**Álvaro Barasona Gismero**

**PRÁCTICA #1 TEMA 1.**

**CASO PRÁCTICO 1: “RELACIONANDO PROBLEMAS Y SOLUCIONES PARA UN BUEN DISEÑO”**

Licklider y Clark, en la introducción del tema, nos presentan un conjunto de problemas que deben ser resueltos por un buen diseñador de interfaces gráficas.

En la siguiente imagen se muestra un diseño web de una página de servicios.

**1. Identifica los dos problemas expuestos en la introducción en este ejemplo**

El primer problema establece un buen sistema de entrada-salida para la comunicación mediante datos simbólicos y gráficos, al contrario que en la web del ejemplo, que proporciona una sensación de caos y desorden, con una sobrecarga de elementos exagerada, que confunde al usuario y hace que la navegación por la página sea complicada, en vez de clara y concisa.

El segundo problema establece el diseño de un sistema interactivo de operaciones en tiempo real, problema que tiene la web del ejemplo, ya que sólo tiene enlaces a diferentes artículos, por lo que se trata de una web estática, sin dinamismo alguno que permita interactuar al usuario con la página.

**2. Señala al menos cinco errores en el diseño web del sitio**

1. Diseño caótico de la web sin estructura y orden alguno.

2. La mayoría de los elementos de la web no tienen ninguna relación entre sí.

3. No tiene un patrón de colores establecido.

4. La navegación es poco clara y confusa.

5. La web no deja claro que tipo de producto o servicio proporciona.