



Junta de Andalucía  
Consejería de Educación y Deporte

# Diseño de Interfaces Web

## 2º DAW

### Unidad de Trabajo 1

# Planificación de Interfaces Gráficas

Francisco Jesús Gómez Romero, 2024/25



# Objetivos



- Utilizar **gestores de contenido**

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

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. Patrones de diseño
6. CMS
7. Repaso lenguaje de marcas
8. Diseño con tablas vs diseño por capas
9. Iframes

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

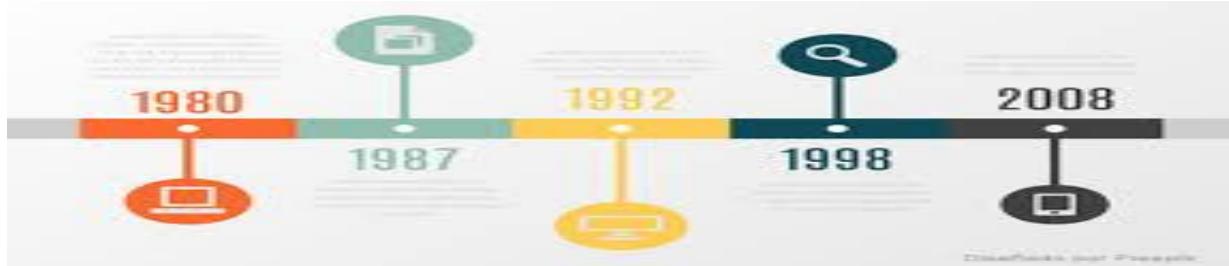
- a) Se ha reconocido la importancia de la comunicación visual y sus principios básicos.
- b) Se han analizado y seleccionado los colores y tipografías adecuados para su visualización en pantalla.
- c) Se han analizado alternativas para la presentación de la información en documentos Web.
- d) Se ha 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.



# Evolución de la Web

## Ejercicio 1 (CE1a):

- Crear una línea del tiempo con los principales hitos históricos en el desarrollo de la Web. ➤ 20'
- Completa lo anterior con capturas que muestren cómo ha ido evolucionado el diseño de las webs ➤ 20'

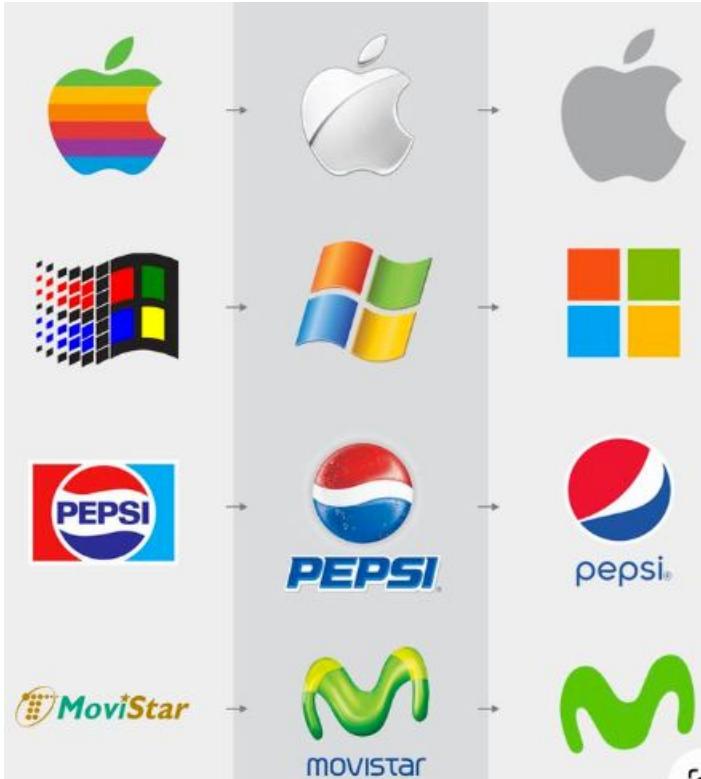


# El diseño web en la actualidad

## 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
- Neofomismo y minimalismo
- Responsive
- Scrolling design
  - Scroll infinito
  - Efecto parallax
- Microinteracciones
- WebXR (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

# El diseño web en la actualidad



Flat design



# 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?**