

1. Breve descripción de la página Web que elaboraremos durante el curso.

Nuestra página será del equipo profesional de Overwatch “Alcosa Gaming”. La página contendrá información sobre los jugadores del equipo, sus logros, sus próximas partidas, y sus patrocinadores.

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

a. Introducción

i. Nombre.

Alienware

ii. URL de la página.

<http://www.alienware.es/>

iii. Logo principal.

A L I E N W A R E™ 

iv. Tema principal de la página.

Venta de ordenadores y periféricos.

v. Modelado de usuarios de la página.

No tiene.

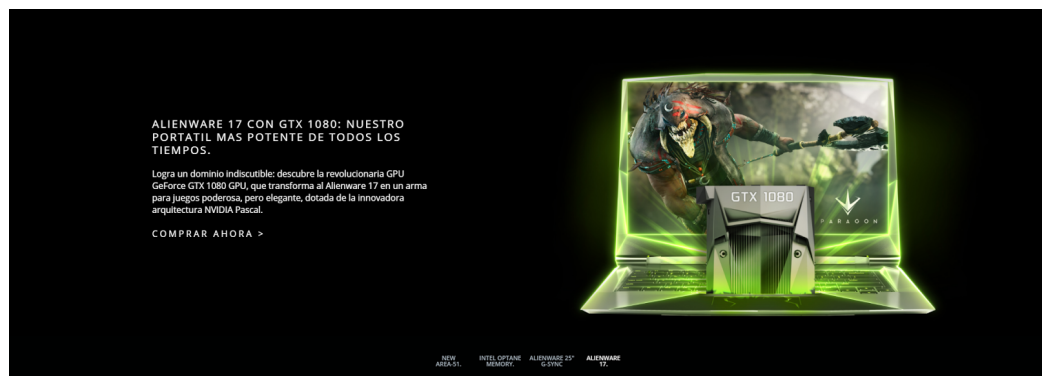
b. Diseño:

i. Identificar y describir partes en las que está maquettata la página Web. (Incluir imágenes de cada una de ellas)

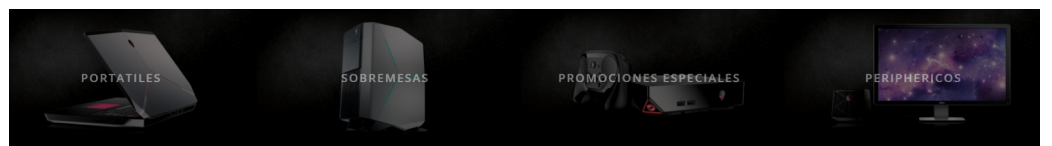
1. Encabezado: contiene un logotipo, sitios principales de la página, y un submenú que cambia el encabezado por la dirección hacia sus productos.



2. Carousel: en él se encuentran imágenes de sus productos destacados.



3. Secciones: encontramos los distintos productos que posee la marca.



4. Footer:

En él se indican los términos legales, los de privacidad, el cambio de

idioma y los enlaces a las redes sociales.



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

1. **Identificación**

Logo principal situado en la parte superior izquierda



2. **Navegación**



3. **Contenidos**

En él se encuentran imágenes de sus productos destacados.

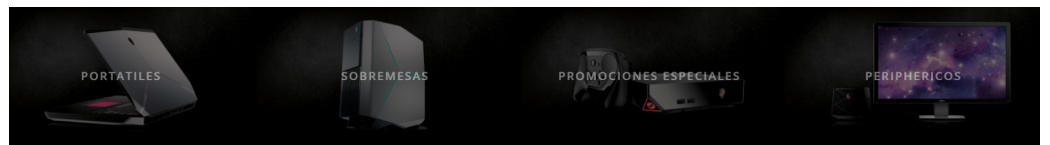
4. **Interacción**

El menú productos al darle cambia para mostrarte las direcciones a sus productos.

iii. **Mapa de navegación (Si no existe, obviar apartado)**

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

1. Ley de proximidad: al componer una página debemos agrupar los elementos que tienen relación entre ellos, y separarlos del resto.

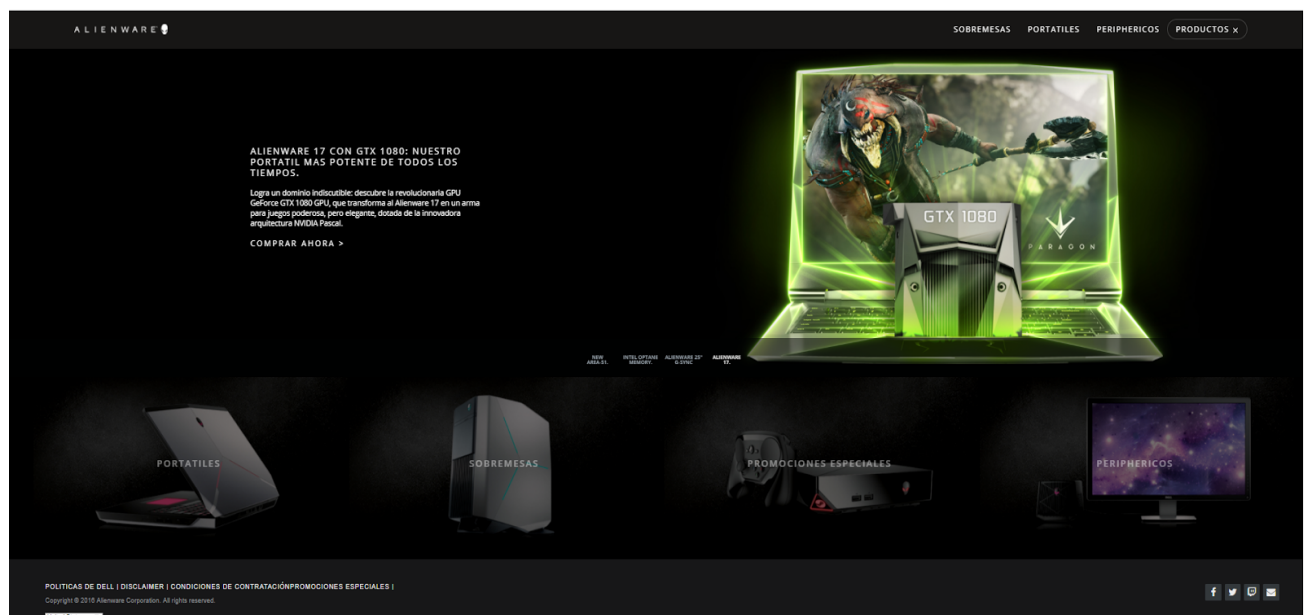


2. Ley de semejanza: nos permite relacionar los elementos que deben percibirse como una unidad, utilizando las diferencias de atributos gráficos.
3. Ley del cierre: contorneando unos elementos con una línea se percibirán agrupados. En este caso no se cumple, ya que no hay una línea que separe cada sección de la página, sino que son los distintos tipos de colores de cada sección los que los separa del resto.

4. Ley de continuidad o destino común: esta ley nos dice que los elementos que se sitúan siguiendo algún tipo de alineación, se perciben como un conjunto.



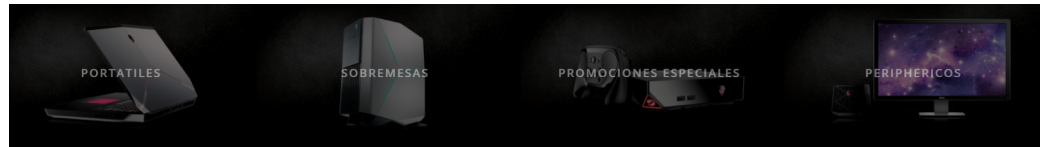
5. Ley del contraste: si no respetamos un contraste mínimo entre figura y fondo, ésta no se percibirá con la suficiente claridad.



6. Ley de la experiencia: percibimos la página web respecto a nuestras experiencias previas.

v. 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: el usuario tiene que estar informado de todo lo que ocurre en la página web y ofrecerle una respuesta en el menor tiempo posible. En nuestro caso, la página de Alienware es bastante simple e intuitiva, por lo que el usuario sabe en todo momento lo que está ocurriendo.
2. Relación entre el sistema y el mundo real: el sistema tiene que utilizar un lenguaje que le sea fácil de entender y de reconocer al usuario. El lenguaje que utiliza es “estándar, el nombre de sus productos es claro.



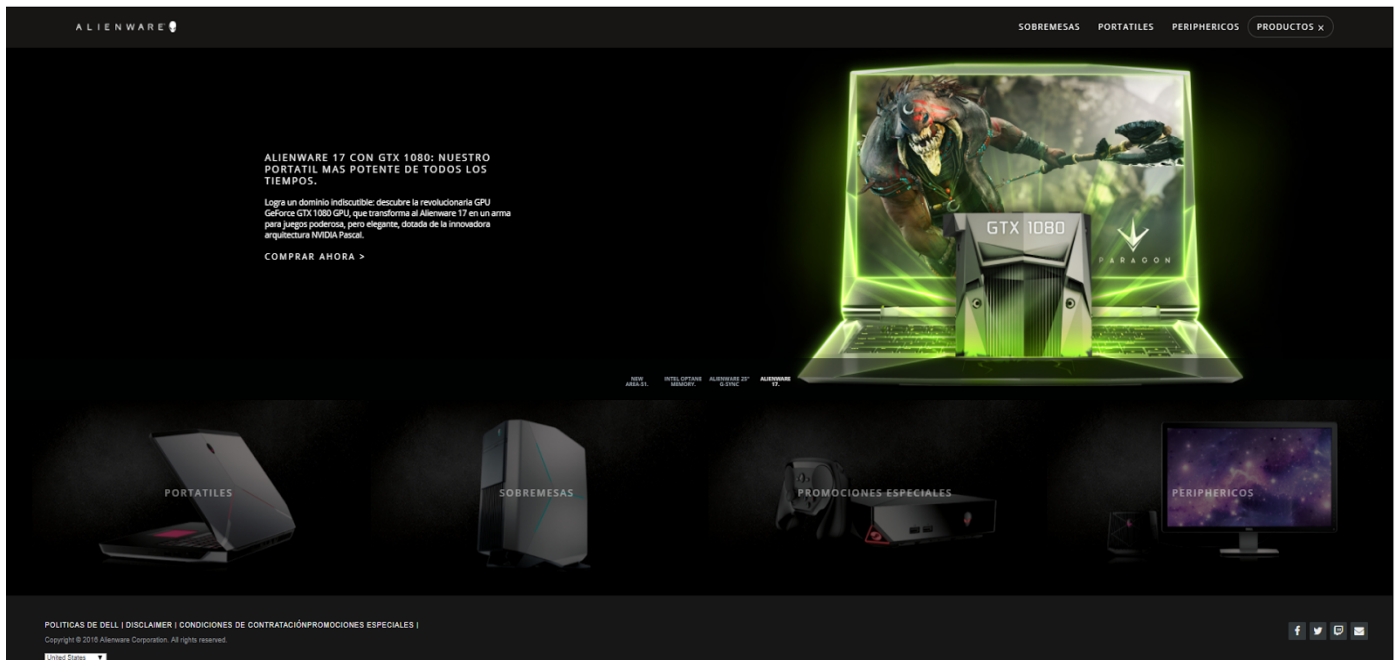
3. Control y libertad del usuario: dar la posibilidad al usuario de corregir un error que haya cometido. Esta página no contiene ningún tipo de registro o motor de búsqueda que permita al usuario introducir algún dato.
4. Consistencia y estándares: los usuarios no tienen por qué saber que diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Es conveniente seguir convenciones.
5. Prevención de errores: tenemos que prevenir cualquier error que pueda cometer el usuario. Ocurre lo mismo que en el punto 3, el usuario no puede introducir ningún dato por lo que no puede equivocarse.
6. Reconocer antes que recordar: siempre es mejor reconocer que obligar al usuario a memorizar acciones u objetos para que pueda cumplir su objetivo. No se cumple, ya que el usuario no tiene que hacer nada para cumplir su objetivo, no necesita recordar nada.
7. Flexibilidad y eficiencia de uso: para lograr flexibilidad, tenemos que tener un sitio web preparado para todo tipo de usuario, desde los más novatos hasta los más experimentados. Este punto se cumple a medias, ya que en el menú de navegación podemos encontrar el siguiente menú en el que no cualquier usuario puede comprender qué hace cada elemento.

Una imagen del menú de navegación principal de la página web de Alienware. El menú está en un fondo negro y contiene los siguientes elementos: 'HOME', 'SOPORTE', 'ARENA', 'PROMOCIONES ESPECIALES' y 'PRODUCTOS' con un icono de flecha hacia abajo.

Sin embargo, si le damos al desplegable de productos, el menú cambia y aparece otro menú donde se listan sus productos, este menú en cambio si es más entendible para cualquier usuario.

Una imagen del menú desplegable de productos de Alienware. El menú está en un fondo negro y contiene los siguientes elementos: 'SOBREMESAS', 'PORTATILES', 'PERIPHERICOS' y 'PRODUCTOS' con un icono de 'x'.

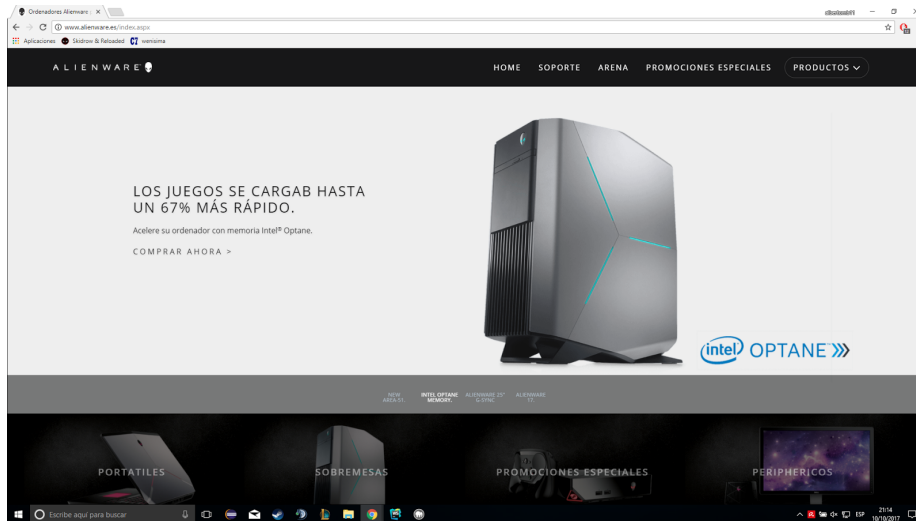
8. Diseño estético y minimalista: las páginas web no deben contener información innecesaria, distrae al usuario y puede llegar a molestar en la navegación. La página es directa y sin ningún tipo de información innecesario, te vende directamente sus productos.



9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y corregir errores: tenemos que intentar que todos los errores que puedan ocurrir en tu web estén expresados en un lenguaje entendible por todos, no por códigos.
10. Ayuda y documentación: Con estos principios se intenta siempre que el usuario no tenga que usar documentos de ayuda para poder navegar. El usuario no los necesita, es muy simple poder navegar en ella.

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

Monitor de ordenador 1920x1080.



Pantalla Smartphone 720 x 1080.



vii. Colores de la página:

1. Referencia RGB o Hexadecimal de los colores principales.

- a. Color principal: #171718
- b. Color secundario: rgba(0, 1, 1, 0.5)

2. Efecto en los usuarios.

Los colores oscuros crean un ambiente intimidante que hace que los productos que se venden parezcan más potentes.

3. Buscar color dominante, secundario y acento, de la regla 60 30 10.

Oscuro: negro 60%, blanco 30%, gris 10%.

viii. Tipos de imágenes que predominan en la aplicación (incluir ejemplos de imágenes):

1. Formato de las imágenes (GIF,JPEG,PNG,SVG, BMP,TIFF,PSD)
PNG, JPG.

2. Adaptabilidad de la imágenes

Las imágenes son adaptables a cualquier tipo de pantalla y modifican su tamaño en función de la misma.

3. Tipos de iconos que se usan.

La página usa la librería Font Awesome, y emplea los iconos para los enlaces a las redes sociales.

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

x. Tipografía de la página Web

Open Sans

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

La maquetación de la web que hemos elegido la realiza mediante <div> y para ello utilizan HTML y SCSS.

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

- 1. Ancho fijo: Se trata de una técnica de diseño web por la que el contenido se ajusta a un ancho determinado y crece únicamente de manera vertical. Es lo más habitual, y por tanto, considerado un estándar bien soportado incluso por dispositivos de pantalla pequeña (móviles, tabletas, etc).
- 2. Navegación: Menú sencillo que deriva a otras páginas del mismo fabricante y un elemento desplegable para ver los productos.
- 3. Diseño web liquido: Todo el contenido de la página web ocupa la totalidad de la ventana del navegador, se adapta mejor a pantallas con tamaño reducido.
- 4. Diseño web para móviles: La filosofía es adaptar el diseño de la página web para los distintos dispositivos en los que se puede navegar en la web.

xiii. Posicionamiento: Encontrar si se cumple alguna de las condiciones de las webmaster-guidelines de google. (Opcional, 4 es suficiente).

Directrices generales:

1. Diseña tu sitio web con una jerarquía conceptual de páginas clara.
2. Asegúrate de que los elementos <title> y los atributos alt sean descriptivos, específicos y precisos.
3. Piensa en las palabras que podrían introducir los usuarios para localizar tus páginas y asegúrate de que esas palabras estén incluidas en tu sitio web.

Directrices específicas que Google te dice que las evites:

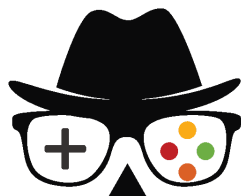
4. Contenido generado automáticamente.
5. Encubrimiento.
6. Texto o enlaces ocultos.
7. Contenido copiado.
8. Creación de páginas con poco o ningún contenido original.

c. Opinión personal. (Opinión personal de cada uno de los integrantes del grupo sobre, las razones por las que han elegido dichas página, páginas o plantillas).

- i. **Alberto:** La página web la he elegido porque me parece sencilla, fácil de navegar, y penetrante por los ojos para la venta de sus productos.
- ii. **Pablo:** me gusta esta página web por su sencillez, por lo directa que es a la hora de exponer su contenido: lo que ves es lo que hay, ni más ni menos. Es sencilla e intuitiva de usar, y esto contribuye a que el usuario no se extravíe, evitando que la empresa pueda perder ventas potenciales.
- iii. **Marco:** mi razón por la elegí está página fue por su simple diseño, te transmite muy bien la información que te quieren vender de su contenido de una manera directa y eficaz. Cada sección en la que se divide la página está bien diferenciada del resto y no da lugar a error.
- iv. **Eloy:** es una web simple y en ella es fácil de identificar sus elementos, esto también se puede apreciar a la hora de su uso ya que es muy intuitiva y apta para que la use cualquiera.

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.

- a. **Nombre**
Alcosa Gaming.
- b. **Logo**



ALCOSA GAMING

c. Tema principal

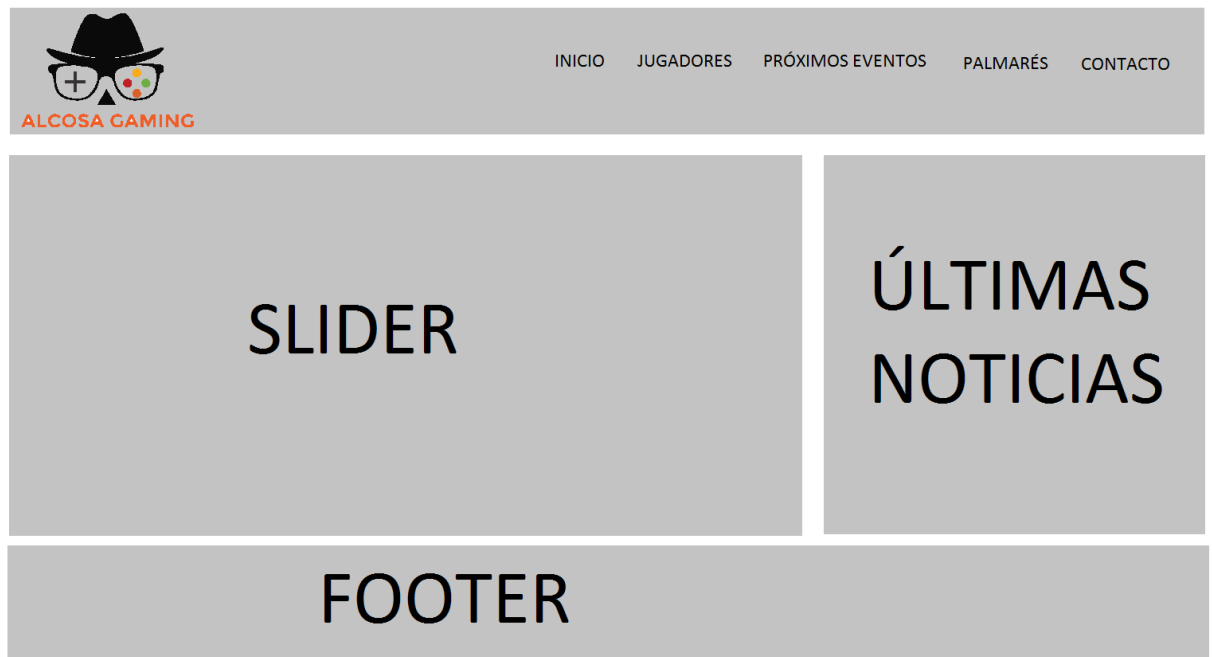
Equipo de Overwatch.

d. Modelado de usuarios de página.

Nuestra página estará dirigida a fans de la temática y del juego en sí, ofreciéndoles información a cerca del equipo campeonatos actualizaciones del juego...

Con un diseño simple y minimalista, sin requerimiento de registro, de modo que el usuario pueda ver toda la información actual rápidamente en un panel derecho y noticias referentes a la izquierda.

e. Boceto de la ubicación de cada una de las partes principales de la Interfaz.



f. Principios de Diseño que vamos a aplicar.

- i. Ley de proximidad.
- ii. Ley del cierre.
- iii. Ley de continuidad o destino común.
- iv. Ley del contraste.
- v. Ley de la experiencia.

g. 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).

- i. Visibilidad del estado del sistema
- ii. Relación entre el sistema y el mundo real.
- iii. Flexibilidad y eficiencia de uso.
- iv. Diseño estético y minimalista.

h. Colores.

Negro, gris.

i. Tipos de iconos a usar.

Font Awesome.

j. Imágenes a usar.

Las de Team Liquid: <https://www.teamliquidpro.com> y las de Overwatch
<https://playoverwatch.com/es-es/>

k. Tipografía.

Roboto

l. Tipo de maquetación y tecnologías a usar.

Tecnologías: HTML, CSS, BOOTSTRAP(12 columnas).

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

Ancho fijo, navegación, diseño web liquido y diseño web para móviles.

n. Webmaster-guidelines de google que vamos a aplicar (opcional, 4 es suficiente).

- i. Crea páginas principalmente para los usuarios, no para los motores de búsqueda.
- ii. No engañes a los usuarios.
- iii. Diseña tu sitio web con una jerarquía conceptual de páginas clara.
- iv. Piensa en las palabras que podrían introducir los usuarios para localizar tus páginas y asegúrate de que esas palabras estén incluidas en tu sitio web.

4. Organización

a. Reparto de tareas.

Todo en conjunto.

b. Tecnologías usadas para el trabajo en equipo.

Discord, toggl, google drive.

c. Actas sobre las reuniones realizadas.

Hemos realizado dos reuniones en discord donde nos hemos puesto de acuerdo sobre las tareas a realizar.

d. Informes semanales del Toogle (Puede usarse otra herramienta para gestionar el tiempo, pero es necesario incluir el informe del tiempo que ha empleado cada uno).

Adjuntados en el correo en el que este trabajo es enviado.

5. Conclusiones: Incluir unas conclusiones de todo el grupo sobre este primer hito de trabajo.

Es conveniente realizar un análisis extensivo del proyecto antes de empezar a escribir código, porque este te permite tener una visión clara del trabajo y permite organizar las tareas con facilidad.