

Orientaciones para el alumnado. DIW01.

DIW01.- Planificación de interfaces gráficas.

Orientaciones para el alumnado

La planificación de interfaces gráficas es una tarea fundamental en el diseño de interfaces Web, ya que conlleva un conocimiento previo y una capacidad de desarrollar, obteniendo un resultado final más consistente y fácil de mantener.

Datos generales de la Unidad de Trabajo

Nombre completo del MP	Diseño de interfaces Web
Nº y título de la UT	01.- Planificación de interfaces gráficas.
Índice o tabla de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> 1.- Elementos del diseño. <ul style="list-style-type: none"> 1.1.- Percepción visual. 1.2.- Elementos conceptuales: punto, línea, plano, volumen. 1.3.- Elementos visuales: forma, medida, color, textura. 1.4.- Elementos de relación: dirección, posición, espacio, gravedad. 1.5.- Elementos prácticos: representación, significado, función. 2.- Interfaces Web. <ul style="list-style-type: none"> 2.1.- Interacción persona-ordenador. 2.2.- Diseño de una interfaz Web. Objetivos. 2.3.- Características: usable, visual, educativa y actualizada. 2.4.- Componentes de una interfaz Web. <ul style="list-style-type: none"> 2.4.1.- Zona de navegación. 2.4.2.- Zona de contenido e interacción. 2.5.- Maquetación Web. <ul style="list-style-type: none"> 2.5.1.- Elementos de ordenación. 2.6.- Mapa de navegación. <ul style="list-style-type: none"> 2.6.1.- Prototipos. 2.7.- Detección de patrones. <ul style="list-style-type: none"> 2.7.1.- Principios de proximidad y de semejanza. 2.7.2.- Principios de simetría y de continuidad. 2.7.3.- Principios de cierre y de área o tamaño relativo. 2.7.4.- Principio de figura-fondo. 2.7.5.- Ley de simplicidad, pregnancia o buena forma. 2.8.- El color. <ul style="list-style-type: none"> 2.8.1.- Sistema RGB. 2.8.2.- Colores Seguros. 3.- Generación de documentos y sitios Web. <ul style="list-style-type: none"> 3.1.- Guías de estilo. Elementos. <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1.- Fotos y logos. 3.1.2.- Tipografías. 3.1.3.- Colores. 3.1.4.- Iconografía. 3.1.5.- Estructura. 3.2.- Aplicaciones para desarrollo Web. 3.3.- Lenguajes de marcas. 3.4.- Tablas, capas, marcos. 3.5.- Plantilla de diseño.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> a. Utilizar lenguajes de marcas y estándares web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar. b. Programar y realizar actividades para gestionar el mantenimiento de los recursos informáticos. c. Identificar y aplicar parámetros de calidad en los trabajos y actividades realizados en el proceso de evaluación y de la calidad y ser capaces de supervisar y mejorar procedimientos de gestión de calidad.
	Tiempo necesario para estudiar los contenidos (h)
	Tiempo necesario para completar la tarea (h)

Ir a...

[DIW UT01: Planificación de interfaces gráficas.](#) ►