

# 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.

el mundo

#### 2.1.2. URL de la página.

<https://www.elmundo.es/>

### 2.1.3. Logo principal.



### 2.1.4. Tema principal de la página.

Noticias y actualidad

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

Esta página web es básicamente un periódico en papel, pero más interactivo. Entonces debe ir enfocada a que los usuarios que más la visiten no tengan muchos conocimientos informáticos. Por esto básicamente, bajando se pueden ver todas las secciones que se muestran en el menú de navegación.

Pinchando en la noticia que les interesa se despliega para ver la noticia propiamente de una manera más extensa.

Los únicos botones que tiene, están al final de la barra de navegación y son el de suscribirse y el de iniciar sesión.

## 2.2. Diseño

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

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



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

España Opinión Economía Internacional Deportes Cultura Tv LOC Más ▾

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



## Sentencia del 'procés'. La Guardia Civil y la Policía temen la "permisividad" de los Mossos con los CDR

FERNANDO LÁZARO | Madrid

'Procés'. Marchena busca un  
fallo unánime del tribunal

75



## Vivienda. El frenazo inmobiliario se acentúa: la compraventa de vivienda se desploma un 21% en agosto

EL MUNDO | Madrid

El INE revela la cifra de  
compraventas más baja en un  
mes de agosto desde 2015.

7

- 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.

### OTRAS WEBS DE UNIDAD EDITORIAL

#### El Mundo

El Mundo en Orbyt  
Su Vivienda  
Guía TV  
Inversiones inmobiliarias  
Descuentos El Mundo  
Viajes El Mundo

#### Ocio y Salud

Telva  
El Búho  
Recetas de cocina de Sergio  
Mi bebé y yo  
Cuidate Plus  
Diario Médico

#### Unidad Editorial

Expansión  
MARCA  
Apuestas Deportivas MARCA  
MARCA eSports  
Sapos y Princesas

#### Empleo

Escuela Unidad Editorial  
Unidad Editorial  
Expansión y Empleo



ELMUNDO

© Unidad Editorial Información General, S.L.U. Avda San Luis 25 - 28033 Madrid



incluso lo más suspicaces dicen que de productos de los que hemos podido hablar



Encuentra los mejores productos bancarios



¡Llévate un Cheque Regalo Amazon de 30 por tu suscripción!



Hª de la peseta en billetes y sellos. Sábado 12, 1ª entrega por 1



Juegos clásicos Hasbro, tamaño viaje. Domingo 6 el "Cluedo" por 7,95

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

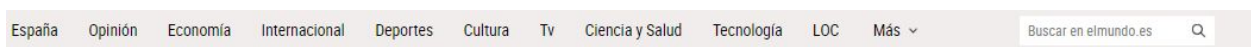
### - Identificación

En otros casos te pone tu nombre de usuario, o correo. Aquí se puede gestionar detalles de tu cuenta



### - Navegación

Nos sirven para acceder a las diferentes partes o secciones de la página



### - Contenidos

Son párrafos, imágenes, formularios, etc. Van en un tamaño grande para facilitar al usuario su lectura.

ELECCIONES GENERALES 2019

## El Gobierno exhumará a Francisco Franco antes del 25 de octubre, en plena precampaña electoral

El Ejecutivo en funciones prevé hacerlo entre los días 19 y 22 pero cierra a partir de hoy de manera temporal el Valle de los Caídos



El Gobierno exhumará a Francisco Franco antes del 25 de octubre, en plena precampaña electoral EL MUNDO

Los restos del dictador [Francisco Franco](#) saldrán del [Valle de los Caídos](#) en un periodo de tiempo que va desde hoy mismo hasta el próximo 25 de octubre. El **Consejo de Ministros** ha

- Interacción

Todos los enlaces funcionan de manera correcta, por lo que la experiencia del usuario es satisfactoria y no hay frustración del mismo. Esto hace que sea productiva la relación humano-maquina, en el caso de esta web.

En el ejemplo de abajo podemos ver enlaces a las redes sociales, comentarios, etc.



### 2.2.3. Mapa de navegación

En este caso no tiene, ya que son para webs muy amplias, y en el se pueden encontrar todas las partes de una web o portal. Pongo el siguiente ejemplo del mapa de navegación de otra página.



## Mapa del Portal

- Inicio
  - El CIXTEC
    - El CIXTEC
    - Funciones
    - Organigrama
    - Perfil del Contratante
    - Normativa
      - Decreto de Creación
    - Transparencia
    - Cuentas e Informes
      - Cuentas e informes 2015
      - Cuentas e Informes 2016
      - Cuentas e Informes 2017
      - Cuentas e Informes
    - Destacados
    - PO FEDER Galicia 2014-2020
      - Introducción
      - Objetivo Temático
    - OV Tributaria
    - OV Perceptores
    - OV Empleado Público
    - Código Seguro de Verificación
  - Carga de contenidos
  - planestratexico

### 2.2.4. Análisis de los Principios de Diseño de Gestalt en la página

Principio de semejanza:

Los elementos son vistos como un todo, a pesar de estar separados



Principio de cierre:

A pensar de no estar cerrado completamente, la mente tiende a hacerlo para darle mayor estabilidad.



Principio de orden y simetría:

Dan una mayor estabilidad, ya que no perturba al espectador.



## 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.

1 Visibilidad del estado del sistema : Se muestra que no estamos registrados y que nos podemos suscribir,.

Sábado, 12 de octubre de 2019

ELMUNDO

Suscríbete

Iniciar sesión

## 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

trendy

### 3.2. Logo



### 3.3. Tema principal

### 3.4. Modelado de usuarios de página.

Durante el proceso de registro se les realizar 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 si 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 sufran 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.

### **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)