Memoria diseño de interfaces web

“UNOVA”

**ÍNDICE**

**1. INTRODUCCIÓN**

**1.1. Justificación**

**1.2. Objetivos**

**1.2.1. Características de la aplicación**

**1.3. Comparativa**

**2. ANÁLISIS Y PLANIFICACIÓN**

**2.1. Análisis**

**2.1.1. Requisitos funcionales de los usuarios**

**2.1.2. Requisitos de la aplicación**

**2.1.2. Lenguaje en la parte cliente**

**2.2. Planificación y fases del desarrollo**

**3. DESARROLLO**

**3.1. Diseño y mockups**

**3.2. Funcionalidad**

**3.3. Codificación**

**3.4. Mantenimiento**

**4. AMPLIACIONES**

**4.1. Mejora de código**

**4.2. Soporte de idiomas**

**5. EVALUACIÓN Y CONCLUSIONES FINALES**

**6. REFERENCIAS**

**1. INTRODUCCIÓN**

**1.1. Justificación**

Esta página web, la pensamos a raíz de el bono cultural que han proporcionado para los jóvenes que cumplen 18 años en 2022, nacidos en 2004. Se pensó debido a la desinformación alrededor de este bono.

Mas tarde se nos comunicó que también había una página para poder hacer erasmus por Europa para jóvenes de 18 años, entonces decidimos agregarla a nuestra web como información adicional.

**1.2. Objetivos**

El principal objetivo de la aplicación es que los jóvenes no tengan que buscarse la vida a la hora de ir a distintas páginas web a buscar donde van a comprar con el bono. Una idea fue pensada para intentar centralizar diferentes apartados a los que van destinados en el bono cultural.

**1.2.1. Características de la aplicación**

La característica principal seria dar información a los usuarios sobre el bono cultural, como por ejemplo la cartelera del cine actualizada, los últimos lanzamientos de videojuegos, así como las distintas plataformas de streaming como Netflix o Spotify.

**1.3. Comparativa**

Esta pagina web se ha comparado con la web oficial del bono cultural <https://bonoculturajoven.gob.es/> y en la web oficial de discoverEU <https://youth.europa.eu/discovereu_es>.

**2. ANÁLISIS Y PLANIFICACIÓN**

**2.1. Análisis**

**2.1.1. Requisitos funcionales de los usuarios**

Para poder acceder a la pagina web sería necesario disponer de un ordenador con acceso a internet.

**2.1.2. Requisitos de la aplicación**

Para poder ejecutar nuestra página web seria necesario disponer de un equipo con un servidor donde alojar la web.

**2.1.2. Lenguaje en la parte cliente**

Esta aplicación ha sido desarrollada única y exclusivamente en HTML5 y una hoja de estilos CSS.

**2.2. Planificación y fases del desarrollo**

Para la planificación de este proyecto, hemos utilizado Trello para separarnos las distintas tareas, y hemos utilizado Git para el control de versiones, GitHub para subir los cambios, para que cada uno suba su parte y luego juntarlo.

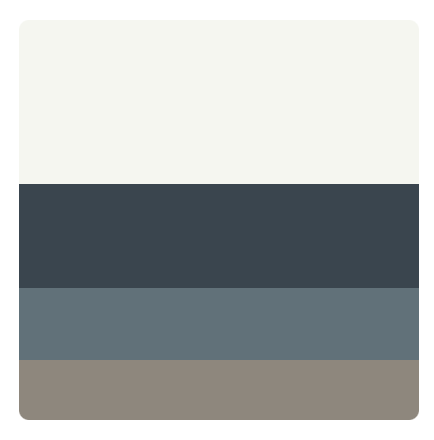
Las fases de desarrollo han sido:

En primer lugar, hemos buscado información acerca del bono cultural, como funciona y en que consiste. Mas tarde buscamos en que comercios estaba permitido gastarse este bono ya que no todas las tiendas tienen acuerdo para poder gastarlo en sus establecimientos. A la hora de hacer el mockup, teníamos varias ideas con distintas paletas de colores y era difícil decidirse por una. A la hora de dividirnos las tareas comenzamos cada uno a trabajar por su cuenta, pero siempre comentando lo que íbamos haciendo por si algo no nos gustaba poder cambiarlo.

**3. DESARROLLO**

**3.1. Diseño y mockups**

Nosotros buscábamos una pagina web sencilla y fácil de usar. Nos hemos decidido por colores de tonos oscuros pastel.

Estos son los colores principales de la web, el primer color hemos querido buscar uno blanco crudo para que tenga un contraste más apagado, y que cuando se abra la web el ojo no se canse a la hora de navegar por la página.

El resto de colores son tonos oscuros pastel, para que la pagina web tenga un toque más elegante.

**3.2. Funcionalidad**

**3.3. Codificación**

**3.4. Mantenimiento**