

Práctica 2 D.I.W – PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS.

2.1 Identificación de elementos.

En principio, el enunciado nos pide clasificar los elementos mencionados según sean: identificación, navegación, contenido e información.

Los **elementos de identificación** son aquellos que nos ayudan a reconocer el sitio web. En este caso, el enunciado nos dice que la tienda que nos solicita la interfaz web se sitúa en Alicante con el nombre de Calzados DIW. Estos dos datos nos pueden ayudar a elaborar un logotipo, que es un ejemplo de elemento de identificación. El propio nombre de la tienda también es un elemento de identificación.

Los **elementos de navegación** son aquellos que nos permiten movernos por la página web. En nuestro caso, nos indican que la tienda tiene cuatro secciones, por lo tanto, deberemos añadir a nuestra interfaz web un menú para que el usuario pueda navegar por las diferentes secciones de la tienda. Por lo tanto, el menú es un elemento de navegación.

Los **elementos de contenidos** son todo aquello que nos muestra básicamente la información que quiere dar a conocer la página web. Aquí, serán claves las imágenes que utilizaremos para representar cada modelo de zapatilla, así como sus detalles (nombre del modelo, color, precio, etc...).

Los **elementos de interacción** son los que permiten realizar acciones en el sitio web. En esta web que se solicita, nos piden la posibilidad de cambiar el lenguaje a inglés o castellano.

2.2 Boceto de la web en su pantalla inicial



A primera vista, la página principal ya nos dice qué nos ofrece. Como primer concepto importante, se muestra el nombre de la zapatería a la que le haces la aplicación web en cuestión. Además, en la página principal deberán de aparecer diferentes imágenes de distintos calzados para hacer un pequeña introducción de lo que se podrá encontrar en la aplicación web.

En esta práctica se nos pide que incluya alguna animación llamativa en la página principal, y se incluirá en el centro de la página, aun no habiéndose incluido en el boceto.

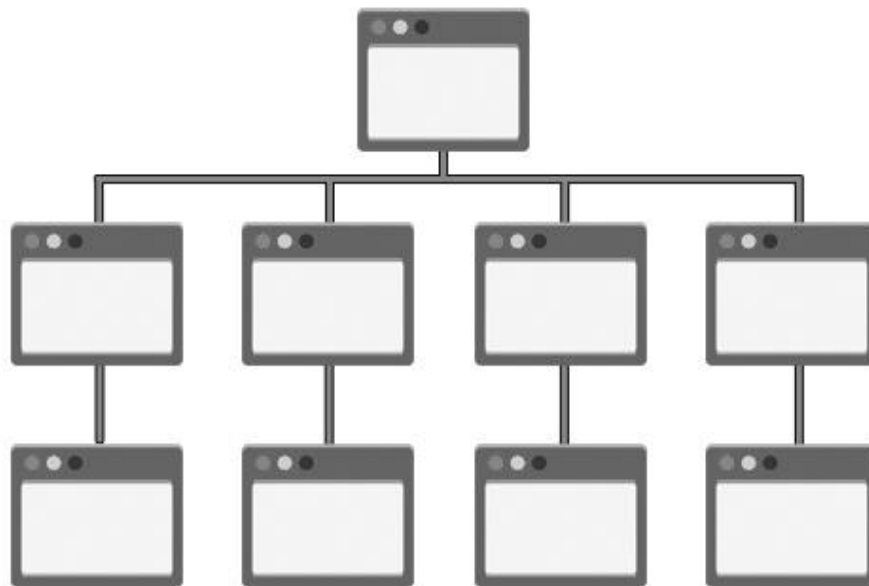
Se puede observar por otra parte como una pequeña ventanita en la parte superior derecha del boceto. Esto es un ejemplo de la página emergente que resultaría al seccionar, por ejemplo, un tipo de calzado de mujer. En esta página se incluirá una imagen con el tipo de calzado correspondiente y su descripción.

Y por último, al final de la página principal, podemos observar un cuadro donde se incluye la información de contacto con la dirección, el teléfono y un croquis de su ubicación.

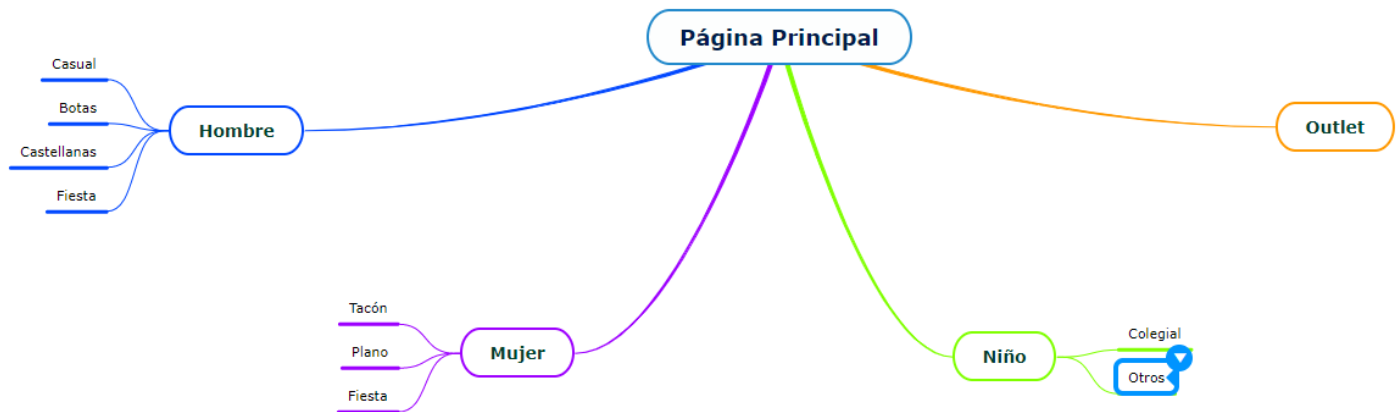
2.3 Tipo de estructura de navegación

En esta práctica, el tipo de estructura de navegación ideal **es el modelo de disposición jerárquica**. Utilizamos este modelo ya que parte de la idea de que el usuario empieza desde una idea generalizada, y luego se va sumergiendo más profundamente para encontrar información más concreta.

Nuestra página web parte de una página principal, donde el usuario, mediante el uso del menú, seleccionará el apartado que le interese para acceder a la página web que desea. Por ejemplo, mediante la página principal, accederá al apartado de mujeres y seleccionará posteriormente el tipo de calzado para mujeres que quiere, hasta llegar a un modelo más específico.



2.4 Mapa conceptual



El mapa conceptual resultaría así, donde podemos ver como la página principal es el centro de toda la aplicación web, pues es donde ocurre la primera toma de contacto entre el usuario y los contenidos de la página. En ella, nos dejará navegar hacia los diferentes tipos de calzados disponibles en la tienda, que en este caso, se dividen en: **hombre, mujer, niños y outlet**.

Se observa como de los 4 temas mencionados, se originan subtemas, que son en este caso, los diferentes modelos de calzados. Por ejemplo, en hombre tenemos casual, botas, castellanas y fiestas; y por otra parte, tenemos como otro ejemplo la sección outlet, pues es el único caso que no tiene subtemas.

2.5 Guía de estilos

En este punto, se elaborará una guía de estilo de la aplicación web para Calzados DIW. Para empezar, una guía de estilo es un documento que establece el “estilo” o formato estándar para la página web. En ella se establecen las directrices comunes para el formateo de textos e imágenes, el uso de colores y fuentes, las variaciones de logotipo que se pueden utilizar, etc. Al crear una guía de estilo, se establecen reglas que harán que el proceso de diseño sea más eficiente y ayudarán a la página web final a lograr su propósito.

1. Marca gráfica

Es el elemento principal de la imagen corporativa. Es lo que va a identificar a la empresa de las demás. La marca gráfica de Calzados DIW es la siguiente:

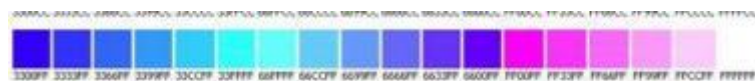


Este logo es bastante sencillo. Se usa la figura de un tacón, que a primera vista, la primera idea que se te pasa por la cabeza al ver un tacón es “aquí hay algo de zapatos”. Después, el nombre de la empresa en cuestión, con una letra de tipo Wide Latin Ultra-Expanded, a la que se le ha añadido un relieve de color negro para alzar más el texto. Los colores de las letras serán los colores principales de la página, que se explicarán en el siguiente punto.

2. Paleta de colores

En esta página, los colores pastel tendrán mucho protagonismo. En el logo, usamos rosa y azul pastel, representando los colores ligados a los dos tipos de géneros (podemos interpretar esto con la finalidad de dar a entender que aunque haya un tacón en el logo, también se vende calzado masculino).

La paleta de colores que se utilizarán en la página web es este:



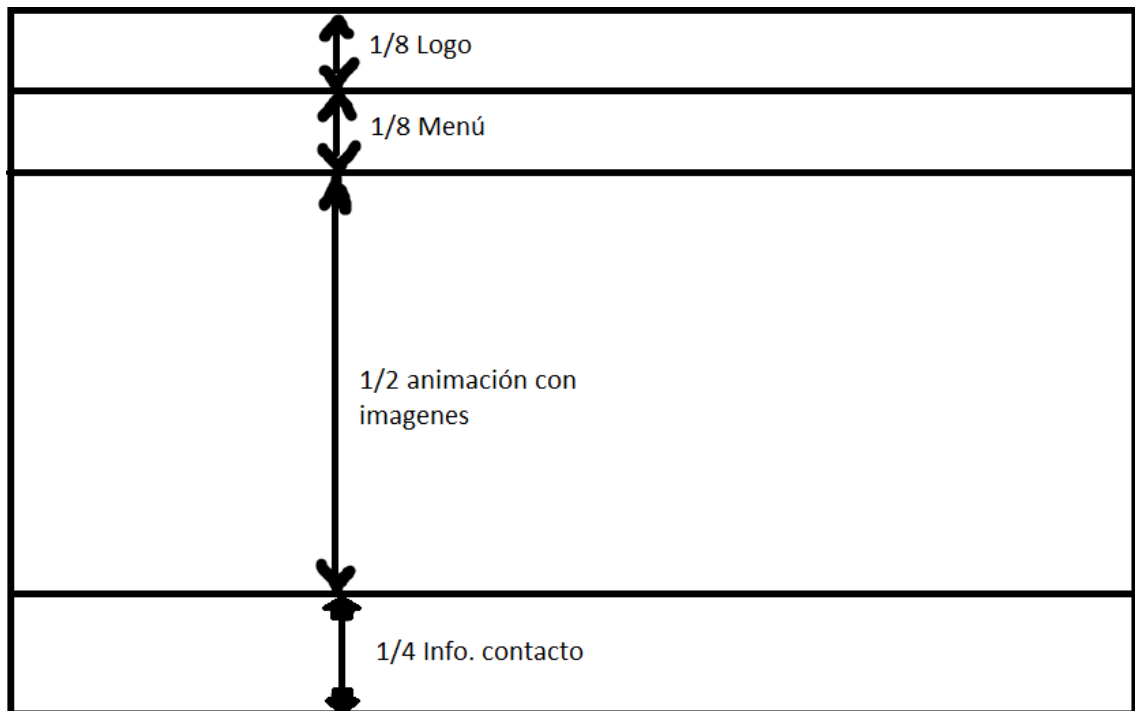
3. Tipografías

En nuestra web, utilizaremos dos tipos de tipografías. Uno para los títulos y otro para el cuerpo. Para los títulos utilizamos ***** porque *****.

Por otro lado, para el cuerpo utilizaremos ***** porque *****.

4. Organización de la página

La forma en la que organizaremos los contenidos de la página web será de la siguiente manera.



Como podemos ver, dejamos un cuarto para el logo y el menú, y otro cuarto al final de la página para la información del contacto. La mitad restante la dejaremos para colocar todas las imágenes y la animación en el centro de la página.

5. Contenido gráfico

Usaremos imágenes de los distintos modelos de calzados que la tienda ofrece. En la página principal utilizaremos imágenes más visuales y atractivas que se incluirán en la animación. Por otra parte, en los subapartados incluiremos imágenes más específicas, donde se vea con más detalle el zapato de interés.

Ejemplos página principal:



Ejemplos páginas secundarias:

