DOCUMENTACIÓN DE LA PÁGINA WEB http://competiciones.fgpatinaxe.gal/

DISEÑO DE LA WEB

La página web a analizar es una web sobre competiciones de patinaje en Galicia. Consta de tres pantallas principales: Agenda FGP, Hockey Patines y Hockey Línea.



Pestaña de Agenda FGP



Pestaña de Hockey Patines



Pestaña de Hockey Línea

Además de las tres pantallas principales, al pulsar sobre cualquiera de las categorías que aparecen listadas en Hockey Patines o Hockey Línea, se muestra otra pantalla con más información y una serie de opciones para seleccionar los datos que se quieren mostrar sobre esa categoría, como equipos, partidos de cada jornada, clasificaciones o goles, por ejemplo.



PUNTOS DÉBILES

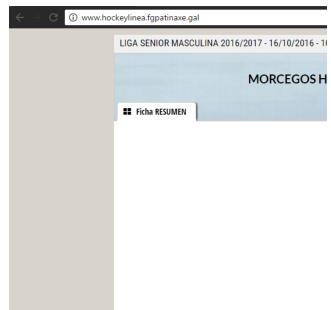
En este apartado se van a comentar los fallos y puntos débiles más destacables del diseño de la interfaz.

FALLOS

-Consistencia

El usuario espera encontrar las mismas opciones para Hockey Patines y Hockey Línea dado que las interfaces son muy semejantes. Sin embargo, en los detalles de los partidos de Hockey Patines se permite obtener el acta de estos y seleccionar un jugador para mostrar su ficha de información; en cambio, en los detalles de los partidos de Hockey Línea, no se ofrecen estas opciones.





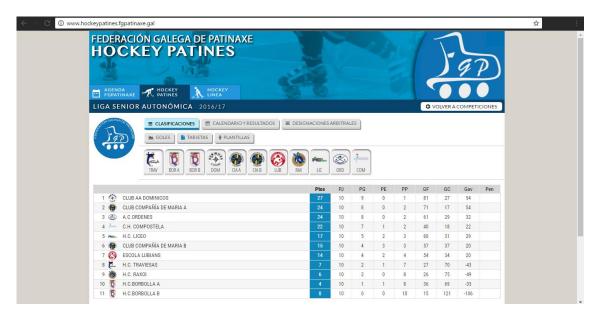
-Feedback informativo

En ocasiones, al seleccionar los detalles de un partido o la información de un jugador, no se muestra nada, únicamente un hueco en blanco. Esta ausencia de información puede causar confusión al usuario.

Como ejemplo tenemos la imagen anterior de Hockey Línea, en la que se puede ver que está la ficha resumen seleccionada y no se muestra ningún tipo de información debajo.

-Recursividad de acciones

La página no soporta que el usuario pulse dos veces seguidas sobre ciertos elementos. Tanto en Hockey Línea como en Hockey Patines, una vez dentro de una competición, al pulsar varias veces seguidas el mismo botón (ya sea Clasificación, Calendario y Resultados, o Designaciones Arbitrales), la lista que debe mostrar la información correspondiente desaparece. Esto puede confundir al usuario.



Pantalla la primera vez que se pulsa Clasificaciones



Pantalla la segunda vez que se pulsa Clasificaciones

-Diseño agradable a la vista

Se ha considerado que el diseño no es suficientemente atractivo para el usuario, aunque por supuesto esto puede ser algo subjetivo. La información en las tablas se muestra demasiado

pegada, dificultando su lectura; también los botones de las opciones se disponen seguidos sin ningún tipo de alineación; e incluso el símbolo de carga de la página resulta anticuado y no muy agradable a la vista.

-Configuración de la interfaz

La interfaz está configurada de forma incorrecta o poco lógica en ciertas pestañas. Por poner un ejemplo que ilustre esto, en la ficha resumen de los detalles del partido (a la que se accede pulsando la lupa), las dos listas se muestran una debajo de la otra, dejando un gran espacio en blanco. Eso se debe al hueco insuficiente que se ha dejado para cada una de ellas, probablemente por no haber tenido en cuenta su tamaño o haber calculado mal sus necesidades de espacio.



Otro ejemplo es el acta de partido de Hockey Patines, donde las tablas no salen de forma simétrica.



-Responsive Web Design

La interfaz no sigue el Responsive Web Design, ya que no está preparada para distintos tamaños de pantalla, dificultando así su visualización en tablets y, especialmente, en móviles.

Como vemos en la captura de la derecha, resulta extremadamente incómodo visualizar, por ejemplo, la página de la agenda. Para poder leer la tabla habría que realizar mucho zoom, lo que a su vez obligaría al usuario a realizar scroll lateral, reduciendo así la legibilidad.



PUNTOS DÉBILES

Entre los puntos débiles que se han detectado, se destacan las demoras al cargar tanto la página de la agenda como la de hockey patines y la de hockey en línea. La carga depende de los elementos que se intenten visualizar en la lista; la espera es aceptable con pocos elementos, pero en caso de que hubiese una mayor cantidad dicha espera se convertiría en un auténtico defecto de la interfaz.



Ejemplo de pantalla de carga