

Práctica 3 - Interfaces de Usuario en aplicaciones Web

Interfaces Persona Máquina

Curso 16/17

Resumen

Aplicar los conocimientos adquiridos sobre el desarrollo de interfaces de usuario para aplicaciones Web.

1. Descripción

Tendrás que rediseñar una interface de una aplicación web existente para que la experiencia con dispositivos móviles sea más satisfactoria, sin que ello suponga un perjuicio sobre las capacidades actuales.

Estamos trabajando con una aplicación existente, pero no puedes acceder al código de la misma, ni integrar tu parte de ninguna manera. Por tanto, únicamente tienes que implementar la parte de interface de usuario, y el backend de la aplicación será fingido (*mock*)¹.

Los siguientes apartados describen los *sprints* que debes realizar según la planificación establecida.

1.1. Requisitos no funcionales

- La implementación se realizará siguiendo las normas del W3C.

2. Sprint 1

En este *sprint* debes realizar los siguientes pasos:

1. Examina la aplicación: <http://competiciones.fgpatinaxe.gal/>, ignorando la intranet. Documenta el diseño de la interface gráfica actual.

Puedes emplear el formato de tu elección para documentar el diseño.

2. Documenta los posibles puntos débiles y/o mejoras.

¹Puedes usar datos ficticios o copiar los que presenta la aplicación real.

3. Valida todos los pasos anteriores. A continuación asígnale al último commit del repositorio la etiqueta **sprint1**.
4. Valida el contenido del repositorio remoto².

3. Sprint 2

En este *sprint* debes realizar los siguientes pasos:

1. Siguiendo las ideas de las metodologías *mobile first*, diseña una nueva interface que se adapte de forma conveniente para su uso con dispositivos móviles y desktops.
2. Implementa el diseño. Dentro de las normas del W3C debes escoger **html5** y **css3**.
3. Valida todos los pasos anteriores, en especial el funcionamiento de tu implementación y el cumplimiento de los estándares señalados. A continuación asígnale al último commit del repositorio la etiqueta **sprint2**.
4. Valida el contenido del repositorio remoto.

4. Sprint 3

En este *sprint* debes realizar los siguientes pasos:

1. Documenta las posibles fallos de tu implementación con respecto a las normas WAI-ARIA.
2. Soluciona los problemas detectados.
3. Valida todos los pasos anteriores. A continuación asígnale al último commit del repositorio la etiqueta **sprint3**.
4. Valida el contenido del repositorio remoto.

²HINT: después de clonarlo, puedes hacer un reset a la etiqueta **sprint1** (`git reset --hard sprint1`)