

<b>1 Título de la actividad: Planificación de Interfaz Web.....</b>	<b>1</b>
2 Descripción de la actividad.....	3
2.1 Paso 1: Introducción.....	3
2.2 Paso 2: Investigación.....	4
2.3 Paso 3: Análisis de Usuarios y Requerimientos.....	4
2.4 Paso 4: Planificación de la Interfaz.....	5
2.4.1 Guía de estilo.....	5
2.4.1.1 Logo.....	5
2.4.1.2 Plantilla de diseño.....	6
2.4.1.3 Componentes de una interfaz web.....	6
2.4.1.4 Prototipos web.....	6
2.4.1.5 Mapa conceptual.....	6
2.4.1.6 Mapa de navegación.....	6
2.4.1.7 Usabilidad.....	6
2.5 Paso 6: Conclusiones.....	6
2.6 Paso 7: Presentación y Evaluación.....	7

# 1 Título de la actividad: Planificación de Interfaz Web

Objetivo de la actividad: Evaluar la capacidad de los estudiantes para planificar y diseñar una interfaz web efectiva y atractiva para una tienda en línea, software web, etc.

Lo que se pretende es realizar un documento que dé respuestas a varias a las siguientes cuestiones y se propone una secuencia de pasos estructurado para lograrlo:

• ¿Qué colores tendrá la web y tonos?

- **Negro**
- **Gris-Oscuro**
- **Naranja-Oscuro**

• ¿Qué fuentes se usarán?

Fuentes con un estilo elegante como:

- **Quicksand**
- **Montserrat**

• ¿Qué formato de fuente se usará para los títulos, subtítulos, encabezados y el texto principal?

- **Quicksand      h1**

- Quicksand            h2

- Quicksand            h3

- Montserrat            P

- ¿Cuál será la estructura?

- **HEADER**

- (**DIV**(LOGO), **NAV**, **DIV**(**BUTTONS**(Botón de inicio de sesión / registrarse)))

- **BODY**

- (**DIV**(Chat interactivo), **DIV**(Contenido de la página))

- **FOOTER** (Contenido del pie de página)

- ¿Habrá encabezado, pie de página o menús?

Sí

- ¿Habrá un menú o varios? ¿Cuántos y dónde colocarlos?

Sí, la barra de navegación que estará en la cabecera será un menú.

- ¿Qué imágenes se mostrarán? ¿Dónde se colocarán?

Fotos sobre los juegos en cuestión, en el body.

- ¿Habrá logotipo? ¿Dónde se colocará?

Sí, en la esquina superior izquierda.

- ¿Se especificarán criterios de calidad de uso?

- Eficiencia:

- Tiempo para completar tareas: El tiempo promedio que los usuarios tardan en completar una tarea específica.

- Número de clics: Cantidad de clics que un usuario necesita para completar una tarea.

- Fluidez de navegación: Los usuarios pueden navegar y realizar acciones sin bloqueos o interrupciones innecesarias.

- Eficacia:

- Tasa de éxito en tareas: Porcentaje de usuarios que completan exitosamente una tarea en su primer intento.

- Errores cometidos: Número de errores que los usuarios cometen durante la ejecución de una tarea específica.

- Acciones reversibles: Facilidad para deshacer acciones si el usuario comete un error (como la opción de “Deshacer” en formularios).

- Satisfacción:

- Escala de satisfacción del usuario: Evaluación en una escala (por ejemplo, del 1 al 5) de la satisfacción general del usuario con la experiencia.

- Encuesta de retroalimentación: Preguntas abiertas o cerradas para entender los aspectos más y menos apreciados.
- Prueba de emoticones o caritas: Uso de íconos (caras sonrientes, tristes, neutras) para medir la reacción emocional de los usuarios frente a ciertas tareas o secciones.
- **Facilidad de aprendizaje:**
  - Tiempo de adaptación: Tiempo que tarda un nuevo usuario en familiarizarse con la interfaz y realizar tareas básicas sin ayuda.
  - Curva de aprendizaje: Número de veces que un usuario necesita repetir una tarea antes de realizarla correctamente de forma autónoma.
  - Capacidad de retención: Grado en el que los usuarios recuerdan cómo completar tareas tras un periodo sin uso.
- **Accesibilidad:**
  - Compatibilidad con tecnologías de asistencia: El sitio o producto es compatible con lectores de pantalla y herramientas de accesibilidad.
  - Opciones de personalización: Capacidad de ajustar elementos como el tamaño de la fuente, el contraste de colores, etc.
  - Navegación con teclado: La interfaz permite completar las tareas utilizando solo el teclado, sin depender del ratón.

## **2 Descripción de la actividad**

### **2.1 Paso 1: Introducción**

Objetivo de la web: diseñar una interfaz web para una tienda en línea, o un software web, etc. Se deberá proporcionar una descripción del negocio y sus productos (por ejemplo, ropa, electrónica, libros, etc.) o si es una aplicación de las funcionalidades.

Nuestro objetivo es brindar un juego responsable y a la vez interesante, con una variedad de juegos que disponemos en nuestra web como podría ser ruleta interactiva, poker y máquinas tragaperras.

La edad mínima para entrar en la web será 18, como es lógico se prohíbe la entrada a menores de edad.

Seremos una web que será Internacional por lo que los usuarios se podrán registrar desde cualquier parte del mundo, incluido en España ya que disponemos de la licencia especial de juego

Nuestra página se enfocará en una web de apuestas, donde tendremos una cabecera que se compondrá de un logo, cuadros de navegación, un cuadro desplegable con los juegos más cotizados y botones de registro e inicio de sesión.

En el body habrá a la izquierda de la página un chat interactivo donde cada usuario podrá compartir sus opiniones de los diferentes juegos que disponemos, también en la parte restante del body se compone de los diferentes juegos estructurados de la siguiente forma, 3 filas de 3 juegos por cada fila.

Por último en el footer estarán los temas legales de la página, como podría ser copyright, licencia de juego, etc...

## **2.2 Paso 2: Investigación**

Cada grupo debe investigar la competencia en línea, identificar algunas prácticas en diseño de interfaces para ese tipo de producto y resumir sus hallazgos.

Hay mucha competencia en línea, pero nos centraremos en las más importantes que son: Stake, Gamdom, Winamax, PokerStars, PartyPoker/PartyCasino...

Las prácticas en común que tienen las páginas más usadas en este ámbito son: colores oscuros para el fondo pero llamativos para los juegos/apartados, los juegos más jugados o las ofertas en la pantalla principal, diseño agradable a la vista y posibilidad de ingresar fondos de diversas maneras como por ejemplo transferencia bancaria, tarjeta de crédito/débito o criptomonedas.

También hay prácticas interesantes que no todas las páginas tienen y que pueden darle "vida" a la página o interactividad para que los usuarios se entretengan más y se diviertan, como por ejemplo un chat en vivo no solo para los que estén dentro de un juego en específico si no también para todos los usuarios que estén dentro de la página sin importar a que estén jugando.

## 2.3 Paso 3: Análisis de Usuarios y Requerimientos

Habla sobre la importancia de comprender a los usuarios y sus necesidades. Cada grupo debe crear un perfil de usuario ficticio y listar los requisitos clave para la interfaz de la tienda en línea o aplicación.

- **Rango de edad:** Diferentes grupos de edad (mayores o iguales a 18 años) podrían reaccionar de forma distinta ante el diseño y la usabilidad.
- **Nivel educativo (Opcional):** Personas con diferentes niveles de formación para comprobar si comprenden bien la interfaz.
- **Experiencia previa con apuestas online (Opcional):** Usuarios con o sin experiencia en sitios similares.
- **Dispositivos:** Definir si se usarán diferentes dispositivos (PC, móvil, tablet) y cómo afecta a la experiencia de usuario.
- **Origen, ingresos anuales y estado civil (Opcional):** Ver cómo influyen estos factores en la experiencia de uso.
- Ejemplos de perfiles:

<u>Nombre completo*</u>	<u>Edad*</u>	<u>Nivel educativo</u>	<u>Experiencia previa con apuestas online</u>	<u>Dispositivo</u>	<u>Origen</u>	<u>Ingresos anuales</u>	<u>Estado civil</u>
Anónimo	18	ESO	Mucha	PC	Marruecos	12.000€	Soltero
Anónimo	25	Bachiller	Poca	PC	Francia	17.000€	Casado
Anónimo	35	Universidad	Nula	Móvil	Alemania	24.000€	Soltero

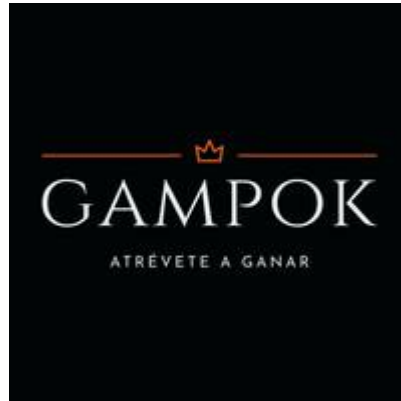
## 2.4 Paso 4: Planificación de la Interfaz

Cada grupo debe elaborar un esquema de la estructura de la interfaz de la tienda en línea, aplicación, etc. incluyendo la navegación, la disposición de la página de inicio y las páginas de producto, el proceso de compra, etc. Pueden utilizar papel y lápiz o bolígrafo (siempre que luego se puedan escanear o hacer una foto con claridad) o herramientas de diseño digital que hayamos visto en clase o a elección del alumno. Deberá constar de las siguientes partes:

## 2.4.1 Guía de estilo

### 2.4.1.1 Logo

Creación del logo a través de alguna herramienta online (por ejemplo Tailor brands)



### 2.4.1.2 Plantilla de diseño

Deberá contener al menos la tipografía con los niveles de encabezados, la paleta de colores, botones e iconos. Se podrá usar una plantilla (a retocar con Figma) y habrá que aplicar la teoría del color.

También se pueden resumir los elementos por separado poniendo ejemplos (paint o photoshop).

### 2.4.1.3 Componentes de una interfaz web

Indica componentes que utilizarás en tu proyecto.

- **HEADER**
  - (**DIV**(LOGO), **NAV**, **DIV**(**BUTTONS**(Botón de inicio de sesión / registrarse)))
- **BODY**
  - (**DIV**(Chat interactivo), **DIV**(Contenido de la página))
- **FOOTER** (Contenido del pie de página)
- **FORMS** (Formularios para recoger información)

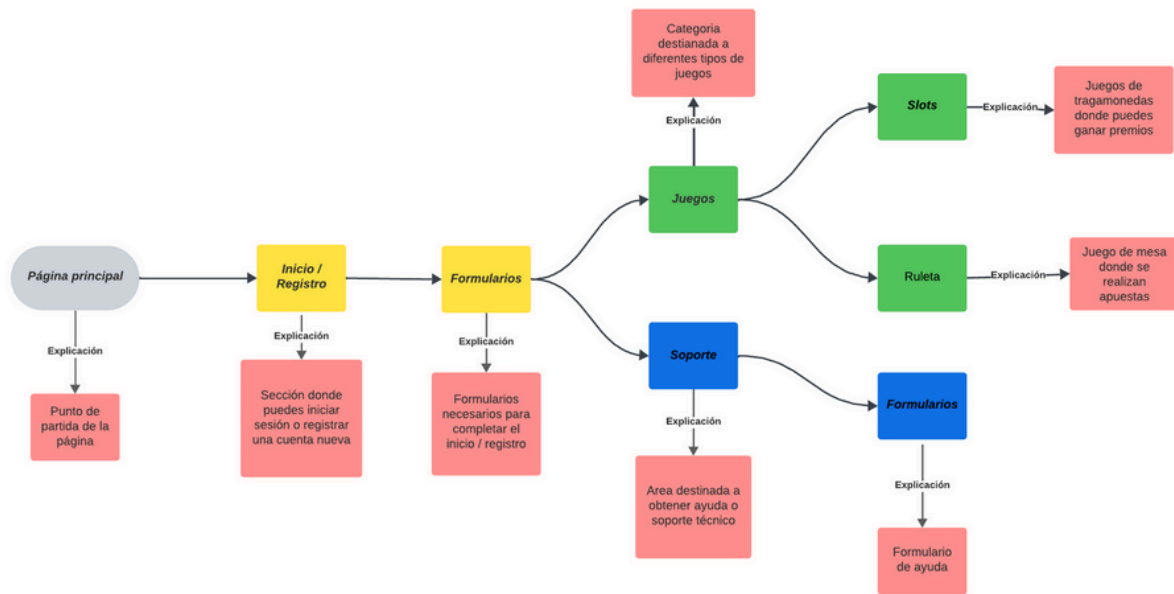
### 2.4.1.4 Prototipos web

Boceto: Indica de forma esquemática la estructura de la página principal y del resto de páginas.

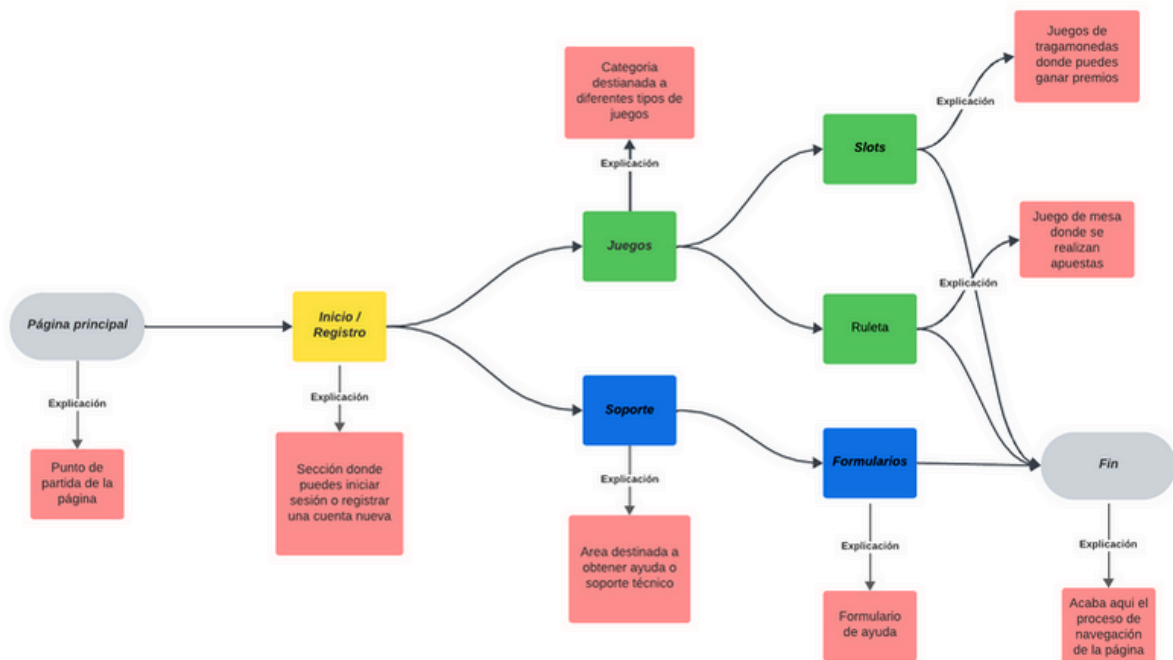
Wireframe: De varias pantallas web. Incluir navegación en botones o menús. Incluir diseño responsive en varios dispositivos (al menos PC y móvil).

Prototipo (Opcional): Ejemplos de más alta calidad realizados con Photoshop o Figma.

### 2.4.1.5 Mapa conceptual



### 2.4.1.6 Mapa de navegación

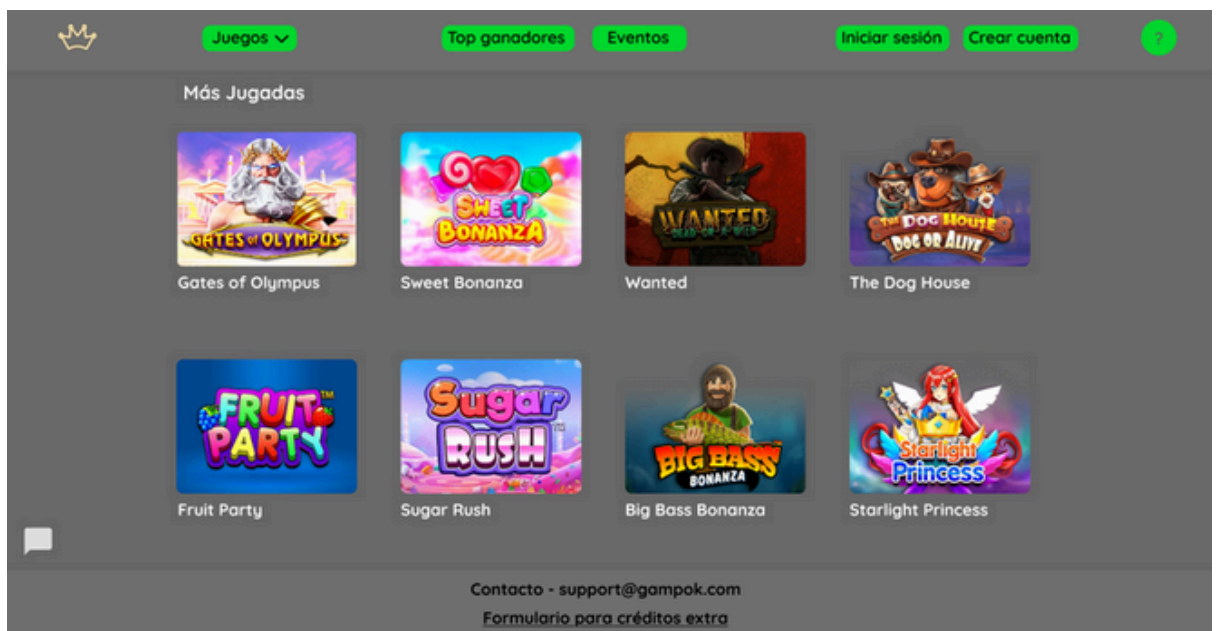


### 2.4.1.7 Usabilidad

Explicar al menos como has aplicado 5 principios de usabilidad con ejemplos (usar Balsamiq o Figma)

1. **Facilidad de navegación, Control y libertad del usuario:**

- a. Nuestra página tiene una navegación muy intuitiva como por ejemplo a la hora de registrarse o jugar se ve claramente donde hay que clicar.
- b. **Se permite a los usuarios deshacer acciones o corregir errores fácilmente, cómo editar formularios antes de enviarlos o salir de juegos sin penalización.**





## 2. Eficiencia y documentación:

- a. El número de clics necesarios para realizar tareas es relativamente bajo, como por ejemplo registrarse, haces un clic en el botón de registro, rellenas tus datos y haces un segundo clic en el botón de confirmar el registro.
- b. Iconos con información para introducir los campos en el formulario.

The image shows two screenshots of the Gampok website. The top screenshot displays the 'Más Jugadas' (More Games) section with a grid of game icons: Gates of Olympus, Sweet Bonanza, Wanted, The Dog House, Fruit Party, Sugar Rush, Big Boss Bonanza, and Starlight Princess. The bottom screenshot shows the 'Crear cuenta' (Create account) modal form, which is overlaid on the game grid. The form includes fields for username, password, email, ID document, residence country, full name, birth date, and phone number, each with an information icon. A green 'Crear cuenta' button is at the bottom.

**Top Screenshot: Main Website Interface**

- Navigation bar: Juegos, Top ganadores, Eventos, Iniciar sesión, Crear cuenta.
- Section: Más Jugadas
- Games displayed: Gates of Olympus, Sweet Bonanza, Wanted, The Dog House, Fruit Party, Sugar Rush, Big Boss Bonanza, Starlight Princess.
- Contact: Contacto - support@gampok.com, Formulario para créditos extra.

**Bottom Screenshot: 'Crear cuenta' Modal Form**

¿Ya tienes una cuenta? Inicia sesión

Nombre de usuario  
Escribe tu nombre de usuario

Contraseña  
Escribe tu contraseña

Correo electrónico  
Escribe tu correo electrónico

Documento de identidad  
Escribe tu documento de identidad

País de residencia  
Selecciona tu país de residencia

Nombre completo  
Escribe tu nombre completo

Fecha de nacimiento  
Selecciona tu fecha de nacimiento

Número de teléfono  
Escribe tu número de teléfono

**Crear cuenta**

### 3. Consistencia, estándares y ayuda:

- Se usan patrones conocidos como por ejemplo el menú desplegable del móvil.
- Se usa una terminología uniforme en toda la página, es decir, los términos son consistentes.
- Página de centro de ayuda.



## 2.5 Paso 6: Conclusiones

El proyecto permitió diseñar una interfaz web funcional y atractiva para una tienda de apuestas online, integrando colores oscuros, tipografías elegantes y una estructura clara (HEADER, BODY y FOOTER). La investigación sobre la competencia y el análisis de usuarios aseguraron una navegación intuitiva y adaptada a diferentes dispositivos. Los prototipos realizados garantizaron un diseño **responsive** y una experiencia coherente, aplicando principios clave de usabilidad como facilidad, eficiencia y consistencia.

## 2.6 Paso 7: Presentación y Evaluación

Cada grupo debe presentar su diseño ante la clase. Durante las presentaciones, los estudiantes deben explicar su proceso de diseño y justificar sus decisiones.