

Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín





IS-, Sistemas Expertos Segundo Periodo 2023

Informe Proyecto de Clase

Elaborado por: 20181003769 Yhonny Yupanky Ortega Aplicano





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Contenido

Contenido	
Introducción	
Descripción del proyecto	4
Logo/Paleta de colores	
Lista de módulos	6
Tipos de usuarios	
Repositorio de GitHub	{
Figma	{
Glosario	
Mockups	10
Wireframes (Mockups Balsamiq)	10
Versión de escritorio	10
Versión de móvil	14
Mockups de escritorio	18
Mockups móvil	23
Diseño de pantallas	28
Versión de escritorio:	28
Pantalla de administrador:	3
Versión de dispositivos moviles:	32
Pantalla de administrador:	36





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Introducción

Este informe presenta un proyecto de desarrollo de una plataforma web para la gestión y codificación colaborativa en línea. Se ha creado el maquetado de la aplicación web para mostrar la interfaz tanto en la versión de escritorio como en la versión móvil. El objetivo principal es facilitar la colaboración en tiempo real y mejorar la eficiencia en el desarrollo de software, proporcionando una herramienta accesible desde diferentes dispositivos y que optimice la gestión de proyectos y el flujo de trabajo de los desarrolladores.





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Descripción del proyecto

El proyecto consiste en desarrollar una plataforma web para gestión y codificación colaborativa en línea.

Deberá funcionar de forma similar a la plataforma Google Drive con la diferencia que esta se utilizará para crear proyectos de desarrollo web del lado del cliente. El usuario deberá registrarse y tendrá la facilidad de escoger un plan específico que tendrán limitaciones en cuanto al espacio o cantidad de proyectos a crear.

Por cada proyecto de desarrollo web que el usuario quiera crear, se debe poder escribir el código HTML, CSS y JS en la misma pantalla. Además, cada vez que el usuario guarde cambios de los recursos estos deberán combinarse para poder visualizarse el resultado real en una sección o contenedor.



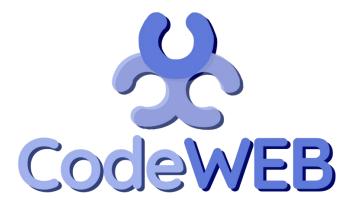


Proyecto de clase

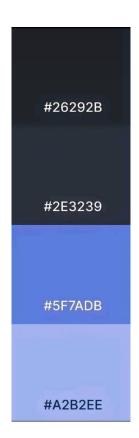
Catedrático: Erick Vladimir Marín

Logo/Paleta de colores

Logo:



Paleta de colores:







Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Lista de módulos

- Módulo de Inicio de sesión.
- Módulo de registro.
- Módulo de planes.
- Módulo de bienvenida.





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Tipos de usuarios

- Usuarios: Este es el usuario que usará la plataforma de forma común, con él se podrá registrar, iniciar sesión, comprar un plan, desarrollar proyectos, compartirlos y descargarlos.
- Administradores: Este podrá ver los usuarios que usan la web, de igual forma podrá darles de baja, este administrador ingresará a la pantalla de administrado atravez de la misma pantalla de iniciar sesión.





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Repositorio de GitHub

URL: https://github.com/Heryweik/Proyecto-DW

Figma

Version de PC:

https://www.figma.com/file/cg2PP193MwNwy8atPi8K7w/Proyecto_VPC?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=Zu6J16mLDIdhRnJc-1

Version de moviles:

https://www.figma.com/file/w2PVpaSKnfdM8iACacxmB0/Proyecto_VMovile?type=design&mode =design&t=Zu6J16mLDIdhRnJc-1





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Glosario

- Figma: Una herramienta de diseño de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) basada en la nube que permite a los equipos colaborar en el diseño de productos digitales.
- 2. Prototipo: Una representación interactiva de un diseño de interfaz de usuario que permite probar la funcionalidad y la usabilidad antes de su implementación.
- 3. Capas: Elementos individuales en Figma que componen un diseño, como formas, imágenes o texto, que se pueden organizar y manipular de forma independiente.
- 4. Componentes: Elementos reutilizables en Figma que se pueden crear una vez y utilizar en múltiples instancias, lo que facilita el mantenimiento y la consistencia del diseño.
- Frames: Áreas de lienzo en Figma que pueden contener diseños individuales o grupos de diseños relacionados. Los frames se utilizan para organizar y estructurar el trabajo en Figma.
- 6. Exportar: Proceso de guardar y obtener archivos o imágenes de Figma en diferentes formatos, como PNG o SVG, para su uso fuera de la plataforma.
- 7. Inspeccionar: Funcionalidad en Figma que permite a los desarrolladores inspeccionar elementos de diseño, como colores, tamaños de fuente y dimensiones, para facilitar la implementación.
- 8. Control de versiones: La capacidad de Figma (o de una plataforma de gestión y codificación en línea) para rastrear y gestionar diferentes versiones de un diseño a medida que se realizan cambios y revisiones.
- Espacio de trabajo colaborativo: Un entorno en línea dentro de Figma o una plataforma similar que permite a los miembros del equipo trabajar juntos en tiempo real, realizar cambios y comentarios en el diseño de manera simultánea.
- 10. Biblioteca de componentes: Una colección de componentes reutilizables en Figma que se almacenan y organizan en una biblioteca central. Estos componentes pueden ser compartidos entre diferentes proyectos y equipos, lo que fomenta la consistencia y eficiencia en el diseño.





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Mockups

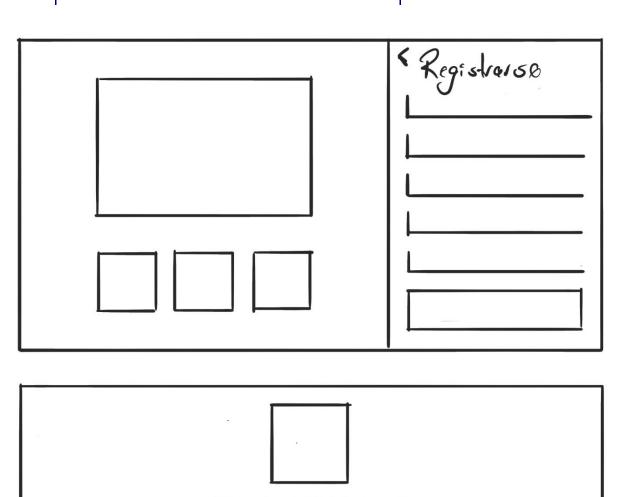
Wireframes (Mockups Balsamiq)

Versión de escritorio

Inicioi Sesión

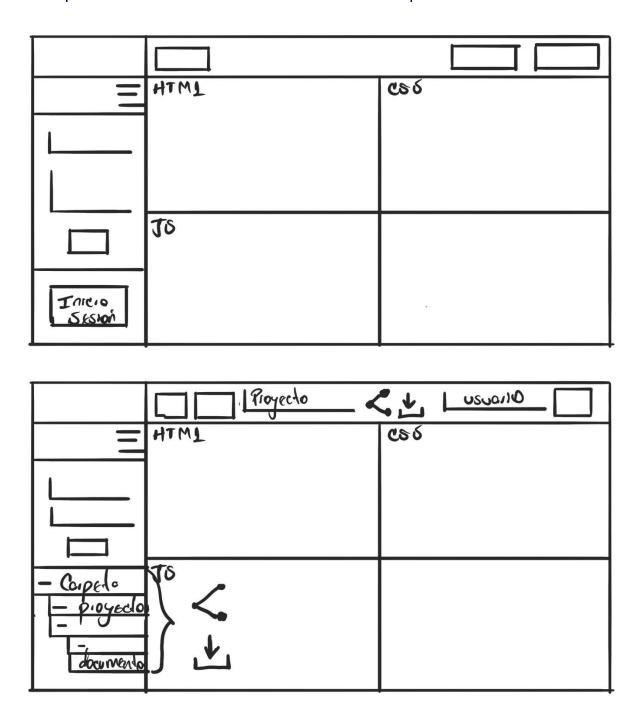


Catedrático: Erick Vladimir Marín

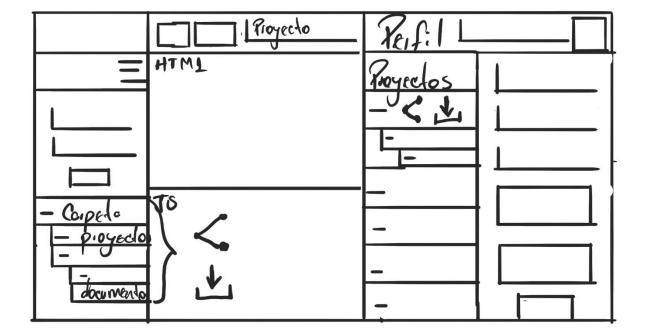


Ones





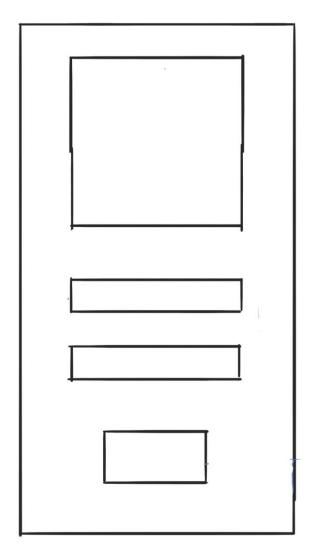


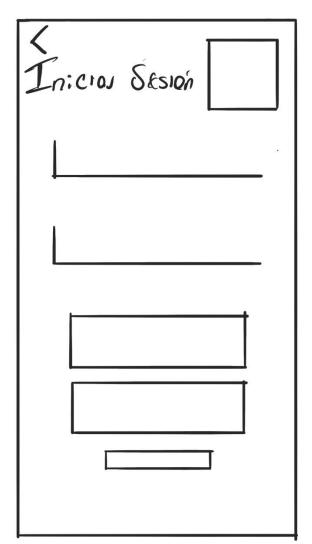




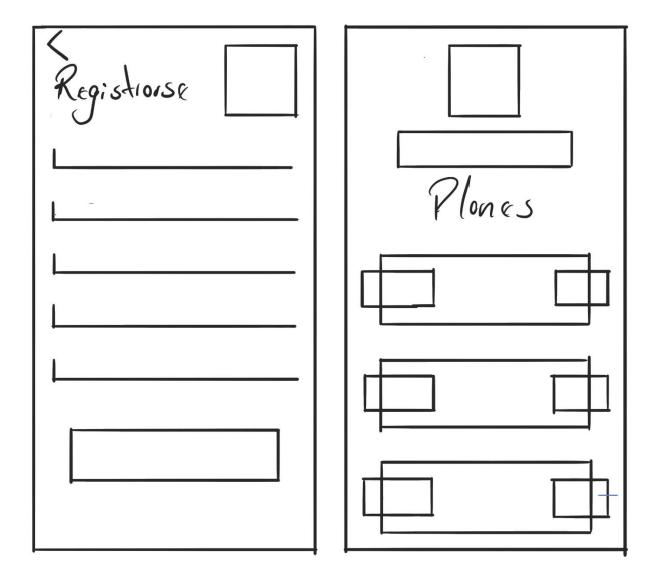
Catedrático: Erick Vladimir Marín

Versión de móvil





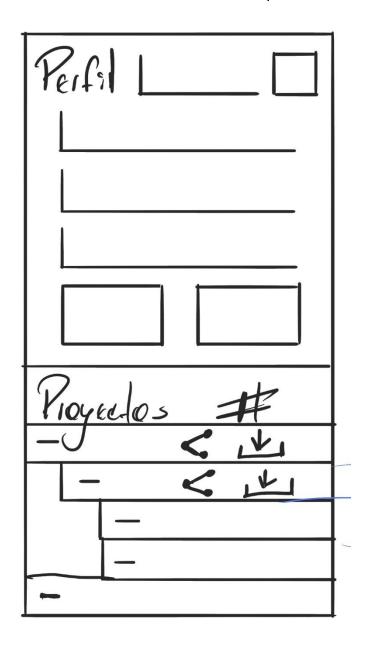






= HTML CSS	= HTML CSS
Jo	Je
Inicio Sesión	. 1

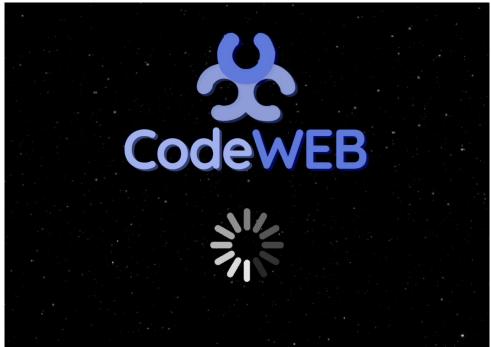


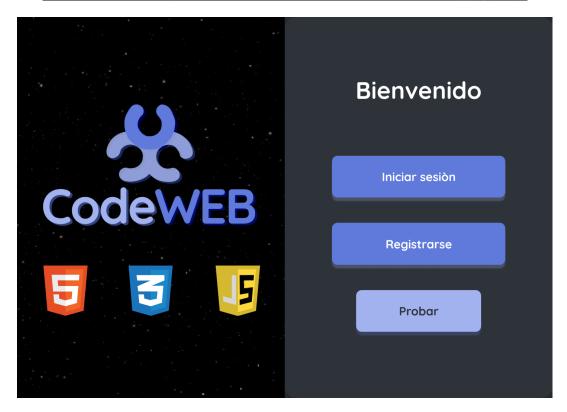




Catedrático: Erick Vladimir Marín

Mockups de escritorio

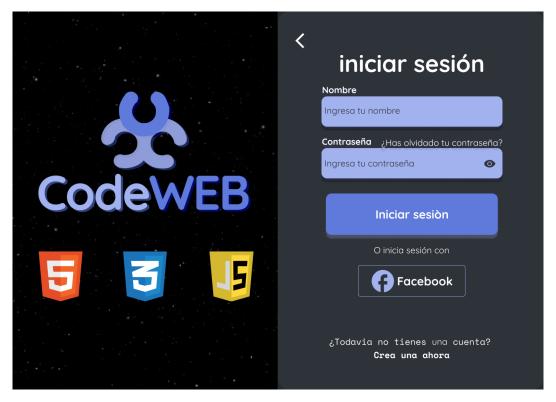








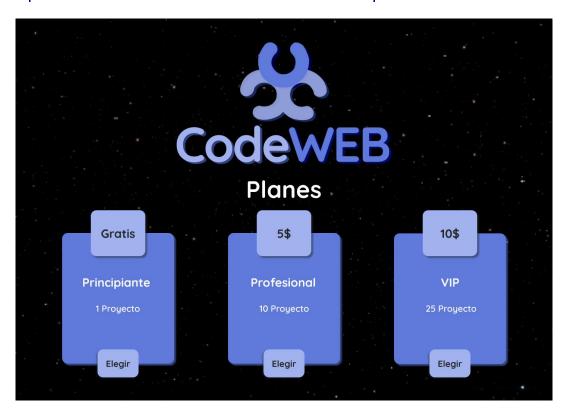
Proyecto de clase

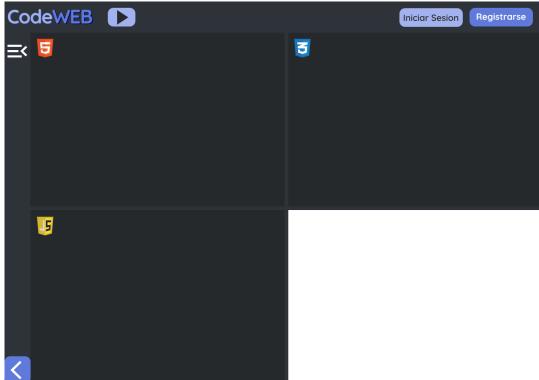






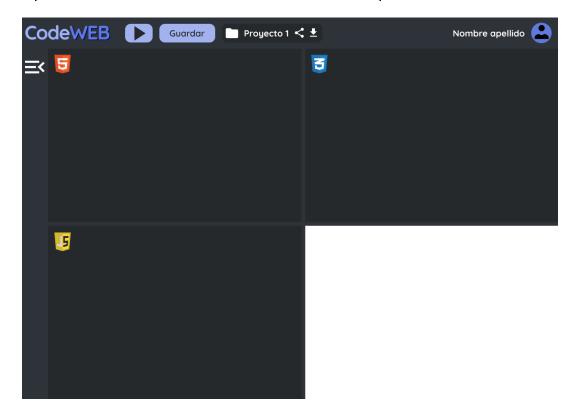
Proyecto de clase

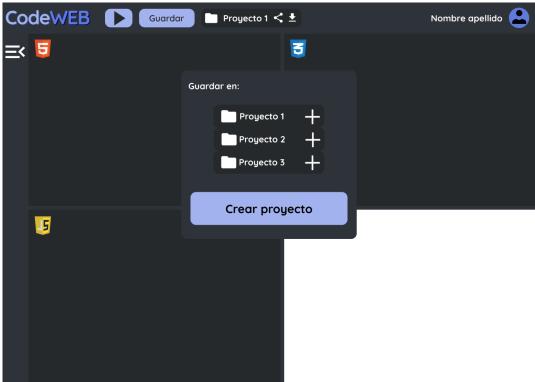






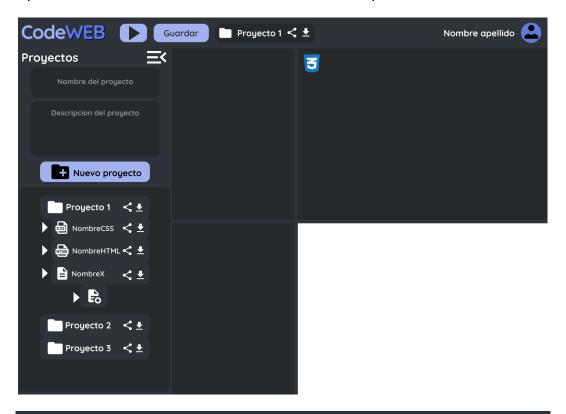
Proyecto de clase

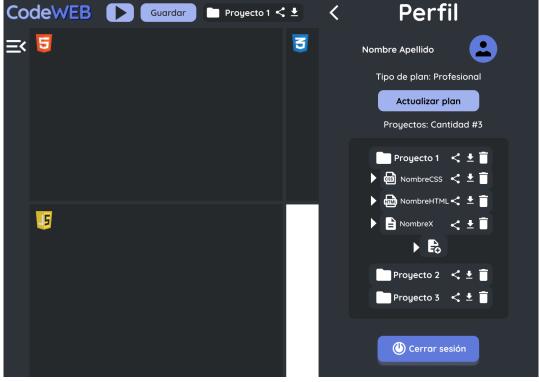






Proyecto de clase









Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Mockups móvil







Proyecto de clase

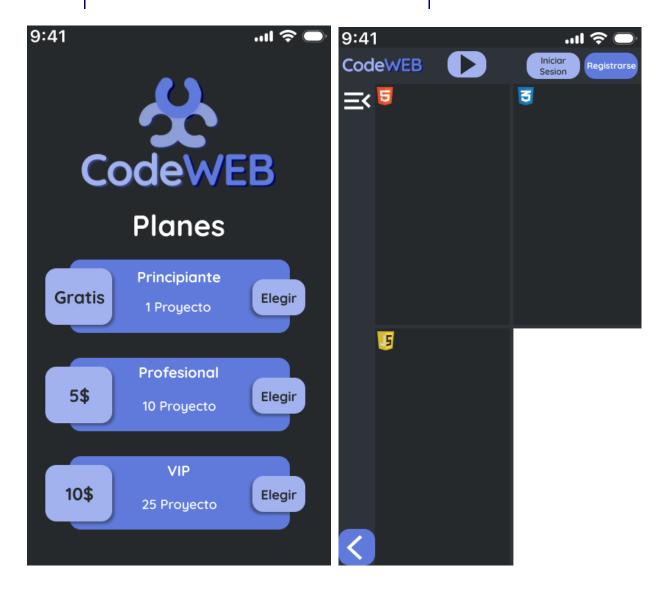






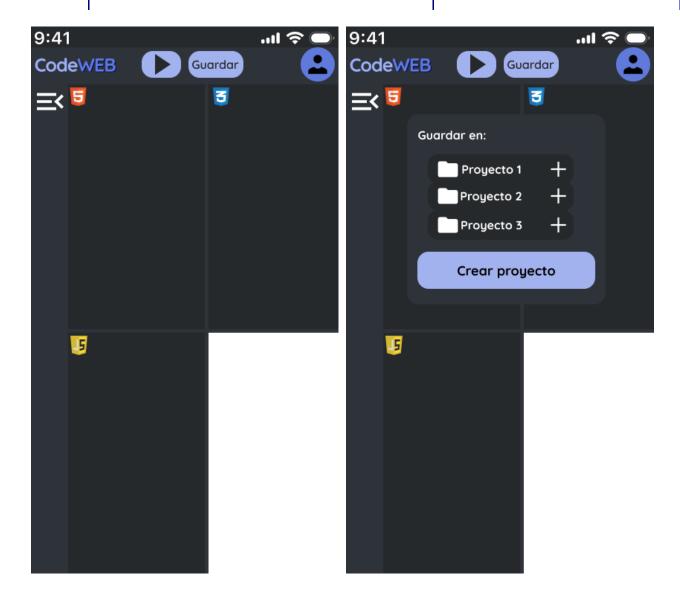


Proyecto de clase





Proyecto de clase







Proyecto de clase





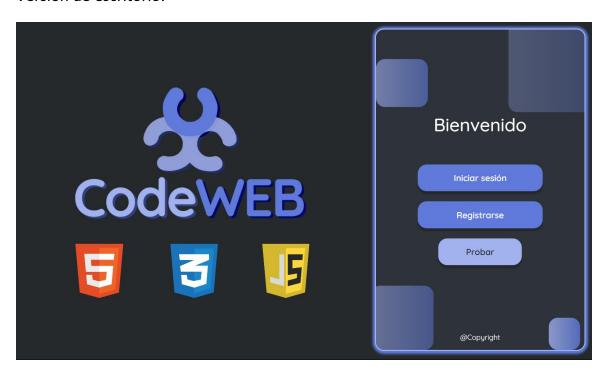


Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Diseño de pantallas

Versión de escritorio:

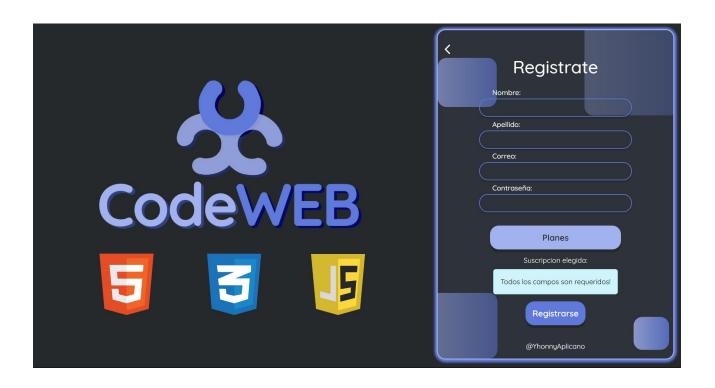


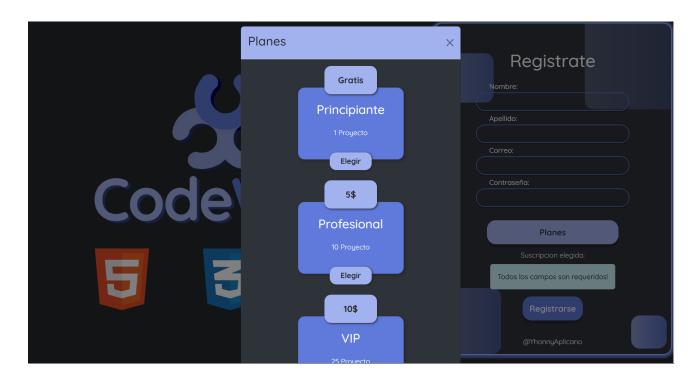






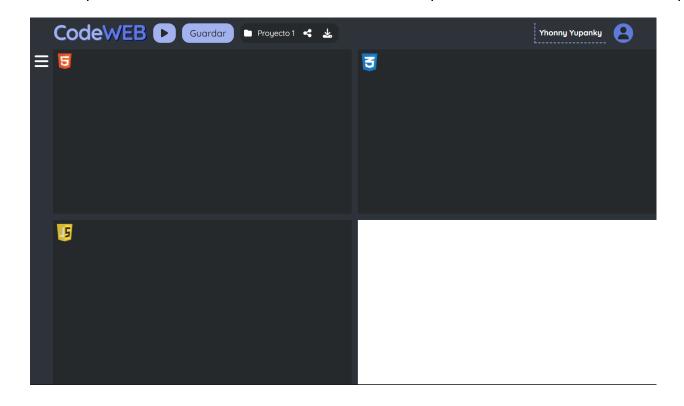
Proyecto de clase

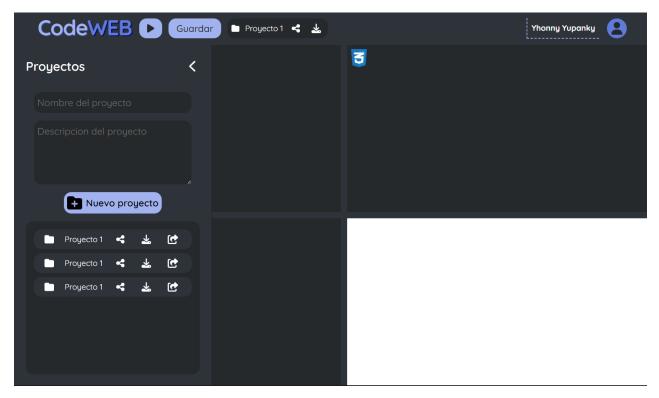






Proyecto de clase

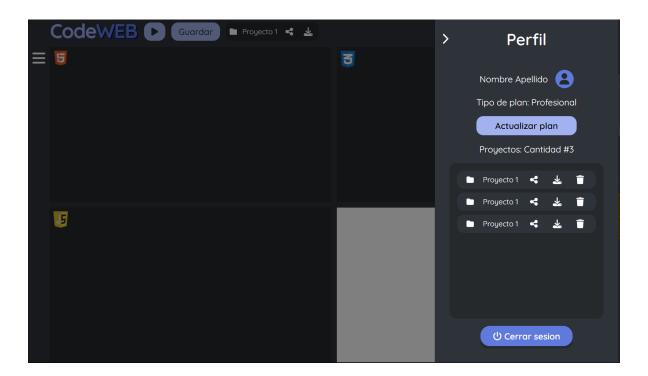




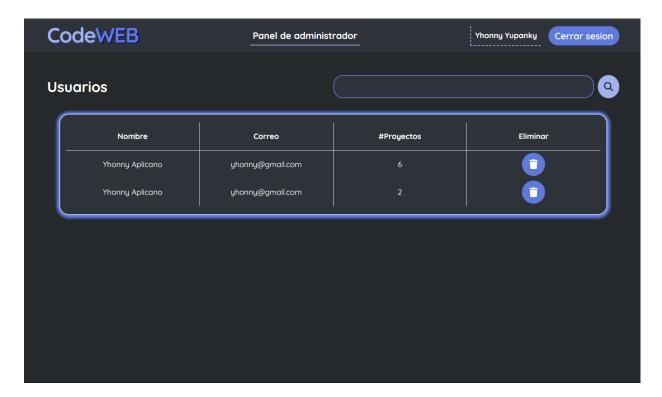


Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín



Pantalla de administrador:





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Versión de dispositivos moviles:









Proyecto de clase

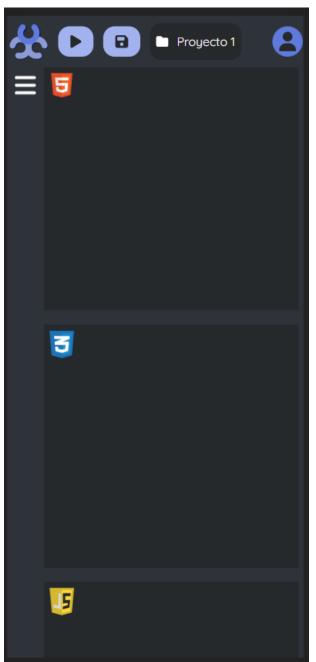








Proyecto de clase

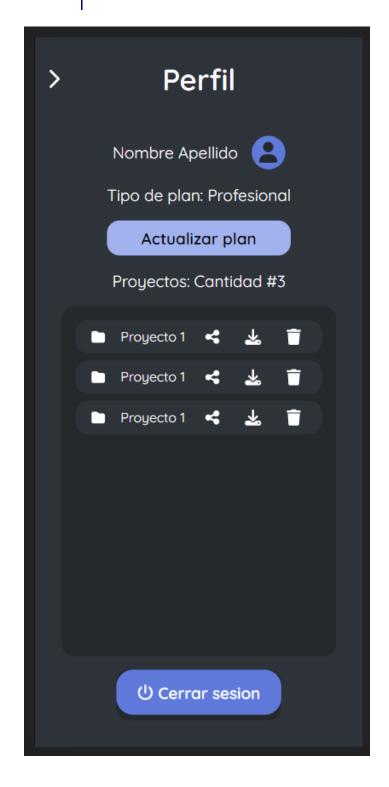








Proyecto de clase





Proyecto de clase

Catedrático: Erick Vladimir Marín

Pantalla de administrador:



