

# Tipos de aplicaciones web

# Clasificación aplicaciones web

- Se puede hacer por varios conceptos, por ejemplo:
  - Tipo de contenido (deportes, música, ...)
  - Tecnología usada (flash, html, java?)
  - Según el tráfico, país,...

A efectos de diseño es mas interesante clasificarlas según el público al cual va dirigido (*target*) y que objetivo queremos conseguir

# Posible clasificación

- > Publicitario
- > Informativo
- > Comunidad
- > Catálogo/tienda

# Publicitario

- Conseguir el máximo impacto en el público, que recuerden el mensaje.
- Posiblemente lo verán una sola vez
- Flash? sonido? Cuanto mas grande mejor.

[www.doubleyou.com](http://www.doubleyou.com)

# Informativo

- Que sea fácil y rápido llegar a la información
- Que esté actualizado
- Que esté bien estructurado, navegación consistente.
- Sindicación de contenidos (RSS)

[www.3cat24.cat](http://www.3cat24.cat)

# Comunidad

- Usuarios con intereses similares
- Que los vínculos sean claramente visibles
- Que la red aporte un “valor añadido”
- Lo importante es la gente (buddy icons, perfiles)

[www.facebook.com](http://www.facebook.com)

[www.flickr.com](http://www.flickr.com)

# Catálogo tienda

- Interesa poder llegar a un artículo concreto
- Herramienta para actualizar la información
- Estructura de “árbol”  
(secciones/subsecciones...)
- Guardar la información de navegación (CRM)
- Buscador

<http://producten.hema.nl/>

<http://www.carbonmade.com/>

# Mezclas

- La mayoría de veces una web es la mezcla de varios de los tipos anteriores

Ejemplo:

- Publicidad+catálogo

[www.nike.com](http://www.nike.com)

- Catálogo+comunidad

[www.ebay.com](http://www.ebay.com)

# Fases de de un proyecto interactivo

# Fases de de un proyecto interactivo

“Grosso modo”

- Diseño
- Producción
- Pruebas, validación, correcciones, instalación

# Fases

## Diseño (definición)

Concepto – Objetivo del proyecto

Diseño de estilo – Aspecto visual que queremos darle, “look & feel”

Diseño funcional – Que contenido habrá. Estructura y mapa de navegación. Idiomas. Secciones

Diseño interactivo – Wireframe. Como navegamos de una página a la otra?

Diseño técnico – Que herramientas usaremos

# Fases

## Producción (integración)

Diseño gráfico — “Dibujar” las pantallas

Producción gráfica — Crear recursos gráficos (assets), para construir las páginas

Programación — Que “funcione”

Contenidos — Introducirlo

Pruebas, correcciones — Corregir errores

# Proyecto artístico vs. convencional

- En un proyecto artístico no está tan claras las fases de definición ni de producción. Se suelen hacer muchos cambios. Se pueden dividir en micro-proyectos.

[www.zexe.net/z](http://www.zexe.net/z)

- En un proyecto convencional si hacemos bien la parte de definición nos podemos ahorrar mucho trabajo.

[www.cunillorfebres.com](http://www.cunillorfebres.com)

# Visionado

- Joan Miró, el color dels somnis (cd-rom)
- Ez\_dakit (cd-rom)

- Monografia Ruiz de Infante

[www.mediatecaonline.net/ruizdeinfante/www/enter.htm](http://www.mediatecaonline.net/ruizdeinfante/www/enter.htm)

- Músicas de Àsia

[www.mediatecaonline.net/asia/www/index\\_es.htm](http://www.mediatecaonline.net/asia/www/index_es.htm)

- Bubblr

[www.pimpampum.net/bubblr](http://www.pimpampum.net/bubblr)

# Wireframe y mapa de navegación de la práctica

- En común