

Trabajo Interfaces Web

ADA-ITS 2ºDAW

Juan Sergio Lora Ruiz

1. Introducción

La página web elegida es Pccomponentes, una página web especializada en software y venta de material ofimático. En ella podremos observar algunos patrones que también son utilizados en otras páginas web, como es por ejemplo el menú desplegable. A continuación iremos viendo y desglosando la página web para ver su diseño, patrones, etc. De manera que sabremos con certeza un análisis de la misma en distintos aspectos.

2. Análisis a web:

Nombre

Pccomponentes

URL de la página

<https://www.pccomponentes.com/>

Logo principal



Tema principal de la página

software y componentes electrónicos

Modelado de usuarios de la página

3. Diseño

3.1. Identificar y describir partes en las que está maquettata la página Web

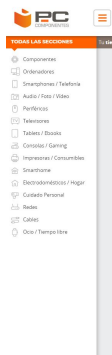
-Logo



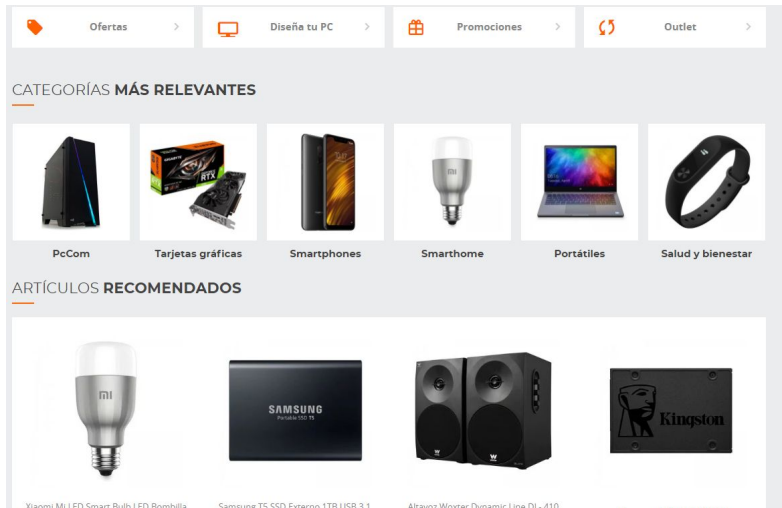
-Login



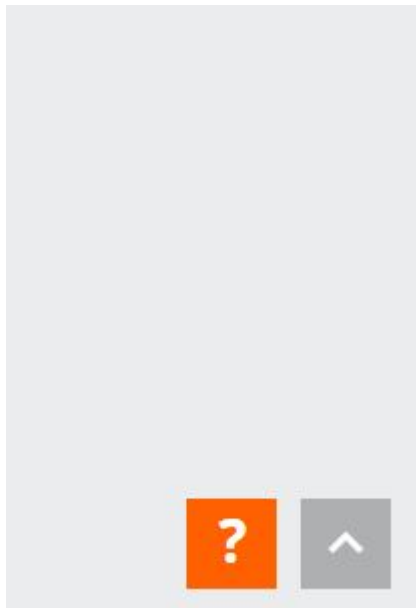
-Lado Izquierdo



-Contenido



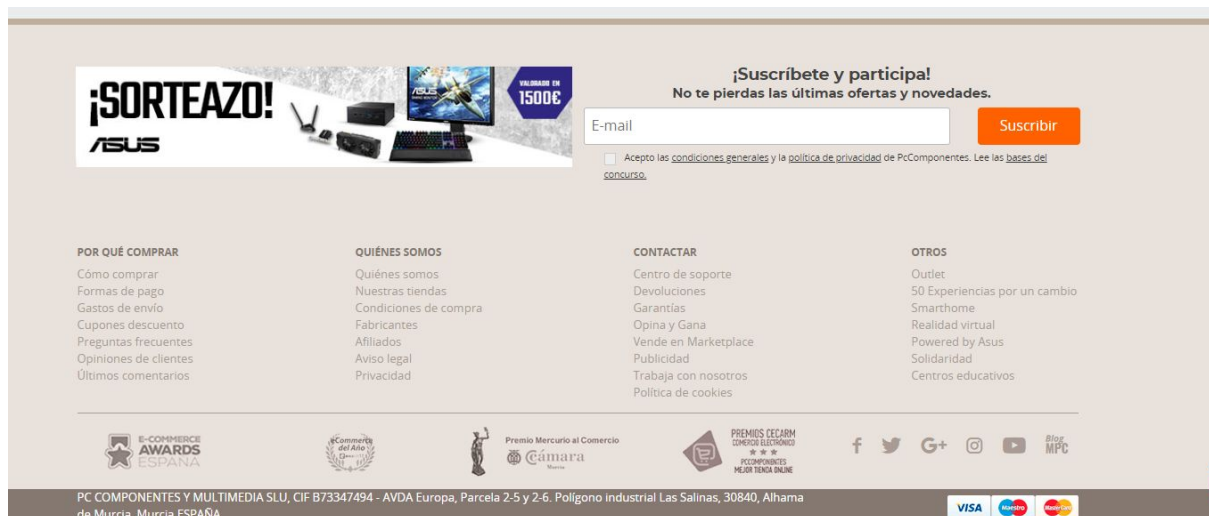
-Lado Derecho



-Sobrepie



-Pie

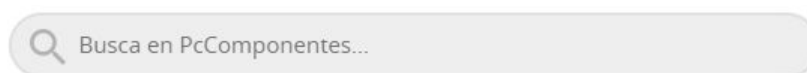


3.2. Indicar y detallar algunos de los elementos principales de la Interfaz Web

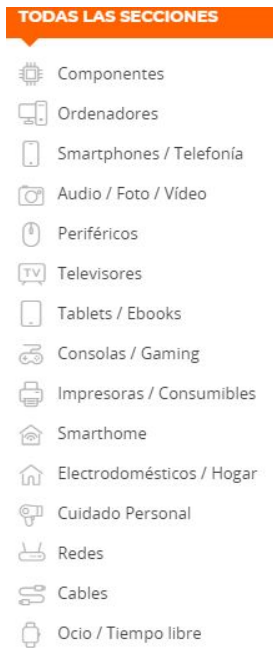
- Identificación



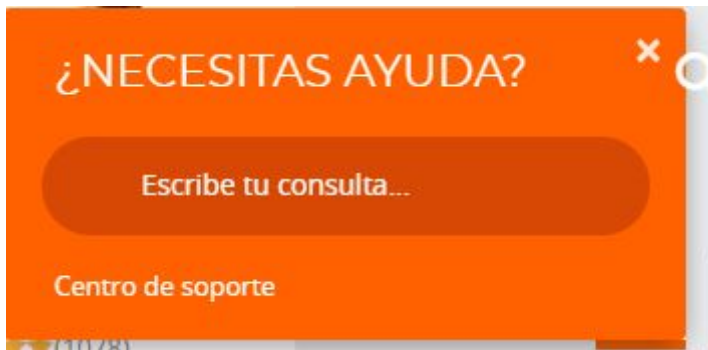
- Navegación



- Contenidos



- Interacción



3.3. Mapa de navegación



3.4. Análisis de los Principios de Diseño de Gestalt en la página

(Apoyar los ejemplos con imágenes y una breve descripción del mismo)

El logo de la web, sigue uno de los principios, más específicamente el de cierre ya que hace una C doblada con perspectiva 3D, de manera que con el blanco de fondo de la cabecera rellena la letra para su propia visualización.

3.5. Análisis de los Principios de Usabilidad de Jakob Nielsen en la página

Relación entre el sistema y el mundo real:



Control y libertad del usuario:



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

Galaxy s5:



Iphone X:



La página como podemos observar se adapta bastante bien tanto en dispositivos android como en apple ya que al tener responsive sirve tanto para ordenadores como para dispositivos móviles.

La cabecera se ajusta correctamente a las dimensiones de cualquier dispositivo, al igual que la barra de búsqueda, que a diferencia de el ordenador esta queda solo como icono.

4.0. Colores de la página:

- Referencia RGB o Hexadecimal de los colores principales.

Color principal

#ff6000 #888 #fff

```
:selection {  
  background-color: #ff6000;  
  color: #fff;  
} homepage- body {  
  font-size: 1rem;  
  line-height: 1.5  
  color: #888;
```

- Efecto en los usuarios.

se caracteriza por su color naranja sobretodo, ya que aparte de que su logo tenga el mismo color, en la web te resaltan las cosas que ellos ven más importantes o que son más utilizados como pueden ser dos casos.



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

-60: #fff (blanco)

-30: #ff6000 (naranja)


-10: #888 (marrón)

Aunque la página web sea reconocida por su llamativo color naranja, esta usa gran cantidad de blancos y grises antes que el mismo debido a que este es un color más reservado dentro de la misma, y el marrón se da en casos como puede ser el de decir una frase de marketing.

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

- Formato de las imágenes (GIF, JPEG, PNG, SVG, BMP, TIFF, PSD)

La gran mayoría de las imágenes que podemos observar en la web son en formato JPG, y no es por que los programadores quieran, si no ya que son ficheros muy reducidos, es decir, muy bueno para fotografías.

JPG 

- Adaptabilidad de la imágenes

Las imágenes, como podemos observar, tienen que se ajusten a los huecos ya especificados en otro lado del documento css, por lo que podríamos decir que tienen una gran adaptabilidad, parte en el punto anterior podemos ver la distintas vistas desde un dispositivo móvil y un ordenador.

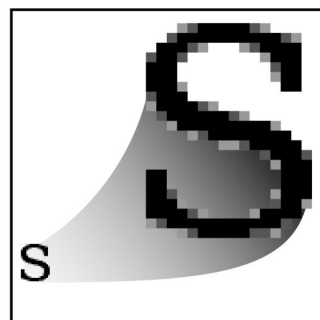
```
box-sizing: inherit;
```

- Tipos de iconos que se usan.

```
src="//cdn.pccomponentes.com/prod/v1/img/landing/tarifa-premium/svg/icon.svg"
```

Después de una vista al código fuente de la página mediante el comando Ctrl+U he podido sacar que los iconos suelen venir en formato svg, y esto se debe a que cuando tenemos una imagen de mapa de bits y la ampliamos podemos apreciar una pérdida notable de calidad, llegando incluso a ser totalmente borrosa si la ampliamos demasiado.

Por el contrario, al hacer zoom a una imagen vectorial, gracias a los vectores, la imagen vuelve a dibujarse nuevamente multiplicando su vector por el valor del zoom que estemos realizando. De esta manera, la imagen se redibuja desde cero con una calidad del 100% y sin ningún tipo de pérdida, en este ejemplo podemos ver claramente las diferencias.



Raster
.jpeg .gif .png



Vector
.svg

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

4.3 Tipografía de la página Web

Al inspeccionar la web podemos observar en el código css `font-family: sans-serif;` lo que nos dice cual es la tipografía usada en esta página web.

Si nos informamos sobre esa tipografía podemos ver que no solo la utiliza pccomponentes si no otras empresas ya que es una de las más usadas y mejor vistas para una web

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

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

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

Principios básicos

- Crea páginas principalmente para los usuarios, no para los motores de búsqueda.
- No recurras a trucos para que el motor de búsqueda mejore la clasificación del sitio. Una buena regla general es preguntarte si te sentirías cómodo explicando lo que has hecho a un sitio web que compite con el tuyo o a un empleado de Google.
- Otra buena forma de comprobar si determinado cambio es legítimo es preguntarte si resultará útil a los usuarios y si lo harías si no hubiera buscadores.
- Piensa en lo que hace que tu sitio web sea único, valioso o atractivo. Haz que destaque del resto en tu campo.

Estas son algunos de los principios básicos según google en los cuales podemos ver como cumple los principios básicos ya que pccomponentes es una página dedicada a usuarios la cual no recurre a trucos.

4.7 Opinión personal y conclusiones del alumno sobre la página Web o plantilla escogida. (0.2 puntos)

Desde mi punto de vista la plantilla de la página web escogida es bastante buena aunque en algunos casos extraña ya que el nav en vez de tenerlo como cabecera lo tiene debajo, con botones flotantes, y es algo que llama bastante la atención. por lo demás es una pagina muy facil de usar y agradable al publico

5. 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. (0.9 puntos en Total)

5.1. Nombre 3.2.

Security Home Protect

5.2. Logo



5.3. Tema principal

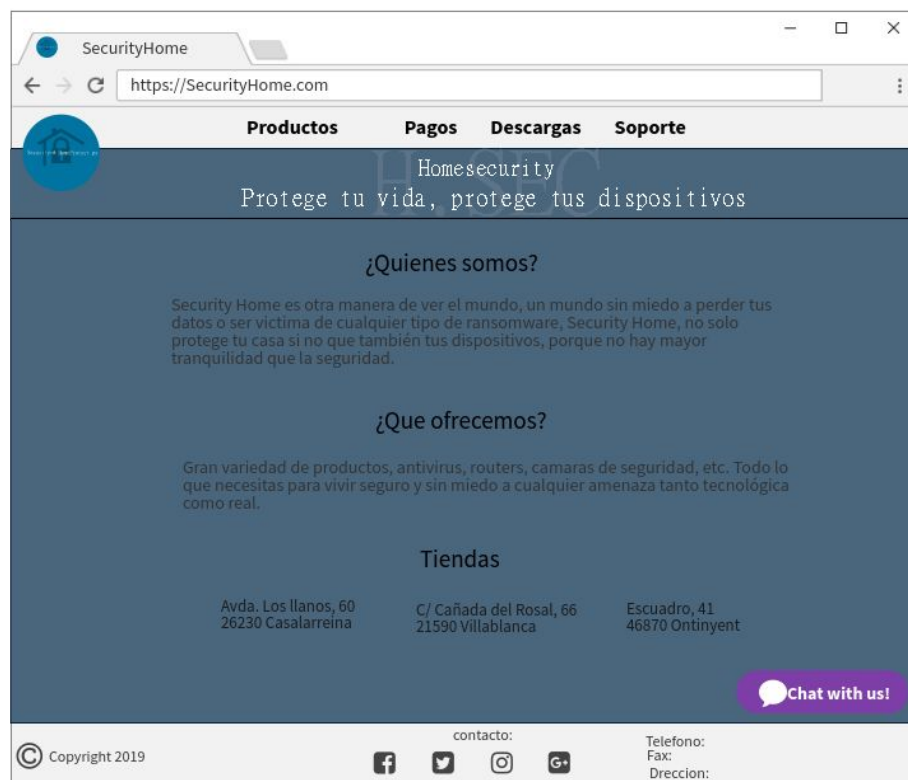
Seguridad tanto informática como real

5.4. Modelado de usuarios de página.

La página web está destinada a todo tipo de usuarios, desde personas mayores hasta jóvenes, toda la pagina sera de una interfaz bastante fácil de usar y entendible por cualquier usuario que recién entre a internet. ya que la pagina principal es una

breve explicación del producto dando un amistoso y entendible contacto con el usuario.

5.5. Boceto de la ubicación de cada una de las partes principales de la Interfaz. Para el prototipo el alumno puede emplear cualquier herramienta que conozca, gimp, canva .. www.canva.com <https://wireframe.cc/>



5.6. Principios de Diseño que vamos a aplicar.

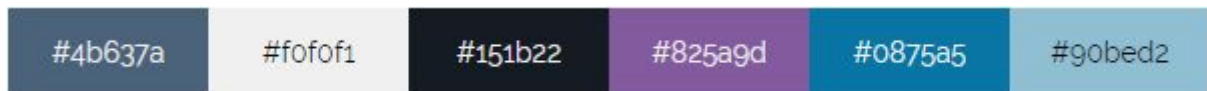
En la página se usarán los siguientes diseños:

- Proporción/escala
- Simplicidad
- Balance/equilibrio
- armonía

5.7. 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).

- Encaje entre el sistema y el mundo real
- Consistencia y estándares
- Prevención de errores
- Estética y diseño minimalista

5.8. Colores.



5.9. Tipos de iconos a usar.

Todos los iconos serán añadidos con el formato svg ya que como vimos antes no pierde calidad.



5.10. Imágenes a usar.

Las imágenes serán añadidas en formato JPG ya que son las más recomendables y menos pesadas para nuestra web.

5.11. Tipografía.

La tipografía a usar es Source Sans Pro y MingLiU-ExtB

5.12. Tipo de maquetación y tecnologías a usar.

Para la maquetación de la página web usaremos mockflow, una muy buena opción la cual ofrece una prueba gratuita y una de pago, esta web ofrece gran variedad de utilidades para poder hacer una buena maquetación a tu gusto.

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

5.14. Webmaster-guidelines de google que vamos a aplicar (se investigará sobre ello y se aportará información si se hará uso o no en vuestra web. Si se usa, indicar dónde y cómo).

- Cree páginas principalmente para usuarios, no para motores de búsqueda.

La web está diseñada para que los usuarios puedan interactuar con esta y les sea fácil de usar

- No engañes a tus usuarios.

En ningún momento la web vende algún producto engañoso o de falso marketing

- Piense en lo que hace que su sitio web sea único, valioso o atractivo. Haga que su sitio web se destaque de los demás en su campo.

Una web sencilla y con multitud de funcionalidades para todo tipo de usuarios.

6. Conclusiones: Incluir unas conclusiones sobre el trabajo. (0.2 puntos)

Como conclusión podría decir que este trabajo no solo te enseña a investigar una web si no que el hecho de llevarlo a cabo es una gran manera de ponerte en la piel de quienes diseñaron la web que escogistes y ver un poco el como se podría haber

diseñado paso a paso hasta crear tu propia web, un proyecto bastante completo y funcional para futuro