

# DISEÑO DE PÁGINAS WEB (150 H)

## 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

### 1.1 Concepto de la industria gráfica

1.1.1 Proceso de trabajo creativo

1.1.2 Flujograma del proceso gráfico

1.1.3 Importancia del diseño en el conjunto de la cadena gráfica

1.1.4 Fundamentos del diseño gráfico

1.1.5 Primer contacto con el cliente en el diseño gráfico

1.1.6 Los espacios visuales

1.1.7 Tipología de la imagen

1.1.8 El ojo y la visión

1.1.9 Grupo verbal: imagen de la comunicación

1.1.10 Espacio gráfico

1.1.11 Diagramación/arquitectura gráfica

### 1.2 Signo gráfico

1.2.1 Historia del signo

1.2.2 Aplicación

1.2.3 Configuración de los signos básicos

1.2.4 Identificación visual

### 1.3 Tipografía

1.3.1 Partes de los tipos/caracteres

1.3.2 Estilo / familia / serie

1.3.3 Clasificación de los caracteres según su aplicación

1.3.4 Lenguaje tipográfico

1.3.5 Tipometría

1.3.6 Composición tipográfica

1.3.7 Corrección tipográfica

1.3.8 ¿Qué tipografía elegir?

## 1.4 Color en diseño gráfico

### 1.4.1 Color y comunicación

### 1.4.2 Colores primarios: aditivos y sustractivos

### 1.4.3 Cómo vemos el color

### 1.4.4 Colores complementarios

### 1.4.5 Color: tono, saturación y luminosidad

### 1.4.6 Cuatricromía / sistema Pantone

### 1.4.7 La interacción del color

### 1.4.8 Psicología, simbología y estética del color

### 1.4.9 El color al servicio del mensaje y la publicidad

## **.DISEÑO UX**

### 2.1 Experiencia de usuario

#### 2.1.1 ¿Qué entendemos por diseño UX? Diferencias y similitudes con CX y UI

#### 2.1.2 Proceso de diseño UX

#### 2.1.3 ¿Por qué invertir en UX?

#### 2.1.4 Conceptos clave

#### 2.1.5 Primeros pasos. Fase Research

### 2.2 Principios en UX

#### 2.2.1 Principios aplicados al diseño UX

#### 2.2.2 Gestalt: principios de proximidad y similitud

#### 2.2.3 Cognitivismo: leyes de Hick y Fitts

#### 2.2.4 10 principios heurísticos de Jacob Nielsen

### 2.3 ¿Cómo medir un UX? Tendencias

#### 2.3.1 ¿Cómo medir la usabilidad web? 5 preguntas básicas

#### 2.3.2 Método Heart de Google

#### 2.3.3 UX en Agile

#### 2.3.4 AI como parte del diseño UX

## **. DISEÑO WEB**

### 3.1 El diseño web

#### 3.1.1 La web: diseño efectivo

#### 3.1.2 Partes de una web

#### 3.1.3 Principales lenguajes

### 3.2 Web responsive

#### 3.2.1 Fundamentos

#### 3.2.2 Funcionamiento

#### 3.2.3 Media Queries de CSS

#### 3.2.4 Otras características de CSS

##### 3.2.4.1 Flexbox

##### 3.2.4.2 Grid Layout

#### 3.2.5 Errores comunes

#### 3.2.6 Mobile First

#### 3.2.7 Material design

#### 3.2.8 Herramientas responsive

### 3.3 Tipografía web

#### 3.3.1 Fundamentos

#### 3.3.2 Mejores tipografías

### 3.4 Menú de navegación

### 3.5 Prototipado web

#### 3.5.1 El proceso de prototipado

#### 3.5.2 Tipos de prototipos

#### 3.5.3 El proceso de desarrollo de un prototipo

### 3.6 Adobe XD

#### 3.6.1 Definición

#### 3.6.2 Tutorial

### 3.7 Diseño centrado en el usuario

#### 3.7.1 Definición

### 3.72 Fases del diseño

## **4. CMS**

- 4.1 Introducción
- 4.2 Paneles
- 4.3 Categorías
- 4.4 Post
- 4.5 Menú
- 4.6 Widgtes
- 4.7 Personalización
- 4.8. Plugin y formularios
- 4.9. Redes sociales
- 4.10 Usuarios

## **5. MARKETING WEB**

- 5.1 SEO
- 5.2 SEM

## **6. CÓMO ESCRIBIR EN INTERNET**

- 6.1 Lector digital
- 6.2 Contenido y lenguaje
- 6.3 Técnicas de estructura
- 6.4 Fuentes y recursos

## **7. RETOQUE DIGITAL DE IMAGEN EN PHOTOSHOP**

- 7.1 Redimensionar y recortar imágenes
- 7.2 Enderezar imágenes torcidas
- 7.3 Corregir el color
- 7.4 Fotos sobreexpuestas y subexpuestas
- 7.5 Retoque de retratos
- 7.6 Enfocar las imágenes