

Reporte Técnico de Actividades Práctico-Experimentales Nro. 006

1. Datos de Identificación del Estudiante y la Práctica

Nombre del estudiante(s)	Luis David Armijos Roblez
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	Martes 2 de diciembre
Horario	07h30 – 10h30
Lugar	Aula 422
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, 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.

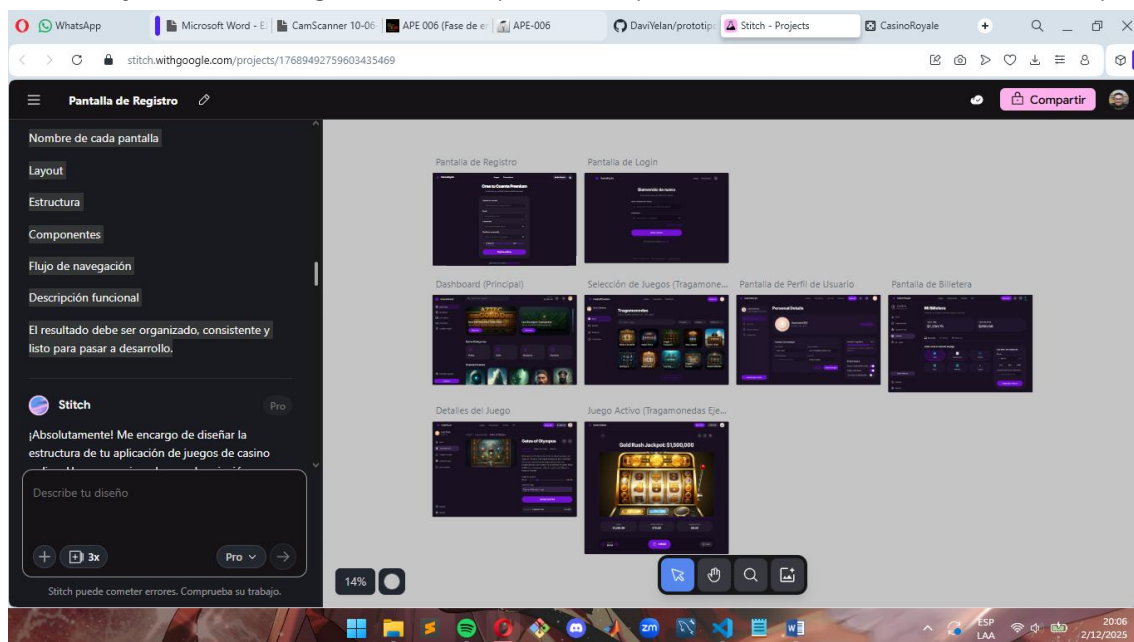
4. Procedimiento / Metodología Ejecutada

Paso 1: Definición rápida del flujo.

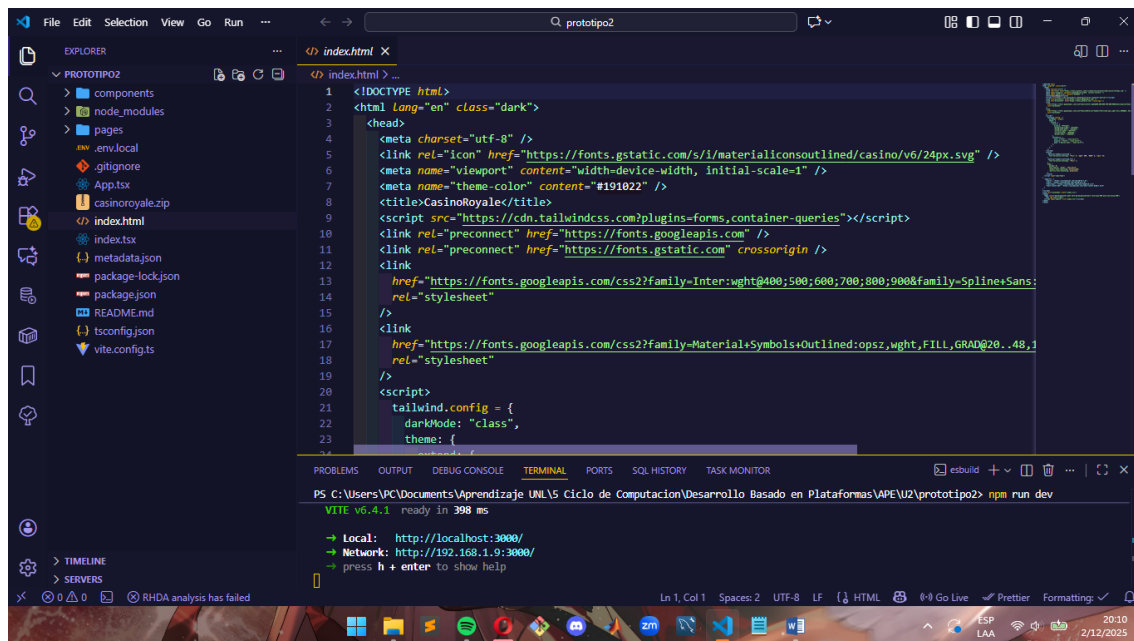
- Tema de software escogido:
Aplicación de juegos de casino online.
- Elegir un flujo funcional del proyecto:
El flujo adoptado se estructura de la siguiente manera: login, registro, dashboard, selección de juegos, pantalla de perfil de usuario, pantalla de billetera, detalles del juego y juego activo (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).



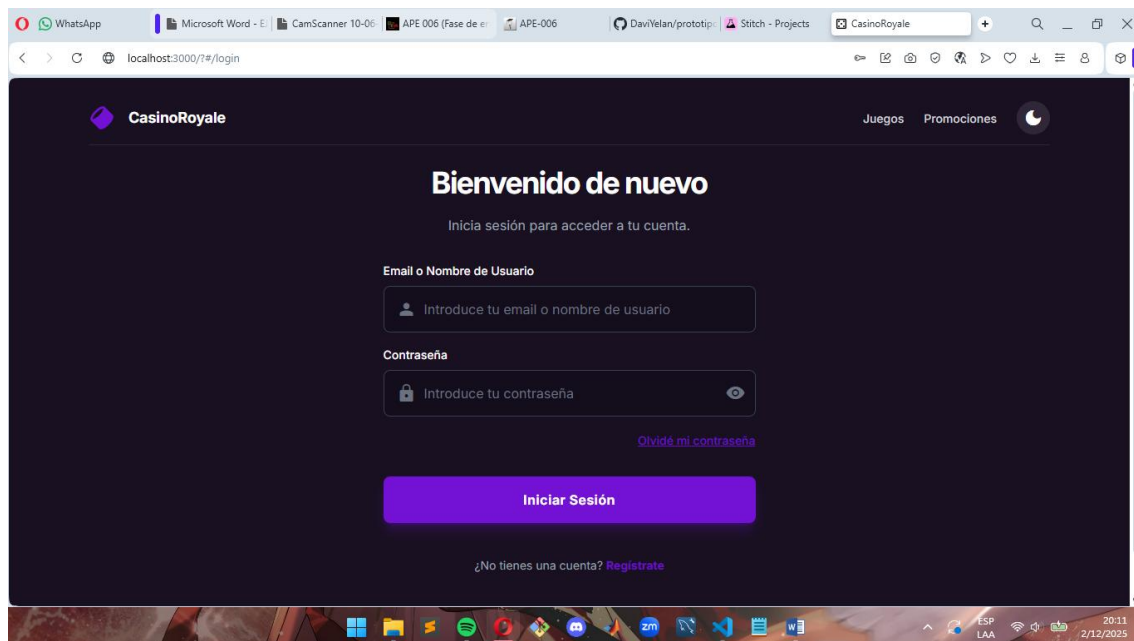
Paso 3: Implementación en HTML/CSS



```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en" class="dark">
3 <head>
4 <meta charset="utf-8" />
5 <link rel="icon" href="https://fonts.gstatic.com/s/i/materialiconsoutlined/casino/v6/24px.svg" />
6 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1" />
7 <meta name="theme-color" content="#191022" />
8 <title>CasinoRoyale</title>
9 <script src="https://cdn.tailwindcss.com?plugins=forms,container-queries"></script>
10 <link rel="preconnect" href="https://fonts.googleapis.com" />
11 <link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com" crossorigin />
12 <link
13 href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Inter:wght@400;500;600;700;800;900&family=Spline+Sans:
14 rel="stylesheet"
15 />
16 <link
17 href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Material+Symbols+Outlined:opsz,wght,FILL,GRAD@20..48,1
18 rel="stylesheet"
19 />
20 <script>
21   tailwind.config = {
22     darkMode: "class",
23     theme: {
```

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.





Universidad
Nacional
de Loja

The image displays three sequential screenshots of a web application for 'CasinoRoyale' running on a local host (localhost:3000).

Top Screenshot: Registration Page
The page is titled 'Crea tu Cuenta Premium' (Create your Premium Account). It prompts the user to 'Únete ahora y recibe tu bono de bienvenida.' (Join now and receive your welcome bonus). The registration form includes fields for:
- **Nombre de usuario** (Username): 'Elige un nombre de usuario único' (Choose a unique username).
- **Email**: 'ejemplo@email.com'.
- **Contraseña** (Password): 'Crea una contraseña segura' (Create a secure password).
- **Confirmar contraseña** (Confirm password): 'Vuelve a escribir la contraseña' (Write the password again).
At the bottom, there is a checkbox for 'Acepto los Términos y Condiciones y la Política de' (I accept the Terms and Conditions and the Policy of).

Middle Screenshot: Dashboard Page
The dashboard shows the user's balance as '\$1,250.00' and a 'Deposit' button. The left sidebar contains navigation links: Dashboard, All Games, Live Casino, Wallet, Profile, Promotions, VIP Club, Support, and Log Out. The main content area features:
- A search bar: 'Search for a game...'.
- A featured slot machine: 'New Slot Machine: Aztec Gold' with a 'Play Now' button.
- A 'Live Blackjack Tournament' with a 'Join Now' button.
- A 'Welcome' message: 'Get a 100' with a 'Claim' button.
- 'Game Categories' including Poker, Slots, Blackjack, and Roulette.
- A 'Featured Games' section.

Bottom Screenshot: Game Selection Page
The page is titled 'Tragamonedas' (Slot Machines) and states 'Explora nuestra colección de +500 juegos' (Explore our collection of +500 games). It includes a search bar 'Buscar juego...' and filters for 'Proveedor' (Provider), 'Categoría' (Category), and 'Ordenar por' (Sort by). The main area displays a grid of slot machine games, including:
- Book of Ancients
- Galaxy Gems
- Jungle Treasures
- Vegas Nights
- Pirate's Gold
- Other games like 'Mystery of the Nile', 'Fruit of the Loom', 'Jungle Fever', 'Mystery of the Nile', and 'Mystery of the Nile'.



Universidad
Nacional
de Loja

FEIRNNR - Carrera de Computación

Screenshot of the CasinoRoyale profile page. The page shows a sidebar with navigation links: Dashboard, All Games, Live Casino, Wallet, Profile (selected), Promotions, VIP Club, Support, and Log Out. The main content area is titled "Personal Details" and includes a profile picture, username "Username123", and join date "Joined: Jan 2023". Below this is a "Contact Information" section with fields for Full Name (John Doe), Email Address (user.email@example.com), Phone Number (+1 (555) 000-0000), and Country (United States). A "Profile Completion" bar shows 80% completion. There is also a "Preferences" section with a toggle for "Receive Email Notifications". The top right shows a balance of \$1,250.00 and a "Deposit" button.

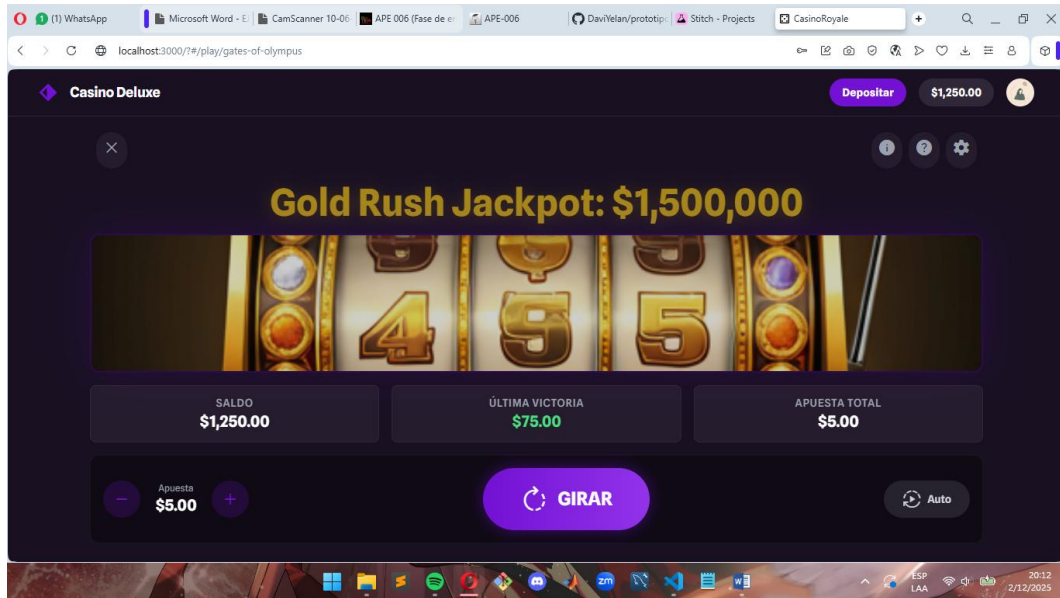
Screenshot of the CasinoRoyale wallet page. The page shows the same sidebar as the profile page. The main content area is titled "Mi Billetera" and includes a subtitle "Gestiona tus fondos de forma segura y sencilla.". Below this are two boxes showing "Saldo Total" (\$1,250.75) and "Saldo de Bono" (\$200.00). There are buttons for "Depositar", "Retirar", and "Historial". A "Selecciona un método de pago" section shows options for Visa, Mastercard, and PayPal. A "Detalles del Depósito" section shows a "Monto" of \$100.00 and "USD".

Screenshot of the CasinoRoyale game page for "Gates of Olympus". The page shows the same sidebar as the previous pages. The main content area is titled "Gates of Olympus" and includes a subtitle "Juegos / Tragamonedas / Gates of Olympus". Below this is a video player showing a game scene. To the right of the video player are tabs for "Descripción", "Reglas del Juego", and "Detalles". The "Descripción" tab is selected, showing 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 are sliders for "Limite de Apuesta" (set to \$0.20) and "Líneas de Pago" (set to "Paga en Cualquier Lugar").



Universidad
Nacional
de Loja

FEIRNNR - Carrera de Computación



CasinoRoyale

Iniciar Sesión

Crea tu Cuenta Premium

Únete ahora y recibe tu bono de bienvenida.

Nombre de usuario

Elige un nombre de usuario único

Email

ejemplo@email.com

Contraseña

Crea una contraseña segura

Confirmar contraseña

Vuelve a escribir la 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

Introduce tu email o nombre de usuario

Contraseña

Introduce tu contraseña

[Olvidé mi contraseña](#)

Iniciar Sesión

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

Términos y Condiciones

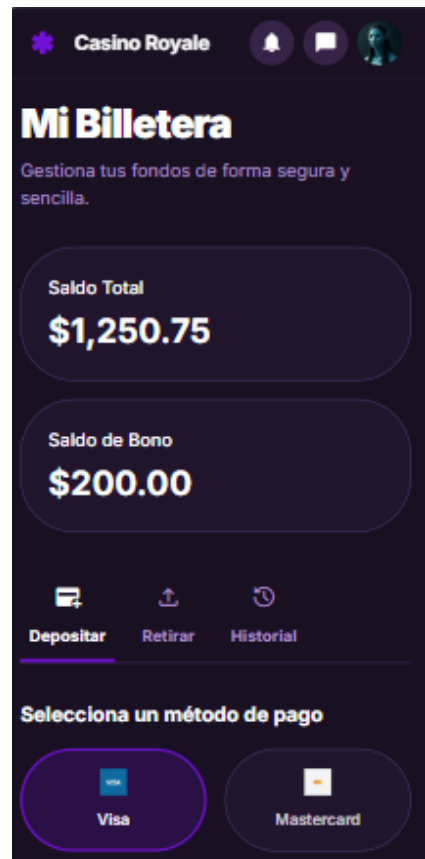
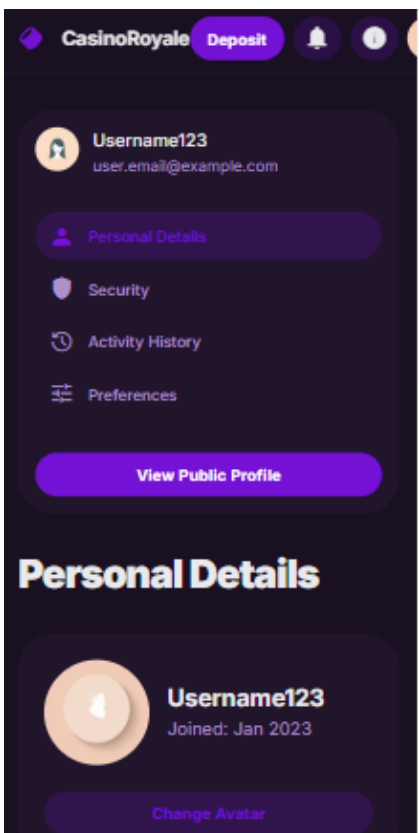
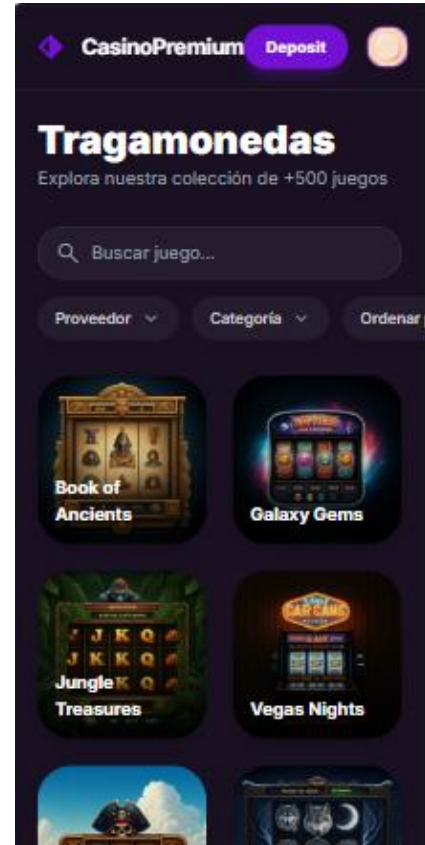
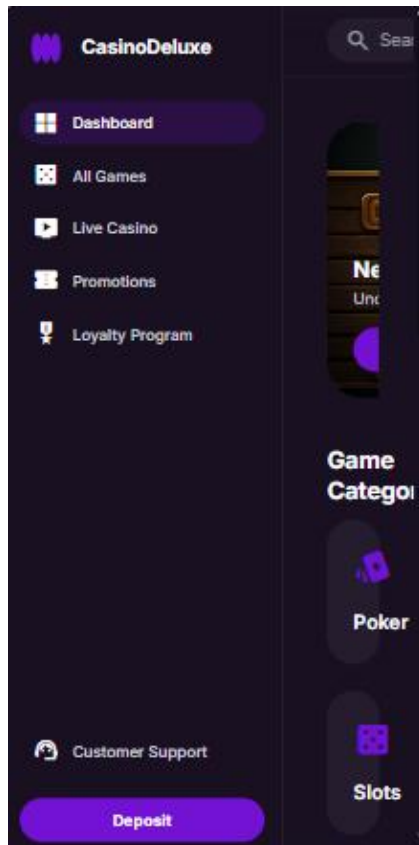
Política de Privacidad

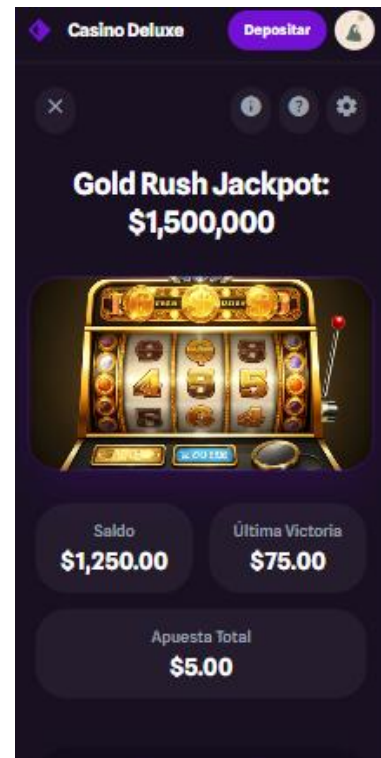
Juego Responsable



Universidad
Nacional
de Loja

FEIRNNR - Carrera de Computación

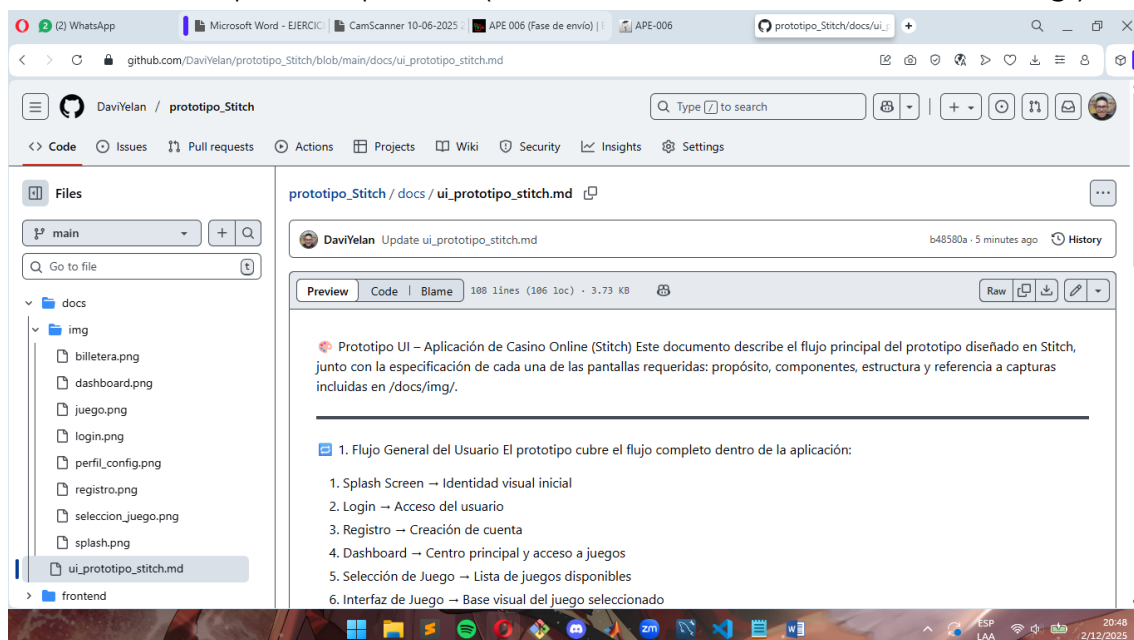




Paso 5: Documentación en el repositorio

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/).



Paso 6: Commit y push

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

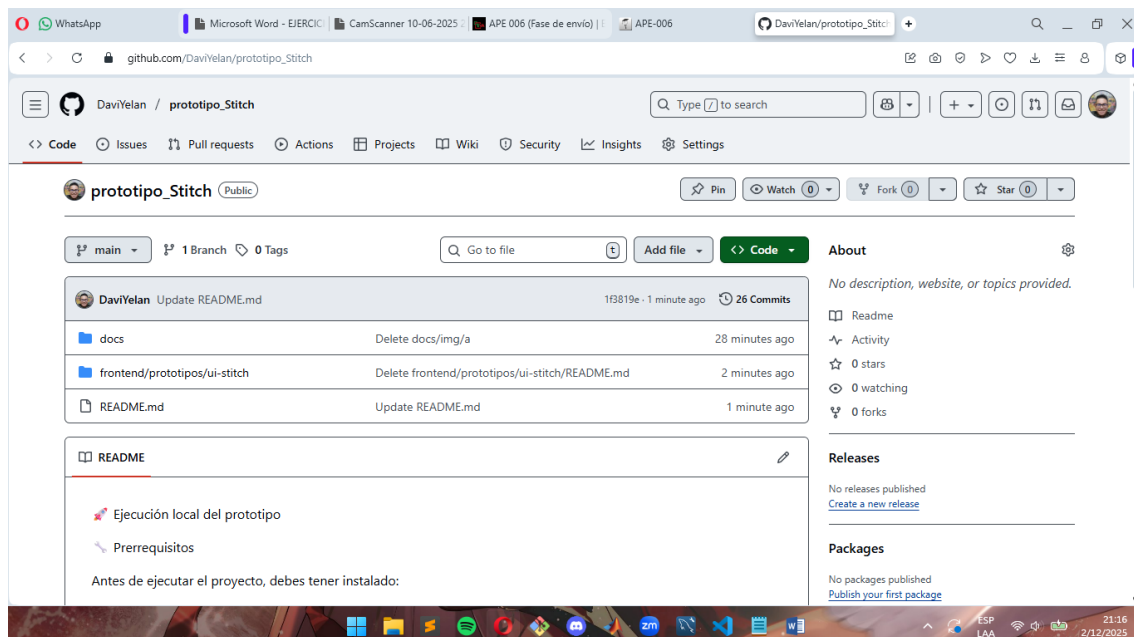
```
MINGW64~/Users/PC/Documents/Aprendizaje UNL/5 Ciclo de Computación/Desarrollo Basado en Plataformas/APE/U2/subiendoPrototipo/prototipo_Stitch
$ git commit -m "feat(ui): prototipo HTML/CSS basado en Stitch (8 pantallas)"
[master 79e57e2] feat(ui): prototipo HTML/CSS basado en Stitch (8 pantallas)
21 files changed, 3130 insertions(+), 1 deletion(-)
create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/.gitignore
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/index.html
create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/index.tsx
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/GameList.tsx
create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/pages/GameOver.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/s
create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/tsconfig.json
create mode 100644 frontend/prototipos/ui-stitch/vite.config.ts

MINGW64~/Users/PC/Documents/Aprendizaje UNL/5 Ciclo de Computación/Desarrollo Basado en Plataformas/APE/U2/subiendoPrototipo/prototipo_Stitch
$ git push origin main
Enumerating objects: 31, done.
Counting objects: 100% (31/31), done.
Delta compression using up to 8 threads
Compressing objects: 100% (25/25), done.
Writing objects: 100% (27/27), 42.26 KiB | 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
   ca541e..79e57e2  main -> 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).



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 responsivo aplicaste en, al menos, una de las pantallas?**

En el diseño responsivo 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 responsivo 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