

# **# 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

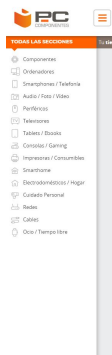
-Logo



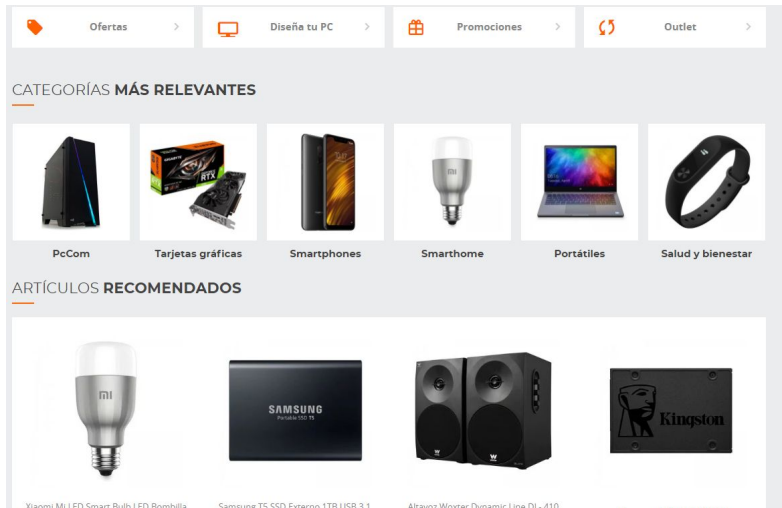
-Login



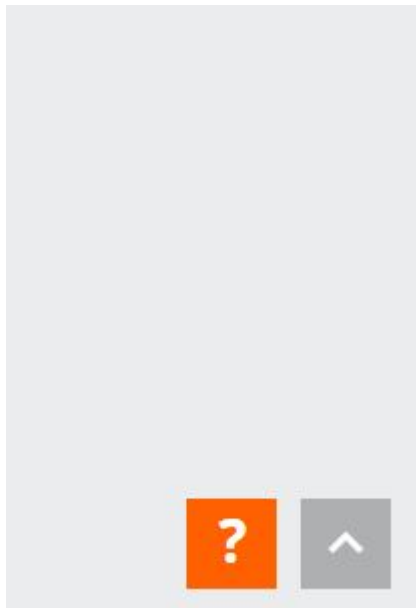
-Lado Izquierdo



## -Contenido



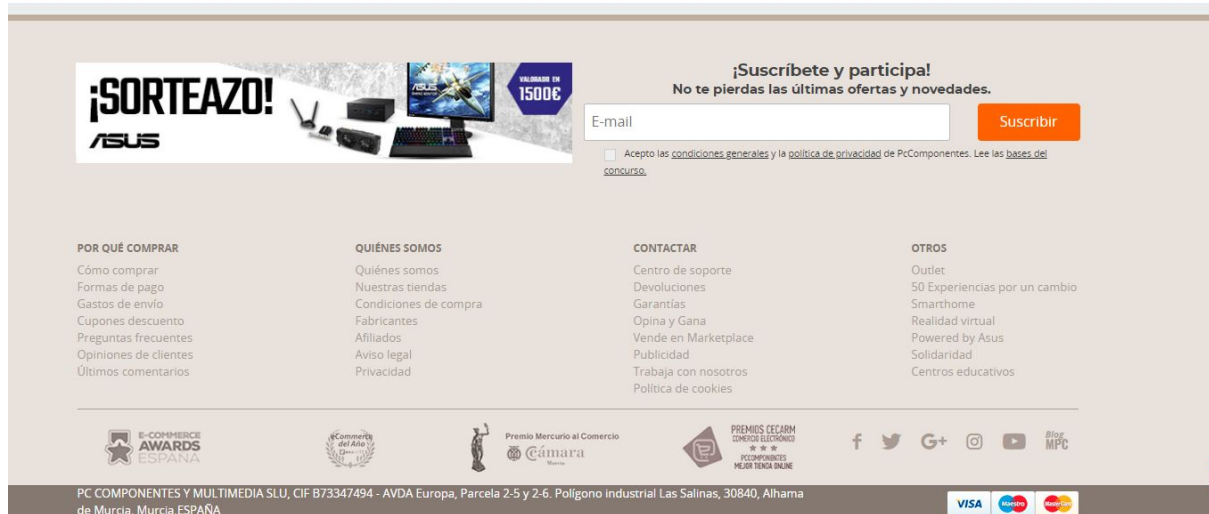
## -Lado Derecho



## -Sobrepie



-Pie

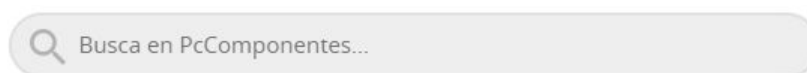


### 3.2. Indicar y detallar algunos de los elementos principales de la Interfaz Web

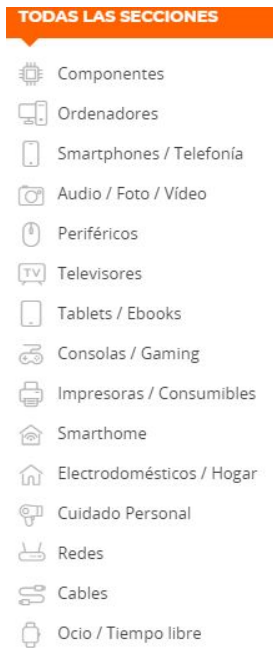
- Identificación



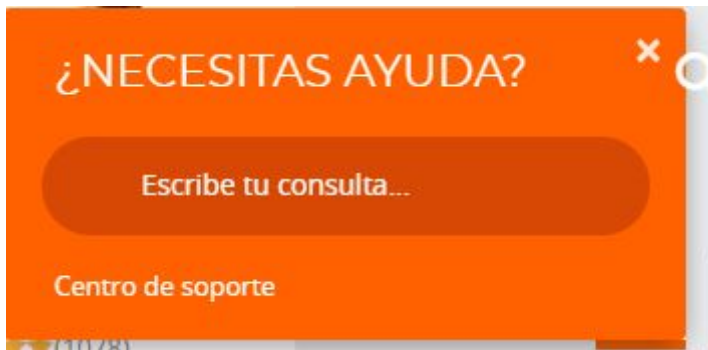
- Navegación



- 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  `img src="https://thumb.pccomponentes.com/w-300-300/articles/16/169702/1.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.

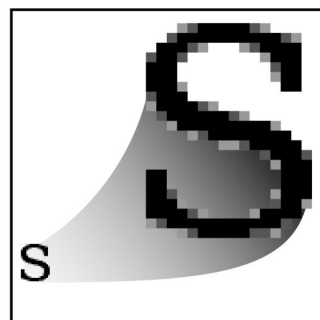
```
box-sizing: inherit;
```

- 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