

EJERCICIOS. UD1.2: Interfaces web y aplicaciones

1. ¿Cuáles son las funciones del diseño gráfico?

Son 3: estética, publicitaria y comunicativa.

2. Busca dos casos en los que se pongan de manifiesto las diferencias entre un sitio web con un buen diseño y otro con un mal diseño. ¿Qué te hace clasificarlos dentro de esas categorías? ¿Qué partes consideras que son las más importantes? Razona el motivo de tus elecciones.

Malo: <http://www.pianoartist.com/>

La paleta de colores (en general muy mal, demasiados colores y muy estridentes entre otros problemas), el orden de sus elementos, el scroll horizontal (no es responsiva), usa demasiadas tipografías... un sinfín de problemas y descuidos.

Bueno: <https://www.bancosantander.es/particulares>

La paleta de colores está muy bien seleccionada, el orden en que están colocados sus elementos (navegación superior, botones con lugares a los que probablemente quieran entrar la mayoría de usuarios o secciones que les puedan despertar interés), el carousel con información sobre nuevos productos, tipografía bien seleccionada (sans serif en toda la página).

3. Navega por los siguientes sitios web. Obsérvalos con detenimiento y describe detalladamente lo que te transmiten. Incorpora, al menos, un cambio que incluirías en cada uno de ellos y justifica tus razones.

a) <https://www.uc3m.es/>

Me parece un sitio con demasiado texto en primer lugar, se hace pesado entrar, tiene los títulos completos (pudiendo cortarlos a partir de la 3ª o 4ª palabra para acomodar los textos a la vista ofrecida). El carousel podría tener una animación que fuera deslizando las imágenes en lugar de intercambiarlas tan áseperamente, es sencillo de hacer. Tiene los socials demasiado a la vista, es algo que sobra en primer plano, o se colocan en el footer o en la sección de contacto.

b) https://www.neumaticos-online.es/Firestone_neumaticos.html/

La oferta especial no pinta nada en la navegación, en todo caso lo pondría en un feature o un headline pero nunca a mas de 1 click. Los modals con cookies están desfasados, en todo caso un sticky footer que te persiga hasta que establezcas tus preferencias (en este caso sería útil guardar las medidas de neumáticos de tu

vehículo) pero nunca que te evite navegar por el site. Las reviews de clientes están en un aside pero con visibilidad demasiado baja, la igual que los montajes tienen una imagen estas no la tienen y ayuda a comprender lo que hay en esa card sin leerla. Posicionamiento del logo discutible, pero posicionamiento del número de contacto pésimo, tienen 2 botones para hacer lo mismo.

4. Señala, al menos, cinco errores en cada uno de los diseños web de los siguientes sitios: <https://arngren.net/>, <https://www.vortex.com/>, <http://www2.pnwx.com/>

a) <https://arngren.net/>

- No funciona en el momento de haber enviado la tarea.

**edit: tampoco en el momento de proseguir con los ejercicios en casa.

b) <https://www.vortex.com/>

1. No es responsive.
2. El logo es pésimo.
3. Cero estética, es prácticamente HTML puro.
4. Muestra enlaces a una web de una empresa que no es la propia.
5. No describe qué hace.

c) <http://www2.pnwx.com/>

1. Contraste de colores excesivo.
2. No es responsive.
3. El logo está en formato .gif.
4. Fuente en color chillón en ciertos productos y muy pequeña en algunas descripciones.
5. Navegación inaccesible desde el index, solamente desde ciertas subpáginas.

5. Imagina que te encargan el diseño de un sitio web de una nueva marca de refrescos.

a) Establece el objetivo principal.

Vender la mayor cantidad de refrescos posible.

b) Establece dos objetivos secundarios.

Hacerse famosa/viral y tener buena imagen cara la sociedad.

6. Conéctate a la página web <https://www.bancosantander.es/> e identifica cada una de las zonas que hemos visto. Adjunta las capturas de pantalla correspondientes en cada caso y razona el por qué.

- Zona de identificación.



La zona de identificación en este caso se representa con su logo en la zona superior izquierda y con sus colores típicos (rojo y blanco) por toda la website.

- Zona de navegación.



La zona de navegación está situada a la derecha del logo, todo este bloque es “sticky” de manera que nos sigue un poco mientras hacemos scroll-down hasta desaparecer, siendo práctico para no tener que recurrir a un botón para subir arriba del todo para acceder nuevamente a la navegación ya que si hacemos scroll-up reaparece estemos donde estemos.

Desde donde quieras



Banca Digital

Accede a tus cuentas y tarjetas cuando quieras, ya sea desde la banca online en tu ordenador o la App Santander en tu móvil.



Pagos móviles

Pagar con tu teléfono es muy fácil a través de nuestra app y de las principales formas de pago móvil: Apple Pay, Samsung Pay, Bizum y más.



Oficinas y cajeros automáticos

Dispondrás de una extensa red de cajeros automáticos, ¡más de 30.000 en todo el mundo!



Encontramos mas elementos que colaboran con la navegación por todas partes, captando nuestra atención.

Y mucho más

< Becas Santander

Más de 20 mil becas para estudios universitarios, movilidad nacional e internacional y desarrollo de proyectos de investigación.



Santander Experiences

Descubre todas las experiencias que tenemos preparadas para ti.



Work Café

Encuentra en un mismo lugar tu banco, un cowork y café de especialidad

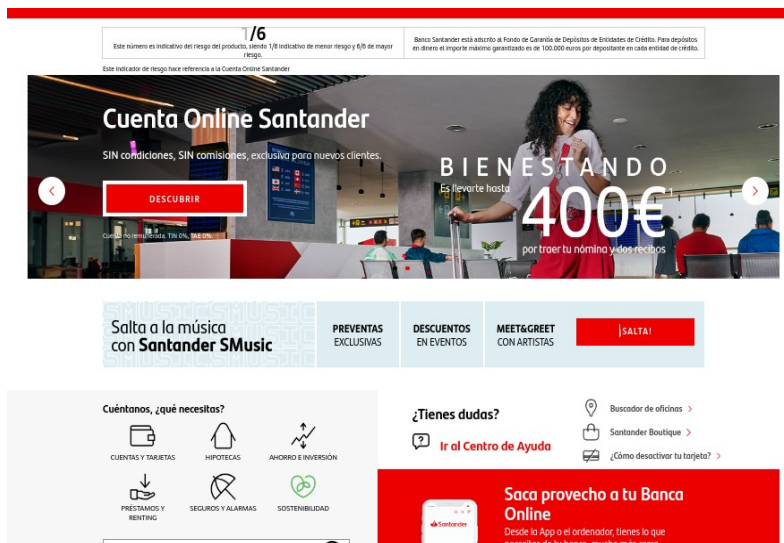


Apps Santander >

Conoce las apps que puedes utilizar para llevar al banco en tu bolsillo.



- Zona de contenidos.



La zona de contenidos está repleta de enlaces a otros puntos de interés del cliente, con información concisa sobre lo que cada click esconde. Es práctica y muy visual, invita a seguir utilizando la website.

- Zona de interacción.

7. Relaciona los elementos de diseño de la columna izquierda, con la Categoría de componentes de Interfaz a la que pertenecen situados en la columna de la derecha, escribiendo el número asociado a la categoría en el hueco correspondiente.

Elemento	N.º de Categoría	Categoría de componentes de interfaz
Título de la Barra de Título		1- Contenidos
Párrafo de texto.		2- Identificación
Formulario de visitas a la página		3- Navegación
Enlace a otra página		4- Interacción

8. Conéctate a la página web <https://www.fedex.com/es-us/home.html> y contesta a las siguientes cuestiones:

a) Identifica cada uno de los elementos principales: cabecera, menú o sistema de navegación, cuerpo, pie de página, aside. Adjunta las capturas de pantalla correspondientes en cada caso y razona el por qué.

b) Además de los elementos principales, identifica al menos tres elementos habituales.

9. ¿Qué elementos suelen colocarse en un encabezado?

a) Título de contenido.

b) Enlace a un aviso legal.

c) Logotipo.

d) Elementos de interacción que permiten un cambio del idioma de lectura.

10. ¿Crees que los mapas de navegación son útiles en todos los sitios web? ¿Qué elementos consideras que deben aparecer en un mapa de navegación (página de inicio, información de contacto ...) ?

11. Busca en Internet una página para cada una de las siguientes estructuras. Explica para cada caso, el porqué de tu elección.

a) Lineal.

b) Jerárquica.

c) Lineal jerárquica.

d) Compuesta.

12. Reflexiona y responde: ¿Crees que se pueden utilizar varios patrones de diseño web en una misma página web?

13. Busca en Internet un ejemplo de una página web para cada una de los siguientes patrones de diseño, y explica por qué se usa dicho patrón o diseño:

a) Diseño web con patrón en Z.

b) Diseño web con patrón F.

- c) Diseño web con imagen a toda pantalla.
- d) Diseño web con pantalla dividida.
- e) Diseño web de columna única.
- f) Diseño web en mosaico.

14. ¿Qué patrones de diseño utilizarías en las siguientes páginas web?

- a) Una tienda online de ropa masculina y femenina.
- b) Una farmacia o droguería.
- c) Un portafolio de tus servicios como desarrollador web.
- d) Un restaurante con estrella michelín.
- e) Una red social.
- f) Un periódico local.
- g) Un blog de viajes en caravana o furgoneta.
- h) Un IES.
- i) Una empresa conservera.
- j) Una empresa de perfumes femeninos.
- k) Una marca de coches de alta gama.
- l) Una página para la organización de tu boda.

15. Reflexiona y responde. ¿Cuáles son las diferencias principales entre un Wireframe y un Prototipo? ¿Para qué se utiliza un Wireframe? ¿y un prototipo?

16. ESTE NO SE HACE

17. Con respecto al enunciado del ejercicio anterior, realiza un diseño web. Puedes coger alguna idea en las plantillas que se presentan en <https://www.webnode.es>

a) Realiza un mapa de navegación para el diseño, utilizando alguna de las herramientas vistas en la unidad.

b) Realiza un wireframe de la página utilizando alguna de las herramientas vistas en la unidad. Incluye todos los elementos de ordenación.

c) ¿Qué colores utilizarías y dónde? ¿Por qué?

d) ¿Qué tipografía o tipografías elegirías? ¿Por qué?

18. Realiza los siguientes wireframes correspondientes con una página web con dos diseños web: uno para pantallas grandes y otra para pantallas pequeñas o de dispositivos móviles. Para ello, analiza antes las diferentes opciones que se han presentado en los apuntes de clase (penpot, wireframe.cc, ninjamock.com, figma, mockflow.com...), y utiliza una de ellas.

19. Haz un pequeño análisis comparativo de los entornos de desarrollo ligeros vistos en clase. Si tuvieras que empezar un proyecto web nuevo, ¿Cuál de ellos utilizarías? ¿Por qué?