

PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO / Mockup

Nº Sesiones: 3

Objetivo:

Creación de un prototipo para prueba del interfaz. En esta fase, se analizarán los elementos de diseño y su organización de la información respecto a la plataforma de implantación (desktop). Aplicación de guías de estilo y patrones de diseño. Uso de librerías de desarrollo de IU y simulación de la interacción para la evaluación de la funcionalidad. Verificar su adaptación a dispositivos móviles.

Planteamiento:

En esta vamos a analizar el uso de herramientas para el **diseño del IU en modo Web/Hi-Fi**. Para ello usaremos los bocetos de la práctica anterior. Vamos a considerar los siguientes aspectos:

- Diseño y organización del **layout** siguiendo estilos basados en un sistema de rejilla responsivo.
- Utilización de **guía de estilos** (colores, iconos, tipografía) adecuada para el proyecto.
- Uso de **patrones de diseño** para componentes.
- Utilizar herramientas de desarrollo Web. Utilizaremos el entorno **Bootstrap** como herramienta soporte al diseño (snippet, editores)
- Se deberán diseñar todos los bocetos del website (parte del cliente) sin funcionalidad (se podrían simular datos) y **publicar en GITHUB** (para su evaluación en siguiente práctica)

Descripción de la práctica:

- 1) **Entorno de desarrollo.** Para hacer un desarrollo rápido, vamos a utilizar un framework de desarrollo que agilizará el proceso. Se propone el uso de **Bootstrap** (o similar). En primer lugar habrá que familiarizarse con la arquitectura para el diseño de una web. Se pueden utilizar herramientas para desarrollar fragmentos de código (*snippet*) para alguna de las funcionalidades, así como editores visuales de HTML/CSS/JS.
 - a) HTML/ Bootstrap: Editor HTML / utilidades
Bootstrap <http://getbootstrap.com/>
Snippets (crear formularios) <http://bootsnipp.com/forms>
Snippets <http://bootdev.com/bootstrap-snippets>
Editores, Brackets <http://brackets.io/>
Utilidad diseño grid: LayoutIt <http://www.layoutit.com/>

b) IDE / Editores visuales / manipulación de HTML

Pingendo <https://pingendo.com/>

Gramatería(free,online) <https://gramateria.github.io/> <https://github.com/ronaldaug/gramateria>

Mobirise (automatizado) <https://mobirise.com>

Pinegrow (trial) <https://pinegrow.com>

LayoutIt (free) (<https://www.layoutit.com/build>)

(Se puede optar como alternativa por sistemas de prototipado con control de interacción y navegación)

2) Organización del **layout**. Adaptar los bocetos a un sistema de rejilla de 12 columnas. Diseño (**hoja de estilos**) adaptada al proyecto. Se deberá hacer uso de iconos, esquema de colores y tipografía de forma correcta. Al cabo de este paso se deberá tener diseñada las distintas páginas del sistema de AgendaUGR con un diseño adecuado. **VERIFICAR SU CORRECTA VISUALIZACIÓN EN DIFERENTES DISPOSITIVOS**

Pasos de diseño:

<https://webdesign.tutsplus.com/es/articles/a-beginners-guide-to-wireframing--webdesign-7399>

Grid system:

<https://www.smashingmagazine.com/2017/12/building-better-ui-designs-layout-grids/>

<https://www.smashingmagazine.com/2009/05/8-layout-solutions-to-improve-your-designs/>

Recomendaciones para el diseño:

<http://shortiedesigns.com/2014/03/10-top-principles-effective-web-design/>,

<http://tomkenny.design/articles/the-principles-of-good-web-design-part-1-layout/>

Inspiración:

<https://www.smashingmagazine.com/2009/05/8-layout-solutions-to-improve-your-designs/>

3) Utilizar **patrones de diseño** y **guidelines** adaptados a las tareas a realizar en la práctica. Se recomienda usar patrones de navegación, de entradas de usuario (formularios) y organización de datos (galería).

Patrones de diseño.

<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-design-patterns-2016-volume-1/>. También

se puede consultar <http://ui-patterns.com/>

Fonts (tipografía). <http://fontawesome.io/>

Guidelines y buenas prácticas en Web.

<https://www.smashingmagazine.com/web-design-essentials-examples-and-best-practices/>

4) **Simular datos y acciones (opcional)**. Para ellos se deberá utilizar datos que permitan la simulación de una acción de usuario (una reserva, una consulta de habitación...). Puede ser necesario el uso de programación con JavaScript para controlar acciones.

Acciones más frecuentes: https://www.w3schools.com/jS/js_input_examples.asp

- 5) **Publicar.** Publicar resultado de práctica en una página Web. Se recomienda usar para ello un **repositorio Github**, y hacer un FORK de (DIU19) <https://github.com/mgea/DIU> para que todos los proyectos estén conectados. GitHub también dispone de la facilidad de crear páginas web (HTML, CSS y JavaScript) desde <https://pages.github.com>. Indicar claramente en el Readme.md la ubicación de la página Web funcional
- 6) **Comentarios / conclusiones.** El nuevo diseño debe mejorar la experiencia de usuario de la práctica 1 en uno o más factores. Realizar una breve descripción de el enfoque del proyecto y lo que se aporta como mejoras en el prototipo

Calificación:

Práctica Obligatoria: 1 punto (máximo) sobre nota prácticas. Valoración: Layout (35%), Patrones (35%), Simulación (15%), Conclusiones/Valoración (15%).

DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

Se debe entregar el proyecto en un fichero comprimido ZIP.

El fichero se llamará **P3_{grupo}_{nombre_equipo}**, donde grupo: {A1, A2, A3}

La documentación llevará la siguiente cabecera.

PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO

Nombre del equipo: _____

Alumno/s: _____ Correo electrónico: _____

Alumno/s: _____ Correo electrónico: _____

☐ DIU3 (LU 15:30-17:30, aula 3.3) ☐ DIU1 (M 15:30-17:30, aula 3.2) ☐ DIU2 (J 15:30-17:30, aula 3.3)

Describirán aspectos como:

- Herramientas seleccionadas. Diseño del Layout
- Guía de estilos y patrones utilizados.
- Simulación de datos (acciones simuladas)
- Comentarios y conclusión.