



VIZUAL CONTENDER

Fernando Mosteiro Del Pilar
fernando.mosteiro.pilardel@rai.usc.es

Desarrollo de Aplicaciones Web
Septiembre 2019

1 Introducción

En este documento se profundiza sobre los primeros pasos en cuanto al desarrollo del sitio web de una empresa ficticia llamada **Vizual Contender**; la cual ofrece ayuda y asesoramiento en cuanto al modelo y diseño de prototipos de todo tipo de productos.

La idea de la empresa es que esta posea una gran variedad de herramientas y maquinaria altamente específica, que ayude de la misma manera a empresas y particulares de cualquier ámbito, que necesiten una ayuda a la hora de materializar sus ideas y obtener un producto final.

La página web será de gran ayuda para la empresa dado que expondrá a sus potenciales clientes de lo que es capaz, a través de un catálogo con sus trabajos más interesantes y que supusieran un desafío técnico. Además se dispondrá de un apartado de consulta en el que los clientes puedan tener sus primeros contactos con la empresa, recibiendo asesoría a partir de una explicación de la idea general siendo apoyada adjuntando archivos audiovisuales.

2 Inventario de Contenido

La empresa se reúne y se pone de acuerdo en lo que le interesa que aparezca en la página, exponiendo sus trabajos, premios y proveedores; sus capacidades técnicas y facilitar los primeros contactos con potenciales clientes.

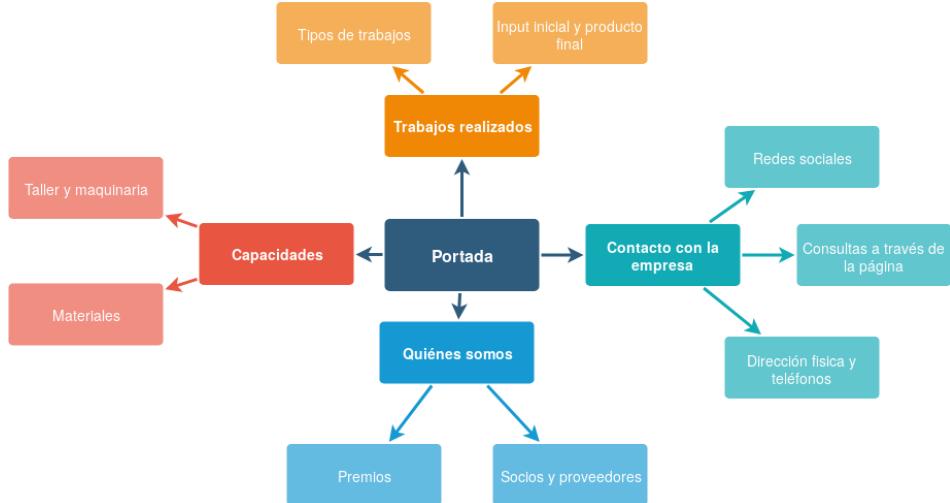


Figure 1: Inventario de Contenido.

3 Arquitectura de la Información

La página se estructura de la siguiente manera:

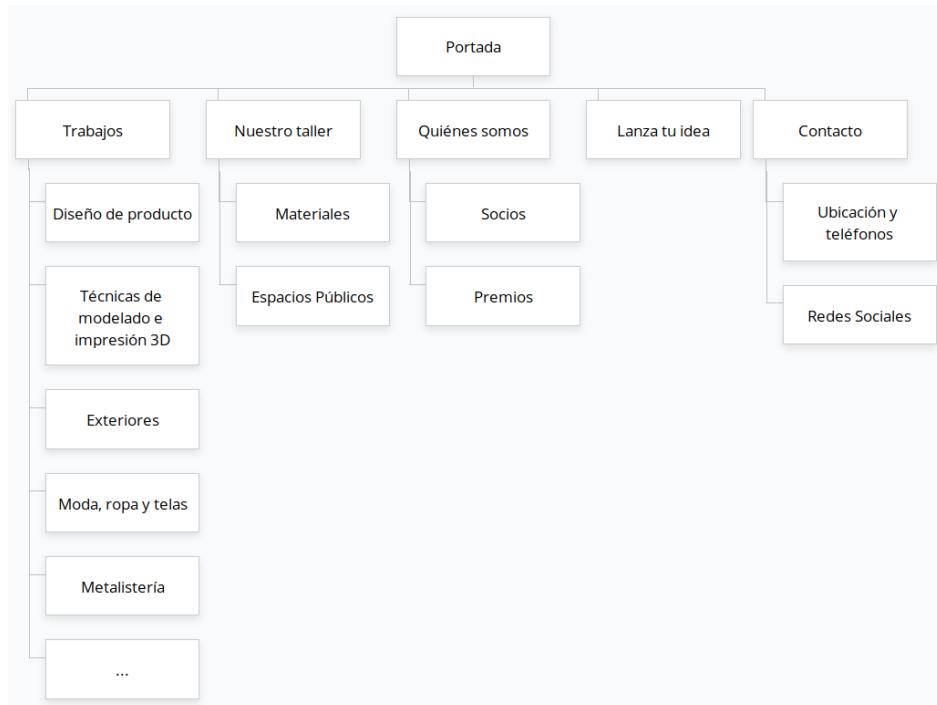


Figure 2: Arquitectura de la Información.

En el catálogo de *Trabajos* habrá una página para cada tipo; el apartado *Nuestro taller* puede concentrarse en una sola página, exponiendo las capacidades dentro y fuera del taller de la empresa; en *Quiénes somos* se presenta parte del personal más destacado y de renombre, junto con los socios y proveedores que ayudan fuera de las capacidades de la empresa; la página de *Lanza tu idea* se centra en las aportaciones de nuevos clientes además del feedback de los consultores; por último en *Contacto* se muestran demás datos de importancia.

4 Sketching

En la portada se puede ver el logo de la empresa, de fondo pequeños clips de unos pocos segundos con imágenes de calidad y ritmo de distintos momentos pertenecientes a momentos de trabajo en la empresa; similar al de la página de fotógrafo Dave Meyers.

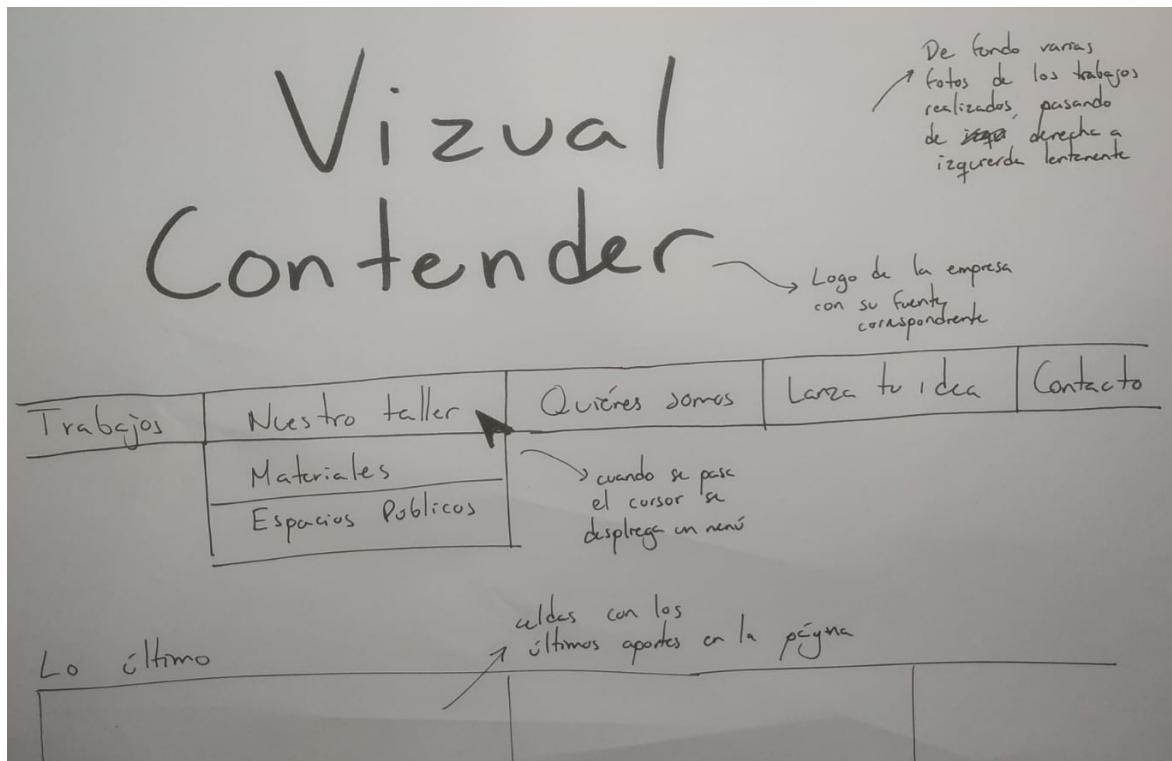


Figure 3: Portada.

Clicando en Trabajos, se pasa a una página intermedia con los principales o mejor valorados trabajos, más abajo unas celdas con fotografías dividiendo los trabajos en varias categorías según el tipo, similar a la página web del artista Felipe Pantone.

Para cada trabajo se relata el proceso desde los primeros inputs del cliente hasta el producto final, explicando los desafíos técnicos y como la empresa posee los medios necesarios para solucionarlos, estructurado de manera similar a la página de Nike.

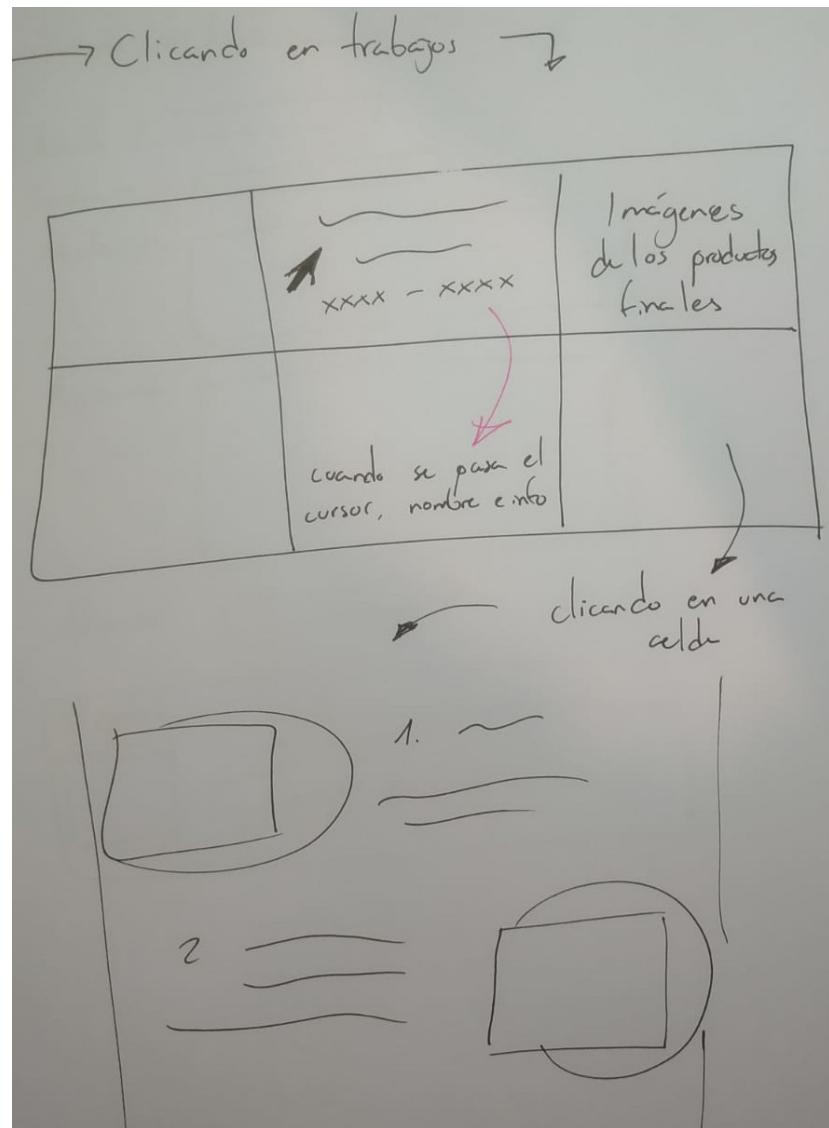


Figure 4: Catálogo de trabajos.

Clicando en *Lanza tu idea*, se pasa a una página con cajas de texto para llenar con los datos de contacto, explicar la idea de una manera más densa y un pequeño abstracto, pudiendo también adjuntar todo tipo de archivos. Estas aportaciones se pueden guardar en las cookies, para que después se pueda usar la parte inferior como un chat entre el cliente y los consultores de la empresa.

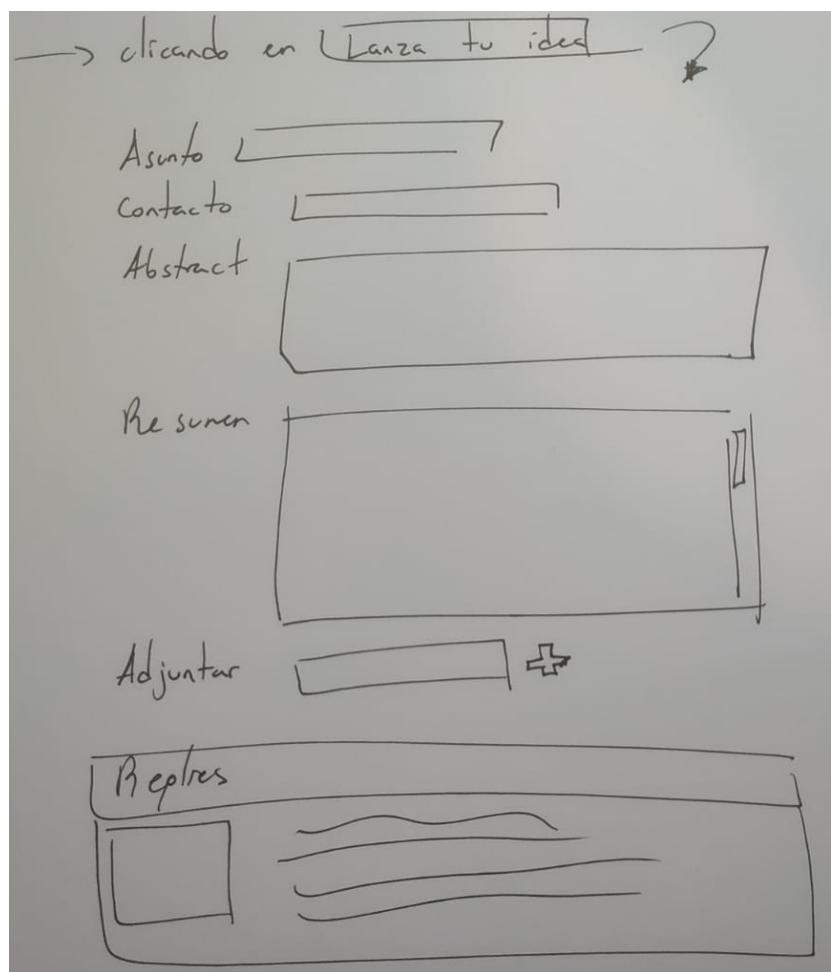


Figure 5: "Lanza tu idea".

5 Mockup's

Las siguientes imágenes corresponden a los mockups's ya más aproximados al diseño final de tres páginas, primero la portada (logo no definitivo), en la que en el fondo estarán pasando imágenes relacionadas, se desplegarán los menús de navegación cuando se pase el ratón, y donde debajo se presentarán los últimos aportes a la página.



Figure 6: Mockup de la Portada.

Navegando a través del apartado de trabajos se pasará a un catálogo con celdas, una para cada trabajo. Pasando el ratón se despliega el nombre del proyecto y demás información, si existen los recursos estas imágenes también estarán en movimiento.

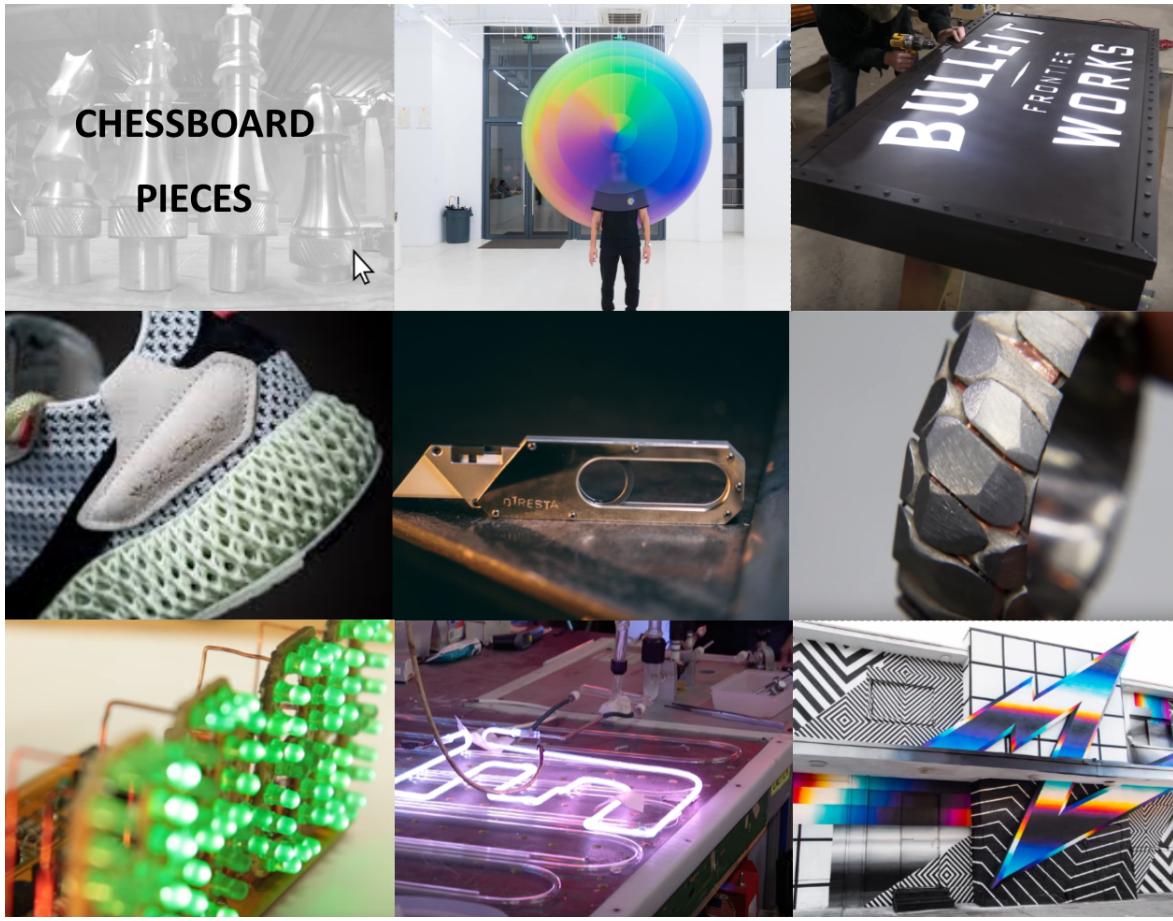
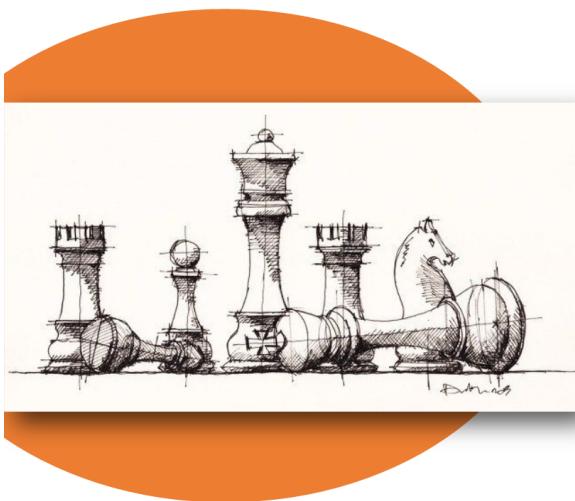


Figure 7: Mockup del listado de proyectos.

Clicando en uno de las celdas se pasa a la página del proyecto donde se explican los pasos que se siguieron y demás información de importancia que ayude a convencer a potenciales clientes (ejemplo muy rudimental, con párrafos de ejemplo).



2. Torno

Pero ¿de verdad es así? La respuesta tiene que ser negativa. La política no se hace en las urnas. El sistema de partido hegemónico que impera en México desde 1929 determina que la verdadera elección de diputados haya ocurrido en febrero, probablemente cuando los diversos intereses que es agrupan en el PRI acordaron las candidaturas, en un proceso que sólo es formalmente interior, pero que por la naturaleza del partido es el que verdaderamente decide la composición de la Cámara.

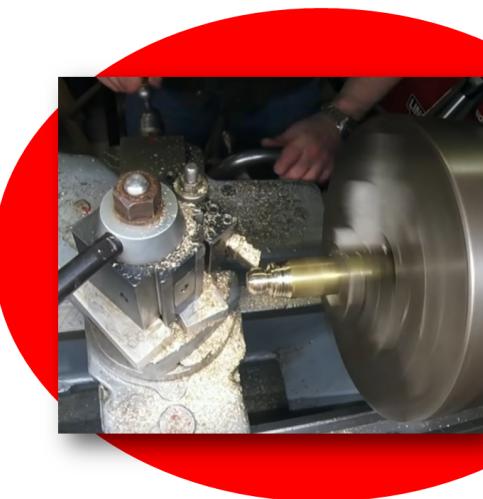


4. Producto final

Pero ¿de verdad es así? La respuesta tiene que ser negativa. La política no se hace en las urnas. El sistema de partido hegemónico que impera en México desde .

1.Exposición de la idea

Pero ¿de verdad es así? La respuesta tiene que ser negativa. La política no se hace en las urnas. El sistema de partido hegemónico que impera en México desde 1929 determina que la verdadera elección de diputados haya ocurrido en febrero, probablemente cuando los diversos intereses que .



3. Detalles

Pero ¿de verdad es así? La respuesta tiene que ser negativa. La política no se hace en las urnas. El sistema de partido hegemónico que impera en México desde 1929 determina que la verdadera elección de diputados haya ocurrido en febrero, probablemente cuando los diversos intereses que es agrupan en el PRI acordaron las candidaturas, en un proceso que sólo es formalmente interior, pero que por la naturaleza del partido es el que verdaderamente decide la composición de la Cámara.



6 Primer prototipo - HTML

Esta parte corresponde a la segunda práctica de la materia, se pretende construir con HTML el primer prototipo de la propuesta presentada anteriormente.

6.1 Mapa de etiquetas

En la siguiente imagen podemos ver las etiquetas de la página principal; primero un encabezado (que se repite en todas las páginas) con el logo y el nombre de la empresa, a continuación una línea horizontal provisional (será eliminada), que sirve para ver mejor las divisiones de las partes deseadas en cada página.

Más abajo en el apartado de navegación, tenemos unas listas desordenadas y anidadas, que contienen todos los enlaces necesarios para moverse por el sitio web.

Por último tenemos el apartado de Últimos aportes, donde se despliegan las imágenes de portada de los proyectos pertenecientes al portfolio de la empresa, que fueron añadidos a la web recientemente.



Figure 9: Mapa de etiquetas de la página principal.

En la sección **Lanza Tu Idea** los potenciales clientes son capaces de llenar los formularios, en la parte superior están los datos de contacto para que la empresa pueda responder sin problema, más abajo donde pueden exponer su idea, presentando un título, un pequeño resumen y una explicación más extensa y detallada, además de poder adjuntar ficheros audiovisuales de todos los formatos.



VIZUAL

CONTENDER

Lanza Tu Idea

Información de Contacto

Nombre:

E-mail: <fieldset>

Teléfono:

Ubicación:

Desarrolla tu idea

Asunto: <input type="text">

Abstract:

Idea: <form>

Adjuntar: No file selected. <input type="file">

<input type="submit">

Chat/Replies

Figure 10: Mapa de etiquetas del apartado "Lanza tu Idea".

6.2 Estructura de despliegue

Los ficheros se estructuran jerárquicamente, con una carpeta para cada página, incluyendo una carpeta para las imágenes (a cada archivo de html principal se le llama index.html).

