

# Guía de Actividades Práctico-Experimentales Nro. 006

## 1. Datos Generales

<b>Estudiante</b>	Anthony Damian Gutiérrez Tapia
<b>Asignatura</b>	Desarrollo Basado en Plataformas
<b>Ciclo</b>	5 A
<b>Unidad</b>	2
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	R1. Diseña e implementa aplicaciones Web básicas, bajo los principios de solidaridad, transparencia, responsabilidad y honestida R2. Describe las diferencias entre software-comoservicio y los productos tradicionales de software, bajo los principios de solidaridad, transparencia, responsabilidad y honestid
<b>Práctica Nro.</b>	006
<b>Título de la Práctica</b>	Desarrollo de un prototipo de interfaz en Stitch y HTML/CSS con ocho pantallas documentadas en el repositorio del equipo..
<b>Nombre del Docente</b>	Edison Leonardo Coronel Romero
<b>Fecha</b>	Viernes 28 de noviembre
<b>Horario</b>	07h30 – 10h30
<b>Lugar</b>	Aula 232
<b>Tiempo planificado en el Sílabo</b>	3 horas

## 2. Objetivo(s) de la Práctica:

Diseñar y construir un prototipo sencillo de interfaz que represente al menos un flujo completo del proyecto (8 pantallas), utilizando Stitch como herramienta de apoyo al diseño y HTML/CSS para la implementación base.

Aplicar principios de diseño responsivo, maquetación semántica y criterios básicos de accesibilidad y usabilidad.

Documentar el prototipo mediante capturas de pantalla y una descripción técnica en el repositorio del equipo.

### 1. Materiales, reactivos, Equipos y herramientas:

- Computador con acceso a Internet.
- Navegador web actualizado.
- Editor de código (VS Code o similar).
- Herramienta de prototipado Stitch (o entorno definido por la asignatura).
- Repositorio del proyecto en GitHub / GitLab.

- Lineamientos de UI/UX del proyecto (si ya existen).
- Laboratorio de Desarrollo de Software o equipos personales.
- VS Code (o equivalente) con extensión Live Server (opcional).
- Stitch para diseño y organización de pantallas.
- Sistema de control de versiones Git + cliente (GitKraken, CLI, etc.).
- Navegador con DevTools para ver el diseño responsivo.

## 2. Procedimiento / Metodología Ejecutada

### Inicio

1. El docente recuerda brevemente los conceptos de:
  - diseño responsivo,
  - maquetación semántica,
  - accesibilidad básica (contraste, tamaño de tipografía, estructura).
2. Explica el alcance de la práctica:
  - Construir **8 pantallas** relacionadas con un flujo del proyecto (por ejemplo: inicio, login, listado, detalle, formulario, resumen, perfil, ayuda).

### Desarrollo

#### Paso 1: Definición rápida del flujo (en equipo)

Mi prototipado es sobre una aplicación de guía comercial y turística dirigida tanto a locales como a turistas en Loja. Su objetivo es conectar la oferta local (restaurantes, hoteles, atracciones) tanto con residentes como con turistas, mediante una interfaz intuitiva, visual

#### Componentes generados:

##### 1. Pantalla de Inicio (Home / Landing Page):

- Objetivo: Captar la atención e iniciar la búsqueda.
- Elementos: Header de navegación, sección "Hero" con imagen inmersiva y barra de búsqueda central, accesos rápidos a categorías (restaurantes, hoteles, etc.) y CTA (Call to Action) hacia el mapa.

##### 2. Pantalla de Exploración y Filtros (Search Listing):

- Objetivo: Permitir al usuario refinar su búsqueda.
- Elementos: Sidebar lateral con filtros funcionales (categoría, distancia, valoración), lista de resultados en formato de tarjetas (cards) y paginación.

##### 3. Pantalla de Mapa Interactivo (Map Explorer):

- Objetivo: Visualización geoespacial de la oferta.
- Elementos: Interfaz dividida (Split View). Panel izquierdo con lista de lugares cercanos o rutas turísticas, y panel derecho con mapa interactivo y pines de ubicación.

#### **4. Ficha de Detalle del Negocio (Business Detail):**

- Objetivo: Proveer información completa para la toma de decisiones.
- Elementos: Galería de fotos destacada, información operativa (horarios, dirección), botones de acción rápida (Llamar, Cómo llegar), mapa estático embebido y sección de reseñas de usuarios.

#### **5. Pantalla de Autenticación (Login/Sign Up):**

- Objetivo: Entrada segura para usuarios y dueños de negocios.
- Elementos: Formulario limpio con validación visual, opción de recuperación de contraseña y enlace a registro.

#### **6. Dashboard: Resumen General (Business Owner View):**

- Objetivo: Panel de control para el propietario del local.
- Elementos: Sidebar de administración, tarjetas de métricas clave (visitas al perfil, nuevas reseñas) y estado de completitud del perfil.

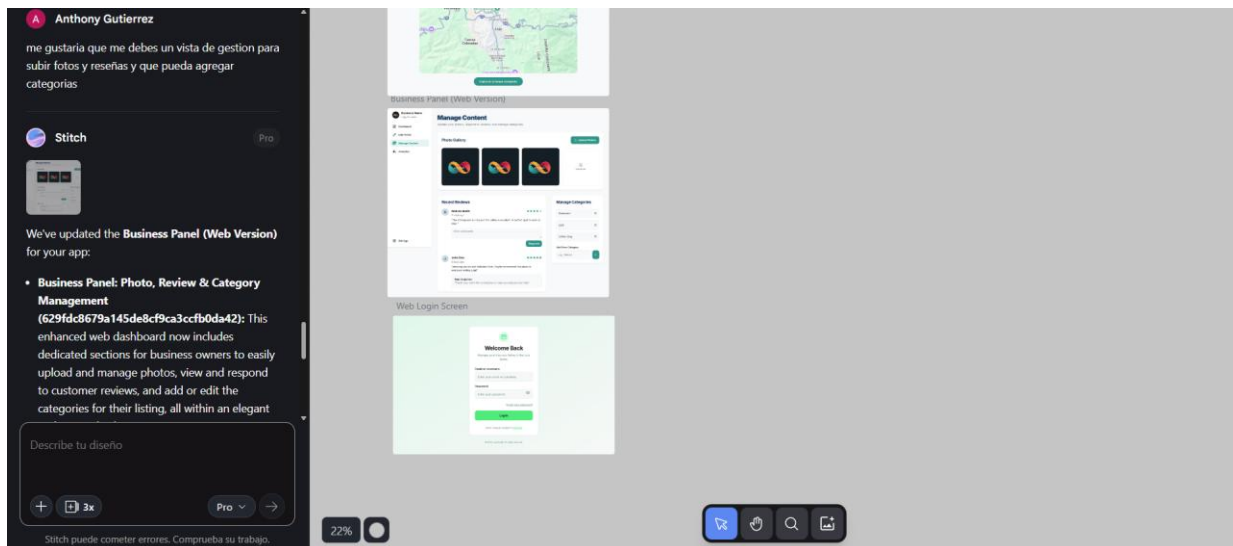
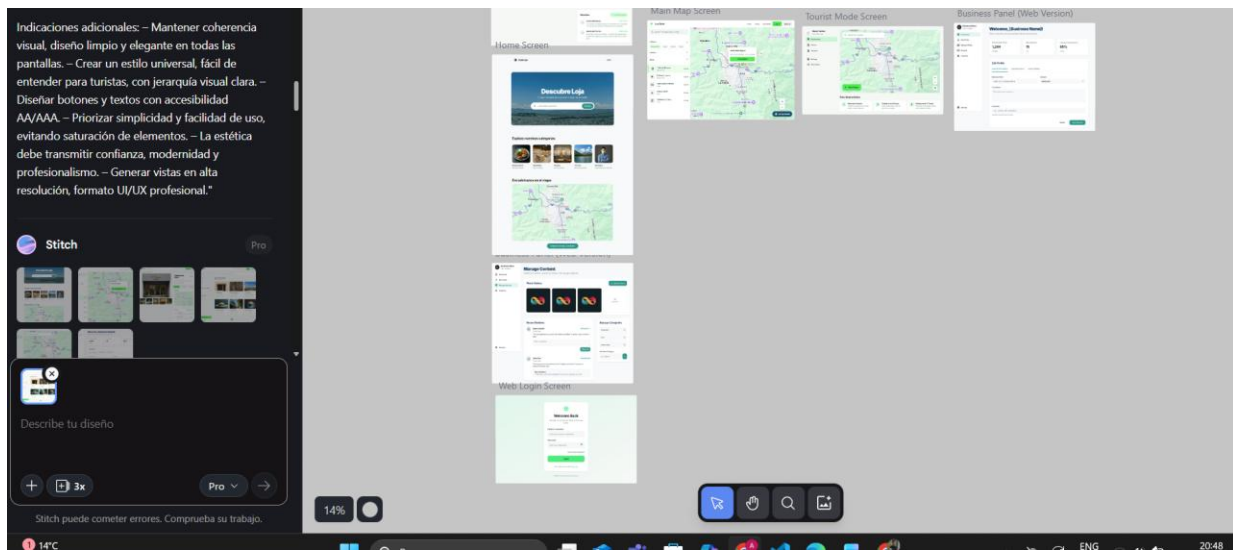
#### **7. Dashboard: Edición de Perfil con IA:**

- Objetivo: Optimización de la información del negocio.
- Elementos: Formularios de edición de datos generales. Innovación: Integración de herramienta de Inteligencia Artificial (Gemini) para generar descripciones atractivas automáticamente basadas en palabras clave.

#### **8. Dashboard: Gestión de Contenido y Reseñas:**

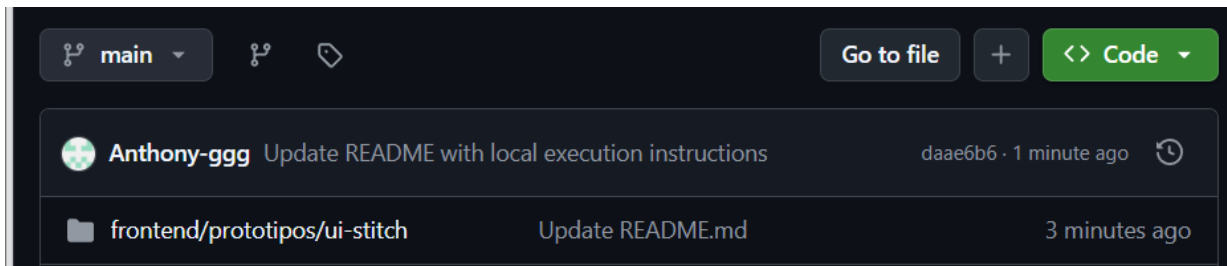
- Objetivo: Interacción con la audiencia y mantenimiento visual.
- Elementos: Gestor de galería de fotos (subir/eliminar), lista de reseñas recientes con campo de texto para responder a los clientes directamente y gestión de etiquetas/categorías.

## Paso 2: Prototipado en Stitch

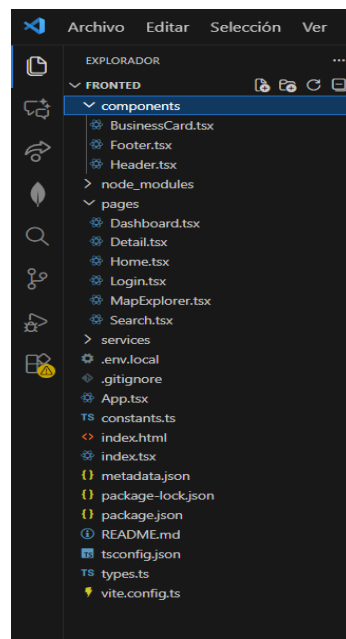


## Paso 3: Implementación en HTML/CSS

- Crear una carpeta en el repositorio, por ejemplo:  
`frontend/prototipos/ui-stitch/`



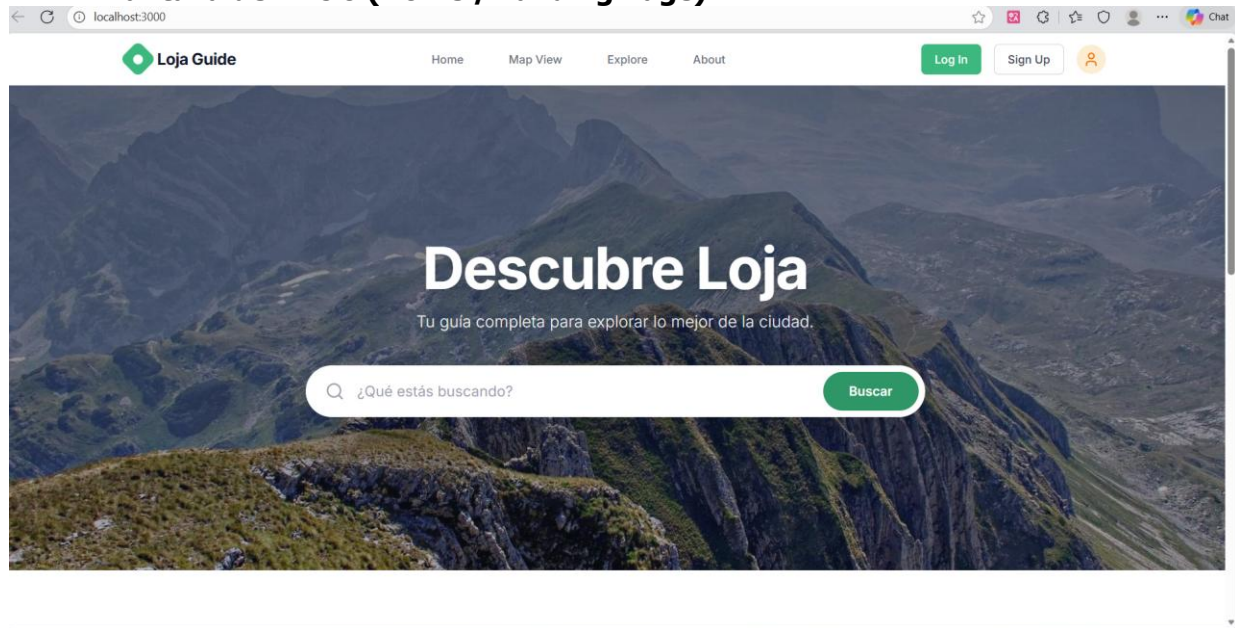
- Implementar las 8 pantallas en HTML5/CSS3 respetando:
  - estructura semántica (`<header>`, `<nav>`, `<main>`, `<section>`, `<footer>`, etc.),
  - diseño responsivo básico (uso de flex, grid o media queries),
  - legibilidad (tipografías, espaciados, tamaños de fuente).



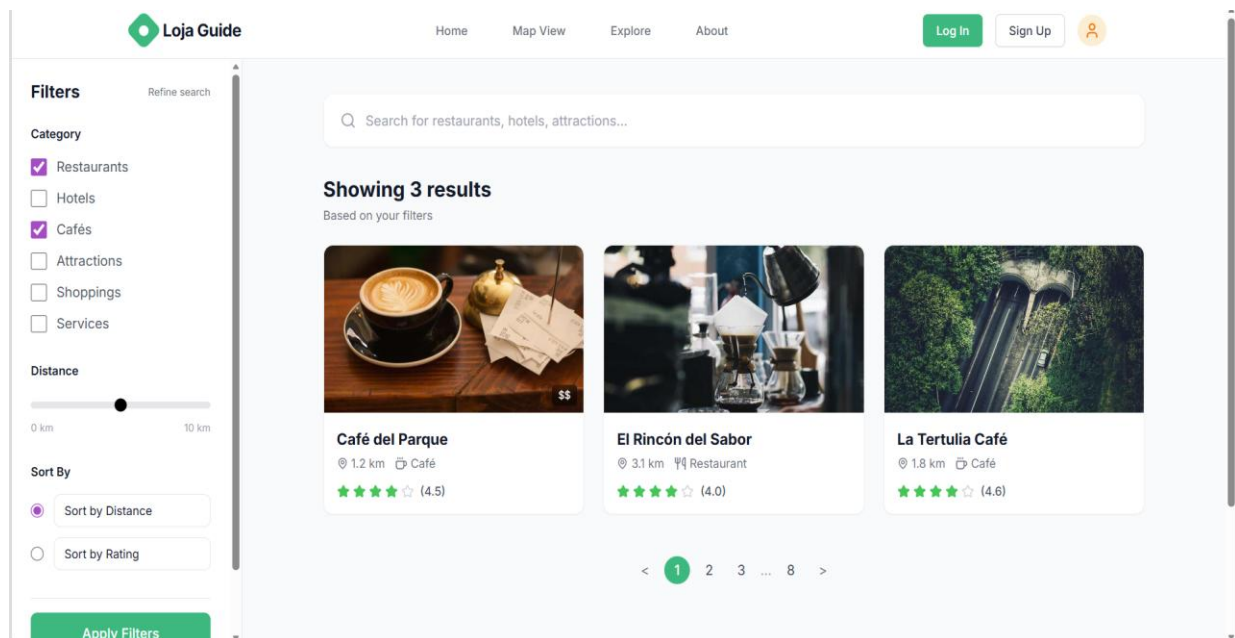
#### Paso 4: Pruebas y capturas

- Verificar cada pantalla en al menos **dos tamaños de ventana** (ej. escritorio y móvil).
- Tomar **capturas de pantalla** de cada una de las 8 pantallas en su estado principal.

## — Pantalla de Inicio (Home / Landing Page):



## — Pantalla de Exploración y Filtros (Search Listing):

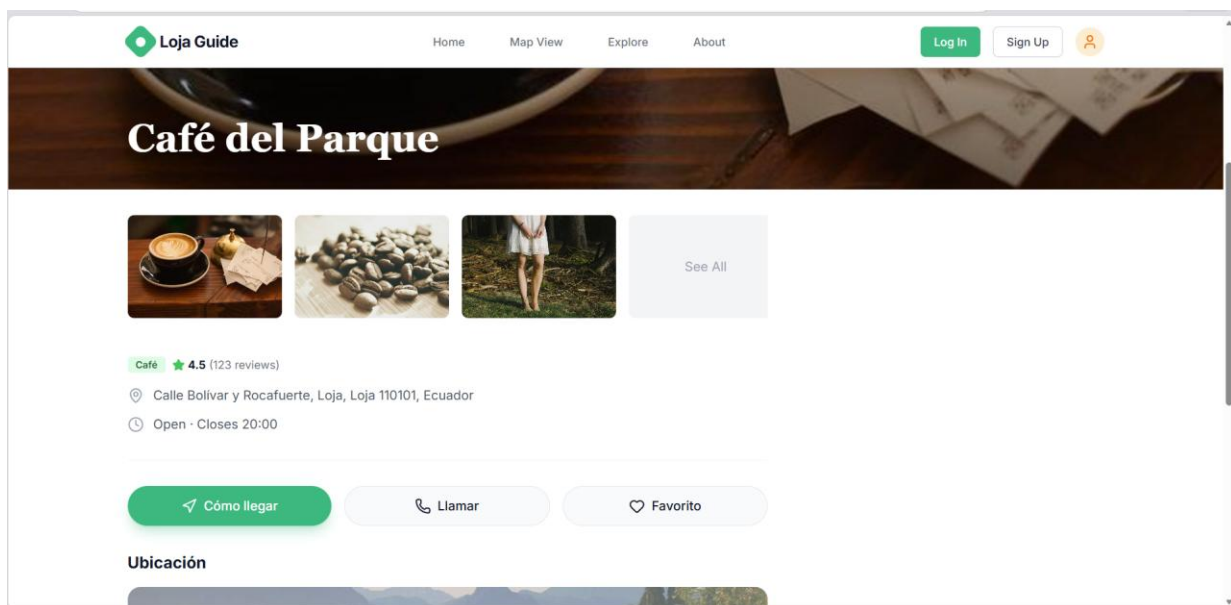


## – Pantalla de Mapa Interactivo (Map Explorer):

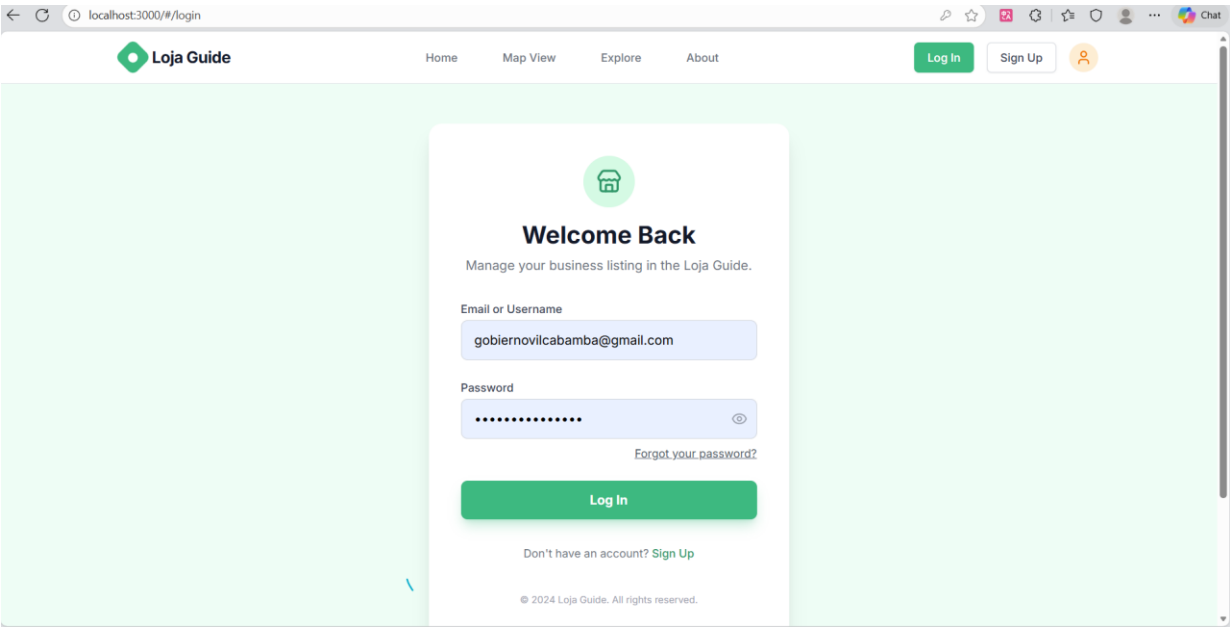
Encuétranos en el mapa



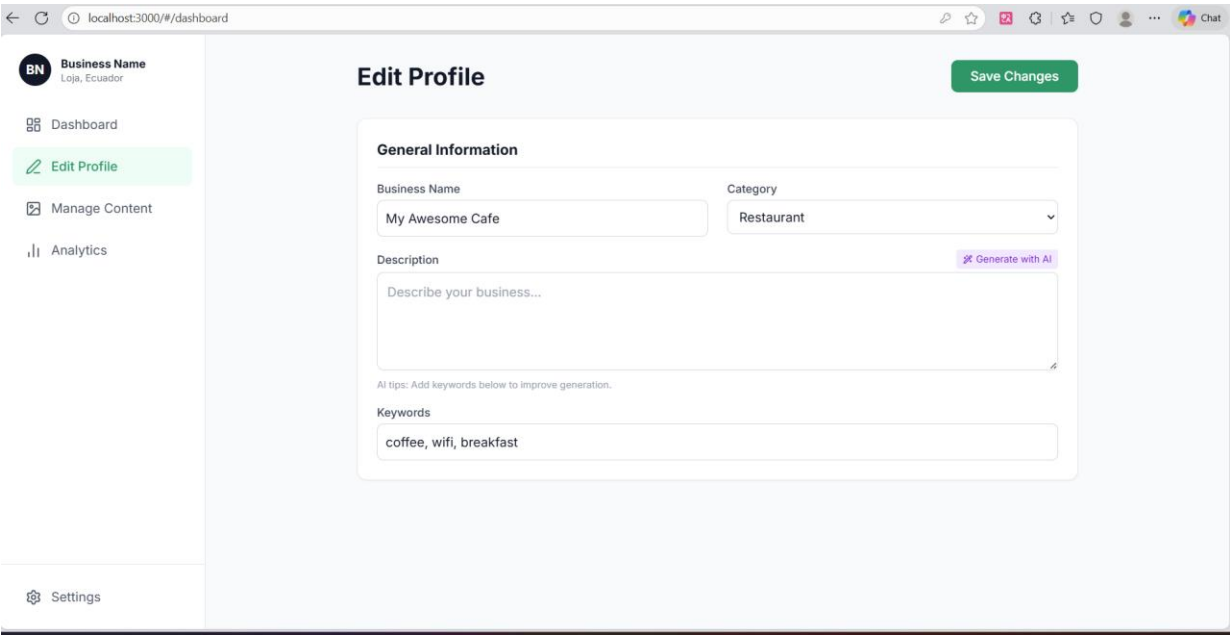
## – Ficha de Detalle del Negocio (Business Detail):



– Pantalla de Autenticación (Login/Sign Up):



– Dashboard: Resumen General (Business Owner View):





## – Dashboard: Edición de Perfil con IA:

The screenshot shows a web browser at localhost:3000/#/dashboard. The left sidebar contains a user profile 'BN Business Name Loja, Ecuador' and navigation links: Dashboard, Edit Profile (highlighted), Manage Content, Analytics, and Settings. The main area is titled 'Edit Profile' with a 'Save Changes' button. It features a 'General Information' section with a 'Business Name' field containing 'My Awesome Cafe', a 'Category' dropdown set to 'Restaurant', a 'Description' text area with a 'Generate with AI' button, and a 'Keywords' field containing 'coffee, wifi, breakfast'. A tip suggests adding keywords to improve AI generation.

BN Business Name  
Loja, Ecuador

Dashboard

Edit Profile

Manage Content

Analytics

Settings

### Edit Profile

Save Changes

#### General Information

Business Name: My Awesome Cafe

Category: Restaurant

Description: Describe your business... [Generate with AI](#)

AI tips: Add keywords below to improve generation.

Keywords: coffee, wifi, breakfast

## – Dashboard: Gestión de Contenido y Reseñas:

The screenshot shows the 'Manage Content' dashboard. The left sidebar is identical to the previous one, with 'Manage Content' highlighted. The main area is titled 'Manage Content' with the subtitle 'Update your photos, respond to reviews, and manage categories.' It includes a 'Photo Gallery' with three images and an 'Upload Photos' button, a 'Recent Reviews' section showing a review by Andrea Smith with a 5-star rating and a response box, and a 'Manage Categories' section with a list of categories: Restaurant, Café, and Coffee Shop, each with a delete icon.

BN Business Name  
Loja, Ecuador

Dashboard

Edit Profile

Manage Content

Analytics

### Manage Content

Update your photos, respond to reviews, and manage categories.

#### Photo Gallery

Upload Photos

Photo 1: A building with a unique architectural style.

Photo 2: A close-up of raspberries on a white surface.

Photo 3: A person's feet in sneakers standing in a field of tall grass.

Add Photo

#### Recent Reviews

Andrea Smith ★★★★★

"The atmosphere is cozy and the coffee is excellent. A perfect spot to work or relax."

Write a response...

#### Manage Categories

Restaurant ✕

Café ✕

Coffee Shop ✕

## Paso 5: Documentación en el repositorio

En la carpeta `/docs/` o similar, crear un archivo, por ejemplo:

`docs/ui_prototipo_stitch.md` con:

- Breve descripción del flujo que cubren las 8 pantallas.
- Una subsección para cada pantalla:
  - nombre de la pantalla,
  - propósito,
  - componentes principales (botones, formularios, listas, etc.),
  - captura de pantalla (enlazada o referenciada desde `/docs/img/`)

## Paso 6: Commit y push

- Hacer commit con un mensaje descriptivo, por ejemplo:  
`feat(ui): prototipo HTML/CSS basado en Stitch (8 pantallas)`
- Hacer push a la rama correspondiente del equipo.

### 3. Preguntas de Control:

- ¿Qué ventajas encuentras al usar primero un prototipo en Stitch antes de codificar en HTML/CSS?

La principal ventaja es el ahorro de tiempo y esfuerzo. En Stitch (o cualquier herramienta de diseño) es mucho más rápido mover un botón, cambiar un color o reorganizar una sección que reescribir bloques enteros de código. Además, permite validar el flujo de navegación y la experiencia de usuario (UX) sin preocuparse por errores de sintaxis o lógica de programación. Es como tener los planos antes de empezar a poner ladrillos.

- ¿Por qué es importante que las pantallas estén construidas con etiquetas semánticas?

Es vital por tres razones:

1. **Accesibilidad:** Los lectores de pantalla (usados por personas con discapacidad visual) dependen de etiquetas como `<nav>`, `<main>`, `<header>` o `<article>` para entender la estructura de la página y navegar por ella.
2. **SEO:** A los motores de búsqueda como Google les ayuda a entender qué contenido es importante, mejorando el posicionamiento de la guía turística.
3. **Mantenibilidad:** Hace que el código sea más fácil de leer para otros desarrolladores (o para ti mismo en el futuro), ya que sabes exactamente qué función cumple cada bloque.

- ¿Qué elementos de diseño responsivo aplicaste en, al menos, una de las pantallas?

En la pantalla de Búsqueda (Search Listing) se aplicó un diseño de cuadrícula (grid) adaptable.

- En móvil, las tarjetas de los negocios se muestran en 1 sola columna para aprovechar el ancho vertical.
  - En tablet, pasan automáticamente a 2 columnas.
  - En escritorio, se expanden a 3 columnas.
- Además, en el Header, el menú de navegación completo se oculta en pantallas pequeñas y se reemplaza por un botón de menú tipo "hamburguesa" para no saturar la pantalla.
- ¿Qué mejoras podrías realizar para mejorar la accesibilidad (colores, tamaños, estructura)?

**Contraste de color:** Revisar que el gris claro del texto secundario tenga suficiente contraste sobre el fondo blanco para que sea legible bajo el sol (pensando en un turista en la calle).

**Etiquetas ARIA:** Añadir etiquetas aria-label a los botones que son solo íconos (como el botón de "Favorito" o el de "Buscar") para que los lectores de pantalla sepan qué hacen.

**Tamaño de zona táctil:** Aumentar un poco el espacio alrededor de los enlaces del menú en la versión móvil para que sea más fácil pulsarlos con el dedo sin equivocarse.

- ¿Cómo ayuda esta práctica al desarrollo posterior del frontend definitivo del proyecto?

Actúa como un mapa de ruta. Al tener las pantallas definidas, pude identificar qué elementos se repiten (como la "Tarjeta de Negocio" o el "Header") y convertirlos en componentes reutilizables.

## 4. Recomendaciones

Aprovechar de manera constante las herramientas de diseño y prototipado resulta fundamental, ya que permiten visualizar anticipadamente la estructura y funcionalidad de la aplicación, reduciendo posibles errores durante el desarrollo. Estas herramientas también facilitan la mejora de la usabilidad, asegurando una navegación sencilla e intuitiva para todo tipo de usuarios. Asimismo, posibilitan la realización de iteraciones periódicas sobre los prototipos, incorporando retroalimentación de usuarios y stakeholders para obtener una solución más alineada con las necesidades reales del negocio.

## 5. Conclusiones

El uso de herramientas visuales, de diseño y prototipado resulta fundamental para comprender de manera más clara el funcionamiento y alcance de un proyecto digital. Estas herramientas permiten representar de forma anticipada la estructura del negocio, identificar posibles mejoras y evaluar la experiencia del usuario antes de invertir en desarrollo real. Gracias a estas visualizaciones previas, es posible tomar decisiones más informadas, reducir riesgos y asegurar que la solución propuesta responda efectivamente a las necesidades del público objetivo. En conclusión, el proceso de diseño visual y conceptualización contribuye significativamente a tener una idea más clara y sólida del negocio, permitiendo orientar el desarrollo hacia resultados más eficientes, coherentes y acertados.

## 6. Bibliograficas /Referencias

- [1] Google AI Studio. (2024). Gemini models documentation and API reference. Recuperado de <https://aistudio.google.com/>
- [2] OpenAI. (2024). ChatGPT: Optimización de código y redacción técnica. Recuperado de <https://chat.openai.com/>
- [3] Stitch. (2024). Herramientas de prototipado rápido de interfaces. (Nota: Referencia basada en el uso de la herramienta mencionada en la práctica).
- [4] React Documentation. (2024). Thinking in React: Design Principles. Recuperado