

# ACTIVIDADES UD1. PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

## 1. ROLES EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE

---

- Realiza una búsqueda de aquellos roles que intervienen en el desarrollo de un proyecto de software.
- Deberás detallar los distintos roles y sus responsabilidades.
- Relacionar la información anterior a través de un ejemplo.

## 2. CONTROL DE VERSIONES

---

Realiza una búsqueda de herramientas que faciliten un control de versiones de un desarrollo. El ejercicio deberá tener 4 partes:

- Definición de control de versiones
- Necesidad de control de versiones
- Ejemplos de control de versiones tanto para lenguajes compilados como interpretados.
- Características de las herramientas y diferencias (si las hay) entre ellas.

## 3. DOCUMENTACIÓN (grupos de trabajo) **PORTFOLIO**

---

Tarea de realización de un índice que sirva de plantilla para un futuro en la realización de la memoria de un proyecto web

## 4. RESUMEN DEL PROYECTO DE DIW (grupos de trabajo) **PORTFOLIO**

---

Realiza un resumen detallado del proyecto que vais a realizar.

## 5. PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

---

### 1ª PARTE

Cada miembro del grupo debe seleccionar en Internet un sitio web que le llame la atención.

Debe anotar en un documento compartido con su compañero, por qué su sitio tiene un buen diseño: anote qué características destaca ¿Los colores?, ¿la rapidez de carga?, ¿las imágenes?, ¿cómo muestra los contenidos?, ¿lo fácil que es encontrar información?, etc.

Lea las anotaciones de su compañero e intenten llegar a un acuerdo sobre cual de los dos sitios web es mejor.

### 2ª PARTE

En el documento creado. Cada miembro del grupo tiene que hacer una tabla en la que refleje aspectos que considere positivos y negativos del sitio web que ha elegido respecto a:

- Colores.
- Estructura.
- Iconos.
- Tipografía.
- Animaciones.
- Facilidad de navegación.
- Visionado de los contenidos que muestre.
- Tecnología empleada para su desarrollo.
- Animaciones.

Aspecto	Valoración (Positivo/Negativo)	Comentario
Color		
Estructura		

Sobre la tabla creada, atendiendo a las ventajas y desventajas de cada sitio web. Hay que añadir dos columnas de puntuación al final y cada miembro debe asignar una puntuación (0-5) a cada ítem y luego sumar el resultado.

Aspecto	Valoración (Positivo/Negativo)	Comentario	Puntuación miembros del grupo (0-5)		
			A	B	C
Color					
Estructura					

Con esta tabla ya puntuada, ¿es más fácil argumentar cuándo un sitio es mejor que otro?

## 6. CASO PRÁCTICO TEMA 1

Lee el caso práctico y a continuación el enunciado del ejercicio que debes realizar.

### Caso práctico

Como todas las semanas, se reúnen los miembros del equipo de trabajo de la empresa BK programación, para comentar las incidencias de la semana anterior.

En el transcurso de la reunión, Ada anuncia a sus compañeros que tienen un nuevo cliente: un pequeño negocio familiar de panaderos que desea darse a conocer a través de Internet y que ha contratado los servicios de la empresa BK programación para el desarrollo de su página Web.

Les comenta la conversación que ha mantenido con el cliente y de la cual se desprende que el trabajo a realizar es muy sencillo, en el que tendrán que dar prioridad al aspecto visual ya que los clientes insistieron en tener en la página principal una animación con dibujos donde quede perfectamente reflejada la elaboración del pan.

Ana ha sonreído al oír este último comentario ya que sabe que será ella la encargada de esta labor. Antonio y Carlos se ofrecen inmediatamente a hacer un viaje para sacar las fotografías necesarias para incluir en la página, recoger toda la documentación que necesiten sobre los productos que se elaboran y filmar el proceso de la elaboración del pan para que Ana pueda trabajar.

Ana les dice que lo del vídeo está muy bien pero que de momento, ella también va porque prefiere verlo en persona.

Juan y María se pondrán inmediatamente a realizar unos bocetos previos que cumplan con los requerimientos del cliente y le dirán a Antonio toda la información que se deberá incluir en la guía de estilo.

Antonio, los mira un poco perplejo, pensando: ¿para qué una guía de estilo si son sólo dos páginas de nada?

Ada que lo conoce muy bien le dice: Antonio, piensa que este cliente el día de mañana nos puede pedir una ampliación de su página y esa guía nos vendrá muy bien en ese momento. ¿No estás de acuerdo?

Antonio le responde: Como siempre, Ada, tienes razón. Estoy listo para empezar. Ada da por terminada la reunión diciendo: Pues a trabajar todos.

## **Enunciado**

Se pretende elaborar una interfaz gráfica para el sitio Web de un negocio familiar de panaderos situado en la frontera con Portugal. El nombre del cartel que figura encima de la puerta del local es: "Migas amigas". Después de hablar con los clientes se ha llegado a la conclusión de que su único objetivo es dar a conocer su negocio a través de Internet. Para ello debemos desarrollar una interfaz que sea sobre todo visual. Nos han pedido que en la página principal pongamos una animación donde con dibujos se vea el proceso de elaboración del pan

El sitio Web deberá:

- Permitir la lectura del sitio en dos idiomas: Español y Portugués.

- Tener tres secciones: panadería, pastelería - bollería y empanadas.
- Mostrar los productos que se elaboran en la panadería: una breve descripción de los ingredientes y el sistema de elaboración acompañados de una fotografía del producto. El cliente nos ha dicho que actualmente tienen un máximo de 10 productos de Panadería, 8 de bollería-pastelería y 4 de empanadas, pero que tienen pensado aumentar hasta 12 los productos de panadería. Mostrar la información de contacto con la dirección, el teléfono y un croquis de su ubicación.

#### SE PIDE:

1. Realizar una **clasificación de todos los elementos** mencionados en el enunciado según sean: elementos de identificación, navegación, contenido o interacción.
2. Indica cuál es el **tipo de estructura de navegación** más adecuado y **crea el mapa de navegación**.
3. **Elabora una guía de estilos** indicando toda la información que debería figurar en función de los elementos que se han mencionado en el enunciado.
4. Elabora un prototipo utilizando la herramienta LUMZY o Balsamiq Mockups. Se deberán entregar en formato PDF o imagen.

#### PLANTILLA ENTREGA GUIA DE ESTILOS

Deberá tener una portada con el nombre del proyecto e indicando que entregáis la GUIA DE ESTILOS.

#### INDICE

- 1) Introducción.
- 2) Arquitectura Web. Elementos principales: elementos de identificación, navegación, contenido o interacción
- 3) Mapa de navegación/Mapa Web.
- 4) Estilos a utilizar: Colores, tipografía, dimensiones.
- 5) Boceto o prototipo con LUMZY o Balsamiq Mockups u otro.