

<b>Nombre:</b> Pablo Elías Ramírez Escalante		<b>Matrícula:</b> AL02883894
<b>Producción de diseño interactivo</b>		<b>Nombre del profesor:</b> Manuel Alejandro García Andrade
<b>Módulo 1</b>		<b>Avance 1 Evidencia</b>
<b>Fecha:</b> 15/02/2024		
<b>Bibliografía:</b> hipermedia & Soluciones Hipermedia. (2016, 12 octubre). <i>¿Cuáles son las medidas de una página web?</i> Soluciones Hipermedia. <a href="https://www.solucioneshipermedia.com/cuales-son-las-medidas-de-una-pagina-web/#:~:text=Hasta%20hace%20un%20tiempo%20la,mucho%20mayor%201920%C3%971080">https://www.solucioneshipermedia.com/cuales-son-las-medidas-de-una-pagina-web/#:~:text=Hasta %20hace%20un%20tiempo %20la,mucho%20mayor%201920%C3%971080</a> . Villar, M. P. (2023, 30 octubre). <i>¿Qué es un Design System? Pasos, ejemplos y herramientas para crear uno</i> . Profile Software Services. <a href="https://profile.es/blog/que-es-design-system-ejemplo/">https://profile.es/blog/que-es-design-system-ejemplo/</a>		

**Instrucciones:**

1. Añade en este punto información general del cliente: nombre, función, público objetivo, etc.

**Nombre:** EZPLAN

**Función:** El objetivo es brindar a los usuarios una plataforma única y amigable que les permita crear eventos excepcionales, ya sea una conferencia empresarial, una fiesta de cumpleaños o una reunión familiar. Nos esforzamos por eliminar los obstáculos que con frecuencia acompañan la planificación de eventos, lo que ha hecho que el proceso sea más fácil y colaborativo.

**Público objetivo:** Organizadores profesionales de eventos y grupos de amigos que planeen una salida.

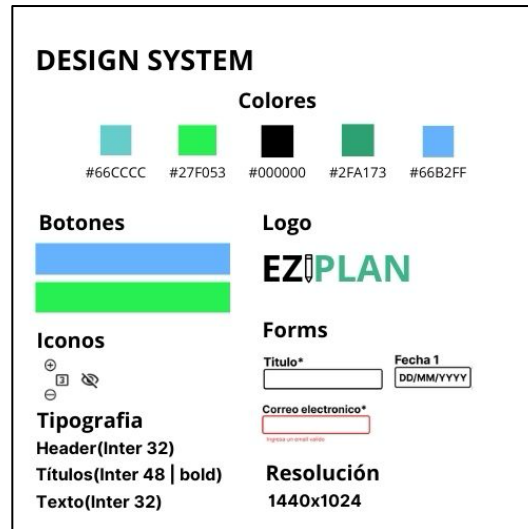
**Selección del Problema:**

El problema seleccionado es la gestión del tiempo y la organización de eventos sociales entre amigos. A menudo, encontrar una fecha y hora que se ajuste a todos es un desafío.

**Perfil del Usuario:**

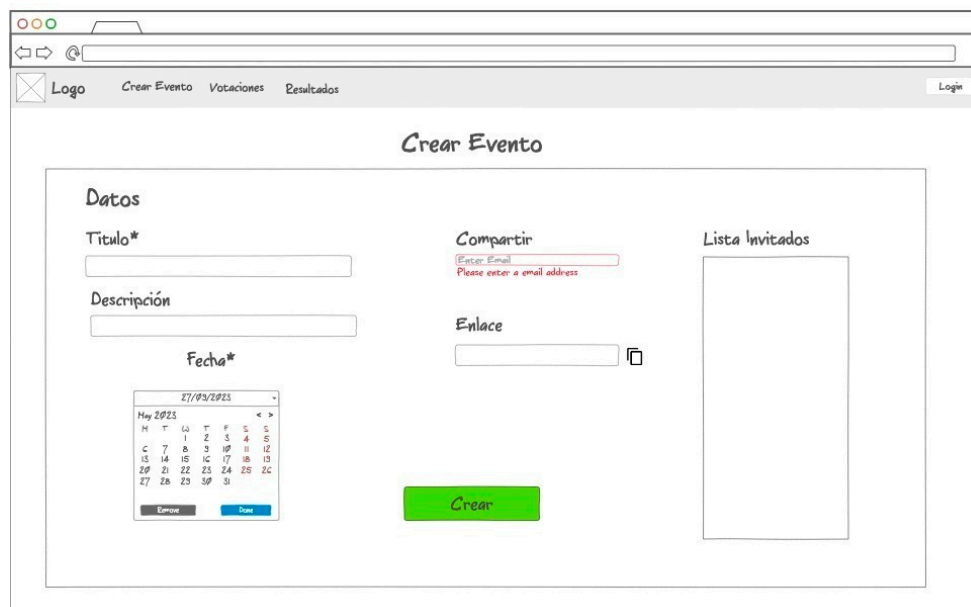
- Edad: 18-35 años.
- Estilo de Vida: Trabajador y con una vida social ocupada.

- Necesidades: Coordinar eventos sociales sin complicaciones, encontrar fechas convenientes para todos los miembros del grupo.
  - Frustraciones: Dificultad para encontrar momentos comunes para reuniones.
2. Diseña y entrega el Design System de tu proyecto.

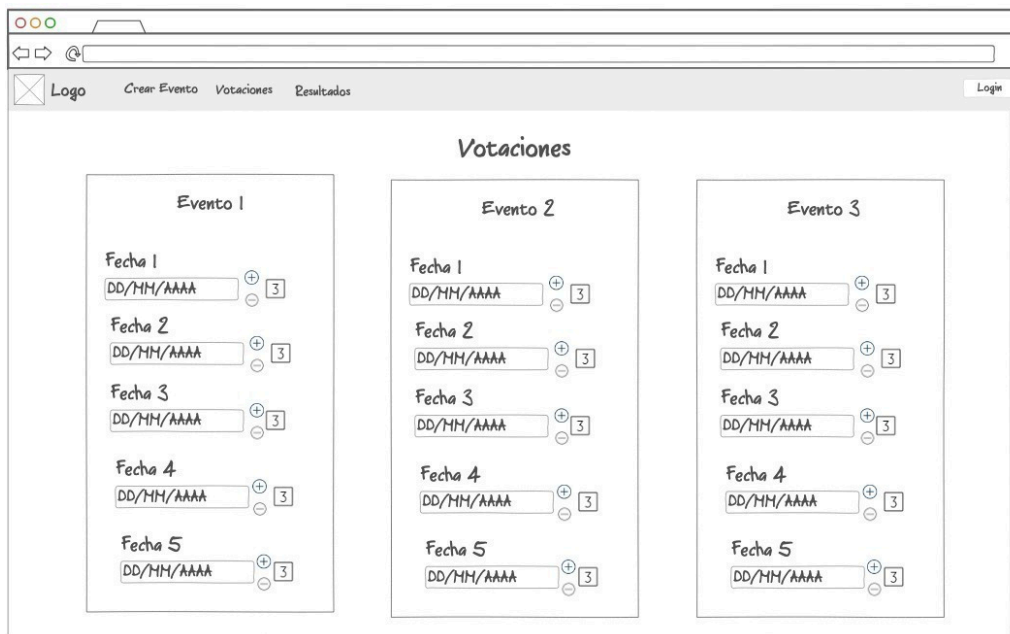


3. Crea por lo menos tres wireframes de diseño que muestren cómo planeas resolver la interfaz de tu proyecto (puede ser únicamente la página de inicio). En las etapas de inicio lo recomendable es dibujar a mano alzada la interfaz, marcando o indicando las animaciones o interacciones que pueden existir. Finalmente elige uno de estos tres como la base para tu diseño final.

### Interfaz de Creación de Evento

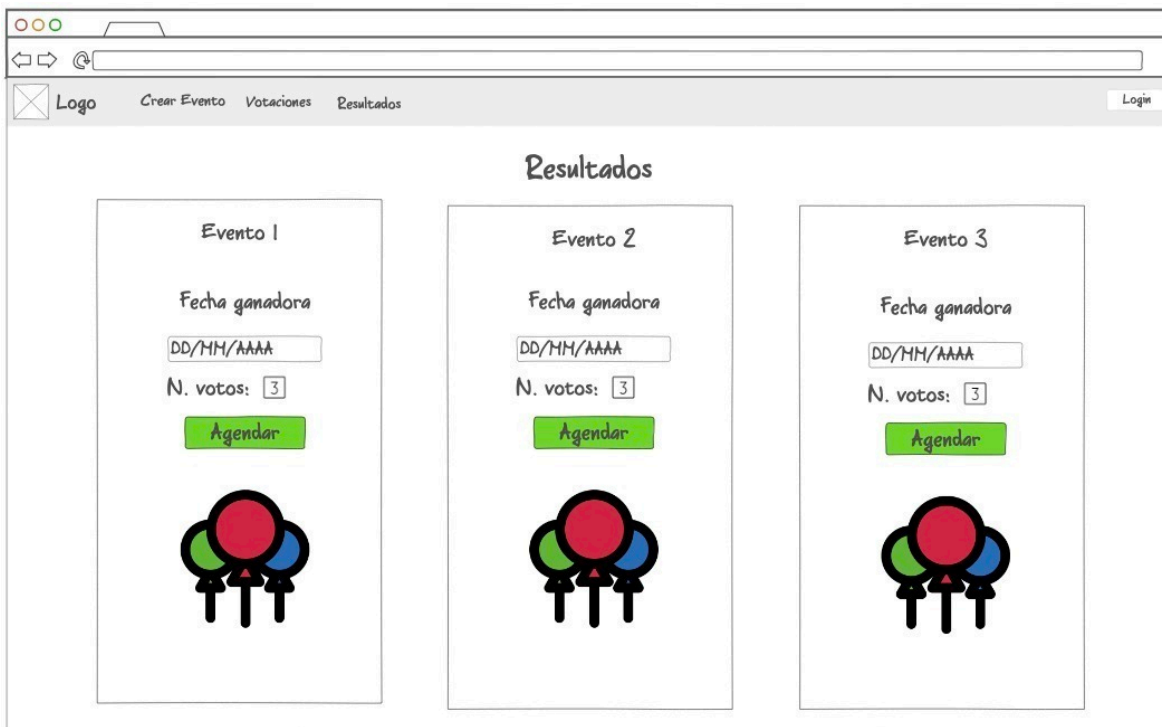


## Interfaz de Votación



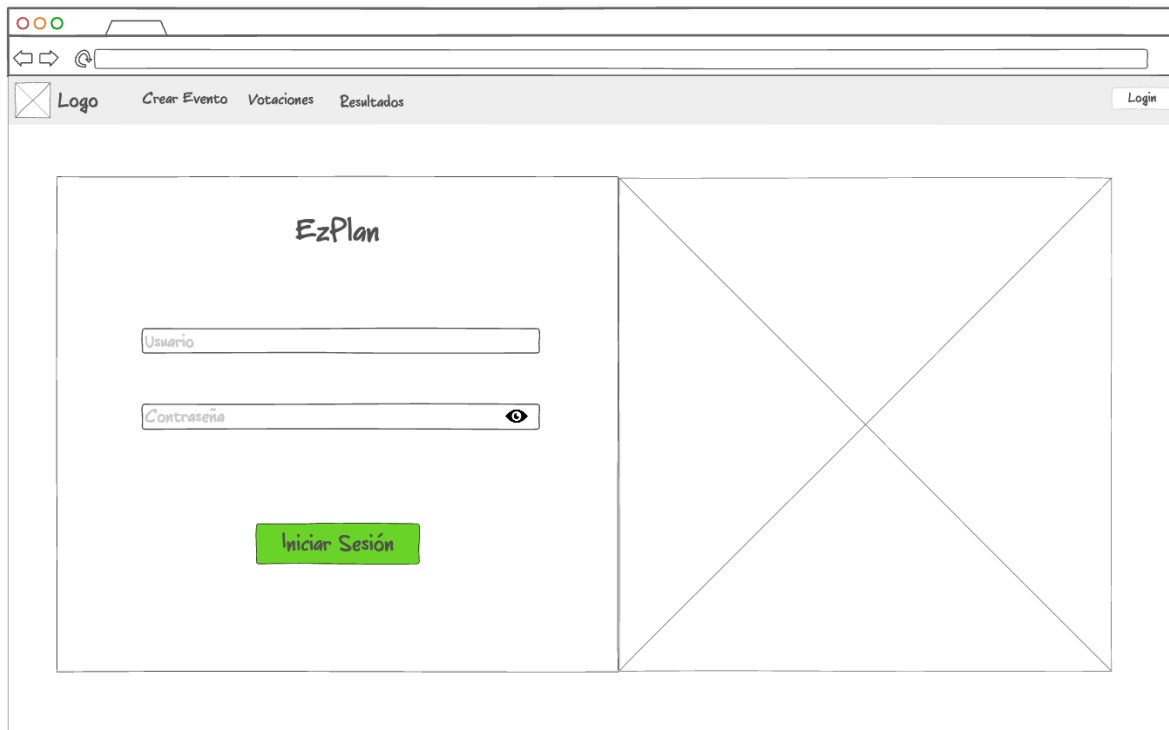
The screenshot shows a web browser window with the title "Votaciones". The navigation bar includes "Logo", "Crear Evento", "Votaciones", and "Resultados", along with a "Login" button. The main content area is titled "Votaciones" and displays three event cards: "Evento 1", "Evento 2", and "Evento 3". Each card contains five voting slots, labeled "Fecha 1" through "Fecha 5". Each slot consists of a date input field (DD/MM/AAAA), a plus/minus control, and a vote count of 3.

## Interfaz de Resultados



The screenshot shows a web browser window with the title "Resultados". The navigation bar includes "Logo", "Crear Evento", "Votaciones", and "Resultados", along with a "Login" button. The main content area is titled "Resultados" and displays three event cards: "Evento 1", "Evento 2", and "Evento 3". Each card shows the "Fecha ganadora" (Winning Date) in a date input field (DD/MM/AAAA), the number of votes "N. votos: 3", a green "Agendar" button, and a graphic of three stylized figures holding up a large red circle, representing the winning date.

## Interfaz LogIn



4. Después de seleccionar cuál de tus opciones de diseño es la más viable entrega wireframes de al menos 4 vistas (ventanas). Incluye al menos un elemento de animación y geolocalización. Este punto se tiene que cumplir en al menos una resolución.
5. Maqueta en Figma, Illustrator o Photoshop tu proyecto (diseño de interfaz con elementos gráficos) para que puedas definir y crear los efectos y acabados de cada interfaz. Tendrás que entregar en esta etapa al menos 4 vistas (ventanas). Incluye al menos un elemento de animación y geolocalización. Este punto se tiene que cumplir en al menos una resolución.  
<https://www.figma.com/file/0G1bv883lZpOkqv3eQsYi7/Actividad-5?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=JyuvZDu7yNi0g0Ld-1>
6. Identifica las resoluciones y tamaños de pantalla más usados al momento y define los dispositivos en los que tu proyecto será responsivo. Tu proyecto final debe ser renderizable al menos en tres tipos de dispositivos.
  - Las soluciones de pantalla más frecuentes son las siguientes:
    - La resolución más común era 1024×768 píxeles.
    - La resolución más común en la actualidad es 1366×768 píxeles, seguida de cerca por 1920×1080 píxeles.

- Recomendaciones generales sobre el tamaño del sitio web:
  - Un ancho de contenido de 940 a 1000 píxeles se sugiere.
  - El área de trabajo o canvas de un programa de diseño como Photoshop debe tener entre 1200 y 1400 píxeles.
- Recomendaciones particulares para el diseño responsable:
  - Se sugiere un diseño que responda a los tipos de dispositivos.
  - Se recomienda un ancho de 940 a 780 píxeles en orientación vertical para tabletas.
  - Se recomienda un ancho de 780 píxeles para versiones de teléfono.

He llegado a la decisión de elegir una resolución de pantalla de 1000 píxeles de ancho en el marco. He examinado cuidadosamente las tendencias en diseño web al considerar las necesidades para la página y la conclusión es que, esta solución ofrece una combinación ideal entre una presentación visual atractiva y la adaptabilidad a diferentes dispositivos. La elección se basa en la creación de una experiencia de usuario efectiva debido a la naturaleza educativa del proyecto.