

CURSO	:	Interfaces Web
DURACIÓN	:	32 Horas (16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Conocimiento de informática a nivel usuario.

SUMILLA

El curso de Interfaces Web y UI Responsive brinda una capacitación práctica enfocada en el diseño, planificación y estructuración de interfaces visuales adaptables (responsive) para computadoras y dispositivos móviles. A lo largo de las sesiones, se aprenderá a diagramar layouts eficientes bajo rejillas de desarrollo, construir un UI Kit modular reutilizable, plantear flujos de navegación lógicos orientados a la conversión web y preparar entregables técnicos (Developer Handoff) listos para ser traducidos a código de manera óptima.

En este curso, el aprendizaje se consolida de manera progresiva mediante el desarrollo guiado de un proyecto web integrador real. En el proceso se aplican herramientas de diseño estándar de la industria (Figma), simulando entornos reales de trabajo independiente a través de técnicas ágiles de estimación de presupuestos por pantalla, delimitación clara de entregables (Scope of Work) y planificación con flujos visuales.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno o libreta de apuntes y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.

SES	CONTENIDO
1	ANATOMÍA DE LA INTERFAZ WEB Y PATRONES UI <ul style="list-style-type: none"> • Anatomía estructural de la interfaz web moderna (Header, Hero, Body, Footer). • Jerarquía visual y patrones de lectura del usuario en pantalla (F y Z). • Patrones de diseño UI estándar para páginas de aterrizaje, blogs y webs corporativas.
	ACTIVIDAD: Elaborar un análisis visual de dos sitios web de referencia, identificando en capturas de pantalla su anatomía estructural (Header, Hero, Body, Footer) y dibujando el flujo visual del patrón de escaneo (F o Z) que realiza el usuario.
2	ESTRUCTURACIÓN TÉCNICA: SITEMAPS Y USER FLOWS <ul style="list-style-type: none"> • El Sitemap (Mapa de Sitio) estructurado como base de la jerarquía web. • Sistemas de navegación modernos (menús colapsables y mega menús).
	ACTIVIDAD: Diseñar el Sitemap estructurado y el User Flow de navegación en Figma para una acción clave dentro de una web.
3	PLANIFICACIÓN ÁGIL, PRESUPUESTO Y SKETCHING <ul style="list-style-type: none"> • Estimación de presupuestos por pantallas y planificación visual con Kanban en Figma. • Técnicas de bocetado rápido en papel (Sketching) para estructuración de layouts.
	ACTIVIDAD: Redactar un "Scope of Work" básico para su proyecto final y realizar un taller de Sketching rápido (técnica de Crazy Eights) para proponer 8 bocetos rápidos del layout de la página de inicio (Home).
4	ESTRUCTURA, ALCANCE Y WIREFRAMES <ul style="list-style-type: none"> • Introducción general a los requerimientos del Proyecto Integrador.
	ACTIVIDAD: Evaluación Práctica.

TRABAJO	Presentación del alcance delimitado, el Sitemap y los Wireframes de baja fidelidad en Figma de las 3 páginas clave de su proyecto integrador.
5	<p>SISTEMAS GRIDS Y ESTRUCTURA DE LAYOUTS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoría y configuración de la rejilla de 12 columnas (Grid de Bootstrap) en Figma. • Conceptos fundamentales de alineación, medianiles (gutters) y contención visual. <p>ACTIVIDAD: Configurar una rejilla estándar de 12 columnas en Figma y estructurar un layout simétrico y asimétrico de tres secciones utilizando la escala de espaciado de 8px para márgenes y paddings.</p>
6	<p>ESTILOS DE UI: TIPOGRAFÍA, COLOR Y ACCESIBILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escalas tipográficas web estables utilizando unidades rem, em y px. • Paletas de color, jerarquía tonal y verificación de contraste accesible (WCAG 2.1). • Creación y ordenamiento lógico de estilos globales de texto y color en Figma.o <p>ACTIVIDAD: Crear la escala tipográfica y la paleta de color para su proyecto, aplicando herramientas de validación de contraste en Figma para asegurar el cumplimiento del estándar de accesibilidad WCAG AA.</p>
7	<p>COMPONENTES UI Y ESTADOS INTERACTIVOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principios del Diseño Atómico aplicado a interfaces digitales modernas. • Diseño modular de componentes web: botones, inputs de formularios y tarjetas. • Creación de variantes y estados de interacción (Normal, Hover, Pressed, Disabled). <p>ACTIVIDAD: Diseñar un componente maestro de botón en Figma y configurar sus variantes visuales para representar los estados de interacción: Default, Hover, Pressed y Disabled.</p>
8	<p>DISEÑO VISUAL UI DESKTOP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maquetación visual de alta fidelidad en pantallas de escritorio (Desktop). • Integración consistente del UI Kit (colores, fuentes, componentes) sobre el layout final. <p>ACTIVIDAD: Revisión técnica y checklist para la entrega del Hito 2.</p>
TRABAJO	Aplicar los estilos tipográficos, paleta de colores y componentes interactivos creados sobre la estructura de rejilla para consolidar las 3 páginas clave del proyecto en alta fidelidad (versión escritorio).
9	<p>PRINCIPIOS DEL RESPONSIVE DESIGN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puntos de quiebre (Breakpoints) y estrategias de adaptación (Desktop-First vs Mobile-First). • Reglas técnicas de redimensionamiento fluido de columnas, imágenes y textos. • Uso avanzado de Auto Layout en Figma con mentalidad de Flexbox y CSS Grid. <p>ACTIVIDAD: Crear una tarjeta de producto (Card) utilizando "Auto Layout" en Figma, configurando sus propiedades de redimensionamiento para verificar que sea 100% elástica y adaptable.</p>
10	<p>MOBILE WEB UI Y PATRONES DE NAVEGACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patrones de navegación para celulares (Burger menu, barras inferiores, hojas modales). • Técnicas de simplificación de flujos complejos y optimización de formularios en móviles. <p>ACTIVIDAD: Diseñar la versión responsive para celulares de la cabecera (Header) de escritorio de su proyecto, adaptando los enlaces a un menú hamburguesa interactivo que respete las áreas de contacto táctiles mínimas.</p>
11	<p>MICROINTERACCIONES Y PROTOTIPADO INTERACTIVO WEB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interacciones web comunes: menús dinámicos, ventanas modales (overlays) y scroll fijo. • Microinteracciones de componentes y Smart Animate con mentalidad de transiciones CSS. <p>ACTIVIDAD: Crear el prototipo interactivo de un flujo en Figma que conecte la página de inicio con la apertura de un menú móvil, incluyendo transiciones suaves y un botón de llamada a la acción.</p>
12	<p>UI RESPONSIVE Y PROTOTIPO INTERACTIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consistencia visual y de marca en la transición del diseño Desktop a Mobile. <p>ACTIVIDAD: Pruebas de usabilidad rápidas (Hallway testing) en prototipos interactivos móviles.</p>

TRABAJO	Adaptar las 3 páginas del proyecto integrador al formato celular y conectar las interacciones para generar un prototipo interactivo responsive, realizando una prueba de usabilidad cruzada entre testers.
13	<p>INTERFACES UI PARA E-COMMERCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patrones visuales y mejores prácticas de diseño orientadas a tiendas virtuales. • Diseño de fichas de producto: galerías, selectores de atributos y jerarquía del CTA. • El proceso de checkout visual: carritos flotantes interactivos y flujos de pago simplificados.
	ACTIVIDAD: Diseñar a alta fidelidad una ficha de producto interactiva para una tienda virtual, organizando de forma clara las imágenes, opciones de selección (color, talla), precio destacado y el botón de compra.
14	<p>FIGMA HANDOFF: PREPARACIÓN DEL ARCHIVO PARA PROGRAMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nomenclatura semántica y orden estructural de capas y pantallas para producción real. • Preparación y exportación de assets (SVG para vectores y WebP/PNG para imágenes)
	ACTIVIDAD: Realizar una auditoría del archivo en Figma: renombrar capas de forma semántica, eliminar elementos no utilizados y configurar un conjunto de iconos listos para exportar en formato SVG.
15	<p>DE LA INTERFAZ UI A LOS CONSTRUCTORES VISUALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • El Modelo de Cajas de CSS (Box Model) aplicado a estructuras visuales. <p>Criterios técnicos de compresión, peso ideal y optimización de imágenes web.</p>
	ACTIVIDAD: Esquematizar el diseño final de su página web mediante diagramas de bloques que representen la estructura de contenedores, filas y columnas requerida para montarlo con un constructor visual.
16	<p>EXAMEN FINAL: SUSTENTACIÓN DE PROYECTO INTEGRADOR Y HANDOFF</p> <p>Sustentar el Proyecto Integrador presentando el prototipo web responsive (Desktop y Mobile) funcionando, junto con la demostración técnica del enlace de "Figma Handoff" ordenado con sus componentes y recursos listos para la maquetación.</p>

Informes e Inscripciones

AL/06.26

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe