

## **Mockup (Práctica 2)**

**Emmanuel Buenrostro Briseño 22300891 7F1**

**Emiliano Arzate Gutierrez 22300929 7F1**

**Emilio Mateo Rico García 22300895 7F1**

**Programación Web 1, Paola Fernanda Ponce Villalvazo**

**17/09/25**

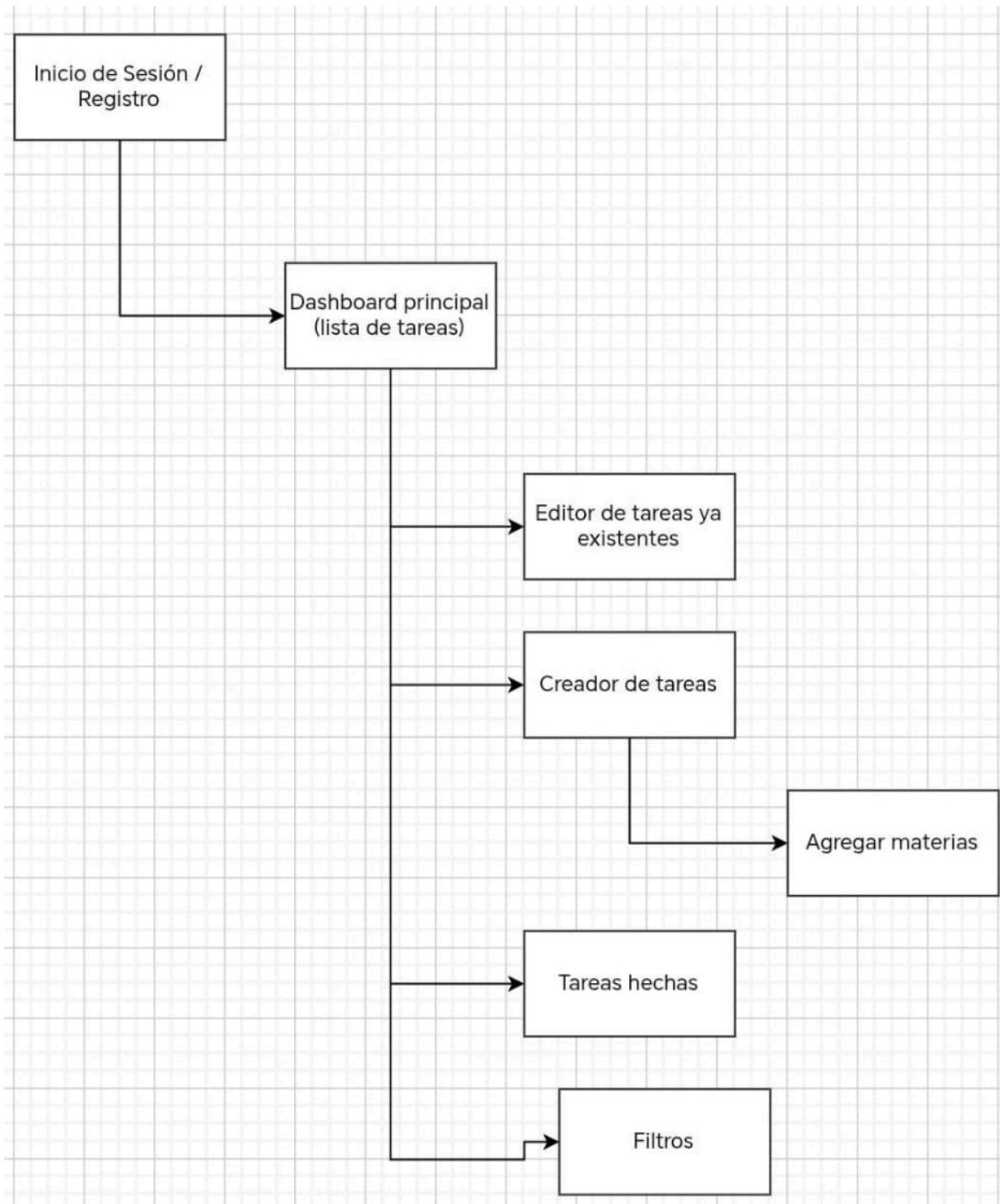
**CETI Colomos**



## - Objetivo:

Crear un prototipo / maquetado de la página web para poder definir de manera clara la visión y objetivo al que se quiere llegar con la página, esto utilizando trabajos anteriores como el mapa de navegación o el warframe como base para la creación del primer prototipo.

## - Mapa de navegación:



## - Wireframe

A wireframe diagram of a web form. At the top center is a rectangular box labeled "Logo". Below this is a large rectangular container. Inside this container, at the top, are two side-by-side rectangular buttons. The left button is labeled "Iniciar Sesion" and the right button is labeled "Registrarte". Below these buttons, on the left side, is the text "Dirección de correo" followed by a wide rectangular input field. Below that is the text "Contraseña" followed by another wide rectangular input field.

Logo

Iniciar SesionRegistrarte

Dirección de correo

Contraseña

## Crear Nueva Tarea

Nombre Tarea

Materia

Agregar Nueva Materia

Fecha Entrega

Cancelar

Guardar

Logo

Pendientes hoy

Pendientes esta semana

Total pendientes

Tareas Pendientes

Filtrar

+ Agregar

☐

TAG

☐☐☐

TAG

☐☐☐

TAG

☐☐

Ver Tareas Hechas

## Editar Tarea

Nombre Tarea

Materia

Fecha Entrega

Cancelar

Guardar

Logo

Volver Dashboard

Nombre Tarea

TAG

Fecha

Nombre Tarea

TAG

Fecha

Nombre Tarea

TAG

Fecha

Agregar Materia

Nombre de la Materia

Cancelar

Guardar

Lista de materias

Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Materia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## - Prototipo:

Inicio de Sesión



Iniciar sesión

Registrarse

Correo

Contraseña

Entrar



Task Manager Interface showing task counts and a list of tasks.

Navigation: Pendientes, Completadas

Summary:

- Hoy: 2
- Semana: 12
- Total: 23

Buttons: Filtros, Agregar

Task List:

Task	Category	Actions
<input checked="" type="checkbox"/> Diagrama de Gantt 17/09/25	Programación Web	
<input checked="" type="checkbox"/> Reporte P1 17/09/25	Sistemas Digitales	
<input checked="" type="checkbox"/> Código Determinantes 18/09/25	Progra Avanzada	
<input checked="" type="checkbox"/> Terminar P2 19/09/25	Sistemas Digitales	



Completed Tasks Interface showing task counts and a list of tasks.

Navigation: Pendientes, Completadas

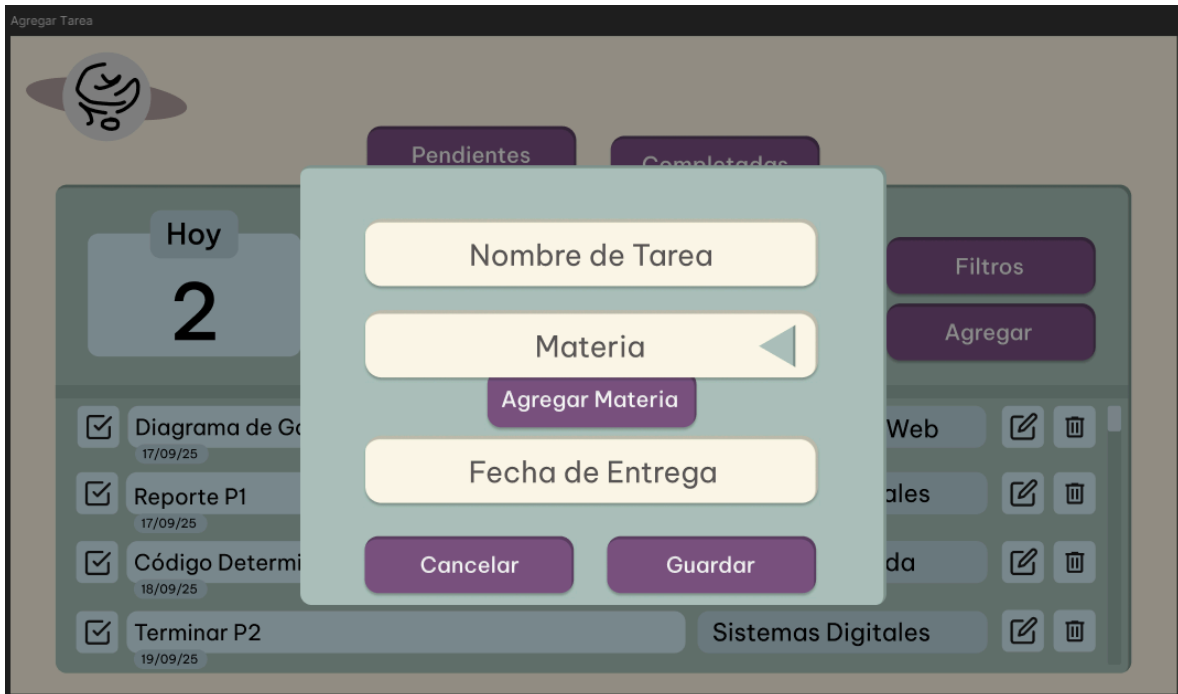
Summary:

- Hoy: 0
- Semana: 8
- Total: 18

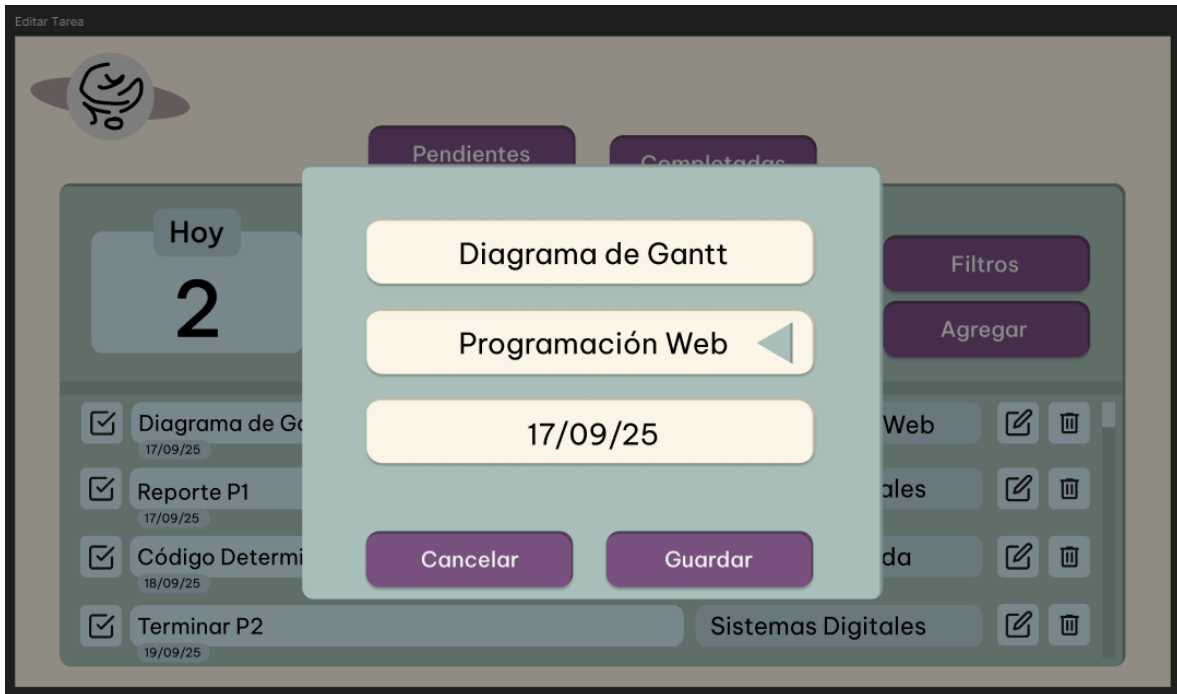
Buttons: Filtros

Task List:

Task	Category	Actions
Diagrama de Gantt 17/09/25	Programación Web	
Reporte P1 17/09/25	Sistemas Digitales	
Código Determinantes 18/09/25	Progra Avanzada	
Terminar P2 19/09/25	Sistemas Digitales	







## - Conclusiones:

**Emilio:** Los prototipos son una excelente herramienta que permite poder mostrar de manera clara y sencilla como se desea que se vea el producto final. Estos prototipos sirven para varias cosas, ya sea para poder darle una idea clara al equipo de que van a hacer, o para poder mostrar de forma clara cómo se verá el producto final a los inversores.

**Emmanuel:** Los prototipos resultan muy útiles porque permiten detectar errores o posibles mejoras en una etapa temprana, antes de invertir tiempo y recursos en el desarrollo completo. De esta manera se puede ajustar la idea inicial y lograr que el producto final responda mejor a las necesidades del usuario.

**Arzate:** Los prototipos facilitan la comunicación entre las distintas áreas de un proyecto, ya que ofrecen un punto de referencia visual común. Esto ayuda a que diseñadores, programadores y clientes estén alineados con la misma visión y se eviten confusiones durante el proceso de creación.