



Documentación del Proyecto Individual con la Empresa Mitca Studio por Acaymo Rodríguez Oliva

Indice

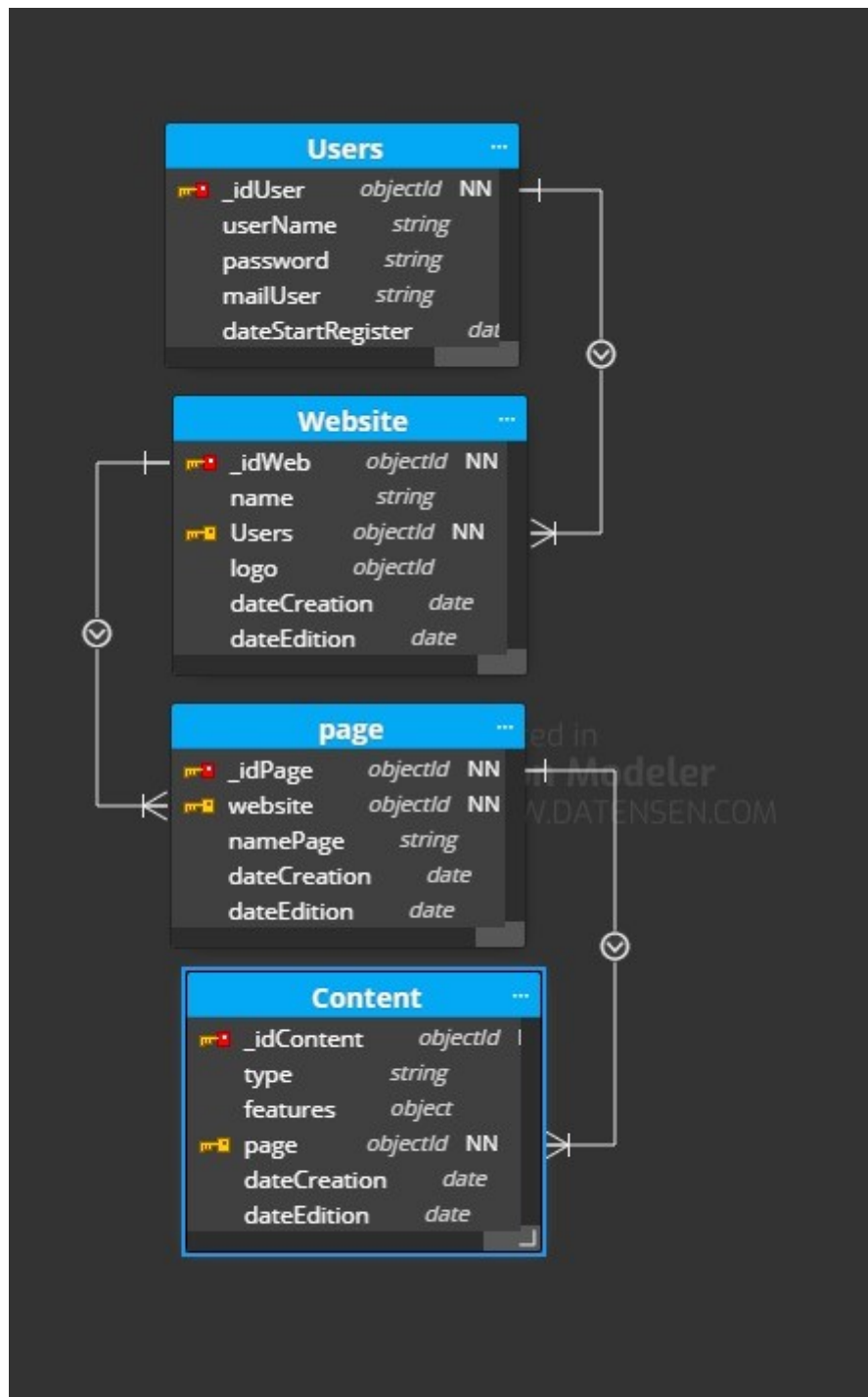
- 1. ¿Que nos piden?**
- 2. La base de datos.**
- 3. Herramienta para la creación del prototipo**
- 4. Elección de paleta de colores.**
- 5. Características del prototipo.**
- 6. Requisitos de Usuario**
- 7. Casos de uso**
- 8. Usabilidad**

1. ¿Que nos piden?

La empresa nos solicita una aplicación que un editor(creador de contenido) pueda ser capaz de crear un sitio web con páginas y contenido variado(texto, imágenes, audios y videos).

2. La base de datos.

A partir de los datos que nos da el cliente creamos el diagrama de la base datos y quedaría así.

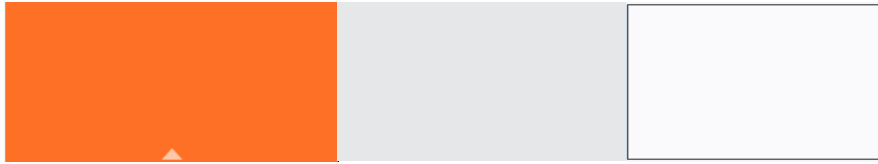


3. Herramienta para la creación del prototipo es: *Proto.io*.



4. Elección de paleta de colores.

Usaremos los colores que la empresa tiene en su web que son con los que más cómodos se sienten.



5. **Características del prototipo.**



Interface 0. Presentación:

Se trata de la interface del Login

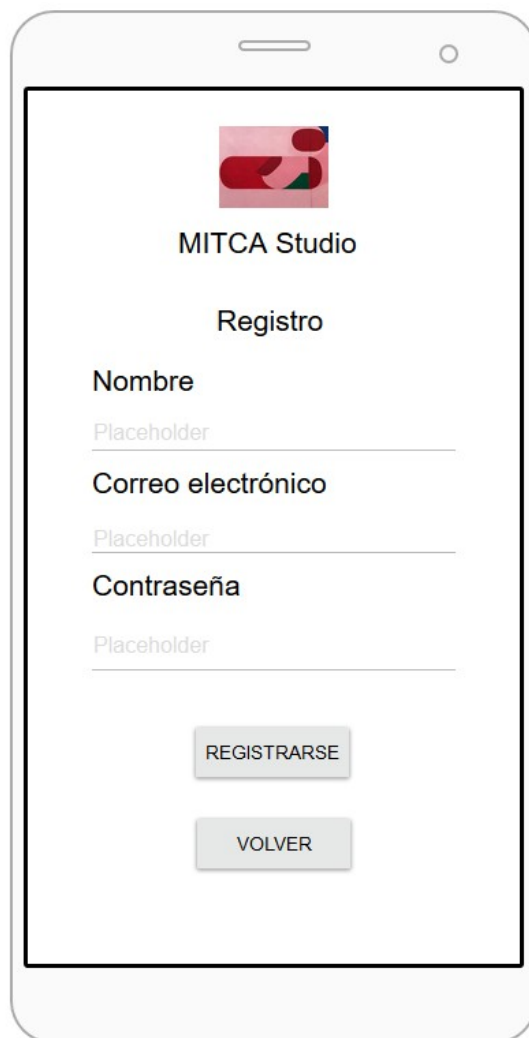
¿Como hemos llegado aquí?

La aplicación comienza en está ventana

Acciones desde la interfaz.

Cuando se rellena los campos de usuario y contraseña, apretamos el botón **ACCEDER** y nos lleva a la interface 2.

Si no tenemos cuenta debemos acceder con el botón **REGISTRARSE** que nos lleva a la interface 1 para crearla.



The image shows a smartphone screen displaying the MITCA Studio registration interface. At the top, there is a red and white logo. Below the logo, the text "MITCA Studio" is centered. Underneath, the word "Registro" is centered. There are three input fields: "Nombre" with a placeholder "Placeholder", "Correo electrónico" with a placeholder "Placeholder", and "Contraseña" with a placeholder "Placeholder". At the bottom, there are two buttons: "REGISTRARSE" and "VOLVER".

Interface 1. Presentación:

Se trata de la interface del Registro

¿Como hemos llegado aquí?

A partir de la interface 0. Login y en el caso de no tener cuenta puedes acceder a la interface 1. Registro.

Acciones desde la interfaz.

Cuando se rellena los campos de usuario, contraseña y correo electrónico , apretamos el botón **REGISTRARSE** y el usuario queda registrado.

Con el botón **VOLVER** que nos lleva a la interface 1 para poder hacer Log in.



Interface 2. Presentación:

Se trata de la interface del Menu

¿Como hemos llegado aquí?

A partir de la interface 1. Login al acceder, entramos en la ventana menu en la que vemos nuestros Website.



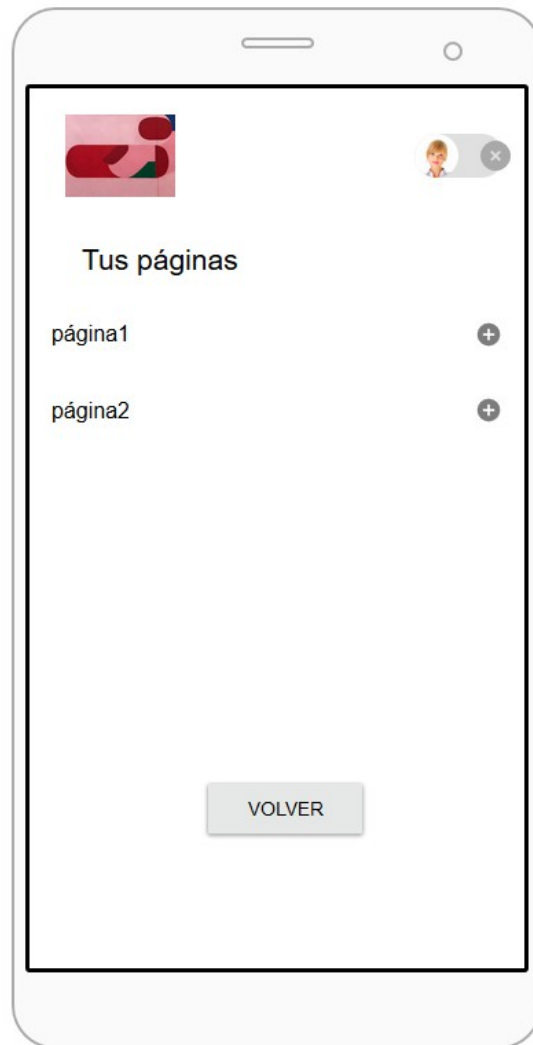
The image shows a mobile application interface for 'MITCA Studio'. At the top, there is a red and white logo. Below the logo, the text 'MITCA Studio' is displayed. The main heading is 'Modificar Usuario'. There are three input fields: 'Nombre' with a 'Placeholder' text, 'Correo electrónico' with a 'Placeholder' text, and 'Contraseña' with a 'Placeholder' text. At the bottom, there are two buttons: 'Actualizar' and 'VOLVER'.

Interface 3. Presentación:

Se trata de la interface del MenuUsuario, en esta ventana podemos modificar los datos del usuario.

¿Como hemos llegado aquí?

A partir de la interface 2. Menu pulsando en el boton con el logo/foto arriba a la derecha.

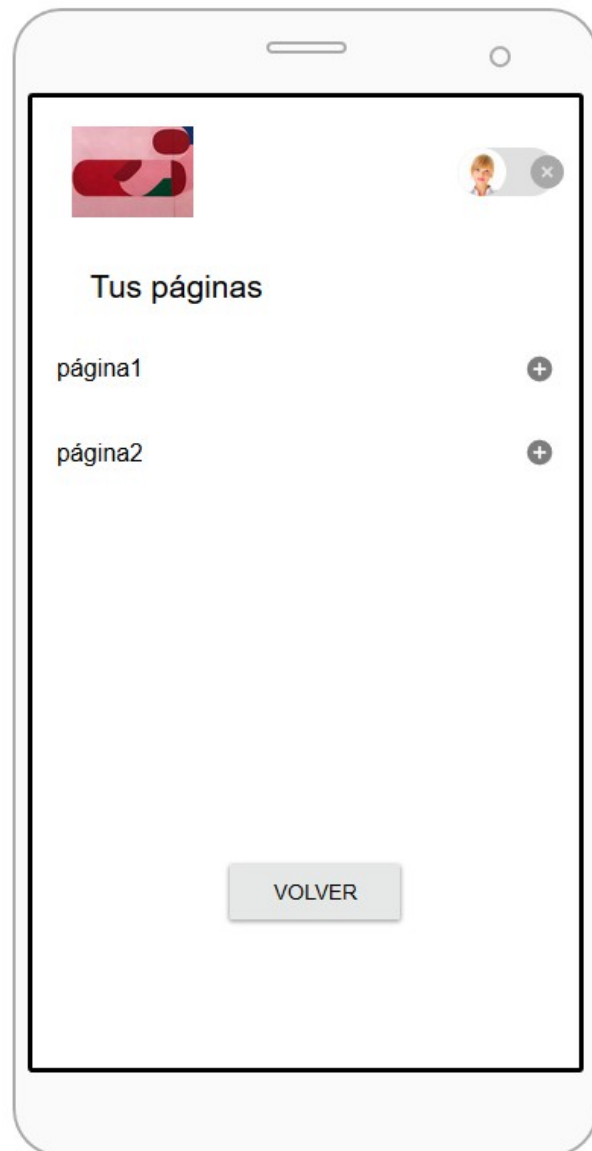


Interface 4. Presentación:

Se trata de la interface del MenuPagina, en esta ventana podemos añadir paginas a nuestros websites.

¿Como hemos llegado aquí?

A partir de la interface 2. Menu pulsando en el botón del proyecto que deseamos entrar.



Interface 5. Presentación:

Se trata de la interface del MenuContenido, en esta ventana podemos añadir contenido para la página.

¿Como hemos llegado aquí?

A partir de la interface 4. MenuPagina pulsando en el botón de la pagina que deseamos entrar.

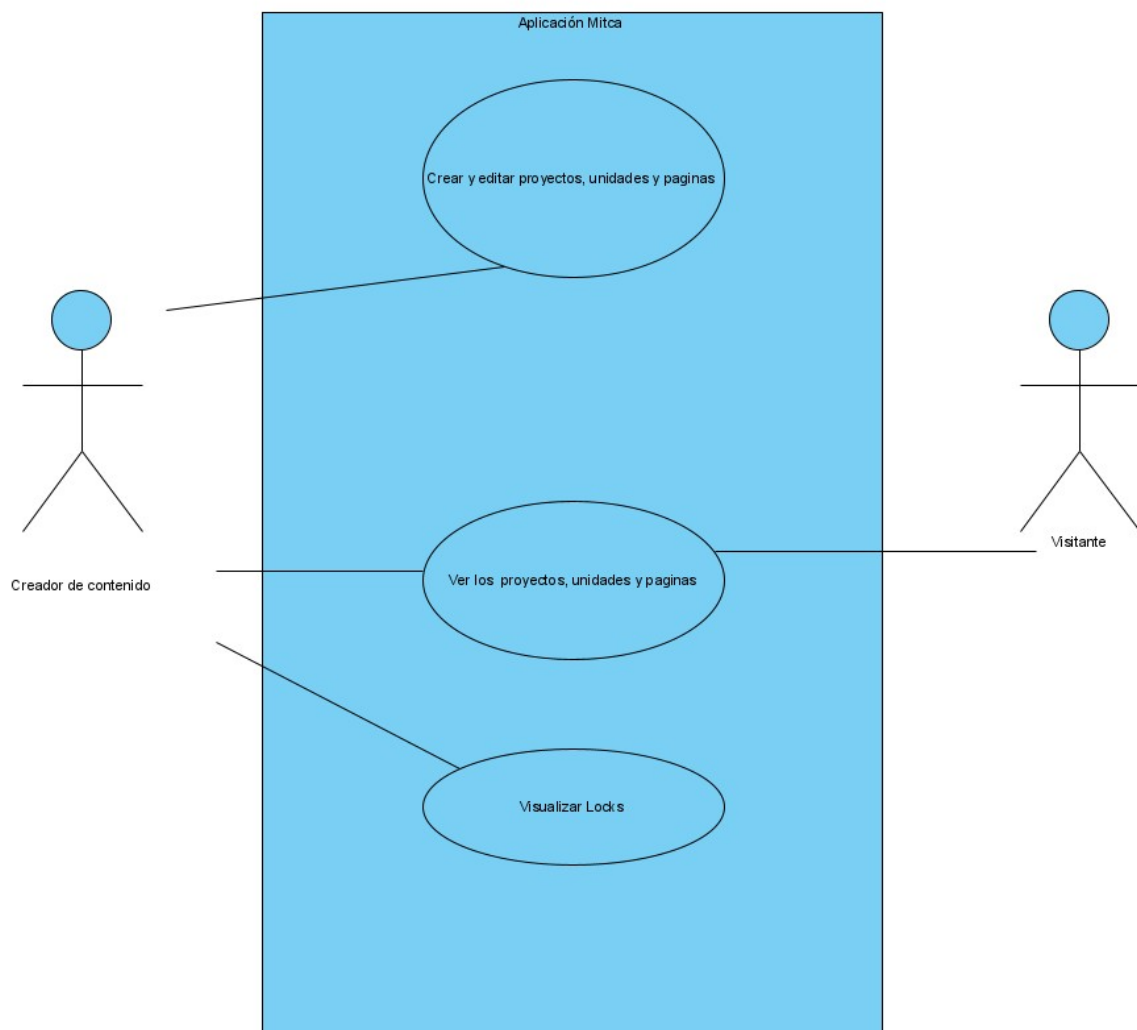
6. Requisitos de Usuario

En esta aplicación hay 2 tipos de usuarios:

Editor: Que es un creador de contenido y crea el proyecto, las unidades y las páginas y lo modifica a su gusto.

Visitante: Que puede ver el contenido por el editor.

7. Casos de uso



8. Usabilidad.

-En aspectos de usabilidad se ha hecho que el usuario vaya creando poco a poco lo que necesite para que su aprendizaje sea más cómodo.

-Una disminución en la tasa de errores ya que el editor va poniendo el contenido a su estilo

-Por lo que mejora la calidad de vida de los usuarios.

-Se disminuye los costes de asistencia al usuario ya que todas las herramientas que necesita se le da cuando lo necesita.

- Provocando una mayor eficacia ya que el usuario no pierde el tiempo.
- Se puede ir actualizando añadiendo nuevos elementos que el usuario editor pueda añadir provocando que tenga perdurabilidad.