

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:

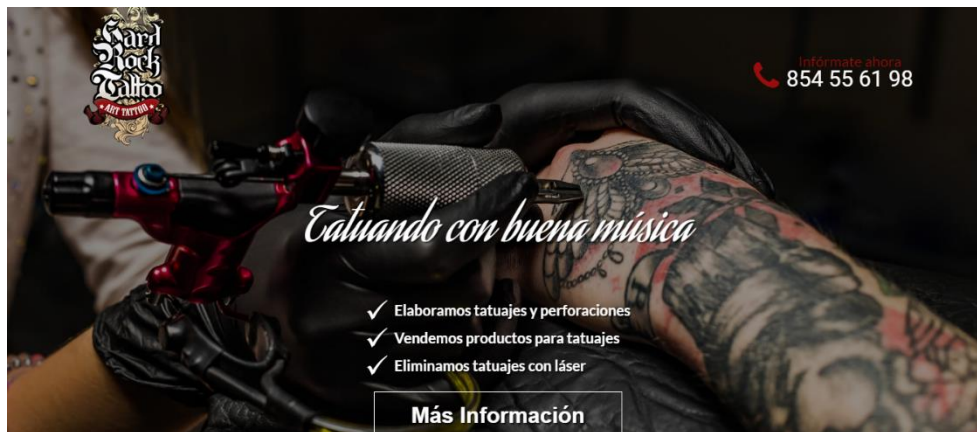
Esta página está dirigida, sobre todo, a jóvenes y a adultos, y en menores casos a la tercera edad.

También pueden optar a lo que nos ofrece esta página, personas menores de edad acompañados de su tutor legal y con su consentimiento.

2.2. Diseño:

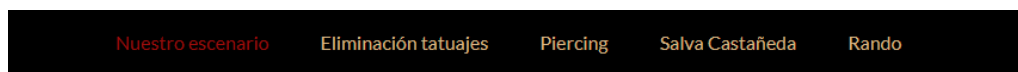
2.2.1: Identificar y describir partes en las que está maquetada la página Web. (Incluir imágenes de cada una de ellas).

Cabecera:



En la cabecera encontramos el logo de la página, el número de teléfono de contacto y un resumen informativo de la página.

Menú:



Se encuentra en la parte superior de la cabecera, y aquí podremos ir investigando toda la información de la página.

Logo:



En la esquina superior izquierda, dentro de la cabecera, nos encontramos el logo.

Contenido:

Nuestro estudio de tatuajes en Sevilla

Hard Rock Tattoo es el nombre de nuestro estudio de tatuajes en Sevilla que tiene más de 14 años llevando el mundo del tatuaje a otro nivel, dándole vida a tu piel con los mejores diseños y creaciones. Nuestro estudio está integrado por un equipo que toca su música "en vivo" haciendo "solos" con agujas y perforadoras mientras tú te relajas con nuestro **servicio de cafetería** y disfrutas de **música roquera** en el mejor de los ambientes: nuestro escenario.

¿Quién atiende nuestro estudio?

Nuestro estudio de tatuajes está atendido siempre por un equipo de profesionales de alto nivel, especializados en su arte y diferentes estilos: nuestros tatuadores Salvador, Rando y El Cruz y la profesional del **piercing**, Laura.

Además de piercings y tatuajes, en Hard Rock Tattoo puedes acceder a la **eliminación de tatuajes** con láser. Todos nuestros servicios son de la más alta calidad y cumplen con las leyes aplicables y políticas de garantía de salud e higiene.



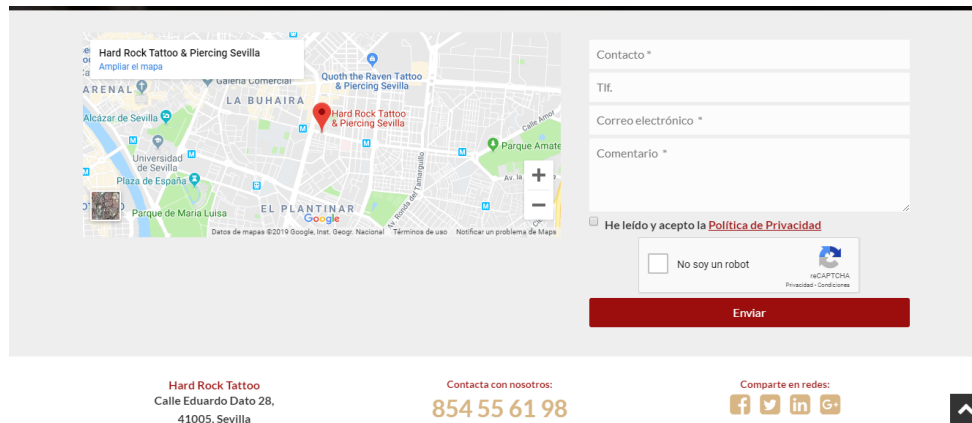
Más sobre nuestro estilo

En Hard Rock Tattoo en Sevilla no solo nos dedicamos a tatuar: también ponemos a tu disposición la venta de productos de tratamiento para tus tatuajes y accesorios varios. Podemos asegurarte que el trato que recibirás en nuestro estudio **tatuador** será personalizado y de acuerdo a tus necesidades. Nuestros tatuadores te ayudarán con la creación del estilo que mejor se adapte a ti:

- Tatuajes blanco y negro
- Tatuajes realistas
- **Tatuajes orientales**
- Tatuajes minimalistas
- Tatuajes tradicionales americanos
- Tatuajes personalizados

Aquí podemos ver un contenido más explicativo de la página, ya que nos ofrecen más información.

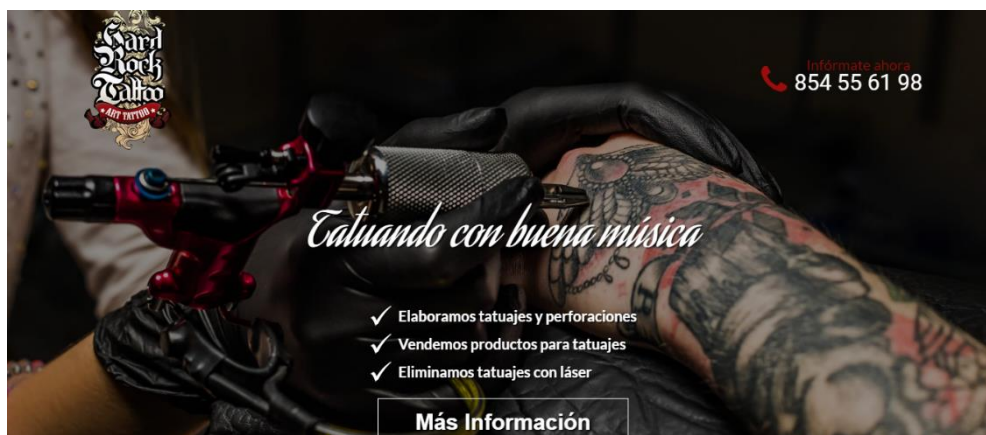
Pie de página:



En el pie de página nos aparece un mapa para poder encontrarlos, su dirección, las redes sociales donde podemos ver más información acerca de ellos, y también nos permite enviar un comentario rellenando nuestros datos personales.

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

- *Identificación:*



Nuestro estudio de tatuajes en Sevilla

Hard Rock Tattoo es el nombre de nuestro estudio de tatuajes en Sevilla que tiene más de 14 años llevando el mundo del tatuaje a otro nivel, dándole vida a tu piel con los mejores diseños y creaciones. Nuestro estudio está integrado por un equipo que toca su música "en vivo" haciendo "solos" con agujas y perforadoras mientras tú te relajas con nuestro **servicio de cafetería** y disfrutas de **música roquera** en el mejor de los ambientes: nuestro escenario.

¿Quién atiende nuestro estudio?

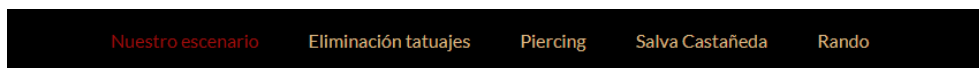
Nuestro estudio de tatuajes está atendido siempre por un equipo de profesionales de alto nivel, especializados en su arte y diferentes estilos: nuestros tatuadores Salvador, Rando y El Cruz y la profesional del **piercing**, Laura.

Además de piercings y tatuajes, en Hard Rock Tattoo puedes acceder a la **eliminación de tatuajes** con láser. Todos nuestros servicios son de la más alta calidad y cumplen con las leyes aplicables y políticas de garantía de salud e higiene.



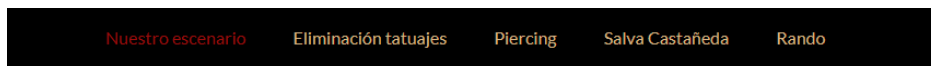
En estas imágenes podemos ver cómo se identifican y nos explican lo que hacen y como trabajan.

- *Navegación:*



Aquí tenemos el menú, donde podemos navegar por las distintas secciones de la página.

- *Contenidos:*



Aquí podemos ver más información sobre lo que nos ofrecen.

He decidido añadir aquí también el menú, ya que en él tenemos todo el contenido.

- Interacción:

Hard Rock Tattoo & Piercing Sevilla

CONTACTO *

Tlf. *

Correo electrónico *

Comentario *

☐ He leído y acepto la [Política de Privacidad](#)

☐ No soy un robot

Enviar

Hard Rock Tattoo
Calle Eduardo Dato 28,
41005, Sevilla

Contacta con nosotros:
854 55 61 98

Comparte en redes:
f t in G+

Podemos interactuar con ellos mandando un comentario con nuestros datos.

También nos permiten interactuar a través de redes sociales, número de teléfono, etc.

Además, nos aportan la dirección y el sitio exacto en el mapa.

2.2.3. Mapa de navegación.



En este caso, pongo un ejemplo de un mapa de navegación de una página web distinta a la que estaba usando de ejemplo en ejercicios anteriores, ya que aquella no tiene mapa de navegación.

En esta página vemos como podemos acceder de forma anidada a las distintas secciones del menú, formando así un 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).

Principio de la figura-fondo:



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.

Relación entre el sistema y el mundo real: Usa lenguaje y expresiones fáciles y de entender y ordenadas para usuarios de todo tipo.



Creo que la página tiene buena usabilidad y no carece, a simple vista de ninguno de los principales principios de usabilidad.

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

Así se ve en distintos dispositivos móviles:



Y así en un ipad:



2.2.7. Colores de la página:

- *Referencia RGB o Hexadecimal de los colores principales.*

Los colores principales de la página son negro, rojo y blanco.

Negro: #000000

Blanco: #FFFFFF

Rojo: #FF0000

- *Efecto en los usuarios.*

Pienso que con esta combinación de colores intenta hacer ver a los usuarios la página con un estilo un poco oscuro y rockero.

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

En mi opinión, el color dominante en este caso sería el negro, el secundario el blanco, y el acento el rojo.

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).*

Todas las imágenes que usa la página web están en formato PNG.

- *Adaptabilidad de las imágenes.*

Las imágenes se visualizan bien y se adaptan a distintos dispositivos.

- *Tipos de iconos que se usan.*

Usan iconos de tipo Favicon.

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

2.2.10. Tipografía de la página Web.

Los títulos están en Calibri (cuerpo) en cursiva, y el texto en Calibri (cuerpo) normal.

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

La maquetación que usa esta página web es con HTML para la estructura y los contenidos, y usa hojas de estilo (CSS), ya que es la forma correcta, separando el contenido de presentación, además, el diseño es fácilmente adaptable a cambios.

2.2.12. Patrones de diseño que encontramos en la Web.

Getting input (Hacer que el usuario ingrese datos) y Navigation (El usuario necesita localizar características y contenido específicos y necesita navegación para lograr esto).

Éstos son dos de los tipos de patrones de diseño de interfaz de usuario.

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

- La página está creada principalmente para los usuarios, no para los motores de búsqueda.

- No engaña a los usuarios.

Éstas son dos de las condiciones webmaster-guidelines de Google que cumple esta página web.

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

En mi opinión, he escogido una buena plantilla, ya que mi página web tratará de lo mismo y tendrá un contenido similar.

Aunque pienso que se pueden mejorar algunas cosas, como, por ejemplo, que esta página no tiene mapa de navegación, cosa que yo si añadiré a la mía.

También tiene una maquetación bastante similar a la que realizaré yo en mi página.

En conclusión, me ha parecido una buena idea escoger esta página web como plantilla porque, por un lado, me va a servir de base para crear la mía de forma parecida, pero, por otro lado, me ha servido para identificar fallos o cosas que echo en falta y que yo cambiaría o mejoraría a la hora de realizar la mía.

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: LadyDark Tatoo.

3.2. Logo:



3.3. Tema principal:

Tatuajes.

3.4. Modelado de usuarios de página:

Mi página sobre todo estará orientada a jóvenes, pero irá destinada para todo tipo de usuarios, incluidos menores, ya que no solo será sobre tatuajes permanentes, también admitirá tintas como la henna.

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

| | |
|-------------------------------|-----------|
| LOGO | CABECERA |
| MENÚ DE MANEGACIÓN | |
| MENÚ DE NAVEGACIÓN SECUNDARIO | CONTENIDO |
| PIE DE PÁGINA | |

3.6. Principios de Diseño que vamos a aplicar.

En mi página web creo que es más recomendable usar los principios de usabilidad de Jakob Nielsen.

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

- Relación entre el sistema y el mundo real: Usar lenguaje y expresiones fáciles y de entender y ordenadas para usuarios de todo tipo.

- Consistencia y estándares: Utilizar palabras o acciones lógicas y estándares fáciles de reconocer por el usuario.

- Reconocimiento antes que recuerdo: Ayudar (normalmente de forma visual) al usuario para que no tenga que recordar información.

- Estética y diseño minimalista: Debe resaltar la información relevante, sin añadir información extra que pueda disminuir la visibilidad de lo necesario.

He elegido estos cuatro principios de usabilidad para mi página web porque quiero que sea fácil de usar y que tenga buena visibilidad de lo necesario con imágenes, algunas explicaciones y que sea fácil de encontrar lo que busque el usuario.

3.8. Colores.

| | | | | |
|-------------|-------------|--------------|-------------|-------------|
| #121973 | #3C1273 | #6C1273 | #73124 | #731219 |
| 18, 25, 115 | 60, 18, 115 | 108, 18, 115 | 115, 18, 73 | 115, 18, 25 |

3.9. Tipos de iconos a usar.

Usaré iconos de tipo Favicon.

3.10. Imágenes a usar.

Usaré imágenes de tipo PNG.

3.11. Tipografía.

Para los títulos y las partes destacables usaré el tipo de letra: Bradley Hand ITC.

Para el texto usaré: Bookman Old Style.

3.12. Tipo de maquetación y tecnologías a usar.

La maquetación de mi página web se hará con HTML para la estructura y los contenidos, y usaremos hojas de estilo (CSS), ya que es la forma correcta, separando el contenido de presentación, además, el diseño es fácilmente adaptable a cambios.

3.13. Patrones de diseño que consideráis incluir.

Percepción y memoria: Patrones en cómo percibimos, interpretamos y recordamos visualmente los significados a medida que interactuamos con los sistemas.

Realimentación: A medida que los usuarios interactúan con los comentarios de su sistema, los motiva a dar el siguiente paso.

Éstos son tipos de patrones de diseño persuasivos.

Aunque también añadiré a mi página web patrones de diseño de interfaz de usuario, como, por ejemplo:

Obtener entrada: Hacer que el usuario ingrese sus datos.

Navegación: El usuario necesita localizar características y contenido específicos y necesita navegación para lograr esto.

Manejo de datos: Los datos se pueden buscar, formatear, ver y navegar de varias maneras.

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).

Crear páginas principalmente para los usuarios, no para los motores de búsqueda.

No engañar a los usuarios.

Intentar que tu sitio web sea único, valioso o atractivo. Hacer que destaque del resto de páginas web del mismo campo.

- Evitar:

Que la página web tenga poco o ningún contenido original.

Contenido copiado.

- Recomendaciones:

Supervisar el sitio web para detectar el contenido pirateado y eliminarlo en cuanto aparezca.

Evitar y eliminar el spam generado por usuarios en mi web.

4. Conclusiones:

Incluir unas conclusiones sobre el trabajo.

Las conclusiones que consigo sacar sobre este trabajo son que, investigando distintas páginas web, mirando distintos ejemplos y buscando información sobre ellos y sus contenidos, he acabado aprendiendo mucho sobre lo que se debe y no se debe añadir en una página web, con que formato, información, etc.