[Título del documento]

[Subtítulo del documento]

Daniel luque castro

2019

# Introducción: Descripción de la página Web que se elaborará durante el curso.

Mi aplicación web será de una página de venta de zapatillas exclusivas, relacionada con el mundo ‘Sneaker’.

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

**Nombre**: Stock

Url: <https://stockx.com/>

**Logo**:



**Tema principal de la página**: Intermediario en la reventa de zapatillas exclusivas, se encarga de poner de acuerdo a gente que quiere comprar un producto con los que la quieren vender, siendo su función ponerlos en contactos y verificando el estado y veracidad del producto.

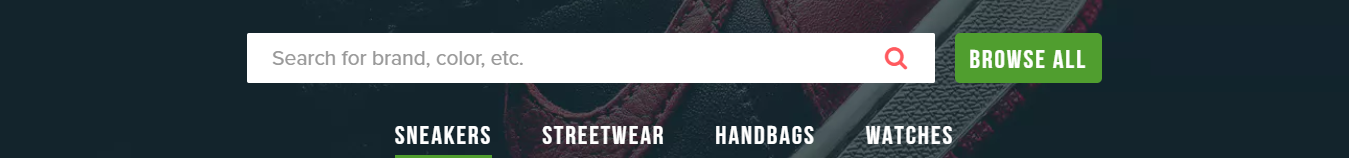
**Modelado de usuarios de la página**: Los usuarios son aficionados al mundo de las zapatillas, la meta comprar o vender zapatillas, necesitan un nivel de experiencia básico para comprar, los usuarios necesitan los precios y talla de forma clara, los casos más adversos van ser las devoluciones.

## Diseño

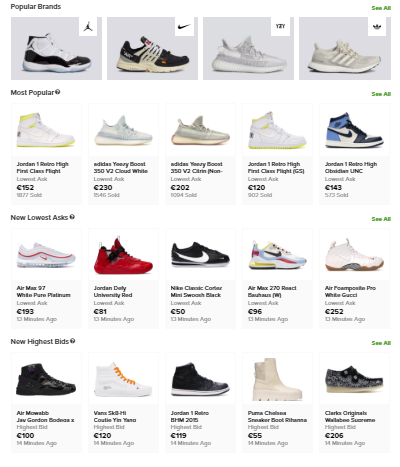
Aquí podemos encontrar el encabezado de la web bastante sencillo con el logo no muy grande y botones fácil de leer pero no demasiado llamativos



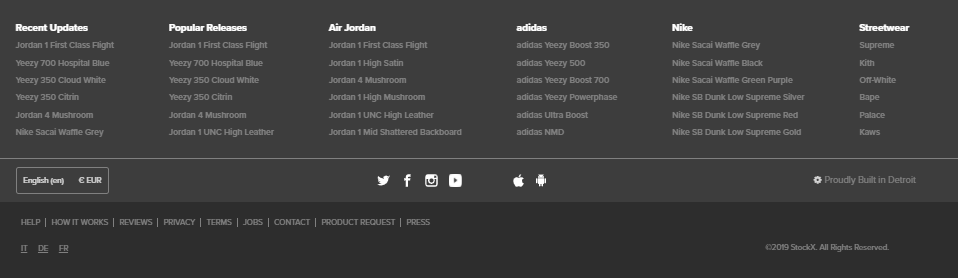
Menú de navegación, el cual es muy fácil de usar por categorías, la barra de búsqueda se puede buscar por colores, marca, nombres, etc.



El contenido principal lo podemos encontrar diferenciados por secciones de búsquedas, destacados o novedades en los cuales podremos pinchar para comprar o ver disponibilidad de tallas y dar a la derecha para ver algunos modelos mas.



En el pie de página encontraremos el mapa de navegación, redes sociales y politicas



## Indicar y detallar algunos de los elementos principales de la Interfaz

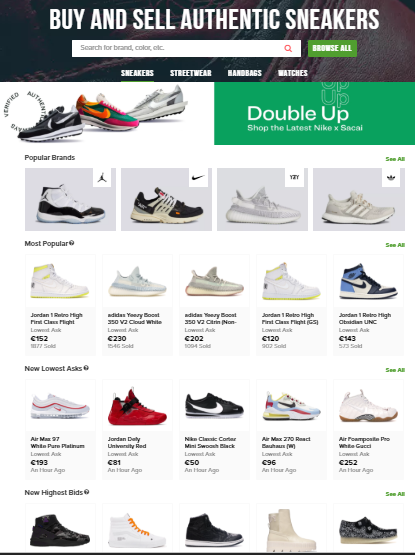
Como elemento de identificación encontramos el logo de la página que prevalecerá en toda ella



Como elemento de navegación encontramos la barra principal en la cual nos podremos mover por los diferentes apartados de la web



De contenido principal encontramos un eslogan y de titulo en vez de el nombre de la página el para que sirve, así si entramos por casualidad a la web sabremos al instante en que consiste.

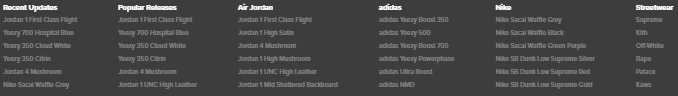


Como elementos de interacción encontramos varios como la barra de navegación, y el enlace a redes sociales.





## Mapa de navegación



Aquí encontramos el mapa de navegación situado al final de la página en todas las ventanas.

## 2.4. Análisis de los Principios de Diseño de Gestalt en la página

Encontramos el principio de simetría y orden, en su eslogan situado arriba de la barra de navegación



Como vemos sitúa dos símbolos distintivos al principio y al final dándole un juego simétrico.

## 2.5. Análisis de los Principios de Usabilidad de Jakob Nielsen en la página

En este caso nos encontramos con el principio de visibilidad de estado del sistema en esta página lo tenemos presente por ejemplo a la hora de efectuar una compra el estado en el que nos encontramos.



También sigue ese principio las migas de pan



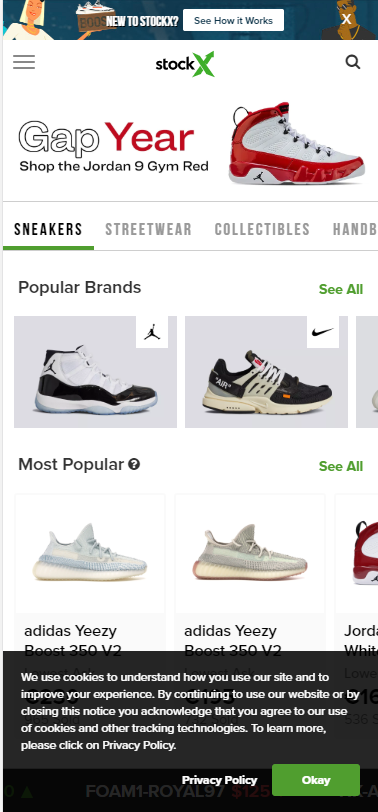
Una de las carencias de esta web es la del principio de control y libertad del usuario ya que para volver atrás debemos pulsar en el logo de la pagina para que nos lleve a la principal, no es del todo intuitivo.

Otra de las leyes que sigue es la de ayuda y documentación la cual la encontramos situada en el pie de pagina

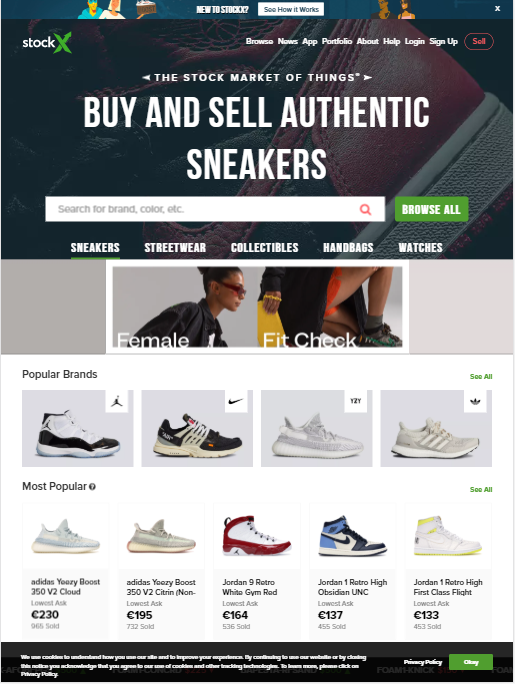


## 2.6 Estudio con pruebas en distintos dispositivos de la adaptabilidad de la

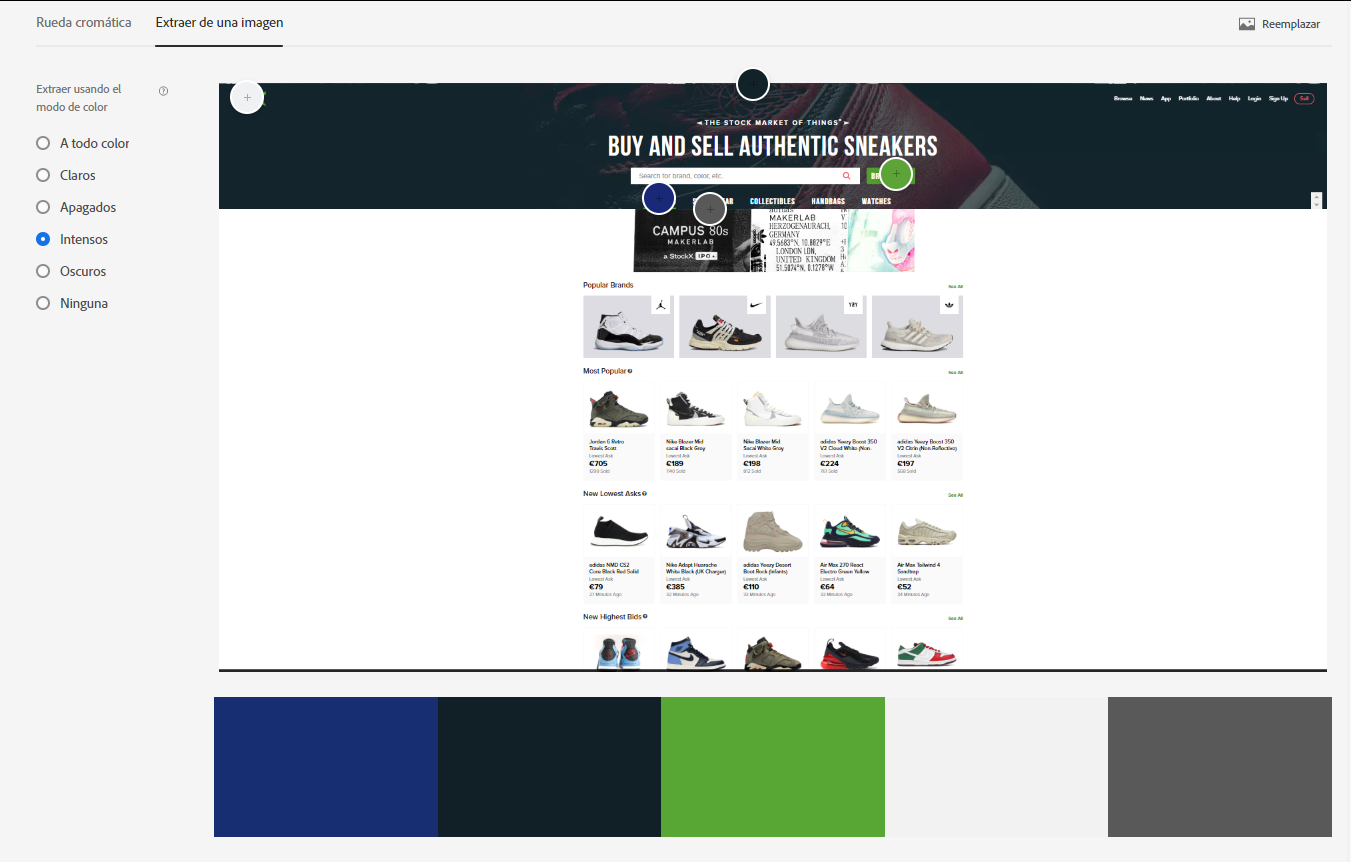
## página web.



Desde el navegador podemos ver como se veria en diferentes dispositivos móviles como por ejemplo aquí seria en un iphone x

y en un ipad pro.

## 2.7.Colores de la página



Bueno utilizando la paleta de colores de Adobe he conseguido sacar los colores principales, aunque también se puede sacar en su código fuente.

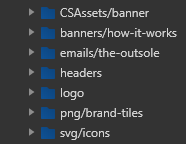
Verde: #509e2f 60%

Blanco:#f2f2f2 30%

Gris:#595959 10%

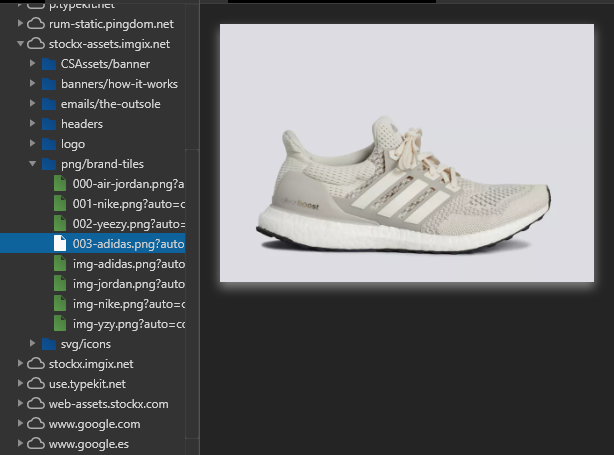
Consigue una visual muy homogénea, en la cual te da una sensación de seguridad y fiabilidad así como a su vez un toque de energía y vitalidad que produce la mezcla de esos colores.

## 2.8. Tipos de imágenes que predominan en la aplicación



Aquí podemos encontrar la carpeta que contiene las imágenes, png y svg como observamos.

Aquí pongo imágenes de ejemplo



## 2.10. Tipografía de la página Web

FontAwesome

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

Patrón de diseño web para móviles, lo encontramos al navegar por la web desde un teléfono móvil o Tablet, nos damos cuenta de que podemos navegar perfectamente y esta de forma limpia y ordenada el contenido.



Aquí en el banner vemos como el diseño seria fluido ya que es algo cambiante y que incluso se queda en blanco.



El diseño web por pestañas en un patrón web usado frecuentemente que esta aplicación sigue.



Las migas de pan son un patrón web de navegación el cual facilita al usuario volver al punto donde el quiera.

## 2.13. Posicionamiento: Encontrar si se cumple alguna de las condiciones de las webmaster-guidelines de google.

Usando la herramienta que nos proporciona google de search console le permite a los desarrolladores ver el CEO de su pagina, en este caso vemos que usa URL cortas, que no se estructura en filas y columnas y que sigue varias normas para el posicionamiento como no usar mas de un H1 con lo cual esta pagina web tiene un buen posicionamiento.

Esta herrmienta nos permite colocar un enlace en nuestra web y asi podemos ver todas las estadísticas de los usuarios con la misma.

## 2.3. Opinión personal y conclusiones del alumno sobre la página Web o plantilla escogida.

Bueno la plantilla que hemos cogido la he utilizado porque es un web en la que navego mucho y es fácil de usar, en la mía hare algunas modificaciones pero como normal general la seguire porque tiene un buen diseño y estructurado.

# 3.Definir base de nuestra Web

## 3.1. Nombre

MasZapas

## 3.2. Logo



He optado por un logo sencillo hecho en Photoshop el cual es fácil de identificar con el producto que vendemos

## 3.3. Tema principal

Ventas de zapatillas de diferentes marcas de edición limitada.

## 3.4. Modelado de usuarios de página.

## 3.5. Boceto de la ubicación de cada una de las partes principales de la Interfaz.