Práctica 3

Diseño de Interfaces de Usuario

Mónica Calzado Granados Álvaro Rodríguez Gallardo

Nombre del grupo: LosEpsilonDelta

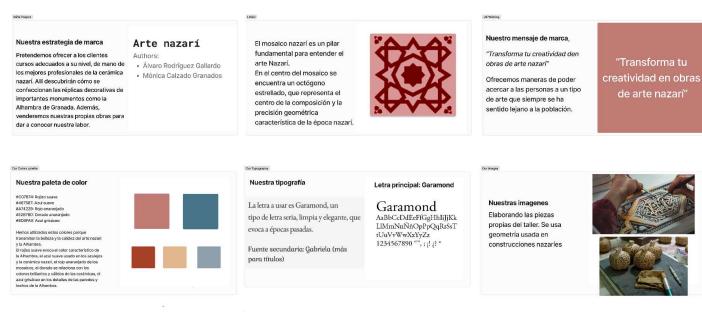
Nombre de los autores: Álvaro Rodríguez Gallardo y Mónica Calzado

Granados

Enlace a GitHub: https://github.com/AlvaroRodriguezGallardo/DIU/

1- Diseño visual

En primer lugar, se muestra el Moodboard creado para la web. Se ha intentado que los colores usados y la tipografía sean lo más fidedignas posible a la cultura nazarí y la Alhambra. Como se podrá observar, la paleta de colores usada estará presente de manera considerable en el diseño y bocetos de la web.







ICONOS

Hemos empleado los mismos iconos que pusimos en la P2.

Label	Scope note	Icon
Inicio	Página principal donde se desglosan el resto	
Idioma	Puedes cambiar el idioma en el que está la web	Ax
Buscador	Permite buscar por palabras términos de la web	Q
Contacto	Aparece la información de contacto y lo reflejado en el esquema	
Instagram	Permite acceder a la página de Instagram de la empresa	
Facebook	Permite acceder a la página de Facebook de la empresa	8
Twitter	Permite acceder a la página de Twitter de la empresa	

Whatsapp	Permite enviar un mensaje al Whatsapp de la empresa	
Ruta de dificultad	Permite observar la dificultad de los cursos, representados con puntos	0 1 0 1
Cesta de la compra	Permite acceder a los artículos que vamos a comprar	
Eliminar de la cesta	Elimina un producto que se quería comprar	X
Tienda	Accede a la tienda de la web	
FAQ	Preguntas frecuentes hechas por clientes	FAQ
Localización	Lugar donde se encuentra el taller	8
Inicio	Indica el primer curso por el que debes empezar si eres principiante	START

Aprendiz	Indica que el curso es para personas ya iniciadas, que tienen ciertos conocimientos	蓟
Avanzado	Cursos para personas que tienen experiencia	
Copyright	Símbolo de copyright	
Retroceder	Pasar a la anterior lista de imágenes/productos	
Avanzar	Pasar a la siguiente lista de imágenes/productos	

2- Landing Page

Hemos intentado hacer un landing page simple, siguiendo la paleta de colores y tipografía escogida anteriormente para que el usuario que la vea se sienta más cómodo. La simpleza buscada se debe a que cuanto menos necesite prestar atención el usuario a algo, más cómodo puede sentirse y, más posibilidad hay de que se sienta atraído por nuestra propuesta.



3- Patrones y Guidelines

A la hora de decidir qué patrones vamos a usar en nuestra página, hemos analizado las distintas necesidades de los usuarios, qué esperan de nuestra web y qué soluciones se ajustan mejor a dichas demandas. Hemos seleccionados los siguientes patrones disponibles en <u>ui-patterns.com</u>:

- HomeLink: para que el usuario pueda navegar fácilmente al punto de partida de la página web. Utilizaremos el logo de la aplicación como enlace directo a la página principal, desde cualquier otra página. Es decir, el home siempre será accesible.
- <u>Navigation Tabs</u>: dividir el menú en varias secciones (en nuestro caso 5) para facilitar la navegación del usuario.
- <u>Vertical Dropdown Menu:</u> queremos que el usuario navegue entre las diferentes secciones de la página web, pero el espacio es limitado. Con este patrón podemos reforzar la jerarquía de la página añadiendo un submenú desplegable para cada sección del menú principal.
- Continuous Scrolling: en ocasiones no cabrá toda la información dentro de la vista de la página, por lo que consideramos correcto poder hacer scroll dentro de la página. Por ejemplo, en el apartado de contacto queremos poner el formulario de contacto, el FAQ y la localización en la misma página, lo cual puede que ocupe demasiado espacio.
- <u>Testimonials</u>: incluiremos las opiniones de distintos clientes para así motivar a los potenciales nuevos clientes.
- Gallery: necesitamos presentar al usuario una sección de galería donde se muestren una buena cantidad de imágenes de alta calidad, de forma secuencial.
- <u>Calendar picker</u>: necesario a la hora de seleccionar una fecha a la hora de hacer la reserva del taller.
- <u>Input Prompt</u>: lo utilizaremos en el buscador de la tienda, para expresar claramente su funcionalidad.
- <u>Live Filter</u>: en la tienda necesitamos disponer de unos filtros para facilitar la búsqueda de los productos mediante categorías y sus características.
- <u>Frequently Asked Questions (FAQ)</u>: en la sección de Contacto añadiremos un apartado de preguntas que suelen hacer los usuarios, para que estos tengan acceso rápido a las aclaraciones pertinentes y para no saturar el contacto.
- Language Selector: en cada página el usuario debe poder cambiar el idioma del texto.
- <u>Pricing Table</u>: en la tienda se mostrarán los distintos talleres según niveles y sus respectivos precios.
- **Shopping Cart**: en la tienda habrá un botón para acceder al carrito con los productos previamente seleccionados por el usuario.

4- Layout Hi-Fi

Basándonos en los bocetos de baja calidad de la práctica anterior, buscamos hacer un diseño posible para la página web de tal manera que se recoja todo lo especificado en los apartados anteriores, además de buscar la atención del usuario sin que se sienta incómodo.

PORTADA

Lo primero que se le muestra al usuario va a ser un resumen de qué se va a encontrar en la página, además de las opiniones de otros clientes para que pueda tener cierta referencia al momento de decidirse por un taller o producto. También se incluye un vídeo que muestra cómo se trabaja en el taller directamente.







Artesanía nazarí



TALLER

RESERVAR

TIENDA

CONTACTO



Vídeo introductorio



Presentación

Opiniones



"Me ha gustado mucho la visita al taller. ¡Hice un regalo...

El personal fue muy agradable, se nota que son...





"¡Finalmente he sido capaz de transformar mis inquietudes...

¡Síguenos en redes sociales!













Contacto: info@artesaniazanari.es Telf: +34 665 48 82 20

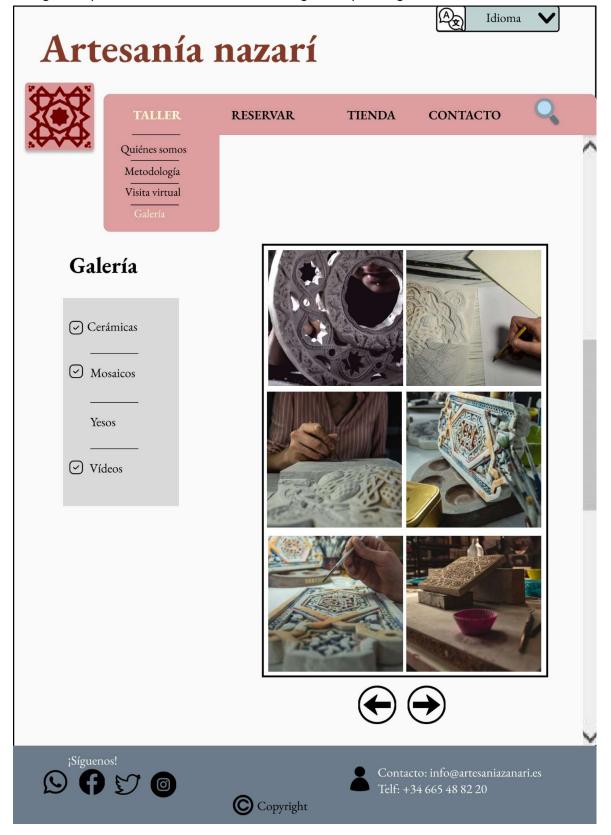
QUIÉNES SOMOS

Una pequeña muestra de cómo se va a organizar la jerarquía de la página. Se intenta jerarquizar la página en apartados más genéricos, evitando así la redundancia y buscando una organización consistente.



GALERÍA

Se muestra cómo se quiere exponer la galería de imágenes, de una manera que el usuario se encuentre cómodo y la navegación por las imágenes sea lo más intuitiva posible, mostrando grupos de 6 fotos. También hemos colocado un filtro por categorías para facilitar aún más la navegación por la galería.



RESERVA

Se quiere diferenciar los talleres ofrecidos por la dificultad de los mismos. Como si de un recorrido se tratase, se quiere distinguir los talleres ofrecidos por los conocimientos previos que necesita un posible comprador del taller. Además, se permite al usuario comprobar qué días es posible encontrar ese taller, y se le ofrece introducir la cantidad de personas que van a hacer el taller seleccionado.



Elige tu taller



Selecciona número de personas y fecha:

















TIENDA

De manera intuitiva, se quiere mostrar los productos ofrecidos para su compra por parte de la empresa. El objetivo es que el usuario se sienta cómodo y seguro cuando esté navegando por la tienda. Además, se le ofrece la opción de buscar por nombre o filtrar los productos por cierta característica del mismo.



CARRITO

Qué tiene el usuario en la cesta de la compra. Se procura mostrar toda la información que pueda interesarle al usuario. Además, antes de finalizar la compra, se le muestra el total a pagar.

