

1. Descripción de mi página:

En mi web, mediante botones o diversas acciones, se añadirán scripts en el código de la página que dejen hacer blogs personalizados a cada usuario que se registre.

Lógicamente tendrás permiso a todo esto si estás registrado y logueado, aunque si no lo estás podrás visualizar las páginas de información (hacia lo que va dirigida la aplicación), el home, el mapa-web y la página de contacto (donde podrá enviar mensajes al desarrollador de la página, en este caso, yo).

2. Análisis del diseño web de Bootstrap:

2.1. Introducción:

Ya hay páginas webs que ofrecen los que quiero hacer yo, pero sinceramente no me gusta mucho el diseño que tienen, así que mejor que hacerlo de la página web de bootstrap.

2.1.1. Nombre:

Bootstrap.

2.1.2. URL de la página:

<https://getbootstrap.com/>

2.1.3. Logo principal:



2.1.4. Tema principal de la página:

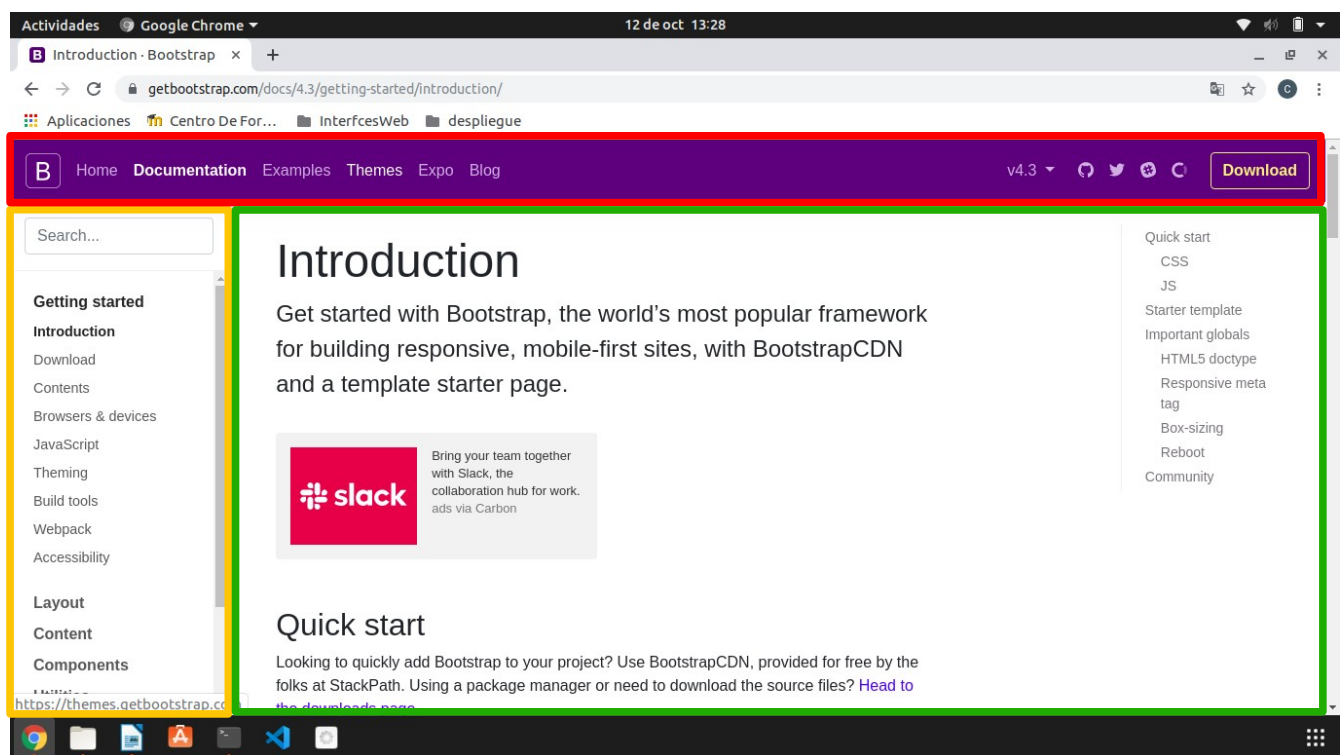
La página ofrece una herramienta de desarrollo web la cual da estilos mediante archivos css, a los que puedes acceder tanto descargando los archivos como por CDN.

2.1.5. Modelado de usuarios de la página:

A los usuarios a los que va la página van a ser desarrolladores web con función de front-end o, lógicamente, full-stack. Por otra parte, pienso que seguramente tiene una interfaz tan fácil e intuitiva debido a que va dirigida a un público menos avanzado, ya que la gran mayoría de desarrolladores de hoy día tienen los archivos y los scripts para incluir bootstrap por CDN, a lo que me refiero es que si entras es por que no te acuerdas y has perdido los archivos o scripts o eres un usuario menos avanzado en el desarrollo de aplicaciones web.

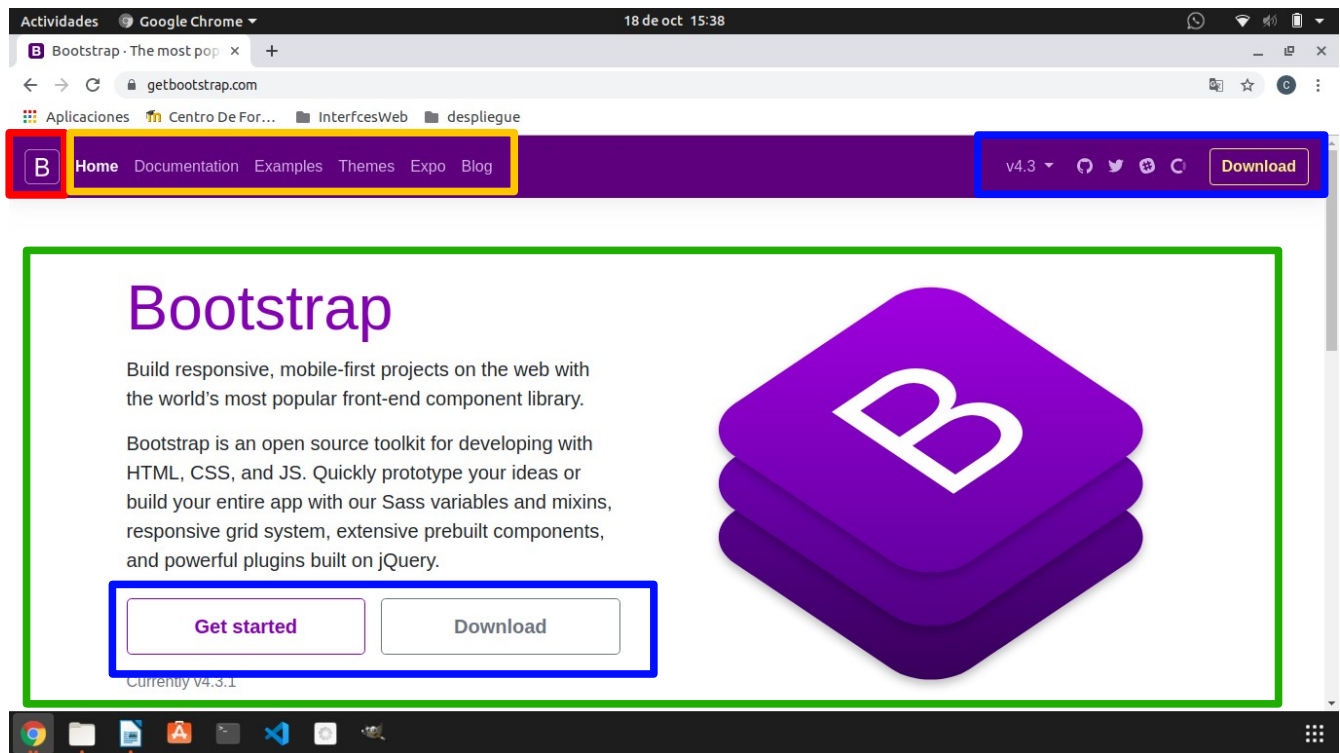
2.2. Diseño (1 punto):

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



- Cabecera □.
- Barra lateral □.
- Cuerpo □.
- Pié de página □.

2.2.2. Indicar y detallar algunos de los elementos principales de la Interfaz Web (Incluir imágenes): - Identificación - Navegación - Contenidos - Interacción.



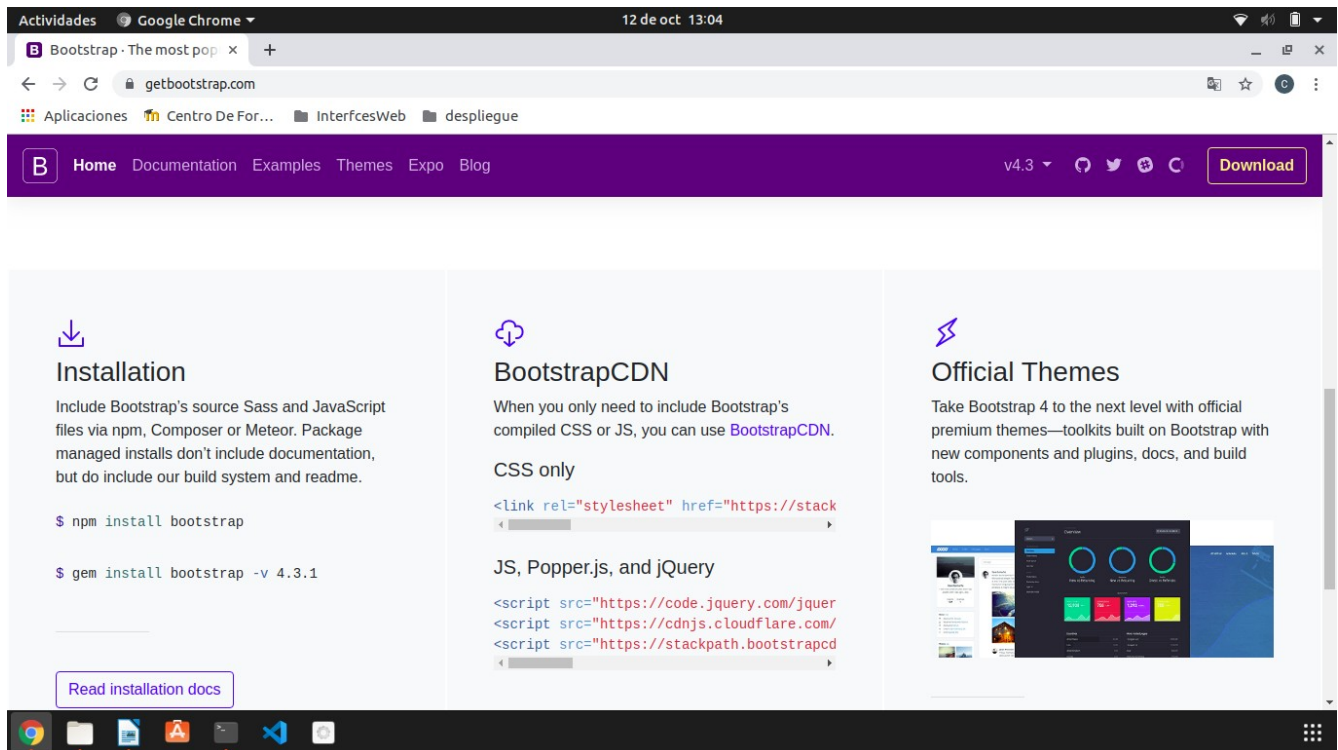
Identificación □.

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)

Icono de Bootstrap-CDN → Principio de cierre: 
Es una nube con una flecha hacia abajo pero la nube no termina de cerrarse ya que no hace falta para que entendamos la figura del icono.

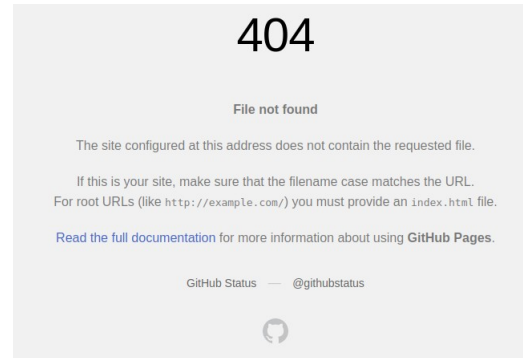
Símbolo de descarga → Principio de simetría y orden: 
Es simétrico ya que si trazamos un eje de simetría justo por el centro verticalmente es igual el lado derecho que el izquierdo

GitHub con Bootstrap → Principio de figura y fondo: 
Pienso que es este principio por que se ve la figura del ser extraño del logo de github sobre un fondo con colores corporativos 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.

Relación entre el sistema y el mundo real:

Ayuda al usuario en caso de inestabilidad de la página diciendo que no la encuentra.



Reconocimiento antes que recuerdo:

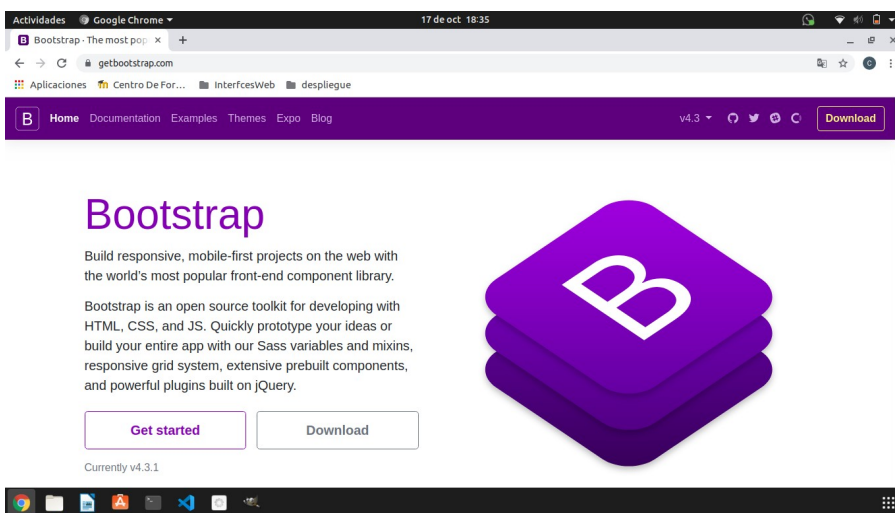


Hacen visibles acciones y opciones para que el usuario no tenga que recordar información como son la versión, conexión a github, twitter, slack y open collective.

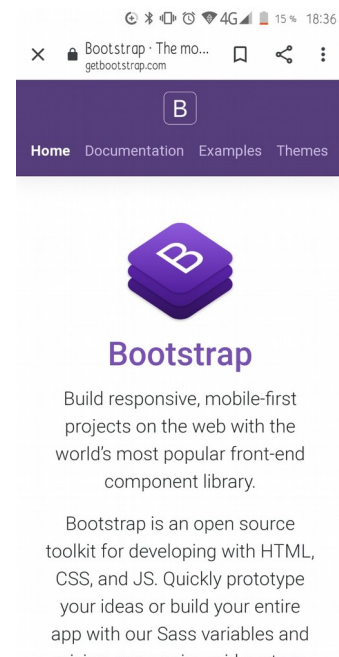
2.2.6. Estudio con pruebas en distintos dispositivos de la adaptabilidad de la página web.

Bootstrap es una web responsive, es decir, que se adapta a los distintos formatos de pantalla del dispositivo:

Ordenador:



Móvil:



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.

#411F8F (color dominante)

#361975

#4F26A6 (color secundario)

#4C3873

#F2F2F2 (acento)

Efecto en los usuarios:

Los tonos de morado son los más singulares, extravagantes y misteriosos que existen. Aportan la estabilidad del azul y la energía del rojo. Simboliza poder, lujo, ambición, realeza, riqueza, sabiduría, creatividad, independencia, dignidad, siendo el color favorito durante el Egipto de Cleopatra; el misterioso color morado se asocia con la nobleza y la espiritualidad. Tiene un carácter especial, casi sagrado en la naturaleza: la lavanda, la orquídea, la lila, la violeta y otras flores son a menudo consideradas delicadas y preciosas.

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 las imágenes - Tipos de iconos que se usan.

Los tipos de imagen que más se utilizan son:

SVG:



Todas las imágenes son con formato svg.

De icono de la web se encuentra una imagen png como podemos ver a continuación:



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

Bootstrap se publica bajo la licencia "Apache 2 License" y está protegido por el siguiente copyright: "copyright 2013 Twitter".

2.2.10. Tipografía de la página Web

Tipo de letra: '-apple-system,BlinkMacSystemFont,"Segoe UI",Roboto,"Helvetica Neue",Arial,"Noto Sans",sans-serif,"Apple Color Emoji","Segoe UI Emoji","Segoe UI Symbol","Noto Color Emoji".

Tamaño: 1rem.

Color: #212529

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

Según información que he encontrado en <https://medium.com/grupo-carriay/cu%C3%A1les-son-los-tipos-de-dise%C3%B1os-web-que-existen-db873007b0c5> pienso que Bootstrap es una web de tipo líquido o fluido.

2.2.12. Patrones de diseño que encontramos en la Web (Opcional, 4 es suficiente).

Mapa web, footer (pié de página), home link y repeated menu (menú navegador que hay en la parte superior de la página).

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

Los principios básicos de la webmaster-guidelines de Google los cumple absolutamente todos. En las directrices específicas proponen las acciones que debe evitar cumplir una página y Bootstrap efectivamente las evita.

2.3. Opinión personal y conclusiones del alumno sobre la página Web o plantilla escogida. (0.2 puntos)

Sinceramente yo creo que es perfecta, nada raro sabiendo a lo que se dedica la web. Es minimalista, sencilla de usar, nos ofrece diversas posibilidades de hacer las cosas en cada una de sus funcionalidades. La interfaz del usuario es genial ya que con uno o dos "clicks" puedes llegar dónde quieras de la web.

En definitiva, me encanta i pienso que es una web muy bien construida.

3. Definir base de nuestra Web:

3.1. Nombre:

Artisan.

3.2. Logo:

Logo largo:



Logo corto:



3.3. Tema principal:

Principalmente irá dirigida a las PYMES (pequeñas y medianas empresas) debido a que las empresas grandes ya cuentan con personal de desarrollo web que haga sus páginas. También va dirigido a particulares (como fotógrafos por ejemplo) ya que pueden crear sus blogs o pueden orientar su página web de otra forma para encaminarla a su proyecto.

3.4. Modelado de usuarios de página:

Empresas que estén empezando y no tengan una página web o empresas que no tengan dinero para contratar desarrolladores

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, etc.



3.6. Principios de Diseño que vamos a aplicar:

Logo → continuidad.

Icono de usuario → simetría.

3.7. Cuatro 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).

Relación entre el sistema y el mundo real, prevención de errores, flexibilidad y eficiencia de uso y ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.

3.8. Colores:

Los colores corporativos serían:

- #0CDBF2
- #052326
- #2ABFB0
- #19594D
- #49BF88

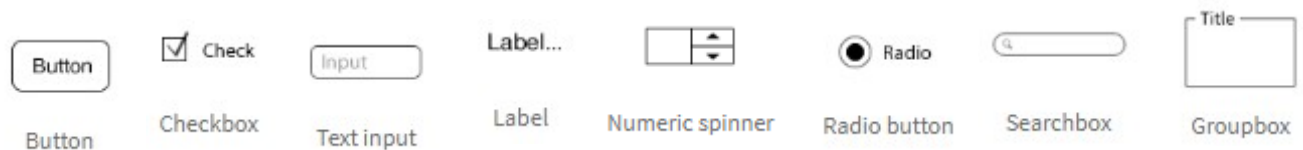
3.9. Tipos de iconos a usar:

Los iconos que debo usar tienen que ser minimalistas e intuitivos debido a que si se quiere poner un botón, por ejemplo, no puede haber un icono muy enrevesado (aunque después el usuario quiera darle otro estilo). Algunos ejemplos de los botones que pondría son:

3.10. Imágenes a usar:

El logo de la aplicación (lógicamente) tanto el largo (para home por ejemplo) como el corto (para favicon y proporciones más reducidas dónde no quepa el largo como por ejemplo en el menú).

Después las imágenes que se necesiten para introducir botones, imágenes, etc:



Estos son algunos ejemplos. Se usarán para arrastrarlos a tu web e incluir funcionalidades.

3.11. Tipografía:

Tipo de letra: Comfortaa, "Segoe UI", Roboto, "Helvetica Neue", Arial, "Noto Sans", sans-serif, "Apple Color Emoji".

Tamaño: 1rem.

Color: #000000.

3.12. Tipo de maquetación y tecnologías a usar:

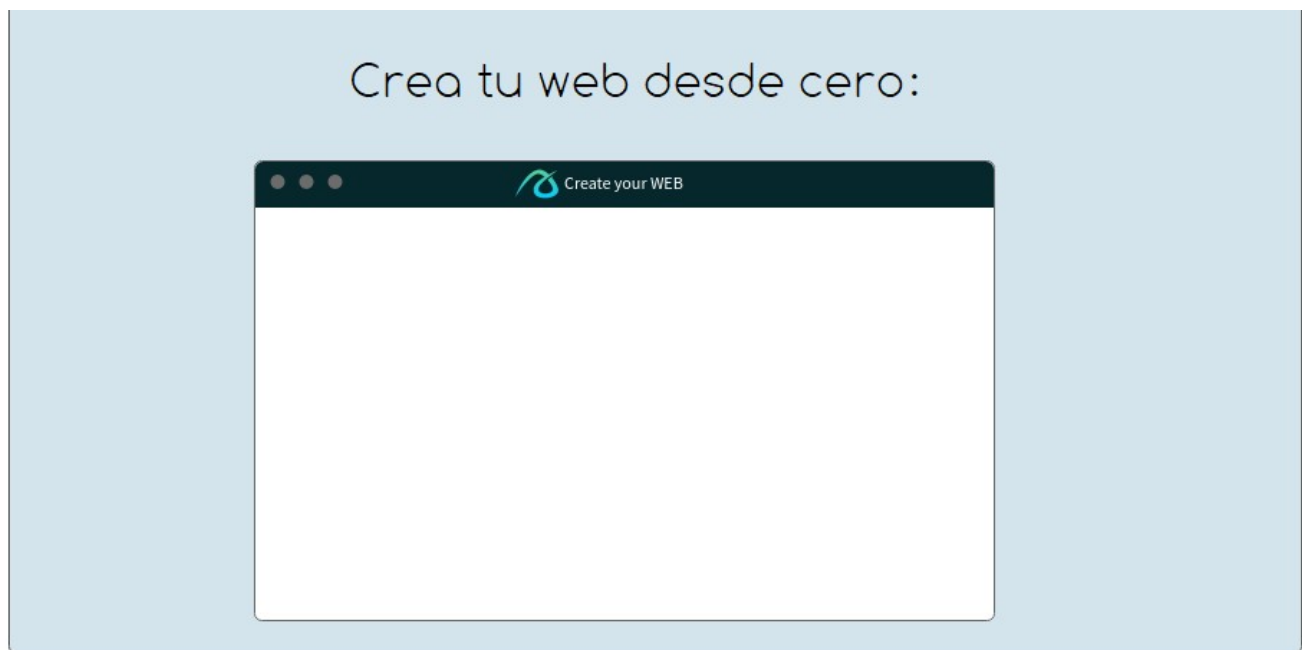
Encabezado:



Menú o navegación:



Contenido:



Pié de página:



Esta página no tendrá anuncios para no molestar la lectura y atención del usuario.

3.13. Patrones de diseño que consideráis incluir (opcional, 4 es suficiente).

Migas de pan, mapa web, menú de hamburguesa y búsqueda.

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).

- No engañar a los usuarios.
- Las páginas se crearán para los usuarios y no para los motores de búsqueda.
- No recurrir a métodos para que el motor de búsqueda mejore la clasificación del sitio.
- Intentar destacar del resto en tu campo.

4. Conclusiones: Incluir unas conclusiones sobre el trabajo. (0.2 puntos)

La web que debo hacer deberá ser sencilla para el usuario, cuanto más información en menos palabras contenga la página mejor va a poder usar la web el cliente. No deberá tener botones y enlaces en exceso para no liar al usuario y que tenga la mayor eficiencia la web a la hora de usarla, es decir, que sea simple y minimalista. No se usarán letras raras no colores diversos y extraños.

Definitivamente lo que funciona (o al menos hoy día) es lo simple, dejarle al usuario una interfaz clara y limpia que pueda utilizar sin problemas, ya que en el momento de que al usuario se le haga tedioso el hecho de hacer cualquier tipo de acción en la página es posible que la abandone.