

## PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO

Nombre del equipo: CyberseLink

Alumno/s: Rubén Mogica Garrido

Alumno/s: Alejandro Gallardo Fernández

Correo electrónico: [bliztmud@correo.ugr.es](mailto:bliztmud@correo.ugr.es)

Correo electrónico: [alexgallardo@correo.ugr.es](mailto:alexgallardo@correo.ugr.es)

☐ DIU3 (V 15:30-17:30, aula 3.3)

## Herramientas seleccionadas. Diseño del Layout

Para diseñar el layout hemos utilizado Bootstrap y varios templates del mismo para usar los distintos elementos que nos resultaban útiles para nuestro diseño. Hemos usado Brackets para poder editar el código y ver los cambios de forma dinámica.

## Guía de estilos y patrones utilizados

Hemos usado patrones para facilitar la introducción de datos en los formularios. Para ello, tenemos texto de fondo por defecto que indica qué tiene que rellenarse en cada campo correspondiente. Si algún campo está sin completar, aparecerá un mensaje indicándolo.

Para la navegación hemos usado pestañas que dividen las distintas secciones en la cabecera. El header se desplaza junto a la página para no perder de vista el acceso rápido. Para hacer la navegación más sencilla cuando se está abajo en la página, hemos incluido de nuevo un listado con las distintas secciones.

Para destacar entradas, en la página inicial tenemos un slider que se encarga de mostrar entradas a un mayor tamaño destacando con ello su importancia.

## Simulaciones de datos (acciones simuladas)

Simulamos la selección de los distintos menús y de los artículos cuando se pasa el ratón por encima del contenido. También hemos simulado el paso de entradas del slider con las flechas.

En el apartado de contacto, tenemos dos campos a rellenar tal y como habíamos especificado en el boceto de la práctica anterior. Tienen un mensaje por defecto que es borrado al escribir una letra y que vuelve a aparecer en caso de quedar el campo vacío. Si se pulsa el botón de enviar con algún campo por rellenar, aparecerá un mensaje indicando al usuario que es lo que falta antes de poder hacer el envío.

## Comentarios y conclusión

Hemos aprendido varios conceptos de diseño de interfaces de usuario a un nivel más práctico y menos abstracto. Tenemos ya apartados de la web que son simulaciones del producto final y que nos permiten ver con más claridad qué posibles errores podrían aparecer al poder interactuar con la página.

Además, hemos aprendido nuevos patrones de diseño relacionados con la implementación que son difíciles de ver con una descripción o un boceto como podrían ser las pistas que dar al usuario a la hora de rellenar un formulario.

Finalmente, hemos simulado parte de la interacción para confirmar que la web es intuitiva y que no se siente demasiado compleja a la hora de navegarla. Al ser algo palpable, el usuario final puede darnos mejor feedback en cuanto a los problemas que pueden aparecer.