



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Carrera	Plan de estudios	Clave de la materia	Nombre de la materia	Semestre	Gpo.	Periodo
Ingeniería en sistemas computacionales	2009-2010	8D4	Programación Web	8	A/B	Ene/Jun 2019

Practica No.	Laboratorio de:	Nombre de la práctica	Duración (Hora)
1	SC12	Maquetación del sitio web con AXURE RP 8.0	5 hr

1. Enunciado

Descargue e instale software AXURE PRO 7.0 desde su sitio web:

<http://www.axure.com/download>

Una vez que lo haya instalado, realice la maquetación de un sitio web.

2. Introducción

Axure RP. Es una herramienta muy completa, orientada a diseñar wireframes y prototipos básicos o avanzados de forma fácil, dirigido a aplicaciones web y de escritorio.

3. Objetivo (Competencia)

Analizar, diseñar y planificar aplicaciones web.

4. Fundamento

1. ¿Por quién es utilizada la herramienta de diseño y documentación **AXURE RP**?

Por personas encargadas de procesos de arquitectura de información que requieren documentación de sitemaps, wireframes o prototipos. Es recomendado sobre otro tipo de herramientas para diseño de AI que es usado como Visio, Fireworks u Omnigraffe.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

2. ¿Para qué se utiliza AXURE PRO?

Es una herramienta muy completa, orientada a diseñar wireframes y prototipos básicos o avanzados de forma fácil, dirigido a aplicaciones web y de escritorio.

3. ¿Qué es la arquitectura de la información?

El estudio de la organización de la información con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información.

-Saul Wurman en 1975

El arte y la ciencia de estructurar y clasificar sitios web e intranets con el fin de ayudar a los usuarios a encontrar y manejar la información.

-"Information Architecture for the World Wide Web 2nd Edition" Louis Rosenfeld y Peter Morville

4. Formule los conceptos de: **Sketchs, Wireframes, Mock-ups, Prototipos.**

Sketchs

Pensemos en el Sketch como el primer boceto que se realiza sobre el proyecto digital que queremos realizar. Son aquellos trazos (primeras pinceladas) sobre una hoja de papel, un tablero o –incluso- en una servilleta.

Wireframes

El siguiente paso en el diseño de un proyecto digital (al menos desde su componente gráfico y arquitectura de información) es la creación de los wireframe.

Para comprender el concepto, pensemos en una representación básica (en escala de grises) del proyecto, donde se definen con mayor precisión:

- ✚ Zonas de contenido
- ✚ Uso de elementos HTML (marcado semántico)
- ✚ Servicios de navegación y ayuda
- ✚ Flujos de navegación (cómo se conectan las unidades de información)

Mock-ups

El Mockup es una representación más avanzada del diseño gráfico y comunicativo (desde una visión de navegación y AI) del proyecto. Aquí se integran elementos con mayor detalle, pues visualiza una aproximación de:

- ✚ Contenidos (pueden ser textos dummy)
- ✚ Paleta de colores, tomando como referente lo institucional, misional y el público objetivo del proyecto



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

- ✚ Declaraciones CSS
- ✚ Dimensiones de áreas de contenido y servicios
- ✚ Iconografía

Prototipos

El prototipo es una representación de alto detalle sobre proyecto digital. En ella se puede identificar y operar:

- ✚ Sistemas de navegación
- ✚ Paleta de colores aplicada
- ✚ Iconografía
- ✚ Aplicación de las declaraciones CSS
- ✚ Experiencia de usuario
- ✚ Servicios de ayuda, búsqueda, interacción, entre otros

5. Descripción (Procedimiento)

A) Equipo necesario	Material de apoyo
<ul style="list-style-type: none">• Computadora.	<ul style="list-style-type: none">• Software AXURE RP 8.0: http://www.axure.com/download

B) Desarrollo de la práctica

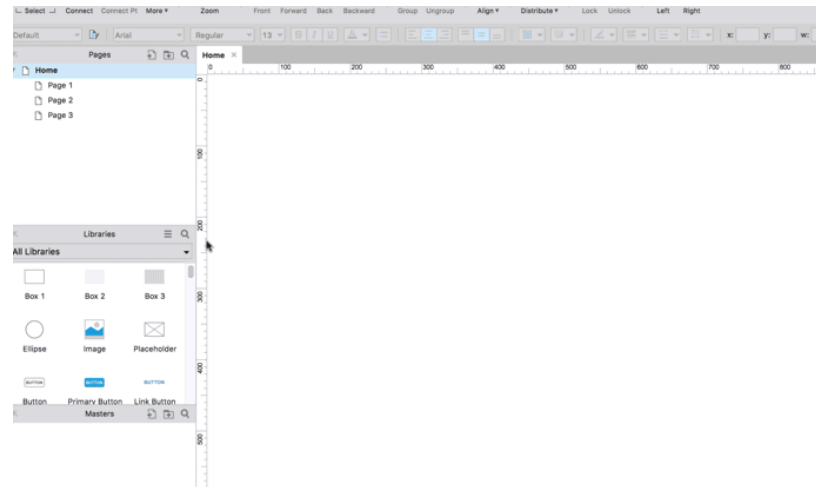


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

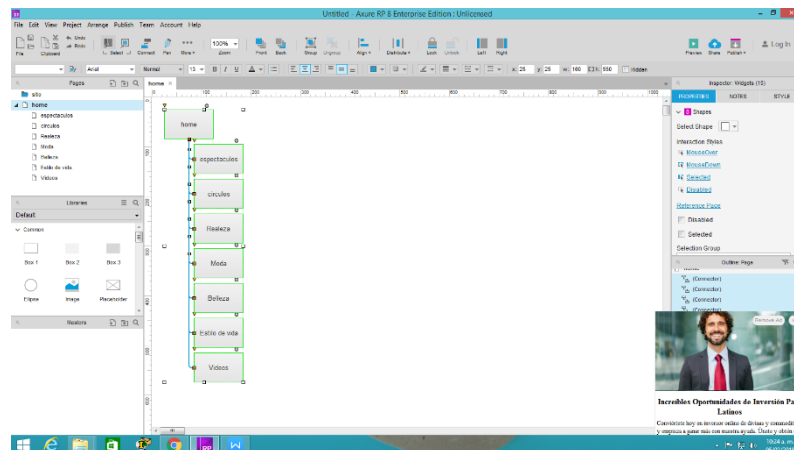
Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

- **Presentación de la interfaz general de la aplicación**



- **Crear una arborescencia (mapa de sitio)**





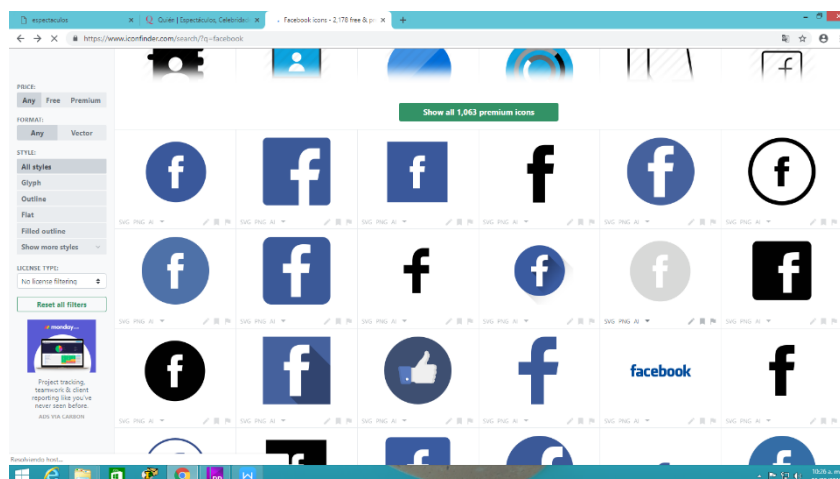
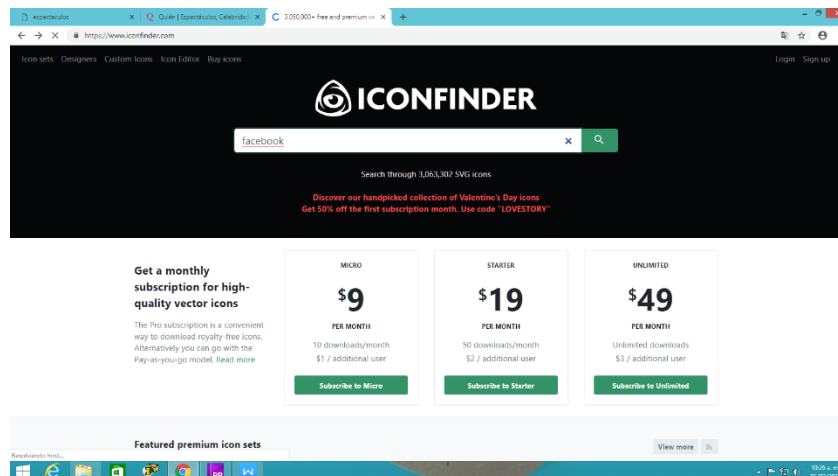
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

- **Crear una librería**

Para crear una librería primero descargaremos las imágenes de las apps que estarán en la librería, los descargaremos en **iconfinder**.



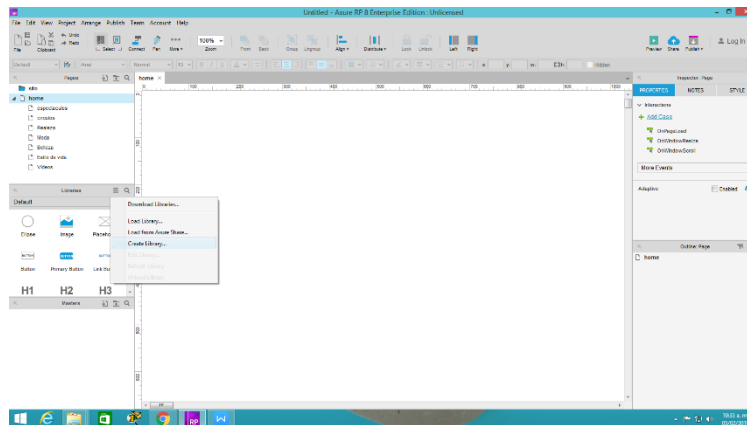


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

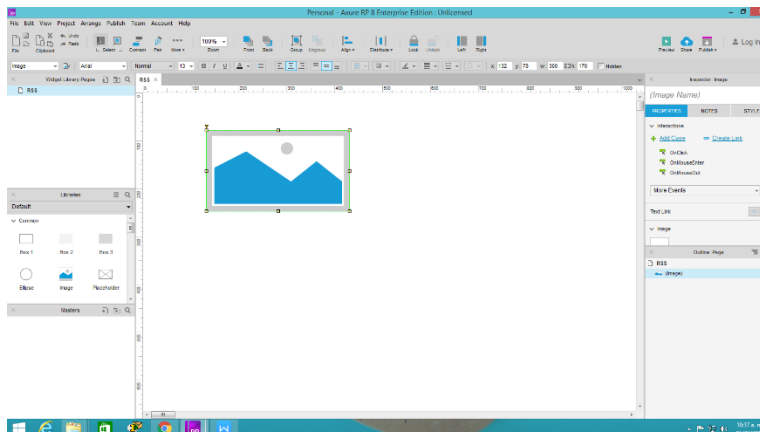
Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Después de tener las imágenes de las apps que utilizaremos para crear la librería, vamos directamente a la interfaz **AXURE**, iremos al apartado de las librerías y le daremos en crear librerías.



Le pondremos nombre a la librería, elegimos una imagen y la arrastramos al centro.



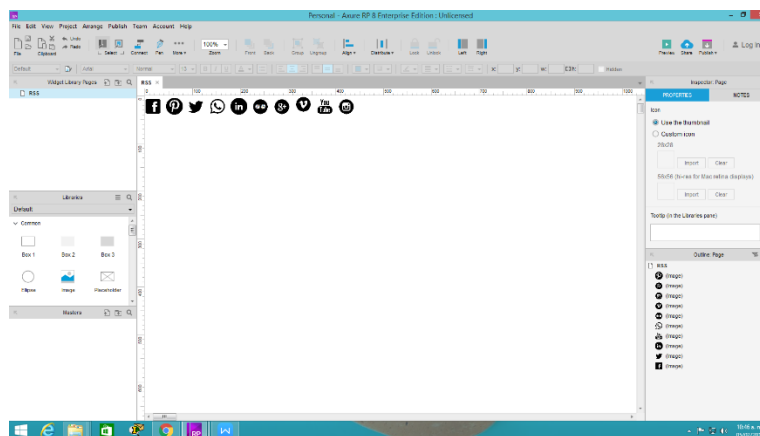
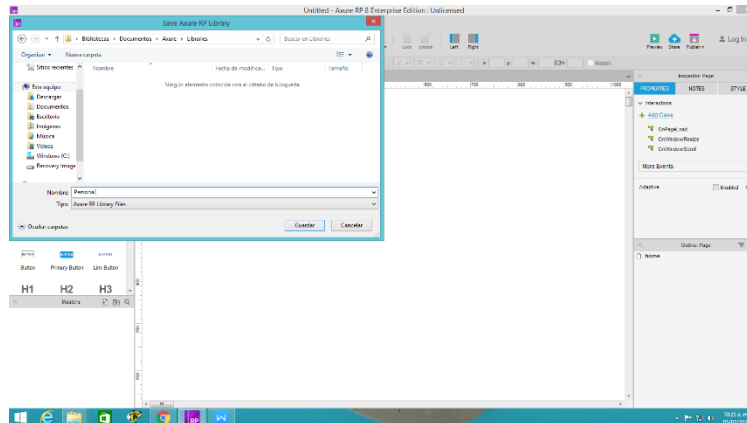


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Con esto iremos eligiendo una a una las imágenes.





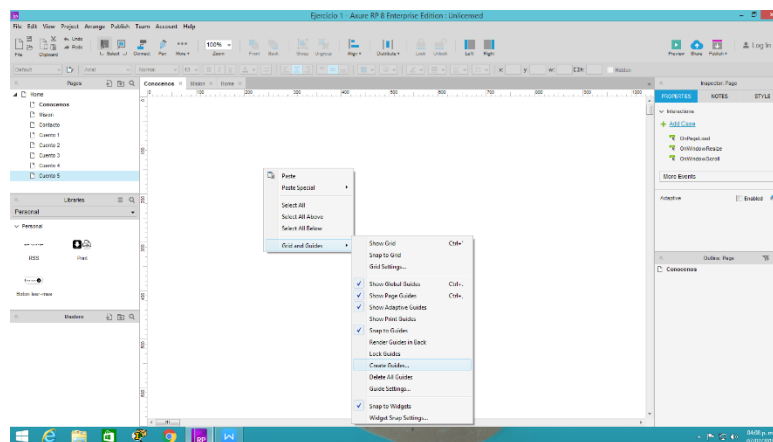
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

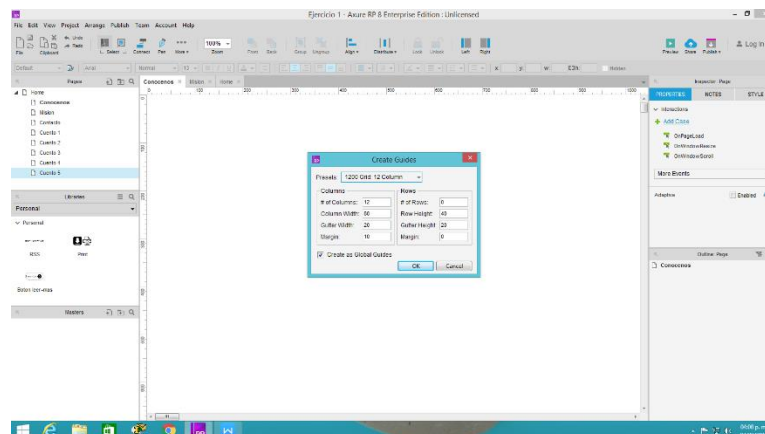
Formato para prácticas de Laboratorio

- **Crear la base: cabecera como master y enlazar un botón**

Primeramente, crearemos paginas después de home que serán las paginas a las que podremos acceder con los enlaces que creemos en nuestra cabecera, después crearemos una guía para poder ordenar bien nuestros objetos en la cabecera.



Elegiremos 1200grad; 12 column.



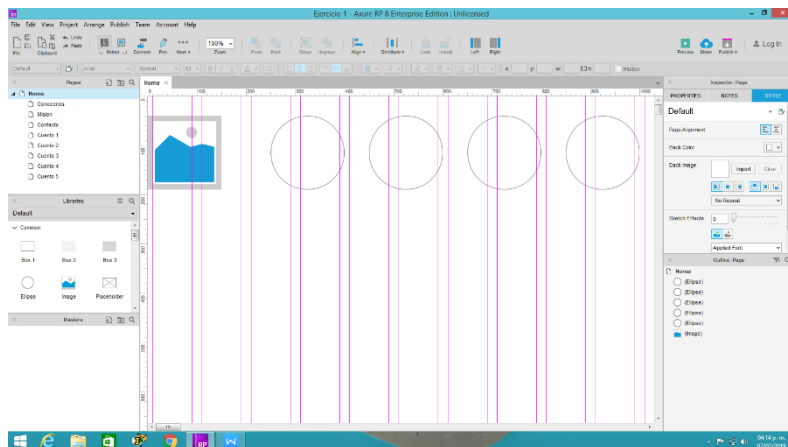
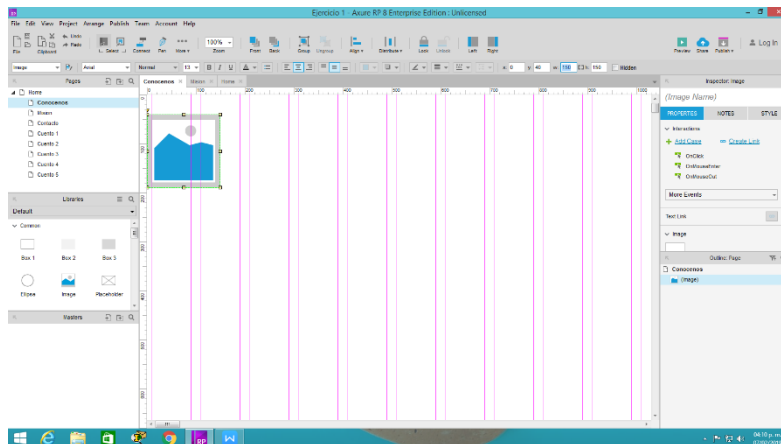


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Comenzamos a poner objetos que querramos que aparezcan en nuestra cabecera:



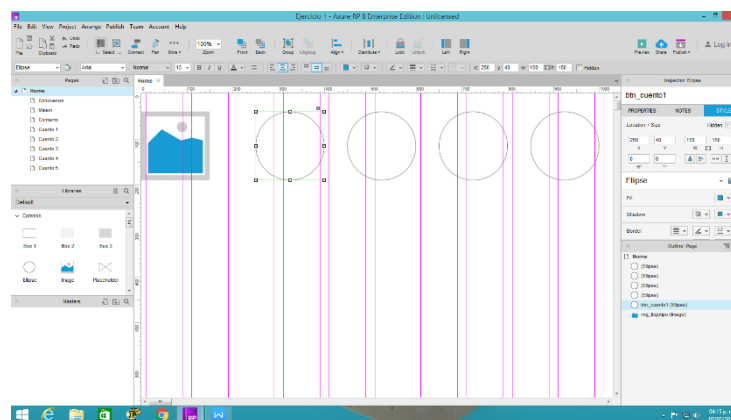
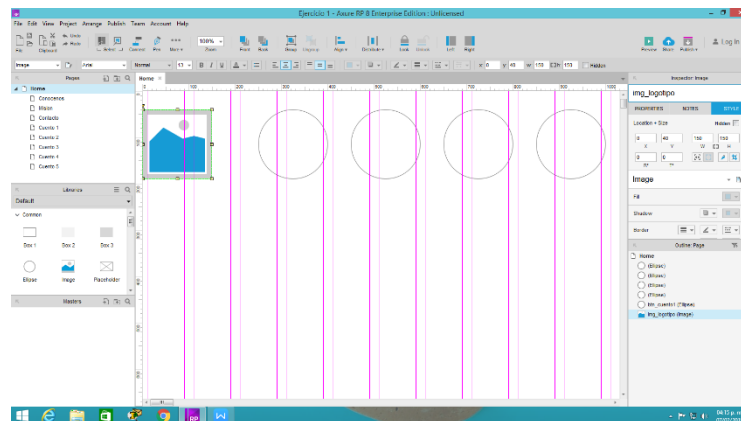


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Le asignamos nombres a cada objeto, al seleccionarlo en el lado superior derecho.



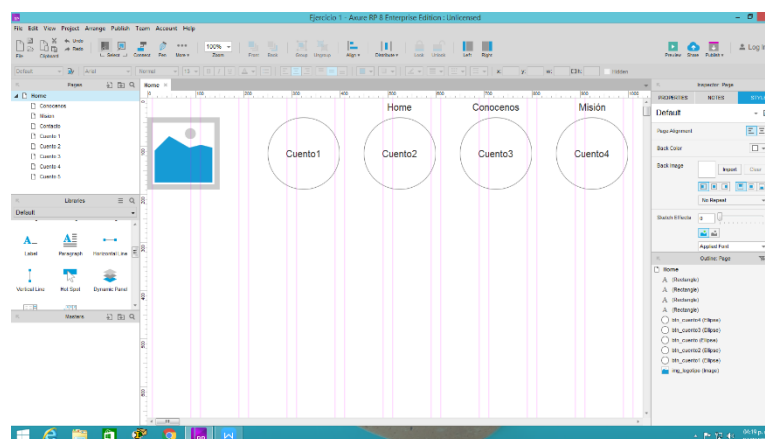
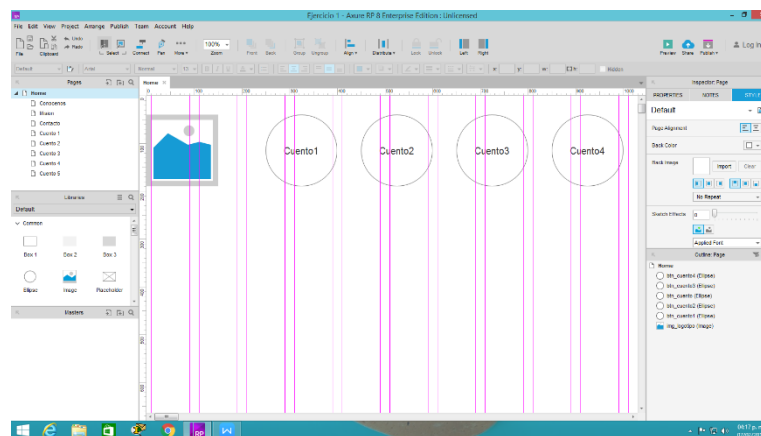


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Le asignamos etiquetas a los objetos (círculos) para saber que hace cada círculo o a donde te enviará al darle clic.

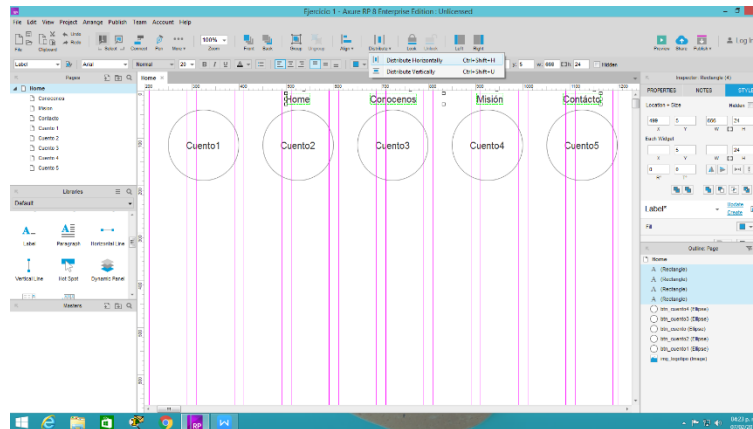




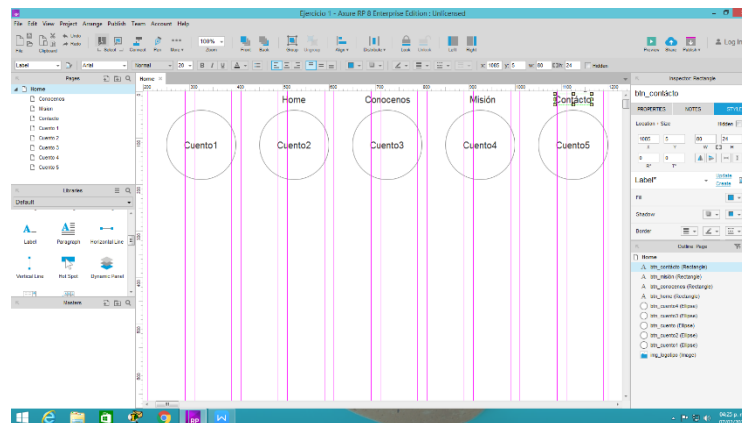
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



A cada una de las etiquetas también se les asigna un nombre.



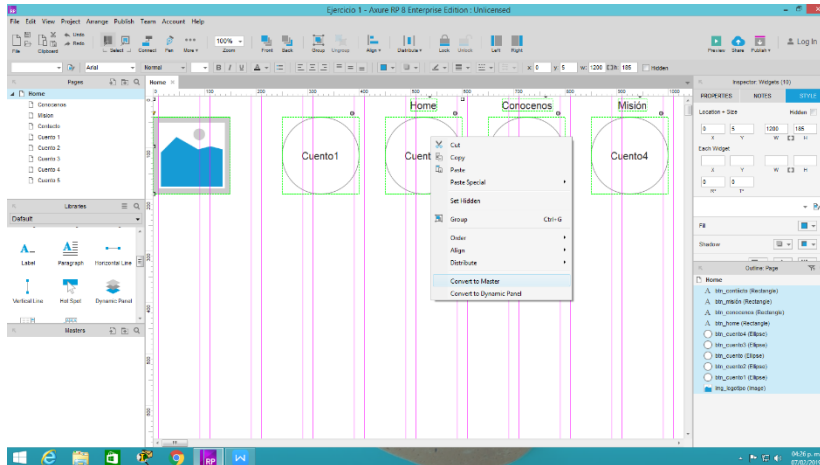


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

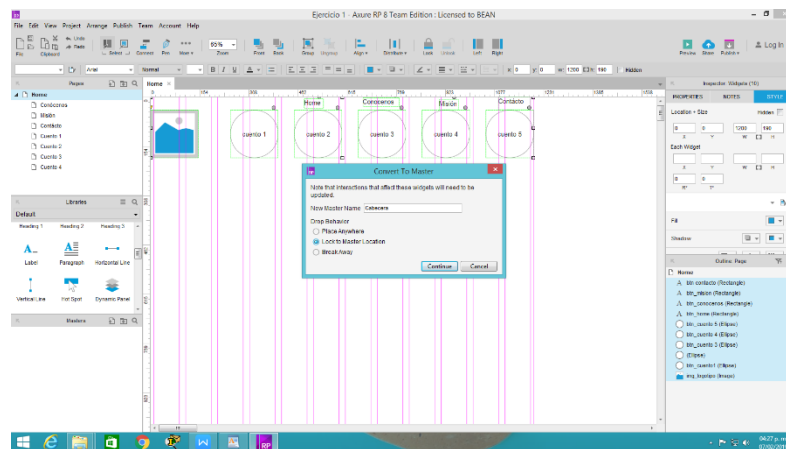
Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Seleccionamos todos los objetos que queramos que aparezcan en nuestra cabecera, damos clic derecho y seleccionamos **convert to master**.



Se le agrega el nombre:

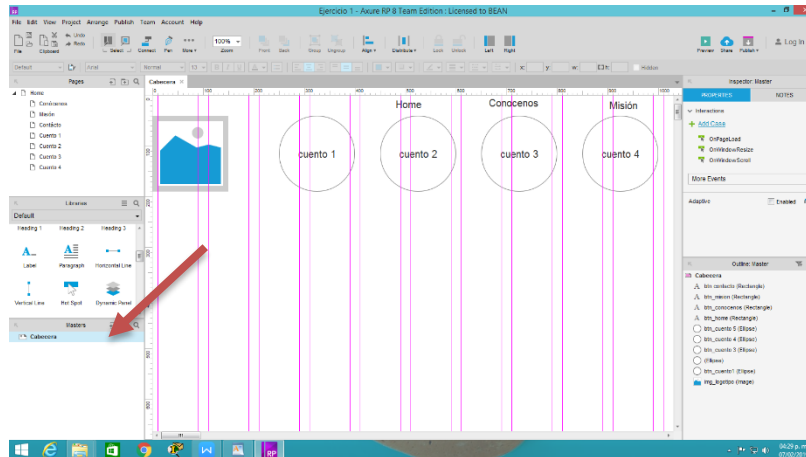




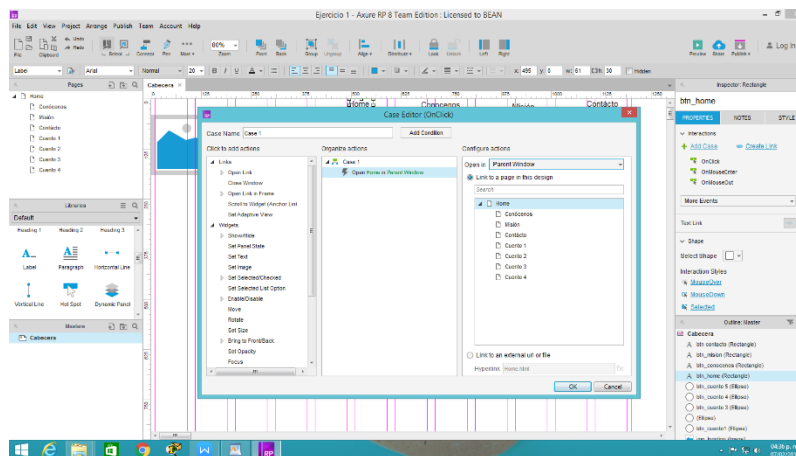
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



Para enlazar las acciones de los objetos, seleccionamos cada objeto y damos clic en donde dice **add case**, damos clic en open link y seleccionamos en la parte derecha seleccionamos la dirección a la que irá, tienen que concordar los nombres.

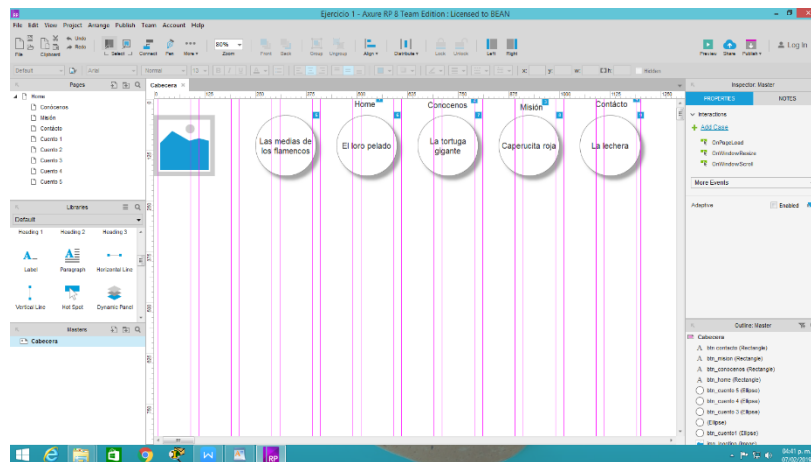




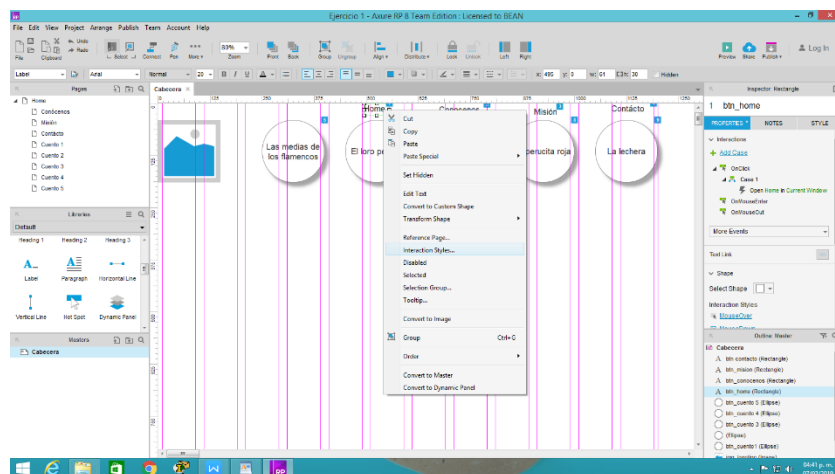
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



Para la configuración de las etiquetas daremos clic en **Interaction Style**, esto nos sirve para que cuando el cursor pase sobre la etiqueta este aparezca en **negritas** y que su **color** cambie.

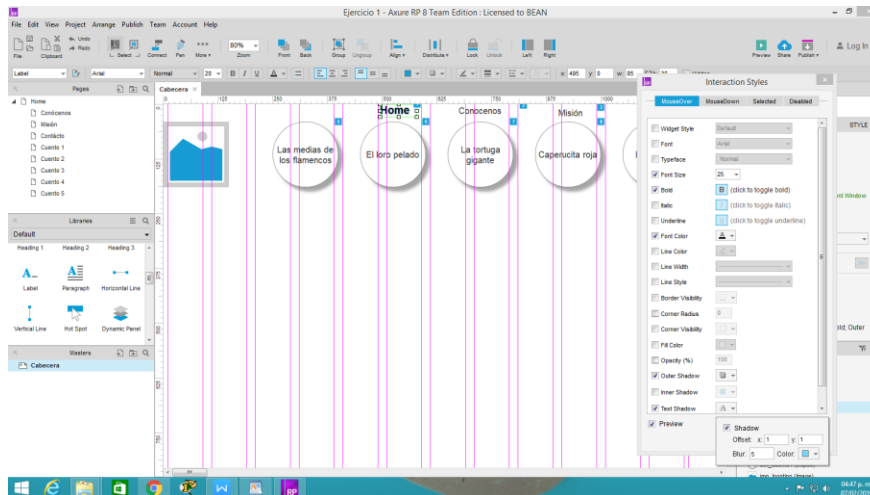




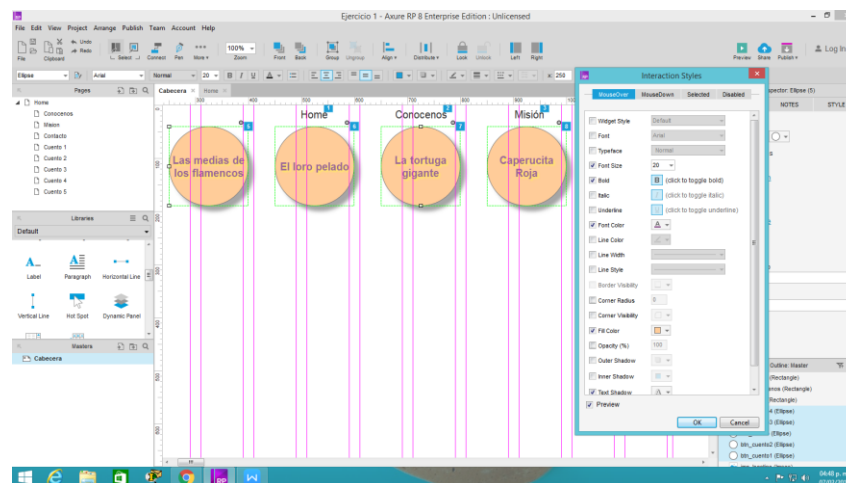
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



Hacemos lo mismo con los objetos (círculos).

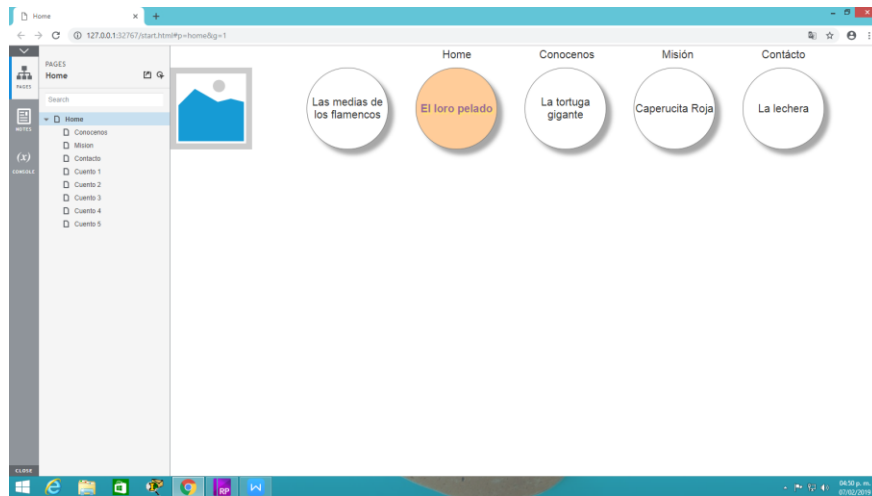




INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

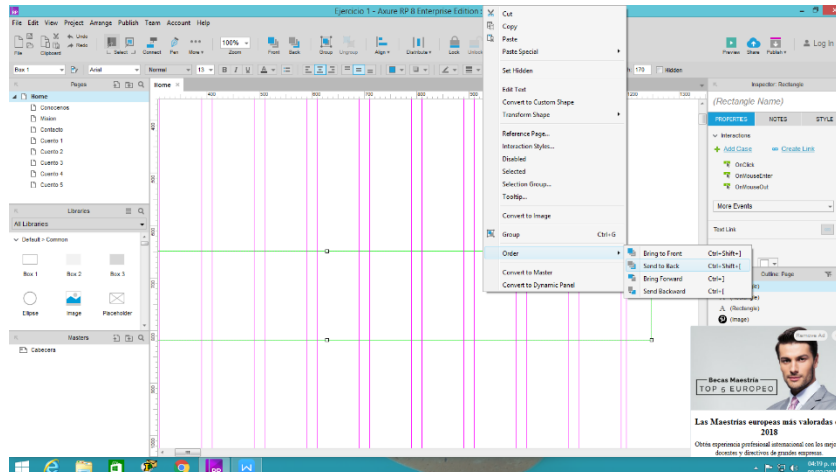
Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



- **Crear pie de página como master**

Para crear el pie de página se arrastra un objeto (Box) se selecciona y da clic en **order** y después en **send to back**.



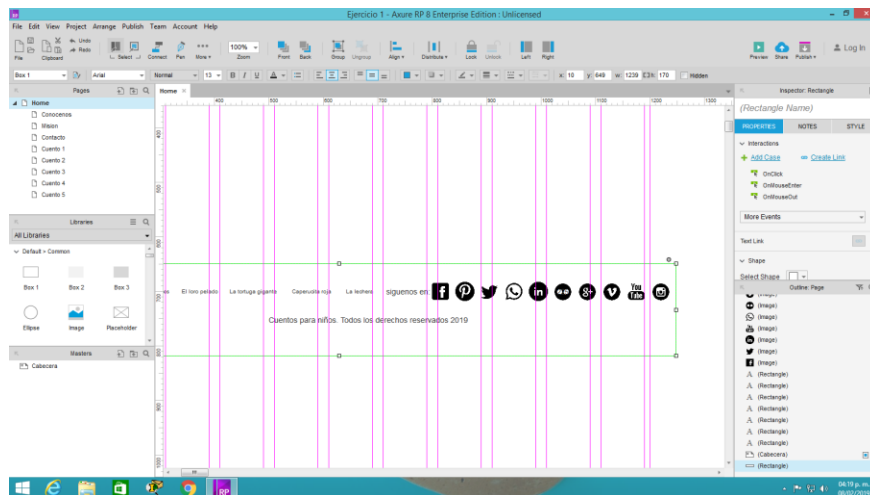


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

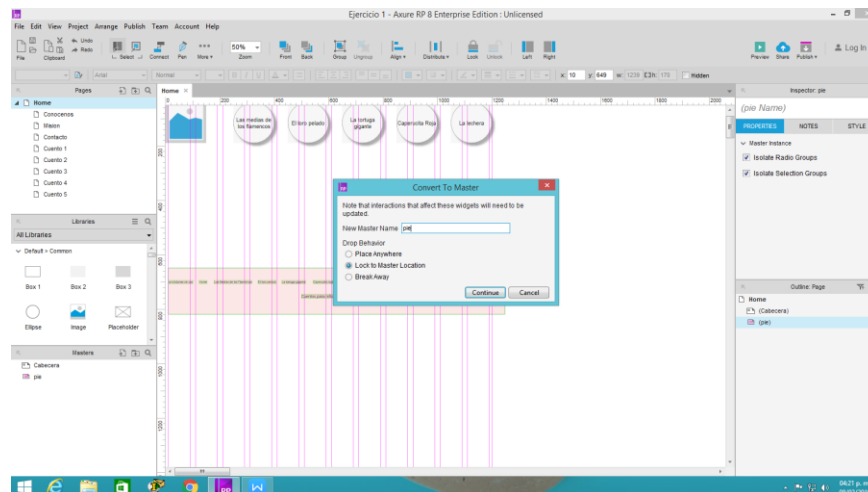
Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Se agregan las etiquetas y objetos que vayan a estar en el pie de página.



Le damos en **convert to master** y le ponemos el nombre de **pie**.



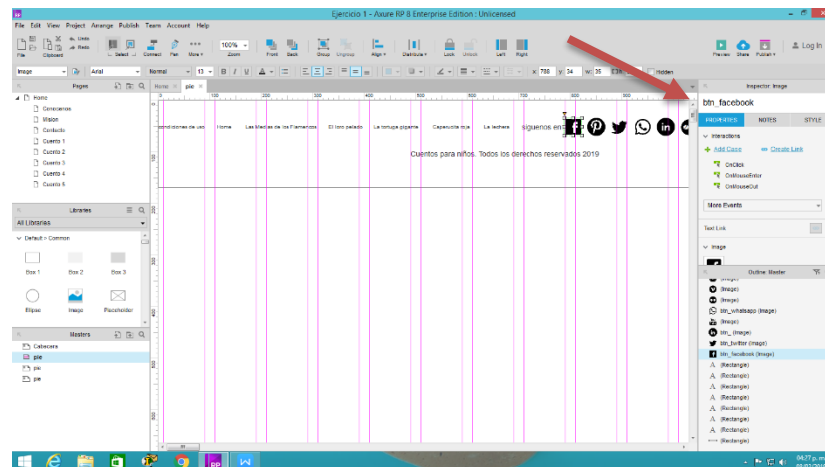


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

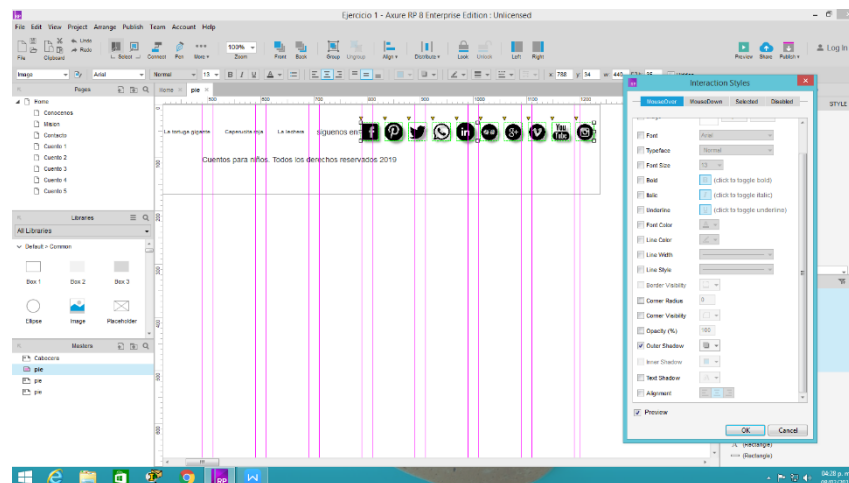
Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

Después debemos ponerle el nombre a cada uno de los objetos, en este caso pondremos **btn_(nombre del icono)**.



Para resaltar los iconos le damos clic en **Interaction Styles**



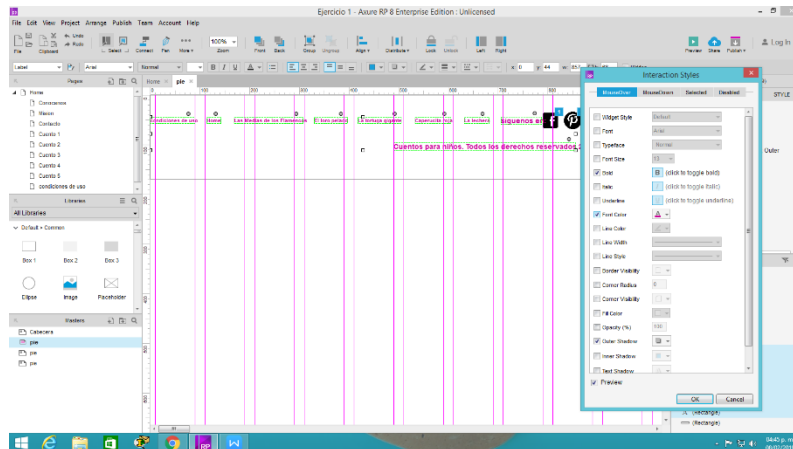


INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

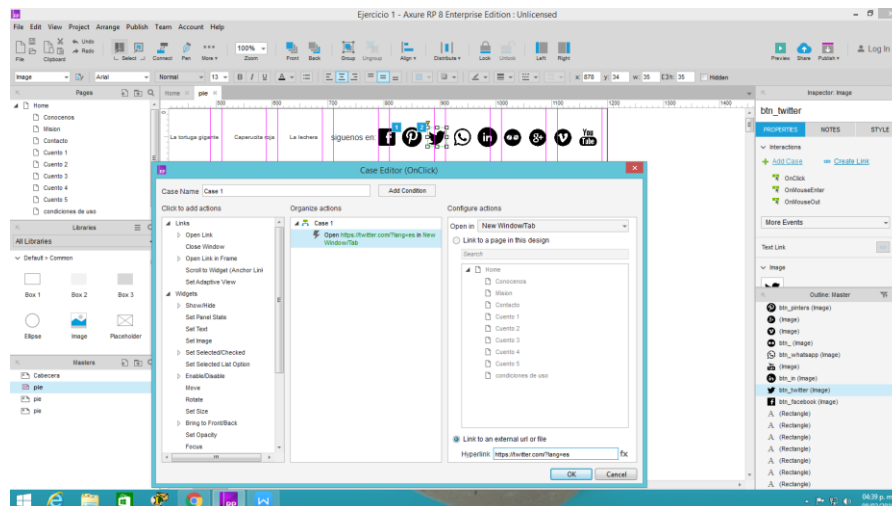
Formato para prácticas de Laboratorio

Lo mismo con las etiquetas.



Para hacer que el icono vaya a la página, haremos lo siguiente:

Damos clic en **add case**, después damos clic en **open link** y por último en la parte inferior derecha en donde dice **Hyperlink** y se agrega el link de la página a la que quieres que te lleve.

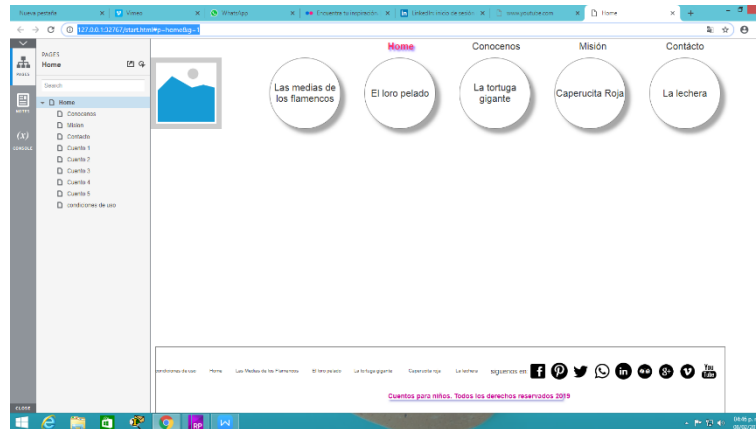




INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



- Preparación del wireframe del sitio web

Documentacion de Axure

- Crear estados y marcar página activa

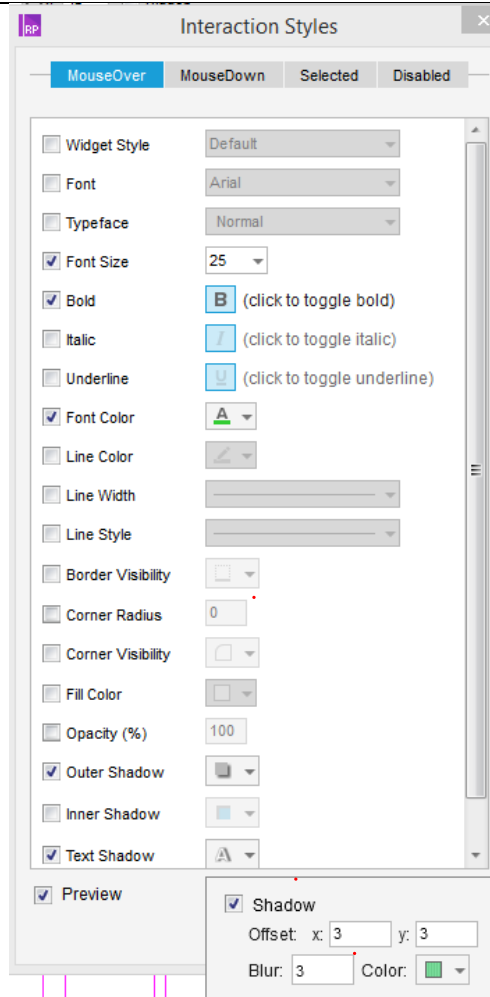
En una página web lo más importante para el usuario es que sea llamativa y fácil de manipular, así que se crean botones los cuales interactúan con el usuario en sus movimientos que esté realizando dentro de la página para que tenga una experiencia confortable al interactuar con esto.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



Como primer punto se debe tener creado un botón con el que se vaya a interactuar, una vez hecho esto se seleccionara y dará clic derecho.

Al haberlo hecho nos mostrara una ventana en el cual daremos clic donde dice **“Interaction Styles”**

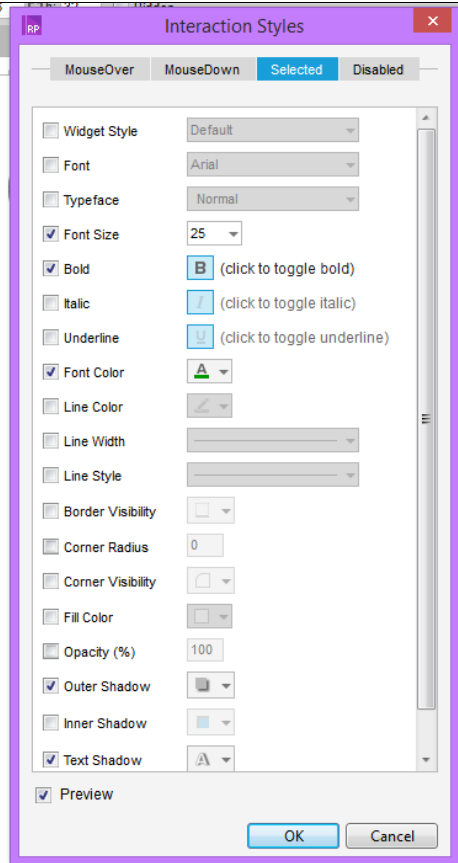
Nos ubicaremos donde dice **“mouseover”** donde se podrá realizar los cambios que aremos a nuestros botones que se verán representados en la página. (ejemplo: que sobresalgan las



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio



También se puede colorear el objeto. Para ello realizamos los mismos pasos anteriormente pero ahora nos ubicaremos en la opción de “Selected” haciéndonos que esto cambie de color cuando se seleccione.

6. Resultados y conclusiones

Colocar aquí la documentación del sitio web cuando se exporta a WORD.

[Documentacion de Axure](#)

7. Anexos



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TUXTEPEC

Departamento de Sistemas y Computación

Formato para prácticas de Laboratorio

8. Referencias

Fecha de realización: 13 de febrero del 2019

Formuló

Realizó

MCyTE. María de los Ángeles Martínez Morales

Maria de Jesus Torres gudiño

Maestro

Nombre del alumno y firma

Núm. Control: 15350649