

Práctica 1

**IIWW: Wireframes, flujo de
interacción y prototipo Astro**

Álvaro de Miguel Martínez

1. Introducción

En esta práctica se ha diseñado la estructura de una página web para publicitar un paquete de productos software, que incluye un editor de textos, editor de imágenes, editor de vídeo y un IDE.

El objetivo ha sido definir los wireframes de las principales interfaces, el diagrama de flujo de interacción del usuario y un mapa de navegación, para finalmente implementar un primer prototipo estático en Astro que refleje el esqueleto HTML de la solución.

2. Decisiones de diseño en los wireframes

2.1. Landing page y paywall

La landing page (home) se ha diseñado como punto de entrada principal a la aplicación.

En la parte superior se incluye una barra de navegación con acceso a Inicio, Productos, Carrito y las opciones de Iniciar sesión y Registrarse, además de un buscador de productos.

La página se divide en tres bloques:

- **Hero** con un mensaje principal y un botón de llamada a la acción ("Ver planes"), para facilitar el acceso rápido al paywall.
- **Sección de herramientas** donde se presentan las cuatro herramientas principales (editor de textos, imágenes, vídeo e IDE) en forma de tarjetas.
- **Sección de paywall** con tres planes (Básico, Pro y Empresa), en formato de columnas, cada uno con sus características y un botón para iniciar la suscripción.

Esta estructura permite al usuario entender rápidamente qué ofrece el paquete y qué opciones de suscripción existen.

2.2. Productos

La página de Productos muestra las herramientas de forma más detallada.

Listado en forma de tarjetas, cada una con:

- Nombre del producto
- Espacio para imagen
- Descripción breve
- Información sobre en qué planes está incluido
- Enlace a la página de Carrito para iniciar la contratación.

2.3. Login y Registro

Se han separado las pantallas de Login y Registro para simplificar la interfaz y hacer más claro el propósito de cada una.

- En **Login** se muestran los campos mínimos (usuario/email y contraseña), con un checkbox de "Recordarme" y enlace a la página de Registro.
- En **Registro** se incluyen campos de nombre, email y doble contraseña, con enlace de vuelta a Login.

2.4. Carrito

El carrito muestra un resumen del plan seleccionado (en el prototipo se ha utilizado el Plan Pro) con nombre, descripción y precio.

Además, se incluye un bloque específico con el mensaje de que es necesario iniciar sesión o registrarse para poder gestionar la suscripción, cumpliendo explícitamente el requisito del enunciado.

También se añade un pequeño resumen del pedido con el total y un enlace para "Finalizar compra", que lleva al Checkout.

2.5. Checkout (datos de envío / facturación y pago)

La pantalla de Checkout se estructura en dos partes:

- Un bloque de formulario con datos de facturación (nombre, dirección, etc.) y datos de pago (tarjeta, caducidad y CVV).
- Un bloque de resumen del pedido con el plan seleccionado y el total.

3. Decisiones de diseño en el diagrama de flujo de interacción

El diagrama de flujo de interacción se ha diseñado diferenciando dos tipos de navegación:

- **Navegación global**, a través de la barra de navegación, que permite acceder a Inicio, Productos, Login y Registro desde cualquier página principal.
- **Flujo de compra**, que va desde la selección de un plan/producto hasta el pago.

Un aspecto clave del flujo es la condición de estar logueado:

- Desde la Landing o Productos, el usuario puede elegir un plan y pasar al Carrito.
- Si el usuario pulsa "Finalizar compra" en el Carrito sin estar autenticado, el flujo le redirige a Login/Registro.

- Tras un Login o Registro correcto, el usuario vuelve al Carrito, ya autenticado, y puede pasar a Checkout.
- En Checkout, al confirmar el formulario, se da por finalizado el proceso de compra.

4. Decisiones de diseño en el mapa de navegación

El mapa de navegación define la estructura de URLs de la aplicación:

- `/` → Landing / Home
- `/productos` → Página de productos
- `/login` → Inicio de sesión
- `/registro` → Alta de usuario
- `/carrito` → Carrito de la compra
- `/checkout` → Datos de envío / facturación y pago

Se ha optado por una estructura relativamente plana (casi todas las páginas en el primer nivel) y un único nivel inferior para `/checkout`, al ser una página a la que solo se accede desde el Carrito.

Esta organización facilita la comprensión de la arquitectura de la información y encaja directamente con la estructura de archivos de Astro en `src/pages`.

5. Relación con el prototipo Astro

El prototipo en Astro refleja directamente el mapa de navegación:

- Cada ruta se corresponde con un archivo `.astro` dentro de `src/pages`.
- Se utiliza un layout común (`Layout.astro`) para compartir cabecera, barra de navegación y pie de página en todas las vistas.
- El contenido de cada página reproduce la estructura definida en los wireframes (secciones, formularios, bloques de productos y planes), pero sin estilos avanzados, tal y como se indica en el enunciado.