

## PRÁCTICA 1-3

### DISEÑO UI WEB

#### Actividad caso práctico

**Lee el siguiente caso práctico propuesto y a continuación en qué consiste la actividad y su entrega.**

#### CASO PRÁCTICO

Como todas las semanas, se reúnen los miembros del equipo de trabajo de la empresa BK programación, para comentar las incidencias de la semana anterior.

En el transcurso de la reunión, Laura anuncia a sus compañeros que tienen un nuevo cliente: un pequeño negocio familiar de panaderos que desea darse a conocer a través de Internet y que ha contratado los servicios de la empresa BK programación para el desarrollo de su página Web.

Les comenta la conversación que ha mantenido con el cliente y de la cual se desprende que el trabajo a realizar es muy sencillo, en el que tendrán que dar prioridad al aspecto visual ya que los clientes insistieron en tener en la página principal una animación con dibujos donde quede perfectamente reflejada la elaboración del pan.

Laura ha sonreído al oír este último comentario ya que sabe que será ella la encargada de esta labor. Antonio y Carlos se ofrecen inmediatamente a hacer un viaje para sacar las fotografías necesarias para incluir en la página, recoger toda la documentación que necesiten sobre los productos que se elaboran y filmar el proceso de la elaboración del pan para que Laura pueda trabajar.

Laura les dice que lo del vídeo está muy bien pero que, de momento, ella también va porque prefiere verlo en persona.

Juan y María se pondrán inmediatamente a realizar unos bocetos previos que cumplan con los requerimientos del cliente y le dirán a Antonio toda la información que se deberá incluir en la guía de estilo.

Antonio, los mira un poco perplejo, pensando: ¿para qué una guía de estilo si son sólo dos páginas de nada?

Laura que lo conoce muy bien le dice: Antonio, piensa que este cliente el día de mañana nos puede pedir una ampliación de su página y esa guía nos vendrá muy bien en ese momento. ¿No estás de acuerdo?:

Antonio le responde: Como siempre, Laura, tienes razón. Estoy listo para empezar. Laura da por terminada la reunión diciendo: Pues a trabajar todos.

### ACTIVIDAD A REALIZAR

Se pretende elaborar una interfaz gráfica para el sitio Web de un negocio familiar de panaderos situados en la frontera con Portugal. El nombre del cartel que figura encima de la puerta del local es: “Mis migas de pan”. Después de hablar con los clientes se ha llegado a la conclusión de que su único objetivo es dar a conocer su negocio a través de Internet. Para ello debemos desarrollar una interfaz que sea sobre todo visual. Nos han pedido que en la página principal pongamos una animación donde con dibujos se vea el proceso de elaboración del pan.

El sitio Web, al menos, deberá (hay que añadir más funcionalidades dependiendo de los objetivos y el análisis de los usuarios realizado en la practica 1-1):

Permitir la lectura del sitio en dos idiomas: Español y Portugués.

Tener tres secciones: panadería, pastelería - bollería y empanadas.

Mostrar los productos que se elaboran en la panadería: una breve descripción de los ingredientes y el sistema de elaboración acompañados de una fotografía del producto. El cliente nos ha dicho que actualmente tienen un máximo de 10 productos de Panadería, 8 de bollería-pastelería y 4 de empanadas, pero que tienen pensado aumentar hasta 12 los productos de panadería. Mostrar la información de contacto con la dirección, el teléfono y un croquis de su ubicación.

SE PIDE:

- 1.- Realizar el diseño conceptual que incluirá:
  - 1.1.- La estructura de la aplicación y el mapa de navegación.
- 2.- Realizar el diseño de los contenidos que incluirá:
  - 2.1.- Historias de usuario. Validaciones
  - 2.2.- Un boceto
- 3.- Realizar el diseño visual en el propondremos:
  - 3.1.- Documentación gráfica
  - 3.2.- Diseño de la retícula. Gama cromática y tipografías.
  - 3.3.- Definición elementos principales y secundarios del diseño de la aplicación.
- 4.- Realizar un prototipo baja fidelidad
  - 4.1.- Esquema de página (wireframe)
  - 4.2.- Wireflows o árboles de navegación
- 5.- Un prototipo de fidelidad media UI. Maqueta (mockup).
- 6.- Realizaremos la guía de estilos del proyecto.