

# UD 1. Planificación de Interfaces Web. PRÁCTICA 1

Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación cubiertos en esta práctica.

RA1. Planifica la creación de una interfaz web valorando y aplicando especificaciones de diseño.

| CE  | Actividad |
|---|-----------|
| a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos.                          | 1,2,3     |
| b) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla.       | 1         |
| c) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web.                      | 2,3       |
| d) Se ha valorado la importancia de definir y aplicar la guía de estilo en el desarrollo de una aplicación Web. | 1         |
| e) Se han utilizado y valorado distintas aplicaciones para el diseño de documentos Web.                         | 1,2,3     |
| f) Se han utilizado marcos, tablas y capas para presentar la información de manera ordenada.                    | 3         |
| g) Se han creado y utilizado plantillas de diseño.  | 3         |

## Supuesto práctico

El sistema a crear consiste en un sitio web para una zapatería que fabrica zapatos y productos de piel de manera artesanal y además vende productos de otras marcas filiales llamada “El tacón de Oro”. Los usuarios del sistema navegan por la web para ver los artículos, zapatos, bolsos y complementos que se venden en la tienda, pueden registrarse y hacer pedidos online de los productos a la venta.

Internamente se hace la gestión de los pedidos, los proveedores, las campañas que van modificando los diferentes productos a la venta y el stock de los productos.

En este módulo realizaremos una aproximación a la creación del sitio web desde el punto de vista del diseño e implementación de las interfaces gráficas para la parte pública de la web del proyecto (la web que ven los usuarios de tipo comprador).

## Descripción de la tarea:

En esta práctica vamos a trabajar los contenidos relacionados con la creación de los esquemas de las pantallas (sketch y wireframes), el esquema de navegación y las guías de estilos.

La práctica consiste en elaborar tres documentos para el supuesto que se proporciona:

1. **Guía de estilos.** En particular la guía de estilos debe contener los siguientes apartados:
  - Descripción del sitio: Breve resumen de para que creas la aplicación web.
  - Voz/Tono: formal, informal. Transmite la esencia de la marca.
  - Paleta de colores: colores usados en la web y para qué se usan (cabeceras, textos, fondos, ...). Se recomienda usar una imagen gráfica y su código hexadecimal o RGB.
  - Fuentes y dónde se usan (en las cabeceras, en el texto general, en los títulos de imágenes, en tablas, etc.)
  - Iconografía: qué iconos se usan y cuál es su significado.
  - Imágenes: Descripción del aspecto general de las imágenes, tamaño y propósito.
  - Elementos interactivos: como botones o elementos de formulario
2. **Mapa de navegación o estructura del sitio.** A la hora de hacerlo recuerda que, aunque solo tenemos dos páginas, la página principal tiene varias secciones, cada una de las cuales es un elemento del mapa de navegación y en el menú.
3. **Sketch y wireframes o estructura de las páginas del sitio web.** En este caso se deben hacer dos, uno para la página principal y otro para la página de compra online.

De manera general las páginas deben constar de cabecera, barra de navegación, área de contenido y pie. En la **cabecera** aparece el nombre y el logotipo de la empresa alineados a la izquierda y la derecha respectivamente. En la barra de **navegación** tendremos a la derecha las opciones del menú, ("El tacón de oro", Productos, La piel, Tiendas, **Comprar online**) y a la izquierda un buscador. El área de **contenido** depende de la página que estemos haciendo.

  - **Página principal:** Consta de una zona de presentación de la marca que corresponde con el apartado "El tacón de oro", otra de Productos en la que se describen los productos que se venden (zapatos, bolsos, cinturones, etc.), otra para "La piel" en la que se describe el proceso de tratamiento de la piel de los productos que se venden en la página y otro para tiendas que es un buscador de tiendas físicas.
  - **Página de Comprar online:** En esta página se presentan los productos que están a la venta en tienda virtual. La estructura de la página es semejante a la landing page en cuanto a cabecera, barra de navegación y pie de página. La zona de

contenidos está compuesta por dos columnas, a la izquierda, una más pequeña en la que se pueden elegir las categorías de los productos (zapatos, bolsos, complementos) y a la derecha los productos en sí mismos. De los productos se muestra su nombre arriba, una foto, y luego su descripción, material, color, precio. Para cada artículo habrá que diseñar un bloque en el que aparezca toda esa información.

En el **pie de página** aparece la información institucional del sitio, enlace a la página de política de protección de datos y cookies y los datos del creador del sitio web (copyright).

## Herramientas útiles

Para la guía de estilos puedes usar cualquier herramienta online que te calcule el código hexadecimal de un color, también las hay que permiten obtener los colores principales de alguna imagen (por ejemplo un logotipo) u obtener los colores afines para generar una paleta de colores. Puedes buscar en Internet "Generar paleta de colores" y seleccionar la herramienta que prefieras. Puedes usar por ejemplo la herramienta de Adobe [Color-wheel](#) que permite subir un archivo con una imagen (el logotipo de la empresa, por ejemplo) y a partir de ella sacar la paleta de colores de esa imagen y otras paletas que armonizan con la imagen según diferentes reglas de obtención de los colores.

Para realizar los diagramas de las estructuras del sitio y de las páginas puedes usar alguna de estas herramientas:

- [Pencil](#): es una herramienta bastante potente, pero algo más sencilla para la generación de wireframes. Es software libre.
- [Balsamiq wireframes](#): Puedes descargar una versión de prueba de 30 días de su web. Es una herramienta bastante potente para la generación diagramas y wireframes, e incluso de la estructura del sitio.
- Si prefieres una herramienta online puedes usar [Figma](#).
- Para crear el logotipo de la empresa puedes usar una aplicación como [Canva](#).
- Cualquier otra que conozcas y se adecúe a la tarea.

A continuación te dejo un video donde puedes observar el manejo básico de la herramienta Balsamiq Wireframes:

<https://youtu.be/Y398S0lhCzE>

## Guía de Calificación de la Práctica

**ADVERTENCIA:** Esta guía de evaluación puede puntuarse como máximo hasta 21 puntos, pero la puntuación máxima establecida para la actividad es de 10 puntos. La puntuación máxima de la guía de evaluación se modificada proporcionalmente para hacerla equivalente a la calificación máxima de la tarea. Las calificaciones intermedias también se convertirán y redondearán según este criterio.

### Guía de estilos 1

La guía incluye todos los elementos que debe, es decir, descripción, tono, colores, fuentes, iconos, imágenes

**Puntuación máxima 1**

### Guía de estilos 2

Presentación: Se perciben los distintos elementos de la guía de estilos como se verán en la página web. Por ejemplo, con imágenes de los colores o ejemplos de texto para las fuentes.

**Puntuación máxima 2**

### Guía de estilos 3

Pertinencia: Los valores elegidos para los distintos elementos de la guía (tono, colores, fuentes, iconos, imágenes,...) son pertinentes

**Puntuación máxima 5**

### Mapa de navegación 1

Incluye todos los elementos de navegación del sitio (Inicio o Home, El tacón de oro, Productos, La piel, Tiendas, Compra online, y dentro de compra online zapatos, bolsos y complementos)

**Puntuación máxima 2**

## **Mapa de navegación 2**

Estructura del mapa de navegación: Todos los elementos del mapa de navegación están organizados según la especificación del problema.

**Puntuación máxima 5**

## **Wireframe 1**

Sketch: Se han tenido en cuenta todos los elementos de la descripción de ambas páginas: cabecera, navegación, zona de contenidos y pie de página. Las imágenes se han colocado de manera adecuada.

**Puntuación máxima 1**

## **Wireframe 2**

Sketch: La distribución de los elementos (cabecera, navegación, contenidos y pie) y su contenido es adecuado a la descripción.

**Puntuación máxima 5**