3. ANALISIS DE REQUISITOS

El análisis de requisitos de software es un paso crucial en el proceso de desarrollo de software. El objetivo del análisis de requisitos es identificar las necesidades del usuario y traducirlas en requisitos específicos, medibles y alcanzables que el equipo de desarrollo de software pueda utilizar para diseñar y desarrollar el sistema. Con un conocimiento profundo de los requisitos, es probable que un proyecto de software consiga cumplir sus objetivos y ofrecer los resultados deseados. Es importante tener en cuenta que el análisis de requisitos es un proceso iterativo que continúa a lo largo del desarrollo, y que pueden producirse cambios a medida que avanza el proyecto. Esto significa que el proceso de análisis de requisitos debe ser lo suficientemente flexible como para adaptarse a los cambios y actualizaciones que se produzcan. [***(App Máster 2023)***](https://appmaster.io/es/blog/analisis-de-requisitos-de-software)

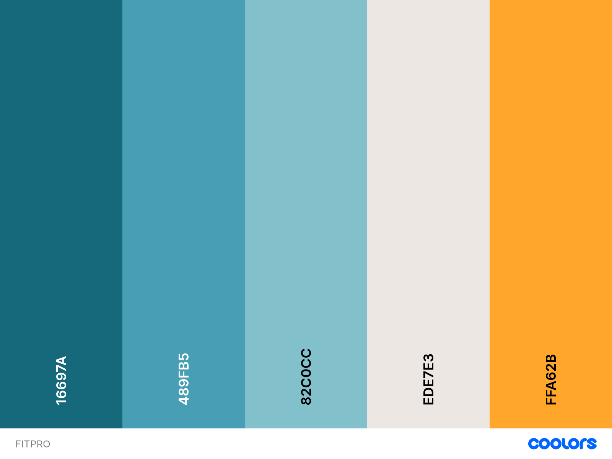
a. Diseño de interfaz.

El diseño de interfaz es un aspecto básico a la hora de facilitar lo máximo posible la interacción entre el usuario y el sistema. Un diseño de interfaz (UI) bien estructurado facilita la usabilidad y mejora la experiencia del usuario, dando lugar a una mayor conexión emocional con el producto.

Las interfaces web están diseñadas para ser intuitivas, permitiendo a los usuarios navegar y realizar acciones sin necesidad de tener conocimientos técnicos profundos. El diseño de interfaces es esencial para crear experiencias de usuario (UX) efectivas y atractivas en el ámbito digital [***(GoDaddy.com)***](https://www.godaddy.com/resources/latam/diseno/que-es-una-interfaz-web).

Para el desarrollo del proyecto, se aplicarán los fundamentos clave del Diseño de Interfaces de Usuario, entre ellos la visibilidad, la jerarquía visual, la coherencia y la retroalimentación. La meta es lograr que los componentes esenciales de la interfaz sean evidentes para el usuario. También se busca que la experiencia de uso sea predecible y consistente, lo que genera confianza y comodidad. Por último, se priorizará que el sitio proporcione retroalimentación clara ante acciones del usuario, como clics o envíos de datos, para asegurar que estas interacciones sean comprendidas como exitosas.

Utilizaremos Coolors para conseguir una paleta de colores que reafirme nuestros requisitos en la interfaz del programa.



Para realizar los diseños de Mockups de nuestra aplicación utilizaremos la web de Figma. (Explicar mas aquí que esto es un diseño o idea de como seria nuestra app si le hiciéramos un port a Android o IOS)

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Este mockup establece una base limpia y funcional que respeta principios modernos de UI/UX: simplicidad, claridad estructural y prioridad al contenido. Es ideal para comenzar a implementar interacciones y posteriormente aplicar identidad visual (colores, tipografía, logotipos, etc.).

(EXPLICAR QUE HAY EN CADA MOCKUP DE DATOS, CLICKS EVENTOS EN EL PROGRAMA ETC)

Imagen que contiene Rectángulo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Tabla

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Rectángulo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.  
(Explicar la datatable mejor con el Ajax, etc)

Algunos de los elementos comunes de todas las paginas son las cards donde mostraremos la información de necesaria los datos relacionados de esa sección de la aplicación en un formato accesible y eficaz para el usuario.

La barra/menú de navegación lateral izquierda también es uno de los elementos que se repetirán durante todo el programa. Esta esta diseñada de tal manera para que cuando sea visualizada en un dispositivo con pantalla pequeña se oculte, a su vez se mostrara un botón en formato hamburguesa donde al clickar se abrirá el menú para dirigirte a otra sección de la aplicación.

También dispondremos asiduamente de elementos de indicador progreso en formato horizontal donde estos se irán completando a la vez que el usuario va registrando acciones en el programa.

Otra de las funcionalidades que se repetirán en todo el software son las datatables, estas son tablas dinámicas donde insertaremos todos los datos necesarios en la vista del administrador para la gestión de estos.

b. Diseño de datos

ER Diagram

