

Desarrollo de
Documento de Análisis
sobre la aplicación
Web a realizar

Planificación de Interfaces

Interfaces Web

Lorena Martínez García

Desarrollo de Aplicaciones Web

1. Introducción:

La página web que elaboraré, en principio tratará sobre un estudio de tatuajes.
En esta página el usuario podrá pedir citas, informarse sobre precios, horarios, etc.
También podrá ver diferentes modelos y diseños que se mostrará en la página web.

2. Análisis del Diseño Web:

2.1 Introducción:

2.1.1: Nombre: Hard Rock Tattoo.

2.1.2: URL: <https://www.hardrocktattoo.es/>

2.1.3: Logo principal:



2.1.4: Tema principal de la página: Tatuajes.

2.1.5: Modelado de usuarios de la página:

2.2. Diseño:

2.2.1: Identificar y describir partes en las que está maquetada la página Web. (Incluir imágenes de cada una de ellas).

2.2.2. Indicar y detallar algunos de los elementos principales de la Interfaz Web (Incluir imágenes):

- *Identificación:*

- *Navegación:*

- *Contenidos:*

- *Interacción:*

2.2.3. Mapa de navegación.

2.2.4. Análisis de los Principios de Diseño de Gestalt en la página. (Apoyar los ejemplos con imágenes y una breve descripción del mismo).

2.2.5. Análisis de los Principios de Usabilidad de Jakob Nielsen en la página. (Apoyar los ejemplos con imágenes y una breve descripción del mismo). Destacar la carencia de alguno de ellos.

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

2.2.7. Colores de la página:

- Referencia RGB o Hexadecimal de los colores principales.
- Efecto en los usuarios.
- Buscar color dominante, secundario y acento, de la regla 60 30 10.

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

- Formato de las imágenes (GIF, JPEG, PNG, SVG, BMP, TIFF, PSD).
- Adaptabilidad de las imágenes.
- Tipos de iconos que se usan.

2.2.9. Información de las licencias de los scripts, css o imágenes de la aplicación.

2.2.10. Tipografía de la página Web.

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

2.2.12. Patrones de diseño que encontramos en la Web.

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

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

3. 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.

3.1. Nombre:

3.2. Logo:

3.3. Tema principal:

3.4. Modelado de usuarios de página:

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

3.6. Principios de Diseño que vamos a aplicar.

3.7. 4 principales principios de Diseño de Usabilidad en los que nos centraremos.

3.8. Colores.

3.9. Tipos de iconos a usar.

3.10. Imágenes a usar.

3.11. Tipografía.

3.12. Tipo de maquetación y tecnologías a usar.

3.13. Patrones de diseño que consideráis incluir.

3.14. 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).

4. Conclusiones:

Incluir unas conclusiones sobre el trabajo.