**República Bolivariana De Venezuela**

**Ministerio Del Poder Popular Para La Educación Universitaria**

**Universidad Politécnica Territorial Del Estado Bolívar**

**Programa Nacional De Formación En Informática**

**Programación II**



**UNIDAD VII – HERRAMIENTAS DE DISEÑO DE INTERFAZ**

**ESTUDIANTE:**

**Oliver Castillo**

**C.I: V-28.030.110**

**Gerardo Rodríguez**

**C.I: V-30.385.822**

**PROFESOR:**

**Hederin Tabate**

**Ciudad Bolivar, 16 de marzo de 2024**

**EL ENTORNO DE TRABAJO**

El entorno de trabajo de una interfaz se compone de varios elementos que trabajan juntos para facilitar la interacción del usuario. Estos son algunos de los componentes clave:

**Elementos visuales:**

* Incluyen botones, iconos, menús, barras de herramientas y otros elementos gráficos que permiten al usuario realizar acciones.
* El diseño visual debe ser claro, intuitivo y coherente para guiar al usuario a través de la interfaz.

**Elementos interactivos:**

* Son los componentes que responden a las acciones del usuario, como campos de texto, listas desplegables y controles deslizantes.
* Estos elementos deben ser fáciles de usar y proporcionar retroalimentación clara al usuario.

**Organización y estructura:**

* La forma en que se organizan y estructuran los elementos de la interfaz es fundamental para la usabilidad.
* Una interfaz bien organizada permite al usuario encontrar fácilmente lo que necesita y completar sus tareas de manera eficiente.

**Flujo de trabajo:**

* El flujo de trabajo se refiere a la secuencia de pasos que el usuario sigue para completar una tarea.
* Una interfaz bien diseñada guía al usuario a través del flujo de trabajo de manera lógica y sin problemas.

**Retroalimentación:**

* La interfaz debe proporcionar retroalimentación clara al usuario sobre sus acciones.
* Esto puede incluir mensajes de confirmación, indicadores de progreso y mensajes de error.

**Accesibilidad:**

* Un entorno de trabajo de interfaz debe ser accesible para todos los usuarios, incluidas las personas con discapacidades.
* Esto implica seguir las pautas de accesibilidad1 web (WCAG) y proporcionar funciones como texto alternativo para imágenes y navegación con teclado.

En resumen, el entorno de trabajo de una interfaz es un ecosistema complejo de elementos visuales, interactivos y estructurales que trabajan juntos para facilitar la interacción del usuario con la tecnología. Un diseño cuidadoso y considerado es esencial para crear interfaces que sean intuitivas, eficientes y agradables de usar.

**¿QUÉ SON LAS BARRAS DE HERRAMIENTAS?**

Una barra de herramientas es un elemento de control gráfico que contiene una colección de botones, iconos o menús desplegables que representan comandos o funciones específicas.

Están diseñadas para ofrecer una forma eficiente de acceder a las herramientas más comunes de una aplicación sin tener que navegar por menús complejos.

**Propósito:**

* Ahorrar tiempo y esfuerzo al usuario, permitiéndole realizar tareas con un solo clic.
* Organizar y presentar de manera visual las funciones clave de una aplicación.
* Personalizar el entorno de trabajo del usuario, ya que muchas barras de herramientas son configurables.

**Elementos comunes de las barras de herramientas:**

**Iconos:**

* Representaciones gráficas de comandos o funciones.
* Deben ser claros, concisos y fáciles de entender.

**Botones:**

* Elementos interactivos que ejecutan una acción al hacer clic.
* Pueden tener iconos, texto o ambos.

**Menús desplegables:**

* Listas de opciones que se despliegan al hacer clic.
* Permiten agrupar comandos relacionados.

**Separadores:**

* Líneas o espacios que dividen visualmente los grupos de comandos.
  + Mejoran la organización y la claridad de la barra de herramientas.

**Tipos de barras de herramientas:**

**Barras de herramientas estándar:**

* Contienen los comandos más básicos y comunes, como guardar, abrir, copiar y pegar.

**Barras de herramientas de formato:**

* Ofrecen opciones para modificar la apariencia del texto o los objetos, como fuentes, tamaños y colores.

**Barras de herramientas de dibujo:**

* Proporcionan herramientas para crear y editar gráficos, como líneas, formas y pinceles.

**Barras de herramientas de navegación:**

* Permiten moverse a través de documentos, páginas web o archivos, con botones como "atrás", "adelante” y “recargar”.

**Barras de herramientas personalizables:**

* Le permiten al usuario la opción de añadir o quitar las herramientas que más utiliza.

**Claridad y concisión:**

* Los iconos y botones deben ser fáciles de entender y representar claramente su función.

**Organización lógica:**

* Los comandos relacionados deben agruparse y organizarse de manera intuitiva.

**Personalización:**

* Permitir a los usuarios personalizar las barras de herramientas para adaptarlas a sus necesidades y preferencias.

**Accesibilidad:**

* Asegurarse de que las barras de herramientas sean accesibles para todos los usuarios, incluidas las personas con discapacidades.

**HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO DE INTERFAZ**

**Configuración De Un Sitio Web**

**Crear la Estructura**: Para la configurar un sitio web primero necesitar definir su estructura con el Lenguaje de Marcado de Hipertexto (HTML en inglés). HTML es el componente más básico de la Web. Define el significado y la estructura del contenido web. La sintaxis de este lenguaje se maneja con etiquetas de apertura, que son palabras encapsuladas entre símbolos de menor qué y mayor qué (<html>), y etiquetas de cierre, que son parecidas, pero con una barra diagonal (/) después del símbolo de menor qué (</html>). Las etiquetas mas importantes para estructurar cualquier documento en código HTML son las siguientes:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

</head>

<body>

</body>

</html>

**<!DOCTYPE html>**: Todos los documentos deben empezar con una declaración *DOCTYPE*. Esta declaración no es una etiqueta *HTML*, es información para el navegador sobre que tipo de documento estamos cargando.

**<html>:** Define la raiz del documento *HTML*. Dentro de esta etiqueta estarán el resto de etiquetas *HTML*. Un parametro importante dentro de la etiqueta es el atributo *lang,* que se usa para indicarle al navegador el lenguaje del sitio.

**<head>**: Contiene metadatos o información relevante para el manejo de los datos en el sitio, como los estilos, los scripts, el titulo, etc. Los metadatos solo son relevantes para el documento *HTML* y no se muestran en la etiqueta <body>.

**<body>**: Define el cuerpo del documento. Dentro ira todo el contenido a mostrar dentro de la pagina (enlaces, títulos, imágenes, párrafos, etc). Al igual que el *<head>,* solo puede haber una etiqueta *<body>* en el documento.

**Etiquetas HTML para la Edición de Páginas Web**

1. **Para formatear texto**

<p>

<

1. **Para separar contenido**

<article>

<div>

<span>

1. **Para las tablas**
2. **Para contenido multimedia**

**Plantilla CSS**

Todo ese peo de CSS