

CASO PRÁCTICO: DOCUMENTACIÓN

Enlace: **PRAY4GAME**

Alejandro Massotti López, 100383565
Javier Fernández Velasco, 100383392
Alberto Lobato Díaz, 100383508
David Gikoshvili Chopuryan, 100425308

GRUPO 08



Esta página web utiliza un servidor con base de datos, por lo que al descargar el código no funcionarán las principales funcionalidades de php como, por ejemplo, iniciar sesión o registrarse.

Para ver la página en su totalidad debe seleccionar el siguiente enlace: <http://ceyma.com/pray4game/paginalInicial.html>

TABLA DE CONTENIDO

OBJETIVO PRINCIPAL DE LA APLICACIÓN	3
DESCRIPCIÓN GENERAL.....	3
USUARIOS POTENCIALES	4
PACO.....	4
MIGUEL.....	5
MARTA.....	6
EVALUACIÓN DEL ENTORNO	8
TRELLO.....	8
TODOIST	9
PROTOTIPOS DISEÑADOS PREVIAMENTE.....	11
PROTOTIPO ELEGIDO.....	14
PATRONES DE DISEÑOS GENERALES	15
HEURÍSTICAS DE NIELSEN	15
USUARIOS NO REGISTRADOS	16
FORMULARIOS.....	17
PAGINA PRINCIPAL REGISTRADOS.....	20
POP-UP DE UN JUEGO	26
PIE DE PÁGINA.....	28
TECNOLOGÍAS USADAS	29
IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN WEB.....	30
PÁGINA PRINCIPAL	30
PIE DE PÁGINA.....	32
PREGUNTAS FRECUENTES	34
LOCALIZACIÓN.....	36
ASPECTOS LEGALES	38
POLÍTICA DE PRIVACIDAD.....	40
REGISTRO.....	42
INICIO DE SESIÓN	45
NOTICIA DEL DÍA.....	48
AGENDA.....	50
CONFIGURACIÓN DEL USUARIO	53
PÁGINA PRINCIPAL USUARIOS REGISTRADOS.....	55

OBJETIVO PRINCIPAL DE LA APLICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL

PRAY 4 GAME es una aplicación con una interfaz sencilla y eficaz, de tal forma que cualquier usuario sea capaz de utilizar la aplicación sin ningún problema. Los servicios que se ofrecen a los usuarios son los siguientes:

- Creación de listas de videojuegos, totalmente personalizable, en el que el usuario puede almacenar sus videojuegos por categoría, consola, etc.
- Búsqueda de videojuegos, en la que el usuario podrá encontrar un amplio catálogo de videojuegos almacenado en nuestra base de datos, y añadirlos a las listas personalizadas.
- Calendario personalizable, en el que el usuario es capaz de añadir a su calendario distintas fechas que le interesen, por ejemplo, la fecha de lanzamiento de un videojuego nuevo.
- Comparte con tus amigos, de tal forma que cada usuario tiene la posibilidad de compartir las listas creadas con sus amigos, además de invitarles a participar en dicha lista. Dicho esto, cada lista compartida puede ser editada por varios colaboradores. El usuario también podrá visualizar la lista de colaboradores, así como recibir invitaciones de otros usuarios.
- Por último, los usuarios podrán comentar y valorar los videojuegos incluidos en sus listas, además de visualizar dichos comentarios y valoraciones.
- En resumen, PRAY 4 GAME es una aplicación web dedicada a los jugadores, de todas las edades y de todas las plataformas, que ofrece las herramientas para satisfacer las necesidades de sus usuarios.

USUARIOS POTENCIALES

PACO

CONTEXTO

- 57 años, hombre.
- Trabaja 10 horas diarias, fontanero.
- Le gusta mucho su trabajo.
- Tiene mujer y 2 hijos independientes, de 20 y 23 años.
- No está muy familiarizado con el uso de la tecnología.
- Piensa que los tiempos anteriores eran mejores.



GUSTOS

- Le gusta bajar al bar a tomar cañas y ver el fútbol.
- En su juventud jugaba a juegos arcade.
- Le gustaría encontrar alguna manera de pasar el tiempo al llegar a casa.

FRUSTRACIONES

- No poder entender la tecnología como a él le gustaría.
- No poder pasar el tiempo suficiente con su familia.
- Uno de sus hijos está teniendo problemas económicos.
- No haber podido estudiar en la universidad.

"La fontanería es mi pasión"

PLATAFORMAS DE USO Y ANÁLISIS DE USUARIO

Sus hijos le regalaron un móvil antiguo para poder hablar con él, tiene un Samsung Galaxy S3.

En el caso de Paco, él no está muy familiarizado con el uso de la tecnología, por ello debemos de realizar un uso sencillo y eficaz. Por ello nada más entrar en la página, Paco verá nada más entrar en la página un vídeo explicativo bastante sencillo para familiarizarse con las funciones que contiene nuestra página, además de ayudarle con el registro, que es necesario para acceder a las funciones.

Debemos de disponer en nuestra base de datos juegos arcade, ya que son los juegos que Paco conoce. Además, Paco no dispone de un ordenador, por lo que nuestra página deberá de ser fácilmente visible en otros dispositivos.

CASO DE USO

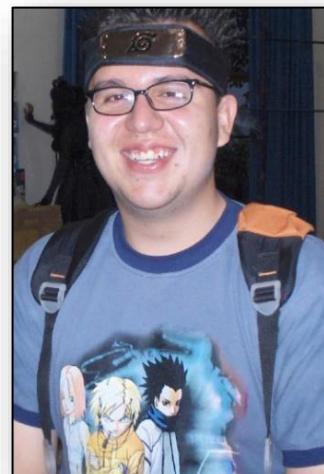
Paco entra en la página por primera vez y visualiza el tutorial que se encuentra en la parte principal de la página. Una vez entendido se dispone a registrarse, y se encuentra con el menú principal. Ahora Paco puede encontrar sus juegos favoritos de la infancia, por lo que se dispone a crear una lista de juegos arcade. Para ello utiliza el buscador y de forma sencilla añade cada uno de los juegos a la lista creada.

Ahora Paco puede ver las valoraciones de los usuarios, además de proporcionar una valoración.

MIGUEL

CONTEXTO

- 17 años, hombre.
- Estudia formación profesional en informática.
- Es hijo único, se pasa la mayor parte del tiempo jugando videojuegos.
- Está muy familiarizado con el uso de la tecnología.
- No es muy social, por lo que no sale mucho de casa.
- Sólo tiene un amigo y no lo conoce físicamente.



GUSTOS

- Le gusta mucho jugar a videojuegos, además del anime.
- Le gusta mucho la informática, por lo que siempre está a la última sobre este tema.
- Su anime favorito es Dragon Ball.

FRUSTRACIONES

- Le gustaría ser más sociable.
- Le gustaría entrar en la universidad para trabajar en desarrollo de videojuegos.
- Sufría bullying en el instituto.

"Me encantan las noches interminables jugando al League Of Legends"

PLATAFORMAS DE USO Y ANÁLISIS DE USUARIO

Le gusta la potencia, por lo que se compra lo mejor, tiene un móvil Xiaomi Mi 9T y un ordenador montado por piezas valorado en más de 2000 euros, además de una Tablet que utiliza para estudiar.

En el caso de Miguel, está muy familiarizado con el uso de la tecnología, por lo que será capaz de registrarse y acceder a nuestras funciones rápido y sin ningún problema. Las listas deberán de tener un límite elevado, ya que Miguel colecciona una gran cantidad de videojuegos que le gustaría almacenar en nuestra página, poder presumir de su colección de juegos con sus amigos virtuales.

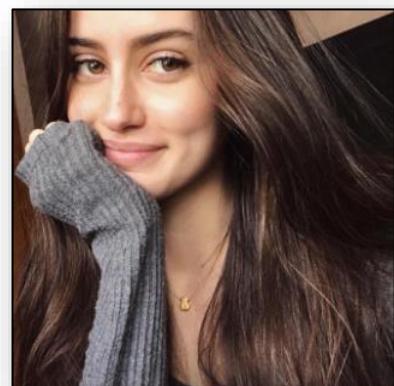
CASO DE USO

Miguel entra en la página por primera vez y se registra sin ningún tipo de problema. Miguel quiere guardar todos los videojuegos que colecciona en varias listas según el género al que pertenecen. Como el diseño es muy intuitivo, Miguel no necesita ningún tipo de guía para realizar dichas listas. Simplemente crea una lista principal, a las que va añadiendo subgrupos llamados según el nombre del género del videojuego. Así Miguel tiene toda su colección de videojuegos mucho mejor organizada.

MARTA

CONTEXTO

- 22 años, mujer.
- Acaba de terminar su carrera de Derecho.
- Tiene una hermana pequeña, es muy social y tiene pareja.
- Está algo familiarizada con el uso de la tecnología.



GUSTOS

- Le gustan mucho las redes sociales.
- Los fines de semana suele salir con sus amigas, o ver Netflix. Le gusta salir de fiesta.

FRUSTRACIONES

- Sus padres le obligan a jugar a la consola con su hermana pequeña.
 - Está desesperada por encontrar trabajo y poder independizarse.
 - Está cansada de que no respeten su opinión en las redes sociales.
-

“Hay que aprovechar y disfrutar de los mejores momentos”

PLATAFORMAS DE USO Y ANÁLISIS DE USUARIO

Le gusta mucho la marca Apple, por lo que cada vez que sale un nuevo teléfono, se lo compra. Por ello tiene un iPhone 11 PRO. Para estudiar utilizaba un MAC, que ahora utiliza para ver series en Netflix.

En el caso de Marta, está algo familiarizada con el uso de la tecnología, por lo que será capaz de registrarse en nuestra página web, aunque tal vez necesite algo de ayuda para conocer todas las funciones que nuestra página ofrece. Marta quiere almacenar los juegos que quiere su hermana para acordarse del nombre y comprárselos. Como su hermana es pequeña, también quiere ver la edad recomendada de cada uno de los juegos que su hermana requiere. Eso no supondrá ningún problema para Marta ya que el diseño de la página es muy intuitivo y dispondrá de guías para conocer las funciones que necesite.

CASO DE USO

Marta entra en la página por primera vez sin ningún tipo de problema. Una vez entrado en el menú principal, decide ver una guía para crear una lista con los videojuegos que su hermana quiere jugar. Obviamente para añadir juegos a la lista utiliza el buscador predictivo, bastante sencillo de usar. Una vez añadidos los juegos a la lista, puede ver los detalles de cada uno de los juegos, una descripción de lo que el juego contiene y la edad recomendada de cada uno de ellos, además de los comentarios y las valoraciones del resto de usuarios.

EVALUACIÓN DEL ENTORNO

TRELLO

PATRONES DE DISEÑO

E1 – SITE BRANDING	Trello mantiene su logo en la parte superior izquierda de la pantalla, además de presentar las satisfacciones que ofrecen al usuario en primera línea.
D10 - INTERNATIONALIZED AND LOCALIZED CONTENT	La página web ofrece el cambio de idioma, con el único inconveniente de que este se encuentra al final de esta, por lo que será complicado que un usuario que no entienda el español sea capaz de realizar el cambio de idioma.
C1 – HOMEPAGE PORTAL	El 95% de los usuarios que se introducen en la página van a iniciar sesión, mientras que el otro 5% verán en qué consiste la página web, de esa forma el diseño de la página está bien planteado.
H2 - SIGN-IN/NEW ACCOUNT	En esta página sólo es necesario un nombre, una dirección de correo electrónico y una contraseña para registrarse, además de contener una opción para recuperar la contraseña. El único inconveniente de la página es la obligación de iniciar sesión para poder usar las funciones que esta ofrece.
H3 - GUEST ACCOUNT	Uno de los problemas de esta página web es la obligación de crear una cuenta, ya que no puedes hacer nada si no te registras o inicias sesión, la parte principal de la página se muestra una vez inicias la sesión.
H7 - FREQUENTLY ASKED QUESTIONS	La página contiene un botón de ayuda en el que se incluyen las FAQ, de esta forma ayudamos al usuario a entender mejor la página.
E5 - ABOUT US	En el pie de página se sitúa toda la información de la empresa, información de contacto e información legal de esta.

HEURÍSTICAS DE NIELSEN

7. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO	El funcionamiento de la aplicación es muy sencillo, y apenas hay dificultades en el uso habitual de la misma, por lo que es flexible y eficiente.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, por lo que cumple la heurística de Nielsen, presenta un diseño agradable al usuario.
10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN	En la página web podemos observar que se encuentran infinitas guías de ayuda a lo largo de esta, por lo que un usuario poco familiarizado puede usar las funciones de esta página sin ningún tipo de problema.

TODOIST

PATRONES DE DISEÑO

E1 – SITE BRANDING	Todoist mantiene su logo en la parte superior izquierda de la pantalla, además de indicar al usuario las funciones que ofrece.
D10 - INTERNATIONALIZED AND LOCALIZED CONTENT	La página ofrece el cambio de idioma, pero es bastante complicado de encontrar, por lo que el diseño de la página es poco intuitivo para usuarios internacionales.
C1 – HOMEPAGE PORTAL	El 95% de los usuarios van a iniciar sesión o registrarse usando el botón de 'primeros pasos', mientras que el resto tratará de visualizar en qué consiste la página, por ello el diseño de la página está bien planteado.
H2 - SIGN-IN/NEW ACCOUNT	En esta página sólo es necesario un nombre, una dirección de correo electrónico y una contraseña para registrarse, además de contener una opción para recuperar la contraseña. El único inconveniente de la página es la obligación de iniciar sesión para poder usar las funciones que esta ofrece.

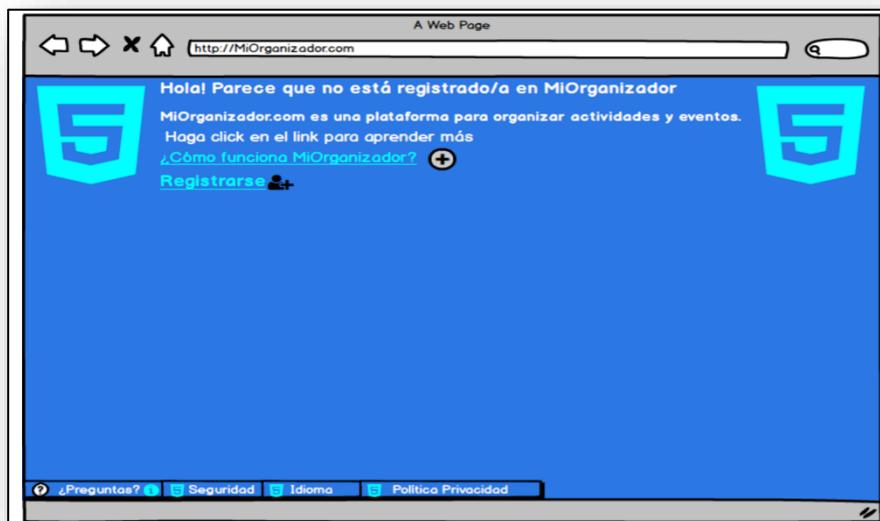
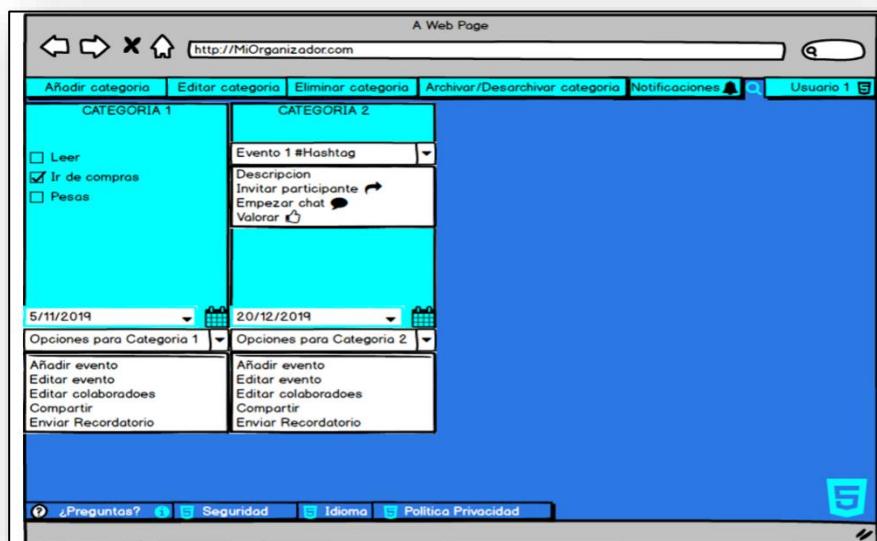
H3 - GUEST ACCOUNT	Uno de los problemas de esta página web es la obligación de crear una cuenta, ya que no puedes hacer nada si no te registras o inicias sesión, la parte principal de la página se muestra una vez inicias la sesión.
H7 - FREQUENTLY ASKED QUESTIONS	La página contiene un botón de ayuda en el que se incluyen las FAQ, de esta forma ayudamos al usuario a entender mejor la página.
E5 - ABOUT US	En el pie de página se sitúa toda la información acerca de la empresa, información de contacto, información legal y oportunidades de empleo.

HEURÍSTICAS DE NIELSEN

7. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO	El funcionamiento de la aplicación es muy sencillo, y apenas hay dificultades en el uso habitual de la misma, por lo que es flexible y eficiente.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, por lo que cumple la heurística de Nielsen, presenta un diseño agradable al usuario.
10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN	En la página web podemos observar que aparece una pequeña guía de introducción para el uso fácil de la aplicación.

PROTOTIPOS DISEÑADOS PREVIAMENTE

Este es uno de los diseños realizados previamente. El objetivo de este diseño era el de encontrar un equilibrio entre una interfaz sencilla y un diseño vistoso, por ello sencillamente se escogió el prototipo que aparecerá en el siguiente apartado, ya que el diseño que se contempla a continuación no ha sido considerado el adecuado para ser implementado en nuestro caso práctico.





PATRONES DE DISEÑO

B8 – CATEGORY PAGES	Se cumple, ya que el sitio web posee una apariencia consistente en las diferentes secciones y es intuitivo cómo ir atrás en el (flecha en la parte superior izquierda).
C1 – HOMEPAGE PORTAL	Se cumple ya que se dedica el 95% de los enlaces de la parte superior a los elementos más utilizados por el usuario (Añadir categoría, eliminar categoría o Iniciar Sesión y Registrarse) y el 5% de los enlaces adicionales que el usuario no suele mirar (Cómo preguntas o la política de privacidad) a la parte inferior. Asimismo, el diseño tiene una apariencia estética y será rápido de descargar.
C2 - UP-FRONT VALUE PROPOSITION	Se cumple, ya que en la página principal se utiliza un anuncio persuasivo que indica el propósito de la web. (Empieza a organizarte).
D10- INTERNATIONALIZED AND LOCALIZED CONTENT	Se cumple, ya que existe la posibilidad de cambiar el idioma en la parte inferior de la web y porque esta traducción no ha sido realizada por traductores automáticos.
E4- PRIVACY POLICY	Se cumple, ya que hay un fácil acceso en la página principal a la política de privacidad y a la información sobre la compañía en la parte inferior de la página en el apartado de "preguntas" y "política de privacidad".
H1 - PROCESS FUNNEL	Se cumple ya que los pasos para realizar una tarea (ej.: iniciar sesión) han sido minimizados, es decir, están entre 2 y 6. Igualmente se han eliminado los enlaces y ventanas emergentes innecesarios que puedan distraer al usuario y también se ha comprobado que el botón de retroceso funciona. Finalmente, se previenen errores y se ayuda a subsanarlos cuando ocurren (ej.: iniciar sesión dando patrones iniciales y cuando se introduce mal un campo).
J1- SEARCH ACTION MODULE	Se cumple, ya que se ha incluido un buscador. Ya que es un sitio pequeño, no ha sido necesaria la inclusión de búsquedas por subsecciones.
L2 - FAST DOWNLOADING IMAGES	Se cumple ya que se utilizan pocas imágenes y poco número de colores combinados con una ágil descarga.

HEURÍSTICAS DE NIELSEN

1. VISIBILIDAD DEL ESTADO	El usuario tiene conciencia de lo que está ocurriendo en todo momento: Un claro ejemplo sería que es muy fácil detectar si estás utilizando la aplicación en modo sin usuario o con tu sesión, denotado en el margen superior derecho.
5. PREVENCIÓN DE ERRORES	Se identifica en la pestaña de iniciar sesión, en la que el botón de aceptar es claramente visible para evitar posibles errores. Asimismo, antes de introducir el correo y la contraseña se le recuerda al usuario los formatos que estos campos han de seguir.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	Inspirándose en páginas como Trello se ha podido obtener un diseño estético, con un patrón de colores no dañino a la vista. También minimalista, con los botones de acción muy intuitivos con nombres identificativos y sin mucha complejidad.
9. AYUDAR A LOS USUARIOS	En el momento en el que el usuario introduce una contraseña o correo erróneo al iniciar sesión se le notificará con el mensaje “Correo o contraseña incorrectos”.
10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN	Se podrá acceder a la ayuda en la pestaña “Preguntas” de la parte inferior de la página o en “¿Cómo funciona mi organizador?” y la documentación se podrá acceder en la política de privacidad.

PROTOTIPO ELEGIDO

El diseño elegido por el grupo para la implementación de la página web en el caso práctico es el mencionado en este apartado, debido a que la interfaz es mucho más visual para el usuario, y tras haber realizado el análisis de otras aplicaciones web, es obvio que el prototipo escogido posee unos patrones de diseño y unas heurísticas de Nielsen más razonables para la aplicación web que se está diseñando.

Se puede ver el prototipo interactivo en el siguiente enlace:
<https://mfp97t.axshare.com>

PATRONES DE DISEÑOS GENERALES

El prototipo, en todas sus páginas, ofrecerá los siguientes patrones de Diseño Web de Van Duyne:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
B9 – SITE ACCESIBILITY	Todas las imágenes, botones, enlaces deben de contener un “alt” que permita ser reconocido para personas con visibilidad reducida.
D10 – INTERNATIONALIZED AND LOCALIZED CONTENT	La web deberá permitir cambiar el idioma, poniendo un “elegir idioma” en el pie de página.
E1 – SITE BRANDING	La marca es lo más importante de la página web, ya que es imprescindible para su reconocimiento. Por ello, en vez de utilizar un logo en la parte superior izquierda como es común, hemos decidido dar un toque diferenciador poniendo en todas las páginas en la parte superior un fondo con nuestro logo (en grande) y encima el nombre de la página.
H1 - PROCESS FUNNEL	El usuario, para realizar cualquier tarea tendrá un número mínimo de pasos, normalmente siendo necesarios de 2 a 3 pasos para realizar una tarea.

HEURÍSTICAS DE NIELSEN

El prototipo ofrecerá los siguientes patrones de Diseño Web de Van Duyne:

5. PREVENCIÓN DE ERRORES	La web ofrece ayuda en los formularios cuando el usuario ha realizado un error. Así mismo, también ofrece una guía inicial antes de iniciar sesión o de registrarse.
7. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO	El funcionamiento de la aplicación es muy sencillo, y apenas hay dificultades en el uso habitual de la misma, por lo que es flexible y eficiente.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista .

10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN

En la página web podemos observar que aparece una pequeña guía de introducción para el uso fácil de la aplicación.

USUARIOS NO REGISTRADOS

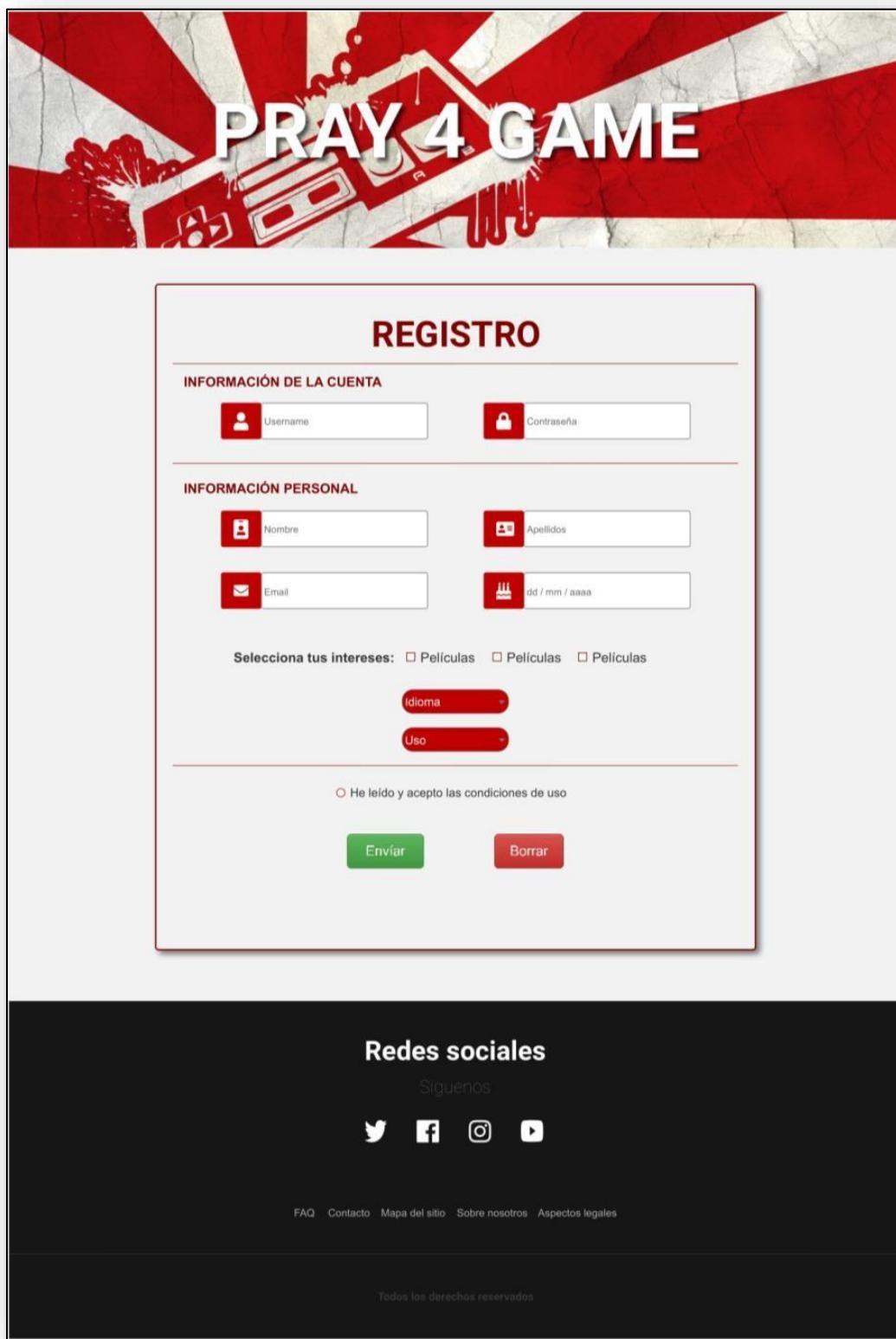


C1 - HOMEPAGE PORTAL	Más del 95% van a clicar en los enlaces superiores, ya que desde la página del inicio solo se va a tener la posibilidad de iniciar sesión o de registrarse. Además, una vez visto el vídeo podrá iniciar sesión o registrarse con los botones proporcionados debajo de este, para así facilitar al usuario el no tener que volver al menú superior.
D7 – INVERTED-PYRAMID WRITING STYLE	La gente podrá acceder de forma rápida a las páginas, ya que lo más importante se encuentra arriba (título, descripción, video introductorio), y lo menos importante se encuentra abajo (pie de página).
E1 – SITE BRANDING	En especial, cuando el usuario entra por primera vez en nuestra página web, necesitará vez en grande el logo de nuestra marca y su nombre, por ello hemos decidido aumentar el tamaño del encabezado cuando el usuario no está registrado, para así, de una manera implícita hacer que el usuario reconozca de una manera más sencilla nuestra marca.

FORMULARIOS

E2 – EMAIL SUSCRIPTIONS	Al registrarse el usuario deberá introducir el email, para así poder mantener contacto con nosotros, enviándole ofertas personalizadas, recordatorios... Además, este email será necesario para iniciar sesión, junto con su contraseña.
E3 – FAIR INFORMATION PRACTICES	La información personal será protegida fuertemente, cifrando su contraseña con MD5 para así evitar robos de cuentas.
H2 -SIGN-IN/NEW ACCOUNT	El sistema ofrecerá al usuario un formulario claro a la hora de iniciar sesión o de registrarse, indicando que campos son obligatorios o ayudando en que campo ha fallado el usuario a la hora de llenar el formulario.
H10 - CLEAR FORMS	Los cuestionarios se han creado de una forma intuitiva para favorecer el relleno de este.
K12 -PREVENTING ERRORS, K13 - MEANINGFUL ERROR MESSAGES	El cuestionario será capaz de prevenir errores mediante mensajes cuando el usuario introduce un dato erróneo. Así mismo se le informará de estos errores de una manera eficaz y educada.

REGISTRO DE USUARIOS



The image shows a registration form for a website called "PRAY 4 GAME". The background features a red and white abstract design with the text "PRAY 4 GAME" prominently displayed.

REGISTRO

INFORMACIÓN DE LA CUENTA

Username Contraseña

INFORMACIÓN PERSONAL

Nombre Apellidos
Email dd / mm / aaaa

Selecciona tus intereses: Películas Películas Películas

Idioma
Uso

He leído y acepto las condiciones de uso

Enviar Borrar

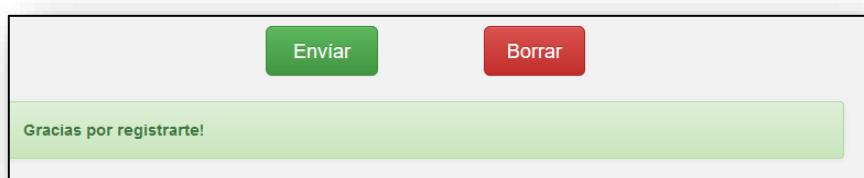
Redes sociales

Siguenos

[FAQ](#) [Contacto](#) [Mapa del sitio](#) [Sobre nosotros](#) [Aspectos legales](#)

Todos los derechos reservados

Al hacer click en el botón enviar se mostrará un mensaje diciendo que se ha enviado correctamente:



INICIO DE SESIÓN

The image shows the login page of the Pray 4 Game website. The header features a red and white abstract graphic with the text "PRAY 4 GAME" in large, bold, white letters. Below the header is a white login form with a maroon border. The form has the title "INICIAR SESIÓN" in maroon at the top. It contains two input fields: one for "Email" with a red envelope icon and another for "Contraseña" with a red lock icon. At the bottom of the form are two buttons: a green "Enviar" button and a red "Borrar" button. Below the form is a black footer section containing social media links under the heading "Redes sociales" and icons for Twitter, Facebook, Instagram, and YouTube. The footer also includes small text for "FAQ", "Contacto", "Mapa del sitio", "Sobre nosotros", and "Aspectos legales". At the very bottom center is the text "Todos los derechos reservados".

Al hacer click en el botón enviar se mostrará un mensaje diciendo que se ha enviado correctamente.



PAGINA PRINCIPAL REGISTRADOS

A screenshot of the Pray4Game website. The header features the site's logo 'PRAY4GAME' in large white letters against a red background. Below the header, there is a navigation bar with links to 'Home', 'Colaboradores', 'Archivo', 'Agenda', 'Hola, Willyrex', and a search bar. The main content area displays four user profiles, each showing a collection of games. The first profile is for 'Switch' and contains a 'Mario Kart' game card and a placeholder 'Lorem ipsum'. The second profile is for 'PS4' and also contains a 'Mario Kart' card and a placeholder 'Lorem ipsum'. The third and fourth profiles are both labeled 'Lorem' and also contain a 'Lorem ipsum' placeholder. Each profile has a red 'Añadir nuevo juego' (Add new game) button at the bottom. At the bottom of the page, there is a section for 'Redes sociales' (Social media) with icons for Twitter, Facebook, Instagram, and YouTube, followed by a footer with links to 'FAQ', 'Contacto', 'Mapa del sitio', 'Sobre nosotros', 'Aspectos legales', and a copyright notice 'Todos los derechos reservados'.

D1 – PAGE TEMPLATES	<p>Una vez iniciada la sesión, la página web utilizará una plantilla global, la cual contendrá en la parte superior el nombre de la web y su logo(fondo) y un menú que contenga el nombre del usuario, un buscador, una agenda y ciertas utilidades básicas que el usuario pueda necesitar.</p>
K5 - HIGH-VISIBILITY ACTION BUTTONS	<p>Al poner el ratón encima de un elemento del menú principal, éste cambiará su color para facilitar su comprensión.</p> 
K16 –JUMP MENUS	<p>Los jumps menú contendrá muchas opciones con un tamaño reducido para así facilitar el uso de los menús sin ser frustrantes para el usuario.</p>

Se creará un menú emergente de **COLABORADORES**, lo cual obtendrá todas las opciones relacionadas con la colaboración en el tablero.

Las opciones que sean capaces de solventarse en un espacio limitado de espacio sin necesidad de redireccionarse a otra página serán resueltas mediante un popup representado al lado de su respectiva opción.



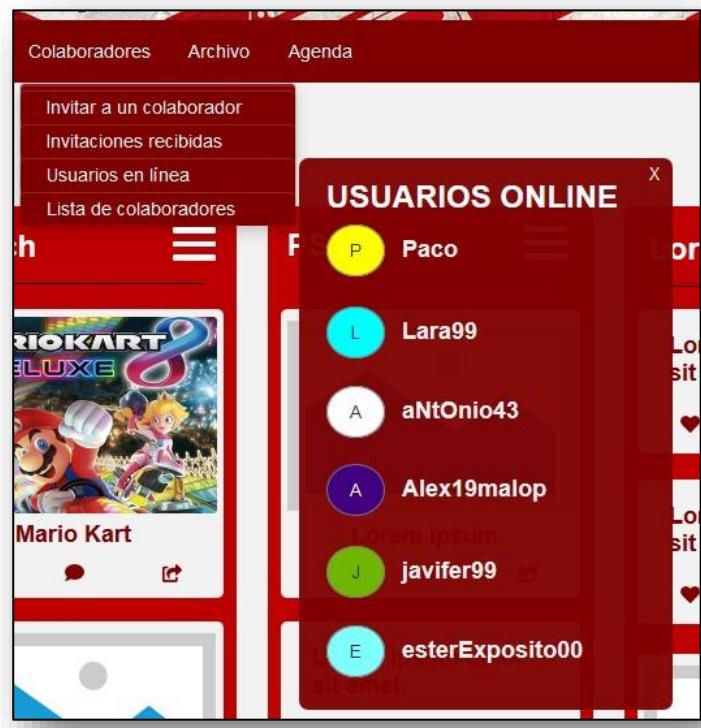
Al clicar sobre invitar a un colaborador se desplegará una ventana emergente la cual pedirá el correo electrónico de la persona deseada. Una vez pulsado el botón enviar se mostrará un mensaje diciendo que la solicitud ha sido enviada correctamente, cumpliendo con la primera heurística.



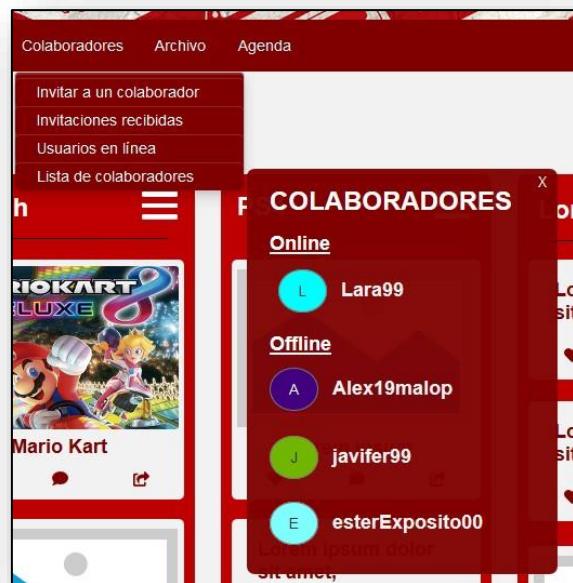
Al clicar sobre invitaciones recibidas se desplegará una ventana emergente la cual mostrará las invitaciones recibidas, pudiendo elegir entre aceptarla o denegarla.



Al clicar sobre usuarios en línea, se desplegará una venta emergente mostrando los usuarios online con su respectiva foto de perfil. En caso de que no tenga foto de perfil se mostrará como en la siguiente imagen.



Al clicar sobre lista de colaboradores, se desplegará una venta emergente mostrando los colaboradores que se encuentran conectados y los que no.



Al seleccionar el menú archivo se mostrarán las categorías y los juegos archivados, los cuales mostrarán en otra página dichas categorías y juegos que han sido archivados.



J1 - SEARCH ACTION MODULE

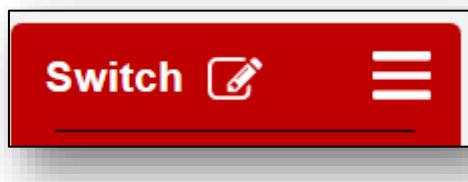
La búsqueda tendrá una lista predictiva para favorecer su uso.

A screenshot of a search interface. On the left, a blue vertical bar contains the text 'J1 - SEARCH ACTION MODULE'. To its right is a white area with a search bar at the top. The search bar has a magnifying glass icon and a placeholder 'Introducir nombre de la categoría...'. Below the search bar is a list of suggestions: 'Far cry 3', 'Final Fantasy 7', and 'Fornite'. At the bottom of the list is a red button labeled 'Añadir'.

Al añadir un juego nuevo se desplegará un popup el cual pedirá el nombre del juego. Una vez introducido, se añadirá el juego a su categoría correspondiente. Lo mismo ocurrirá al añadir una categoría.



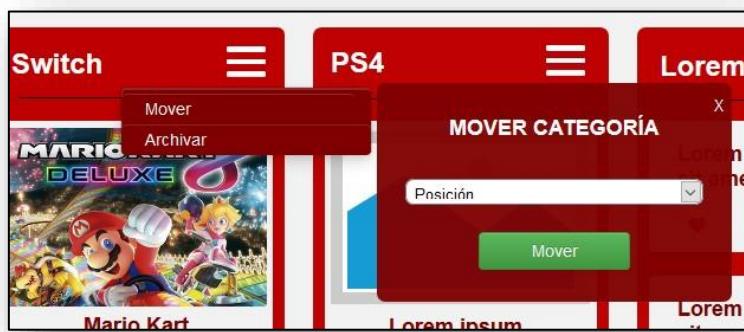
Al poner el ratón sobre el título de la categoría se desplegará un ícono para poder editar el título de la categoría.



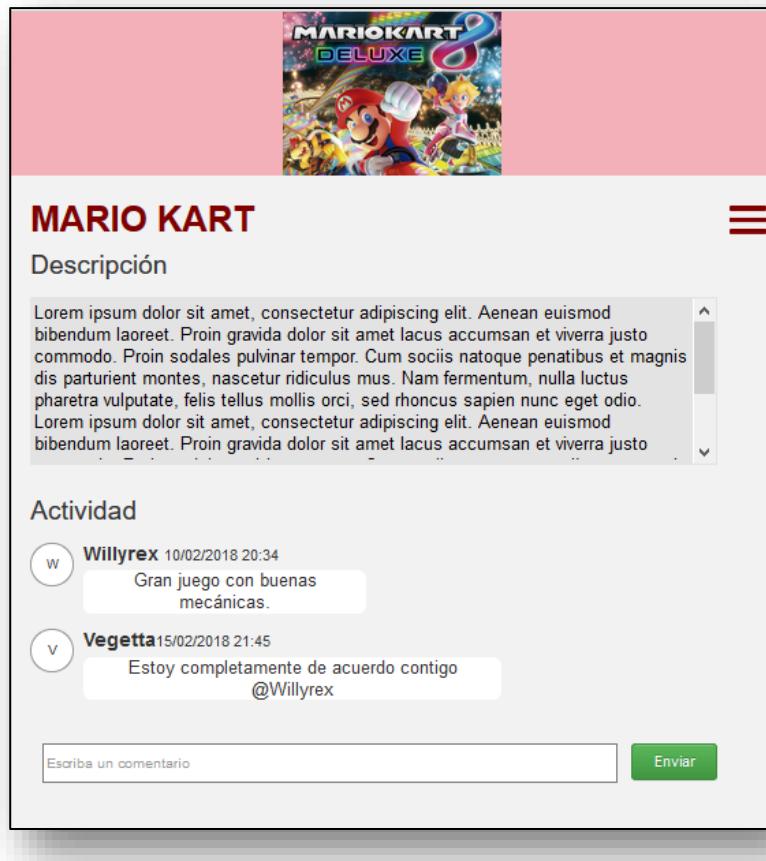
Todas las opciones relacionadas con cada categoría se podrán acceder mediante un menú emergente en la parte superior derecha de cada categoría.



La opción mover categoría desplegará una ventana emergente la cual pedirá la posición a la que se quiere trasladar.



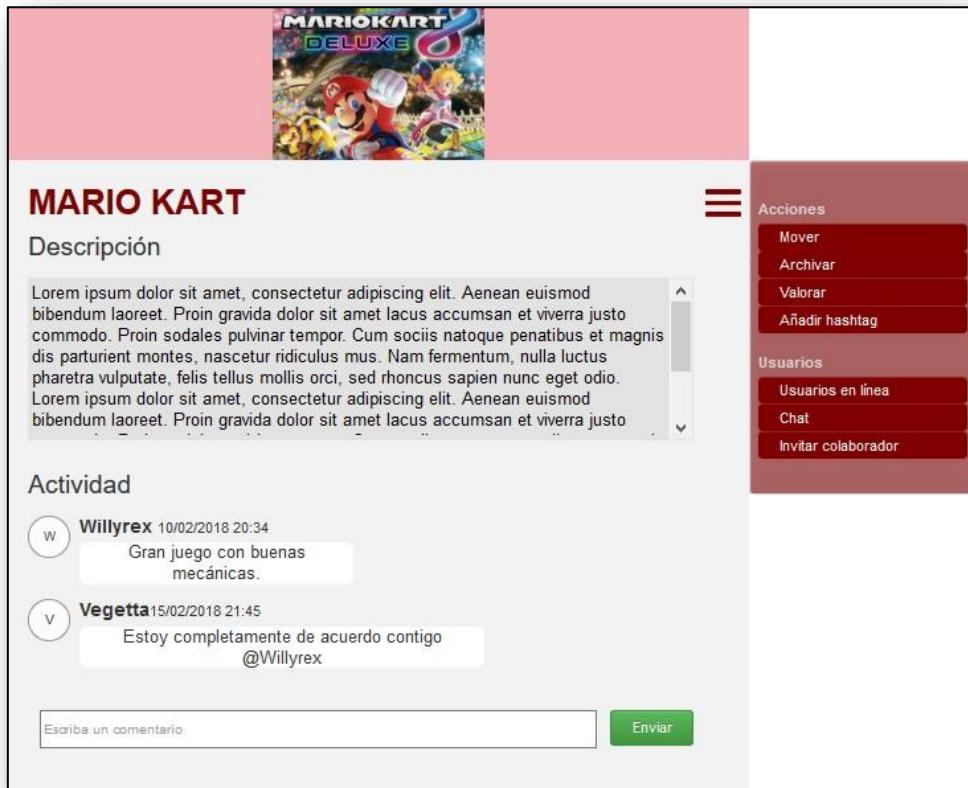
POP-UP DE UN JUEGO



El título del juego y la descripción se podrá cambiar al pasar con el ratón por encima, apareciendo a su lado un ícono indicando su modificación.



Todas las opciones relacionadas con cada juego se podrán acceder mediante un menú emergente en la parte superior derecha de cada juego.



La opción mover juego desplegará una ventana emergente la cual pedirá la posición a la que se quiere trasladar.



La opción de valorar juego desplegará 5 estrellas (parecido a como lo hacía YouTube en sus inicios). En futuras versiones la web hará la media de puntajes de cada juego para dar una nota representativa.



PIE DE PÁGINA

Redes sociales

Siguenos

[Twitter](#) [Facebook](#) [Instagram](#) [YouTube](#)

[Idioma](#) [FAQ](#) [Contacto](#) [Mapa del sitio](#) [Sobre nosotros](#) [Aspectos legales](#) [Política de privacidad](#)

Todos los derechos reservados

E4 - PRIVACY POLICY	La web ofrecerá al usuario en su pie de página su política de privacidad.
E5 - ABOUT US	La web agrupará la información sobre la compañía en un enlace colocado en su pie de página ("Sobre nosotros").
H7 -FREQUENTLY ASKED QUESTIONS	La web ofrecerá al usuario en su pie de página un enlace para acceder a sus preguntas frecuentes (FAQ).

TECNOLOGÍAS USADAS

HTML	Usado para el diseño estructural de la página y la presentación organizativa de los distintos elementos.
CSS	Usado para el diseño gráfico de los elementos de la página.
JAVASCRIPT	Implementado para llevar a cabo las varias funcionalidades que la página web necesita realizar.
JQUERY PLUGIN	Versión 1.9 usada para el calendario. Plugin encontrado en internet, llamado 'calendar'.
PHP	Implementado para usar una base de datos.

Para hacer que la página web sea funcional, decidimos implementar una base de datos con un servidor desde Webempresa, ya que teníamos la facilidad de subir nuestra página web desde el dominio ceyma.com/pray4game.

Para mantener el contacto usuario/servidor utilizamos php.

Creamos dos tablas:

1. Users: para guardar todos los datos de los usuarios registrados y validarlos cuando estos quieran iniciar sesión.
2. Juegos: aquí guardaremos todos los juegos que los usuarios podrán elegir para crear sus listas.

Nuestra misión es conseguir guardar todos los juegos disponibles e irla modificando a medida que salgan más juegos. Además, en el caso de que un usuario quiera incluir un juego que no esté en la base de datos, se le deberá comunicar a los coordinadores de la página y será incluido en un periodo máximo de 48 horas.

IMPLEMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN WEB

PÁGINA PRINCIPAL

The screenshot displays the main page of the Pray 4 Game website. At the top, there is a large banner featuring a red and white cracked background with a central graphic of a video game controller and a stylized flower. The text "PRAY 4 GAME" is prominently displayed in white. Below the banner, the heading "Pray 4 Game: Tu biblioteca de juegos" is centered. A brief description follows, stating: "PRAY 4 GAME le permite almacenar sus videojuegos de forma más colaborativa y ser más organizado. Las tarjetas y listas de nuestra página le permiten organizar y priorizar sus juegos de forma sencilla, flexible y provechosa. Descubre nuevos videojuegos y únete a nuestra comunidad gamer." Below this text, there is a video player showing a thumbnail for a video titled "ATAQUES RAINBOW O DE DICCIONARIO Y COMO EVITARLOS". The video player includes controls for play, volume, and progress. At the bottom of the page, there are two buttons: "INICIAR SESIÓN" and "REGÍSTRATE". The footer section contains links for "Redes sociales" (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, YouTube) and a "Siguenos" button. The footer also includes links for "Idioma", "FAQ", "Contacto", "Localización", "Sobre nosotros", "Aspectos legales", and "Políticas de privacidad". A copyright notice "Todos los derechos reservados" is at the very bottom.

PATRONES Y HEURÍSTICAS

La captura de pantalla proporcionada representa la página inicial de nuestra aplicación. Es obligatorio iniciar sesión para poder acceder al uso de la aplicación. Por ello, se siguen los patrones y heurísticas proporcionadas en el prototipo, que son las siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
B9 – SITE ACCESIBILITY	Todas las imágenes, botones, enlaces deben de contener un “alt” que permita ser reconocido para personas con visibilidad reducida.
C1 -HOMEPAGE PORTAL	Más del 95% van a clicar en los enlaces superiores, ya que desde la página del inicio solo se va a tener la posibilidad de iniciar sesión o de registrarse. Además, una vez visto el vídeo podrá iniciar sesión o registrarse con los botones proporcionados debajo de este, para así facilitar al usuario el no tener que volver al menú superior.
D7 – INVERTED-PYRAMID WRITING STYLE	La gente podrá acceder de forma rápida a las páginas, ya que lo más importante se encuentra arriba (título, descripción, video introductorio), y lo menos importante se encuentra abajo (pie de página).
E1 – SITE BRANDING	La marca es lo más importante de la página web, ya que es imprescindible para su reconocimiento. Por ello, en vez de utilizar un logo en la parte superior izquierda como es común, hemos decidido dar un toque diferenciador poniendo en todas las páginas en la parte superior un fondo con nuestro logo (en grande) y encima el nombre de la página.
H1 - PROCESS FUNNEL	El usuario, para realizar cualquier tarea tendrá un número mínimo de pasos, normalmente siendo necesarios de 2 a 3 pasos para realizar una tarea.

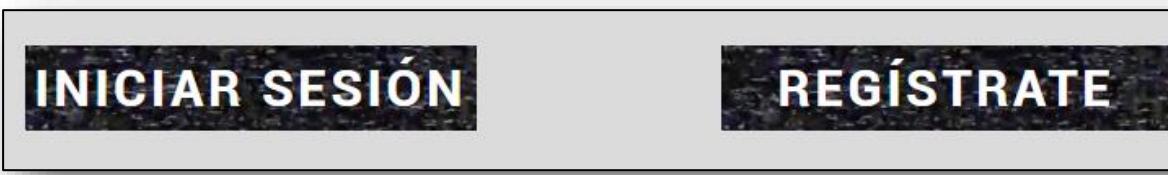
7. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO	El funcionamiento de la aplicación es muy sencillo, y apenas hay dificultades en el uso habitual de la misma, por lo que es flexible y eficiente.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista.

10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN

En la página web podemos observar que aparece una pequeña guía de introducción para el uso fácil de la aplicación.

FUNCIONALIDADES

Las funcionalidades que presta la página principal son principalmente el acceso al registro y al inicio de sesión. El usuario podrá ver un video explicativo en el caso de que desconozca por completo el uso de las nuevas tecnologías.



Además, el usuario podrá acceder a las preguntas frecuentes en el pie de página, así como la localización de la empresa, incluso podrá acceder a los aspectos legales, como las políticas de privacidad de la aplicación. A continuación, se describirá dicho pie de página.

PIE DE PÁGINA



PATRONES Y HEURÍSTICAS

El pie de página se sitúa en todas las páginas de nuestra aplicación, de esa forma conseguimos el patrón de diseño, y las heurísticas impuestas en el prototipo. El pie de página posee los siguientes patrones de diseño:

E4 - PRIVACY POLICY	La web ofrecerá al usuario en su pie de página su política de privacidad.
E5 - ABOUT US	La web agrupará la información sobre la compañía en un enlace colocado en su pie de página (<i>"Sobre nosotros"</i>).
H7 -FREQUENTLY ASKED QUESTIONS	La web ofrecerá al usuario en su pie de página un enlace para acceder a sus preguntas frecuentes (FAQ).

FUNCIONALIDADES

Este pie de página está disponible en la página en todo momento, sin importar que el usuario esté registrado o no, se encuentre en la página que se encuentre. De esta forma puede acceder a las FAQ, políticas de privacidad y localización de la empresa en cualquier momento.

PREGUNTAS FRECUENTES



PREGUNTAS FRECUENTES

[Crear tu cuenta 'PRAY 4 GAME'](#)

Es necesario crear una cuenta en 'PRAY 4 GAME' para poder acceder a las funcionalidades que ofrecemos. Para crear tu cuenta, simplemente accede a la pestaña de 'Registrarse' en la parte superior de la página. En caso de duda puedes acceder al video explicativo y acceder al registro justo debajo del video.

- ▶ Cambiar tu nombre o avatar
- ▶ Cambiar tu dirección de correo electrónico
- ▶ Cambiar tu contraseña
- ▶ Iniciar sesión en 'PRAY 4 GAME'
- ▶ Cerrar sesión en 'PRAY 4 GAME'
- ▶ Eliminar tu cuenta de 'PRAY 4 GAME'
- ▶ Añadir una categoría
- ▶ Añadir un juego
- ▶ Invitar a un colaborador
- ▶ Unirse a una lista de otro colaborador
- ▶ Acceder a la lista de colaboradores
- ▶ Mover elementos de una lista

Redes sociales

Síguenos

[Idioma](#) [FAQ](#) [Contacto](#) [Localización](#) [Sobre nosotros](#) [Aspectos legales](#) [Políticas de privacidad](#)

Todos los derechos reservados

PATRONES Y HEURÍSTICAS

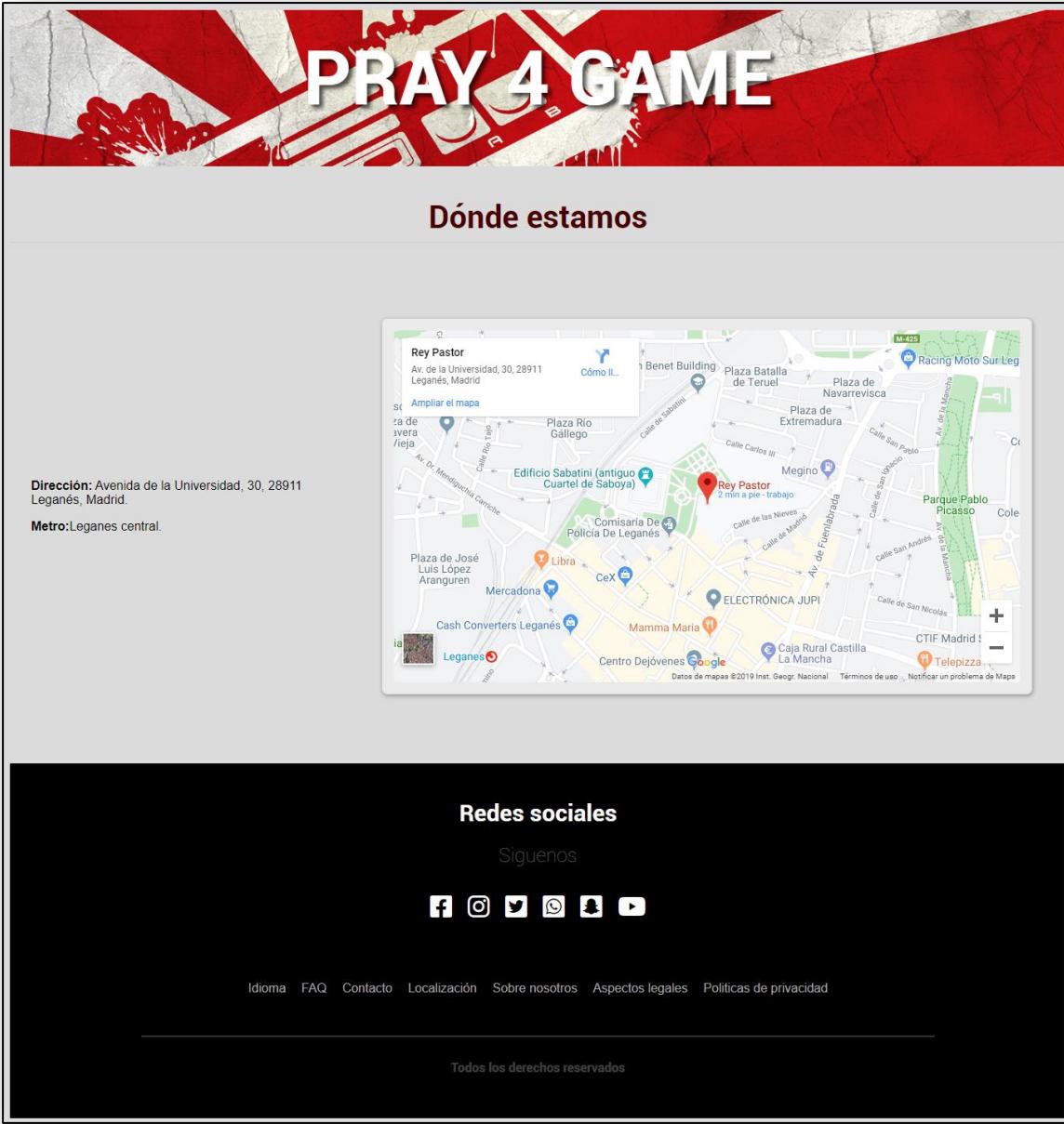
Esta página sigue cumpliendo con los patrones impuestos en el prototipo, aunque incluso los superan, debido a que las preguntas frecuentes añaden facilidades al usuario, y les permiten usar la aplicación sin problemas. Los patrones que encontramos son los siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
7 – FAQ	La página consta de información útil como las preguntas frecuentes 'FAQ' para que el usuario pueda resolver dudas habituales de nuevos usuarios.
10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN	Gracias a las preguntas frecuentes (FAQ) permitimos que el usuario pueda interactuar con la aplicación sin ningún tipo de problema

FUNCIONALIDADES

Para acceder a esta página hay que hacer clic en FAQ, situado en el pie de página. Esta página sirve para orientar al usuario al uso de la aplicación y para ofrecerle la ayuda necesaria en las funcionalidades que se ofrecen. El usuario puede hacer clic en cada una de las preguntas frecuentes para obtener un tutorial acerca de la pregunta que el usuario necesite.

LOCALIZACIÓN



The screenshot shows the 'Localization' section of the Play4Game website. At the top, there's a red banner with the text 'PLAY 4 GAME' in white. Below it, a heading 'Dónde estamos' (Where we are) is centered above a map of Leganés, Madrid. The map highlights the company's location at 'Rey Pastor' and shows various landmarks like 'Edificio Sabatini (antiguo Cuartel de Saboya)', 'Plaza Río Gallego', and 'Parque Pablo Picasso'. Below the map, there's a section titled 'Redes sociales' (Social networks) with social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, and YouTube. At the bottom, there's a footer with links to 'Idioma', 'FAQ', 'Contacto', 'Localización', 'Sobre nosotros', 'Aspectos legales', and 'Políticas de privacidad', along with a copyright notice 'Todos los derechos reservados'.

PATRONES Y HEURÍSTICAS

Con esta página se pretende añadir información para informar al usuario el lugar donde se sitúa la empresa. Con esta página se han aplicado los siguientes patrones y heurísticas:

B8 – CATEGORY PAGES	<p>Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.</p>
E5 - ABOUT US	<p>En la web se proporciona el lugar exacto donde se sitúa la empresa, para que el usuario que utilice la aplicación sepa más sobre nosotros.</p>

10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN	<p>A través de la información que se proporciona sobre la empresa se documenta al usuario acerca de la misma.</p>
----------------------------------	---

FUNCIONALIDADES

Para acceder a esta página hay que hacer clic en localización, situado en el pie de página. Dentro de esta página se puede observar un mapa añadido con JQuery, en el que está marcada la información importante, es decir, la ubicación de nuestra empresa. Simplemente es información acerca de nosotros para que el usuario sienta que nuestra aplicación es fiable en todo momento.

ASPECTOS LEGALES



ASPECTOS LEGALES

- ▶ Envío de datos
- ▶ Almacenamiento seguro
- ▶ **Fiabilidad de los datos**

Todos los datos del usuario se copian automáticamente en los servidores de AWS con la capacidad para proporcionar recuperación puntual en cuestión de segundos.

Además, PRAY 4 GAME crea copias automáticas dentro de la aplicación todos los días. Y también puedes crear respaldos en cualquier momento. El acceso a estas copias de seguridad está en el menú de configuración de la cuenta y se pueden utilizar para recuperar información de cualquier proyecto o tarea.

Redes sociales

Siguenos

[Idioma](#) [FAQ](#) [Contacto](#) [Localización](#) [Sobre nosotros](#) [Aspectos legales](#) [Políticas de privacidad](#)

Todos los derechos reservados

PATRONES Y HEURÍSTICAS

Como en el resto de las páginas, se mantiene el mismo patrón en la interfaz, para favorecer el aspecto de la página, así como las heurísticas, que son las siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
E4 - PRIVACY POLICY	En los aspectos legales se informa al usuario acerca de las tecnologías que utiliza nuestro servicio para mantener la privacidad del usuario.
10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN	A través de la información que se proporciona sobre la empresa se documenta al usuario acerca de la misma.

FUNCIONALIDADES

Para acceder a esta página es necesario hacer clic sobre el apartado de aspectos legales, en el pie de página. En esta página el usuario puede hacer clic para recibir la información de cada uno de los apartados relacionados con los aspectos legales. De esta forma ofrecemos dicha información para que el usuario sea consciente de los servicios externos, e información utilizamos para completar el servicio de nuestra aplicación.

POLÍTICA DE PRIVACIDAD



POLITICA DE PRIVACIDAD

Recopilación y uso de la información

Cuando usted se registra en PRAY 4 GAME, le pedimos cierta información, como su nombre y dirección de email. Su información solo se utiliza internamente y no se compartirá con otras personas.

PRAY 4 GAME recopila las direcciones de email de quienes se comunican con nosotros por correo electrónico, así como la información que envían a través de actividades voluntarias, como registros en el sitio o participación en encuestas. PRAY 4 GAME también recopila datos de usuarios agregados y anónimos respecto al uso de la aplicación. Los datos de usuario que recopilamos se utilizan para mejorar PRAY 4 GAME y la calidad de nuestro servicio. Solo recopilamos los datos personales imprescindibles para proporcionar nuestros servicios, y los almacenamos únicamente en la medida en que sea necesario para brindar dichos servicios.

Sus datos PRAY 4 GAME utiliza proveedores de terceros y socios de hosting para proporcionar el hardware, el software, las redes, la tecnología y el almacenamiento necesarios para ejecutar PRAY 4 GAME. Aunque PRAY 4 GAME posee el código, las bases de datos y todos los derechos sobre la aplicación PRAY 4 GAME, usted conserva todos los derechos sobre sus datos. Nunca compartiremos su información personal con un tercero sin su autorización previa, y nunca venderemos datos a terceros.

Procesamos datos dentro de los Estados Unidos. Transferimos datos con terceros imprescindibles para nuestra capacidad de proporcionar nuestros servicios; todos los cuales cumplen con el RGPD y brindan las garantías necesarias si se encuentran fuera de la UE.

▶ Cookies
▶ Seguridad
▶ Cambios

Redes sociales

Siguenos

[Idioma](#) [FAQ](#) [Contacto](#) [Localización](#) [Sobre nosotros](#) [Aspectos legales](#) [Políticas de privacidad](#)

Todos los derechos reservados

PATRONES Y HEURÍSTICAS

Como en el resto de las páginas, se mantiene el mismo patrón en la interfaz, para favorecer el aspecto de la página, así como las heurísticas, que son las siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
E4 - PRIVACY POLICY	En la política de privacidad se informa al usuario acerca del uso de la información del usuario, a través de servicios externos o cookies.
10. AYUDA Y DOCUMENTACIÓN	A través de la información que se proporciona sobre la empresa se documenta al usuario acerca de la misma.

FUNCIONALIDADES

Para acceder a esta página es necesario hacer clic sobre el apartado de política de privacidad, en el pie de página. En esta página el usuario puede hacer clic para recibir la información de cada uno de los apartados relacionados con las políticas. De esta forma ofrecemos dicha información para que el usuario sea consciente de los servicios externos, e información utilizamos para completar el servicio de nuestra aplicación.

REGISTRO

The screenshot shows a registration form titled "REGISTRO" (Registration) on a red-themed landing page. The landing page features a large banner with the text "PRAY 4 GAME" and a "X" button. The registration form includes fields for "INFORMACIÓN DE LA CUENTA" (Account Information) with "Username" and "Contraseña" (Password), and "INFORMACIÓN PERSONAL" (Personal Information) with "Nombre" (Name) and "Apellidos" (Last Name). It also includes "Email" and "dd / mm / aaaa" (Date of Birth) fields. A reCAPTCHA checkbox labeled "No soy un robot" (I'm not a robot) is present, along with "Enviar" (Send) and "Borrar" (Delete) buttons. Below the form, a black sidebar contains social media links under "Redes sociales" (Social networks) and a "Síguenos" (Follow us) section with icons for Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, YouTube, and others. At the bottom of the sidebar, there are links for "Idioma" (Language), "FAQ", "Contacto" (Contact), "Localización" (Localization), "Sobre nosotros" (About us), "Aspectos legales" (Legal aspects), and "Políticas de privacidad" (Privacy policies). A copyright notice "Todos los derechos reservados" (All rights reserved) is also present.

PATRONES Y HEURÍSTICAS

En esta página es importante mantener los patrones y heurísticas obtenidas en el prototipo, de esta forma obtendremos un diseño efectivo y eficaz. Los patrones y heurísticas implementados son los siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
E2 – EMAIL SUSCRIPTIONS	Al registrarse el usuario deberá introducir el email, para así poder mantener contacto con nosotros, enviándole ofertas personalizadas, recordatorios... Además, este email será necesario para iniciar sesión, junto con su contraseña.
E3 – FAIR INFORMATION PRACTICES	La información personal será protegida fuertemente, cifrando su contraseña con MD5 para así evitar robos de cuentas.
H2 -SIGN-IN/NEW ACCOUNT	El sistema ofrecerá al usuario un formulario claro a la hora de iniciar sesión o de registrarse, indicando que campos son obligatorios o ayudando en que campo ha fallado el usuario a la hora de llenar el formulario.
H10 - CLEAR FORMS	Los cuestionarios se han creado de una forma intuitiva para favorecer el relleno de este.
K12 -PREVENTING ERRORS, K13 - MEANINGFUL ERROR MESSAGES	El cuestionario será capaz de prevenir errores mediante mensajes cuando el usuario introduce un dato erróneo. Así mismo se le informará de estos errores de una manera eficaz y educada.

5. PREVENCIÓN DE ERRORES	La web ofrece ayuda en los formularios cuando el usuario ha realizado un error. Así mismo, también ofrece una guía inicial antes de iniciar sesión o de registrarse.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista.

FUNCIONALIDADES

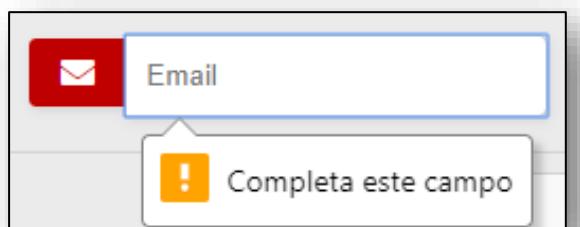
Para acceder a esta página es necesario hacer clic en el botón de registro de la página principal. En esta página el usuario introduce sus datos, y estos a su vez son introducidos en nuestra base de datos.

+ Opciones		username	password	name	surname	email	date
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	alex19malop	d2349f7c5bccd5060b2cf56001aa5786	Alejandro	Massotti	100383565@alumnos.uc3m.es	2019-11-22
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	djGamby	827ccb0eea8a706c4c34a16891f84e7b	Dj	Gamby	djGamby@gmail.es	2019-11-28
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	paco98	e807f1fcf82d132f9bb018ca6738a19f	alberto	diaz	alex18malop@gmail.com	2013-01-05
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	paco99	827ccb0eea8a706c4c34a16891f84e7b	paco	lobato	alex19malop@gmail.com	2019-11-20
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	pacosegundo	d2349f7c5bccd5060b2cf56001aa5786	maaa	saaa	maaa@saaa.eee	2019-12-18
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	suMorenito18	8b8877caaf22ce22fed585bc26e01f7b	erCani	resulon	yatusabh@outlook.web	1999-01-18
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	suMorenito19	d2349f7c5bccd5060b2cf56001aa5786	erCani	resulon	yatusbeh@outlook.web	1999-01-18

↑ Seleccionar todo Para los elementos que están marcados: Editar Copiar Borrar Exportar

En esta captura de pantalla se muestra la base de datos utilizada, con los atributos correspondientes para realizar las pruebas en nuestra página web. Como dicen los patrones, la contraseña debe de estar encriptada en caso de robo de la información hacia nuestros servidores, para proteger la privacidad de nuestros usuarios.

Para el registro de usuario, no es posible que dos usuarios se registren con el mismo correo electrónico, ni con el mismo nombre de usuario en nuestra plataforma, por lo que, si una persona introduce en el registro una dirección de correo o un nombre de usuario que ya se encontraba anteriormente en la base de datos, el registro no se considerará válido.

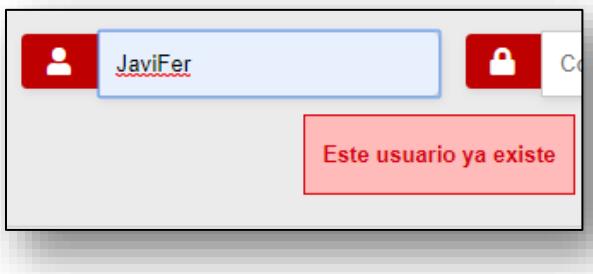


En el caso de que el usuario olvide uno de los parámetros en el registro, se le informará con un error.



Por último, el usuario deberá marcar la casilla del captcha para poder completar el registro. Al completar el registro deberá pulsar el botón de enviar.

En el caso de que el usuario se haya confundido a la hora del registro, puede borrar los parámetros introducidos y comenzar de nuevo.



Si el nombre de usuario o la dirección de correo electrónico ya había sido registrada anteriormente se informará con un error.

INICIO DE SESIÓN

The login page for Pray 4 Game. At the top is a large banner with the text 'PRAY 4 GAME' in white on a red and white textured background. Below the banner is a login form titled 'INICIAR SESIÓN'. It contains fields for 'Email' and 'Contraseña' (Password), and buttons for 'Enviar' (Send) and 'Borrar' (Delete). Below the form is a section titled 'Redes sociales' (Social networks) with links to various platforms. At the bottom of the page are links for 'Idioma', 'FAQ', 'Contacto', 'Localización', 'Sobre nosotros', 'Aspectos legales', and 'Políticas de privacidad'. A copyright notice 'Todos los derechos reservados' is at the very bottom.

PATRONES Y HEURÍSTICAS

Los patrones y heurísticas de esta página son similares a las de la página de registro, de esa forma mantenemos la consistencia en toda la página:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
E2 – EMAIL SUSCRIPTIONS	El email introducido en el registro será necesario para iniciar sesión, junto con su contraseña.
E3 – FAIR INFORMATION PRACTICES	La información personal será protegida fuertemente, cifrando su contraseña con MD5 para así evitar robos de cuentas.
H2 -SIGN-IN/NEW ACCOUNT	El sistema ofrecerá al usuario un formulario claro a la hora de iniciar sesión o de registrarse, indicando que campos son obligatorios o ayudando en que campo ha fallado el usuario a la hora de llenar el formulario.
H10 - CLEAR FORMS	Los cuestionarios se han creado de una forma intuitiva para favorecer el relleno de este.
K12 -PREVENTING ERRORS, K13 - MEANINGFUL ERROR MESSAGES	El cuestionario será capaz de prevenir errores mediante mensajes cuando el usuario introduce un dato erróneo. Así mismo se le informará de estos errores de una manera eficaz y educada.
5. PREVENCIÓN DE ERRORES	La web ofrece ayuda en los formularios cuando el usuario ha realizado un error. Así mismo, también ofrece una guía inicial antes de iniciar sesión o de registrarse.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista.

FUNCIONALIDADES

Para acceder a esta página es necesario tener una cuenta registrada en la aplicación, además de hacer clic en el botón de iniciar sesión en la página principal. En esta página el usuario deberá introducir sus datos para acceder a la página web.

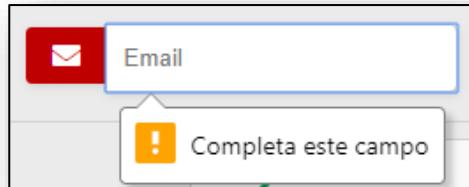
+ Opciones

		username	password	name	surname	email	date
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	alex19malop	d2349f7c5bccd5060b2cf56001aa5786	Alejandro	Massotti	100383565@alumnos.uc3m.es	2019-11-22
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	djGamby	827ccb0eea8a706c4c34a16891f84e7b	Dj	Gamby	djGamby@gmail.es	2019-11-28
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	paco98	e807f1fcf82d1329bb018ca6738a19f	alberto	diaz	alex18malop@gmail.com	2013-01-05
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	paco99	827ccb0eea8a706c4c34a16891f84e7b	paco	lobato	alex19malop@gmail.com	2019-11-20
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	pacosegundo	d2349f7c5bccd5060b2cf56001aa5786	maaa	saaa	maaa@saaa.eee	2019-12-18
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	suMorenito18	8b8877caaf22ce22fed585bc26e01f7b	erCanl	resulon	yatusabh@outlook.web	1999-01-18
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar	suMorenito19	d2349f7c5bccd5060b2cf56001aa5786	erCanl	resulon	yatusabeh@outlook.web	1999-01-18

↑ Seleccionar todo Para los elementos que están marcados: Editar Copiar Borrar Exportar

El usuario deberá estar registrado en la base de datos para poder acceder a la aplicación. En el caso de que el usuario introducido no esté en la base de datos, la página se recargará y el usuario deberá introducir los datos correctamente.

Si el usuario ha olvidado introducir algún parámetro, se indicará de esta manera.



NOTICIA DEL DÍA

PBAY 4 GAME

Home | Colaboradores | Agenda | Noticias del día | Configuración

Death Stranding: Kojima revela cómo se grabaron las secuencias del juego



La producción de Kojima Productions cuenta con actores de primer nivel como Mads Mikkelsen, Norman Reedus o Lea Seydoux, entre otros.

De Hideo Kojima siempre se ha dicho que es un cineasta frustrado, por lo que las imágenes que publica en su cuenta de Twitter demuestran que el futuro Kojima Productions pretende lanzarse a producir sus propias películas, así que quien sabe, tal vez algún día veremos al productor en las tablas. Para una película, ¿quieres que el videojuego te sirva de muchas veces? A través de su cuenta de Twitter, el director creativo ha dado unas pinceladas sobre el proceso creativo de las secuencias de Death Stranding, su propuesta más reciente.

1/2
First we shoot live action by the handy camera based on my interpretation in order to determine the shot framing. Based on these we construct the details of shooting for the performance cap as well as the art (the rough CGI) preparation. (Continue)



2/2
Then we let the actors to act. Here, we exchange ideas on site and fix the final movements and then action!

2,361 12:42 PM · Nov 27, 2019

225 people are talking about this >

Así trabajan las escenas CGI

En primer lugar, graban en acción real y determinan "la dirección y el enfoque", dice Kojima. En base a este metraje, construyen "los detalles del rodaje para la interpretación" y preparan el set para comenzar a trazar en la estación CGI "una regla, reglamin a los actores actuán". En ese punto, se realizan las escenas y los efectos visuales.

En otro hilo de tuit, Kojima ha explicado el proceso mediante el cual puede determinar cuánta información puede introducirse en el fotograma. Usando una cámara, trata de visualizar su propia visión creativa. El director ha reconocido que escribe un storyboard, pero prefiere presentar su visión directamente en la cámara. "Entonces, para la realización de un movimiento, espacio necesitamos para realizar la sesión de capturas de movimiento", remata el creador de Metal Gear Solid.

Death Stranding está disponible en PlayStation 4 como exclusiva de consola. Aunque el título ha recibido el apoyo de Sony Interactive Entertainment, SIE Games publicará una versión para compatibles a principios de verano de 2020. La pregunta es: ¿se mantendrán los quinientos y varios miles de compañías independientes que se basan en el motor gráfico de Guerrilla Games, Decima, pues los desarrolladores de Kojima y de Horizon Zero Dawn acaban de cederlos a Kojima

1/2
This is the process of getting to know how much info can be included in the frame by testing with handy camera in order to visualize my image. Design. I will storyboard but skip the drawing and instead go straight to speed up and also we can share the pos's movement (continue)



2/2
as well as the camera work. Based on this, we can expect how large room we need for the performance capture set, as well as large/small props. We also prepare for the CGI to be ready for the rehearsal and the shooting.

1,631 10:11 AM · Nov 27, 2019

158 people are talking about this >

Redes sociales

Síguenos

f i g s t u v y

Idioma | FAQ | Contacto | Localización | Sobre nosotros | Aspectos legales | Políticas de privacidad

Todos los derechos reservados

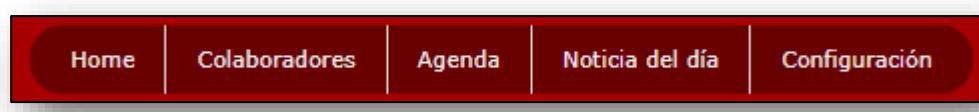
PATRONES Y HEURÍSTICAS

En esta página se han utilizado los mismos patrones y heurísticas, para que el usuario se sienta familiarizado con la página con facilidad. Son los siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
D7 – INVERTED-PYRAMID WRITING STYLE	La gente podrá acceder de forma rápida a las páginas, ya que lo más importante se encuentra arriba (título, descripción, video introductorio), y lo menos importante se encuentra abajo (pie de página).
E1 – SITE BRANDING	La marca es lo más importante de la página web, ya que es imprescindible para su reconocimiento. Por ello, en vez de utilizar un logo en la parte superior izquierda como es común, hemos decidido dar un toque diferenciador poniendo en todas las páginas en la parte superior un fondo con nuestro logo (en grande) y encima el nombre de la página.
H1 - PROCESS FUNNEL	El usuario, para realizar cualquier tarea tendrá un número mínimo de pasos, normalmente siendo necesarios de 2 a 3 pasos para realizar una tarea.
D1 – PAGE TEMPLATES	Una vez iniciada la sesión, la página web utilizará una plantilla global, la cual contendrá en la parte superior el nombre de la web y su logo(fondo) y un menú que contenga el nombre del usuario, un buscador, una agenda y ciertas utilidades básicas que el usuario pueda necesitar.
K5 - HIGH-VISIBILITY ACTION BUTTONS	Al poner el ratón encima de un elemento del menú principal, éste cambiará su color para facilitar su comprensión. 
7. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO	El funcionamiento de la aplicación es muy sencillo, y apenas hay dificultades en el uso habitual de la misma, por lo que es flexible y eficiente.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista.

FUNCIONALIDADES

Para acceder a esta página es necesario estar registrado. Una vez registrado puedes acceder pulsando en noticia del día, situado en la barra superior.



En esta página el usuario puede ver la noticia más importante ocurrida ese día en el mundo de los videojuegos.

AGENDA

LU	MA	MI	JU	VI	SA	DO
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

Redes sociales

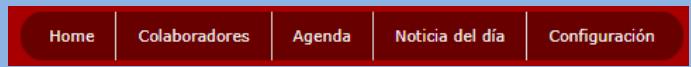
Síguenos

[Idioma](#) [FAQ](#) [Contacto](#) [Localización](#) [Sobre nosotros](#) [Aspectos legales](#) [Políticas de privacidad](#)

Todos los derechos reservados

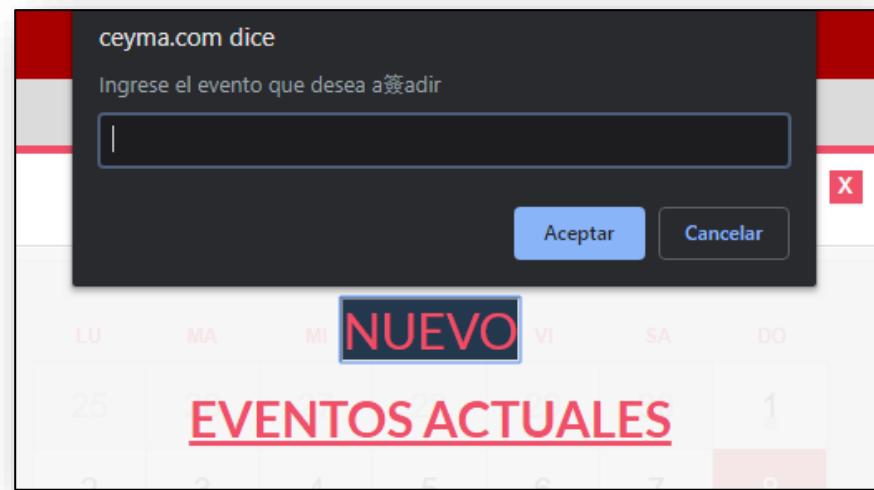
PATRONES Y HEURÍSTICAS

Como en el resto de las páginas, nuestro diseño pretende ser consistente, y no será menos con el calendario implementado con JQuery. Los patrones de diseño y heurísticas utilizados son los siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
D7 – INVERTED-PYRAMID WRITING STYLE	La gente podrá acceder de forma rápida a las páginas, ya que lo más importante se encuentra arriba (título, descripción, video introductorio), y lo menos importante se encuentra abajo (pie de página).
E1 – SITE BRANDING	La marca es lo más importante de la página web, ya que es imprescindible para su reconocimiento. Por ello, en vez de utilizar un logo en la parte superior izquierda como es común, hemos decidido dar un toque diferenciador poniendo en todas las páginas en la parte superior un fondo con nuestro logo (en grande) y encima el nombre de la página.
H1 - PROCESS FUNNEL	El usuario, para realizar cualquier tarea tendrá un número mínimo de pasos, normalmente siendo necesarios de 2 a 3 pasos para realizar una tarea.
D1 – PAGE TEMPLATES	Una vez iniciada la sesión, la página web utilizará una plantilla global, la cual contendrá en la parte superior el nombre de la web y su logo(fondo) y un menú que contenga el nombre del usuario, un buscador, una agenda y ciertas utilidades básicas que el usuario pueda necesitar.
K5 - HIGH-VISIBILITY ACTION BUTTONS	Al poner el ratón encima de un elemento del menú principal, éste cambiará su color para facilitar su comprensión. 
7. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO	El funcionamiento de la aplicación es muy sencillo, y apenas hay dificultades en el uso habitual de la misma, por lo que es flexible y eficiente.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista.

FUNCIONALIDADES

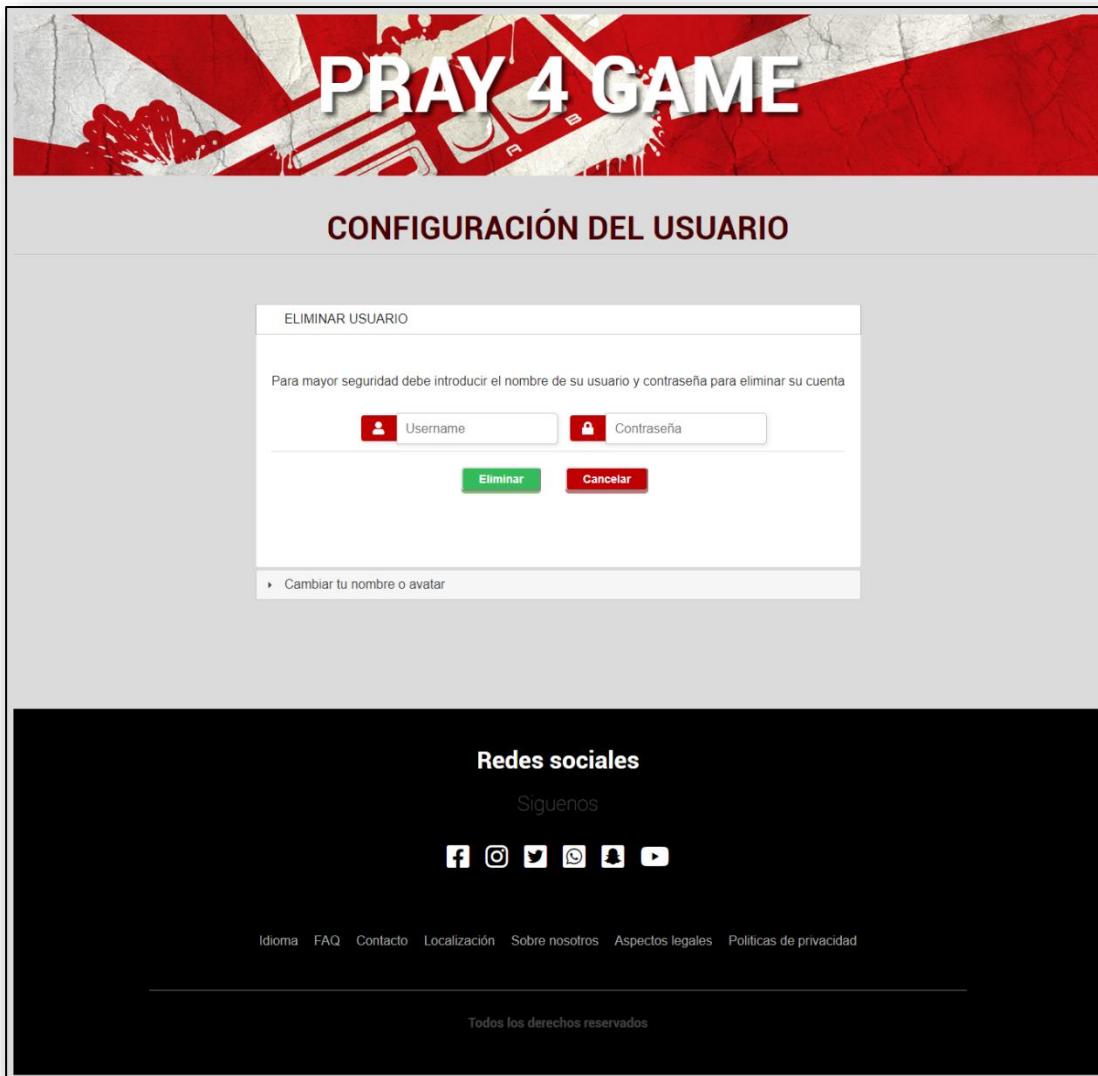
Para acceder al calendario es necesario estar registrado y además pulsar sobre el botón de agenda, en la página principal de los usuarios registrados. El objetivo del calendario es el de ofrecer al usuario un servicio de almacenamiento de fechas, en el que puede guardar nombres, por ejemplo, la fecha de salida de un videojuego.



El usuario simplemente debe de seleccionar la fecha y pulsar sobre nuevo para añadir el evento. Una vez añadido el evento se mostrará en la fecha seleccionada el evento insertado.



CONFIGURACIÓN DEL USUARIO



PATRONES Y HEURÍSTICAS

En la configuración del usuario, es necesario que dicho usuario entienda las configuraciones que está ejecutando. Las heurísticas y patrones en esta página son los siguientes:

B8 – CATEGORY PAGES

Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.

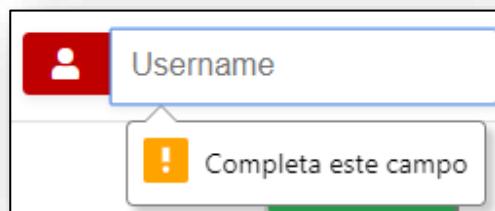
E3 – FAIR INFORMATION PRACTICES	La información personal será protegida fuertemente, cifrando su contraseña con MD5 para así evitar robos de cuentas.
H2 -SIGN-IN/NEW ACCOUNT	El sistema ofrecerá al usuario un formulario claro a la hora de iniciar sesión o de registrarse, indicando que campos son obligatorios o ayudando en que campo ha fallado el usuario a la hora de llenar el formulario.
H10 - CLEAR FORMS	Los cuestionarios se han creado de una forma intuitiva para favorecer el relleno de este.
K12 -PREVENTING ERRORS, K13 - MEANINGFUL ERROR MESSAGES	El cuestionario será capaz de prevenir errores mediante mensajes cuando el usuario introduce un dato erróneo. Así mismo se le informará de estos errores de una manera eficaz y educada.
5. PREVENCIÓN DE ERRORES	La web ofrece ayuda en los formularios cuando el usuario ha realizado un error. Así mismo, también ofrece una guía inicial antes de iniciar sesión o de registrarse.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista.

FUNCIONALIDADES

Para acceder a la configuración del usuario, es necesario estar registrado en la página, además de pulsar sobre el botón de configuración situado en la barra superior.

Por el momento, en la configuración los usuarios pueden eliminar su cuenta de la base de datos. Para ello deben introducir su dirección de correo electrónico y su contraseña. De esta forma la cuenta quedará permanentemente eliminada del servidor.

En el caso de que el usuario haya olvidado alguno de los parámetros se mostrará la siguiente advertencia:



PÁGINA PRINCIPAL USUARIOS REGISTRADOS

The screenshot displays the main page of the Pray4Game website for a registered user named JAVIFER. The header features a red banner with the site's name 'PRAY 4 GAME' in large white letters, set against a background of a cracked wall with some foliage. Below the banner, the user's name 'JAVIFER' is displayed. A navigation bar includes links for 'Home', 'Colaboradores', 'Agenda', 'Noticia del dia', and 'Configuración'. A button '+ Añadir nueva categoría' is located in the top right corner.

The main content area shows a grid of game entries categorized by console: PS4 and SWITCH. Each entry includes a thumbnail image, the game title, its release date, and three small icons (likely for rating or sharing). A red 'Spider-Man' entry for PS4 is highlighted at the bottom of the grid.

Below the grid, another '+ Añadir nueva categoría' button is visible. At the very bottom of the page, there is a black footer section titled 'Redes sociales' (Social media) with a 'Siguenos' (Follow us) heading and icons for various platforms. The footer also contains links for 'Idioma', 'FAQ', 'Contacto', 'Localización', 'Sobre nosotros', 'Aspectos legales', and 'Políticas de privacidad'. A copyright notice 'Todos los derechos reservados' is at the bottom, followed by three small dots.

PATRONES Y HEURÍSTICAS

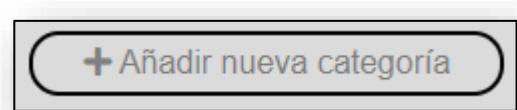
Nos situamos en la página más importante para el usuario, en el que se desarrollarán la mayoría de las funcionalidades de la aplicación. Por ello, los patrones y heurísticas de esta página deben de ser muy parecidas al del resto de páginas, para que el usuario se familiarice fácilmente con la aplicación.

B8 – CATEGORY PAGES	Al navegar, la página mantiene una apariencia consistente. Esto se consigue utilizando la misma gama cromática de colores, la misma cabecera y el mismo pie de página.
D1 – PAGE TEMPLATES	Una vez iniciada la sesión, la página web utilizará una plantilla global, la cual contendrá en la parte superior el nombre de la web y su logo(fondo) y un menú que contenga el nombre del usuario, un buscador, una agenda y ciertas utilidades básicas que el usuario pueda necesitar.
K5 - HIGH-VISIBILITY ACTION BUTTONS	Al poner el ratón encima de un elemento del menú principal, éste cambiará su color para facilitar su comprensión.
K16 –JUMP MENUS	Los jumps menú contendrá muchas opciones con un tamaño reducido para así facilitar el uso de los menús sin ser frustrantes para el usuario.
J1 - SEARCH ACTION MODULE	La búsqueda tendrá una lista predictiva para favorecer su uso.
E1 – SITE BRANDING	La marca es lo más importante de la página web, ya que es imprescindible para su reconocimiento. Por ello, en vez de utilizar un logo en la parte superior izquierda como es común, hemos decidido dar un toque diferenciador poniendo en todas las páginas en la parte superior un fondo con nuestro logo (en grande) y encima el nombre de la página.
H1 - PROCESS FUNNEL	El usuario, para realizar cualquier tarea tendrá un número mínimo de pasos, normalmente siendo necesarios de 2 a 3 pasos para realizar una tarea.
7. FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO	El funcionamiento de la aplicación es muy sencillo, y apenas hay dificultades en el uso habitual de la misma, por lo que es flexible y eficiente.
8. ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA	El diseño de la página web es bastante sencillo e intuitivo, presentando un diseño minimalista.

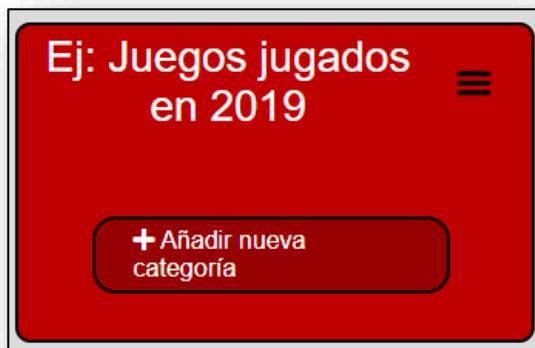
FUNCIONALIDADES

Para acceder a esta página, simplemente hay que iniciar sesión en la página, y ésta te llevará automáticamente a la página de usuarios registrados. Esta es la página más importante, por lo que es la que contiene la mayoría de las funcionalidades.

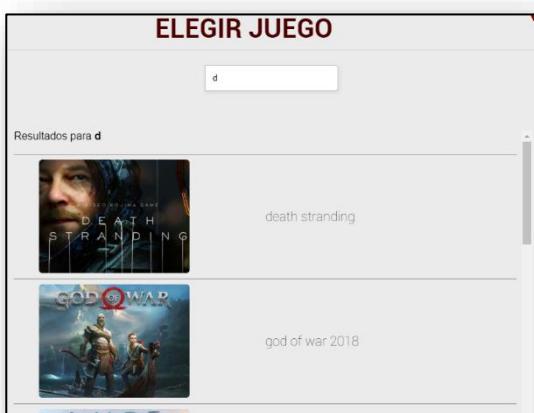
Para comenzar, podemos añadir una nueva categoría pulsando sobre el botón superior derecho. De esta forma se creará una nueva categoría con el nombre que el usuario desee.



De esta forma se creará una categoría vacía. Para añadir juegos a la categoría nueva hay que pulsar sobre el botón de añadir categoría dentro de la nueva lista.



De esta forma se abrirá el buscador predictivo. Según se va añadiendo el nombre del juego aparecen debajo las posibles coincidencias de los videojuegos almacenados en la base de datos.



D6 – SEARCH ENGINES	<p>La página tiene un buscador de videojuegos para que el usuario pueda encontrar un videojuego específico sin tener que navegar por todo el catálogo.</p>
H11 – PREDICTIVE INPUT	<p>Los buscadores de videojuegos utilizan listas desplegables que ayudan en la búsqueda de videojuegos.</p>

+ Opciones						
	name	img	descripcion	pegi		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar death stranding	color_death.jpg	Después del colapso de la civilización, Sam Bridge...	18		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar Fifa 20	color_fifa.jpg	Rompe moldes en FIFA 20, en el que pasarás de juga...	3		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar Forza Horizon 4	color_forza.jpg	Por primera vez en el género de carreras y conducc...	3		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar Gears of War 4	color_gears.jpg	Comienza una nueva saga para una de las franquicia...	18		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar god of war 2018	color_god.jpg	Kratos ha dejado atrás su venganza contra los dios...	18		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar Halo 5 Guardians	color_halo.jpg	Con el mayor héroe de la humanidad en paradero des...	16		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar mario kart 8	color_mario.jpg	Mario, Luigi, Peach y otros personajes populares d...	3		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar Red Dead Redemption 2	color_reddead.jpg	América, 1899. El ocaso del Salvaje Oeste ha comen...	18		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar Spiderman PS4	color_spiderman.jpg	Han pasado ocho años desde que se enfundó la másc...	16		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar The last of us	color_thelast.jpg	Veinte años después de que una plaga diezmara la c...	18		
<input type="checkbox"/>	Editar Copiar Borrar Zelda breath of the wild	color_zelda.jpg	Sin reino. Sin recuerdos. Después de un letargo qu...	12		

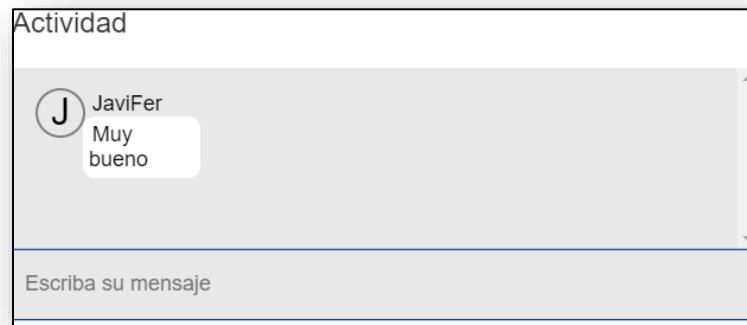
En esta captura se presenta la base de datos de los videojuegos incluidos en nuestra plataforma. Todos estos juegos pueden ser encontrados a través del buscador. A partir de los atributos de cada videojuego se obtiene el popup que se muestra a continuación.



Una vez encontrado el juego este será introducido en la lista que hemos seleccionado. Para acceder a los comentarios simplemente hay que pulsar sobre el nombre del videojuego. De esta forma se abrirá un popup con la descripción del videojuego, su PEGI y los comentarios de los usuarios.



Para añadir un comentario, simplemente hay que escribirlo dentro del popup del videojuego a comentar.



Para eliminar un videojuego de una lista simplemente pulsa sobre el botón  situado encima del videojuego a eliminar.

También es posible eliminar por completo la columna. Para ello pulsa sobre el botón de archivar situado en la zona superior derecha de la lista a eliminar.



Por último, el usuario es capaz de mover todos los elementos de una lista a otra, incluyendo la posibilidad de mover la lista completa, de tal forma que el usuario puede ordenar sus listas como desee.

D9 – DISTINCTIVE HTML TITLES

La estructura de la página web está diseñada de tal forma que no existen direcciones web repetidas, y todas las direcciones son fácilmente distinguibles.