

PRÁCTICA 2:

DOCUMENTACIÓN - PROTOTIPADO

Nombre del equipo: BettherThanPRADO

Alumno/s: José Rubén Céspedes Heredia

Correo electrónico: ruben1995@correo.ugr.es

Alumno/s: Pablo Navarro Guijarro

Correo electrónico:

navarropablo@correo.ugr.es

DIU2 (X 15:30-17:30, aula 3.2)

Herramientas seleccionadas

Para el desarrollo del prototipo de nuestra plataforma de eventos de la UGR hemos utilizado una herramienta llamada “*JustinMind*”. Hemos escogido esta herramienta ya que había sido la escogida para realizar el diseño previo de los bocetos de la práctica anterior y, por tanto, el desarrollo de los prototipos nos iba a resultar menos costoso si seguíamos con ella.

Esta herramienta se utiliza para el prototipado de aplicaciones webs y móviles. Además, nos permite la asociación de eventos a distintos componentes de nuestra interfaz con el objetivo de ofrecer distintas funcionalidades al usuario final.

Por último, nos permite exportar nuestro prototipo a HTML, CSS y JavaScript de modo que todo el diseño y la funcionalidad prototipada es fácilmente exportable a un código “ejecutable”.

En cuanto al layout del prototipo nos hemos asegurado de usar bastantes iconos acordes a la información mostrada al usuario. Además, hemos usado un esquema de colores azul, con tres tipos de tonalidades, normal, medio y fuerte para resaltar ciertos botones (tanto normales como cuando pasamos el ratón por encima). Por último, hemos hecho uso de la misma tipografía en todo el prototipo, modificando el estilo de la letra para diferenciar información más relevante de otra menos relevante, además de mejorar la estética.

Guías de estilos y patrones utilizados

Para el desarrollo de nuestro prototipo no hemos hecho uso de ningún patrón específico si no que lo hemos realizado con total libertad. Esto se debe a que la resolución de los bocetos de la práctica anterior fue positiva y nos pareció que la navegabilidad era la típica de estos tipos de sistemas.

Acciones simuladas

En primer lugar, vamos a definir todas las acciones que hemos simulado y, posteriormente, ofreceremos una tabla donde se resumen las vistas que incluye nuestro prototipo y las acciones que puede realizar el usuario en dichas vistas.

Las acciones que hemos simulado son:

- **Abrir panel de login.** El usuario puede hacer que se muestre el panel de login. Dicho panel le permitirá identificarse en la plataforma.
- **Cerrar panel de login.** Dentro del panel de login, el usuario tiene la opción de poder reiniciar los input de dicho panel y cerrarlo.
- **Login.** Una vez que haya escrito su usuario y contraseña en el panel de login, el usuario podrá identificarse.
- **Volver al índice.** El usuario puede volver al índice pulsando en el logo de la plataforma.
- **Cambiar de página web.** Mediante un panel de navegación, el usuario puede acceder a los distintos apartados de nuestra plataforma web. Estos son: agenda, talleres, conferencias y exposiciones, contáctanos y acerca de.
- **Acceder a redes sociales.** El usuario podrá interaccionar con distintas redes sociales a través de nuestra plataforma.
- **Acceder a un evento.** El usuario podrá acceder a la vista detallada de un evento mediante la imagen, la fecha o el título de dicho evento.
- **“Enviar” formulario de contacto.** El usuario podrá rellenar y enviar un formulario de contacto.
- **Acceder a la web oficial del lugar de desarrollo de un evento.**

Vista	Identificarse	Home	Navegar	Redes sociales	Formulario contacto	Acceder lugar evento
Index	X	X	X	X		
Agenda	X	X	X	X		
Talleres	X	X	X	X		X
Conferencias/Exposiciones	X	X	X	X		
Contáctanos	X	X	X	X	X	
Acerca de	X	X	X	X		
Evento detallado	X	X	X	X		

Comentarios y conclusión

Esta práctica nos ha resultado interesante. En primer lugar, nos parece un paso adecuado para el diseño de interfaces de usuario. Por otro lado, su desarrollo se hace mucho más ameno debido al uso de las múltiples herramientas que se nos han presentado. De hecho,, esto es lo que nos parece más interesante ya que muchas de ellas nos las conocíamos así como su funcionalidad. Nos parecen muy útiles para el desarrollo ágil de prototipos, a pesar de haber usado otra herramienta que no estaba entre las mencionadas.

Por otro lado, tenemos una serie de comentarios que realizar. En primer lugar, el proyecto ha sido subido a GitHub a un **repositorio** llamado “**Skeptor**” y debidamente enlazado al repositorio “**DIU18**”.

Por otro lado, para poder visualizar el prototipo realizado en JustinMind es necesario usar un **navegador** con la **extensión de JustinMind** instalada (**preferiblemente Google Chrome**).