

# DOCUMENTO DE ANÁLISIS DE UNA APLICACIÓN WEB



**José Andrés Fernández Francisco**

xx/10/2019

2.º DAW

## OBJETIVO, ESTO LUEGO BORRARLO

El alumno deberá entregar un documento PDF definiendo la base de la página web que construiremos durante el curso. Se realizará un análisis de las características que hemos visto durante el TEMA1 de diseño de interfaces Webs y consideramos oportunas incluir en nuestro proyecto, usándolo como base para la Web que desarrollaremos.

Deben incluirse imágenes (capturas de pantalla), para cada uno de los ejemplos que vayan a describirse (bocetos o mockups)

## 1 INTRODUCCIÓN

La aplicación Web que vamos a realizar se llama “trendy” y se centra en la idea de que siguiendo determinadas personas, podemos tener acceso a descuentos en tiendas, participar en sorteos, asistir a eventos y acceder a contenido exclusivo. También hay una opción de hacerse VIP que por un módico precio otorga durante un año la retirada de publicidad para estos usuarios y ventajas adicionales a las anteriormente descritas, como descuentos en entradas en eventos, descuentos en viajes y alojamientos, mejores descuentos en tiendas, sorteos exclusivos y acceder a más contenido exclusivo en primicia.

## 2. Análisis del Diseño Web

### 2.1. Introducción.

PreguntaR.....

#### 2.1.1. Nombre.

trendy

#### 2.1.2. URL de la página.

### 2.1.3. Logo principal.



### 2.1.4. Tema principal de la página.

### 2.1.5. Modelado de usuarios de la página.

Durante el proceso de registro se les realizará unas preguntas al usuario, para así orientar las primeras opciones de personas que se les muestra. A medida que van siguiendo a personas, las próximas recomendaciones serán personas con perfiles similares a estas.

La página será muy sencilla y la conseguirá usar cualquier tipo de usuario de cualquier rango de edad, por lo que no será necesario una guía o tutorial de primeros pasos, aunque sí incluirá un FAQ.

Los usuarios tendrán como tarea seguir a personas según sus gustos y afinidades, y por esto podrán obtener algunos beneficios (Tareas y metas). Se sentirán felices usando esa página porque visualmente es agradable, es sencilla de usar y pueden acceder a contenido exclusivo y ser los primeros en ver contenido como videoclips, streamings, entrevistas (nivel de experiencia). Para ellos solo necesitan funciones como un registro, un botón de seguir, un menú principal y botones para acceder a distintos servicios.

La información presentada al usuario será escueta y concisa por lo general, a no ser que accedan a la opción de ayuda o FAQ.

Los casos más adversos que podemos encontrar es un usuario que sufra de discapacidad visual o auditiva ya que aunque la página sea adaptativa, el contenido de las diferentes personas que siga es posible que no sea adaptado para esta situación.

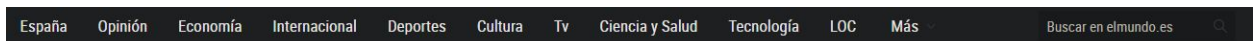
## 2.2. Diseño :

### 2.2.1. Identificar y describir partes en las que está maquettata la página Web.

- Encabezado: Esta al principio de la página, en un tamaño mayor, destacando e incluye el logo de la pagina



- Menú o Navegación: Normalmente esta bajo el encabezado y en el se detallan las distintas secciones que existen en la página. Por medio de el podemos navegar mucho más rápido e ir a donde queremos.



- Contenido: Es en sí lo que buscamos, y normalmente es información o descripciones.



- Pie: Se coloca al final de la página y no mucha gente repara en el. Nos muestra información de contacto, empresarial, copyright y redes sociales.



- Publicidad: Pues una forma de financiar y ganar dinero de las páginas web. Muchas veces nos muestran productos de los que hemos hecho búsquedas gracias a las cookies e incluso lo más suspicaces dicen que de productos de los que hemos podido hablar



## 2.2.2. Indicar y detallar algunos de los elementos principales de la Interfaz Web (Incluir imágenes):

- Identificación
- Navegación
- Contenidos
- Interacción

## 2.2.3. Mapa de navegación

## 2.2.4. Análisis de los Principios de Diseño de Gestalt en la página (Apoyar los ejemplos con imágenes y una breve descripción del mismo)

## 2.2.5. Análisis de los Principios de Usabilidad de Jakob Nielsen en la página

(Apoyar los ejemplos con imágenes y una breve descripción del mismo).

Destacar la carencia de alguno de ellos.

## **2.2.6. Estudio con pruebas en distintos dispositivos de la adaptabilidad de la página web.**

### **2.2.7. Colores de la página:**

- Referencia RGB o Hexadecimal de los colores principales.
- Efecto en los usuarios.
- Buscar color dominante, secundario y acento, de la regla 60 30 10.

### **2.2.8. Tipos de imágenes que predominan en la aplicación (incluir ejemplos de imágenes):**

- Formato de las imágenes (GIF, JPEG, PNG, SVG, BMP, TIFF, PSD)
- Adaptabilidad de la imágenes
- Tipos de iconos que se usan.

### **2.2.9. Información de las licencias de los scripts, css o imágenes de la aplicación (opcional)**

### **2.2.10. Tipografía de la página Web**

### **2.2.11. Tipo de maquetación de la web y tecnologías utilizadas para ello.**

### **2.2.12. Patrones de diseño que encontramos en la Web (Opcional, 4 es**

suficiente)

**2.2.13. Posicionamiento: Encontrar si se cumple alguna de las condiciones de las webmaster-guidelines de google.**

**2.3. Opinión personal y conclusiones del alumno sobre la página Web o plantill escogida.**

**3. Definir base de nuestra Web:**

Indicar que características vamos a seleccionar del análisis anterior y la razón de su elección. En el caso de cambiar algunas de ellas, indicar porque dicho cambio. (0.9 puntos en Total)

**3.1. Nombre**

**3.2. Logo**

**3.3. Tema principal**

**3.4. Modelado de usuarios de página.**

**3.5. Boceto de la ubicación de cada una de las partes principales de la Interfaz.**

Para el prototipo el alumno puede emplear cualquier herramienta que conozca, gimp, canva ..

[www.canva.com](http://www.canva.com)

<https://wireframe.cc/>

### **3.6. Principios de Diseño que vamos a aplicar.**

### **3.7. 4 principales principios de Diseño de Usabilidad en los que nos centraremos.**

(Aunque deben cumplirse todo, quiero que destaquéis cuáles son los 4 que consideréis de mayor importancia).

### **3.8. Colores.**

### **3.9. Tipos de iconos a usar.**

### **3.10. Imágenes a usar.**

### **3.11. Tipografía.**

### **3.12. Tipo de maquetación y tecnologías a usar.**

### **3.13. Patrones de diseño que consideraréis incluir (opcional, 4 es suficiente).**

### **3.14. Webmaster-guidelines de google que vamos a aplicar:**

(se investigará sobre ello y se aportará información si se hará uso o no en vuestra web. Si se usa, indicar dónde y cómo).

## **4. Conclusiones:**

Incluir unas conclusiones sobre el trabajo. (0.2 puntos)