

# Universidad del Caribe

2000

CANCUN, QUINTANA ROO, MÉXICO

CONOCIMIENTO Y CULTURA PARA EL DESARROLLO HUMANO

**Beltrán Aguilar Emmanuel Arturo**

Analista programador

**Peralta Santillán Isaac**

Programador

**Zavala Barragán José Guadalupe**

Analista programador

Documentación

**OVER  
COME**

# Índice

1. Introducción	3
2. Alcance del demo	3
3. Gestión del proyecto	NA
4. User flow	4
5. Mockups	7
6. Wireframes	9
7. Prototipo	11

# Introducción

Overcome es una aplicación web educativa y didáctica en la que usuarios podrán aprender de diversos temas necesarios para tener una vida adulta plena financiera y legalmente en México. Tratará temas de interés general para las personas en transición a la independencia; temas tales como: facturación, préstamos bancarios, declaración de impuestos, solicitud de créditos económicos, tramitación de documentos empresariales, etc.

## Alcance

Durante este primer periodo de entrega, el alcance predilecto será que la aplicación web de Overcome, cuente con las secciones y vistas básicas para el usuario (frontend).

Estás vistas incluyen:

- Home o inicio. Vista principal de la aplicación web, dónde se puede ver el contenido educativo que ofrece Overcome.
- Página de registro. Un apartado en la página en el que los usuarios podrán crearse una cuenta para poder usar Overcome.
- Página de Inicio de sesión. Apartado en el que el usuario puede iniciar sesión en Overcome.
- Página de recuperación de contraseña. Sitio donde los usuarios podrán recuperar su contraseña si la olvidaron.

## Gestión del proyecto

# User flow


La página de Login está conectada a 3 páginas:

Si presiona crear cuenta lo manda a registro

Si presiona ¿Olvidaste tu contraseña? lo manda a la pantalla de recuperación

Si ingresa con Login lo manda a la página principal

Web 1920 – 1



OVERCOME

Inicia sesión en Overcome

USUARIO / EMAIL

PASSWORD

¿No tienes una cuenta? Crea una

¿Olvidaste tu contraseña?

LOGIN

Web 1920 – 2



OVERCOME

Regístrate en Overcome

Nombre completo

Correo electrónico

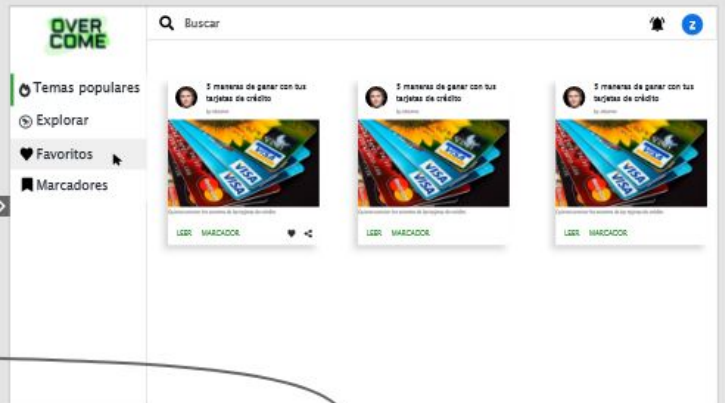
Fecha de nacimiento

Contraseña

Repetir contraseña

REGISTRARSE CANCELAR

Web 1920 – 4



OVERCOME

Buscar

Temas populares

Explorar

Favoritos

Marcadores

5 maneras de ganar con tus tarjetas de crédito

5 maneras de ganar con tus tarjetas de crédito

5 maneras de ganar con tus tarjetas de crédito

LEER MARCADOR

Web 1920 – 3



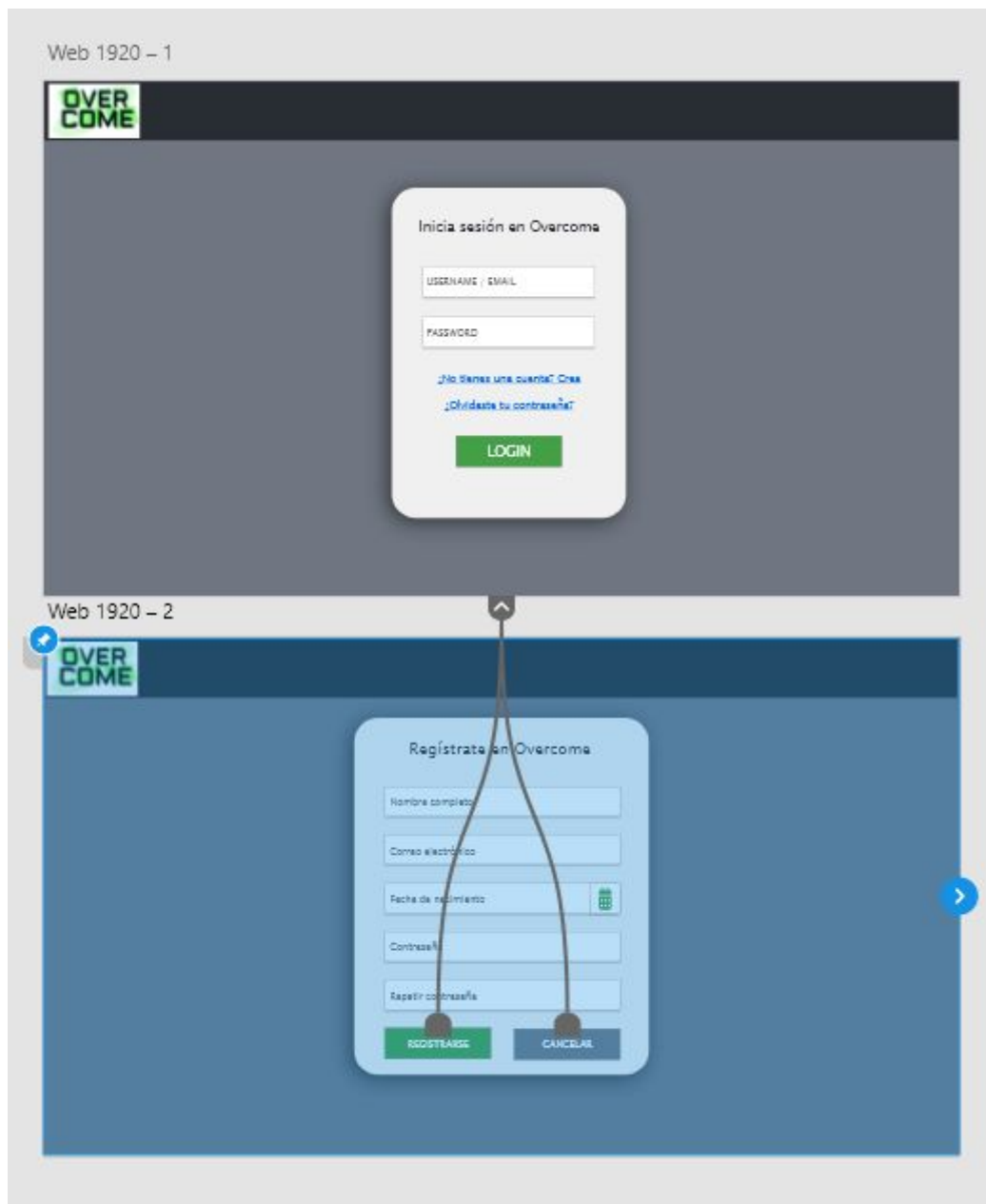
OVERCOME

Recupera tu contraseña de Overcome

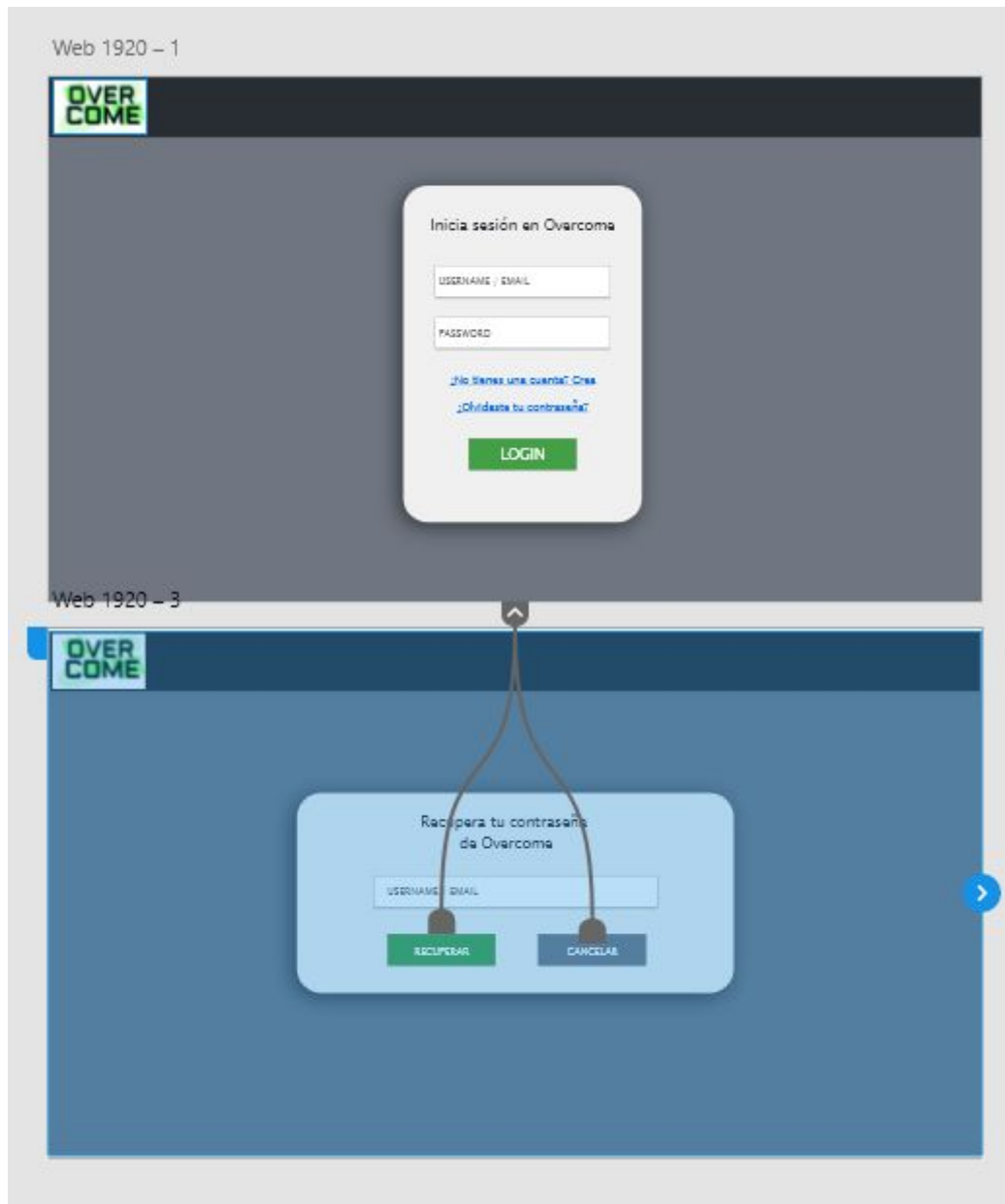
USUARIO / EMAIL

RECUPERAR CANCELAR

La página de Registro, ambos botones (registrarse y cancelar) mandan a la página de Login



La página de Recuperar contraseña, ambos botones (recuperar y cancelar) mandan a la página de Login



# Mockups

## Login

Diagram illustrating the Login form structure:

- Body** (Outer container)
- Contenedor** (Inner container)
- Logo** (Image icon)
- Logo Overwrite** (Text label)
- Usuario / Email** (Input field)
- Contraseña** (Input field)
- ¿No tienes cuenta? Crear una** (Text label)
- ¿Olvidaste tu contraseña?** (Text label)
- Loguearse** (Button)
- Link para enviar o restablecer la contraseña** (Text label)
- Link para configuración** (Text label)
- Link para la página de Error 404** (Text label)
- Botón para iniciar sesión** (Text label)

## Registrarse

Diagram illustrating the Registrarse form structure:

- Contenedor** (Inner container)
- Logo de perfil como** (Image icon)
- Nombre completo** (Input field)
- Email** (Input field)
- Dirección de residencia** (Input field)
- Contraseña** (Input field)
- Confirmar contraseña** (Input field)
- Crear cuenta** (Button)
- Cancelar** (Button)
- Input para nombre del usuario a registrar** (Text label)
- Input para el email de usuario** (Text label)
- Input para la fecha de nacimiento del usuario** (Text label)
- Confirmación del usuario** (Text label)
- Confirmación de contraseña** (Text label)
- Botón para cancelar registro y devolver a la página login** (Text label)
- Botón para validar datos y crear cuenta** (Text label)

Reuperar contrasena

loop

Controlador → Recupera a senha de override.

Username/Email ← input para email e username

Recupera Cancelar

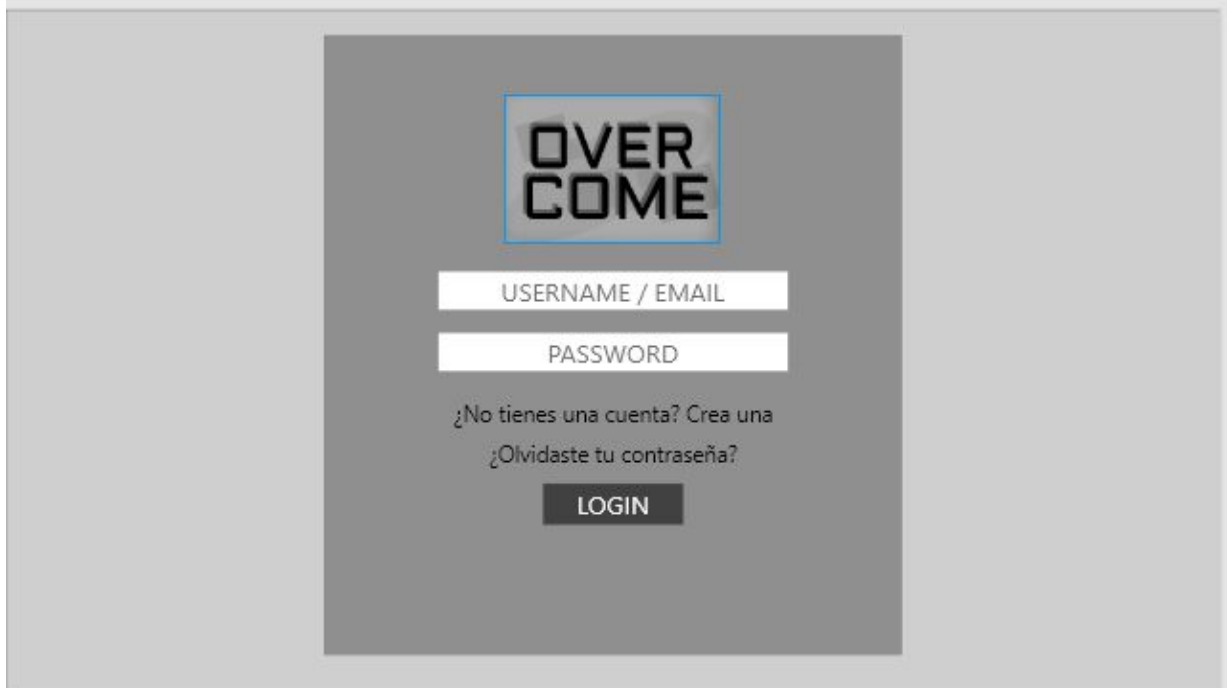
Home page

Hand-drawn wireframe of a website layout for a digital magazine. The layout includes a top navigation bar with a logo, search bar, and user profile. A sidebar on the left contains links like 'Temas top', 'Explorar', 'Favoritos', and 'Marcadores'. The main content area features a grid of article thumbnails, each with a placeholder for an image and a title. A detailed view of a single article is shown on the right, including a title, author information, a featured image, a description, and social sharing options.



# Wireframe

Web 1920 – 1



A login form wireframe for a web page. The form is centered on a light gray background. At the top, there is a logo consisting of the words "OVER" and "COME" stacked vertically, enclosed in a blue square border. Below the logo, there are two white input fields: the first is labeled "USERNAME / EMAIL" and the second is labeled "PASSWORD". Under these fields, there is a line of text that reads "¿No tienes una cuenta? Crea una" followed by another line "¿Olvidaste tu contraseña?". At the bottom of the form, there is a dark gray button labeled "LOGIN".

Web 1920 – 2



A registration form wireframe for a web page. The form is centered on a light gray background. At the top, there is a logo consisting of the words "OVER" and "COME" stacked vertically, enclosed in a gray square border. Below the logo, there are five white input fields: the first is labeled "NOMBRE COMPLETO", the second is labeled "EMAIL", the third is labeled "FECHA DE NACIMIENTO", the fourth is labeled "CONTRASEÑA", and the fifth is labeled "REPETIR CONTRASEÑA". At the bottom of the form, there are two dark gray buttons: "CREAR CUENTA" on the left and "CANCELAR" on the right.

OVER  
COME

## SE TE OLVIDÓ TU CONTRASEÑA

Todos los campos son obligatorios

RECUPERAR

CANCELAR

OVER  
COME



Buscar



TEMAS TOP

EXPLORAR

FAVORITOS

MARCADORES



TITULO DEL ARTICULO  
AUTOR



Breve introducción del  
artículo

Leer

Marcador



TITULO DEL ARTICULO  
AUTOR



Breve introducción del  
artículo

Leer

Marcador



TITULO DEL ARTICULO  
AUTOR



Breve introducción del  
artículo

Leer

Marcador



# Prototipo

Web 1920 – 1

**OVER  
COME**

### Inicia sesión en Overcome


[¿No tienes una cuenta? Crea](#)  
[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

LOGIN

Web 1920 – 2

**OVER  
COME**

### Regístrate en Overcome



REGISTRARSE

CANCELAR



Recupera tu contraseña  
de Overcome

USERNAME / EMAIL

## RECUPERAR

CANCELAR



Temas populares

Explorar

♥ Favoritos

**■ Marcadores**





5 maneras de ganar con tus tarjetas de crédito

[top of page](#)

Obtenga consejos los secretos de las tarjetas de crédito.

LEER MARCADOR



5 maneras de ganar con tus tarjetas de crédito

http://www.elsevier.com



Quelques exemples des données de la région de la vallée

LEER MARCADOR



5 maneras de ganar con tus tarjetas de crédito

Page Number 11



Quelques remarques sur quelques-uns des cas les plus intéressants de la collection.

LEER MARCADES

