[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.

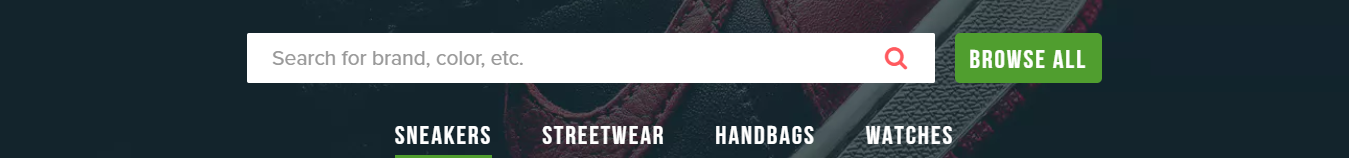
**Modelado de usuarios de la página**: Los usuarios son aficionados al mundo de las zapatillas, la meta comprar o vender zapatillas, necesitan un nivel de experiencia básico para comprar, los usuarios necesitan los precios y talla de forma clara, los casos más adversos van ser las devoluciones.

## Diseño

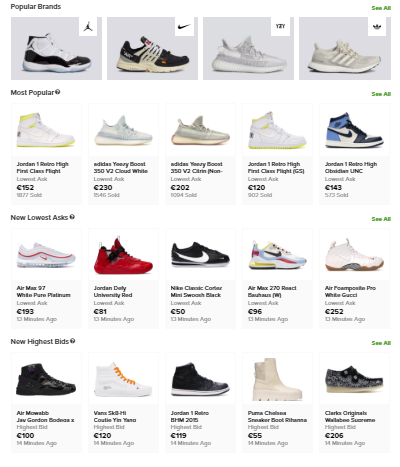
Aquí podemos encontrar el encabezado de la web bastante sencillo con el logo no muy grande y botones fácil de leer pero no demasiado llamativos



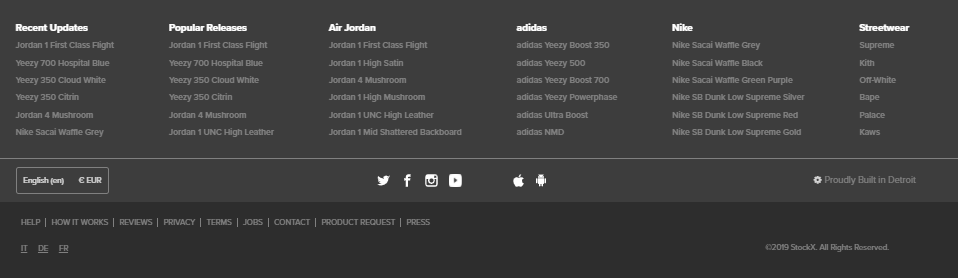
Menú de navegación, el cual es muy fácil de usar por categorías, la barra de búsqueda se puede buscar por colores, marca, nombres, etc.



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

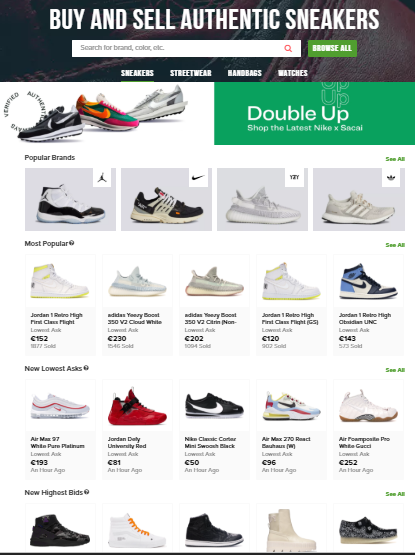
Como elemento de identificación encontramos el logo de la página que prevalecerá en toda ella



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.

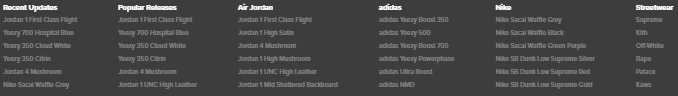


Como elementos de interacción encontramos varios como la barra de navegación, y el enlace a redes sociales.





## 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



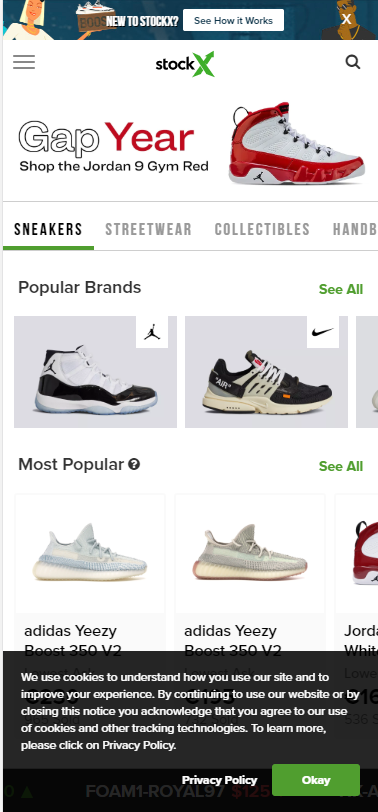
Una de las carencias de esta web es la del principio de control y libertad del usuario ya que para volver atrás debemos pulsar en el logo de la pagina para que nos lleve a la principal, no es del todo intuitivo.

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

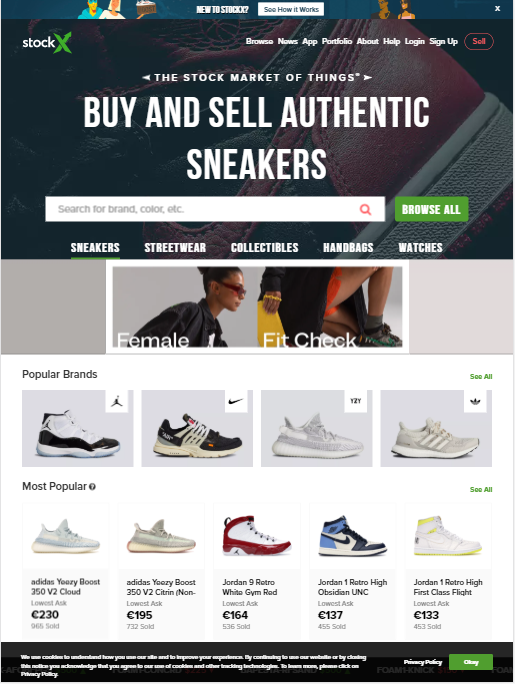


## 2.6 Estudio con pruebas en distintos dispositivos de la adaptabilidad de la

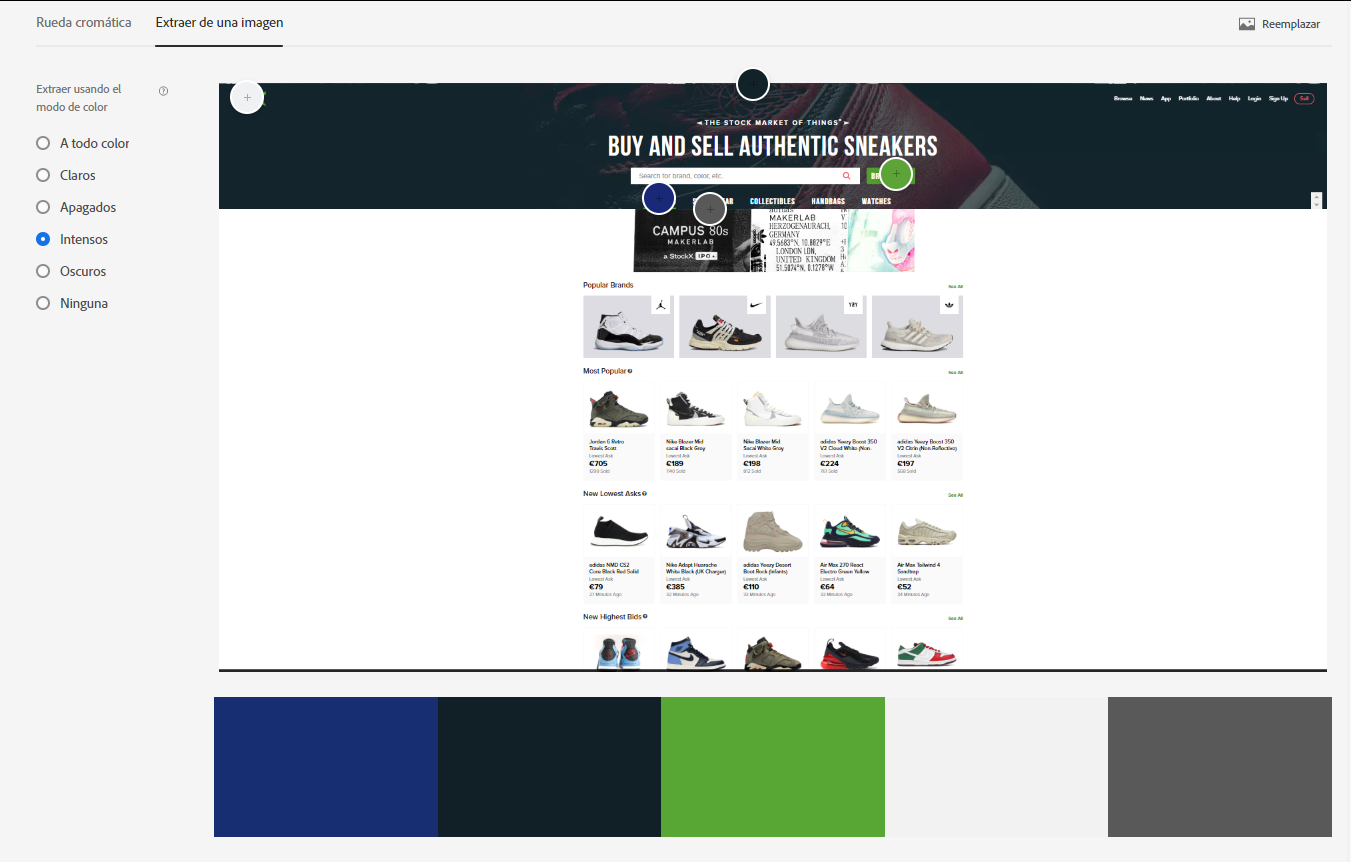
## página web.



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.

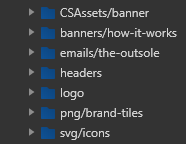
Verde: #509e2f 60%

Blanco:#f2f2f2 30%

Gris:#595959 10%

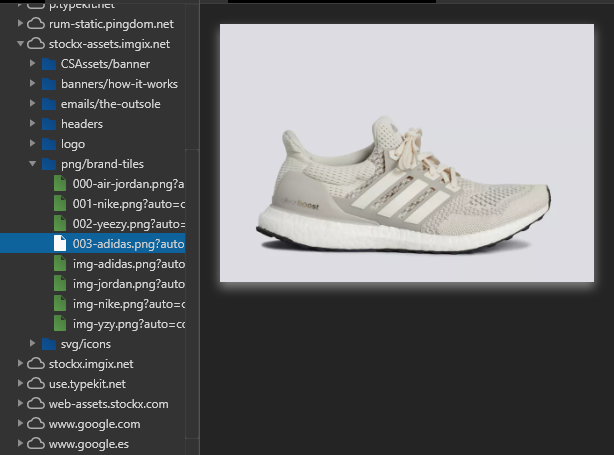
Consigue una visual muy homogénea, en la cual te da una sensación de seguridad y fiabilidad así como a su vez un toque de energía y vitalidad que produce la mezcla de esos colores.

## 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)

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