

# S.I.G.T.

## DISEÑO WEB II TESTING DUMMIES

Rol	Apellido	Nombre	C.I	Email	Tel/Cel.
Coordinador	Torterolo	Alejo	5549974-9	<a href="mailto:alejotorterolo.com@gmail.com">alejotorterolo.com@gmail.com</a>	097 301 357
Sub-Coordina dor	Franca de Lima	Matías	5472569-0	<a href="mailto:matiasfdlv@gmail.com">matiasfdlv@gmail.com</a>	094 153 894
Integrante 1	Olsztyn	Mario	5537713-5	<a href="mailto:olsztyn322@gmail.com">olsztyn322@gmail.com</a>	095 937 863
Integrante 2	Cabrera	Santiago	5547462-4	<a href="mailto:sgcr987@gmail.com">sgcr987@gmail.com</a>	095 032 337

**Docente: Acuña, Laura**

**Fecha de  
culminación  
11/09/2023**

**Segunda entrega**

**I.S.B.O.**

**3BG**



Testing Dummies

Montevideo, 11/09/2023

Acuña Laura

Asignatura: Diseño Web II

Instituto Superior Brazo Oriental

Presente.

A continuación, los alumnos de 3BG del turno matutino del Instituto Superior Brazo Oriental nos presentamos ante usted, con el fin de informar la creación del grupo

“Testing Dummies”. Los correspondientes integrantes con sus roles son los siguientes:

A continuación, se detalla dicha integración y roles del grupo:

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL	TEL/CEL
Coordinador	55499749	Torterolo	Alejo	alejotorterolo.com@gmail.com	097301357
Subcoordinador	54725690	Franca de Lima	Matías	matiasfdlv@gmail.com	094153894
Integrante 1	55377135	Olsztyn	Mario	olsztyn322@gmail.com	095937863
Integrante 2	55474624	Cabrera	Santiago	sgrc987@gmail.com	095032337

Por contacto al correo: testingdummies0@gmail.com

Firmas:

\_\_\_\_\_  
COORDINADOR

\_\_\_\_\_  
SUBCOORDINADOR

\_\_\_\_\_  
INTEGRANTE 1

\_\_\_\_\_  
INTEGRANTE 2

**I.S.B.O.**

**3BG 2**



Torterolo, Alejo

---

COORDINADOR



Franca de Lima, Matías

---

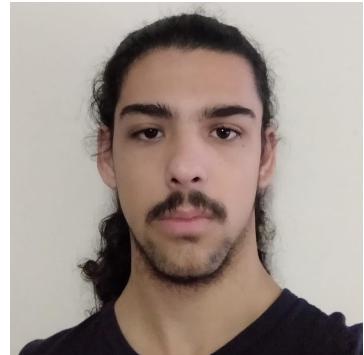
SUBCOORDINADOR



Olsztyn, Mario

---

INTEGRANTE 1



Cabrera, Santiago

---

INTEGRANTE 2

## Índice:

Estrategia visual - logo de empresa	5
Estrategia visual - Sistema	6
Selección de paleta de colores de la interfaz:	7
WireFrames de nuestra aplicación;	9
<b>Página de formularios(presentación) en tablet:</b>	<b>9</b>
<b>Pantalla administrador de ronda en PC(7 jueces):</b>	<b>13</b>
<b>Pantalla administrador de ronda en PC(5 jueces):</b>	<b>14</b>
<b>Pantalla administrador de ronda en Tablet(7 jueces):</b>	<b>15</b>
<b>Pantalla administrador de ronda en Tablet(5 jueces):</b>	<b>16</b>
<b>Wireframe login para ingresar al sistema(PC):</b>	<b>17</b>
<b>Creación de llaves(PC):</b>	<b>20</b>
<b>Creación de llaves(Tablet):</b>	<b>21</b>
<b>Creación de llaves(Celular):</b>	<b>22</b>
<b>Pantalla juez(tablet/pc):</b>	<b>23</b>
<b>Pantalla Juez1(Tablet/PC):</b>	<b>24</b>
<b>Pantalla juez(Celular):</b>	<b>25</b>
<b>Pantalla de inicio del administrador(PC):</b>	<b>26</b>
<b>Pantalla de inicio del administrador(Tablet):</b>	<b>27</b>
<b>Crear torneo1(Pc):</b>	<b>28</b>
<b>Crear torneo1(Tablet):</b>	<b>29</b>
<b>Crear torneo1(Celular):</b>	<b>30</b>
<b>Crear torneo2(Pc):</b>	<b>31</b>
<b>Crear torneo2(Tablet):</b>	<b>32</b>
Propuesta rediseño de la página de C.U.K.	33
Implementación del sitio web institucional de la empresa.	34
Mockup	38
Mockup de pantalla de inicio del administrador (pc)	38



## Estrategia visual - logo de empresa



**Nombre:** Testing Dummies

**-Por qué el logo:** Nuestro imagotipo es un juego de palabras entre los dos significados de la palabra en inglés "Dummy" teniendo "Test dummy" que son los muñecos de pruebas y "dummy" que puede significar novato. Quedando: Testing Dummies o novatos en prueba.

**-Tamaño:** 250 x 150

**-Elección de colores:** El azul muestra confiabilidad, seguridad y estabilidad, el gris por otro lado muestra comunicación y profesionalidad. Creemos que estos son por lejos los aspectos más importantes que debe tener una empresa, por lo que es una combinación perfecta de colores.

**-Alineación y ubicación:** En la parte izquierda del header.

## Estrategia visual - Sistema



**-Nombre:** Sistema de torneos.

**-Por qué el logo:** Porque representa los torneos de Kata, al mostrar un individuo realizando uno de estos junto con una letra japonesa (kanji) que significa “Kata”. También tiene en el fondo los colores de los grupos de karate que compiten.

**-Elección de colores:** Se usa el rojo y el azul para representar a los dos grupos de competidores karate que hay en cada torneo.

## Selección de paleta de colores de la interfaz:

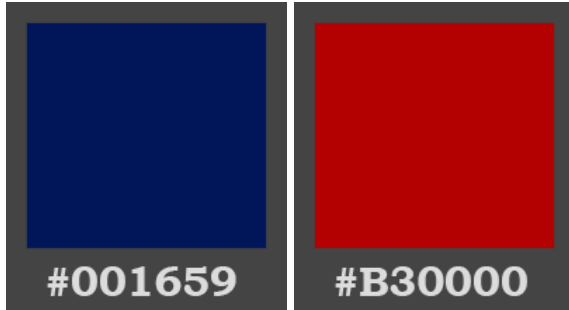
### Sistema:

Estos colores están pensados para un público general ya que será visto por personas de todas las edades, son cómodos a la vista y perfectos para un sistema.



## Colores usados para equipos de karate:

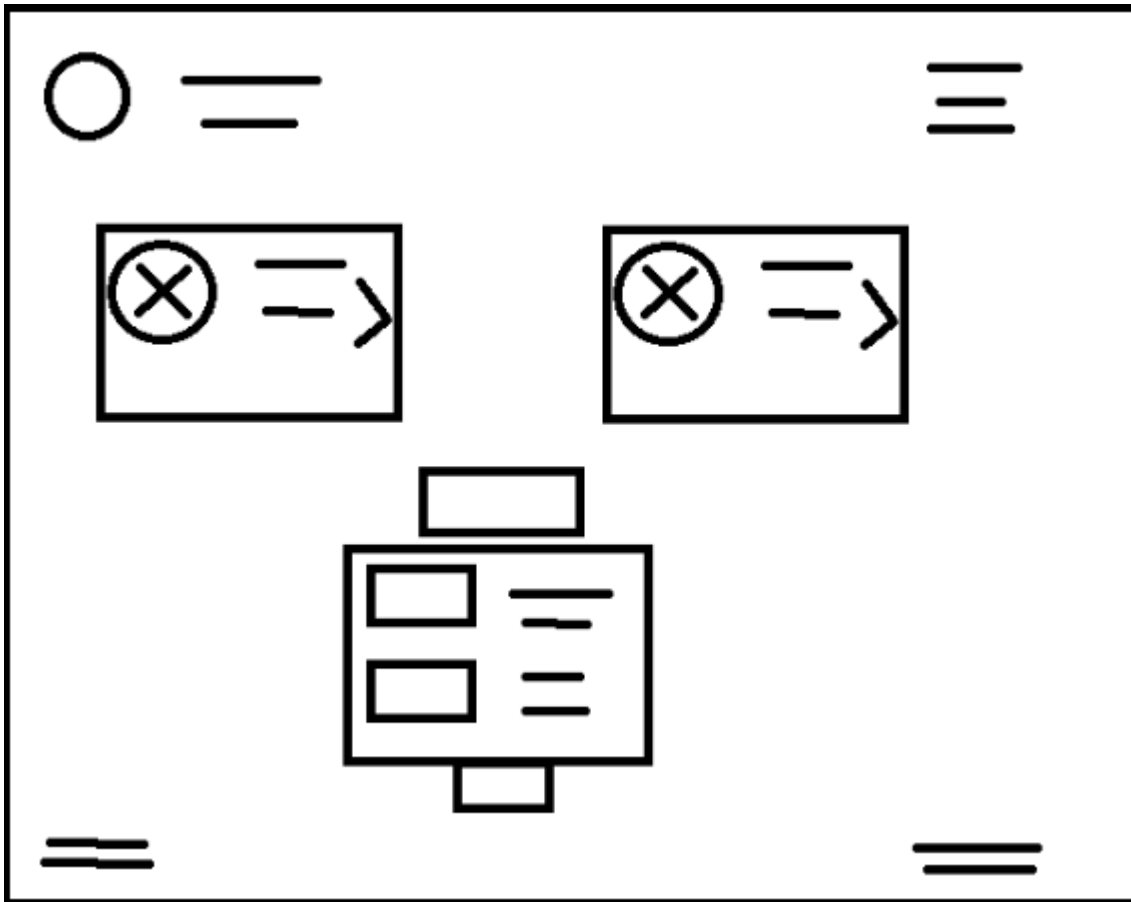
Estos colores son usados para representar a los karatekas de los distintos bloques, así que serán incluidos en nuestro sistema.



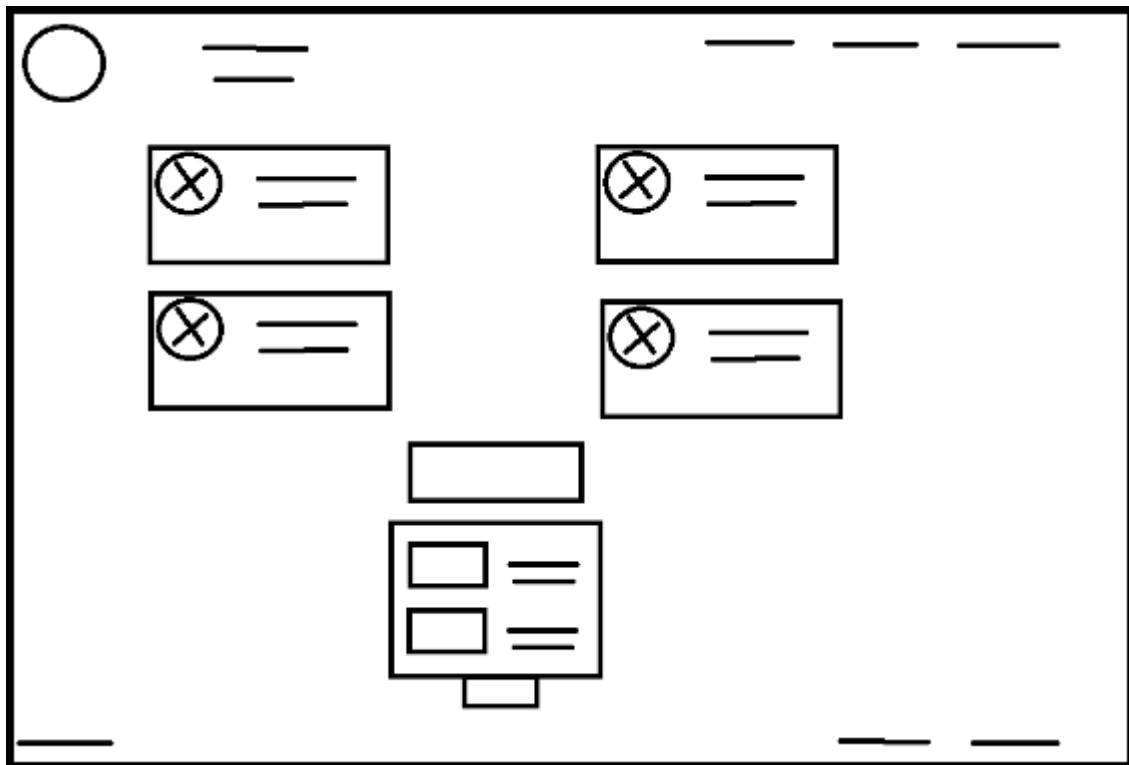


## WireFrames de nuestra aplicación;

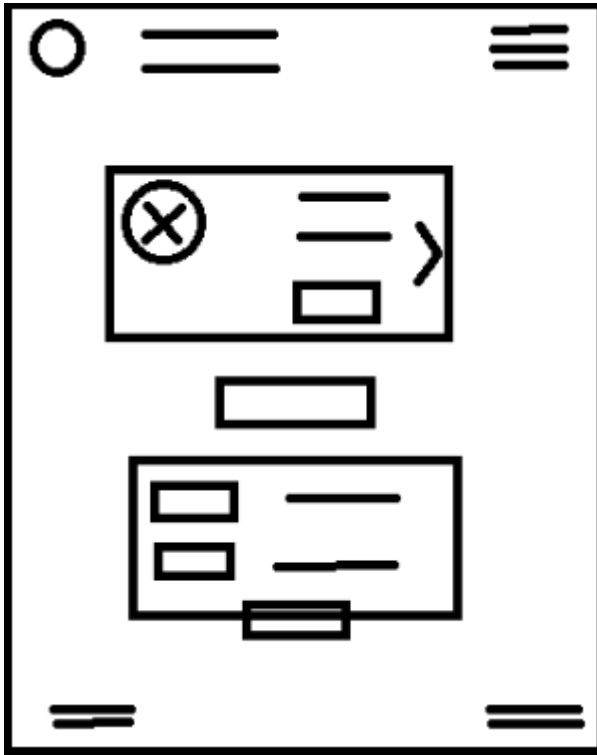
Página de formularios(presentación) en tablet:



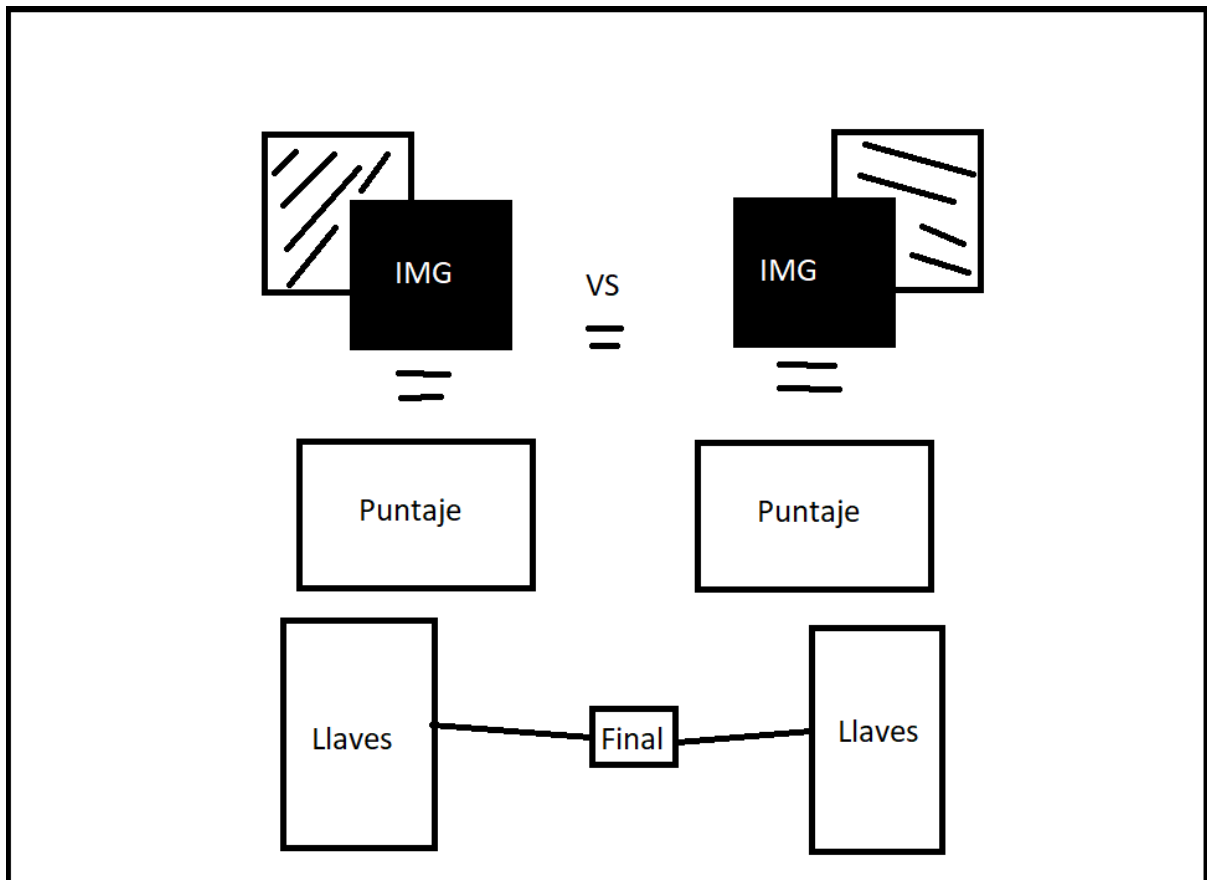
## Página de formularios(presentación) en Pc:











**Página de formularios(presentación) en Celular:**



**Pantalla espectador (+1200px):**



**Pantalla administrador de ronda en PC(7 jueces):**

							
JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 6	JUEZ 7	TOTAL

El puntaje mas bajo y el más alto se eliminaran automaticamente

**ENVIAR**

**Pantalla administrador de ronda en PC(5 jueces):**

JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	TOTAL

El puntaje mas bajo y el más alto se eliminaran automaticamente

**ENVIAR**

**Pantalla administrador de ronda en Tablet(7 jueces):**

JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 6	JUEZ 7	TOTAL

El puntaje mas bajo y el más alto se eliminaran automaticamente

**ENVIAR**

**Pantalla administrador de ronda en Tablet(5 jueces):**

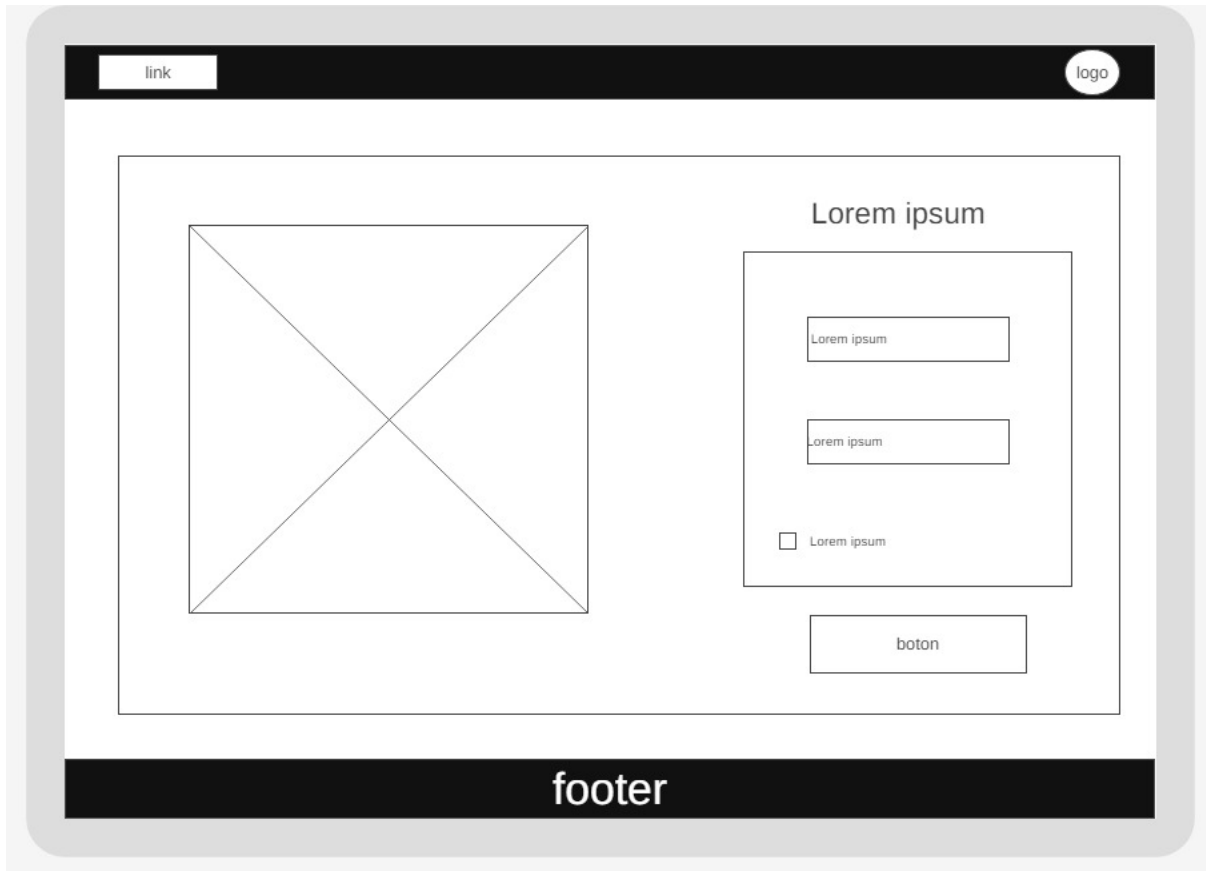
JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	TOTAL

El puntaje mas bajo y el más alto se eliminaran automaticamente

**ENVIAR**



## Wireframe login para ingresar al sistema(PC):



link

logo

Lorem ipsum

Lorem ipsum

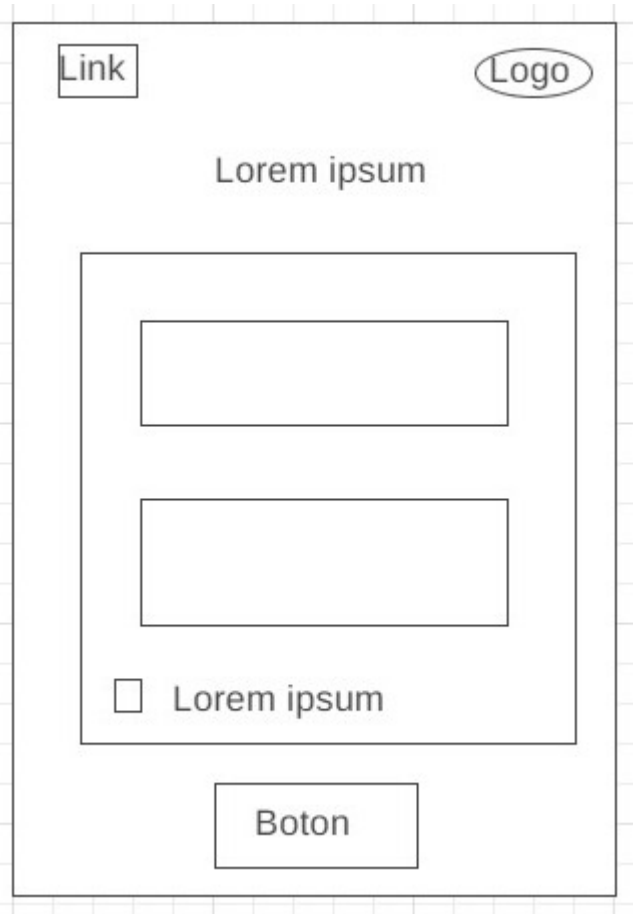
Lorem ipsum

☐ Lorem ipsum

boton

footer

**Wireframe login para ingresar al sistema(Celular):**



Link

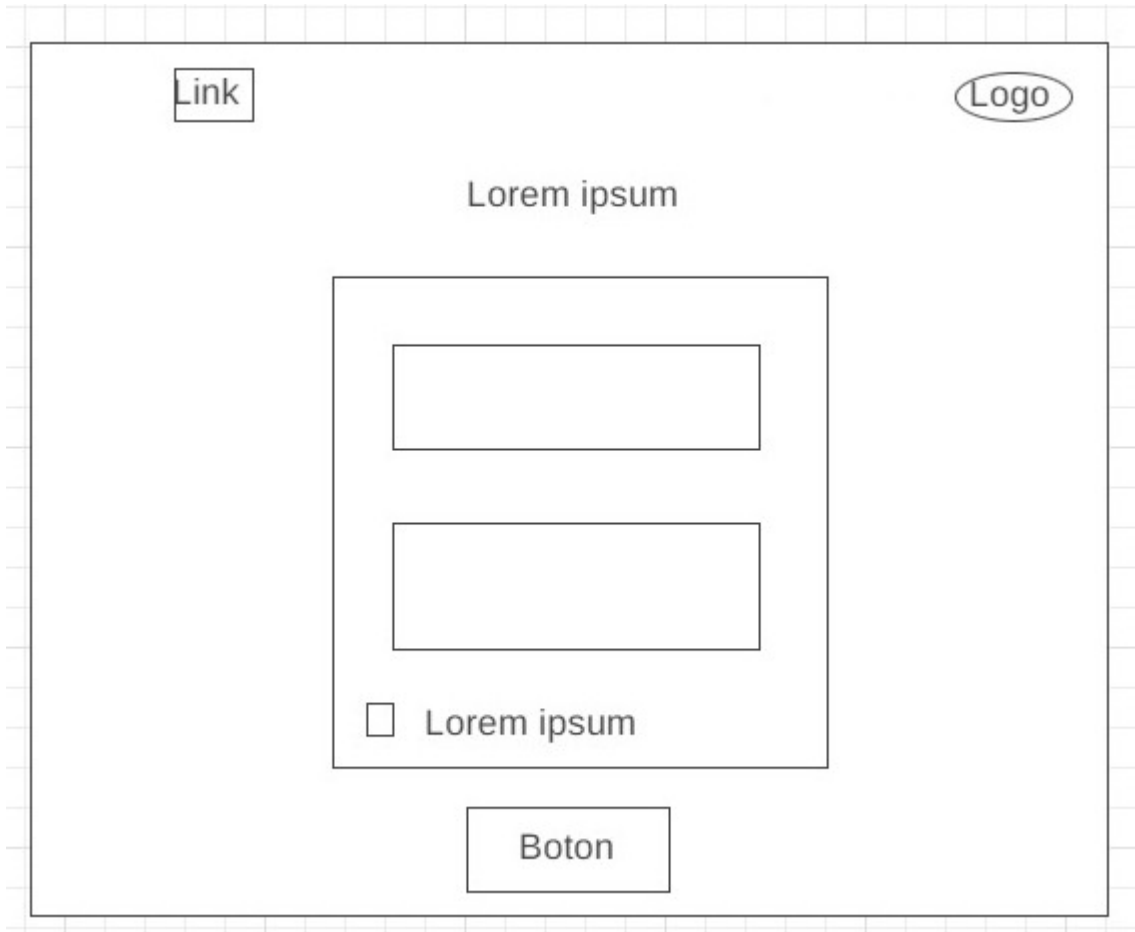
Logo

Lorem ipsum

☐ Lorem ipsum

Boton

**Wireframe login para ingresar al sistema(Tablet):**



Link

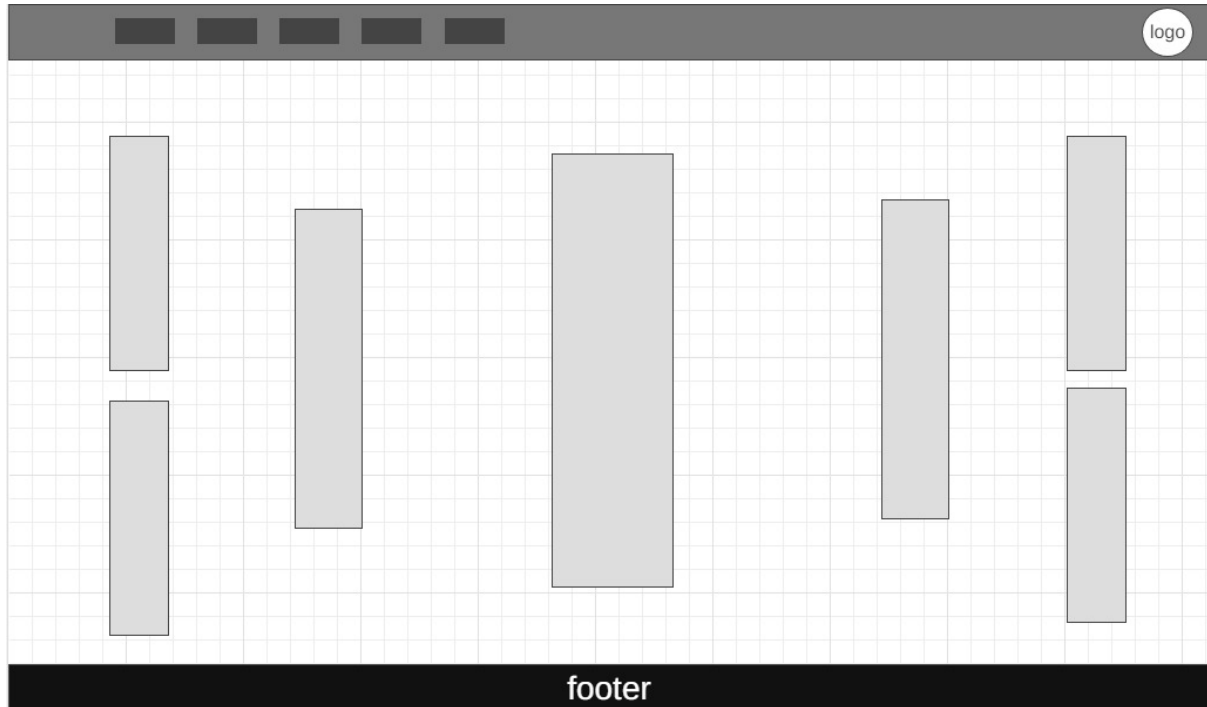
Logo

Lorem ipsum

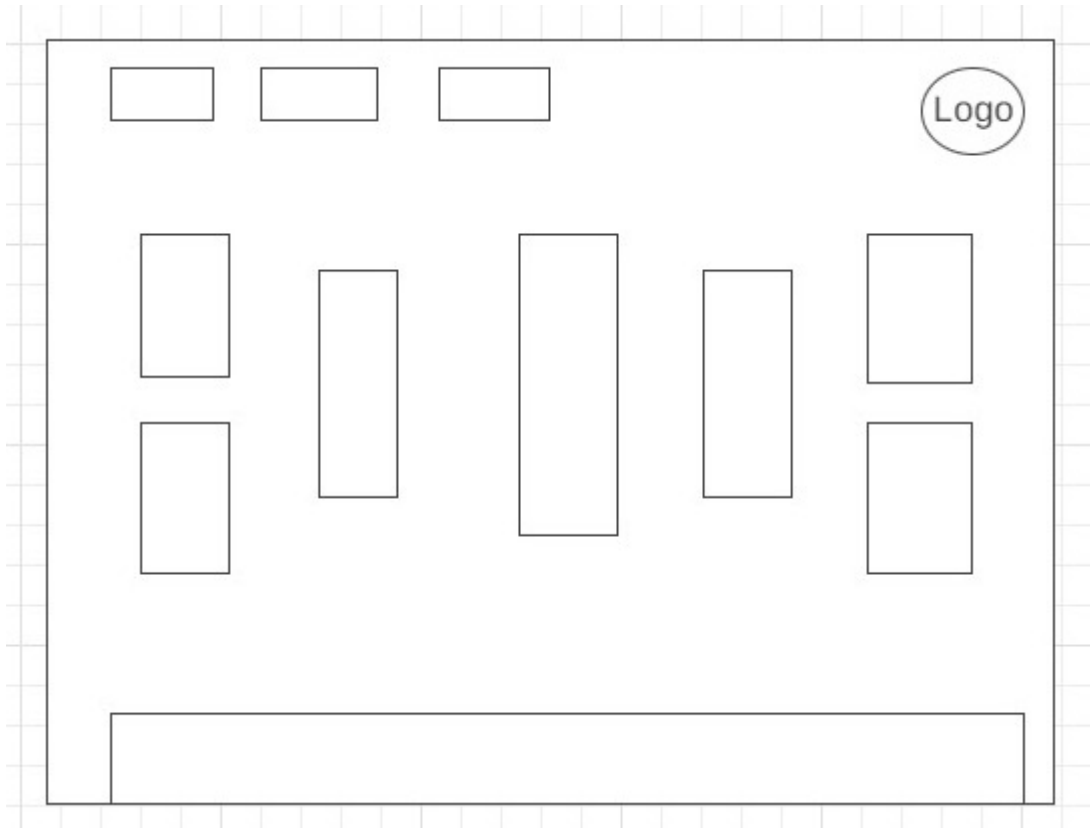
☐ Lorem ipsum

Boton

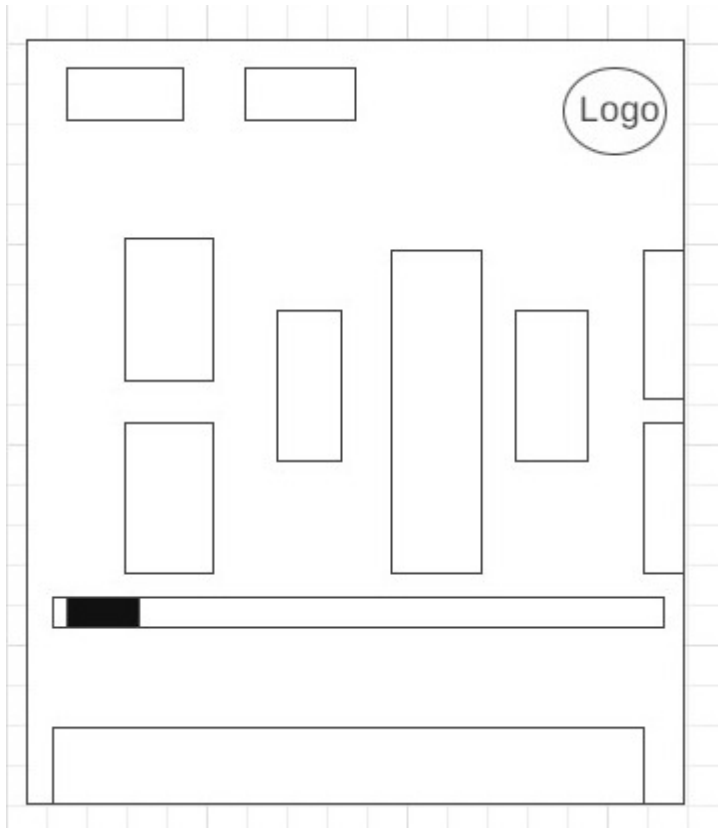
## Creación de llaves(PC):



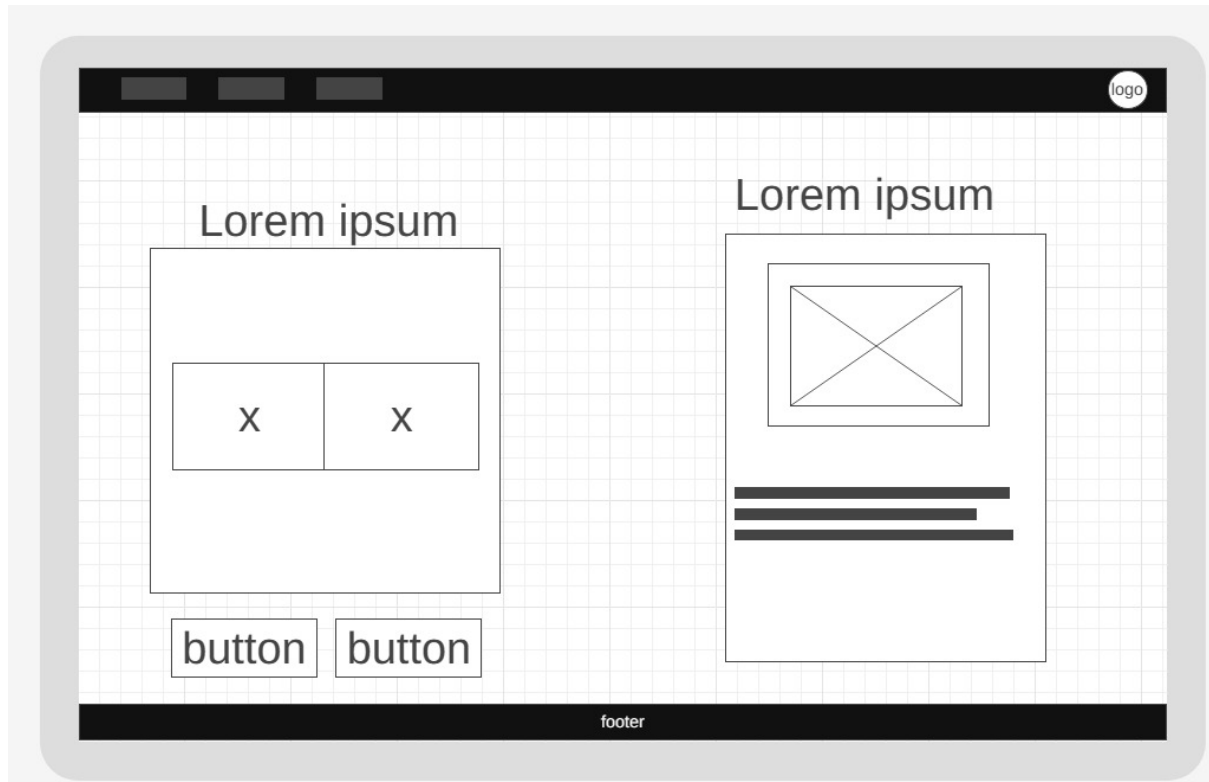
**Creación de llaves(Tablet):**



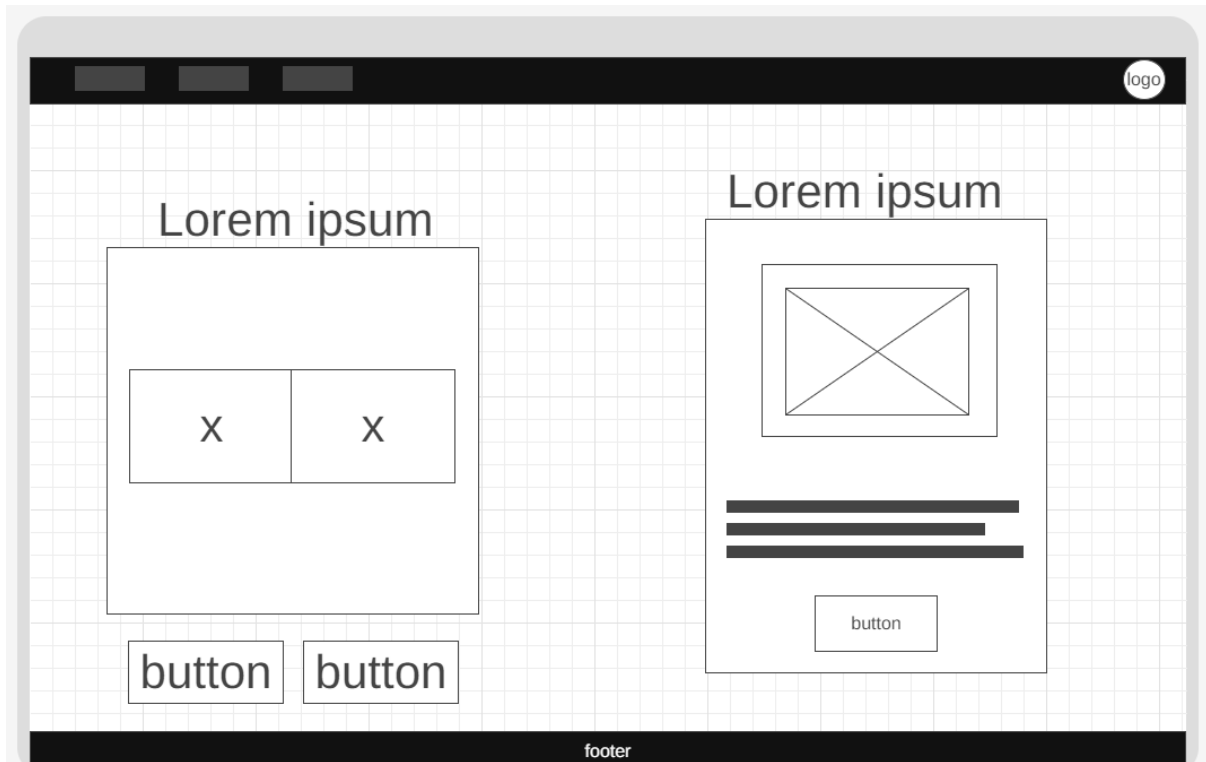
## Creación de llaves(Celular):



**Pantalla jueza(tablet/pc):**

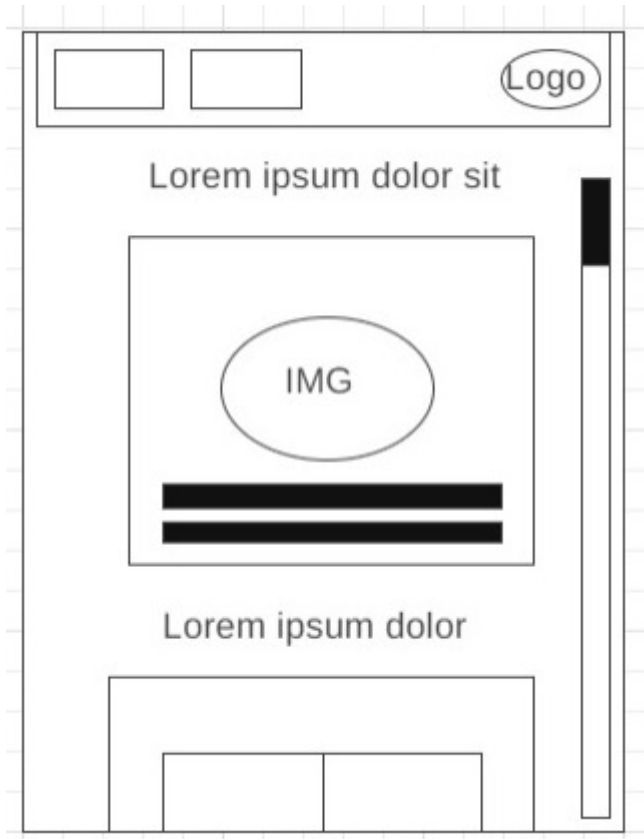


**Pantalla Juez1(Tablet/PC):**

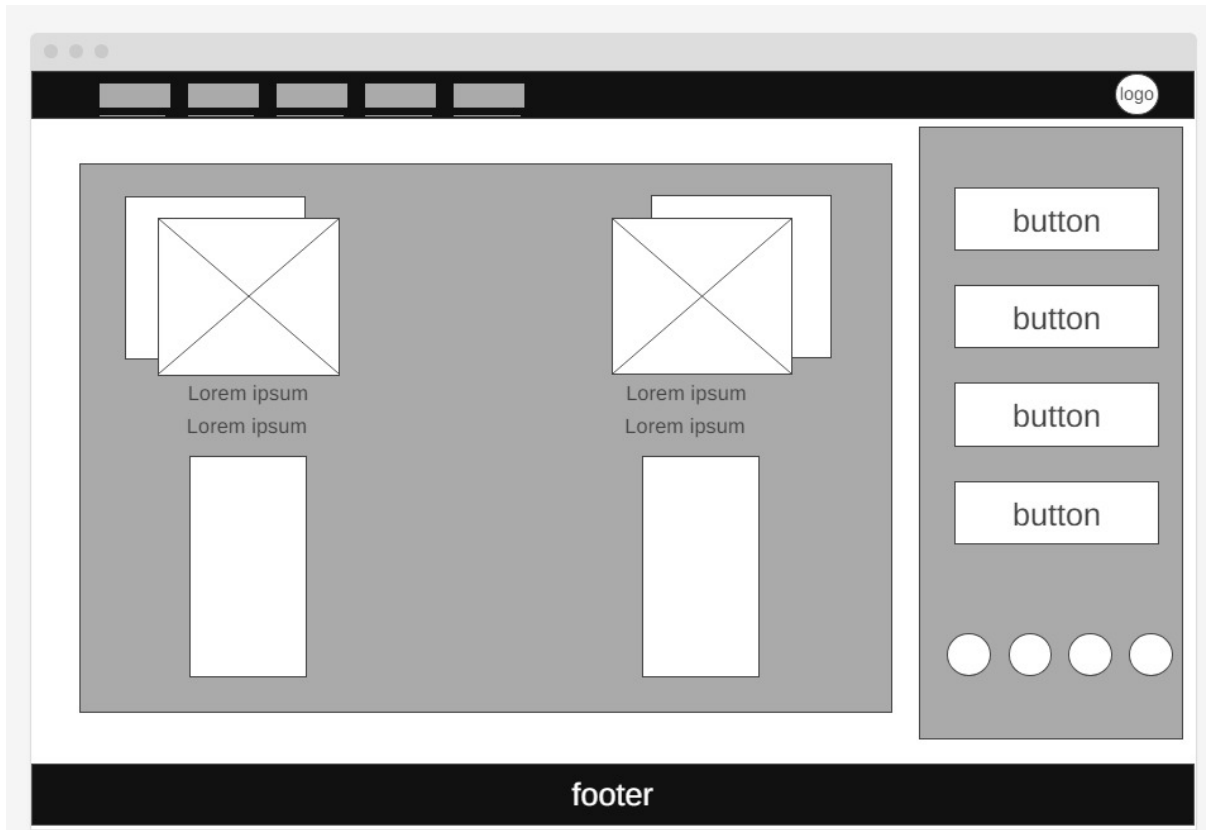




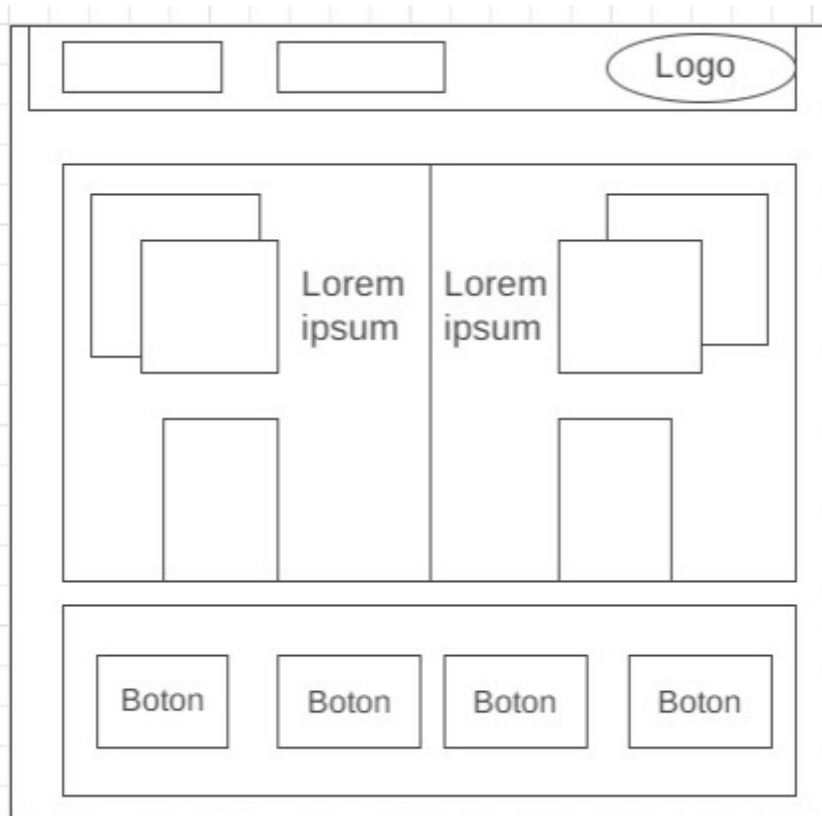
**Pantalla jueza(Celular):**



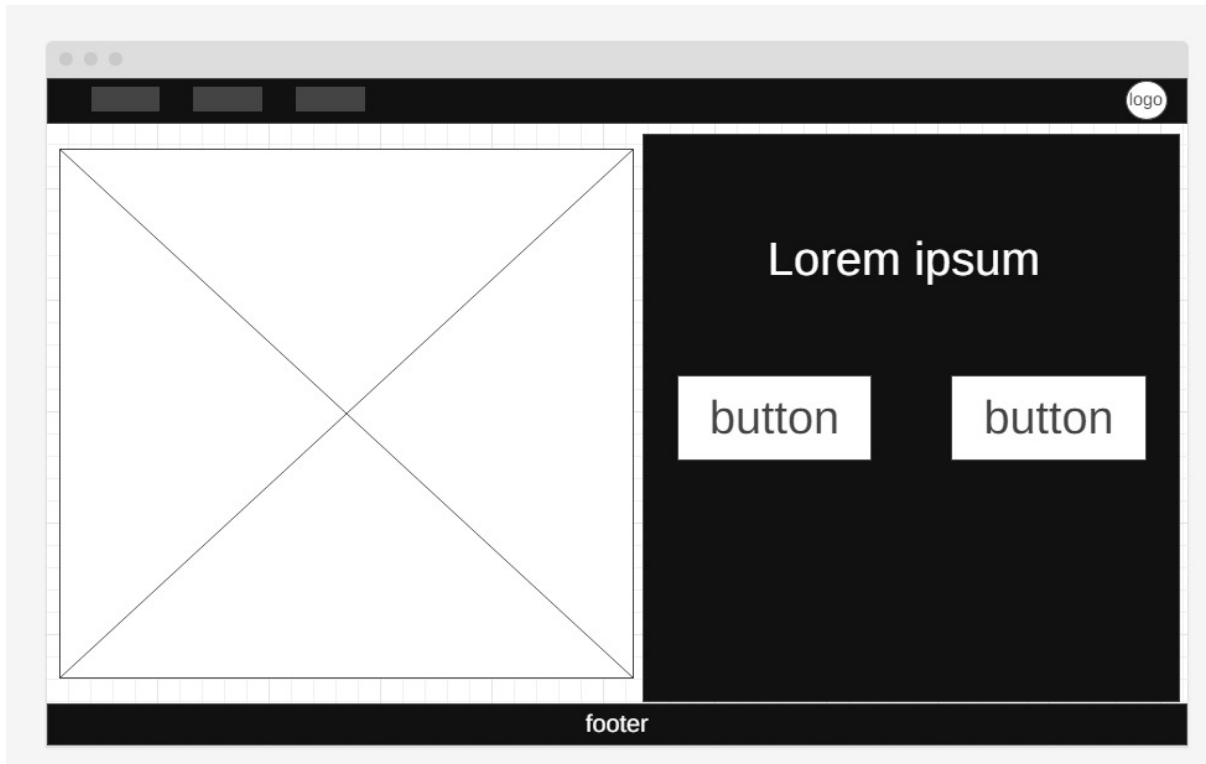
## Pantalla de inicio del administrador(PC):



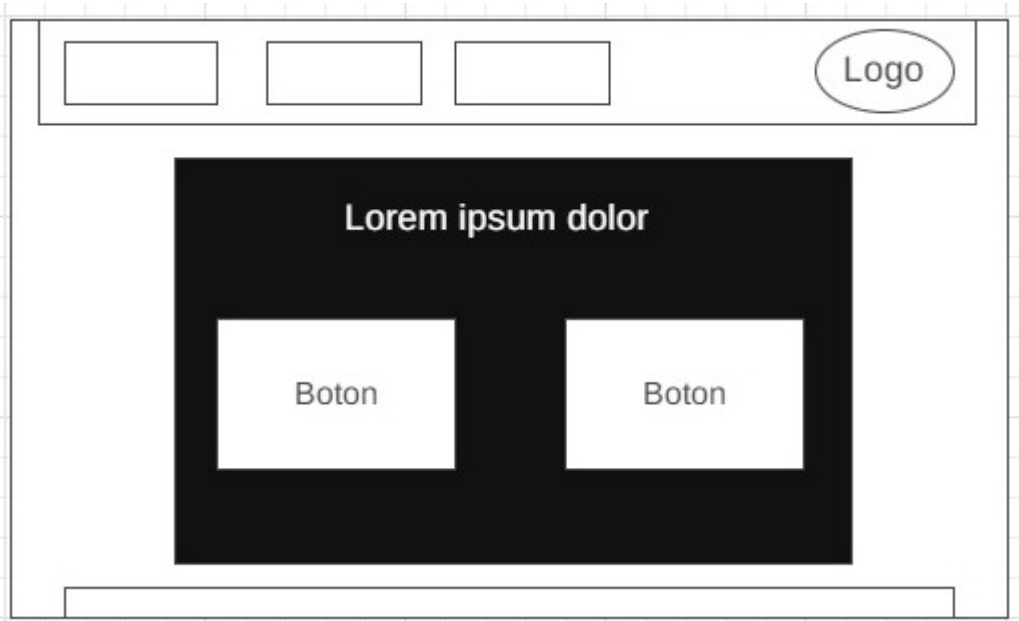
**Pantalla de inicio del administrador(Tablet):**



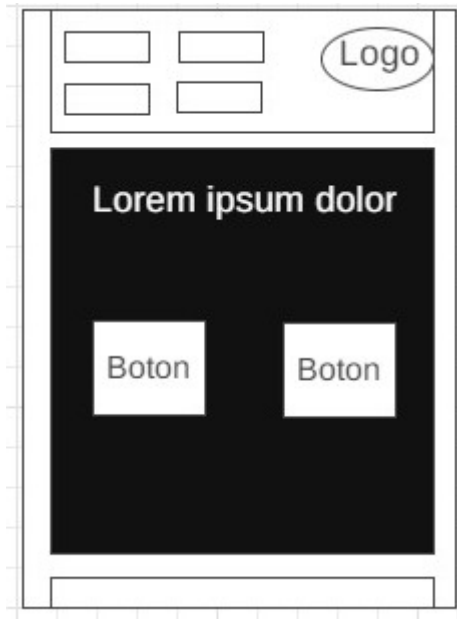
**Crear torneo1(Pc):**



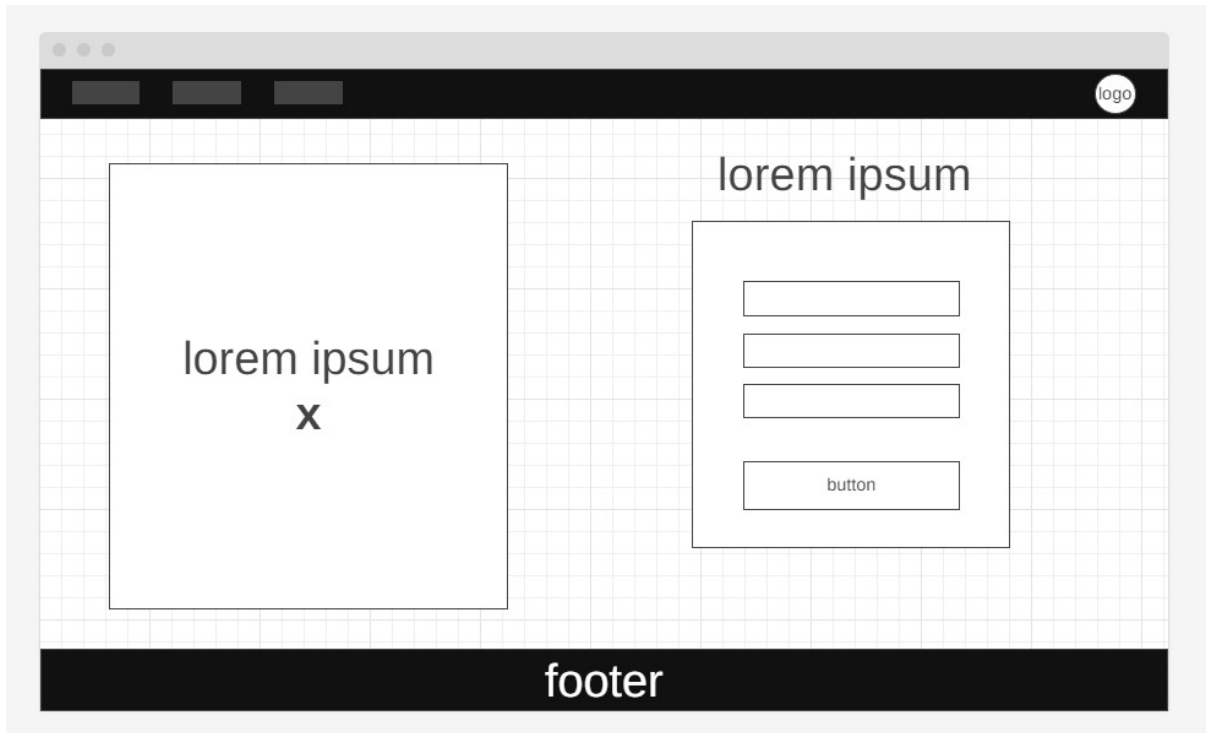
**Crear torneo1(Tablet):**



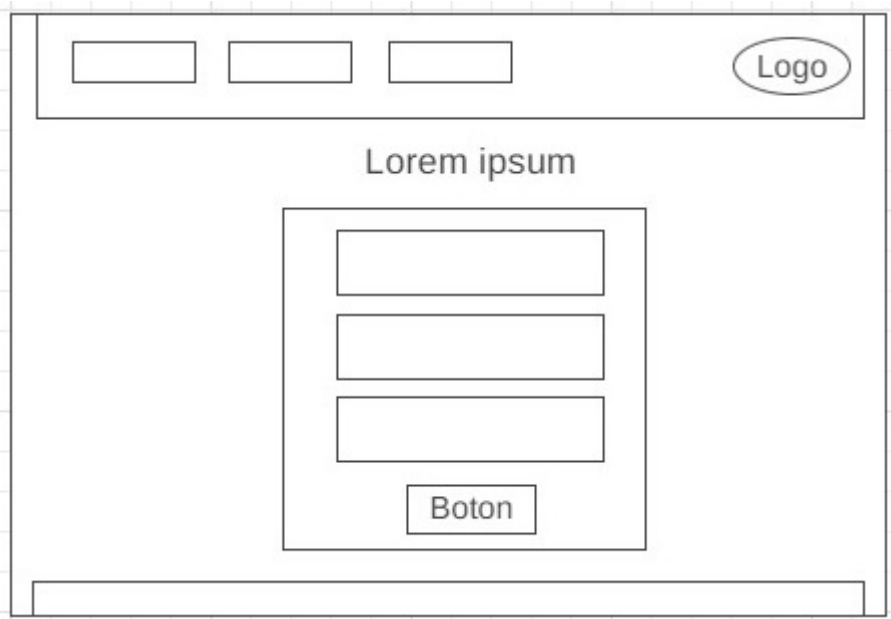
**Crear torneo1(Celular):**



**Crear torneo2(Pc):**



**Crear torneo2(Tablet):**



The wireframe shows a tablet interface with a header bar at the top containing three rectangular input fields and an oval button labeled "Logo". Below the header, the text "Lorem ipsum" is centered. Underneath this text is a vertical container with three stacked rectangular input fields and a button labeled "Boton" at the bottom. A horizontal bar is located at the very bottom of the interface.



## **Propuesta rediseño de la página de C.U.K.**



El index tendrá dos botones grandes que te llevarán a los últimos torneos organizados por la C.U.K. y a los próximos torneos, tanto en nuestro país como en los otros. También tendrá una galería de imágenes de los últimos torneos en la parte inferior de la página.

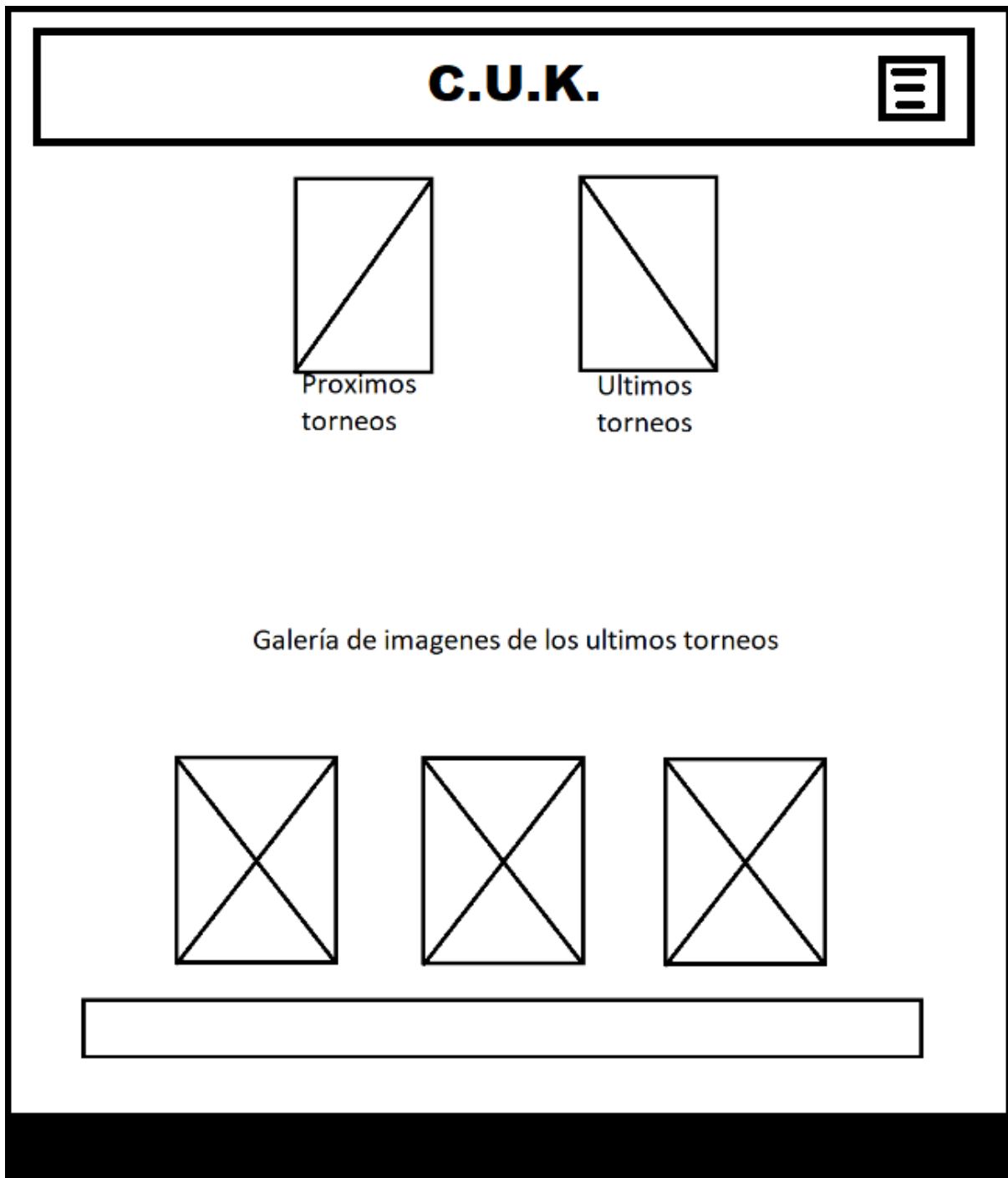
Las demás cosas importantes como las noticias o los reglamentos irán todos en otras secciones de la página, a los cuales se podrá acceder por las opciones del nav.



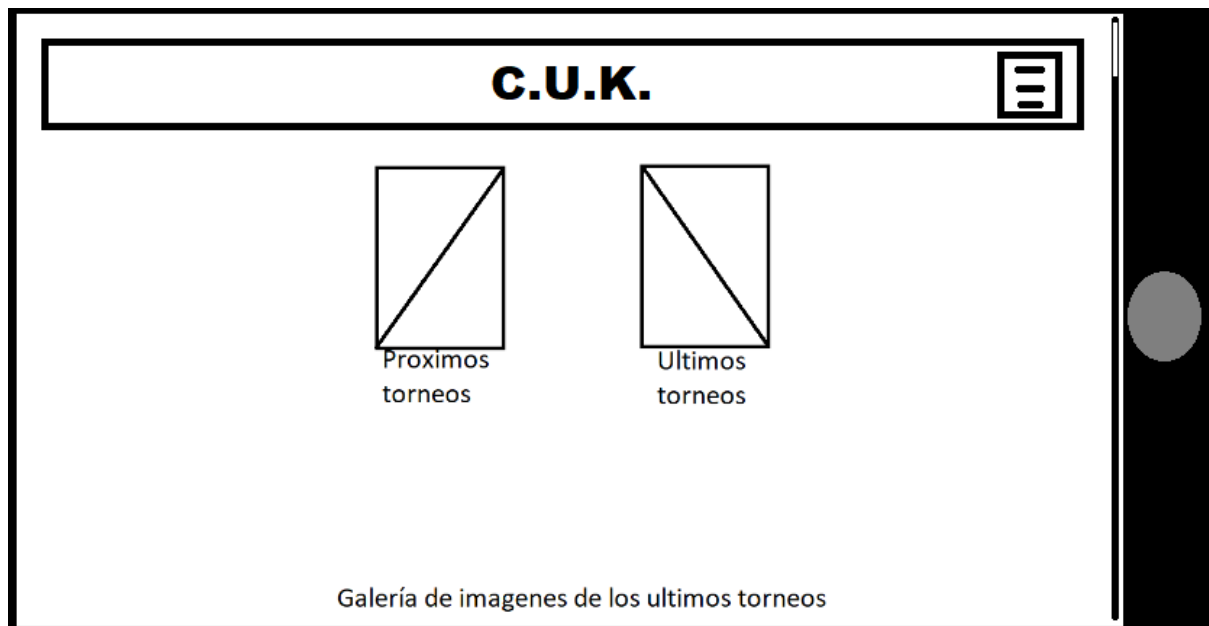
## **Implementación del sitio web institucional de la empresa.**

**Link:** <https://testingdummies.alterolsztyn.repl.co>

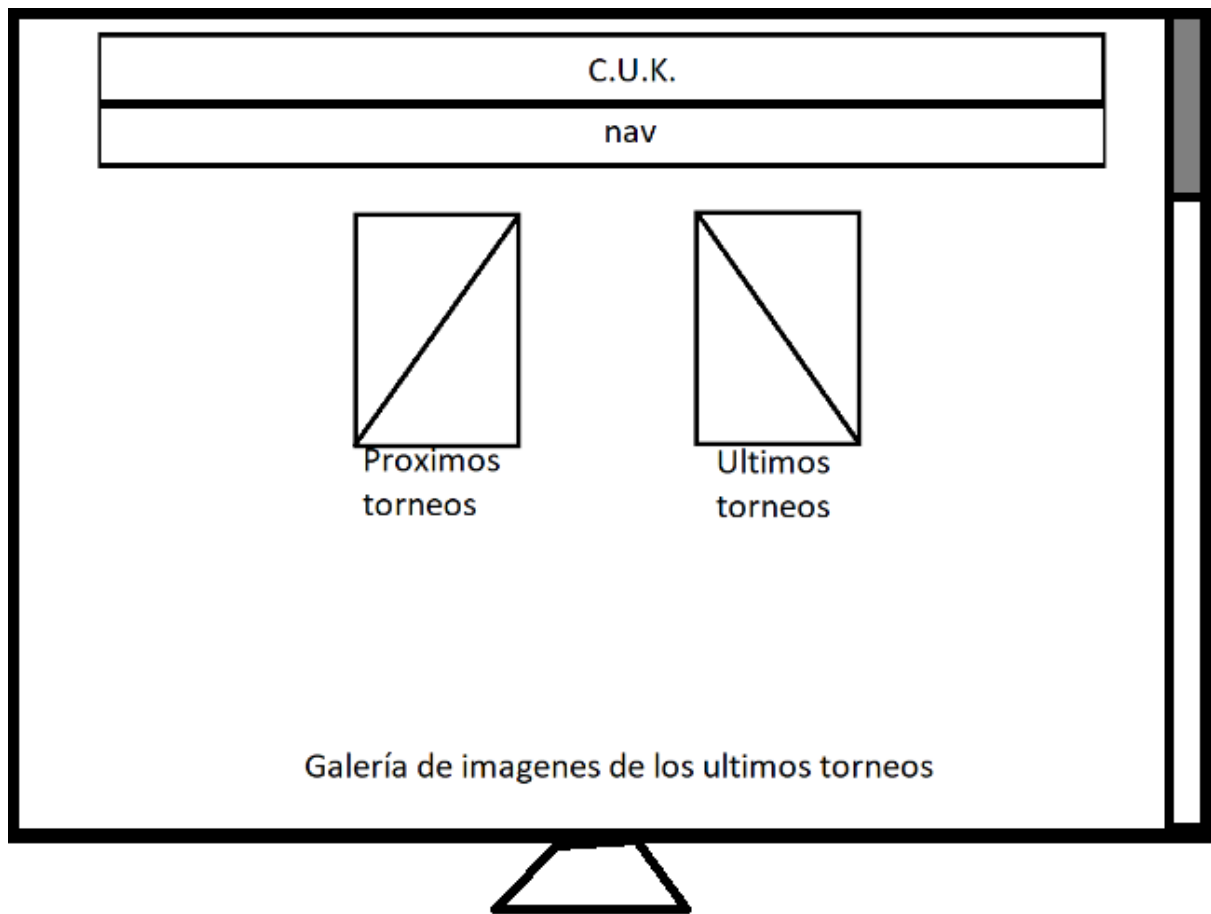
## Rediseño de la página de la CUK en Celular:



## Rediseño de la página de la CUK en Tablet:



## Rediseño de la página de la CUK en PC:



Mockup

Mockup de pantalla de inicio del administrador (pc)

