18-11-2024



**INTEGRANTES:**

**Carlos Guzmán Oyarzun**

**Daniel González Chávez**

**Rodrigo Berrios Castillo**

**PROFESOR:**

**Fabian Alejandro Alcántara Guajardo**

**mockups**

Contenido

[**Introducción 2**](#_heading=h.ib5w35qmpkxm)

[Objetivo del Informe 3](#_heading=h.9mgvoxxini01)

[Descripción General del Proyecto 3](#_heading=h.ourpkmfx10a9)

[Alcance del Documento 3](#_heading=h.ixjlyci8rcgw)

[**Pantalla de Perfil del Usuario 4**](#_heading=h.gjdgxs)

[**Pantalla de Estadísticas de Rendimiento del Usuario 5**](#_heading=h.bwvsciycu190)

[**Pantalla de Invitaciones y Valoración de Equipos 6**](#_heading=h.1y5g42lk2953)

[**Pantalla de Inicio y Registro 6**](#_heading=h.z00vaiykrh5l)

[**Pantalla de Menú Principal 8**](#_heading=h.yt9u1vkr7f8f)

# Introducción

## Objetivo del Informe

El propósito de este informe es presentar los mockups desarrollados para la aplicación FlashMatch, una plataforma digital diseñada para facilitar la organización de partidos de fútbol amateur. A través de estos diseños visuales, se busca brindar una representación clara de las interfaces clave y el flujo de usuario, estableciendo un estándar de usabilidad y estética que guiará las etapas de desarrollo e implementación.

## Descripción General del Proyecto

FlashMatch se enfoca en conectar a jugadores de fútbol de distintas edades y niveles de habilidad, proporcionando herramientas para organizar partidos, gestionar reservas de canchas, y realizar un seguimiento del rendimiento de cada jugador. La aplicación se estructura en diversas funcionalidades que permiten a los usuarios interactuar de manera intuitiva y rápida, facilitando la organización de eventos deportivos y promoviendo la formación de una comunidad activa y competitiva.

## Alcance del Documento

Este documento incluye los mockups de las pantallas principales de la aplicación FlashMatch, organizadas en secciones que detallan el propósito de cada pantalla, el diseño visual y las características clave de usabilidad. Las pantallas documentadas en este informe incluyen:

* Pantalla de Perfil del Usuario
* Pantalla de Estadísticas de Rendimiento
* Pantalla de Invitaciones y Valoración de Equipos
* Pantalla de Inicio y Registro
* Menú Principal

# Pantalla de Perfil del UsuarioInterfaz de usuario gráfica, Aplicación Descripción generada automáticamente

* **Objetivo de la Pantalla**: Permitir al usuario visualizar y actualizar su información personal, incluyendo detalles sobre posición en el campo, edad, disponibilidad y estilo de juego.
* **Mockup**: [Se inserta la imagen del mockup]
* **Detalles de Diseño**:

**Foto de Perfil**: Ubicada en la parte superior, la foto de perfil del usuario brinda una identificación visual clara.

**Información Personal**: Campos detallados como:

* + - **Nombre**: Presenta el nombre completo del usuario.
    - **Posición en el Campo**: En este caso, "N°9 - Delantero Centro" indica la ubicación de juego preferida del usuario.
    - **Pierna Predominante**: Especifica si el usuario es diestro o zurdo, aquí "Derecha".
    - **Edad**: Presenta la edad del usuario.
    - **Disponibilidad**: Indica los días en los que el usuario está disponible para jugar.
    - **Estilo de Juego**: Describe el estilo de juego, en este caso, "Agresivo".
  + **Botón de Editar Información**: Un botón en la parte inferior permite al usuario editar sus datos personales, indicado por el icono de lápiz en verde.
  + **Navegación Inferior**: Iconos en la parte inferior para facilitar el acceso rápido a otras funciones de la aplicación, como mensajes, partidos y calendario.

# Pantalla de Estadísticas de Rendimiento del UsuarioInterfaz de usuario gráfica, Aplicación Descripción generada automáticamente

* **Objetivo de la Pantalla**: Permitir al usuario visualizar sus estadísticas de rendimiento en distintas áreas del juego, ofreciendo una vista completa de sus habilidades y desempeño en partidos recientes.
* **Mockup**: [Se inserta la imagen del mockup]
* **Detalles de Diseño**:

**Gráfico de Radar**: En el centro de la pantalla, un gráfico de radar muestra las estadísticas principales del usuario en áreas como:

* + - **Regates Exitosos**
    - **Tiro y Precisión**
    - **Defensa** (intercepciones y tarjetas)
    - **Tiros a Puerta**
    - **Assist**

Este gráfico permite al usuario identificar de forma visual sus fortalezas y áreas de mejora en el campo.

* + **Rendimiento en Partidos**: Una sección debajo del gráfico muestra el rendimiento del usuario en partidos específicos, con una calificación de estrellas. Por ejemplo:
    - **Duoc vs Inacap**: Calificación de 4 estrellas.
    - **Walmart vs Tottus**: Calificación de 3 estrellas.
  + **Elemento Visual de Fútbol**: En la parte inferior, se incluye un icono visual de un balón de fútbol y una portería, añadiendo un toque gráfico relacionado con el tema del deporte.
  + **Foto de Perfil**: En la esquina superior izquierda, la foto de perfil del usuario brinda una identificación rápida, reforzando que las estadísticas pertenecen al jugador actual.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

# Pantalla de Invitaciones y Valoración de Equipos

* **Objetivo de la Pantalla**: Permitir al usuario gestionar invitaciones para unirse a partidos o equipos, así como visualizar su valoración por otros equipos y su rendimiento en la temporada actual.
* **Mockup**: [Se inserta la imagen del mockup]
* **Detalles de Diseño**:
  + **Sección de Invitaciones**:
    - **Invitaciones para Partidos**: Los equipos pueden enviar invitaciones al usuario para participar en partidos específicos. Cada invitación muestra el equipo que invita, el rol necesario (ej., "Necesitamos un 9 para el Domingo"), y botones de aceptación (✔️) o rechazo (❌).
    - **Invitaciones para Unirse a un Equipo**: Los equipos pueden invitar al usuario a unirse permanentemente. Incluye un botón para ver más detalles del equipo invitado ("Ir a Equipo").
  + **Valoración de Otros Equipos**: Muestra la calificación del usuario por otros equipos, representada en estrellas. Esto permite que el usuario vea cómo es percibido por sus compañeros y rivales.
  + **Estadísticas de Partidos Jugados en la Temporada**:
    - Resumen del rendimiento del usuario en la temporada, indicando el número de partidos jugados, victorias y empates (por ejemplo: "8 Matches, 7 Victorias, 1 Empate").
    - Un ícono visual de una cancha de fútbol refuerza la temática de la pantalla y proporciona un elemento gráfico que organiza la sección.

# Pantalla de Inicio y RegistroInterfaz de usuario gráfica, Aplicación Descripción generada automáticamente

* **Objetivo de la Pantalla**: Facilitar el acceso inicial a la aplicación permitiendo a los usuarios registrarse o iniciar sesión utilizando sus cuentas de Google, Facebook o mediante un número de teléfono.
* **Mockup**: [Se inserta la imagen del mockup]
* **Detalles de Diseño**:
  + **Logotipo de la Aplicación**: Ubicado en el centro superior de la pantalla, el logotipo de "PartidosYa" con un diseño llamativo que incluye un balón de fútbol y una insignia, proporcionando una fuerte identidad visual a la aplicación.
  + **Opciones de Ingreso**:
    - **Google**: Botón redondo con el logotipo de Google para iniciar sesión con una cuenta de Google.
    - **Facebook**: Botón redondo con el logotipo de Facebook, permitiendo a los usuarios registrarse o iniciar sesión a través de su cuenta de Facebook.
    - **Teléfono**: Botón redondo con un icono de teléfono, permitiendo el inicio de sesión mediante número telefónico.
  + **Indicador de Carga**: Un icono de balón de fútbol animado que gira mientras la aplicación carga, situado bajo los botones de inicio de sesión. Esto da un toque temático a la pantalla de carga.
  + **Mensaje de Bienvenida**: En la parte inferior, se muestra un texto de bienvenida “BIENVENIDO” en una barra de fondo dorado, que añade un toque de calidez a la experiencia inicial del usuario.

# Pantalla de Menú PrincipalInterfaz de usuario gráfica, Aplicación Descripción generada automáticamente

* **Objetivo de la Pantalla**: Facilitar la navegación hacia las principales secciones de la aplicación, permitiendo al usuario acceder rápidamente a invitaciones, equipos, canchas, valoraciones y su perfil de estadísticas.
* **Mockup**: [Se inserta la imagen del mockup]
* **Detalles de Diseño**:
  + **Sección de Invitaciones y Equipos**: Representada con una imagen de varios jugadores de pie, esta sección permite al usuario acceder a las invitaciones para unirse a partidos o equipos, así como gestionar las solicitudes de otros jugadores.
  + **Sección de Canchas y Valoraciones**: Icono de una cancha de fútbol que da acceso a la información de las canchas disponibles, junto con valoraciones y comentarios de otros usuarios sobre estas instalaciones.
  + **Sección de Perfil y Estadísticas**: Icono con un jugador de fútbol junto a un gráfico de barras, que dirige al usuario a su perfil, donde puede revisar sus estadísticas y desempeño en partidos.
  + **Botón de Menú Principal**: En la parte inferior, un botón en una barra dorada que indica claramente "Menú Principal", permitiendo que el usuario regrese a esta pantalla desde cualquier sección de la aplicación.