



# Reporte Técnico de Actividades Práctico-Experimentales Nro. 006

## 1. Datos de Identificación del Estudiante y la Práctica

<b>Nombre del estudiante(s)</b>	Luis David Armijos Roblez
<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 honestidad. R2. Describe las diferencias entre software como servicio y los productos tradicionales de software, bajo los principios de solidaridad, transparencia, responsabilidad y honestidad.
<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>	Martes 2 de diciembre
<b>Horario</b>	07h30 – 10h30
<b>Lugar</b>	Aula 422
<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 responsive, 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, 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.

## 4. Procedimiento / Metodología Ejecutada

### Paso 1: Definición rápida del flujo.

- Tema de software escogido:  
Aplicación de juegos de casino online.
- Elegir un flujo funcional del proyecto:  
El flujo adoptado se estructura de la siguiente manera: login, registro, dashboard, selección de juegos, pantalla de perfil de usuario, pantalla de billetera, detalles del juego y juego activo (tragamonedas ejemplo).
- Definir las 8 pantallas que formarán parte del flujo y sus relaciones.  
Las 8 pantallas que elabore son las ya mencionadas anteriormente: login, registro, dashboard, selección de juegos, pantalla de perfil de usuario, pantalla de billetera, detalles del juego y juego activo (tragamonedas ejemplo).

### 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).

The screenshot shows the Stitch prototyping tool interface. On the left, there's a sidebar with navigation tabs like 'Nombre de cada pantalla', 'Layout', 'Estructura', 'Componentes', 'Flujo de navegación', and 'Descripción funcional'. Below it, a note says: 'El resultado debe ser organizado, consistente y listo para pasar a desarrollo.' In the center, there are eight cards representing different screens: 'Pantalla de Registro', 'Pantalla de Login', 'Dashboard (Principal)', 'Selección de Juegos (Tragamone...)', 'Pantalla de Perfil de Usuario', 'Pantalla de Billetera', 'Detalles del Juego', and 'Juego Activo (Tragamonedas Eje...'. At the bottom, there are navigation icons for back, forward, search, and refresh, along with a progress bar showing 14% and a battery icon.



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

1859

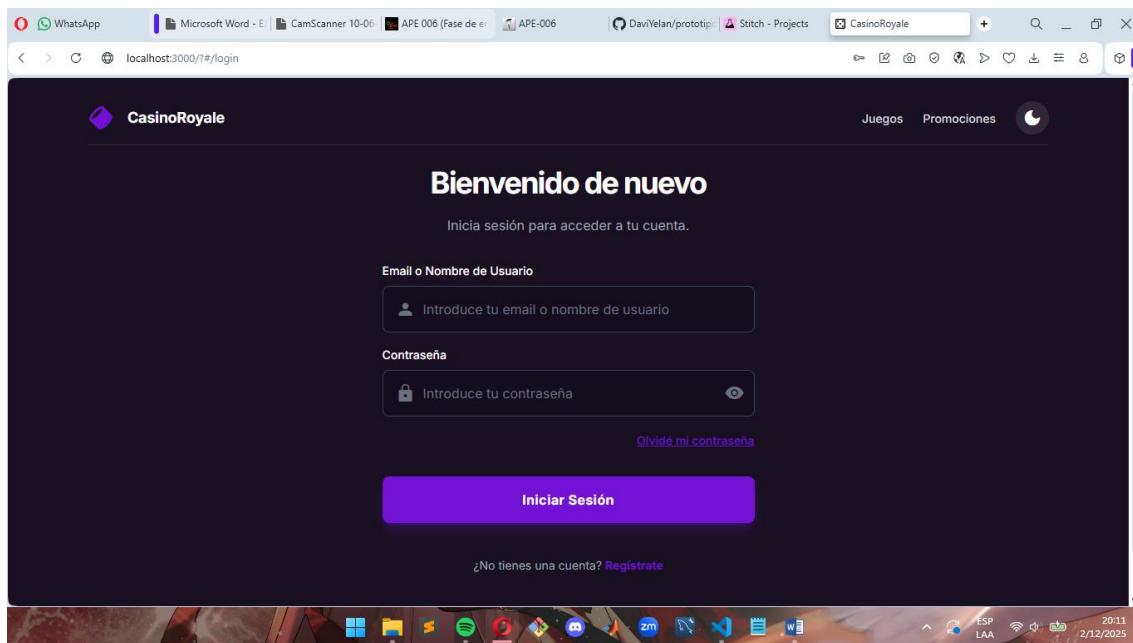
FEIRNNR - Carrera de Computación

### Paso 3: Implementación en HTML/CSS

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en" class="dark">
  <head>
    <meta charset="utf-8" />
    <link rel="icon" href="https://fonts.gstatic.com/s/i/materialiconsoutlined/casino/v6/24px.svg" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
    <meta name="theme-color" content="#191022" />
    <title>CasinoRoyale</title>
    <script src="https://cdn.tailwindcss.com/plugins-forms-container-queries"></script>
    <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com" />
    <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin />
    <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Inter:wght@400;500;600;700;800;900&family=Material+Symbols+Outlined:opsz,wght,FILL,GRAD@20..48,1" rel="stylesheet" />
    <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Material+Symbols+Outlined:opsz,wght,FILL,GRAD@20..48,1" rel="stylesheet" />
    <script>
      tailwind.config = {
        darkMode: "class",
        theme: {
          extend: {
            colors: {
              primary: "#191022"
            }
          }
        }
      }
    </script>
```

### 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.





UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

The screenshot shows a registration form for a Casino Royale account. The form fields include:

- Nombre de usuario: A placeholder text box with the instruction "Elige un nombre de usuario único".
- Email: A placeholder text box with the email "ejemplo@email.com".
- Contraseña: A placeholder text box with the instruction "Crea una contraseña segura".
- Confirmar contraseña: A placeholder text box with the instruction "Vuelve a escribir la contraseña".
- A checkbox labeled "Acepto los Términos y Condiciones y la Política de Privacidad".

At the top right of the form is a "Iniciar Sesión" (Log In) button.

The screenshot shows the main dashboard of the Casino Royale website. On the left is a sidebar with navigation links: Dashboard, All Games, Live Casino, Wallet, Profile, Promotions, VIP Club, Support, and Log Out. The main area features several promotional banners:

- A banner for "AZTEC GOLD" slot machine with a "Play Now" button.
- A banner for "Live Blackjack Tournament" with a "Join Now" button.
- A teal sidebar on the right with a "Welcome" message and a "Claim" button.

Below these are sections for "Game Categories" (Poker, Slots, Blackjack, Roulette) and "Featured Games".

The screenshot shows the "Games" page of the Casino Royale website. The sidebar includes links for Dashboard, All Games (which is currently selected), Live Casino, Wallet, Profile, Promotions, VIP Club, Support, and Log Out. The main content area is titled "Tragamonedas" and displays a grid of slot machine thumbnails:

- Book of Ancients
- Galaxy Gems
- Jungle Treasures
- Vegas Nights
- Pirate's Gold
- Wolf Gold
- Reel King
- Underwater Paradise
- Monument Valley

At the bottom of the page is a footer bar with various icons and the text "2023 ESP LAA 2/12/2025".



**UNL**

Universidad  
Nacional  
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

Screenshot of the Casino Royale application showing the "Personal Details" page. The user's balance is \$1,250.00. The profile completion is at 80%. The contact information section shows the full name as John Doe, email as user.email@example.com, phone number as +1 (555) 000-0000, and country as United States. The preferences section has a toggle for "Receive Email Notifications" which is turned off.

Screenshot of the Casino Royale application showing the "Mi Billetera" (My Wallet) page. The total balance is \$1,250.75 and the bonus balance is \$200.00. The deposit section shows a "Depositar" button and a "Historial" button. Below it, there is a section for selecting a payment method with options for Visa, Mastercard, and PayPal. A "Detalles del Depósito" (Deposit Details) section shows a amount of \$100.00 in USD.

Screenshot of the Casino Royale application showing the "Gates of Olympus" game page. The game interface features a play button in the center. To the right, there is a description of the game: "Sumérgete en el mítico mundo de los dioses griegos con Gates of Olympus. Esta tragamonedas de alta volatilidad ofrece una experiencia de juego emocionante con multiplicadores, giros gratis y la posibilidad de ganar hasta 5,000 veces tu apuesta. ¡Abre las puertas del Olimpo y busca tu fortuna!". Below the description, there is a "Límite de Apuesta" (Bet Limit) slider set between \$0.20 and \$100.00, and a "Líneas de Pago" (Pay Lines) dropdown menu set to "Paga en Cualquier Lugar".

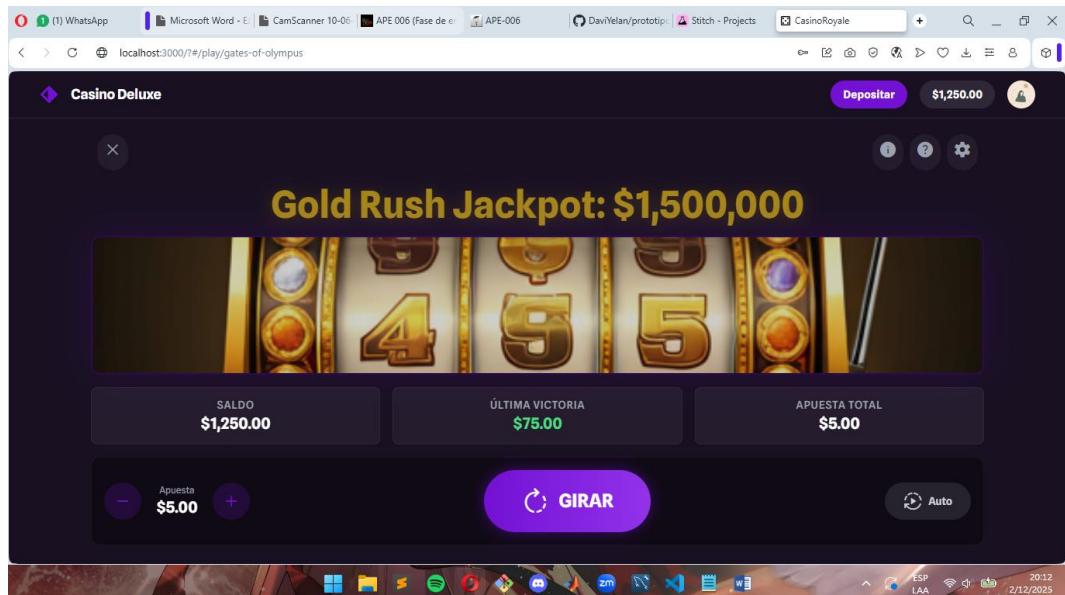


UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación



**CasinoRoyale** Iniciar Sesión

## Crea tu Cuenta Premium

Únete ahora y recibe tu bono de bienvenida.

Nombre de usuario

Email

Contraseña

Confirmar contraseña

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

**Registrarse Ahora**

**CasinoRoyale**

## Bienvenido de nuevo

Inicia sesión para acceder a tu cuenta.

Email o Nombre de Usuario

Contraseña

[Olvidé mi contraseña](#)

**Iniciar Sesión**

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

[Términos y Condiciones](#) [Política de Privacidad](#) [Juego Responsable](#)



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

The screenshot shows the main dashboard of the CasinoDeluxe app. At the top left is the logo "CasinoDeluxe". To the right is a search bar with the placeholder "Search...". Below the search bar is a purple navigation bar with the following items: "Dashboard" (selected), "All Games", "Live Casino", "Promotions", and "Loyalty Program". To the right of the purple bar is a sidebar titled "Game Categories" with icons for "Poker" and "Slots". At the bottom of the screen are two large buttons: "Customer Support" and a purple "Deposit" button.

The screenshot shows the "Tragamonedas" (Slot Machines) section of the CasinoPremium app. At the top left is the logo "CasinoPremium". To the right is a purple "Deposit" button. Below the logo is the title "Tragamonedas" and the text "Explora nuestra colección de +500 juegos". There is a search bar with the placeholder "Buscar juego...". Below the search bar are three dropdown menus: "Proveedor", "Categoría", and "Ordenar". The main area displays four slot machine games: "Book of Ancients" (Book of Ra), "Galaxy Gems", "Jungle Treasures", and "Vegas Nights".

The screenshot shows the "Personal Details" section of the CasinoRoyale app. At the top left is the logo "CasinoRoyale". To the right is a purple "Deposit" button. Below the logo is a user profile card for "Username123" (user.email@example.com). The profile card includes sections for "Personal Details", "Security", "Activity History", and "Preferences". At the bottom of the profile card is a blue "View Public Profile" button. Below the profile card is a section titled "Personal Details" featuring a circular "Avatar" placeholder with a white "1" and the text "Username123 Joined: Jan 2023". At the bottom is a purple "Change Avatar" button.

The screenshot shows the "Mi Billetera" (My Wallet) section of the Casino Royale app. At the top left is the logo "Casino Royale". To the right are three small circular icons. Below the logo is the title "Mi Billetera" and the text "Gestiona tus fondos de forma segura y sencilla.". The main area displays two large cards: "Saldo Total" (\$1,250.75) and "Saldo de Bono" (\$200.00). Below these cards are three buttons: "Depositar" (Deposit), "Retirar" (Withdraw), and "Historial" (History). At the bottom is a section titled "Selección un método de pago" (Select a payment method) with two options: "Visa" and "Mastercard".

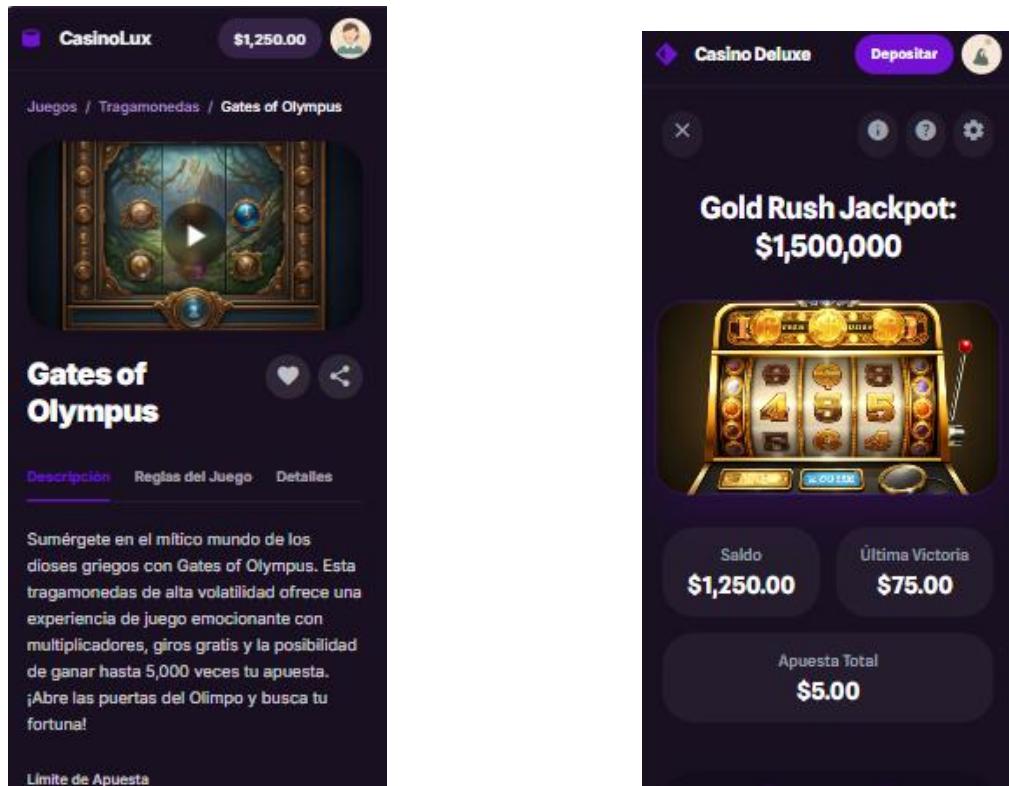


UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación



## 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/).

Prototipo UI – Aplicación de Casino Online (Stitch) Este documento describe el flujo principal del prototipo diseñado en Stitch, junto con la especificación de cada una de las pantallas requeridas: propósito, componentes, estructura y referencia a capturas incluidas en /docs/img/.

1. Flujo General del Usuario El prototipo cubre el flujo completo dentro de la aplicación:

1. Splash Screen → Identidad visual inicial
2. Login → Acceso del usuario
3. Registro → Creación de cuenta
4. Dashboard → Centro principal y acceso a juegos
5. Selección de Juego → Lista de juegos disponibles
6. Interfaz de Juego → Base visual del juego seleccionado



UNL

Universidad  
Nacional  
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

## Paso 6: Commit y push

Hacer commit con un mensaje descriptivo, por ejemplo: feat(ui): prototipo HTML/CSS basado en Stitch (8 pantallas)

```
MINGW64/c/Users/PC/Documents/Aprendizaje UNL/5 Ciclo de Computacion/Desarrollo Basado en Plataformas/APE/U2/subiendoPrototipo/prototipo_Stitch
.LF will be replaced by CR/LF the next time Git touches it
warning: in the working copy of 'frontend/prototipos/ui-stitch/tsconfig.json', L
F will be replaced by CR/LF the next time Git touches it
warning: in the working copy of 'frontend/prototipos/ui-stitch/vite.config.ts', L
F will be replaced by CR/LF the next time Git touches it

PC\ALAPT0P-Davo23 MINGW64 ~/Documents/Aprendizaje UNL/5 Ciclo de Computacion/Desarrollo Basado en Plataformas/APE/U2/subiendoPrototipo/prototipo_Stitch (main)
$ git commit -m "feat(ui): prototipo HTML/CSS basado en Stitch (8 pantallas)"
[main 79e57e2] feat(ui): prototipo HTML/CSS basado en Stitch (8 pantallas)
 2 files changed, 1 insertion(+), 0 deletion(-)
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/App.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/README.md
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/components/Header.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/components/Sidebar.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/index.html
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/metadata.json
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/package-lock.json
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/package.json
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/Dashboard.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/GameDetails.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/GamePlay.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/Login.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/Profile.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/Register.tsx
 create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/Wallet.tsx
 delete mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/
create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/tsconfig.json
create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/vite.config.ts

PC\ALAPT0P-Davo23 MINGW64 ~/Documents/Aprendizaje UNL/5 Ciclo de Computacion/Desarrollo Basado en Plataformas/APE/U2/subiendoPrototipo/prototipo_Stitch (main)
$ git push origin main
Enumerating objects: 31, done.
Counting objects: 1000 (31/31), done.
Delta compression using up to 8 threads
Compressing objects: 1000 (25/25), done.
Writing objects: 1000 (25/25), done. | 4.23 MiB/s, done.
Total 27 (delta 3), reused 0 (delta 0), pack-reused 0
remote: Resolving deltas: 100% (3/3), completed with 1 local object.
To https://github.com/DaviYelan/prototipo_Stitch.git
  c544e...79e57e2 main > main

PC\ALAPT0P-Davo23 MINGW64 ~/Documents/Aprendizaje UNL/5 Ciclo de Computacion/Desarrollo Basado en Plataformas/APE/U2/subiendoPrototipo/prototipo_Stitch (main)
$ |
```

## 5. Resultados

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).

The screenshot shows a GitHub repository page for 'prototipo\_Stitch' (Public). The repository has 1 branch and 0 tags. The 'About' section notes 'No description, website, or topics provided.' The 'Activity' section shows several commits from 'DaviYelan' made just now, including updates to README.md and the deletion of a file. The 'README' section contains links to 'Ejecución local del prototipo' and 'Prerrequisitos', with a note about prerequisites. The 'About' section also includes links to 'Readme', 'Activity', 'Stars', 'Watching', and 'Forks'. The 'Releases' and 'Packages' sections are currently empty.



## 6. Preguntas de Control

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

Usar un prototipo en Stitch antes de comenzar a programar en HTML y CSS ofrece la ventaja de visualizar la estructura, el flujo y la distribución de los elementos sin preocuparse todavía por el código. Esto permite detectar problemas de diseño, inconsistencias o necesidades de ajuste desde una etapa temprana, lo que reduce retrabajos durante la implementación. Además, facilita la comunicación dentro del equipo, ya que todos pueden ver y validar la propuesta visual antes de convertirla en código real.

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

Las etiquetas semánticas son esenciales porque dan significado al contenido y permiten que los navegadores, motores de búsqueda y tecnologías de asistencia interpreten correctamente la estructura de la página. Una interfaz construida con etiquetas como <header>, <main>, <section> o <footer> mejora la accesibilidad, ya que facilita la navegación mediante lectores de pantalla.

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

En el diseño responsive se aplicaron elementos como el uso de contenedores flexibles (Flexbox o Grid), los cuales permiten que los componentes se reorganicen dependiendo del tamaño de la pantalla. También se emplearon unidades relativas como rem, % o vh/vw para que textos, botones y secciones se ajusten dinámicamente. Además, se consideraron media queries para adaptar la distribución, ocultar elementos secundarios o modificar el tamaño de imágenes en pantallas pequeñas.

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

Para mejorar la accesibilidad se podrían ajustar los contrastes de color siguiendo las recomendaciones WCAG, asegurando que los textos tengan suficiente diferencia con respecto al fondo. También sería útil incrementar el tamaño de fuentes en secciones clave y ofrecer alternativas como opciones de aumento de texto o modo oscuro. En cuanto a la estructura, se puede reforzar el uso de encabezados jerárquicos, etiquetas ARIA y descripciones en imágenes para que las tecnologías de asistencia interpreten correctamente la información.

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

Esta práctica prepara el camino para el desarrollo del frontend porque establece una base clara de diseño, estructura visual y reglas de interacción antes de escribir código. Al tener prototipos validados y una estructura semántica ordenada, el proceso de implementación se vuelve más rápido y con menos errores.

## 7. Conclusiones

La elaboración del prototipo inicial en Stitch permitió visualizar de manera anticipada la estructura, el flujo de navegación y la distribución general de las



pantallas, lo que facilitó una transición más eficiente hacia la implementación en HTML y CSS. El uso de etiquetas semánticas, principios de diseño responsive y consideraciones básicas de accesibilidad contribuyó a construir una base sólida, ordenada y adaptable para el desarrollo del sistema.

La creación de ocho pantallas representativas del flujo funcional, acompañada de su documentación técnica y capturas correspondientes en el repositorio, permitió establecer un entregable completo y profesional dentro del proyecto. La integración de prácticas como el uso de media queries, estructuras flexibles y criterios de contraste y legibilidad evidenció la importancia de diseñar pensando en diferentes dispositivos y usuarios.

## **8. Recomendaciones**

Para fortalecer el proceso de diseño y su aplicación en escenarios reales, se recomienda complementar el prototipo con pruebas de usabilidad tempranas, incluso con un pequeño grupo de usuarios o compañeros.

Es aconsejable incorporar desde el inicio herramientas automatizadas o guías de estándares, como validadores de accesibilidad, reglas WCAG o linters de HTML/CSS, para asegurar que el diseño y la implementación cumplan con buenas prácticas profesionales.

## **9. Bibliografía / Referencias**

- [1] N. Vlajic, X. Y. Shi, H. Roumani and P. Madani, "Rethinking the Use of Resource Hints in HTML5: Is Faster Always Better!?", in Journal of Cyber Security and Mobility, vol. 6, no. 2, pp. 195-226, May 2017, doi: 10.13052/jcsm2245-1439.625.

## **10. Anexos**