



Grupo: Alan Turing

Trabajo realizado por:

Marta Tirador Gutiérrez  
Víctor García Murillo  
Álvaro Bellón Lanz  
Irene Verdeja Díaz

## Índice

1. Recopilación de las decisiones tomadas.....	3
● Público objetivo de vuestra aplicación.....	3
● Nombre de la aplicación.....	4
● Diseño de la aplicación.....	5
● Definición y descripción de las funciones de la aplicación....	8
● Diseño de las interacciones y comunicaciones con el usuario ...	8
● Conocimientos adquiridos a lo largo del desarrollo de la aplicación.....	9
2. Asignación de trabajos por cada miembro del equipo.....	11
3. Manual de usuario de vuestra aplicación.....	12

## 1. Recopilación de las decisiones tomadas

En el transcurso de nuestro proyecto, hemos tomado una serie de decisiones que han influido en el desarrollo de nuestra aplicación. A continuación, presentamos todas las decisiones clave que hemos tomado como grupo.

- **Público objetivo de vuestra aplicación**

Nuestra aplicación está dedicada a los apasionados del ciclismo profesional. Nuestra plataforma está diseñada pensando en aquellos que encuentran en el ciclismo una fuente inagotable de emoción, estrategia y hazañas deportivas. El público objetivo de nuestra aplicación abarca a un amplio espectro de entusiastas, desde los aficionados casuales hasta los seguidores más fervientes de este emocionante deporte.

1. **Aficionados al Ciclismo:** Para aquellos que aman el ciclismo pero quizás no están completamente familiarizados con todos los detalles de las competiciones profesionales. Nuestra aplicación proporciona una introducción accesible a las etapas, los puertos, los maillots y otros aspectos clave del mundo del ciclismo, permitiendo a los aficionados disfrutar plenamente de las competiciones.
2. **Seguidores Apasionados:** Para los seguidores dedicados, nuestra aplicación ofrece una experiencia completa. Podrás explorar detalladamente las etapas que han corrido tus ciclistas favoritos, descubrir la historia detrás de los puertos desafiantes y conocer en profundidad los maillots icónicos que han ganado a lo largo de sus carreras.

3. **Entusiastas de la Estrategia Deportiva:** Nuestra aplicación sumerge al público objetivo en el análisis táctico, permitiéndole entender cómo se desarrollan las etapas, cómo se enfrentan los ciclistas a los puertos más desafiantes y cómo conquistan los codiciados maillots. Un espacio perfecto para aquellos que aman desentrañar los entresijos del ciclismo profesional.
4. **Aprendices de Historiadores Ciclistas:** Para aquellos que aman la historia del ciclismo, nuestra aplicación ofrece un vistazo a los momentos históricos, las gestas legendarias y los ciclistas que han dejado una marca indeleble en la historia de este deporte. Descubre y revive momentos emocionantes que han dado forma al ciclismo moderno.

Independientemente del nivel de conocimiento o grado de devoción al ciclismo del usuario, nuestra aplicación está diseñada para satisfacer sus necesidades y brindarle una experiencia enriquecedora y emocionante dentro del fascinante mundo de las competiciones ciclistas profesionales.

- **Nombre de la aplicación**

**Elección del Nombre: "La Retro Vuelta"**

En el emocionante mundo del ciclismo, cada competición es una historia que se desarrolla a lo largo de kilómetros, etapas y desafíos únicos. Para capturar la esencia de nuestra aplicación y reflejar su enfoque único, hemos elegido el nombre "La Retro Vuelta".

**Viaje al Pasado del Ciclismo:** "La Retro Vuelta" nos transporta a una época dorada del ciclismo, evocando la nostalgia y la emoción de las competiciones clásicas. El término "Retro" resuena con la elegancia y la autenticidad de las épocas pasadas, donde los héroes del ciclismo forjaron leyendas y conquistaron puertos inolvidables.

**Celebrando la Historia Ciclista:** Este nombre refleja nuestro compromiso de celebrar la rica historia del ciclismo profesional. Al explorar las etapas que han marcado hitos, los puertos que han desafiado a los ciclistas más valientes y los maillots que han simbolizado la excelencia, "La Retro Vuelta" rinde homenaje a los momentos icónicos que han dado forma al deporte que amamos.

**Una Experiencia Inmersiva:** "Retro" no solo es un guiño al pasado, sino que también es un recordatorio de que cada carrera es una experiencia única e inolvidable. Nuestra aplicación te sumerge en la atmósfera atemporal del ciclismo, ofreciéndote una experiencia inmersiva que trasciende las barreras del tiempo.

**Conectando Generaciones:** Con "La Retro Vuelta", aspiramos a conectar a ciclistas de todas las generaciones. Ya seas un apasionado veterano que vivió las hazañas de leyendas ciclistas o un entusiasta moderno que desea explorar las raíces del deporte, nuestro nombre refleja la diversidad de nuestros usuarios y la universalidad de la pasión por el ciclismo.

**Listos para el Viaje:** En resumen, "La Retro Vuelta" es más que un nombre, es una invitación a emprender un emocionante viaje a través de las glorias del pasado ciclista, celebrando cada pedaleada, cada ascenso y cada victoria que ha contribuido a dar forma al fascinante universo del ciclismo profesional. Estamos emocionados de que te unas a nosotros en esta vuelta llena de historia, emoción y descubrimientos.

- **Diseño de la aplicación**

-La paleta de colores elegida está formada por los siguientes elementos: tonalidades de azul, rojo y amarillo.



- Además, se utilizarán colores como el blanco y el negro, sin ser tonalidades totales, para los colores de la tipografía o fondos de algunas pantallas.
- Los títulos van en un tamaño y peso más grande que el resto de los elementos de cada apartado. Van posicionados dentro de la interfaz de arriba a abajo, de más a menos importancia respectivamente.
- Las cajas de contenido de la home se activa al hacer hover sobre la imagen inicial, por lo que está en una tonalidad de opacidad de 1.
- Los bordes de las cajas de contenidos están redondeados con un margen de radio de 10px.
- El header se mantiene igual a lo largo de todas las interfaces y contiene el logo de la aplicación y la barra de navegación.
- El footer será del mismo color que el header aparecerá en todas las pantallas.
- El logotipo está representado por un monigote montando una bicicleta visto de perfil. Resulta muy significativo y casi descriptivo de la temática de la aplicación, ya que ésta es una aplicación de información sobre ciclismo en épocas anteriores.



- La tipografía elegida será Playfair Display. Se elige esta tipografía por ser característica de la temática que se establece para esta aplicación de ciclistas.

Playfair Display

Designed by Claus Eggers Sørensen

Whereas disregard and contempt for human  
rights have resulted

Utilizaremos Open Sans para el header

Open Sans

Designed by Steve Matteson

Whereas disregard and contempt for human rights  
have resulted

- Definición y descripción de las funciones de la aplicación
  - El usuario puede seleccionar tarjetas de contenido informativo
  - El usuario puede visualizar imágenes del slider de fotos.
  - El usuario podrá seleccionar las opciones de la barra de navegación para visualizar el contenido
  - El usuario puede interactuar con los gráficos en los que aparecerá información
- Diseño de las interacciones y comunicaciones con el usuario

## PÁGINA DE INICIO

- Cuando un usuario accede a la aplicación, se le presenta una página de inicio que muestra una introducción a la aplicación y una imagen destacada de la Vuelta Ciclista a España.

## EXPLORACIÓN DEL CONTENIDO

- La página presenta un carrusel de imágenes que muestra momentos destacados de la Vuelta Ciclista a España. Esta función permite a los usuarios explorar visualmente el contenido de la aplicación y obtener una vista previa de lo que pueden esperar.
- Además, se muestran tres tarjetas con enlaces a secciones específicas de la aplicación, como "Etapas y Puertos", "Maillot Amarillo" y "Equipos". Estas tarjetas proporcionan una forma clara y accesible para que los usuarios accedan a contenido específico de la aplicación.

## INTERACCIÓN DE LAS TARJETAS

- Al pasar el cursor sobre las tarjetas, se activa un efecto de cambio de color de fondo, lo que indica visualmente que son elementos interactivos. Esto ayuda a mejorar la experiencia del usuario al proporcionar retroalimentación visual.



## NAVEGACIÓN

- Se menciona la posibilidad de navegar a diferentes secciones de la aplicación utilizando la barra de navegación. Sería útil proporcionar más detalles sobre qué secciones están disponibles y cómo los usuarios pueden acceder a ellas desde la barra de navegación.
- Conocimientos adquiridos a lo largo del desarrollo de la aplicación.

**ListView:** Es un widget que proporciona una forma fácil y eficiente de mostrar datos a una vista. Permite definir la estructura de cada elemento de la lista y se encarga de renderizarlos correctamente. Además, maneja la paginación de manera automática si la lista de datos es extensa.

**Carousel:** Es un componente de interfaz de usuario que muestra una serie de elementos de manera secuencial o aleatoria, permitiendo a los usuarios navegar entre ellos. Es comúnmente utilizado para destacar contenido visual, como imágenes o elementos multimedia, en una forma atractiva y dinámica. Los elementos del carousel se presentan en un formato de diapositivas que pueden cambiar automáticamente o ser controladas manualmente por el usuario.

**GridView:** Es un componente utilizado en frameworks y bibliotecas web, como Yii, para mostrar datos tabulares en una interfaz de usuario. Proporciona una forma eficiente y estructurada de presentar información en forma de filas y columnas, similar a una tabla.

**HighCharts:** Es parte de la extensión "yii2-highcharts-widget", que proporciona una forma fácil de integrar la biblioteca Highcharts en tus vistas Yii2. Highcharts es una biblioteca JavaScript popular para la creación de gráficos interactivos en el lado del cliente.

El widget HighCharts en Yii2 se utiliza para representar gráficos de alta calidad en las vistas. Puedes configurar y personalizar varios aspectos del gráfico, como el tipo de gráfico, títulos, ejes, series de datos, leyendas, entre otros. El widget utiliza la configuración

de Highcharts que se proporciona a través de la propiedad `clientOptions`.

## 2. Asignación de trabajos por cada miembro del equipo.

### **Marta Tirador Gutiérrez:**

- Diseño de la página, paleta de colores.
- Elaboración de consultas para la página e implementación de GridView con tarjetas de la home, componentes de JavaScript.
- Implementación del título en el header.
- Manual de usuario.
- Diseño de la presentación.
- Parte del desarrollo de la documentación.

### **Víctor García Murillo:**

- Desarrollo de consultas y acciones para las páginas de equipos usando gráficos y grid view.
- Corrección de consultas.
- Desarrollo de estilos para las páginas de equipos.
- Implementación de botones e imágenes sobre los equipos.

### **Álvaro Bellón Lanz:**

- Desarrollo de consultas y acciones para la página de maillots usando gráficos de tipo pie con HighChart.
- Desarrollo de estilos para las páginas de maillots.
- Maquetación final de la documentación.

### **Irene Verdeja Díaz:**

- Creación del proyecto en GitLab y Yii2.
- Implementación de los modelos y los CRUDS.
- Desarrollo del código para implementar GridViews, ListViews y Highcharts.
- Maquetación de las consultas que se realizan al interactuar con ciertos "botones".
- Implementación del Favicon y logo de la aplicación.
- Desarrollo de la documentación.

### 3. Manual de usuario de vuestra aplicación.





## BARRA DE NAVEGACIÓN

Haz clic en ...

CICLISTAS EQUIPOS PUERTOS VICTORIAS

y descubre, recuerda, revive momentos  
con tus ciclistas favoritos

Regresa a inicio haciendo clic en..



¡Van los primeros  
de la etapa!

“La vida es como una bicicleta de 10  
velocidades. La mayoría de nosotros  
tenemos piñones que nunca usamos”.