

CURSO : **INTERFACES WEB Y MÓVILES**
DURACIÓN : **32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)**
PRE – REQUISITO : **Conocimientos básicos de Photoshop I**

SUMILLA

En este curso el alumno crea interfaces de productos o medios innovadores en base a las necesidades del usuario, aprendiendo como colocar los objetos de manera óptima en el espacio para que sus mensajes tengan la recepción deseada, tanto para el medio Web y medio móviles.

Este curso es teórico-práctico se explican los conceptos de lo que son las interfaces, se analiza al usuario de dichas interfaces, se enseña cómo se deben colocar los elementos en el espacio utilizando ejemplos prácticos, videos y conceptos puntuales que servirán para que el alumno no solo conozca la temática de la realización de un Diseño de interfaces, sino basándose en los test de usabilidad para que pueda argumentar su trabajo frente al cliente.

SES	CONTENIDO
1	<p>FUNDAMENTOS DEL DISEÑO WEB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual: Que es el diseño web?, El diseñador, El Target, Usuario Multitarea, Nivel de diseño, Lenguaje visual global, Contenido, Navegadores, Dispositivos • Fundamentos de la composición: El equilibrio visual, La tensión compositiva • Color, tipografía, iconos: Adobe Kuler, Square font
2	<p>PROCESO DE DESARROLLO WEB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discusión, • Planear la estructura del sitio, • Estructuras de páginas (Wireframe), • Planear el contenido, • Iniciar el diseño, • Consultar al cliente, • Remodelamiento del diseño, • Aprobación del cliente, • Diseño adicional de la página, • Confirmación, Construyendo el HTML y CSS, • Prueba, • Publicación • Factores de calidad de una web: Accesibilidad, Navegabilidad, Usabilidad, Iconografía. <p>BRIEF DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datos del cliente, ¡Su empresa! ¡Su marca!, • Objetivos del sitio web, • Secciones del sitio, • Comercio electrónico, • Actualizaciones del sitio, • Datos para el sitio, • Observaciones
3	<p>PLANEAMIENTO DEL PROYECTO I:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación, • Presupuesto, • Contrato • Diagrama de Gantt, • Mapa de ideas

4	<p>ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wireframe o mockup <p>COMPONENTES DE UNA INTERFAZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cabecera • Los sistemas de navegación • El cuerpo de la pagina • El pie de pagina • Los espacios en blanco • Lenguajes de marcas • Maquetación web • Mapa de navegación
5	<p>QUE ES EL DISEÑO RESPONSIVE (DESKTOP, TABLET, MOBILE)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tamaño de pantallas • Resoluciones • Relación estética y funcional. • Exploradores para móviles. <p>DISEÑO DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de la estructura web. • Diseño de contenidos, títulos, marcos y adornos. • Diseño de barras de navegación y menús desplegables.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Optimización de imágenes. • Manejo de imágenes y creación de banners • Diseño de formularios • Creación de favicon • Retoque y efectos web en PhotoShop.
7	<ul style="list-style-type: none"> • Sectores en PhotoShop, generación de estilos CSS. • Diseño de una interfaz para Desktop: Website. • Diseño de una interfaz para Tablet: Lanscape.
8	Ejercicios de aplicación.
9	<p>DEFINICIÓN DE WEB MÓVIL</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es una web móvil? • ¿Para qué sirve una web móvil? • Ventajas de las webs móviles • Tipos de webs móviles • Diferencias entre web móvil, app nativa y app híbrida • Cómo dar a conocer una web móvil (SEO Móvil) • Cómo rentabilizar una web móvil • Pagos desde el móvil <p>DISEÑO, USABILIDAD E INTERFAZ DE LA WEB MÓVIL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura, creatividad y diseño • Accesibilidad web • Adaptaciones automáticas de la web a móvil (CSS) • Tablets y Smartphones
10	<p>DISEÑO DE INTERFACES PARA APLICACIONES MÓVILES - Android</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visión creativa • Principios del diseño para Android • Descripción de UI • Estilo: • Dispositivos y exhibiciones • Plantillas • Eventos táctiles • Métricas y rejillas

- Tipografía
- Color
- Iconografía
- Patrones:
- Gestos
- Estructura del APP
- Navegación
- Barra de acción
- Disposiciones del multi-cristal
- Widgets
- Ajustes
- Compatibilidad y Accesibilidad

11

DISEÑO DE INTERFACES PARA APLICACIONES MÓVILES - IOS 7

- El diseñar para IOS 7
- Anatomía del IOS App
- Iniciando y deteniendo
- Disposición
- Navegación
- Contexto
- Interactividad y Feedback
- Animación
- Color y tipografía
- Iconos y gráficos
- Terminología y Fraseología
- Integrando con IOS

12

INTEGRACIÓN CON HTML: MUSE

- Flujo de trabajo
- Flujo de trabajo impreso contra flujo de trabajo web
- Flujo de trabajo en Muse
- Planeación de tu sitio
- Diseño de páginas
- ¿Qué aparece en una página normal?
- Bocetos
- Bocetos con Muse
- Estructura de un sitio con la vista de planeación
- ¿Qué archivos genera Muse?

EL PODER DE LAS PÁGINAS

- Páginas
- Páginas Maestras
- Trabajando las páginas maestras en tu sitio
- Edición de las propiedades de la página
- Creación de vinculas

EL JUEGO DE LOS RECTÁNGULOS

- Trabajando con rectángulos
 - Agregando color - rellenos y contornos
 - Agregando efectos a los rectángulos
 - Cambiando el orden de los rectángulos
 - Cambiando las propiedades de los bordes
- Creación de rectángulos con ancho completo

13

TIPOGRAFÍA

- El poder del texto
- Creación de campos de texto
- Edición de texto
- Creación y aplicación de estilos de párrafo
- Creación y aplicación de estilos de carácter
- Títulos

- Creación de títulos
- Metadatos

TRABAJO CON IMÁGENES

- Selección del formato de imagen ideal
- Colores web seguros
- Colocar imágenes en las páginas
- Agregar un logo
- Uso de un patrón de fondo
- Uso de una imagen de fondo
- Uso del panel Assets
- Agrupación de objetos

PERSONALIZACIÓN CON WIDGETS

- Trabajo con widgets
- ¿Cómo trabaja el widget menú?
- Panel de pestañas
- Eliminando un panel
- Composición con widgets
- Slidewshows
- Agregar un Google Map a la página
- Agregar un componentes de Twitter

MUSE Y OTRAS APLICACIONES

Agregar un botón de Photoshop

PRE VISUALIZACIÓN DE UN SITIO

- Pre visualización de páginas
- Exportación a HTML para un navegador de prueba

¿Para qué realizar pruebas?

PUBLICACIÓN DE UN SITIO

- Adobe ID
- Publicación en un sitio temporal
- Editando y actualizando el sitio
- Edición y ejecución
- Alternativas de alojamiento

14

DISEÑO DE PROTOTIPO PARA MÓVILES

- La plataforma Prototyper
- Prototipado responsive
- Gestión de iconografía móvil

15

- Definición de estilos
- Cargando pagina
- Exportar a HTML interactivo
- Pruebas

16

EXAMEN FINAL + PROYECTO FINAL

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe