**R04 | Interfaz agradable**

1. Descripción

La página debe tener un diseño agradable para el usuario, por lo que el contenido debe distribuirse de forma creativa y los colores deben ser los adecuados para llamar la atención del usuario.

1. Flujos de eventos
   1. Flujo básico
      * Los colores deben ser agradables, pensando en las tonalidades preferidas de los usuarios, que normalmente son las más oscuras.
      * Contenido multimedia para mejor presentación.
      * Los enlaces y demás funciones deben ser claras para que el usuario no tenga ningún problema.
   2. Flujo Alternativo
      * Puede incluir animaciones para darle una mejor presentación a la interfaz.
      * Utilizar Bootstrap u otra tecnología para mejorar el diseño.
      * Buscar ideas de diseño como un apoyo
   3. Precondición
      * Crear el prototipo de la interfaz con el programa Figma antes de escribirlo en código
   4. Postcondición
      * Tendremos una base de que guiarnos para llevar a cabo el desarrollo de la interfaz en código.
   5. Puntos de extensión
      * El usuario no tendrá una buena impresión sobre mis habilidades para idear diseños o programar.

**R01 | Interfaz Dinámica y Llamativa**

1. Descripción

Para que el usuario pueda tener una mayor experiencia de uso y pueda interactuar más en la página, esta debe contener aspectos que le permitan al usuario ser parte de ella dándole la oportunidad de hacer algo más que un scroll, y de esta misma manera tiene que contar con un diseño atractivo.

1. Flujos de eventos
   1. Flujo básico
      * Para que el usuario pueda alternar entre páginas puede añadirse una barra de navegación que persiga al usuario si este va bajando en la página que se encuentra, para que de esta manera no tenga que volver a subir su quiere cambiar a otra.
      * Los colores de fondo o imágenes de la página tienen que tener concordancia con el tema de ella y la oscuridad o claridad de ella en cuanto a colores se refiere también. Por lo que deben ser analizados pacientemente.
      * Debido a la naturaleza de la página, esta debe contener con el suficiente contenido multimedia para poder ampliar la idea que el usuario obtendrá al ver la información de la misma.
   2. Flujo Alternativo
      * La página puede contar con animaciones o diferentes formas en el contenido, por ejemplo crear un Footer que lugar de tener una superficie superior alta plana pueda tener un pico de forma.
      * Apoyarse de diferentes tecnologías que faciliten la creación de carruseles o tool tips, o bien aprender nuevas técnicas de estilos CSS.
   3. Precondición
      * Analizar la naturaleza de la página para poder determinar los elementos que deben ser incluidos y la manera en que deben estarlo para obtener una interfaz limpia y ordenada.
      * Crear un boceto del diseño que vamos a utilizar, para saber de antemano las herramientas o funciones que tendremos que emplear en el futuro para cumplir con el desarrollo de la página de la mejor forma.
   4. Postcondición
      * Podremos identificar de mejor manera los elementos que utilizaremos y determinar las herramientas de las que nos apoyaremos para hacerlo.
      * El diseño cumplirá con las expectativas que se tenían con respecto al diseño, ya que este captara más la atención de los usuarios.
   5. Puntos de extensión
      * Tendremos un diseño diseño desordenado, poco entendible y llamativo por lo que aceptación y la recurrencia de lo usuarios a ella será negativa.