



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 <u>Sílabo</u>	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.



UNL

Universidad
Nacional
de Loja
1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

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

Crea tu cuenta

Nombre

Nombre completo

Correo electrónico

tu.correo@ejemplo.com

Contraseña

Crea una contraseña

Confirmar contraseña

Confirma tu contraseña

Registrarse

Ya tienes una cuenta? [Inicia sesión](#)

Términos y Condiciones'."/>

Crea tu cuenta

Nombre

Nombre completo

Correo Electrónico

tu.correo@ejemplo.com

Contraseña

Crea una contraseña

Confirmar Contraseña

Confirma tu contraseña

Registrarse

¿Ya tienes una cuenta? [Inicia sesión](#)

Al registrarte, aceptas nuestros [Términos y Condiciones](#).



UNL

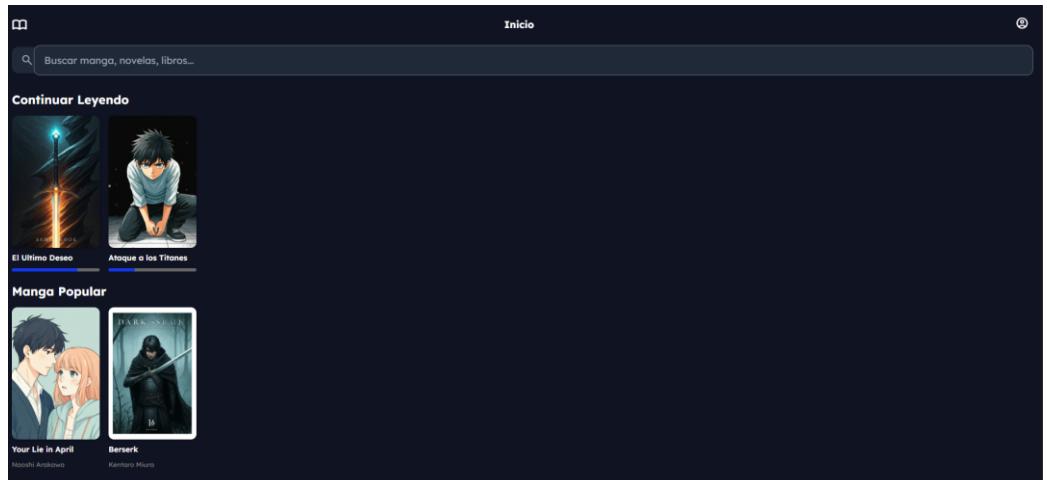
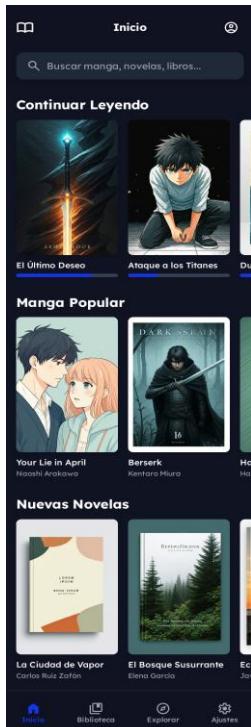
Universidad
Nacional
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

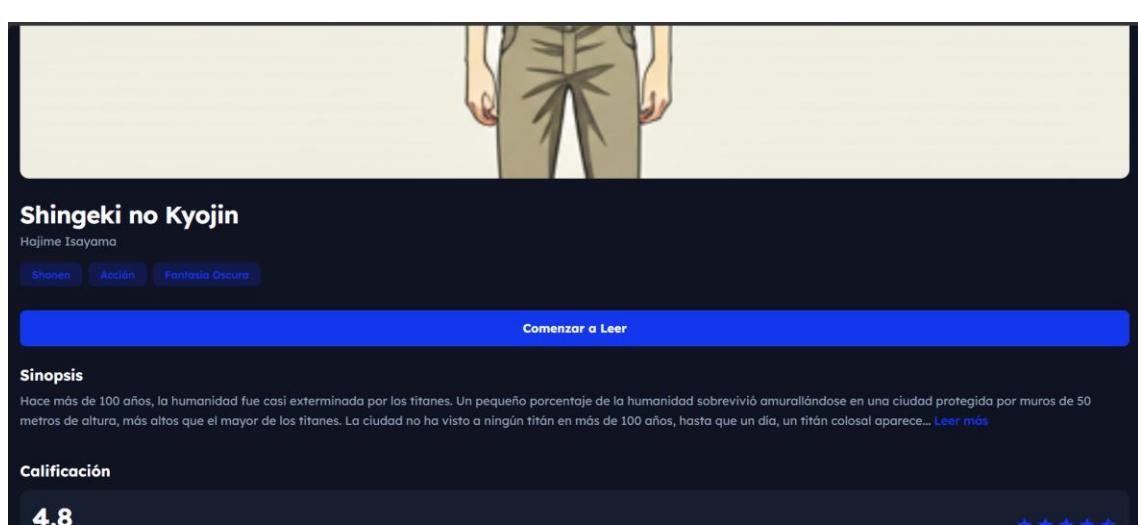
Pantalla 2 : vista de libros

Propósito: mostrar todos los libros agregados



Pantalla 3: Selección de un libro

Propósito: elegir el libro manga o novela a su elección





UNL

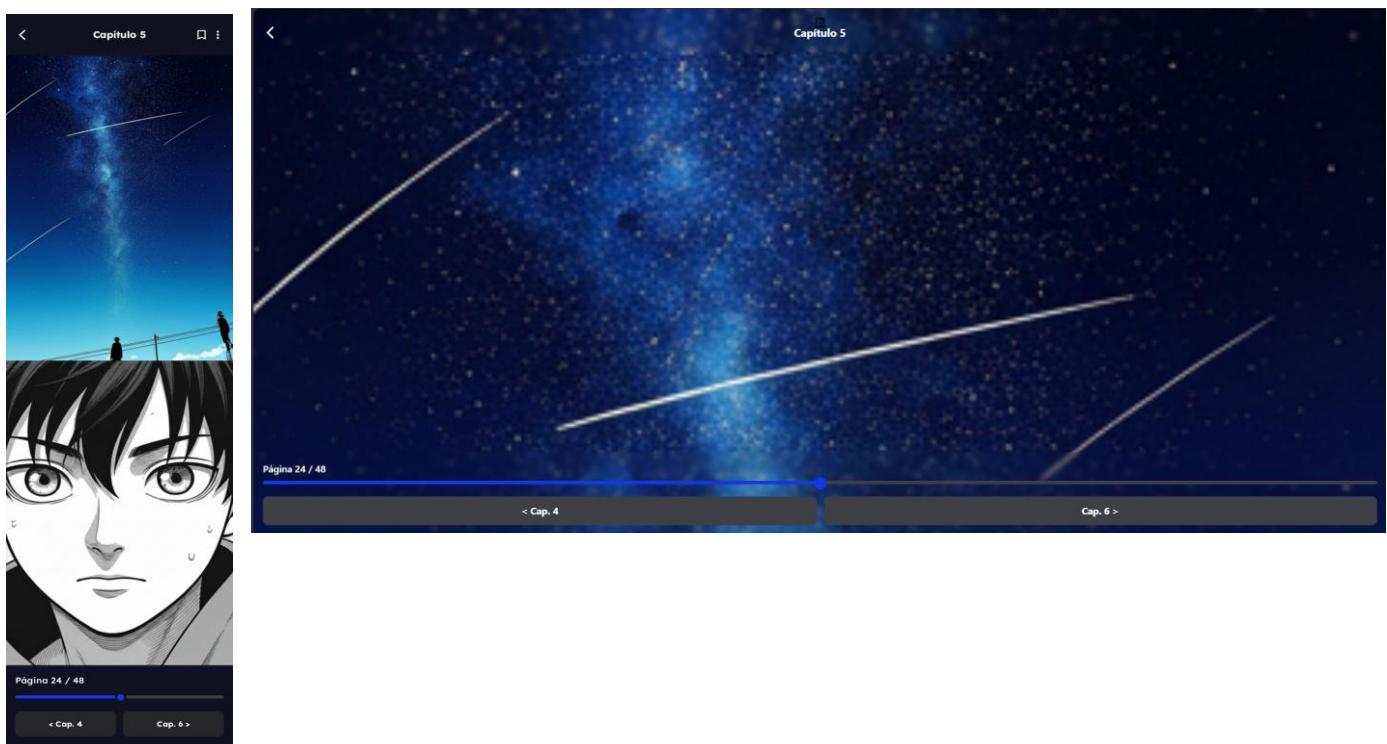
Universidad
Nacional
de Loja

1859

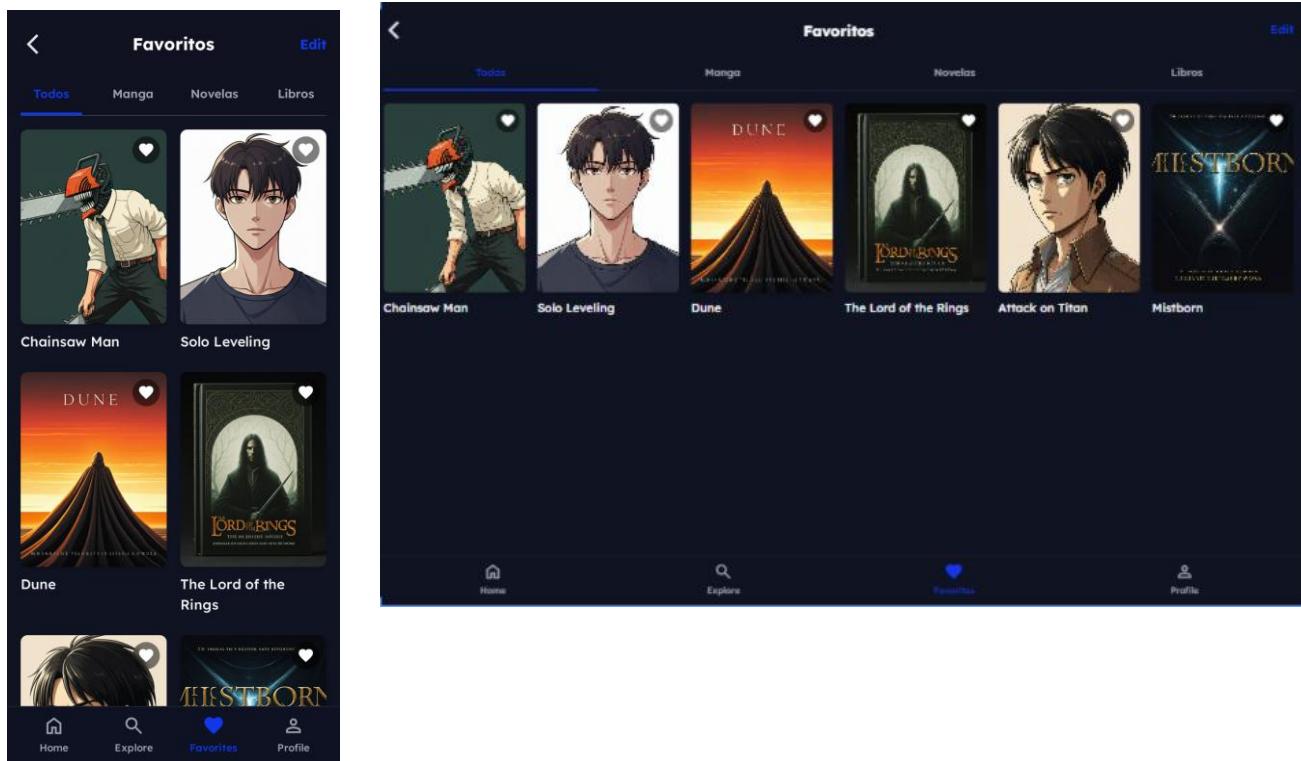
FEIRNNR - Carrera de Computación

Pantalla 4: Selección del capítulo de un libro

Propósito: elegir el libro manga o novela a su elección



Pantalla 5: favoritos de un libro





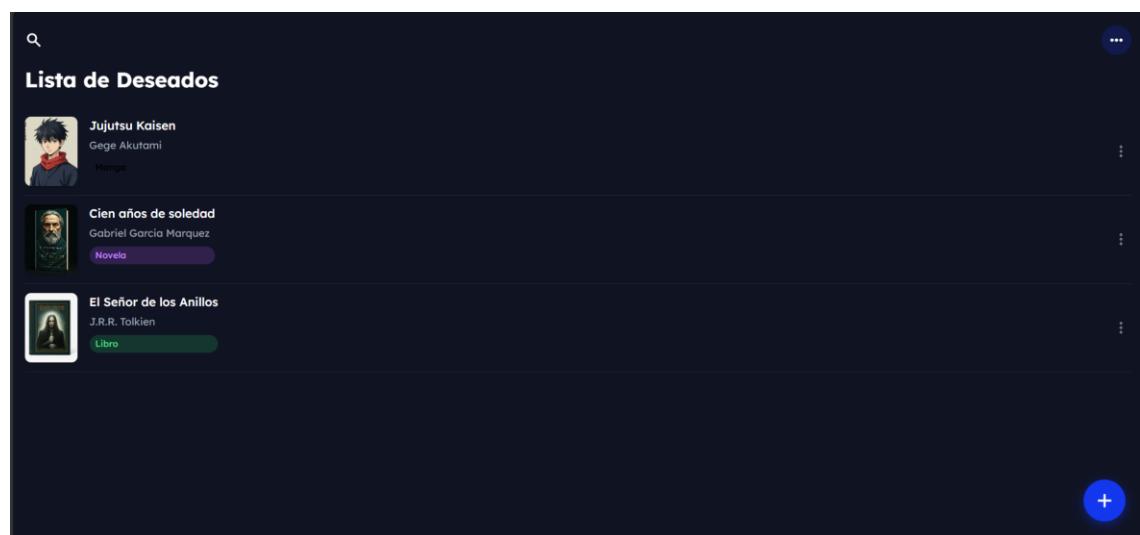
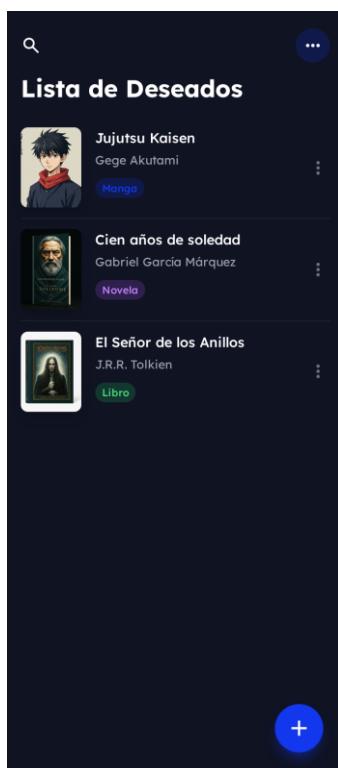
UNL

Universidad
Nacional
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

Pantalla 6: Lista de libros



Pantalla 7: Agregar libros

X Añadir Nuevo Título Guardar

Subir Portada
Toca aquí para seleccionar una imagen

Seleccionar Archivo

Libro **Manga** **Novela**

Título
Introduce el título

Autor
Introduce el autor

Género
Ej: Fantasía, Ciencia Ficción

Sinopsis
Añade una breve descripción...

Guardar Título

X Añadir Nuevo Título Guardar

Subir Portada
Toca aquí para seleccionar una imagen

Seleccionar Archivo

Libro **Manga** **Novela**

Título
Introduce el título

Autor
Introduce el autor

Género
Guardar Título



UNL

Universidad
Nacional
de Loja

1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

Pantalla 8: Mostrar perfil

The image displays two screenshots of a mobile application's 'Editar Perfil' (Edit Profile) screen. The left screenshot shows the initial state of the form, while the right screenshot shows the state after changes have been made. Both screens include a placeholder for a profile photo and a blue 'Guardar Cambios' (Save Changes) button at the bottom.

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 responsive aplicados en una de las pantallas

- Uso de **flex** para que los elementos se acomoden según 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



UNL

Universidad
Nacional
de Loja
1859

FEIRNNR - Carrera de Computación

-
- 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 ícono 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.