

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.

Administrador del proyecto, Diseñador, Programador, Documentador, Téster, Cliente.

Deberás detallar los distintos roles y sus responsabilidades.

- Administrador del proyecto: Controla y administra los recursos del proyecto con el fin de cumplir el plan y objetivo definido.

Responsabilidades:

- Terminar el proyecto en el tiempo establecido y con los recursos asignados.
- Coordinar el proyecto como tal, ya como organizar a sus integrantes.
- Cumplir las diferentes fases del proyecto.
- Cumplir con las expectativas del cliente.
- Diseñador: Generar el diseño arquitectónico y diseño detallado del sistema, basándose en los requisitos, además de generar prototipos rápidos del sistema junto al programador para chequear los requisitos.

Responsabilidades:

- Una primera impresión de la página impactante y que atraiga a los usuarios cumpliendo los requisitos del cliente.
- Arquitectura simple siempre controlada y bien definida, con una estructura clara para que la pueda entender el usuario.
- Programador: Encargado de traducir el diseño a código y sea posible la visualización de tal.

Responsabilidades:

- Hacer que la navegación funcione correctamente, que sea posible realizar las tareas del diseñador y sean viables.
- Que utilice código general y sea limpio para próximas actualizaciones.
- Documentador: Durante el proceso de desarrollo de software se genera muchísima documentación, por lo tanto, se tiene que ir realizando un extenso documento donde se vaya explicando y exponiendo todo lo que se va realizando.

Responsabilidades:

- Permitir la recuperación y el almacenamiento de la documentación de los procesos más recientes durante el desarrollo, manteniendo al día los detalles.
- Mantener la apariencia y la estructura en los documentos realizados, facilitando su entendimiento.

- Elaborar, almacenar y permitir recuperar las actas de registros generados durante las revisiones.
- Construir un MUS (manual de usuario del sistema).
- Téster: Encargado de probar el buen funcionamiento de la web, y notificar los errores a los responsables.

Responsabilidades:

- Encontrar todos los posibles errores de la página con métodos especiales para testear.
- Realizar un exhaustivo documento de errores en el cual se redacte correctamente el caso del error y no hayan confusiones.
- Cliente: Se confunde con usuario o con usuario final. Un cliente tiene la función de llevar a cabo el buen desempeño del proyecto, por la parte de la empresa que contrata el desarrollo.

Responsabilidades:

- Debe conocer los roles y las diferentes etapas.
- Liderar el proyecto, definir y priorizar los requisitos.
- Revisar y aprobar documentos en forma responsable.

Relacionar la información anterior a través de un ejemplo.

Podemos poner un ejemplo de lo que sería una creación de una página web para un restaurante, en cuyo caso el proyecto iría organizado por una estructura de involucrados como la que tenemos, ya que tendría que haber un administrador de desarrollo el cual se encargará de la relación con el cliente y saber las cosas que desea, y a partir de ahí estructurar los apartados, para después comunicárselo a su equipo, el cual tendría que hacer uno el diseño acorde como quiere el cliente tanto logo como nombre... y por otra parte tendríamos al programador el encargado de pasar a limpio ese diseño, mientras se realizarán estas tareas se incluirían los dos involucrados restantes el documentador iría redactando todo lo realizado sobre el restaurante y el tester debería ir probando la página además de realizar un informe de los errores si los hubiese.

2. CONTROL DE VERSIONES

Los archivos serán guardados con la nomenclatura, por ejemplo V1.2, V2.0 para seguir un control de las versiones realizadas. Esto nos ayudará para saber el número de modificaciones y mejoras realizadas.

Para planificar los pasos a seguir y tiempos que cumplir utilizaremos trello y un diagrama de Gantt para saber todo lo completado y lo que nos falta.

En trello definiremos las tareas que tenemos que realizar y dependiendo del estado las tendremos en las distintas secciones que disponemos. Así podemos ver enseguida si la tarea está sin empezar, en curso o finalizada.

Con el diagrama de Gantt fijamos los tiempos a cumplir en cada una de las tareas a realizar.

5. PLANIFICACIÓN DE INTERFACES GRÁFICAS

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.

1. Página de eventos (página seleccionada por mi parte):

<https://www.dayoffevents.com/fiestas-para-particulares-en-barcelona/>

Colores: tonos de neones rosados, dorados negros y blancos.

Rap.Carg: rápida contando que tiene que cargar contenido.

Imágenes: que destacan de festivales de estilos de fiestas y demás.

Contenidos: contratación de fiestas, lugares de donde hacerlas, vehículos, lo que te implementan con cada fiesta.

Información: dar a conocer a la empresa tus datos los participantes y la oferta o lo que prefieres pagar.

2. Páginas de festivales:

<https://www.tomorrowland.com/global/>

<https://ultramusicfestival.com/>

<https://www.elrow.com/es/>

Colores: muy vivos y con temática de fiesta.

Rap.Carg: rápida con mucho contenido que cargar en cada pagina.

Imágenes: muy llamativas y que resaltan sobre el ambiente que crean.

Contenidos: Lugares donde se realizan, estilo de música que utilizan, entradas y tiendas.

Información: depende en que apartado entres en cada pagina, te encuentras con una serie de elementos ya sean precios, lugares y estilos.

3. Páginas de djs:

<https://www.dondiablo.com/>

<https://www.blasterjaxx.com/>

<http://www.wandwmusic.com/>

4. Páginas de alquiler de vehículos de eventos:

<https://www.rentlux.es/eventos-coches-lujo.html>

<http://eventscars.com/>

			puntuación	
Aspecto	Valoración (Positivo/ Negativo)	Comentario	A	B
Color	Positivo	Tiene color llamativos aunque habría que mejorarlos y bastante tanto como el fondo como algo de las viñetas y del menú	2	3
Estructura	Negativo	Estructura demasiado sencilla con las cosas claras pero no me acaba de convencer como esta montada la pagina	4	4
Iconos	Positivo	Un icono algo diferente y que tiene significado con lo que realizan, así que es un icono algo original	4	1
Tipografía	Negativo	No me gusta el estilo de letra que utilizan en algunos apartados y debería cambiarse para que pareciera mas profesional	2	4
Animaciones	Negativo	No tiene animaciones como tal solo que cuando pases el ratón por alguna imagen o sobre el menú se difumine lentamente y solo un poco	1	1
Facilidad de navegación	Positivo	La navegación es por ella puesto que es tan sencilla, y tiene los apartados muy aislados	4	4
Visionado de los contenidos que muestre	Positivo	Al ser tan sencilla la pagina todo lo que muestra al pleno alcance del principio de la pagina y te lo facilita mucho	4	4
Tecnología empleada para su desarrollo	Positivo	La tecnología utilizada en esta pagina esta bien porque no es muy complicada a simple vista salvo porque tiene formularios y un poco de mas	2	3
			23	24
			47	
			dayOff	

			puntuación	
Aspecto	Valoración (Positivo/ Negativo)	Comentario	A	B
Color	Negativo	Colores que tendrían que llamar la atención aunque no quedan del todo mal	3	3
Estructura	Positivo	Sencilla de ver y que te lo pone todo en modo para verlo al principio ademas el menú es cómodo	4	4
Iconos	Positivo	Un icono que encaja con su nombre y a lo que se dedican aunque podría ser algo mas original pero esta bastante bien	4	4
Tipografía	Positivo	El estilo de letra porque es sencilla y a la par es cómoda de leer y le da profesionalidad	4	3
Animaciones	Positivo	Al menos tiene algo de animación y hace que las imágenes se muevan	2	2
Facilidad de navegación	Positivo	Navegación sencilla porque como he dicho lo pone en primera pagina aparte del menú	4	4
Visionado de los contenidos que muestre	Positivo	Bastante profesional y algo artístico ya para lo que se dedican	3	2
Tecnología empleada para su desarrollo	Positivo	Sencilla pero lo suficiente útil para lo que están haciendo	2	1
			26	23
			49	
			audioprobe	