

Práctica 3:  
**-PROTOTIPADO-**

**Grupo: A3 | Equipo: TheOriginals**

Alejandro Rodríguez López  
Juan Miguel Castro Guerrero

6 de mayo de 2018

---

# Índice

Índice	2
1. Introducción	3
2. Herramientas seleccionadas. Diseño del Layout	3
3. Guía de estilos y patrones utilizados.	3
4. Simulación de datos (acciones simuladas)	10
5. Comentarios y conclusión	11

---

## 1. Introducción

### PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO

Nombre del equipo: A3.TheOriginals

Alumno/s: Alejandro Rodríguez López Correo electrónico: alexrodriguezlop@correo.ugr.es

Alumno/s: Juan Miguel Castro Guerrero Correo electrónico: jcastroguerrero@correo.ugr.es

☐ DIU1 (LU 15:30-17:30, aula 3.3) ☐ DIU2 (X 15:30-17:30, aula 3.2) ☒ DIU3 (V 15:30-17:30, aula 3.3)

## 2. Herramientas seleccionadas. Diseño del Layout

Hemos utilizado unicamente el framework Bootstrap siguiendo un diseño de rejilla. Debido a que la creación del proyecto ha sido creada de cero no dispone de capacidades responsive.

---

### 3. Guía de estilos y patrones utilizados.

Hemos utilizado los tamaños de letra H1, H4, H5. Asociando el H1 con los títulos principales, el H4 para destacar información relevante y el H5 para el resto de información. Con respecto a los colores nuestra diseño se compone principalmente de dos, el blanco y el negro. Aunque también se pueden encontrar dos colores mas de forma explicita en algunos elementos.

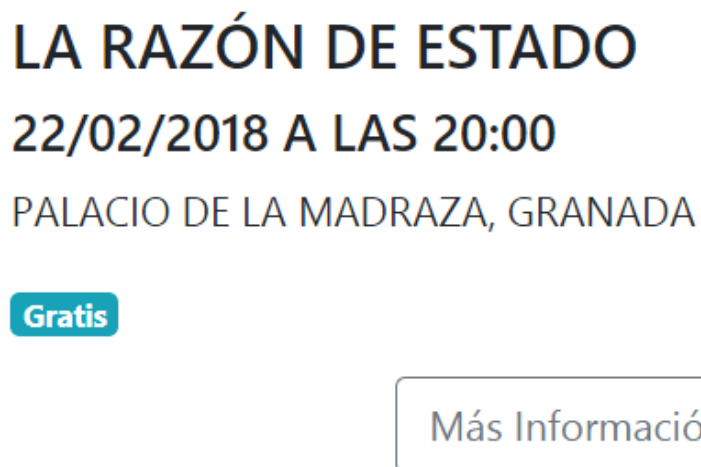
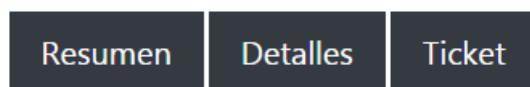


Figura 1: Descripción de un evento en la página agenda.html

Como muestra la figura la etiqueta precio y el botón mas información. la elección de un color diferente para el precio persigue conseguir que el usuario se percate del mismo desde el primer momento. Hemos considerado una etiqueta pequeña y un tono verde suave para que ésta no se entrometa en el diseño principal.



Taller de rom hacking! Aprende a modificar videojuegos! El ROM Hacking es el proceso no-oficial de modificación de videojuegos. Se trata de un hobby de ciento de personas gracias al cual podemos disfrutar de fan-traducciones y versiones alternativas de videojuegos. En este taller se enseñarán los conceptos básicos y se harán mods de videojuegos de Nintendo DS.

[Sitio web del evento](#)

Figura 2: Descripción de un evento en la página evento.html

Como podemos ver en la imagen aparece un botón que enlaza la descripción del evento con su página web oficial. Hemos respetado el color azul para mantener el estilo asociado a un enlace.



---

## Eventos próximos

---

Figura 3: Slider en index.html

La imagen muestra la portada de la agenda, donde un slider nos muestra las ultimas actualizaciones.

Con respecto a la estructura hemos optado por dos estructuras resumidas y una estructura detallada para los eventos.



Figura 4: Eventos mostrados en la página index.html

La portada de la agenda nos muestra una serie de eventos ordenados por categorías, *charlas y eventos próximos*. Cada una de estas categorías se muestran en un carousel de tres elementos. Si hacemos hover sobre alguno de los elementos éste se amplia. Para acceder a su ficha basta con hacer clic sobre el. Mediante las flechas de desplazamiento podemos girar el carousel en el sentido deseado para descubrir mas eventos de esa categoría.



Figura 5: Resultados de una búsqueda en la página agenda.html

En la figura podemos ver la estructura de los eventos mostrados tras realizar una búsqueda. la información mas relevante aparece a la izquierda de la imagen, con la etiqueta referente al precio y un botón para ir a la ficha del evento donde podemos encontrar mas información acerca del mismo. Si hacemos clic sobre la institución promotora nos dirigiremos a su ficha, donde se mostraran todos los detalles de la misma.

La búsqueda también nos muestra una breadcrumb de la institución y categoría a la que pertenece el evento con posibilidad de realizar una búsqueda con cada uno de sus valores haciendo clic

en ellos.

Como podemos observar en la figura, el filtrado de eventos se puede hacer de distintas formas, podemos hacer una búsqueda por fecha, por institución, por categoría o realizando una búsqueda por palabra clave.

También podemos desplazarnos por los días mediante los botones *Día Anterior* y *Día siguiente*.

## TALLER DE ROM HACKING

Resumen Detalles Ticket

Taller de rom hacking! Aprende a modificar videojuegos! El ROM Hacking es el proceso no-oficial de modificación de videojuegos. Se trata de un hobby de ciento de personas gracias al cual podemos disfrutar de fan-traducciones y versiones alternativas de videojuegos. En este taller se enseñarán los conceptos básicos y se harán mods de videojuegos de Nintendo DS.

[Sitio web del evento](#)



Figura 6: Detalles de un evento página evento.html

La estructura de la ficha del evento es sencilla e intuitiva, esta se desglosa en tres navs *Resumen*, *Detalles* y *Ticket*. En cada una de ellas encontramos la información referente a su título.

- **Resumen:** Muestra una descripción del evento y un enlace en forma de botón hasta la web oficial del evento.
- **Detalles:** Muestra todos los detalles del evento, como fecha, hora, lugar, precio y una mapa de su ubicación.
- **Ticket:** Permite reservar la entrada o comprarla.

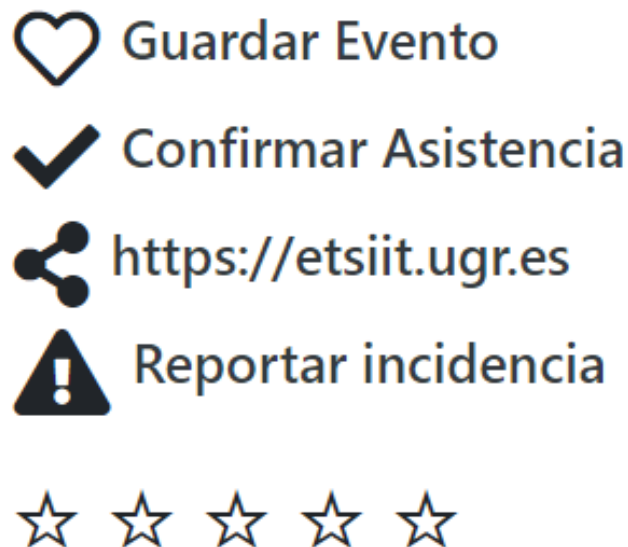


Figura 7: Operaciones sobre un evento.html

En la ficha del evento también podemos llevar a cabo operaciones sobre el evento. Podemos guardarlo, confirmar la asistencia, compartirlo, reportar un error en sus datos o incluso valorarlo.


 Búsqueda	
Facultades	Escuelas
Facultad de Bellas Artes	E.T.S. de Arquitectura
Facultad de Ciencias	E.T.S. de Ingeniería de Caminos, Canales y Puertos
Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales	E.T.S. de Ingeniería de Edificación
Facultad de Ciencias Políticas y Sociología	E.T.S. de Ingenierías Informática y de Telecomunicación
Facultad de Ciencias de la Educación	Centro de Magisterio "La Inmaculada"
Facultad de Ciencias de la Salud	
Facultad de Ciencias del Deporte	

Figura 8: Página instituciones.html

En la página instituciones podemos encontrar todas aquellas instituciones que pueden ser promotoras de eventos junto con estadísticas referentes a su actividad. Existe la posibilidad de buscar una entidad y consultar su ficha, la cual nos mostrar todos sus detalles.



## E.T.S. de Ingenierías Informática y de Telecomunicación



📍 Calle Periodista Daniel Saucedo Aranda,  
s/n, 18071 Granada

☎ 958 24 28 02

✉ secretariaetsiit@ugr.es

🌐 <https://etsiit.ugr.es/>

Estadísticas

Próximos Eventos

Eventos Pasados

Figura 9: Página institucion.html

En la página institución podemos encontrar los datos de la entidad y su localización.

#### 4. Simulación de datos (acciones simuladas)

**Agenda** 📅 6 de Mayo de 2018

 06/05/2018

 Búsqueda

- Institución - ▼

- Categoría - ▼

[< Día Anterior](#)[Día Siguiente >](#)

**LA RAZÓN DE ESTADO**  
22/02/2018 A LAS 20:00  
PALACIO DE LA MADRAZA, GRANADA

Gratis

Más Información



Figura 10:

En la imagen anterior podemos ver la página agenda cuando accedemos a ella. Aún no hemos realizado ninguna búsqueda por lo que los eventos que aparecen son los eventos del día actual. En la simulación no hemos podido tener en cuenta las fechas que aparecen en los carteles debido a la dificultad para encontrarlos.

La búsqueda se simula al interaccionar con cualquier cuadro de búsqueda, cuando realicemos la búsqueda ficticia aparecerá un nuevo evento. Si la búsqueda se ha realizado usando los campos *categoría* o *institución* aparecerá una breadcrumb.

**Agenda** 📅 6 de Mayo de 2018

 06/05/2018

 Búsqueda

E.T.S. de Arquitectura ▼

Cine ▼

[< Día Anterior](#)[Día Siguiente >](#)

Institución / Categoría

**TALLER ROM HACKING**  
30/03/2018 A LAS 18:30 - 01/04/2018 A LAS 20:30  
E.T.S. DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN,  
GRANADA

Gratis

Más Información



Figura 11:

---

## 5. Comentarios y conclusión

Queremos dejar constancia de que lamentamos que la página no disponga de responsive, pero al haberla hecho a mano sin partir de ninguna plantilla se nos ha hecho imposible corregir este problema a tiempo pues requería el rediseño de toda la página.

Hemos adquirido mucha soltura con el framework usado y nos habría gustado haber podido afinar algunos detalles.