalar y ejecutar 'SASS'**.
- Después se hace un breve resumen de las principales características: **variables, extends, mixins, imports, ....**

#### Recursos:

- [Slides](#)
- [Enunciado Ejercicios](#)
- [Solución Ejercicios](#)

## Bootstrap, un framework CSS

En el [apartado de Bootstrap](#):

- Veremos primero qué es Bootstrap, sus **ventajas e inconvenientes**, y como empezar a usarlo.
- Luego veremos las distintas **características del framework**: el sistema de rejilla, la tipografía, las tablas, los formularios, los botones, las imágenes, los helpers...
- Después se muestran las facilidades que tiene para realizar **diseños adaptables**.
- Seguidamente se enumeran los distintos **componentes del framework**, y los distintos añadidos que tiene si además utilizas JavaScript.
- Y para terminar, se comenta **como se puede personalizar**, ya sea usando tu propio CSS, modificando el CSS de Bootstrap desde la página destinada a tal efecto, o directamente compilando los ficheros LESS del core.

#### Recursos:

- [Slides](#)
- [Ejemplos](#)