

Reporte Técnico de Actividades Práctico-Experimentales Nro. 001

1. Datos de Identificación del Estudiante y la Práctica

| | |
|--|--|
| 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-comoservicio 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 | Viernes 28 de noviembre |
| Horario | 07h30 – 10h30 |
| Lugar | Aula 232 |
| Tiempo planificado en el Sílabo | 3 horas |
| Asignatura | Desarrollo Basado en Plataformas |

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. 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).

4. Metodología Ejecutada

Flujo del sistema:

- Registro
- Pantalla principal con libros
- Selección de un libro
- Agregar a favoritos
- Lista de libros
- Agregar libro
- Editar perfil

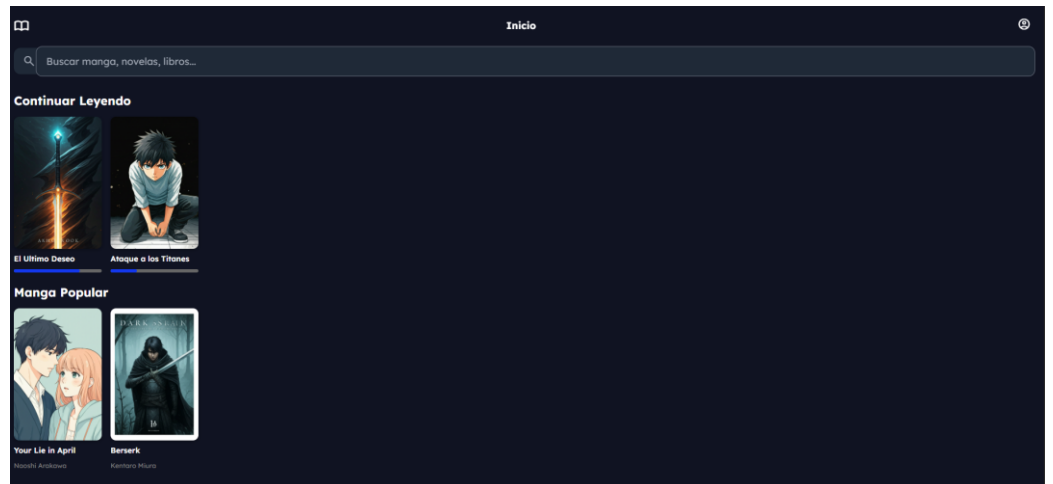
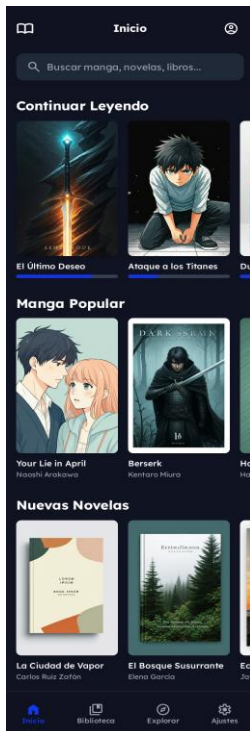
Pantalla 1: Registro

Propósito: registrar la usuario

Inicia sesión'." data-bbox="34 470 742 702"/>Inicia sesión'. At the very bottom, it says 'Al registrarte, aceptas nuestros [Términos y Condiciones](#)'." data-bbox="752 440 960 759"/>

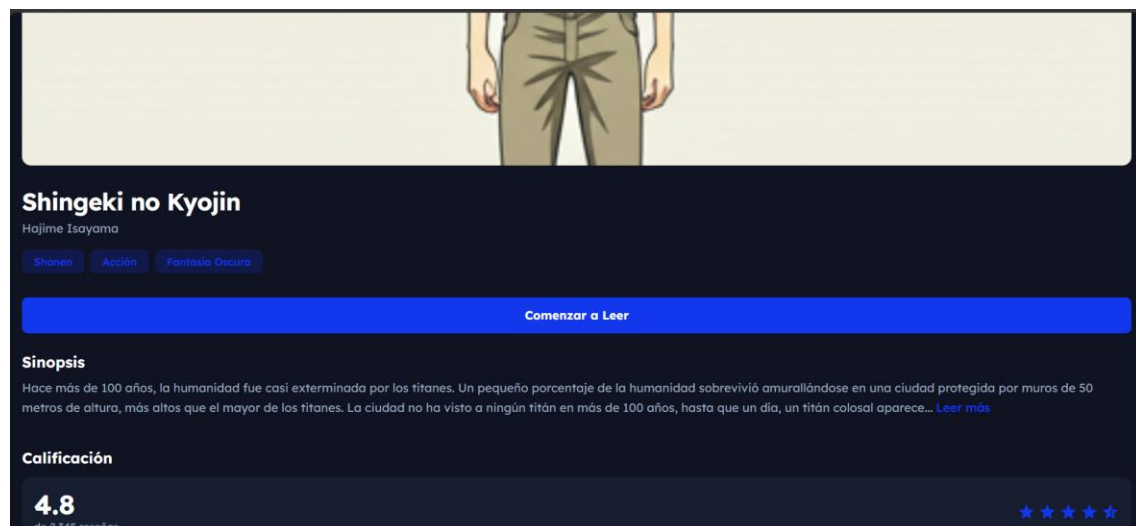
Pantalla 2 : vista de libros

Propósito: mostrar todos los libros agregados



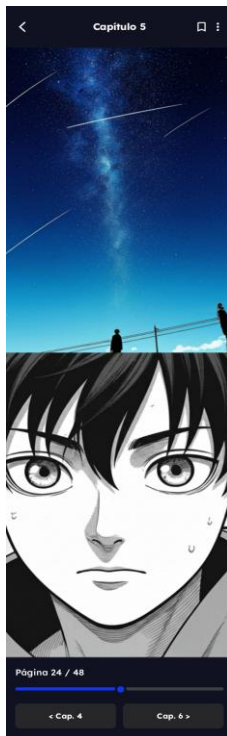
Pantalla 3: Selección de un libro

Propósito: elegir el libro manga o novela a su elección

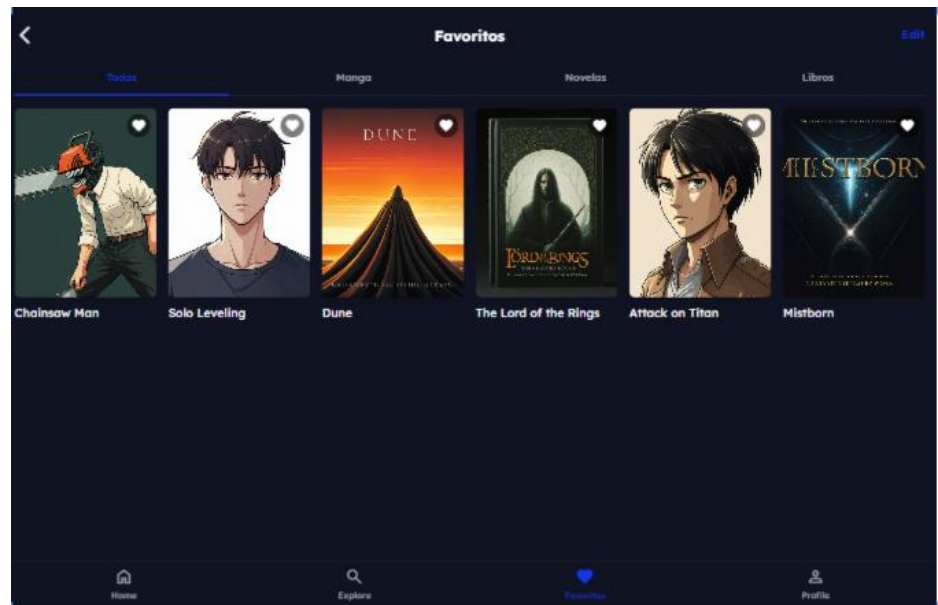
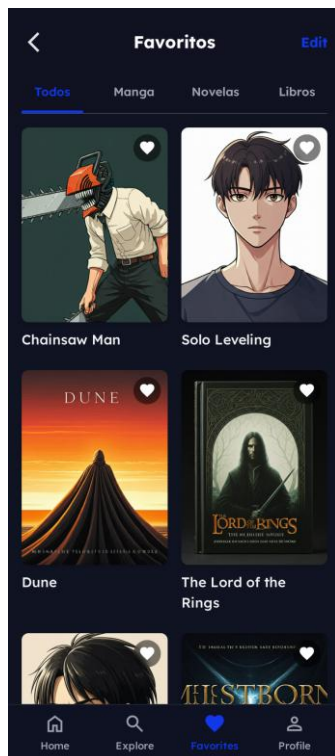


Pantalla 4: Selección del capítulo de un libro

Propósito: elegir el libro manga o novela a su elección

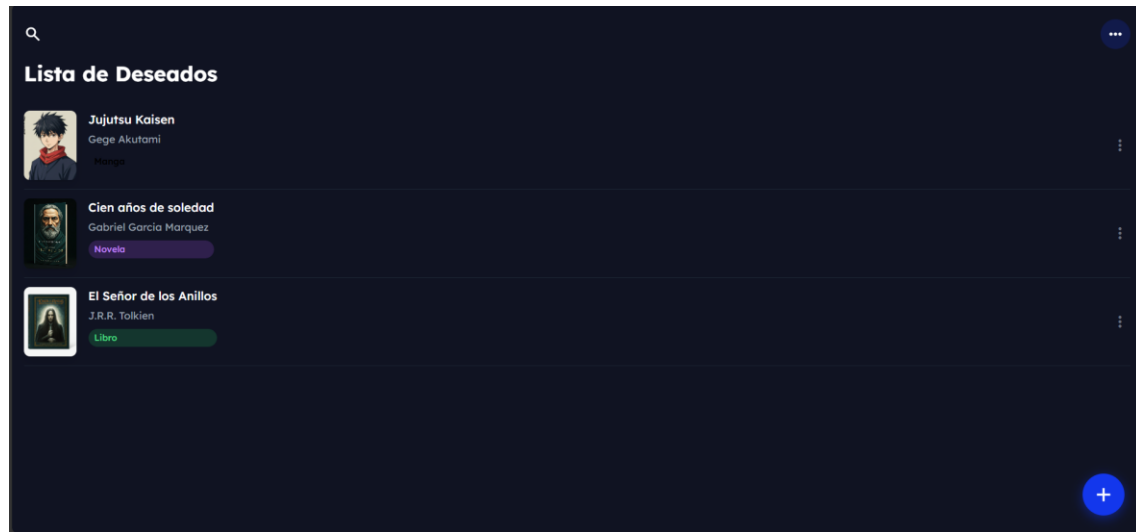
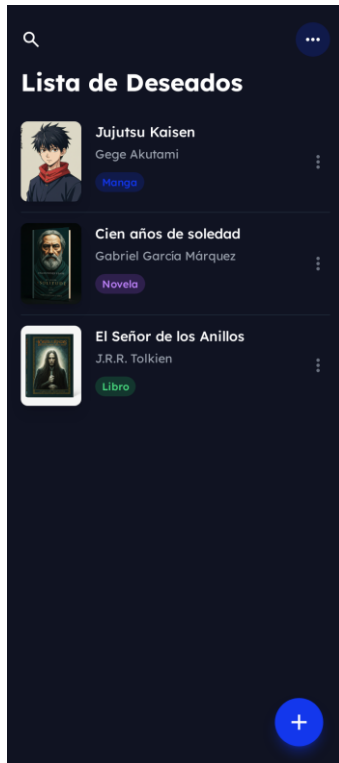


Pantalla 5: favoritos de un libro

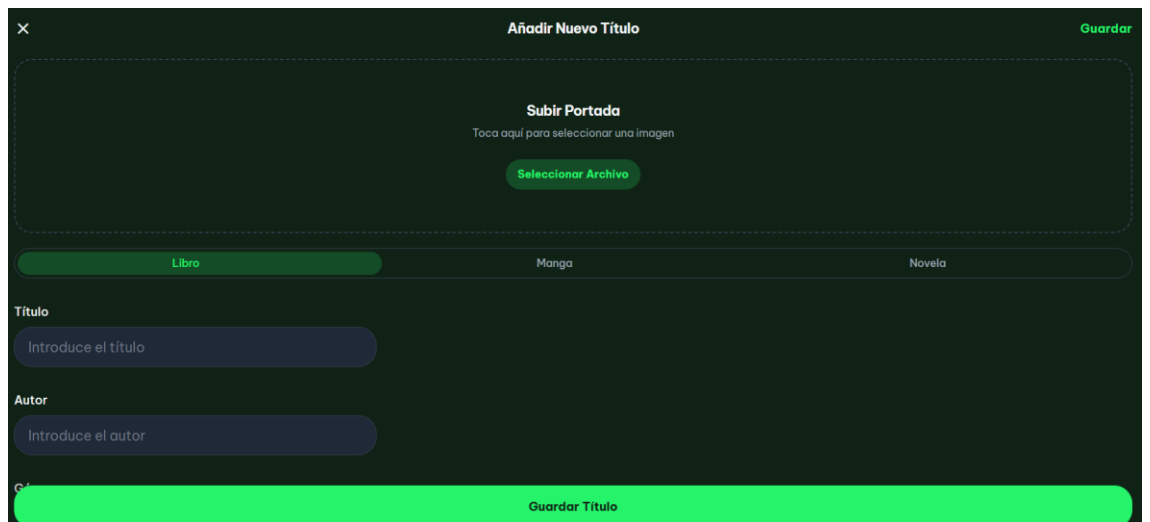
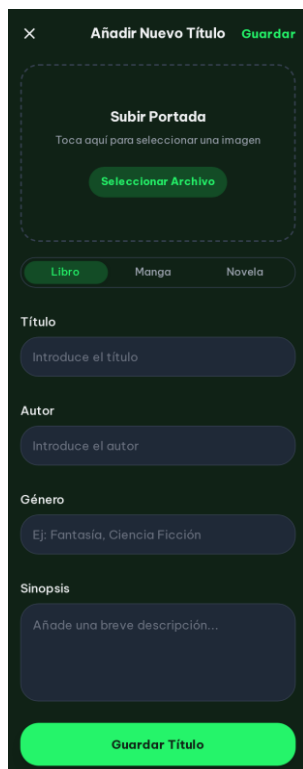




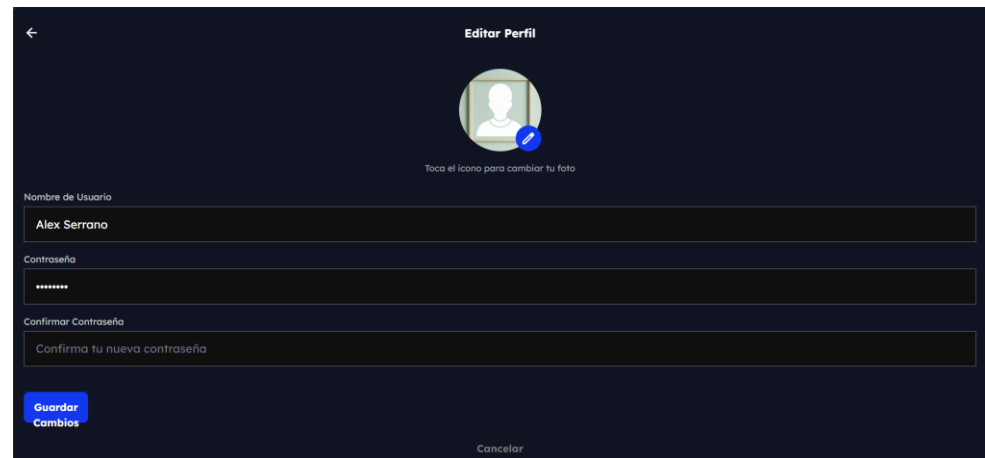
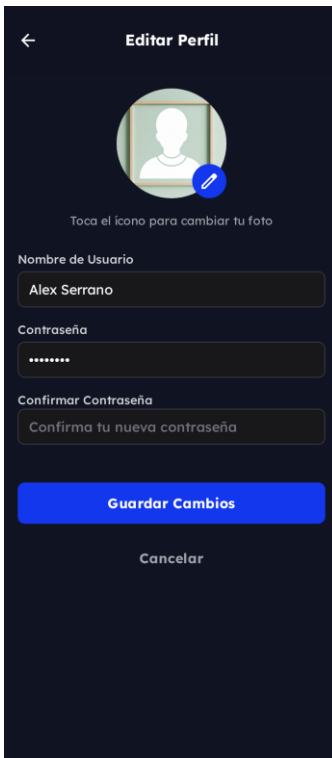
Pantalla 6: Lista de libros



Pantalla 7: Agregar libros



Pantalla 8: Mostrar perfil



Link de stitch: <https://stitch.withgoogle.com/projects/8848863321745605413>

5. Preguntas de control

1. Ventajas de usar primero un prototipo en Stitch antes de codificar

- Tener una idea visual de proyecto sin escribir código
- Detectas errores de flujo (pantallas mal conectadas, botones innecesarios, pasos repetidos).
- Facilitar al grupo para que puedan coincidir con un modelo

2. Por qué es importante usar etiquetas semánticas en las pantallas

- Mejoran la estructura lógica del documento (header, main, nav, footer, section).
- Hacen el Código más entendible y fácil de mantener.
- Ayudan a los lectores de pantalla y mejoran la accesibilidad.
- Permite en que los motores de búsqueda comprendan mejor el contenido.
- Simplifican el diseño responsivo porque cada bloque está bien definido.

3. Elementos de diseño responsivo aplicados en una de las pantallas

- Uso de **flex** para que los elementos se acomoden segun el espacio.
- Inputs y botones con **width: 100%** para adaptarse al ancho.
- Imagen del perfil con **aspect-square** para mantener la forma independientemente del dispositivo.
- Contenedores con **max-width** para no estirarse demasiado en escritorio.

4. Mejoras posibles para la accesibilidad



-
- Aumentar el contraste entre texto y fondo para que sea más legible.
 - Hacer botones más grandes y con zonas amplias.
 - Agregar etiquetas **aria-label** en iconos (por ejemplo, el icono del lápiz de editar).
 - Aumentar el tamaño de fuente mínimo (14 o 16 px).
 - Asegurar que el contenido funcione sin colores (por ejemplo, iconos o texto adicional).
 - Evitar textos muy claros en fondos claros (como gris sobre blanco).

5. Como ayuda esta práctica al desarrollo del frontend definitivo

- Reduce el tiempo que tardas en programar porque ya sabes cómo se verá cada pantalla.
- Evita que cambies el código varias veces solo por cambios visuales.
- Crea una base uniforme para todo el equipo.
- Permite que el backend y frontend trabajen en paralelo porque ya se conocen las pantallas.
- Ayuda a planear mejores componentes reutilizables.
- Facilita detectar problemas antes de que sean caros de arreglar.