**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE II**

**PROYECTO 1**

**RED SOCIAL ACERCA DE MEMES**

**FACILITADOR: JUAN ZAMORA**

**INTEGRANTES:**

**Joseph Cano 8-971-2154**

**Raúl Ramírez 8-966-1616**

**Anwar Rassoul 8-963-1426**

**Ana Saa 8-964-1448**

**Analissa Santos 8-963-703**

**GRUPO 1SF131**

**LUNES 24 DE MAYO DE 2021**

Tabla de Contenido

[Tabla de Ilustraciones 4](#_Toc73170977)

[Introducción 5](#_Toc73170978)

[Contenido 7](#_Toc73170979)

[Página Principal o de Inicio 7](#_Toc73170980)

[Descripción: 7](#_Toc73170981)

[Archivo html en el proyecto 7](#_Toc73170982)

[Wireframe 1.0 8](#_Toc73170983)

[Comentarios del profesor 8](#_Toc73170984)

[Wireframe 2.0 9](#_Toc73170985)

[Página de Inicio de Sesión o Login 11](#_Toc73170986)

[Descripción: 11](#_Toc73170987)

[Archivo html en el proyecto 11](#_Toc73170988)

[Wireframe 1.0 11](#_Toc73170989)

[Comentarios del profesor 11](#_Toc73170990)

[Wireframe 2.0 12](#_Toc73170991)

[Registro de Usuario 13](#_Toc73170992)

[Descripción: 13](#_Toc73170993)

[Archivo html en el proyecto 13](#_Toc73170994)

[Wireframe 1.0 13](#_Toc73170995)

[Comentarios del profesor 14](#_Toc73170996)

[Wireframe 2.0 14](#_Toc73170997)

[Perfil y Administración de Usuario 16](#_Toc73170998)

[Descripción: 16](#_Toc73170999)

[Archivo html en el proyecto 16](#_Toc73171000)

[Wireframe 1.0 16](#_Toc73171001)

[Comentarios del profesor 16](#_Toc73171002)

[Wireframe 2.0 17](#_Toc73171003)

[Página Acerca del Proyecto 18](#_Toc73171004)

[Descripción: 18](#_Toc73171005)

[Archivo html en el proyecto 18](#_Toc73171006)

[Wireframe 1.0 18](#_Toc73171007)

[Comentarios del profesor 18](#_Toc73171008)

[Wireframe 2.0 19](#_Toc73171009)

[Página de Contacto 20](#_Toc73171010)

[Descripción: 20](#_Toc73171011)

[Archivo html en el proyecto 20](#_Toc73171012)

[Wireframe 1.0 20](#_Toc73171013)

[Comentarios del profesor 20](#_Toc73171014)

[Wireframe 2.0 21](#_Toc73171015)

[Página de Descripción de lo Seleccionado 22](#_Toc73171016)

[Descripción: 22](#_Toc73171017)

[Archivo html en el proyecto 22](#_Toc73171018)

[Wireframe 2.0 22](#_Toc73171019)

[Página para Cargar y Revisar Contenido Cargado 23](#_Toc73171020)

[Descripción: 23](#_Toc73171021)

[Archivo html en el proyecto 23](#_Toc73171022)

[Wireframe 1.0 23](#_Toc73171023)

[Comentarios del profesor 23](#_Toc73171024)

[Wireframe 2.0 24](#_Toc73171025)

[Página de Búsqueda o de Resultados de Búsqueda 25](#_Toc73171026)

[Descripción: 25](#_Toc73171027)

[Archivo html en el proyecto 25](#_Toc73171028)

[Wireframe 1.0 25](#_Toc73171029)

[Comentarios del profesor 25](#_Toc73171030)

[Wireframe 2.0 26](#_Toc73171031)

[Proceso #1: Agregar Amigos 27](#_Toc73171032)

[Descripción: 27](#_Toc73171033)

[Proceso #2: Contador de Likes 27](#_Toc73171034)

[Descripción: 27](#_Toc73171035)

[Recomendaciones 28](#_Toc73171036)

[Conclusiones 29](#_Toc73171037)

[Bibliografía 30](#_Toc73171038)

# Tabla de Ilustraciones

[Ilustración 1. Página Principal. 8](#_Toc73171039)

[Ilustración 2. Página Principal de alta fidelidad con la barra derecha colapsada. 9](#_Toc73171040)

[Ilustración 3. Página Principal de alta fidelidad con ambas barras colapsadas. 9](#_Toc73171041)

[Ilustración 4. Página Principal de alta fidelidad con la barra izquierda colapsada. 10](#_Toc73171042)

[Ilustración 5. Página Principal de alta fidelidad con ninguna barra colapsada. 10](#_Toc73171043)

[Ilustración 6. Inicio de Sesión o Login 11](#_Toc73171044)

[Ilustración 7. Página de login de alta fidelidad. 12](#_Toc73171045)

[Ilustración 8. Página de login de alta fidelidad con Logo. 12](#_Toc73171046)

[Ilustración 9. Registro de Usuario. 13](#_Toc73171047)

[Ilustración 10. Registro de Usuario. Contraseña 14](#_Toc73171048)

[Ilustración 11. Registro de Usuario de alta fidelidad 14](#_Toc73171049)

[Ilustración 12. Registro de Usuario de alta fidelidad. Constraseña. 15](#_Toc73171050)

[Ilustración 13. Perfil y Administración de usuario. 16](#_Toc73171051)

[Ilustración 14. Perfil de usuario de alta fidelidad. 17](#_Toc73171052)

[Ilustración 15. Página de Acerca del Proyecto y Contacto 18](#_Toc73171053)

[Ilustración 16. Página Acerca del Proyecto de alta fidelidad, 19](#_Toc73171054)

[Ilustración 17. Página de acerca del Proyecto y Contacto 20](#_Toc73171055)

[Ilustración 18. Página de Contacto de alta fidelidad. 21](#_Toc73171056)

[Ilustración 19. Página de Descripción de lo Seleccionado de alta fidelidad. 22](#_Toc73171057)

[Ilustración 20. Página de Carga y Revisión de Contenido Cargado. 23](#_Toc73171058)

[Ilustración 21. Página de Cargar y Revisar Contenido Cargado de alta fidelidad. 24](#_Toc73171059)

[Ilustración 22. Página para búsqueda o resultado de búsqueda 25](#_Toc73171060)

[Ilustración 23. Página de Búsqueda o de Resultados de Búsqueda de alta fidelidad. 26](#_Toc73171061)

[Ilustración 24. Proceso Agregar Amigos 27](#_Toc73171062)

[Ilustración 25. Proceso Contador de Likes 27](#_Toc73171063)

# **Introducción**

En el proyecto #1, debíamos desarrollar una red social de memes. Lo primero que hicimos fueron prototipos de baja fidelidad utilizando el software Balsamiq, dichos prototipos fueron presentados a consideración del profesor. De esta consideración obtuvimos comentarios que fueron claves para desarrollar la versión 2.0 de los wireframes, esta vez de alta fidelidad utilizando la aplicación Figma.

Cabe destacar que para el diseño de los wireframe consideramos las siguientes leyes de Gestalt:

* La ley de la figura-fondo: no podemos percibir una misma forma como figura y a la vez como fondo de esa figura. El fondo es todo lo que no se percibe como figura.
* Ley de la continuidad: si varios elementos parecen estar colocados formando un flujo orientado hacia alguna parte, se percibirán como un todo.
* Ley de la proximidad: los elementos próximos entre sí tienden a percibirse como si formaran parte de una unidad.
* Ley de la similitud: los elementos parecidos son percibidos como si tuvieran la misma forma.
* La ley de cierre: una forma se percibe mejor cuanto más cerrado está su contorno.
* Ley de la compleción: una forma abierta tiende a percibirse como cerrada.[[1]](#footnote-1)

Y las ocho reglas de oro de la interacción humano-computador:

1. Trabaja por la consistencia. ...
2. Permite que los usuarios frecuentes utilicen atajos. ...
3. Ofrece comentarios informativos. ...
4. Diseña un diálogo para notificar la conclusión. ...
5. Ofrece un manejo simple de errores. ...
6. Permite una reversión fácil de acciones. ...
7. Soporta un punto de control interno. ...
8. Reduce la carga de memoria a corto plazo.[[2]](#footnote-2)

Al culminar la etapa de diseño, entramos en la etapa de desarrollo. DubMash lo desarrollamos aplicando los conceptos de html y css aprendidos en clase y utilizamos JavaScript investigando y expandiendo la explicación del profesor. Para ultimar desarrollamos este logo y le pusimos a la aplicación de memes “DubMash”.

En este proyecto planteamos la descripción de las páginas de esta aplicación y sus respectivos wireframes. Además del código, desarrollamos un video promocional de DubMash que fue presentado en clases. En resumen, el proyecto está Dub.

Icon

Description automatically generated

# **Contenido**

## Página Principal o de Inicio

### Descripción:

La página de inicio es el elemento más importante de la World Wide Web. El término suele ser utilizado de forma contradictoria, por lo que buscamos aclarar exactamente qué es una página de inicio.

Su traducción literal hace referencia a la “página central de un sitio web”, es decir, a la primera página que se muestra cuando se abre una web, y desde la que los usuarios pueden acceder a sus subpáginas. Algunos sinónimos en español son, por ejemplo, página inicial o página de portada. Sin embargo, en el uso cotidiano se ha extendido la voz inglesa “homepage” como sinónimo –incluso más técnico. Este es el término genérico para definir un sitio web en su totalidad, diferenciándose así de las subpáginas de este.[[3]](#footnote-3)

En este proyecto, la página de inicio tiene barras laterales colapsables, barra de búsqueda y una sección central de muestra de contenido.

En la barra izquierda se localiza el menú de opciones donde encontramos los enlaces a las otras páginas del proyecto, entre ellas: la página de búsqueda, el perfil, la carga y revisión de contenido, acerca del proyecto y de contacto.

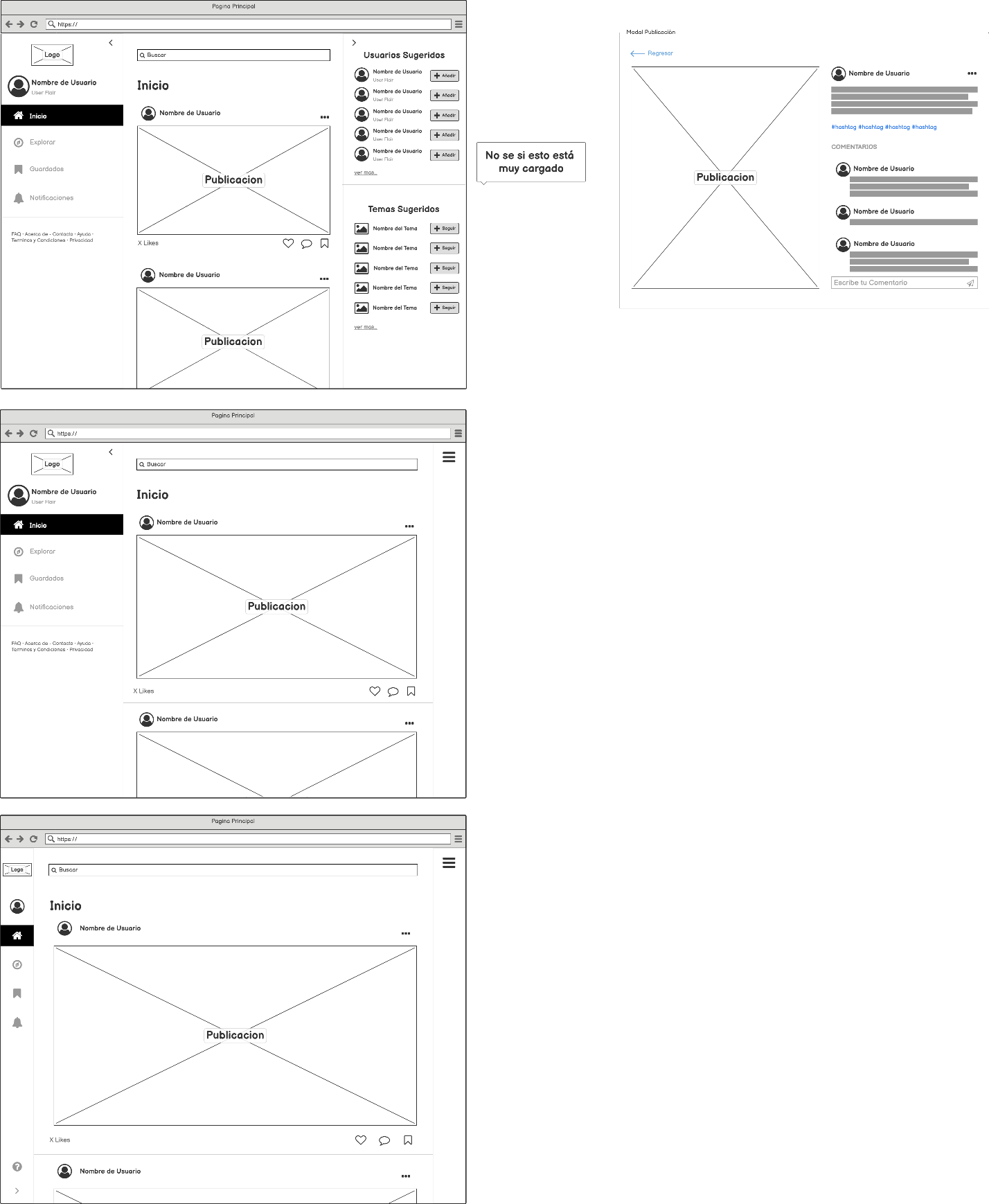
En la sección central se localizan las publicaciones de los memes con sus usuarios, likes y comentarios.

En la barra derecha, los usuarios sugeridos y los temas populares.

### Archivo html en el proyecto

index.html

### Wireframe 1.0

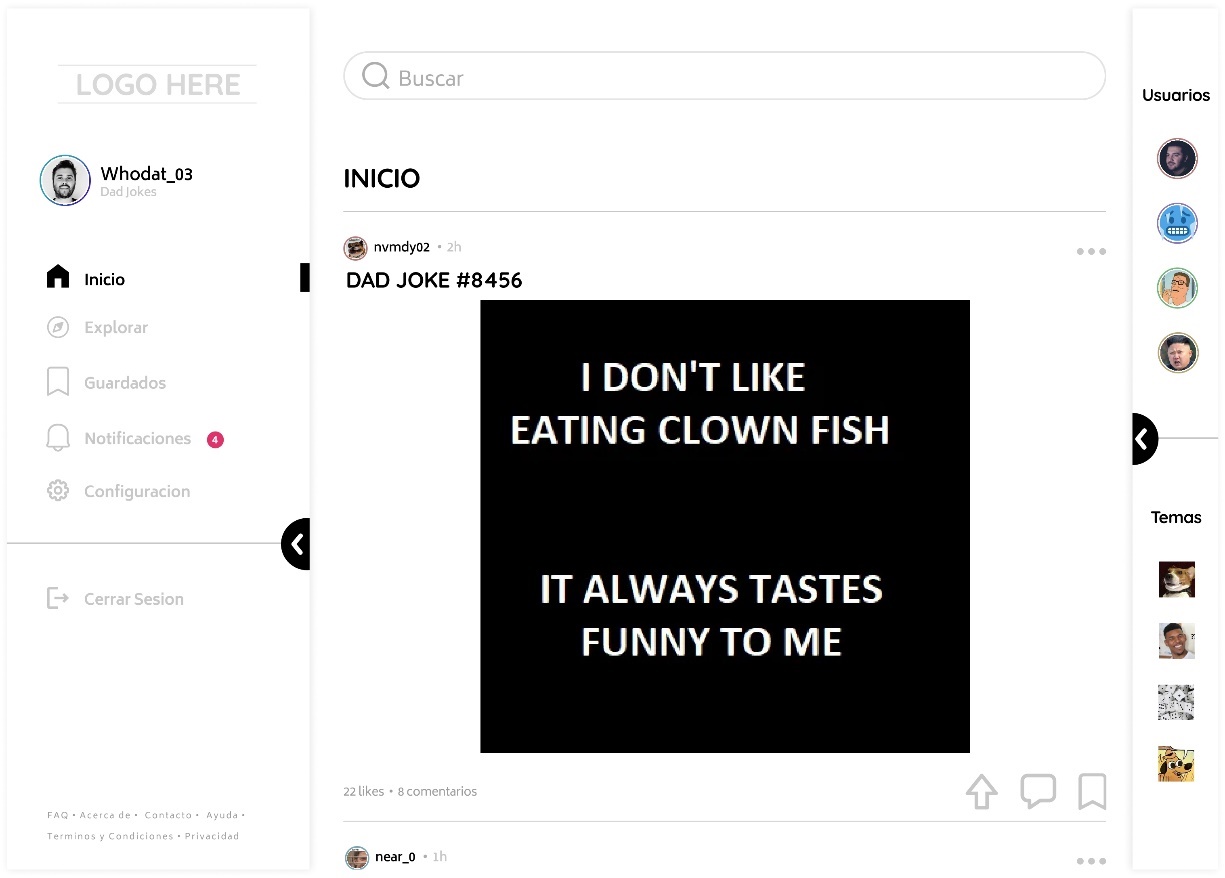


**Ilustración 1. Página Principal.**

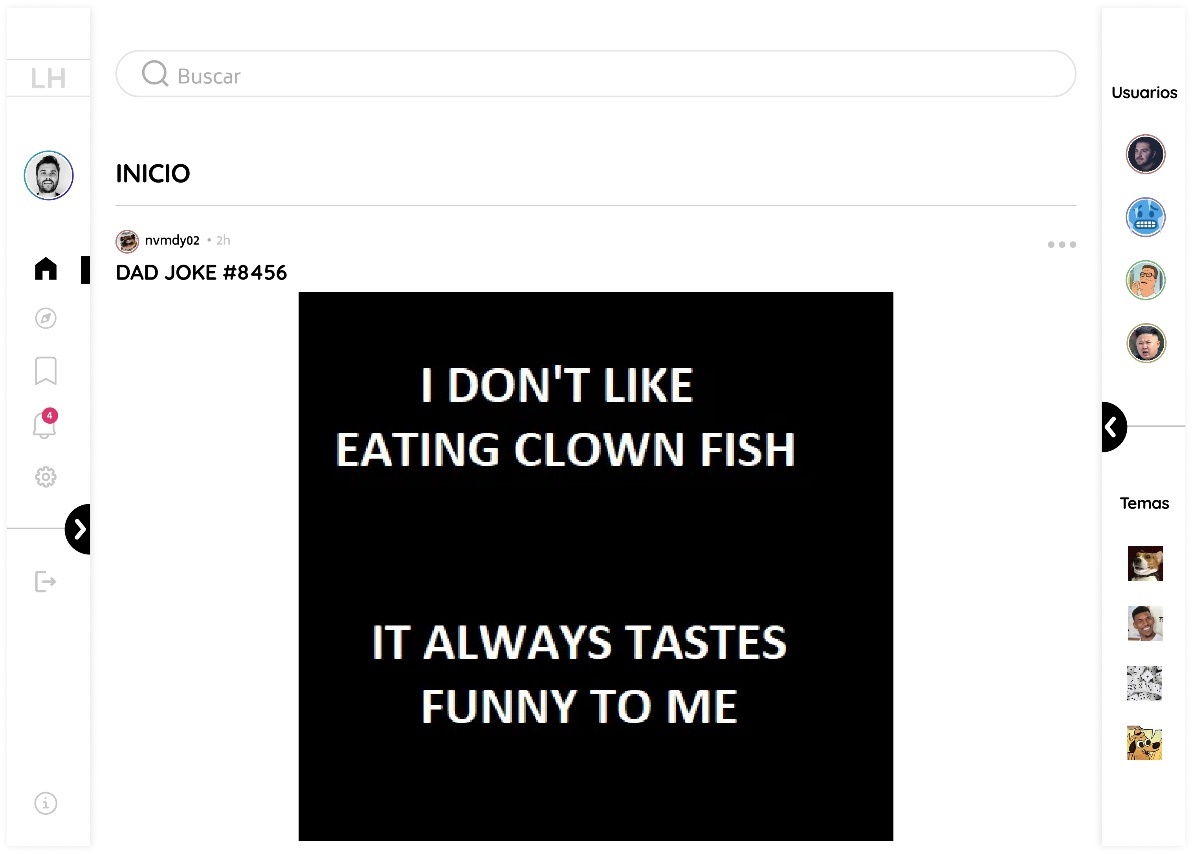
### Comentarios del profesor

Sí las barras no fuesen colapsables, la página estuviese muy cargada.

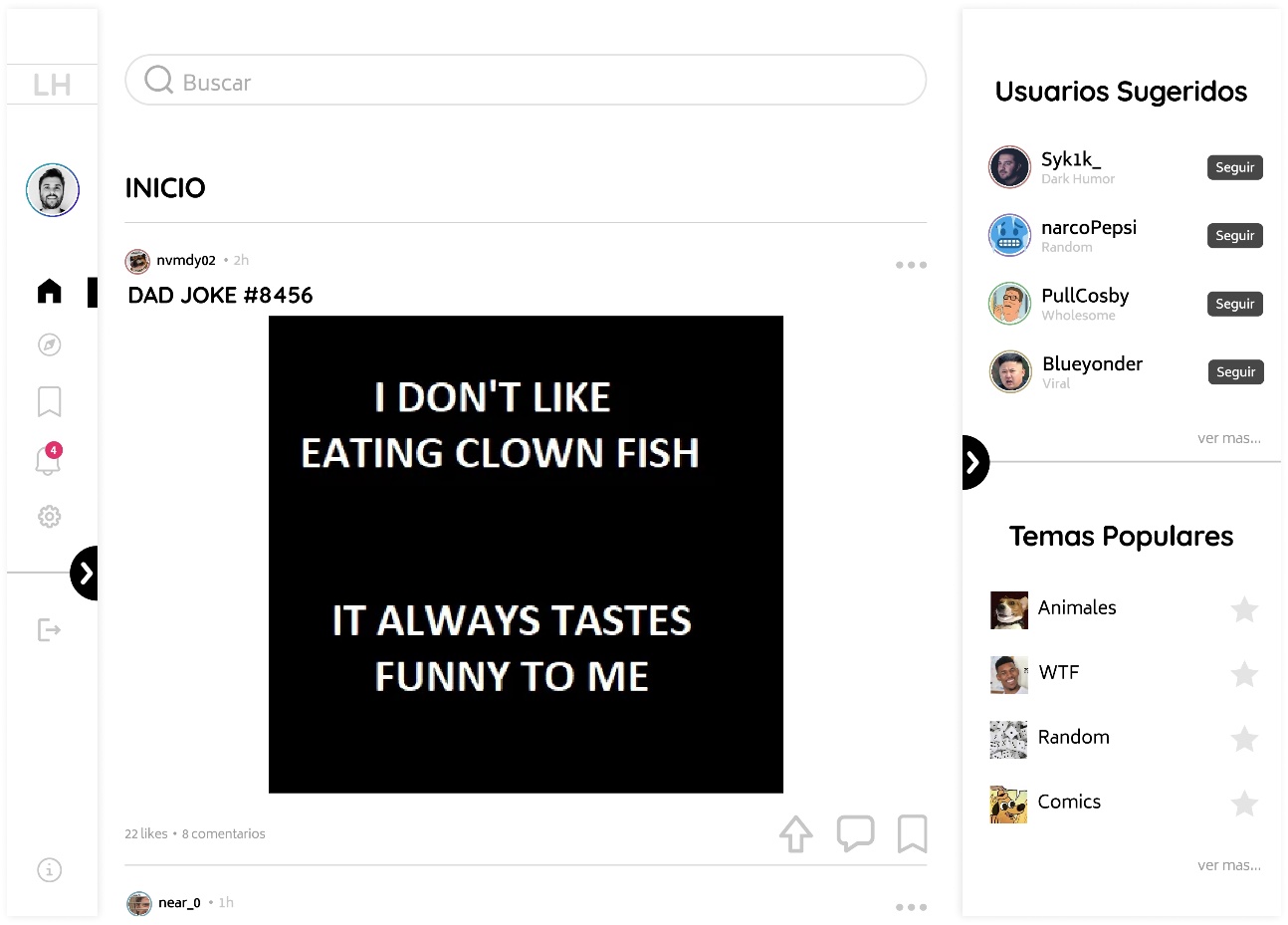
### Wireframe 2.0

****

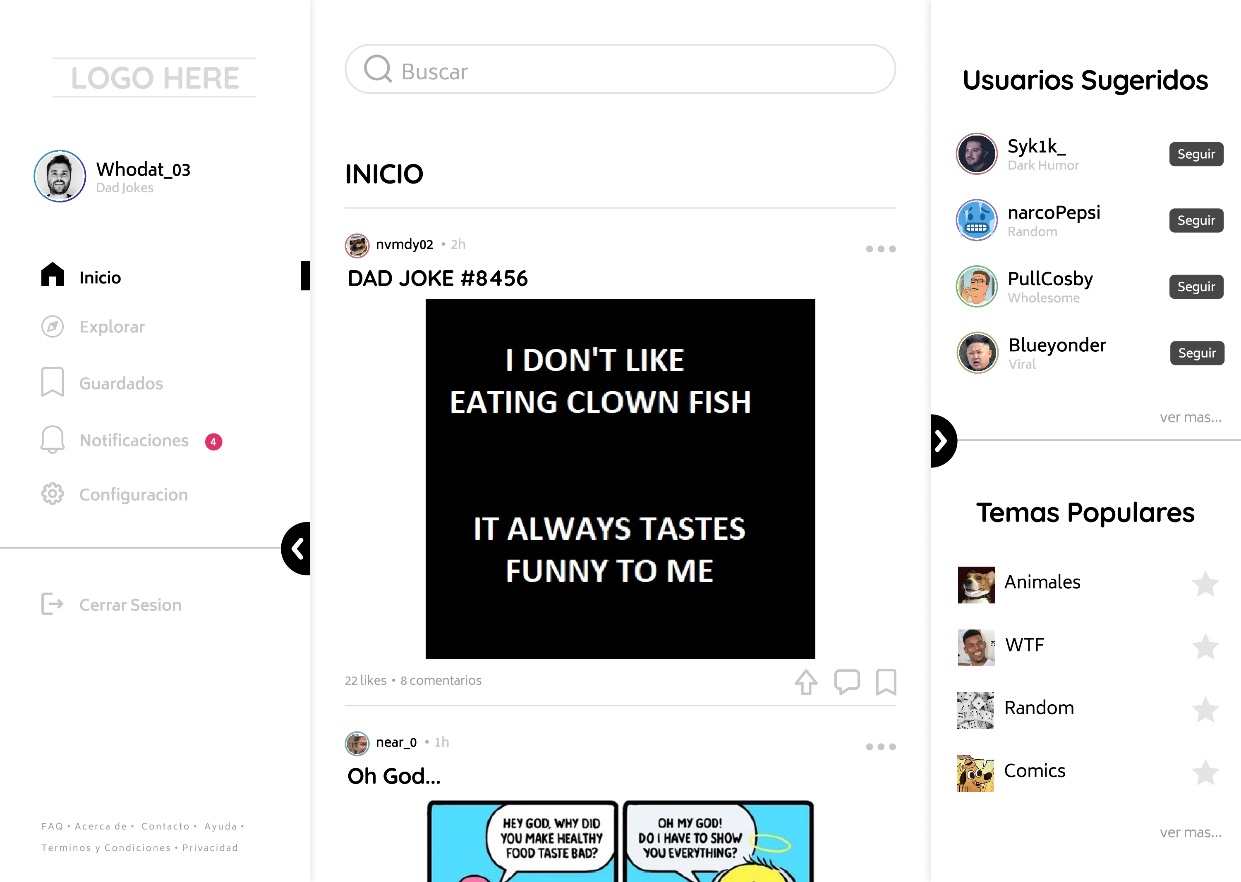
**Ilustración 2. Página Principal de alta fidelidad con la barra derecha colapsada.**

****

**Ilustración 3. Página Principal de alta fidelidad con ambas barras colapsadas.**

****

**Ilustración 4. Página Principal de alta fidelidad con la barra izquierda colapsada.**

****

**Ilustración 5. Página Principal de alta fidelidad con ninguna barra colapsada.**

## **Página de Inicio de Sesión o Login**

### Descripción:

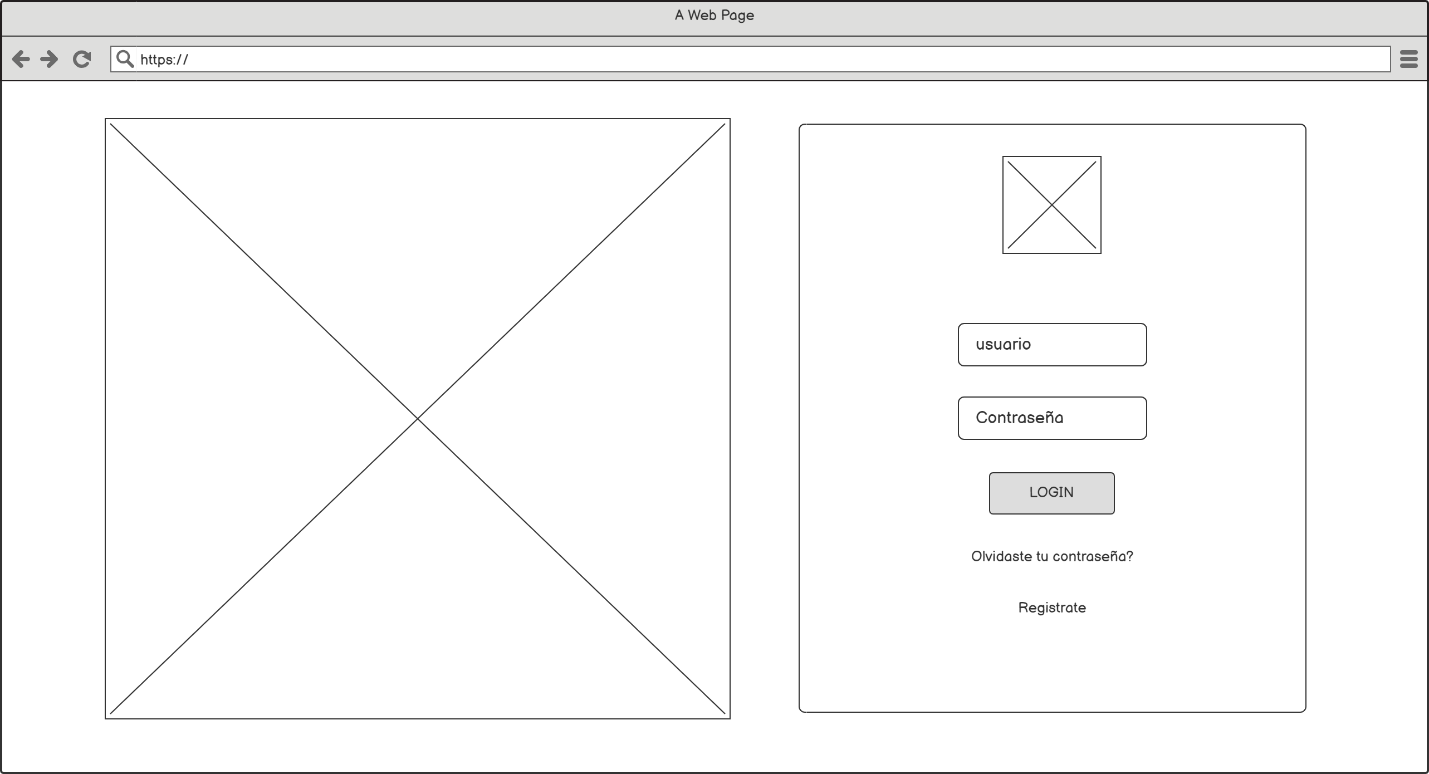
Un inicio de sesión es un conjunto de credenciales que se utilizan para autenticar a un usuario. Muy a menudo, estos consisten en un nombre de usuario y a la contraseña. Sin embargo, un inicio de sesión puede incluir otra información, como un número PIN, Código de acceso, frase de contraseña.[[4]](#footnote-4)

En DubMash la página de login cumple con los principios de Interacción humano computador y los requerimientos de usabilidad. Tiene un cuadro en el centro de la página que solicita al usuario, su nombre de usuario y contraseña; ambos campos tienen sus placeholders y etiquetas. Además, las opciones de “Olvide mi Contraseña” y “Registrarse” están presentes. La página termina con el botón de Login para acceder a la aplicación.

### Archivo html en el proyecto

DubMash.html

### Wireframe 1.0

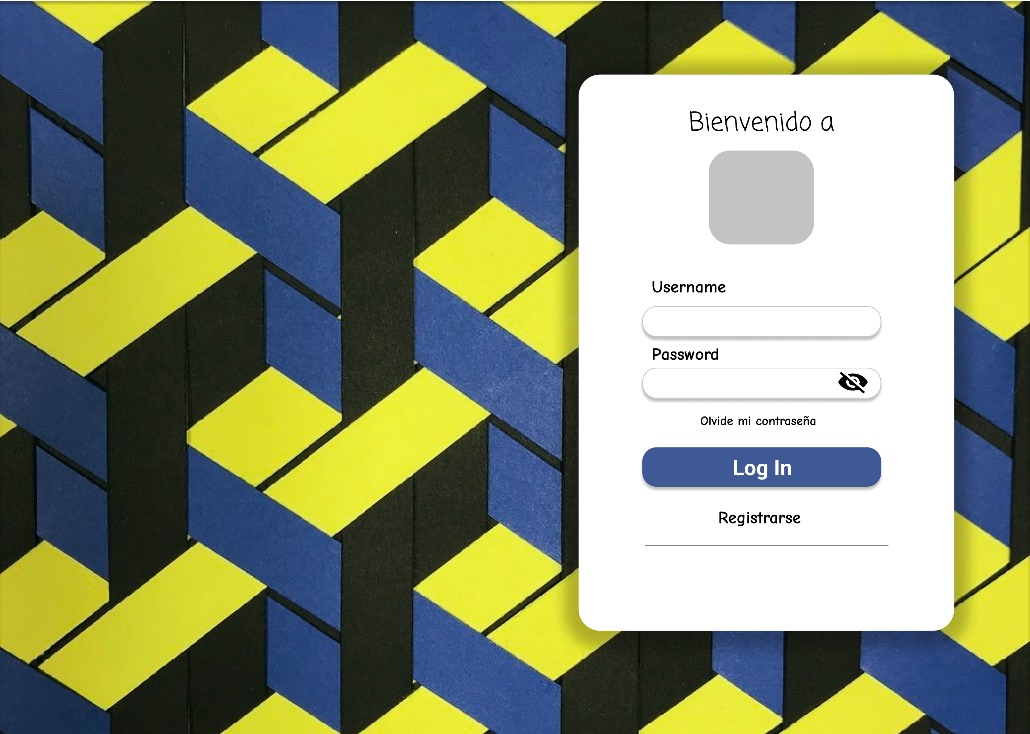
****

**Ilustración 6. Inicio de Sesión o Login**

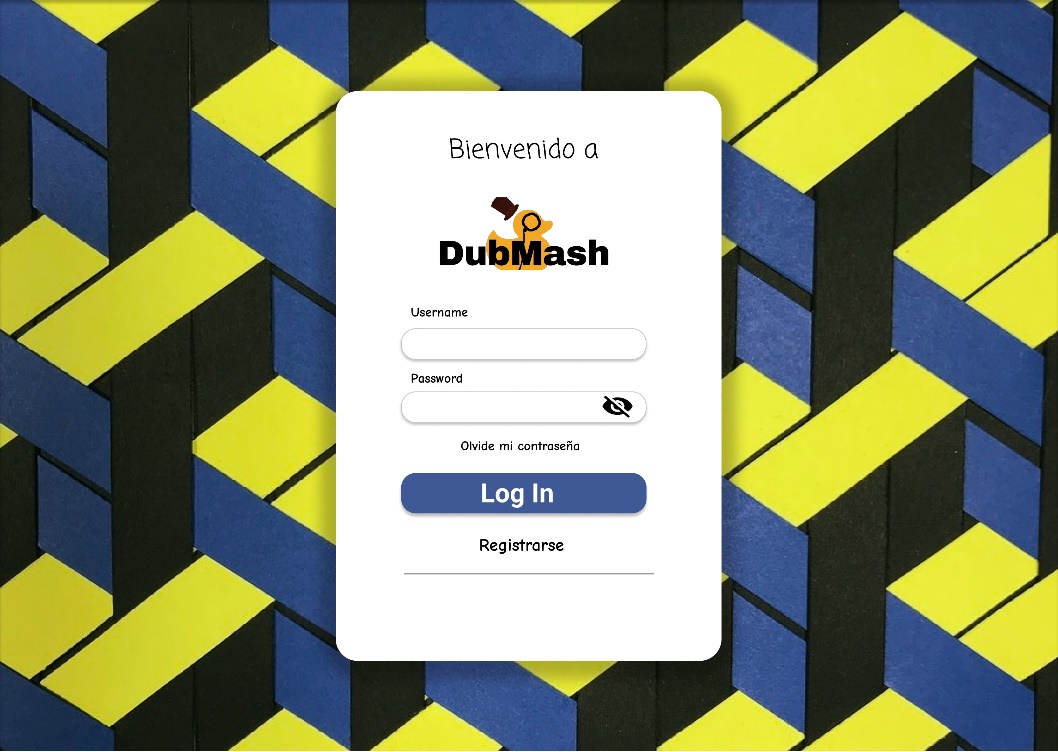
### Comentarios del profesor

Todo bien.

### Wireframe 2.0

****

**Ilustración 7. Página de login de alta fidelidad.**

****

**Ilustración 8. Página de login de alta fidelidad con Logo.**

## Registro de Usuario

### Descripción:

Un usuario es una persona que utiliza un sistema informático. Para que los usuarios puedan obtener seguridad, acceso al sistema, administración de recursos, etc, dichos usuarios deberán identificarse. Para que uno pueda identificarse, el usuario necesita una cuenta (una cuenta de usuario), en la mayoría de los casos asociados a una contraseña.[[5]](#footnote-5)

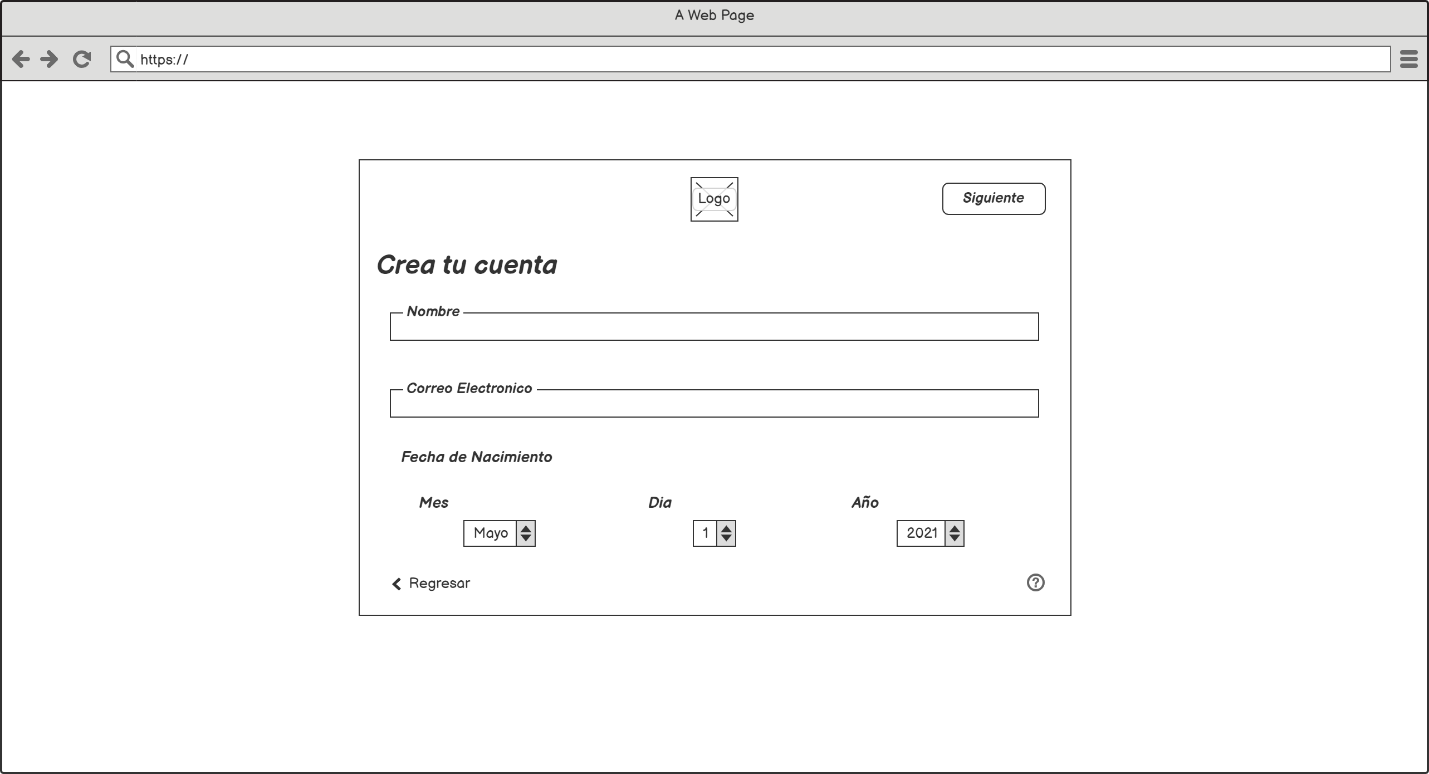
En DubMash, se accede a la página de registro de usuario a través de la página del login. Para registrar un usuario se solicitan los campos: nombre, nombre de usuario, dirección de correo electrónico y fecha de nacimiento. Luego que se completan estos datos y se direcciona a una segunda página para crear la contraseña. Esto sigue principios de seguridad y arquitectura de software. Una vez creada y verificada la contraseña, se registra el usuario y se redirecciona a la página principal de DubMash para que empiece su experiencia Dub.

### Archivo html en el proyecto

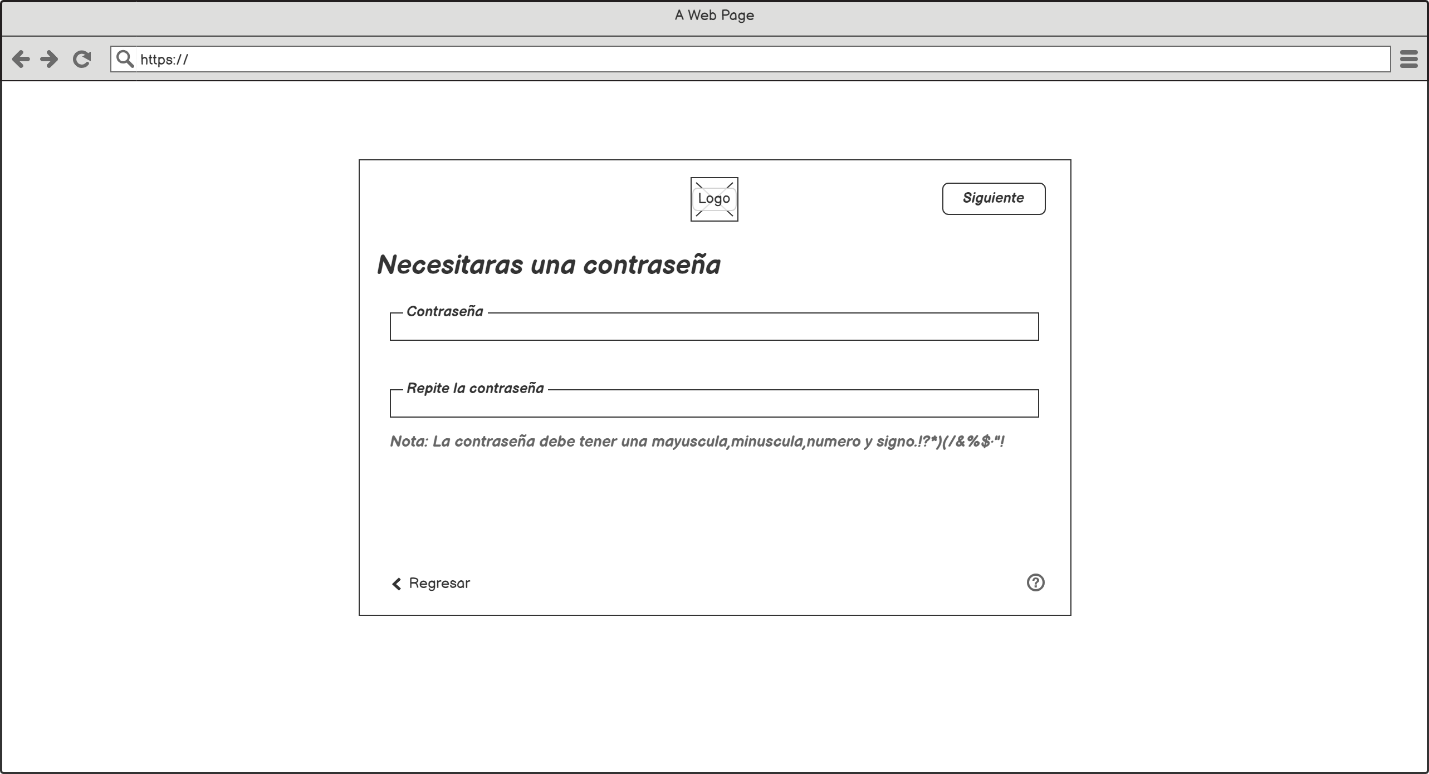
RegistrarUsuario.html

RegistrarUsuario2.html

### Wireframe 1.0



**Ilustración 9. Registro de Usuario.**

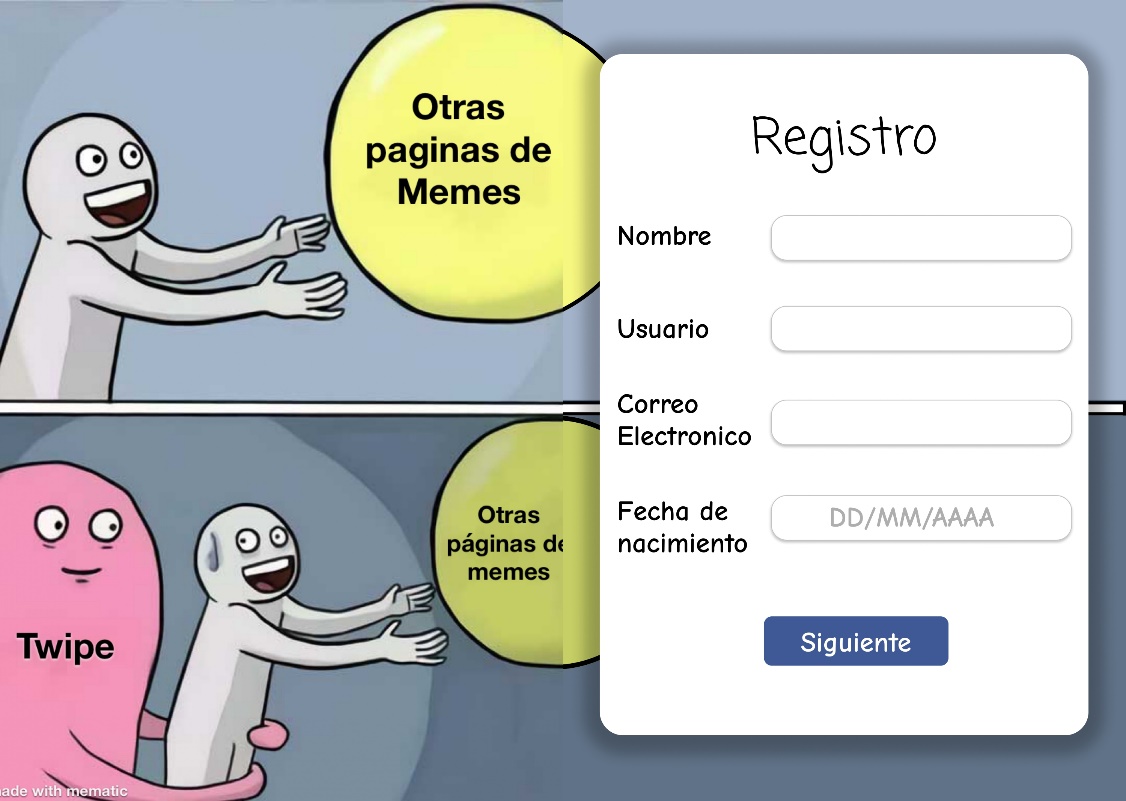


**Ilustración 10. Registro de Usuario. Contraseña**

### Comentarios del profesor

Debe existir consistencia con el diseño de los campos.

### Wireframe 2.0

****

**Ilustración 11. Registro de Usuario de alta fidelidad**

****

**Ilustración 12. Registro de Usuario de alta fidelidad. Constraseña.**

## Perfil y Administración de Usuario

### Descripción:

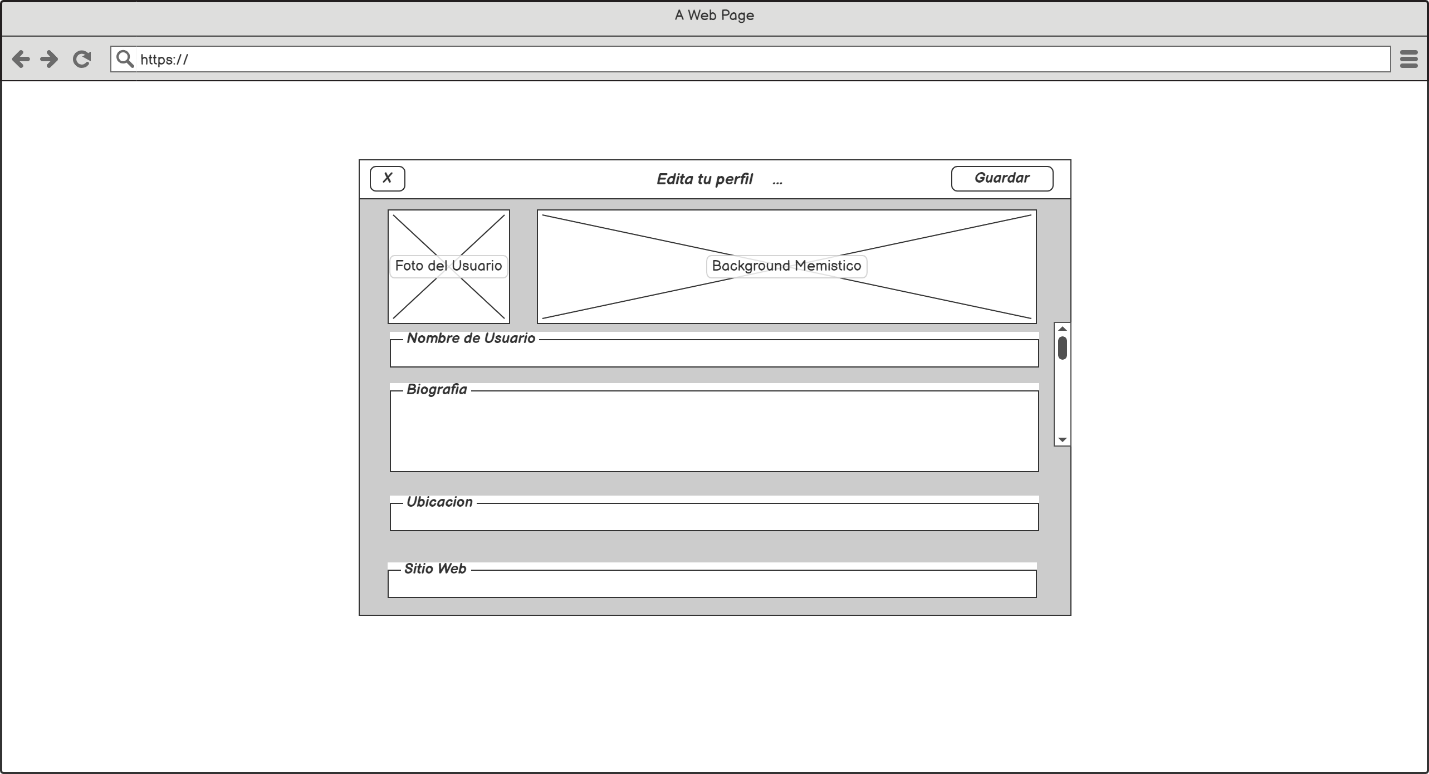
La página de Perfil y Administración de Usuario en DubMash sigue los principios de interacción humano computador y requerimientos mínimos de usabilidad. Consta de una pantalla con un recuadro en el centro de la página que tiene los campos: cambiar foto, nombre, usuario y biografía. Al culminar los cambios se selecciona el botón guardar.

Para acceder a esta página basta con hacer clic en el botón de configuración de la barra lateral izquierda o desde el mismo perfil del usuario, seleccionando la opción editar perfil.

### Archivo html en el proyecto

adminusuario1.html

### Wireframe 1.0

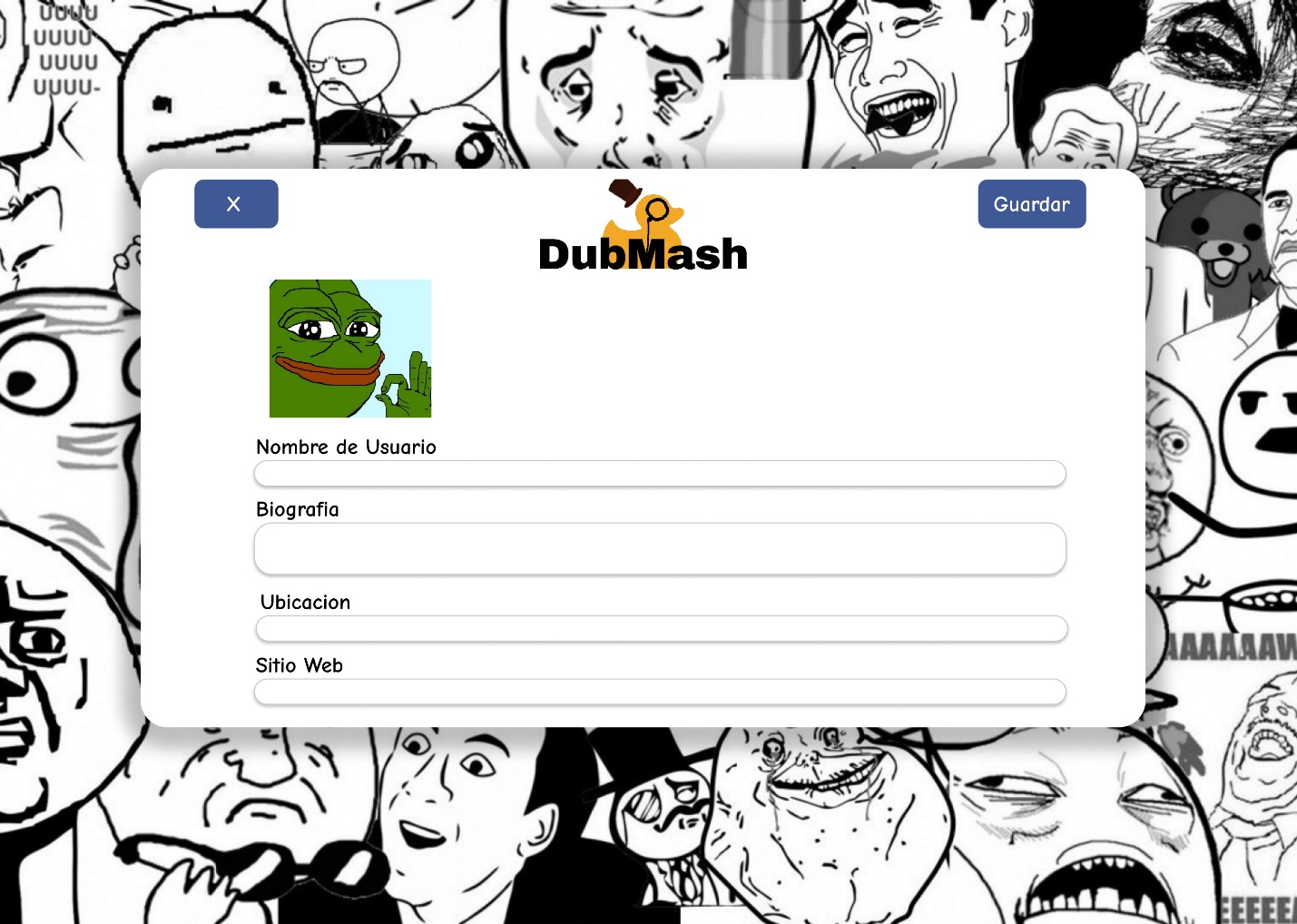


**Ilustración 13. Perfil y Administración de usuario.**

### Comentarios del profesor

Debe existir consistencia en el formato de los inputs.

### Wireframe 2.0

****

**Ilustración 14. Perfil de usuario de alta fidelidad.**

# Página Acerca del Proyecto

### Descripción:

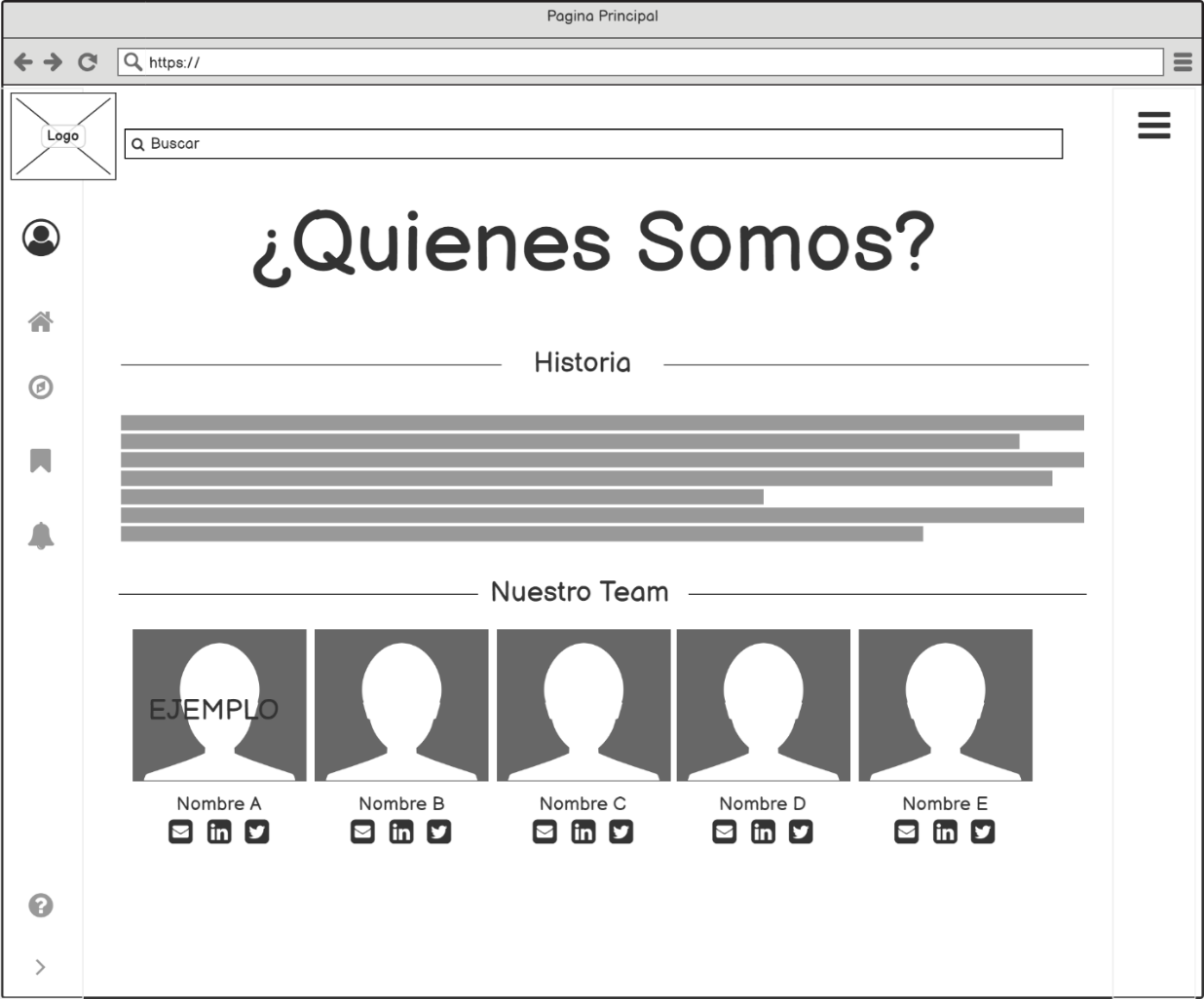
La página Acerca del Proyecto en DubMash muestra la descripción del proyecto a través de una breve narrativa sobre DubMash. Además, tiene una sección de “Nuestro Team” donde muestra los integrantes del grupo.

El acceso a esta página es mediante el enlace de “Acerca de” en la barra lateral izquierda, presente en la mayoría de las páginas.

### Archivo html en el proyecto

acercade.html

### Wireframe 1.0

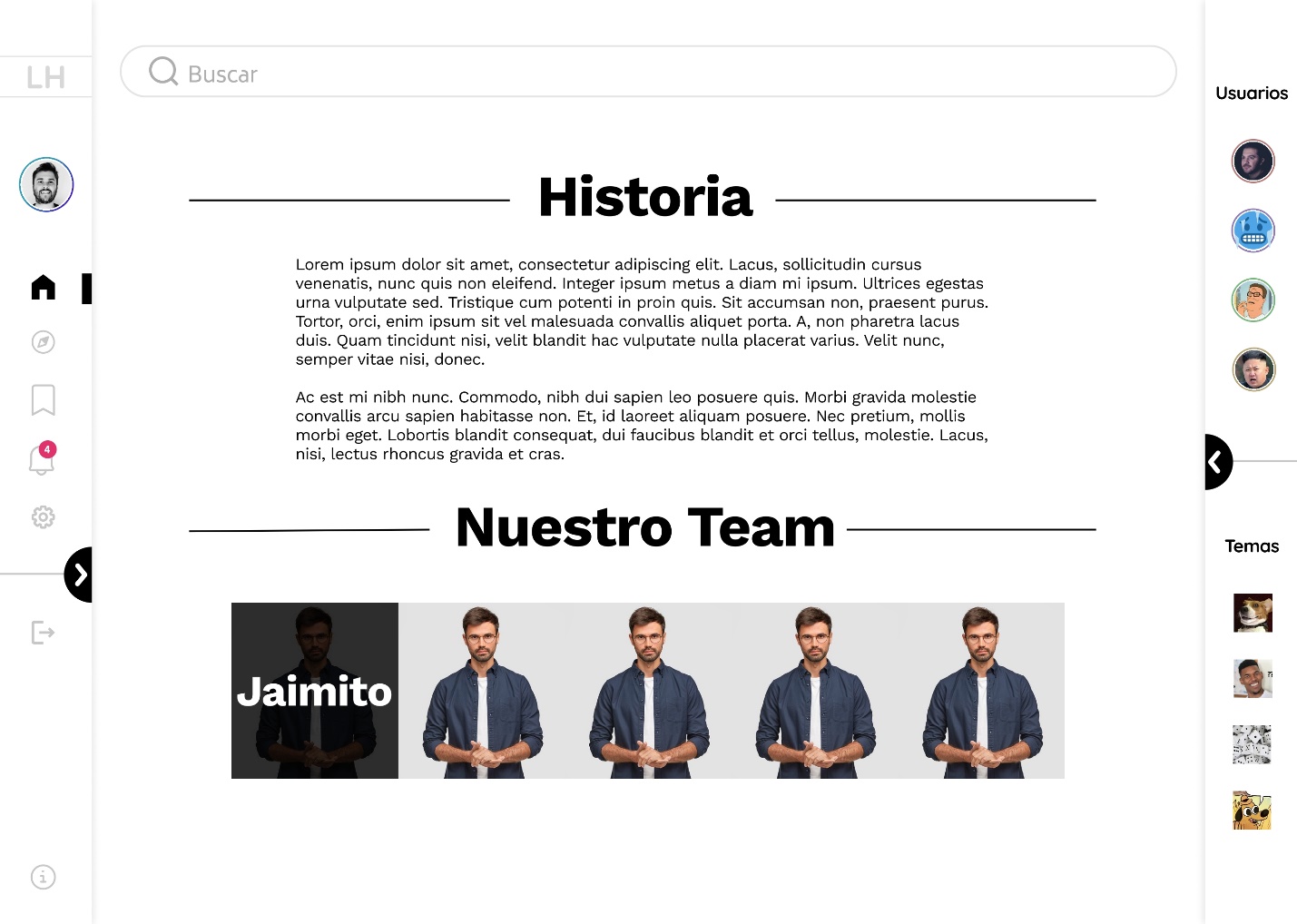
****

**Ilustración 15. Página de Acerca del Proyecto y Contacto**

### Comentarios del profesor

Separar las páginas Contacto y Acerca del Proyecto.

### Wireframe 2.0

****

**Ilustración 16. Página Acerca del Proyecto de alta fidelidad,**

## Página de Contacto

### Descripción:

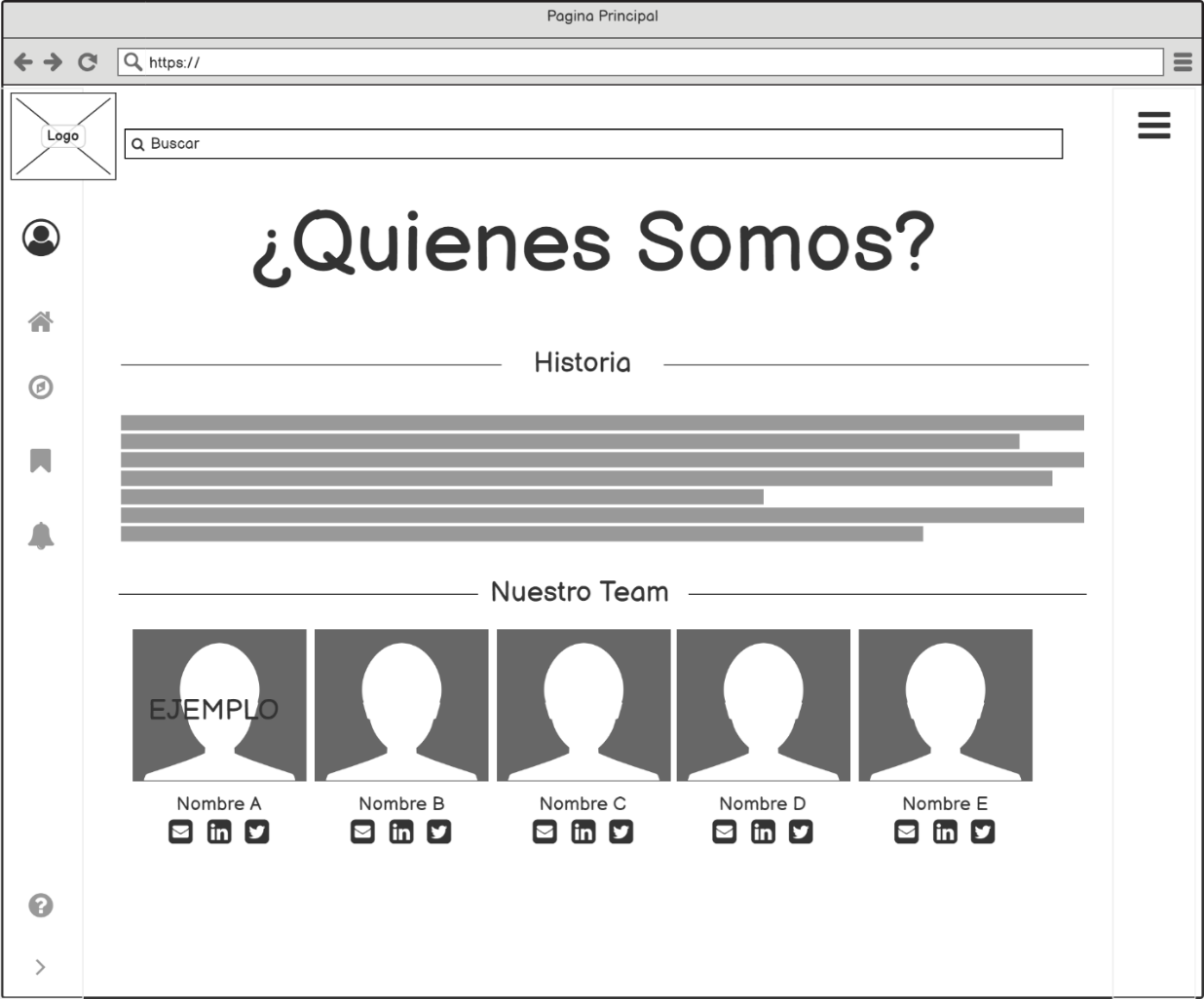
En DubMash el usuario es nuestra prioridad. La página de contáctanos es un formulario donde los usuarios ingresan su nombre, su correo y su comentario sobre la aplicación. Los comentarios son importantes para nosotros por lo que está página es de vital importancia para el proyecto.

Para acceder a la página de contacto, se debe hacer clic en el enlace “Contacto”, situado al final la barra lateral izquierda, presente en la mayoría de las páginas de DubMash.

### Archivo html en el proyecto

contacto.html

### Wireframe 1.0

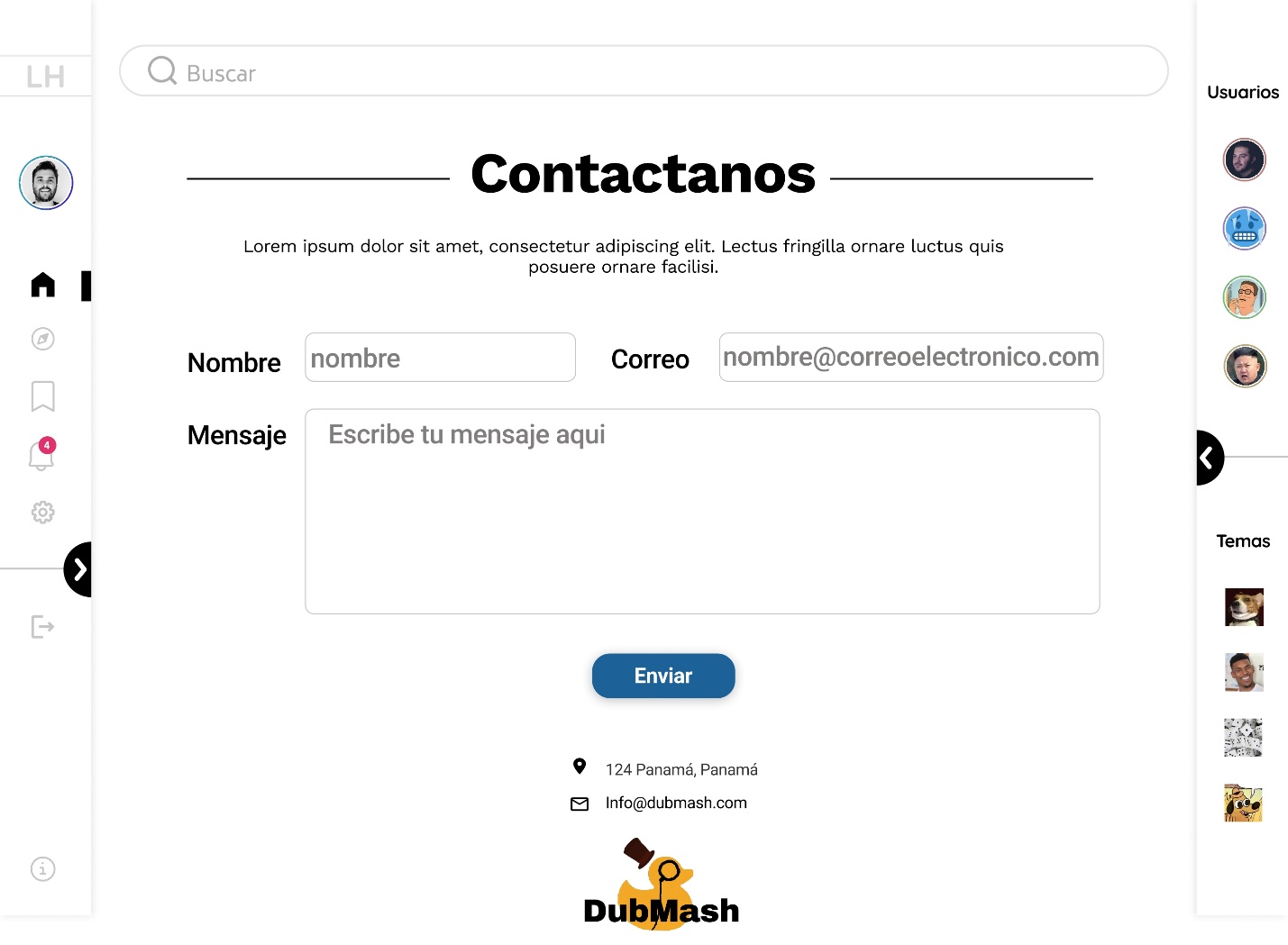
****

**Ilustración 17. Página de acerca del Proyecto y Contacto**

### Comentarios del profesor

Separar las páginas Contacto y Acerca del Proyecto.

### Wireframe 2.0

****

**Ilustración 18. Página de Contacto de alta fidelidad.**

## Página de Descripción de lo Seleccionado

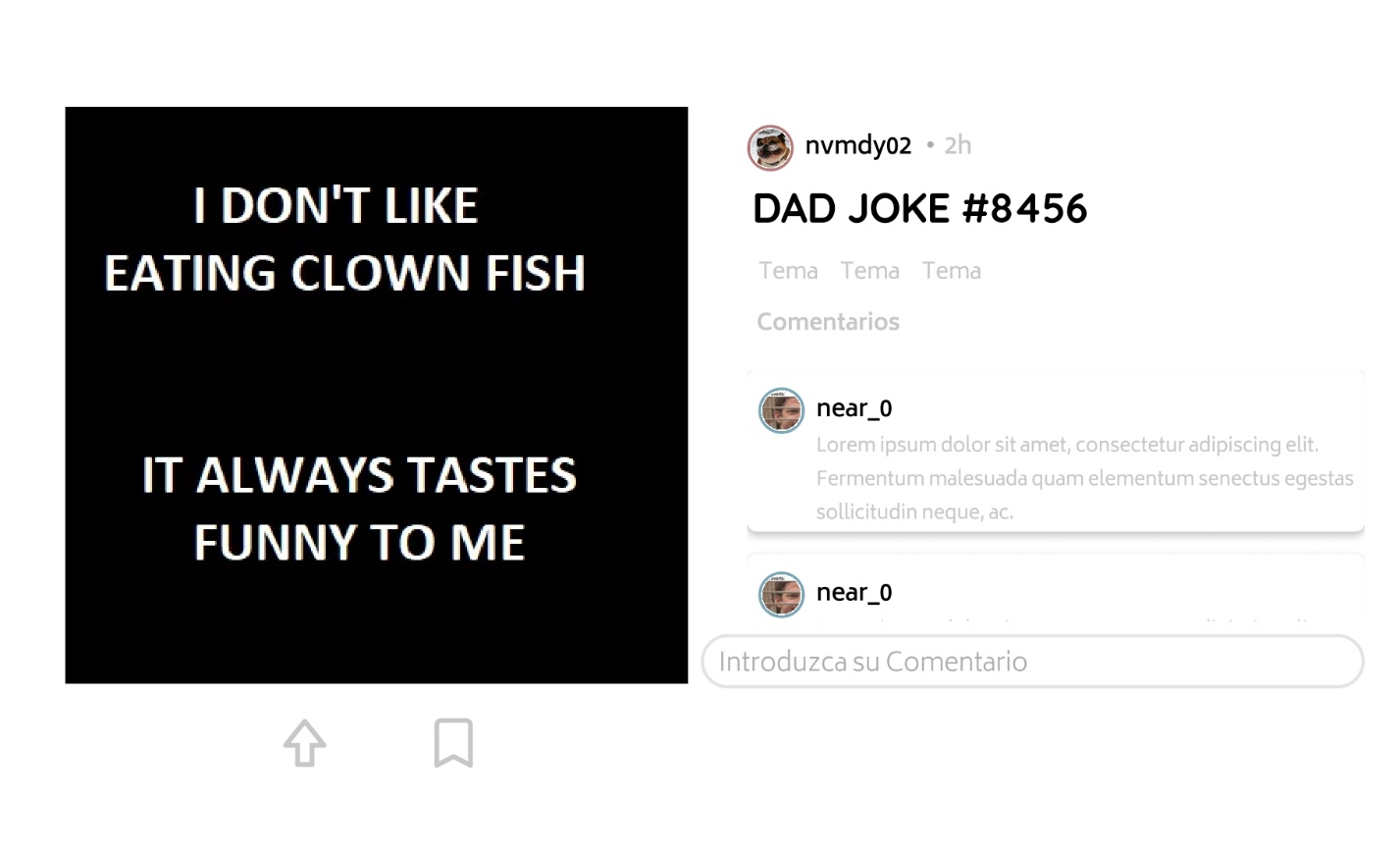
### Descripción:

Esta página, en DubMash tiene formato overlay y muestra la descripción del meme seleccionado. Se accede a ella a través del ícono de comentarios y desde la barra de búsqueda.

### Archivo html en el proyecto

En todos los archivos del proyecto es una ventana overlay que muestra la descripción del meme seleccionado.

### Wireframe 2.0

****

**Ilustración 19. Página de Descripción de lo Seleccionado de alta fidelidad.**

## Página para Cargar y Revisar Contenido Cargado

### Descripción:

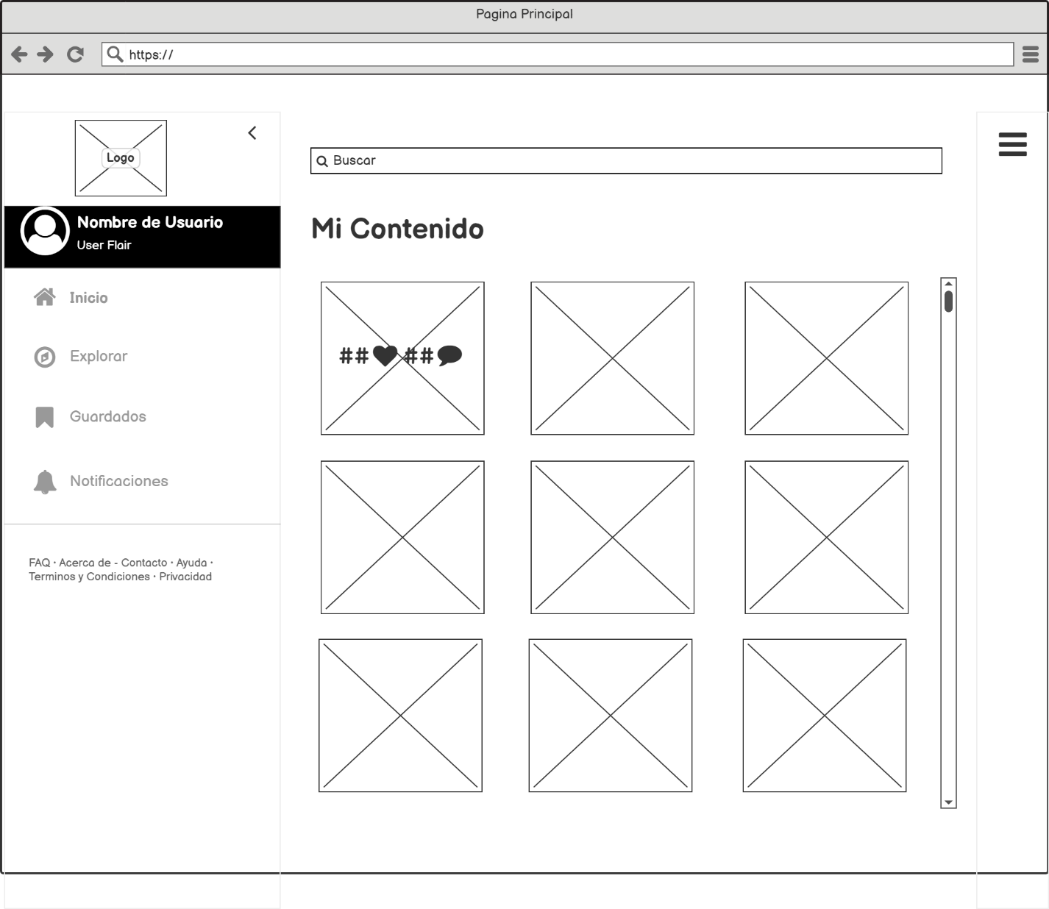
La página para Cargar y Revisar el Contenido cargado funciona como una especie de perfil, pues sale la foto de perfil, el nombre del usuario, publicaciones, seguidores y seguidos. Debajo de esto tiene la opción de subir y publicar un meme al instante, los detalles pueden ser modificados luego. Y por último. encontramos en esta pantalla todos los memes subidos con el usuario.

La página para ambas funciones se accede a través de la barra lateral izquierda, ubicada en la mayoría de las páginas de DubMash, al seleccionar el nombre de usuario.

### Archivo html en el proyecto

ContenidoCargado.html

### Wireframe 1.0



**Ilustración 20. Página de Carga y Revisión de Contenido Cargado.**

### Comentarios del profesor

Todo bien.

### Wireframe 2.0

****

**Ilustración 21. Página de Cargar y Revisar Contenido Cargado de alta fidelidad.**

## Página de Búsqueda o de Resultados de Búsqueda

### Descripción:

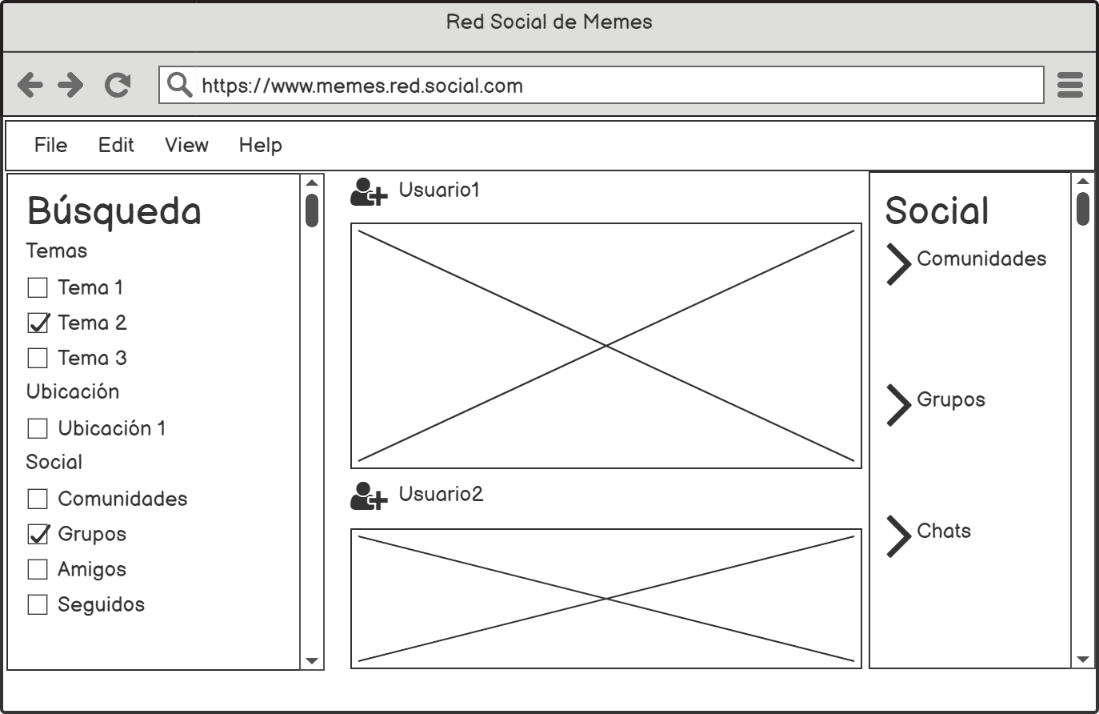
En DubMash la función de búsqueda por título del meme es accesible a partir de cualquier página. La página de Resultados de búsqueda es una página aparte que permite aplicar filtros como temas, ubicación, y otros sociales. La búsqueda por el aspecto social te muestra los memes que compartes en tus chats, tus comunidades, tus grupos, las personas que te siguen y a quienes sigues. Los resultados de búsqueda a partir de la selección de filtros se muestran en la parte central de la pantalla.

Se accede a esta página a través de la barra lateral izquierda, ubicada en la mayoría de las páginas de DubMash, al seleccionar el ícono de explorar.

### Archivo html en el proyecto

busqueda.html

### Wireframe 1.0

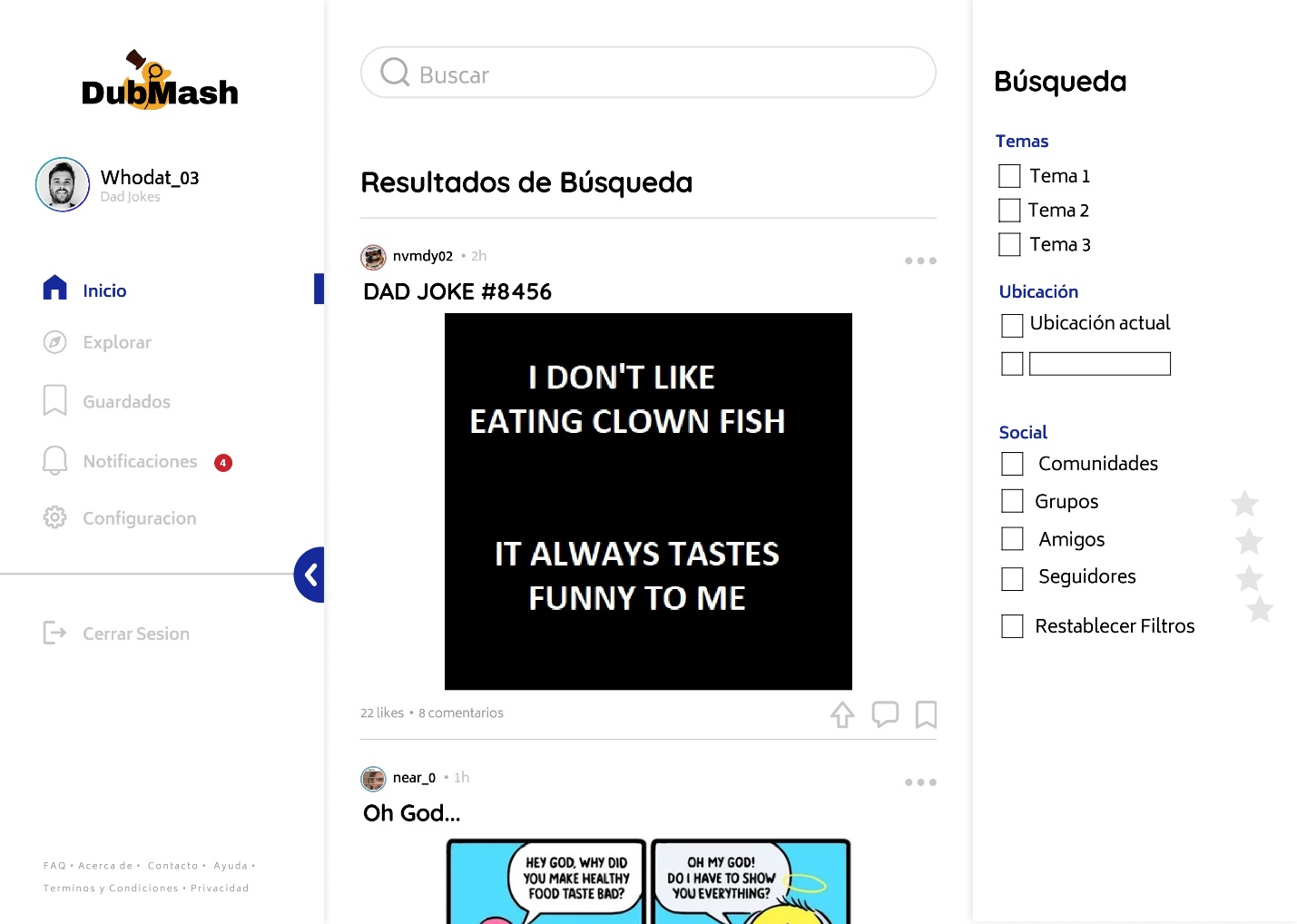
****

**Ilustración 22. Página para búsqueda o resultado de búsqueda**

### Comentarios del profesor

Todo bien.

### Wireframe 2.0

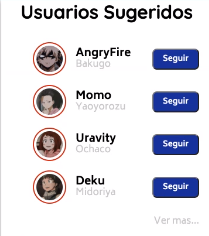
****

**Ilustración 23. Página de Búsqueda o de Resultados de Búsqueda de alta fidelidad.**

## Proceso #1: Agregar Amigos

### Descripción:

Agregar amigos es muy fácil con DubMash, en este primer release el proceso se da desde la pantalla de inicio en la barra derecha de usuarios sugeridos se encuentra un botón que simula la acción de agregar amigos.



**Ilustración 24. Proceso Agregar Amigos**

## Proceso #2: Contador de Likes

### Descripción:

El contador de likes en DubMash sucede en todas las publicaciones, solo basta con seleccionar el ícono de like y simulará el like. También se puede quitar el like, seleccionándolo otra vez. La cantidad de likes se almacenan en la esquina inferior izquierda de cada meme.

****

**Ilustración 25. Proceso Contador de Likes**

# Recomendaciones

* Dinamizar más la página.
* Habilitar dark mode.
* Colapsar el menú de búsqueda.
* Mejorar el aspecto de manera que se vea más uniforme.
* Trabajar con backend, la interacción.
* Utilizar un framework que nos permita darle un acabado más profesional.
* Agregar pantallas de FAQ, Guardados, Notificaciones, Ver perfiles de amigos.
* Podríamos agregar un espacio de mensajeria donde los usuarios pudieran mandarse posts de manera individual.
* Agregar los espacios sociales planificados: comunidad, grupos, amigos y seguidores.
* Que permita compartir fuera de la plataforma.
* Llevarla a la produccion real.
* Desarrollar las funcionalidades reales y no solo el mockup.
* Hacerla responsive para acceder a DubMash desde cualquier dispositivo.

# Conclusiones

* Al culminar este proyecto podemos concluir que somos capaces de utilizar html y css para crear una página web estática.
* Al utilizar JavaScript nos dimos cuenta de que nos permite darle “movimiento” y dinamismo a la web. Con este lenguaje pudimos hacer interacciones, animaciones y peticiones al servidor sin necesidad de recargar la página. En el proyecto lo utilizamos para abrir las pestañas overlay y darle «me gusta» a las publicaciones.
* Podemos recalcar los siguientes beneficios al usar css:
  + No sobrecargar el archivo html.
  + Mejorar el diseño de la aplicación web.
  + Reutilizar estilos a lo largo de las pantallas para cumplir con el principio de consistencia.
* Al utilizar una misma página css pudimos mantener la consistencia en el diseño a través de la pantalla. Los archivos css adicionales modificaron aspectos específicos de posición, color, tamaño, entre otros.

# Bibliografía

**Gauchat, J. D. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Marcombo.**

**IBM. (2013). *Definición de un registro de usuarios*. Obtenido de IBM Operational Decision Manager: https://www.ibm.com/docs/es/odm/8.5.1?topic=server-defining-user-registry**

**Ionos 1&1. (2019). *¿En qué consiste una página de inicio?* Obtenido de Ionos: https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/creacion-de-paginas-web/en-que-consiste-una-pagina-de-inicio/#:~:text=La%20p%C3%A1gina%20de%20inicio%20es,de%20la%20World%20Wide%20Web.&text=Su%20traducci%C3%B3n%20literal%20hace%20referencia,pueden%20acceder%**

**Mahmoud, Q. H., Dobosiewicz, W., & Swayne, D. (2004). Redesigning introductory computer programming with HTML, JavaScript, and Java. ACM SIGCSE Bulletin, 36(1), 120-124.**

**Pérez, J. E. (2019). introduccion a JavaScript.**

**Santos, A. (2018). *Reglas de oro para un mejor diseño de interfaz*. Obtenido de UI Design: https://webdesign.tutsplus.com/es/articles/8-golden-rules-for-better-interface-design--cms-30886**

**Tech Lib. (2012). *Login*. Obtenido de Términos técnicos : https://techlib.net/definition/login.html**

**Torres, A. (2016). *Teoría de Gestalt*. Obtenido de Psicología: https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-gestalt**

1. (Torres, 2016) [↑](#footnote-ref-1)
2. (Santos, 2018) [↑](#footnote-ref-2)
3. (Ionos 1&1, 2019) [↑](#footnote-ref-3)
4. (Tech Lib, 2012) [↑](#footnote-ref-4)
5. (IBM, 2013) [↑](#footnote-ref-5)