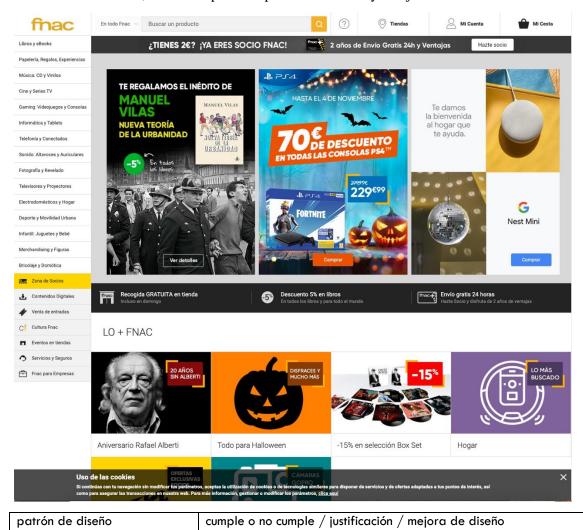
# Interfaces de Usuario Grado en Ingeniería Informática Curso 2019 / 2020

## Ejercicios de teoría

#### PATRONES DE DISEÑO

#### **Enunciado**

En la siguiente página web, identificar diez ejemplos de patrones de diseño de Van Duyne que se cumplan o incumplan. En el caso de que se incumplan, proponer una mejora de diseño. Rellenar la tabla a continuación, indicando por cada patrón su nombre y una justificación de su elección.



	T
E-construyendo confianza y credibilidad.	En la página se ve en el apartado en el que explican en qué consiste el trabajo de la empresa y como se puede contactar con ella. Al proporcionar esta información, hace que el usuario confíe más en la página web y en su credibilidad
C-Homepage efectiva	La página inicial tiene mucha información y su parte más visible son las ofertas que ofrece la empresa (o en este caso sería mejor decir la tienda) lo cual tiene sentido ya que el objetivo que tiene fnac es vender los productos que ofrece.  Además de esto también se ve un menú muy claro que facilita la búsqueda de los productos
F-Comercio electrónico básico	La página claramente cumple esto ya que se puede ver la opción mi cuenta en la que se guardarán todos los datos del usuario para hacer más fácil las compras la segunda vez que se hagan, además también está la opción mi cesta con la que se puede comprobar que productos vas a comprar, ambas cosas hacen la transacción más fácil para el usuario
G-Comercio electrónico avanzado	Este apartado también lo cumple la página ya que hay apartados sobre qué productos se recomiendan, incluso los separa por temática lo que lo hace más claro para el usuario
D-Escribiendo y manejando contenido	La página tiene una estructura de pirámide invertida ya que pone la información más importante al principio y la menos importante al final de la página debido a que es más probable que le usuario cliquee en los elementos que se encentran al inicio que los que no, porque estos primeros están más accesibles.
H-Ayudar a los clientes a completar tareas	Esta página hace un buen trabajo en este punto ya que, por ejemplo, tiene búsquedas predictivas, es decir que cuando el usuario empieza a escribir el producto que quiere en el buscador este le ofrece los posibles productos a los que se puede estar refiriendo. Además a la hora de iniciar sesión o crear una cuenta lo hace paso por paso y de forma que se entiende claramente
I-Diseño efectivo de la página	Como se ha mencionado anteriormente las partes más importantes de la página se encuentran al principio ya que muchas veces el usuario puede no reparar en cierta información si tienen que ir hacia abajo en la página, por lo que este punto se cumple
J-Hacer las búsquedas dentro de la página rápidas y relevantes	Se cumple claramente gracias a un buscador con auto completado que se encuentra al principio de la página además de un menú separado por temáticas lo que también ayuda facilitar las búsquedas. Además también se pueden filtrar las búsquedas

K-Hacer la navegación fácil	Se utilizan botones para representar acciones, además cuando hay que seguir pasos hace estos fácil de seguir aunque no usa barras de progreso lo cual sería un buen añadido
B7- Organización basada en la popularidad	Además de la organización por temática mencionada anteriormente, los productos también se pueden organizar por popularidad lo que puede ser muy útil para el usuario

Almuna: María Barragán Chamorro

Grupo: 81

NIA: 100383440

### Normas de realización

El ejercicio se realizará individualmente y se entregará por AulaGlobal en formato doc, docx, txt, ppt, o pdf. La nota máxima será de 0,1 puntos.