

Guía de Actividades

Práctico-Experimentales Nro. 006

1. Datos Generales

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

3. Materiales y reactivos:

- 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).

4. Equipos y herramientas

- 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.

5. Procedimiento / Metodología

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)

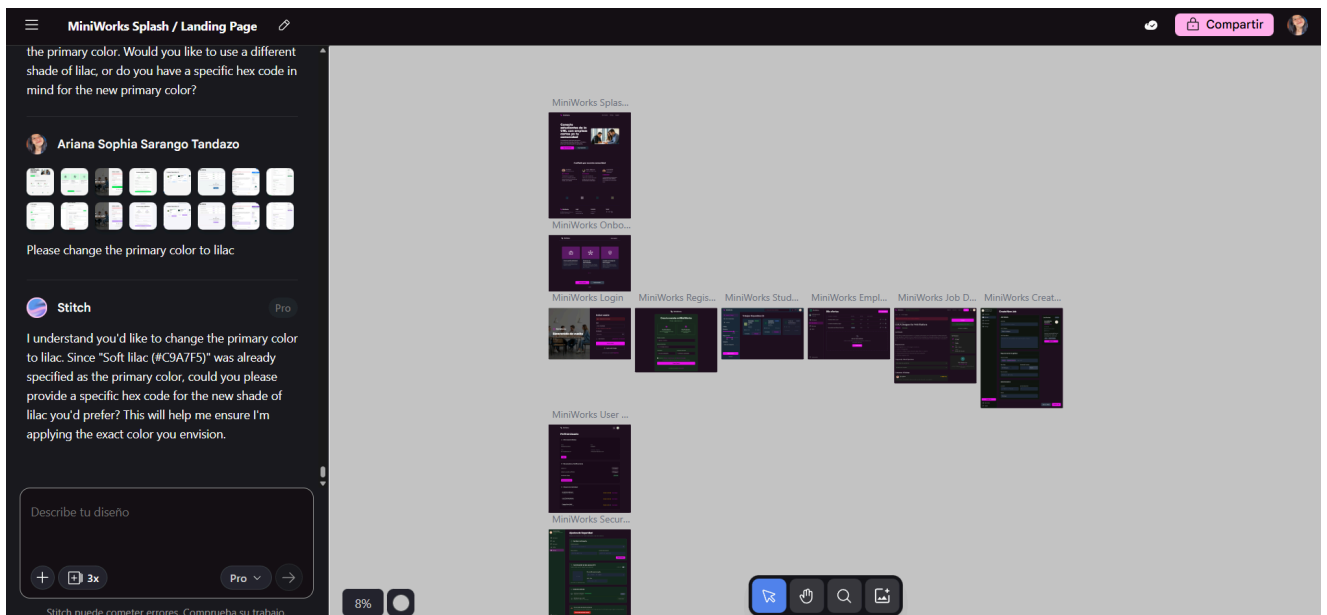
- Elegir un flujo funcional del proyecto (por ejemplo: "registro y gestión de usuario", "gestión de equipos", "registro de resultados", etc.).

El flujo que elegí para este proyecto es el proceso de registro y uso básico del usuario dentro de la aplicación MiniWorks. Todo empieza en la pantalla de bienvenida, donde la persona puede iniciar sesión o crear una cuenta nueva. Si decide registrarse, elige si es estudiante o empleador y llena un formulario con sus datos. Después inicia sesión y la plataforma lo lleva a su página principal según el rol que escogió: los estudiantes pueden ver y postular a trabajos, mientras que los empleadores pueden crear y manejar sus ofertas. Desde su panel también pueden revisar o editar su perfil.

- Definir las **8 pantallas** que formarán parte del flujo y sus relaciones (boceto rápido en pizarra o en Stitch).

1. Inicio → Login
2. Inicio → Selección de Rol → Registro
3. Registro → Login
4. Login → Dashboard correspondiente según rol
5. Dashboard → Perfil
6. Dashboard Empleador → Crear Trabajo
7. Dashboard Estudiante → Ver Trabajo → Postular

Stitch:

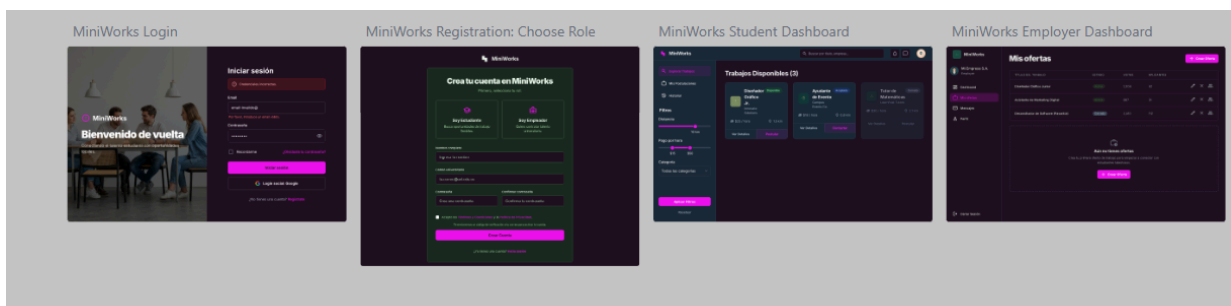


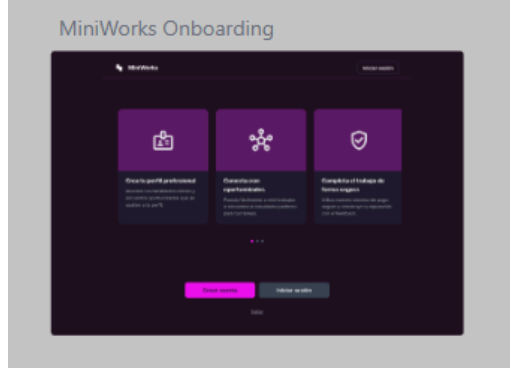
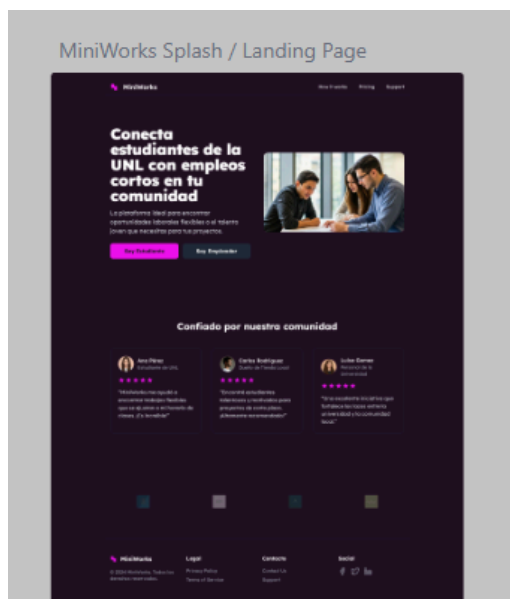
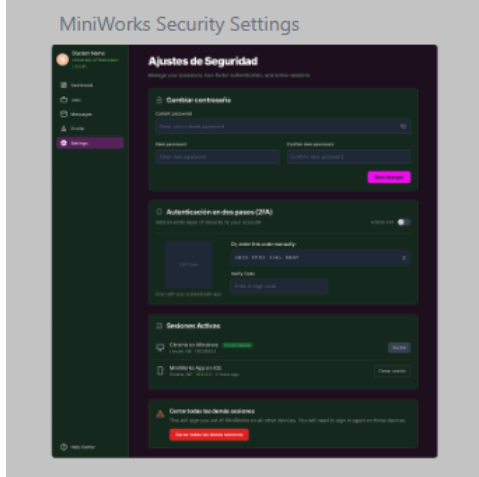
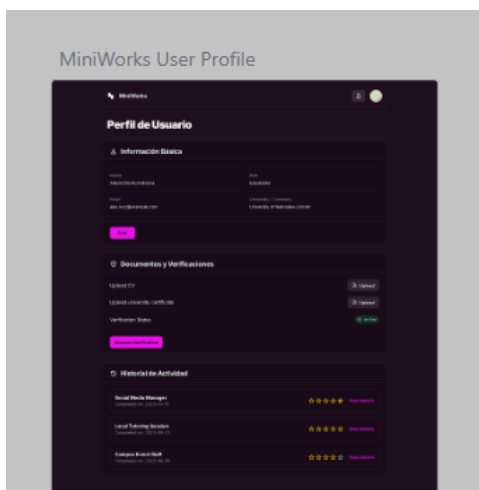
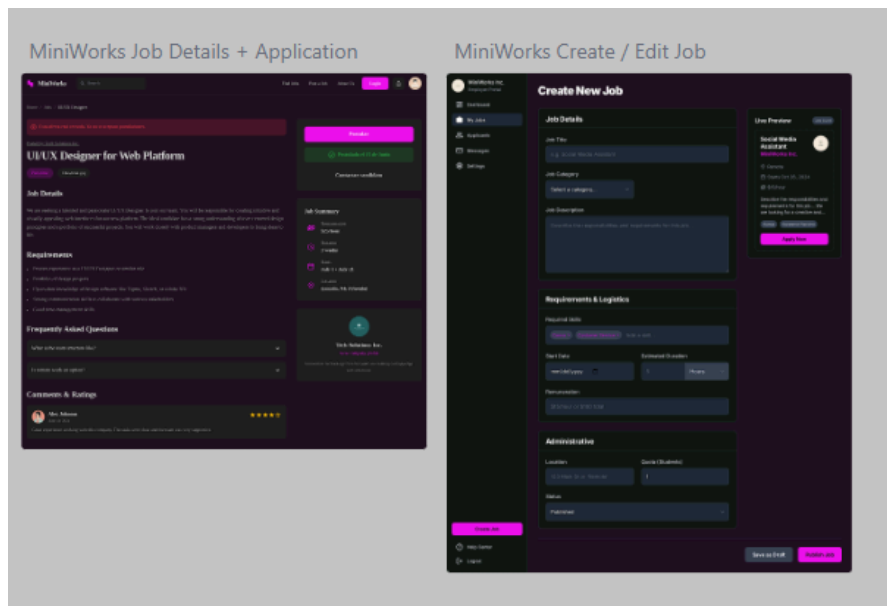
Paso 2: Prototipado en Stitch

- Crear en Stitch las 8 pantallas con:
 - distribución básica de elementos (header, menú, contenido, footer),
 - ubicaciones aproximadas de botones, formularios, tablas/listas,
 - jerarquía visual (títulos, subtítulos, texto).
- Ajustar la navegación entre pantallas (enlaces o interacciones de Stitch).

Para esta etapa se diseñaron en Stitch las 8 pantallas que forman el flujo seleccionado. Cada interfaz se creó con una distribución básica pero ordenada, colocando los elementos principales como encabezado, menú de navegación, área de contenido y pie de página. Se añadieron los botones, formularios, listas y tablas necesarios, ubicándolos de manera aproximada para representar cómo funcionaría la versión final de la plataforma MiniWorks.

Además, se definió la jerarquía visual, utilizando títulos para cada pantalla, subtítulos para secciones importantes y textos más pequeños para instrucciones o descripciones. Finalmente, se configuró la navegación interna entre pantallas mediante enlaces y acciones dentro de Stitch, lo cual permite simular el recorrido real del usuario desde el inicio de sesión hasta su panel según su rol dentro del sistema.



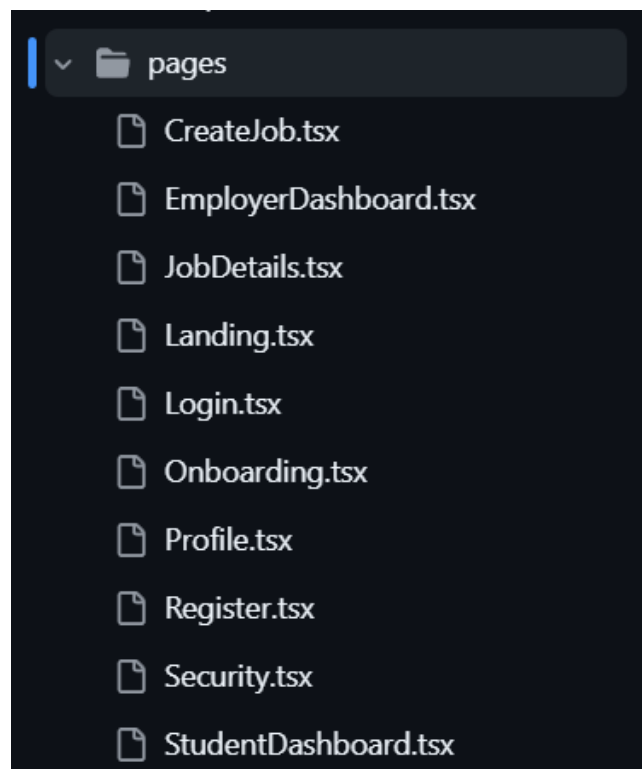


Paso 3: Implementación en HTML/CSS

- 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).





unl

Universidad
Nacional
de Loja

FEIRNNR - Carrera de computación

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.



MiniWorks

Crea tu cuenta

Selecciona tu rol para comenzar

Soy Estudiante

Busco oportunidades flexibles

Soy Empleador

Quiero contratar talento

Nombre completo

Juan Pérez

Email Corporativo

nombre@ejemplo.com

Contraseña

Crea una contraseña segura

☐ Acepto los [Términos y Condiciones](#) y la [Política de Privacidad](#).

Crear Cuenta

MiniWorks

Bienvenido de vuelta

Conectando el talento estudiantil con oportunidades locales.

Iniciar sesión

Ingresa tus credenciales para acceder

Email

tu@email.com

Contraseña

.....

☐ Recordarme [¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Iniciar sesión

O continúa con

Login con Google

¿No tienes una cuenta? [Regístrate](#)

MiniWorks

Student Portal

Explorar Trabajos

Mis Postulaciones

Historial

Perfil

Seguridad

Help Center

Logout

Trabajos Disponibles (3)

Buscar por título, empresa...

Filtros

Distancia

10 km

Pago por hora

\$15 - \$50

Categoría

Todas las categorías

Aplicar Filtros

I

Diseñador Gráfico Jr.

Innovate Solutions

Disponible

\$25/hr 1.5 km

Ver Detalles

Postular

C

Ayudante de Evento

Campus Events Co.

Aceptado

\$18/hr 0.8 km

Ver Detalles

Contactar

L

Tutor de Matemáticas

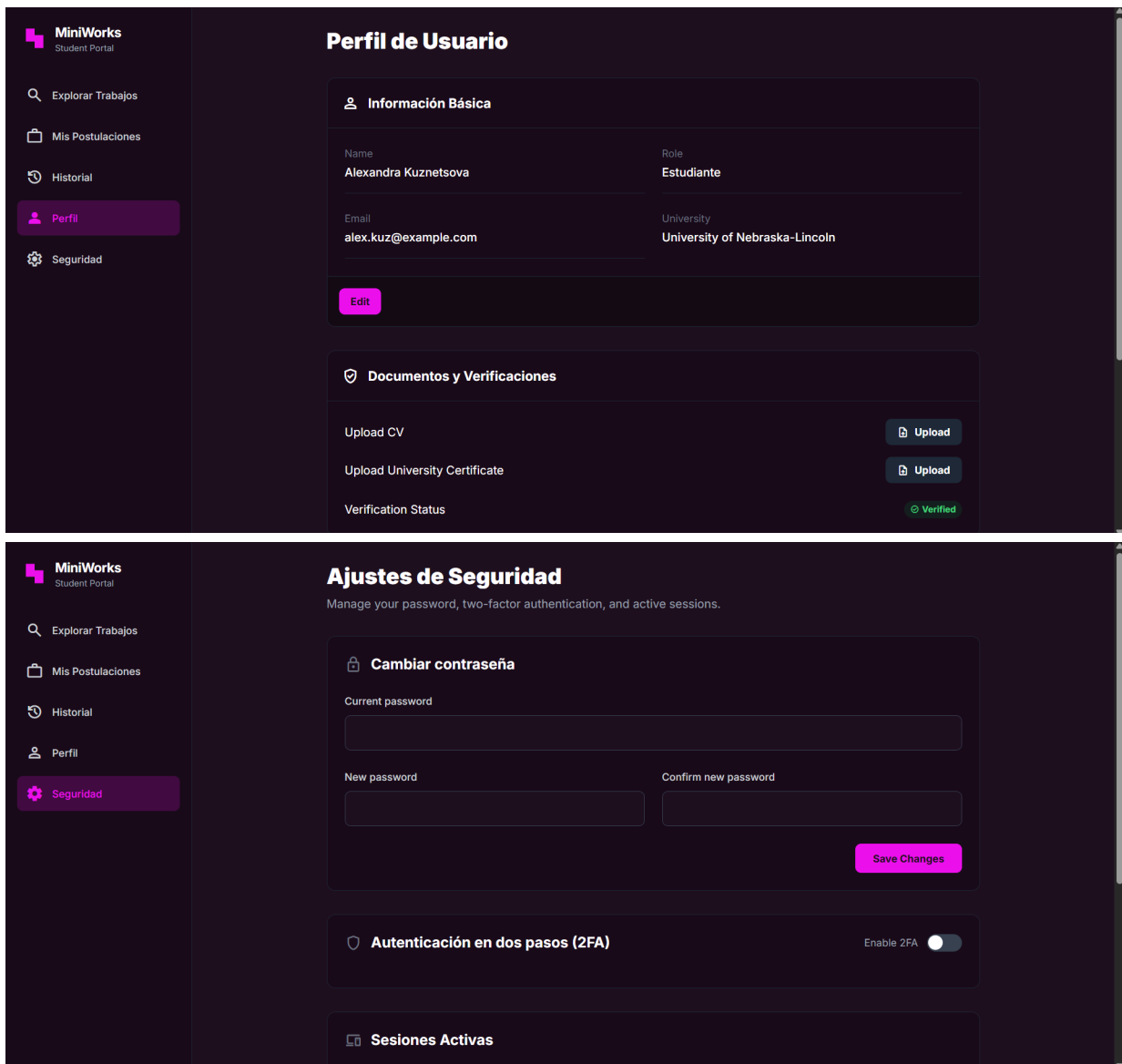
LearnFast Tutors

Cerrado

\$30/hr 2.1 km

Ver Detalles

Postular



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/`).


```
1 # 📄 Documentación de Desarrollo - MiniWorks (Flujo de 8 Pantallas)
2
3 Este documento describe el flujo funcional representado en las 8 pantallas prototipo de MiniWorks.
4 El objetivo es mostrar cómo navega el usuario desde el inicio hasta las funciones básicas según su rol.
5
6 ---
7
8 # 📄 Breve descripción del flujo
9
10 El flujo inicia en la pantalla de Login, donde el usuario accede o decide registrarse.
11 Si elige registrarse, selecciona si es Estudiante o Empleador y completa el formulario correspondiente.
12 Una vez dentro, el sistema lo redirige a su dashboard, que cambia según el rol.
13 Desde ahí, el estudiante puede ver trabajos y postular, mientras que el empleador puede crear y gestionar ofertas.
14 Ambos pueden acceder a su perfil de usuario para revisar o actualizar sus datos.
15
16 Este flujo representa el camino principal que recorre un nuevo usuario al interactuar con la aplicación.
17
18 ---
19
20 # 📄 Pantallas del Flujo (8)
21
22 A continuación se detallan las ocho pantallas, su propósito, sus componentes y un espacio para agregar la captura correspondiente.
23
24 ---
25
26 ## 📄 Pantalla: Login / Bienvenida
27 Propósito: Permitir al usuario iniciar sesión o navegar hacia el registro.
28 Componentes principales:
29 - Formulario de email y contraseña
30 - Botón Iniciar Sesión
31 - Enlace Crear cuenta
32 - Opción Recordarme
33
34 ---
```

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.

Open a pull request

Create a new pull request by comparing changes across two branches. If you need to, you can also [compare across forks](#). [Learn more about diff comparison](#)

base: main ← compare: develop ✓ Able to merge. These branches can be automatically merged.

Add a title

Prototipo HTML/CSS basado en Stitch

Add a description

Write Preview

Add your description here...

Markdown is supported Paste, drop, or click to add files

Create pull request

Cierre

- Breve socialización: cada equipo muestra 2–3 pantallas clave.
- Retroalimentación rápida del docente sobre:
 - coherencia visual,
 - uso de HTML semántico,
 - primeras evidencias de accesibilidad.

6. Resultados esperados:

- Prototipo de interfaz con **8 pantallas** implementadas en HTML/CSS, coherentes con el flujo del proyecto.
- Prototipo en Stitch que sirvió de base para la implementación.
- Documentación técnica en el repositorio (`ui_prototipo_stitch.md` + capturas).

7. Preguntas de Control:

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

Pienso que crear un prototipo en Stitch permite visualizar cómo se verá y funcionará la aplicación sin escribir código, lo cual ahorra tiempo y evita retrabajo. También ayuda a organizar las ideas, definir la estructura de las pantallas y validar el flujo del usuario antes de entrar a la parte técnica. De esta forma, cuando se pasa a HTML/CSS, ya existe una guía clara y se trabaja con mayor seguridad y velocidad.

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

Las etiquetas semánticas son importantes porque le dan significado al contenido, lo que mejora la accesibilidad, el SEO y la compatibilidad con lectores de pantalla. También hacen que el código sea más fácil de entender y mantener, ya que cada parte de la página queda identificada correctamente.

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

En una de las pantallas se aplicaron elementos responsivos como contenedores flexibles, uso de media queries para ajustar el diseño en pantallas pequeñas, y botones o tarjetas que se reorganizan verticalmente cuando el espacio es reducido. Esto permite que la interfaz se vea bien tanto en computadoras como en dispositivos móviles.

- **¿Qué mejoras podrías realizar para mejorar la accesibilidad (colores, tamaños, estructura)?**

Para mejorar la accesibilidad se podrían implementar:

- Colores con mayor contraste para que el texto sea más legible.
- Tamaños de fuente más grandes o ajustables.
- Botones con más padding para ser fáciles de tocar en móviles.
- Etiquetas ARIA para ayudar a lectores de pantalla.
- Una estructura más clara que evite sobrecargar la pantalla y guíe visualmente al usuario.

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

Creo que ayuda a que el desarrollo final sea más rápido y ordenado, porque ya se tiene una guía visual y funcional de cómo debe quedar la aplicación. Reduce errores, facilita la comunicación con el equipo y permite enfocarse en escribir buen código en lugar de improvisar el diseño.

8. Evaluación

Criterio	2 – Logro alto	1 – Logro medio	0 – Bajo / Sin evidencia
1. Prototipo en Stitch (8 pantallas)	Las 8 pantallas están definidas, conectadas y son coherentes con el flujo del proyecto.	Menos de 8 pantallas o conexiones poco claras.	No se evidencia el prototipo en Stitch.
2. Implementación HTML/CSS	Todas las pantallas están implementadas con estructura semántica y diseño responsivo básico.	Implementación parcial (faltan pantallas o semántica/responsive incompletos).	Implementación deficiente o inexistente.
3. Documentación en el repositorio	Archivo de documentación completo, con descripción por pantalla y capturas organizadas.	Documentación incompleta o poco clara.	No existe documentación o es irrelevante.

4. Calidad visual y coherencia de la interfaz	La interfaz es legible, coherente, con jerarquía visual clara.	Presenta problemas menores de consistencia o legibilidad.	Interfaz desorganizada o difícil de entender.
5. Trabajo en equipo y cumplimiento de la práctica	Se evidencia coordinación del equipo y cumplimiento de todos los pasos.	Cumplimiento parcial o desorganizado.	No se evidencia trabajo colaborativo ni cumplimiento.