**Trabajo Interfaces Web**

MemeReview.com

**Carlos García Mármol**

1. **Introducción: Descripción de la página Web que se elaborará durante el curso.**

La página consiste en la explicación en detalle de los memes del momento, con todos sus posibles usos y algunos ejemplos de acompañamiento. Se dará una valoración final al meme dependiendo de lo trending que haya sido durante su vida útil.

La valoración se compondrá por una media de los votos de la gente que visite la página y por otro lado por el voto del que revise el meme, teniendo así 2 valoraciones únicas.

1. **Análisis del Diseño Web: Realizar un análisis profundo sobre el diseño de una página Web.**
   1. Introducción

2.1.1 Nombre

Pvpoke

2.1.2 URL de la página

pvpoke.com

2.1.3 Logo principal



2.1.4 Tema principal de la página

La página consiste en una herramienta de open-source para la simulación de combates entre dos jugadores en Pokémon GO. También incluye rankings para distintas ligas, un creador de equipo y hasta la posibilidad de practicar contra una IA.

2.1.5 Modelado de usuarios de la página

¿Quiénes son los usuarios?

* Principalmente jugadores de Pokémon GO interesados en el ámbito del PvP (player vs player).

¿Cuáles son sus tareas y metas?

* Ayudar a la gente que requiera de estas herramientas y poder promocionar el mundillo del PvP para que llegue más lejos.

¿Qué nivel de experiencia tienen los usuarios?

* Al ser principalmente jugadores de un juego de móvil tienen los conocimientos necesarios para poder usar la herramienta sin problemas.

¿De qué funciones o información pueden disponer los usuarios?

* Hasta el momento hay 4 herramientas disponibles.

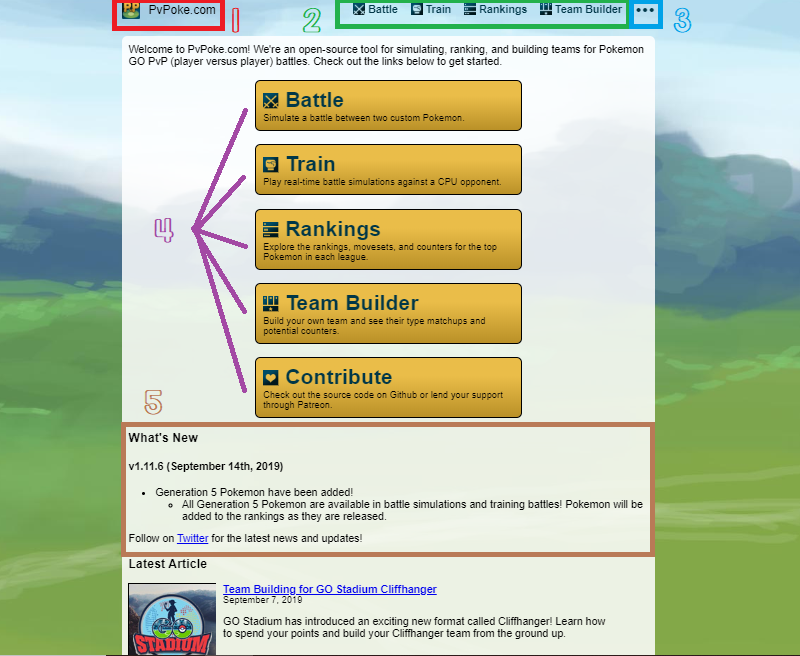
La primera es la simulación de combates que muestra qué pasaría en el supuesto de un enfrentamiento con determinadas características.

La segunda es el entrenamiento, eliges un equipo y te enfrentas de manera aleatoria a una IA (inteligencia artificial), pudiendo así practicar para los combates reales.

La tercera es un ranking que se va actualizando dependiendo de los datos que recoge en las estadísticas de victorias/derrotas. Incluye los distintos torneos de Silph.gg que se juegan cada mes.

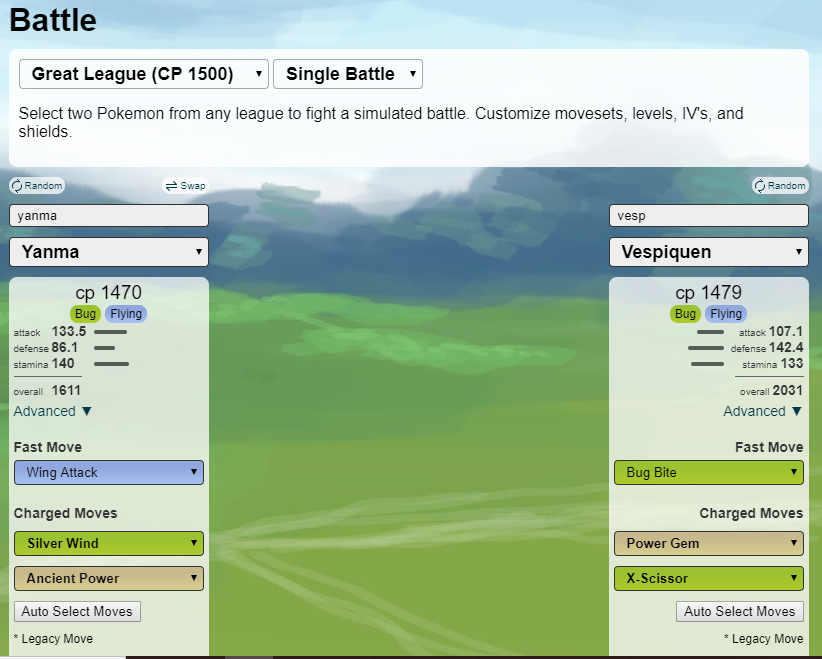
La cuarta es un creador de equipos que muestra las debilidades y ventajas que puede tener tu equipo frente a otro.

* 1. **Diseño**
     1. Identificar y describir partes en las que está maquetada la página Web. (Incluir imágenes de cada una de ellas)

****

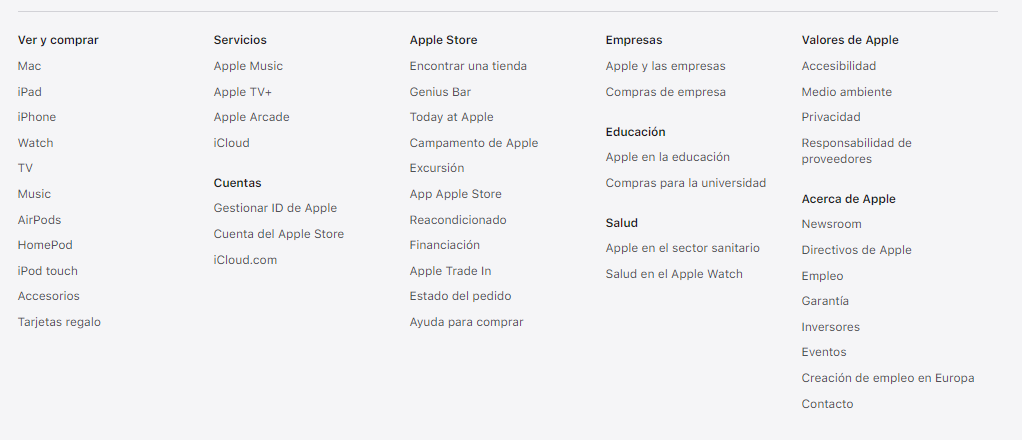
1. Logo de la web que redirige siempre a la página principal.
2. Menú con un enlace a todas las herramientas de la página.
3. Otras herramientas o enlaces útiles
4. Enlaces a las herramientas posicionados de una manera más visual.
5. Noticias y actualizaciones de la página con interés para los usuarios.
   * 1. Indicar y detallar algunos de los elementos principales de la Interfaz Web (Incluir imágenes):

El punto 1 marcado en la web sería el logo de identificación, el punto 2 es un elemento de navegación ya que consta de un menú con distintos enlaces a otras herramientas. El punto 5 serían los contenidos, ya que incluyen un título e información útil de las actualizaciones. La interacción serían las propias herramientas, en las cuáles los usuarios pueden trastear con la interfaz gráfica tales como en este ejemplo.

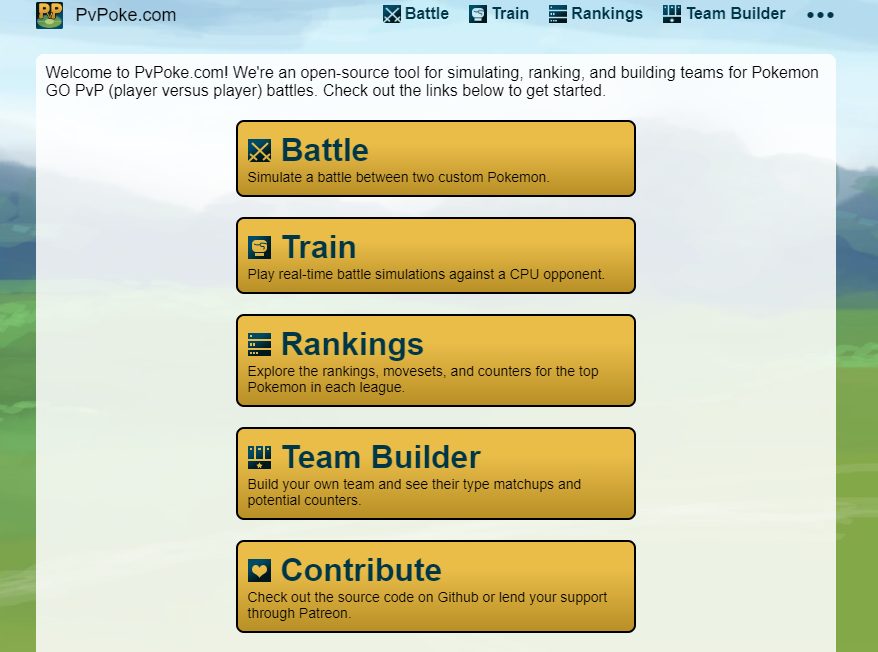


* + 1. Mapa de navegación

Al no tener la página que estoy usando pondré un ejemplo de Apple.com

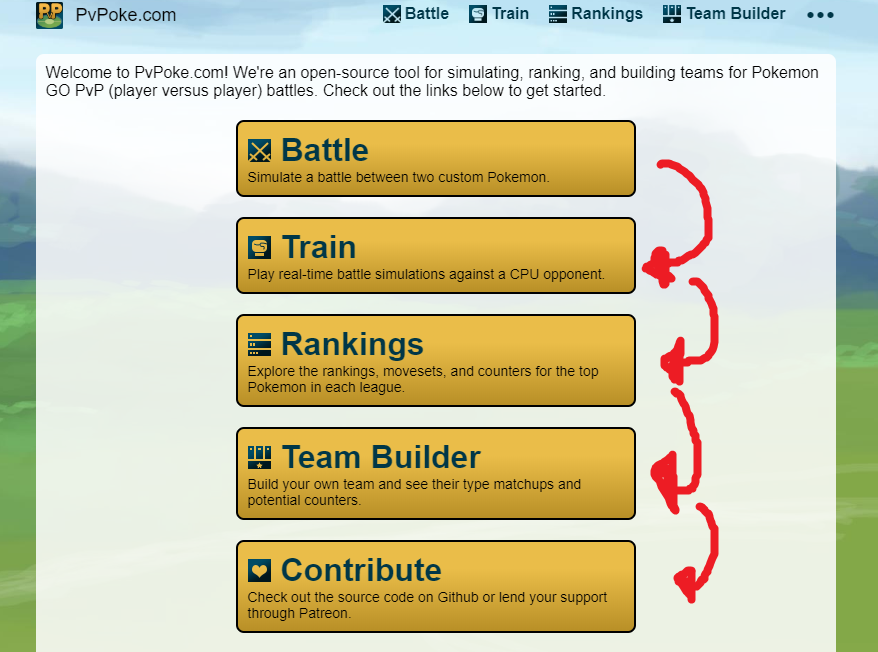


Aquí podemos ver enlaces a apartados de interés como Cuentas, Servicios, Empresas, valores de la empresa y un apartado de “Cerca de”.

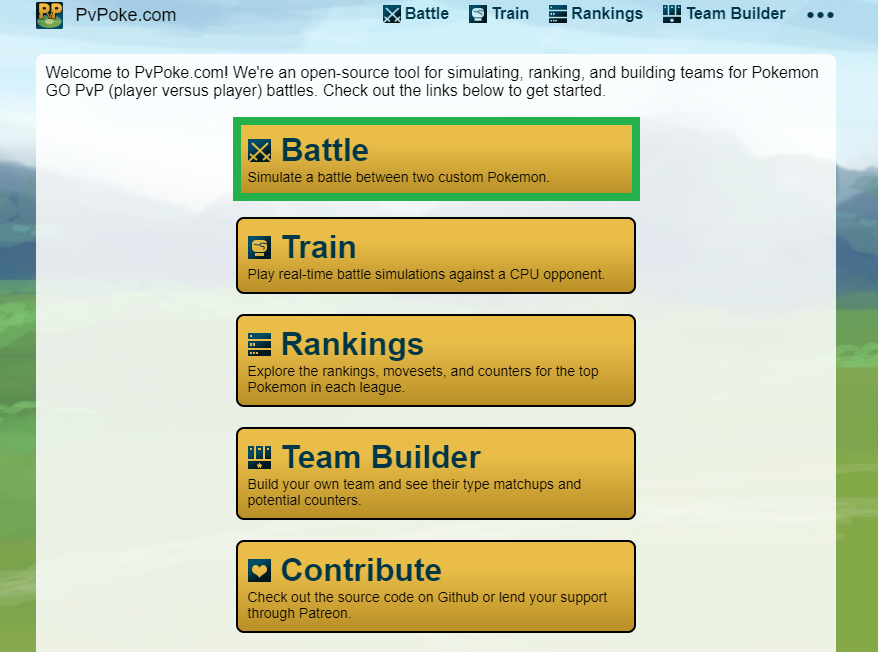
* + 1. Análisis de los Principios de Diseño de Gestalt en la página (Apoyar los ejemplos con imágenes y una breve descripción del mismo)
* Principio de Semejanza

La página, exceptuando los menús, es completamente simétrica al tener un fondo homogéneo y una plantilla blanca superpuesta con contenido, el cual contiene botones ajustados al centro de la pantalla.

* Principio de Continuidad

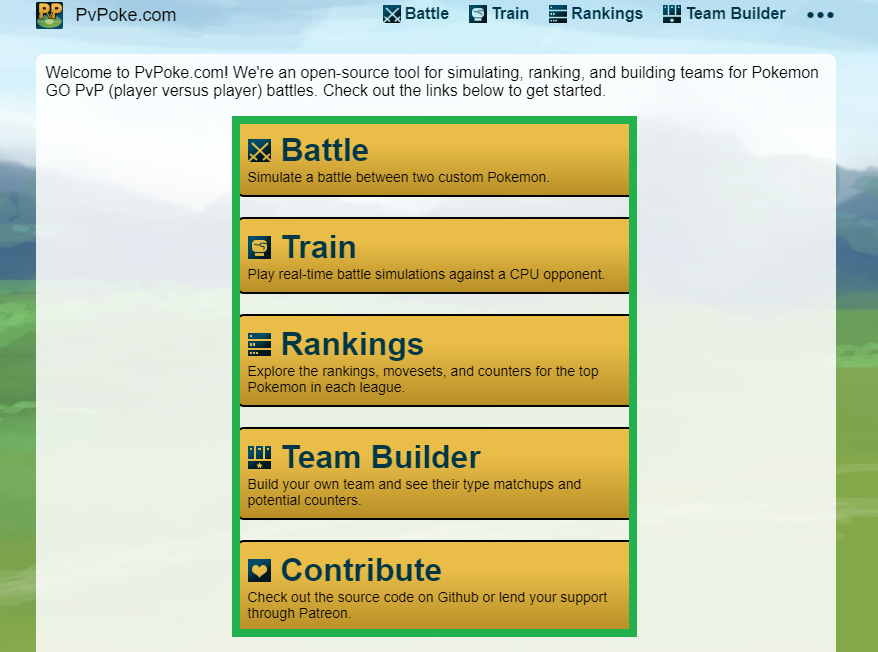


Los botones al ser iguales forman una continuación entre ellos.

* Principio de cierre

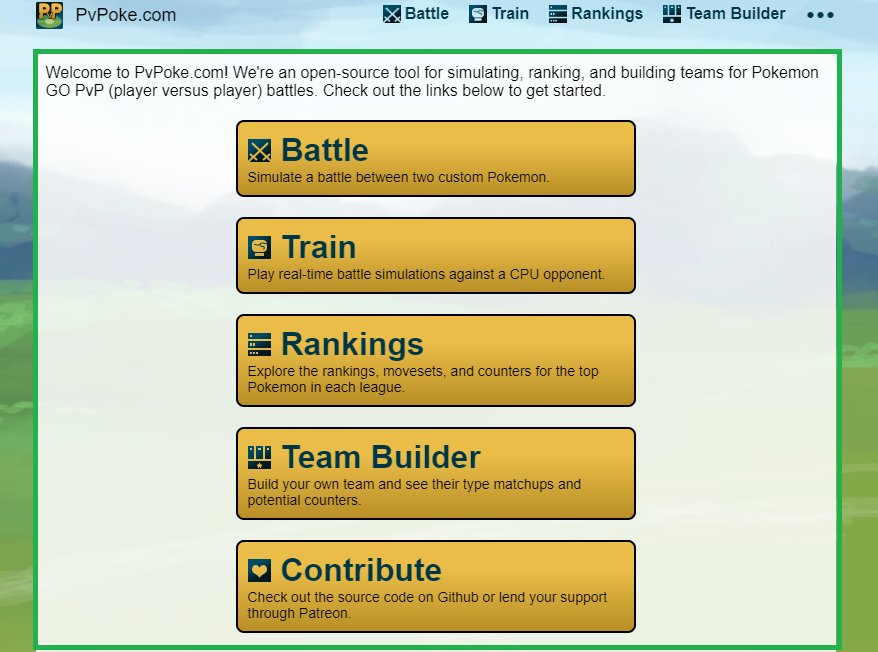
El contorno cerrado del botón da una sensación de más estabilidad frente a una figura abierta.

* Principio de la Proximidad



Al estar todos los botones juntos a una distancia igual hace parecer al usuario que es un conjunto de objetos.

* Principio de Figura y fondo

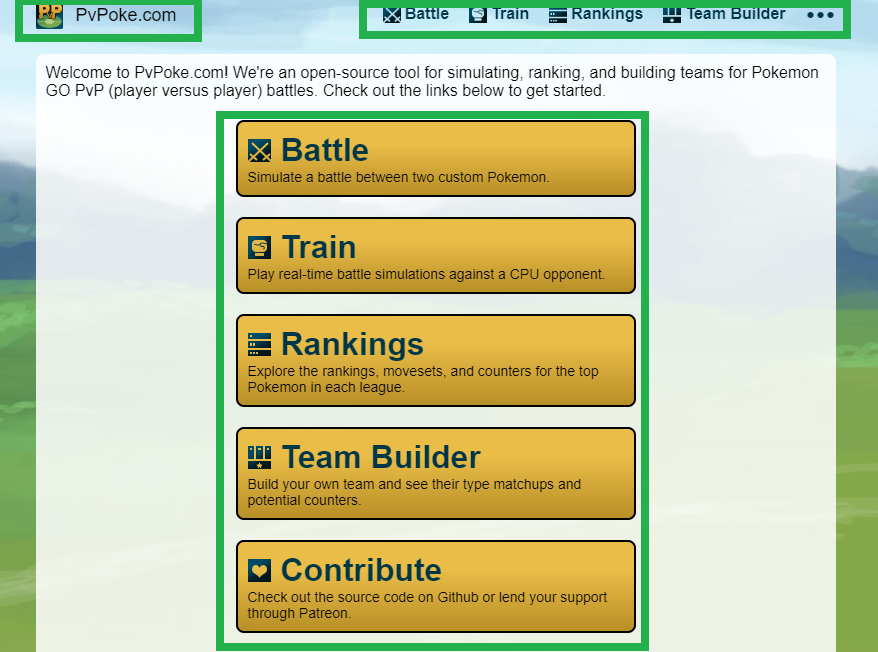


El cuadrado blanco que incluye contenido en la web sirve en parte para diferenciar entre la figura de un panel y el fondo.

* Principio de Simetría y orden

Refiriéndonos a la imagen del Principio de Cierre, podemos ver que las figuras están ordenadas de manera vertical y tienen la misma forma y tamaño, dando una sensación de simetría entre ellas.

* Principio de Simplicidad



La web contiene únicamente 3 objetos principales, absteniéndose de usar elementos innecesarios.

* Principio de la Experiencia

Debido a que la página tiene un público específico que está relacionado con la tecnología, no deberían tener ningún problema para poder usar y manejarse por el diseño de la página.

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.