

Presentación Nightout

Diseño, Desarrollo, Normativa, Pruebas y Producto

1. Diseño

Visión, Misión y Objetivos

- **Visión:**

Ser la plataforma de referencia en Sevilla para centralizar la información sobre ocio nocturno y facilitar el acceso a eventos y locales.

- **Misión:**

Ofrecer una experiencia digital intuitiva y segura que permita a los usuarios descubrir, explorar y reservar salidas nocturnas.

- **Objetivos:**

- Centralizar información dispersa.
- Facilitar la compra y reserva de entradas.
- Fomentar la oferta de ocio nocturno.
- Optimizar la experiencia del usuario.

Wireframe y Mockup

- **Wireframes:**

Bocetos de baja fidelidad que definen la estructura y jerarquía de la información (por ejemplo, fondo nocturno de Sevilla, header con carrito y filtros).

- **Mockups:**

Diseños de alta fidelidad realizados en Figma que detallan la identidad gráfica y distribución de contenido.

Prototipo

- **Prototipado Interactivo:**

Creación de un prototipo en Figma que simula la interacción real del usuario.

- Validación de flujos de navegación, uso de filtros y proceso de reserva.
- Iteraciones basadas en feedback de pruebas de usabilidad.

2. Desarrollo

Metodología

- **Enfoque Ágil:**
Iteraciones constantes y ciclos de retroalimentación.
- **Ciclo de Desarrollo:**
Diseño → Desarrollo → Pruebas → Implementación → Retroalimentación.

Herramientas

- **Frontend:**
Angular, SCSS.
- **Backend:**
PHP, Directus (Headless CMS).
- **Base de Datos:**
MySQL.
- **Intercambio de Datos:**
JSON.
- **Diseño y Prototipado:**
Figma.
- **Gestión:**
Control de versiones y seguimiento de incidencias (bug tracker).

3. Normativa

Usabilidad

- Diseño centrado en el usuario.
- Pruebas de usabilidad con escenarios y tareas reales.
- Feedback continuo para optimizar la navegación.

Accesibilidad

- Cumplimiento de las pautas WCAG.
- Uso de etiquetas semánticas, atributos ARIA y contrastes adecuados.
- Diseño inclusivo adaptable a diversas capacidades y dispositivos.

Licencias y Documentación

- **Licencia:**
Distribuido bajo la Licencia MIT.
- **Documentación:**
README, manuales técnicos y de usuario, FAQs.
- **Ayudas:**
Guías y soporte para facilitar el uso de la plataforma.

4. Pruebas

Problemas

- Seguimiento y documentación de incidencias con bug tracker.
- Priorización de errores críticos para resolución ágil.
- Revisión continua del rendimiento y seguridad.

Accesibilidad y Usabilidad

- Evaluaciones específicas para garantizar el acceso a personas con diversas capacidades.
- Pruebas de contraste, navegación por teclado y compatibilidad con lectores de pantalla.
- Sesiones de testing con usuarios reales, medición de tiempos y análisis del feedback.

5. Producto

Paseo

- **Experiencia del Usuario:**
Un recorrido digital inmersivo por la vibrante oferta nocturna de Sevilla.
- **Interacción y Navegación:**
Scroll intuitivo que despliega progresivamente la información de los locales; header fijo para acceso rápido a funciones (carrito, inicio de sesión y filtros).
- **Producto Final:**
Plataforma integral que conecta a los usuarios con los mejores eventos y locales, facilitando la planificación de salidas nocturnas.

Conclusión

Nightout es el resultado de un proceso integral que abarca desde el diseño y desarrollo, pasando por la aplicación de normativas y pruebas rigurosas, hasta el producto final.

Esta experiencia no solo mejora la experiencia del usuario, sino que también nos ha permitido crecer como programadores y diseñadores.

¡Gracias por tu atención!