

# escuelaartegranada

# TEMA 1: PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS PARTE II: PATRONES Y PLANIFICACIÓN

Diseño de interfaces web

2º Desarrollo de Aplicaciones web

Curso 2018/2019 – Profesor: Borja Molina Zea

# Índice

- Patrones
  - Formularios
  - Navegación
  - Búsqueda y filtros
  - Carrito de compra
  - Composición
- Fase de análisis
- Documentos de la fase de análisis

### Patrones de Diseño web

• Un **patrón de diseño** es una descripción formal de un problema común y su solución

Los patrones de diseño web:

- Deben tener un **nombre** simple y descriptivo que pueda usarse fácilmente cuando se refiera al patrón
- Deben **documentar** el problema, su solución y las consecuencias de uso

"Todo patrón describe un problema que ocurre una y otra vez en nuestro entorno, y luego describe el núcleo de la solución a ese problema, tal que puede usar esta solución un millón de veces, sin hacerlo de la misma manera dos veces" Christopher Alexander

#### Formularios

- Problema: obtener y verificar la entrada de un usuario
- Todos los formulario deben:
  - Mostrar un formulario vacío al usuario
  - Verificar que los datos introducidos son válido y mostrar un error si es incorrecto
  - Realizar la acción requerida usando los datos
- Número de páginas que usa:
  - Página única: utiliza un guion auto-referente para mostrar y procesar el formulario.
  - Múltiple: el formulario se reparte a lo largo de una serie de páginas para ingresar, confirmar y enviar los datos.

#### Formularios

- Mecanismo de notificación de datos no válidos. Algunos son:
- Errores en la misma página: resaltando el error o mostrando lista de errores en algún lugar de la página
- Errores en una página separada: el usuario necesita volver al formulario original usando el botón de retroceso en su navegador o puede ser presentado un enlace a una página que contendrá sus datos introducidos.

# Navegación

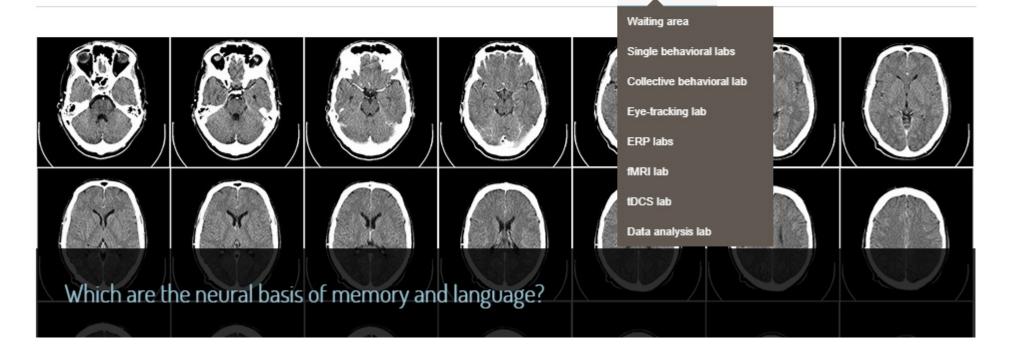
- **Problema**: navegación limpia y estructurada y buen diseño de los enlaces. La apariencia ha de ser consistente con el resto de la web
- Los usuarios deben ser capaces de reconocer inmediatamente su ubicación en el sitio.
- Actualmente hay tres diseños principales de la navegación en la web:
  - Navegación de **nivel único**: una sola lista, generalmente en la parte superior de la web.
  - Navegación multi-nivel estática: la navegación tiene una jerarquía. Suele der de dos niveles
  - Navegación multi-nivel dinámica: también utiliza una jerarquía. El siguiente nivel de navegación no se muestra hasta que hayan seleccionada el padre.



Q



NEWS PEOPLE RESEARCH + FACILITIES + BLOG ABOUT US + PARTICIPA







Portada Portal de la comunidad Actualidad Cambios recientes Páginas nuevas Página aleatoria Ayuda Donaciones

Imprimir/exportar

Crear un libro Descargar como PDF Versión para imprimir

En otros proyectos

Wikimedia Commons MediaWiki Meta-Wiki Wikiespecies

Portada Discusión

Leer Ver código Ver historial

Buscar en Wikipedia



23:39 UTC, lunes,

17 de septiembre de 2018.

1 474 900 artículos en español.

Q

Wiki Loves Monuments: ¡Fotografía un monumento, ayuda a Wikipedia y gana!

#### Bienvenidos a Wikipedia,

la enciclopedia de contenido libre que todos pueden editar.

Acceso móvil . Contacto . Donaciones . Libro de visitas

Búsquedas y consultas

Portales temáticos . Explorar Wikipedia

#### Participación y comunidad

¿Cómo colaborar? • Bienvenida • ¿Eres profesor o alumno? Primeros pasos . Contenidos de ayuda Café · Preguntas frecuentes · Los cinco pilares



La guerra de Vietnam (Chiến tranh Việt Nam en vietnamita), llamada también Segunda Guerra de Indochina o Guerra de América para los vietnamitas, fue un conflicto bélico librado



Actualidad

#### Eventos

• 17-23 de septiembre: Torneos de Cantón, Metz, San Petersburgo, Seúl y Tokio de tenis

# Búsqueda y filtros

- Problema: facilitar la búsqueda, mostrar resultados y permitir el acceso a los datos.
- Los usuarios deber ser capaces de introducir los términos de búsqueda y acceder a la lista de resultados de forma eficiente.
- Algunas funcionalidades:
  - Búsqueda avanzada y filtros
  - Clasificación de los resultados
  - Paginación de los resultados

https://scotch.io/tutorials/sort-and-filter-a-table-using-angular

## Carrito de la compra

- Problema: compra online. Gestión de ítems del carrito.
- Los usuario deben de ser capaces de introducir ítem en el carrito, borrarlos y hacer checkout.
- Algunas funcionalidades que se pueden controlar:
  - Que el usuario pueda seguir comprando cuando lo desee
  - Más de una instancia del mismo producto
  - Control del stock (no se pueden añadir más instancia la carrito de los que quedan disponibles)
  - Regresar al carrito tras realizar la compra.
  - Proporcionar diferentes tipos de pago

# Composición

- **Problema**: ubicar los elementos estructurando el sito web tal que resulte intuitivo y fácil de usar al usuario.
- Los patrones de composición se basan en la **percepción visual** y algunos de los más conocidos son:
  - Patrón F
  - Proporción áurea
- Reconocimiento de patrones mediante mapas de calor

## Generación de sitios web

Fases del proceso de generación de un sitio web



## Fase de análisis

• Establecemos los requisitos que deberá cumplir el sitio web, su sistema de navegación y su funcionalidad. Herramientas y lenguajes que usaremos.



# Fase de análisis. Preguntas iniciales

- Antes de comenzar y mediante la interacción con el cliente se debe dar respuesta a una serie de preguntas concretas que permitirán aclarar las expectativas del proyecto y guiarán los procesos posteriores.
- ¿Se necesita realmente el sitio web?
- ¿Para qué se necesita el sitio web?
- ¿Para que se buscarán los usuarios en el sito?

- ¿Qué imagen se quiere proyectar con el sitio web a los usuarios?
- ¿Qué servicios interactivos se integrarán a través del sitio web?
- ¿Con qué recursos se cuenta para el desarrollo del sitio web?
- ¿Cuánto tiempo debe de ser invertido en el desarrollo del sitio web?
- ¿Qué impacto causará el sitio web en los usuarios?

## Documentos fase análisis

#### Documento del plan de proyecto

- Propósitos: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Quién?, ¿Para quién?...
- Definición de los objetivos
- Definición de los equipos del proyecto
- Identificación de entregables
- Planificación temporal por tareas

#### Documento de análisis

- Análisis de los usuarios
- Requisitos del sitio: lo que los usuario podrán hacer
- Casos de uso de ejemplo

#### Documento de Diseño

Requisitos del sistema y contenido web. Puede contener, entre otros:

- Arquitectura del servidor.

  Definición del hardware y software a usar. Separación front-end/back-end
- Arquitectura de seguridad. Control de acceso y grupos de usuarios.
- Arquitectura de información. Navegación del sitio.

- Arquitectura de diseño. Aspecto de la web. Guía de estilo.
- Mantenimiento. Tareas de manteamiento y con qué frecuencia se han de realizar