

PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO

Nombre del equipo: AYDIUSMÍO

Alumno: Francisco Porcel Molina Correo electrónico: fporcel@correo.ugr.es

Alumno: David Gil Bautista Correo electrónico: davidbautista@correo.ugr.es

DIU3 (LU 15:30-17:30)

Herramientas seleccionadas. Diseño del layout

Hemos seleccionado balsamiq para realizar el diseño del layout. Esta elección se debe a la facilidad de uso y potencia de la herramienta, lo que nos ha permitido llevar a cabo los diseños de forma rápida y efectiva.

Optamos por un diseño sencillo y funcional, que permita a cualquier tipo de usuario hacer uso de las funciones de nuestra aplicación. Por ello, hemos tratado de ofrecer una interfaz limpia, que además cuenta con una cabecera siempre accesible desde la que se puede acceder a las distintas páginas de nuestro sitio web.

Guía de estilos y patrones utilizados

Hemos tratado de mantener la interfaz lo más sencilla posible.

Para la navegación hemos adoptado un menú horizontal clásico, desde el que se accede a las distintas páginas de la aplicación, sin que sean necesarias indicaciones para informar al usuario del punto en el que se encuentra, ya que se muestra claramente al comienzo de cada página.

Para las entradas de usuario, se han usado formularios que se despliegan desde el header para el registro e inicio de sesión de usuarios. En cuanto a los formularios necesarios para la creación de un evento o para contactar, hemos optado por mantener una estructura ordenada con la que el usuario puede ver rápidamente los campos necesarios sin saturar demasiado la vista.

En cuanto al estilo general de la página hemos usado un patrón similar al visto en La Madraza, simplificando los menús y centrando la atención en los eventos. Se ha usado una tipografía de tipo *sans serif* ya que para este tipo de aplicaciones en las que el usuario debe leer bastante hace que la lectura sea más rápida y amena.

Respecto a la gama de colores se ha usado el color azul como primario, el rosa como su complementario, y otra serie de colores que nos permiten diferenciar categorías de eventos. De esta forma mantenemos un estilo limpio pero haciendo énfasis en los elementos importantes.

Hemos implementado una aplicación minimalista en la que el usuario puede encontrar fácilmente lo que busca y que incita a usarla más de una vez.

Simulación de datos (acciones simuladas)

Se han implementado acciones como el inicio de sesión, para que el usuario pueda acceder a su perfil y realizar distintas acciones como añadir un evento, comentarlo, comentar en el tablón de otro usuario... Etc.

Comentarios y conclusión

El enfoque adoptado para el proyecto ha sido el de conseguir una aplicación con un fuerte componente social (y, por tanto, interactiva) y una interfaz sencilla que destaque la información más importante o útil para el usuario.

Cuando tratamos con la agenda cultural de Granada nos encontramos con una aplicación que nos mostraba una serie de eventos dispuestos de forma lineal y que no facilitaba la navegación por los mismos, obligando a que esta se hiciera de forma arcaica. Para solucionar este problema, hemos hecho que la página principal muestre los eventos destacados, independientemente de la cronología, y hemos dado facilidad al usuario para que busque los eventos de una determinada fecha (mediante un calendario interactivo) o aquellos a los que va a asistir o son de su interés (mediante la opción Mi agenda del menú de la cabecera).

Por otro lado, el hecho de que una agenda cultural enfocada a una comunidad muy activa como es la universitaria no contara con funciones sociales, nos parecía una grave carencia. Se ha subsanado incluyendo la posibilidad de confirmar la asistencia a un evento y creando grupos de eventos a los que el usuario puede suscribirse (lo que se utiliza para la página Mi agenda). Además de esto, se permite la inclusión de comentarios tanto en los eventos como en el tablón de los distintos usuarios, entre otras funcionalidades.