



Unity Desk

Gabriel Neves, Kenny Cordido, Adrià del Olmo y Judith Civico
DAW2

ÍNDICE

1. SECCIONES DE LA PÁGINA WEB/FUNCIONALIDADES:	3
SPRINT 1	3
SPRINT 2	5
DIFERENCIAS SPRINT 1 - SPRINT 2	6
SPRINT 3	7
DIFERENCIAS SPRINT 2 - SPRINT 3	8
2. TECNOLOGÍAS Y DESARROLLO	9
1. BACKEND Y FRONTEND	9
2. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS	9
3. DISEÑO DE LA INTERFAZ DEL USUARIO	10
1. WIREFRAMES	10
2. PROTOTIPOS INTERACTIVOS	10
3. PALETA DE COLORES	11

1. SECCIONES DE LA PÁGINA WEB/FUNCIONALIDADES:

SPRINT 1

En el sprint 1 nos centramos en realizar la parte visual de algunas de las pantallas en html y css siguiendo el wireframe creado anteriormente.

1. PANTALLA DE INICIO DE SESIÓN - 2 HORAS

- La pantalla de inicio de sesión es el punto de acceso principal para los usuarios registrados. Aquí, se presenta un diseño limpio y funcional, con dos campos claramente definidos: uno para el correo electrónico y otro para la contraseña. Además, se incluye un enlace discreto que dirige a los usuarios no registrados a la pantalla de registro.
- Funcionalidad: Dado que aún no tenemos conexión a la base de datos, la funcionalidad principal de esta pantalla radica en asegurar que los botones respondan de manera adecuada y redirijan a las secciones correspondientes de la aplicación.

2. PANTALLA DE REGISTRO - 2 HORAS

- La pantalla de registro es el primer paso para aquellos que desean convertirse en miembros de nuestra plataforma. Ofrece un diseño intuitivo que guía a los usuarios a través de los campos necesarios para crear una cuenta, incluyendo nombre, apellidos, dirección de correo electrónico y contraseña.
- Funcionalidad: Al igual que la pantalla de inicio de sesión, la funcionalidad de esta pantalla se centra en garantizar el correcto funcionamiento de los botones de navegación, ya que aún no contamos con acceso a la base de datos.

3. PANTALLA PRINCIPAL - 4 HORAS

- Esta pantalla contendrá un encabezado con el logo de nuestra empresa, una barra de búsqueda y dos botones: uno para acceder a 'Mis reservas' y otro para acceder a la pantalla 'Usuario', donde se encontrará la información del usuario. En el cuerpo de la pantalla, habrá imágenes, que más adelante serán parte de un carrusel de imágenes, mostrando nuestras oficinas más destacadas. Finalmente, en el pie de página, habrá información de contacto de nuestra empresa, como el teléfono o correo electrónico.
- Funcionalidad: Por ahora, solo estará habilitada la funcionalidad de redirección de los botones.

4. PANTALLA DE PRODUCTO - 3 HORAS

- Esta pantalla está diseñada para ofrecer información detallada sobre los productos disponibles en nuestra plataforma. Aquí, los usuarios encontrarán una amplia selección de imágenes de la oficina, así como detalles clave como el nombre, dirección específica y precio. Además, se incluye un botón para seleccionar la fecha deseada, lo que permite una experiencia de reserva más personalizada.
- Funcionalidad: La funcionalidad principal en esta página es la implementación del desplegable del calendario, asegurando que los usuarios puedan seleccionar correctamente las fechas de inicio y finalización de su reserva, con la adición de un mensaje de error si la fecha final es anterior a la inicial.

5. PANTALLA DE MIS RESERVAS - 2 HORAS

- En esta pantalla, los usuarios pueden revisar todas las reservas activas que han realizado hasta el momento. Encontramos también la opción de modificar la fecha o cancelar una reserva si así lo desean. Al hacer clic en el botón "Consultar", se accede a una pantalla detallada que muestra información específica de la reserva, permitiendo su modificación. Por otro lado, el botón "Eliminar" facilita la cancelación directa de la reserva.
- Funcionalidad: La funcionalidad principal aquí es la gestión eficiente de las reservas existentes, ofreciendo opciones claras y accesibles para los usuarios.

6. PANTALLA DE CONFIRMACIÓN DE PRODUCTO - 2 HORAS

- Similar a la pantalla anterior, esta pantalla mostrará de forma resumida la información de la reserva para que el usuario pueda revisar antes de confirmar. Habrá un botón para confirmar la reserva y dirigirse a la pantalla de pago.
- Funcionalidad: Aquí, la funcionalidad principal es garantizar una experiencia fluida y sin problemas para confirmar la reserva seleccionada.

7. PANTALLA DE PAGO - 2 HORAS

- En esta pantalla, se proporcionarán campos para ingresar los datos de la tarjeta de crédito. Una vez completados, se redirigirá al usuario a una página externa dedicada al proceso de pago.
- Funcionalidad: La función de esta pantalla será redirigir al usuario a la transición segura y eficiente del usuario a la plataforma de pago externa, garantizando la privacidad y seguridad de los datos.

SPRINT 2

En este sprint, nos hemos encargado de varias tareas cruciales para el desarrollo del proyecto. En primer lugar, creamos las tablas y la base de datos, establecimos la conexión

adecuada entre la aplicación y la base de datos, y vinculamos Angular con Laravel. Además, llevamos a cabo la migración de todo el código existente en HTML y CSS a Angular.

1. BASE DE DATOS Y CONFIGURACIÓN ANGULAR/LARAVEL - 4 HORAS

- Durante este periodo, hemos creado una base de datos que incluye una tabla destinada a almacenar la información de los usuarios. La tabla denominada "Users" cuenta con los siguientes campos: id_usuario, nombre, apellidos, email, contraseña y repetir_contraseña. Además, hemos configurado dos proyectos separados, uno para Angular y otro para Laravel. A través de este proceso, logramos migrar todo el código previamente desarrollado en HTML y CSS a la estructura de Angular.
- Funcionalidad: Esta configuración nos permitirá implementar la funcionalidad de registro y login, asegurando que solo los usuarios registrados puedan acceder a la aplicación mediante la conexión a la base de datos.

2. LOGIN (BD) - 2 HORAS

- En esta etapa, nos enfocamos en implementar la funcionalidad de inicio de sesión con conexión directa a la base de datos.
- Funcionalidad: Garantizamos que únicamente los usuarios registrados previamente puedan acceder a la plataforma.

3. REGISTRO (BD) - 2 HORAS

- Al igual que con el proceso de inicio de sesión, dedicamos tiempo a desarrollar la funcionalidad de registro, permitiendo a los usuarios ingresar sus datos personales.
- Funcionalidad: Si todos los datos proporcionados son correctos, se creará un nuevo registro de usuario en nuestra base de datos.

4. PANTALLA PRINCIPAL Y FUNCIONALIDAD - 2 HORAS

- En esta fase, nos centramos en mejorar la pantalla principal de la aplicación. Utilizando JavaScript, implementamos un carrusel de imágenes que mejora la experiencia visual del usuario.
- Funcionalidad: La funcionalidad principal aquí es asegurar que el carrusel funcione correctamente y permita una navegación fluida por la página.

5. PANTALLA DE USUARIO - 2 HORAS

- Esta pantalla está diseñada para mostrar la información personal del usuario, incluyendo una imagen y campos editables como nombre, contraseña y correo electrónico.
- Funcionalidad: En esta etapa, nos enfocamos en implementar los botones de navegación del encabezado, mientras dejamos la funcionalidad de edición de datos para un sprint futuro.

6. PANTALLA DE PRODUCTO Y FUNCIONALIDAD - 2 HORAS

- En este paso, nos dedicamos a mejorar la pantalla de producto y añadir un calendario funcional para seleccionar fechas de inicio y finalización.

- **Funcionalidad:** La funcionalidad principal consiste en habilitar el calendario al hacer clic en el botón "Seleccionar fecha", y validar que la fecha final no sea anterior a la fecha de inicio, evitando así errores en la reserva. En caso de fechas válidas, se permitirá al usuario avanzar a la siguiente pantalla.

DIFERENCIAS SPRINT 1 - SPRINT 2

Las diferencias entre el sprint 1 y el sprint 2 son:

1. Enfoque del Sprint:

- En el sprint 1, el enfoque principal fue el desarrollo de las interfaces visuales de varias pantallas utilizando HTML y CSS, sin conexión a la base de datos. La funcionalidad se centró en la navegación y la presentación de la información.
- En el sprint 2, se abordaron tareas cruciales relacionadas con la configuración de la base de datos, la conexión entre la aplicación y la base de datos, y la migración del código existente a Angular. Además, se implementó la funcionalidad de inicio de sesión y registro con conexión directa a la base de datos.

2. Desarrollo de Base de Datos y Configuración:

- En el sprint 1, no se menciona la configuración de la base de datos ni la migración del código a Angular.
- En el sprint 2, se dedicó tiempo a la creación de tablas en la base de datos para almacenar la información de los usuarios, así como a la configuración de proyectos separados para Angular y Laravel, y la migración del código existente a Angular.

3. Funcionalidad Implementada:

- Sprint 1: Se implementaron principalmente funciones de navegación y redirección de botones, sin conexión a la base de datos.
- Sprint 2: Se implementaron funciones de inicio de sesión y registro con conexión a la base de datos, así como mejoras en la funcionalidad de la pantalla principal y la pantalla de producto, incluyendo un carrusel de imágenes y un calendario funcional.

4. Tiempos y Tareas Específicas:

- Sprint 1: Se detallaron tareas como la creación de pantallas específicas (inicio de sesión, registro, pantalla principal, etc.) y su funcionalidad básica, con un enfoque en la parte visual.
- Sprint 2: Se describieron tareas relacionadas con la configuración de la base de datos, la migración del código a Angular, y la implementación de funciones específicas como el inicio de sesión y registro con conexión a la base de datos, mejoras en la pantalla principal y la pantalla de producto.

En resumen, mientras que el sprint 1 se centró en el desarrollo de la interfaz visual y la funcionalidad básica de navegación, el sprint 2 se enfocó en la configuración de la base de datos, la conexión con la aplicación, y la implementación de funcionalidades más avanzadas como el inicio de sesión y registro con conexión a la base de datos.

SPRINT 3

En este sprint nos hemos dedicado a mejorar algunas funciones de la página web para mejorar la coherencia de la página y así reducir los problemas que pueda haber.

1. PANTALLA CONSULTAR MIS RESERVAS - 2 HORAS

- El objetivo de esta tarea era la de mejorar la lógica de las pantallas de reserva de la página usando JavaScript principalmente.
- Funcionalidad: Hemos creado nuevas pantallas para que al ir a consultar las oficinas ya reservadas se muestra un botón de editar en vez de elegir una fecha nueva, también hemos mejorado un fallo que había a la hora de manejar los errores a la hora de elegir fechas y hemos implementado que después de reservar una oficina al entrar en la pantalla de confirmar_producto se muestre las fechas escogidas.

2. PANTALLA USUARIO FUNCIONALIDAD - 2 HORAS

- La funcionalidad de esta tarea trata de mejorar la experiencia del usuario a la hora de cambiar su nombre de usuario.
- Funcionalidad: Mediante JavaScript hemos hecho una función que al pulsar el botón de editar del input en el que el usuario puede elegir su nombre se le cambiara el nombre de arriba del perfil.

3. BOTÓN LOGOUT - 1 HORA

- Hemos visto conveniente y obvio poner un botón de logout funcional en angular.
- Funcionalidad: Hemos añadido que al pulsar el botón de logout en la pantalla_usuario y que al pulsarlo te saque de la aplicación.

4. POWERPOINT - 2 HORAS

- Nos hemos dedicado a realizar el PowerPoint el cual presentaremos al final del sprint.

5. DOCUMENTO TÉCNICO - 2 HORAS

- Durante estas horas nos hemos dedicado a realizar un documento técnico con todos los puntos necesarios.

DIFERENCIAS SPRINT 2 - SPRINT 3

Las diferencias entre el sprint 2 y el sprint 3 son:

1. Enfoque de tareas:

- Sprint 2: El enfoque principal estuvo en configurar la base de datos y la conexión Angular/Laravel, implementar funciones de registro y login, mejorar la pantalla principal y la pantalla de producto, así como desarrollar la pantalla de usuario.
- Sprint 3: Nos centramos en mejorar las funciones existentes de la página web para aumentar la coherencia y reducir problemas. Esto incluyó mejoras en la lógica de las pantallas de reserva, la funcionalidad de edición del nombre de usuario y la adición de un botón de logout funcional, además de la preparación de un PowerPoint y un documento técnico.

2. Actividades específicas:

- Sprint 2: Trabajamos en la configuración de la base de datos, el desarrollo de funciones de registro y login, la mejora de la pantalla principal y la pantalla de producto, así como la implementación de la pantalla de usuario.
- Sprint 3: Dedicamos tiempo a mejorar la lógica de las pantallas de reserva, la funcionalidad de edición del nombre de usuario y la adición de un botón de logout funcional. Además, se asignaron horas para la preparación de un PowerPoint y un documento técnico.

3. Funcionalidades desarrolladas:

- Sprint 2: Implementamos funciones básicas como registro, login, mejoras en la interfaz de usuario y la introducción de funcionalidades en la pantalla de producto.
- Sprint 3: Mejoramos las funciones existentes relacionadas con las reservas y el perfil del usuario, se añadió un botón de logout y se realizaron actividades relacionadas con la presentación y documentación del proyecto.

En resumen, mientras que el sprint 2 se enfocó en desarrollar funcionalidades esenciales y mejorar la interfaz de usuario, el sprint 3 se centró en refinar y mejorar las características existentes, así como en tareas relacionadas con la presentación y documentación del proyecto.

2. TECNOLOGÍAS Y DESARROLLO

1. BACKEND Y FRONTEND

Para el desarrollo del backend y frontend de la página web, hemos empleado una combinación de tecnologías y herramientas específicas.

En cuanto al frontend, hemos utilizado HTML, CSS y JavaScript para la creación de la interfaz de usuario, la estructura del contenido y la interactividad de la página.

HTML proporciona la estructura básica del contenido, CSS se encarga del diseño y la presentación visual, mientras que JavaScript se utiliza para agregar funcionalidades dinámicas y mejorar la experiencia del usuario.

Por otro lado, para el desarrollo del backend, hemos optado por utilizar Angular y Laravel. Angular es un framework de JavaScript desarrollado por Google que facilita la creación de aplicaciones web de una sola página (SPA) con una arquitectura modular y escalable. Con Angular, hemos implementado funcionalidades como el inicio de sesión y el registro de usuarios, gestionando la lógica del cliente de manera eficiente y organizada.

Además, hemos utilizado Laravel como el framework de backend para la gestión de la base de datos y la lógica del servidor. Laravel es un framework de código abierto de PHP que proporciona una estructura sólida y segura para el desarrollo de aplicaciones web. Con Laravel, hemos implementado la lógica de autenticación para el inicio de sesión y el registro de usuarios, así como la integración con la base de datos para almacenar y recuperar información de manera eficiente.

2. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

Durante el desarrollo de este proyecto, hemos hecho uso de diversas tecnologías y herramientas que nos han permitido construir una página web robusta y funcional. A continuación, detallamos las principales tecnologías que hemos empleado:

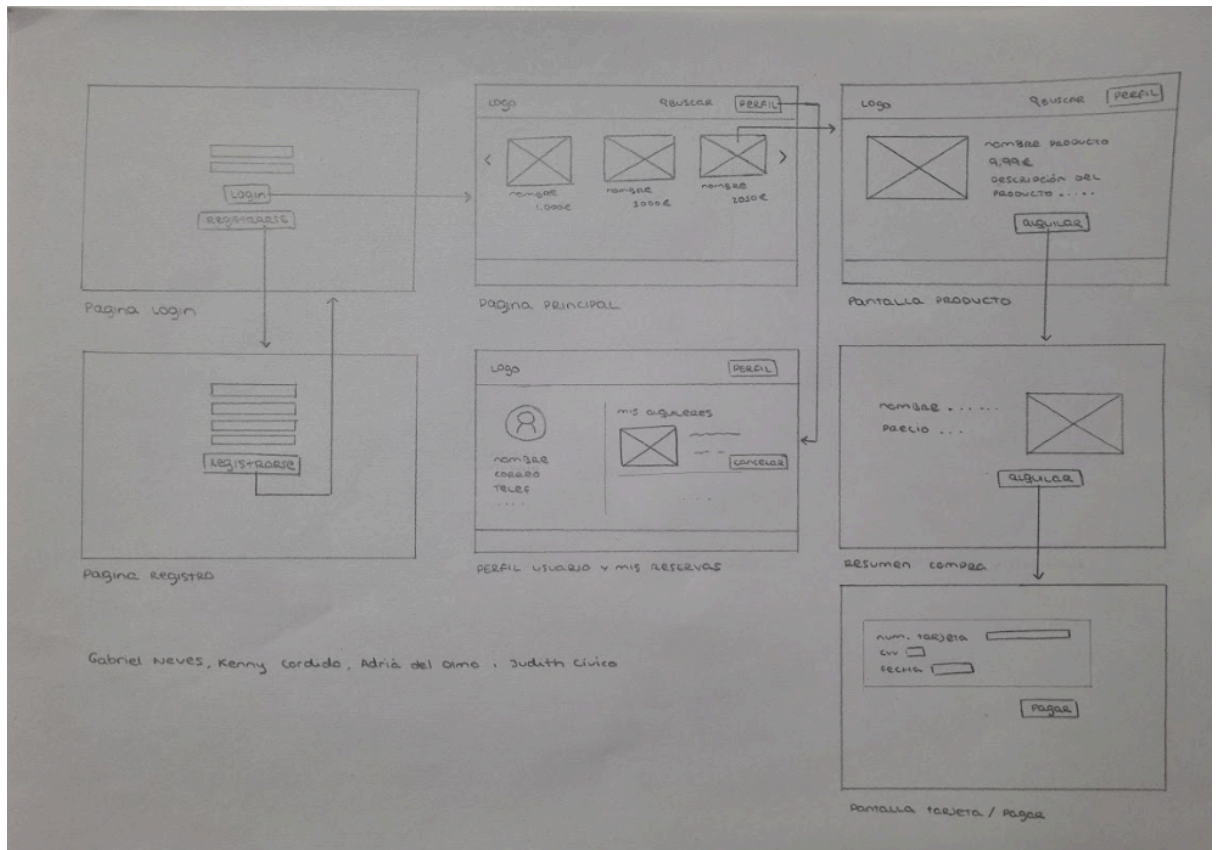
- **HTML y CSS:** HTML nos permitió definir la estructura y el contenido de cada página, mientras que CSS se utilizó para dar estilo y formato a los elementos, asegurando una presentación coherente y atractiva para los usuarios.
- **JavaScript:** Empleamos JavaScript para agregar interactividad y funcionalidades dinámicas a la página web. Utilizamos este lenguaje de programación para implementar características como validaciones de formularios en tiempo real, animaciones, y mejoras en la experiencia del usuario, como la carga de contenido dinámico sin necesidad de recargar la página completa.
- **Angular:** Para el desarrollo del frontend, optamos por utilizar Angular, un framework de JavaScript desarrollado por Google. Angular nos ayudó a gestionar el enrutamiento de la aplicación y la creación de componentes.
- **Laravel:** Elegimos Laravel como nuestro framework de backend. Este framework nos permitió gestionar de manera eficiente la lógica del servidor, incluyendo la gestión de usuarios y la autenticación. Utilizando Laravel, pudimos almacenar la información de los usuarios en la base de datos y verificar sus credenciales para permitir el inicio de sesión si estaban registrados previamente.

Estas tecnologías y herramientas fueron seleccionadas cuidadosamente para garantizar un desarrollo eficiente y escalable de la página web, permitiéndonos ofrecer una experiencia de usuario de alta calidad y cumplir con los requisitos y expectativas del cliente.

3. DISEÑO DE LA INTERFAZ DEL USUARIO

1. WIREFRAMES

Este fue nuestro esbozo principal de nuestra página web.



2. PROTOTIPOS INTERACTIVOS

Utilizamos Figma como herramienta principal para crear el prototipo de wireframe de nuestra página web. Figma nos permitió diseñar de manera eficiente la estructura y el diseño visual de la página, así como también nos brindó la posibilidad de trabajar de forma colaborativa en tiempo real. Gracias a eso pudimos crear un prototipo interactivo que nos ayudó a visualizar cómo se vería y se comportaría la página web final. Además, nos permitió simular la navegación entre diferentes páginas y secciones, lo que nos ayudó a identificar posibles mejoras en la usabilidad y la experiencia del usuario.


Te invitamos a que accedas al siguiente enlace para ver nuestro prototipo:

<https://www.figma.com/proto/TStMfo7F7nPbQIEfGJirlz/Wireframe-Unity-Desk?type=design&node-id=1-133&t=DTMp6K1YBphq7eX6-1&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A133&show-proto-sidebar=1&mode=design>

3. PALETA DE COLORES

Hemos tomado la decisión de optar por una paleta de colores simple y limpia para nuestro diseño. Blanco, negro y azul.

El azul se asocia comúnmente con la calma, la confianza, la serenidad y seriedad. Este tono específico de azul, al ser profundo, transmite una sensación de fuerza y seguridad. Por lo que creemos que va a mano con nuestra página web y complementa la identidad y los valores de nuestra marca



#	4D5EA9
R	77
G	94
B	169
H	229
S	54
L	48
C	54
M	44
Y	0
K	34