DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

PRÁCTICA 3 - PROTOTIPADO Mockup



UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRUPO: miliPilis

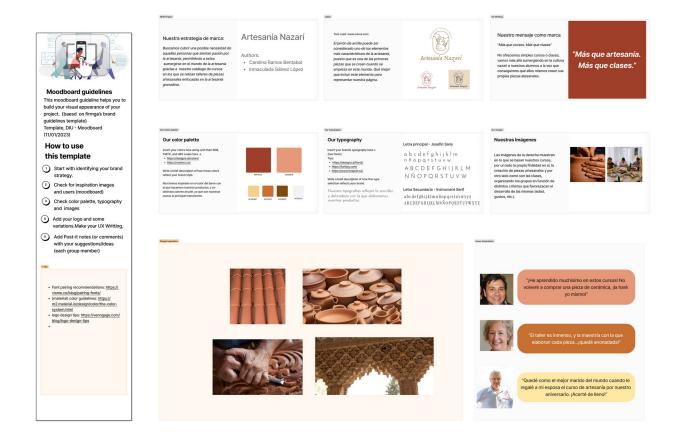
AUTORES: Carolina Ramos Bentabol

Inmaculada Gálvez López

Enlace a github: enlace

1. MOODBOARD

Hemos realizado un Moodboard, usando imágenes que representan las actividades de los cursos que ofrecemos en nuestra web. Para la gama cromática, nos hemos inspirado en los colores de la cerámica que trabajamos, y de la piel de las manos con las que se crean nuestros productos. Además, hemos escogido una letra elegante y refinada, que refleja la sencillez y delicadeza con la que elaboramos nuestros productos. Por último, para crear nuestro logo hemos usado Canvas, y queríamos que la gente al verlo, automáticamente pensara en nosotros.



2. LANDING PAGE

Para crear la landing page, nos hemos basado en nuestra paleta de colores y fuente anteriormente escogidas. Hemos intentado hacer un diseño sencillo pero visual, que sea atractivo para un cliente potencial, minimizando el texto y aportando toda la información gráficamente.



3. GUIDELINES

Observando la gran variedad de patrones que se encuentran en:

https://ui-patterns.com/patterns

Pasamos a enfocarnos en los clientes a los que nos dirigimos para poder encontrar los más beneficiosos de cara a cumplir con las necesidades y expectativas de nuestros clientes objetivos. Para ello, en el enlace adjuntado organizan los patrones por bloques. Los escogidos han sido los siguientes:

Bloque Getting input (con el fin de conseguir que el usuario se inscriba en los cursos):

- •Calendar picker: permitiendo al usuario la elección de una fecha.
- •<u>Input prompt:</u> facilitando la solicitud de datos necesarios para las inscripciones.

Bloque Navigation (para que la navegación en la página sea lo más fácil posible):

- <u>Navigation tabs</u>: proporciona una separación del contenido para clarificar la información.
- •<u>Fat footer:</u> para que el usuario no lo pase desapercibido y vea la información relevante de contacto que esta proporciona.
- Home link: permite un rápido acceso a la página de inicio pulsando el logo.
- •Cards: donde cada una enlaza con servicios que ofrecemos.

Bloque Dealling with data (para mostrar la información de manera visual):

- •Gallery: fotos de los cursos que impartimos para que los clientes visualicen como se imparten y como se trabaja.
- •<u>Image zoom</u>: permite el zoom en las imágenes para visualizar los detalles oportunos.

Bloque Onboarding (centrándonos en la efectividad del usuario):

•<u>Guided tour:</u> lanzar mensajes de ayuda cuando el usuario va a introducir datos solicitados.

Bloque Social (para poner en contacto usuarios que van a iniciar el mismo curso):

- •<u>Chat:</u> de cada curso que va a iniciar donde todos los usuarios pueden participar. **Bloque Miscellaneous** (para completar funciones):
 - •Product page: mostrando los detalles de cada curso.
 - •Shopping cart: mostrando las indicaciones del curso comprado.

4. BOCETOS HI-FI

4.1. Página de inicio

Esta es la página que nos encontramos cuando entramos en la web, y nos permite navegar hacia los distintos cursos ofertados, o bien hacia las diversas opiniones que los clientes tienen acerca de nuestros cursos.

Además, podemos también movernos por la barra de navegación. Esta es la página a la que nos lleva la pestaña de INICIO del menú principal.



Página 5

4.2. Página de cursos ofertados

Esta es la página donde encontramos la variada oferta de cursos que ofrecemos. Estos están divididos en dos niveles: básico y avanzado, y dentro de cada uno, contamos con dos cursos. Además, si clickamos en ÚNETE, esto nos lleva a la página de inscripción del curso correspondiente, y si clickamos en el símbolo de comentario, navegamos hacia la página de opiniones.



4.3. Página de inscripciones

Esta página nos permite inscribirnos en un curso concreto, donde tendremos que rellenar una serie de datos para poder hacerlo. Llegamos aquí gracias a haber pulsado ÚNETE en algún curso de la página de cursos ofertados.



4.4. Página de opiniones

Aquí encontramos opiniones variadas de nuestros clientes que han realizado alguno de nuestros cursos.

También permite introducir nuevos comentarios.



5. PUBLISH

En github se puede encontrar la publicación en el readme.