



Evidencia de producto: Maquetación de la interfaz gráfica en HTML - GA5-220501095-AA1-EV04

Luz Marina Fajardo Erazo

Instructor: Nelly Isabel Rodríguez Navarro

Servicio Nacional de Aprendizaje-SENA
Tecnología
Análisis y Desarrollo del Software ADSO Ficha 2983215
Tuluá Valle
2025

Tabla de Contenido

Portada.....	1
Tabla de contenido	2
Introducción	3
1. Ficha de contextualización del proyecto: Software para Papelería Lucelly	4 - 6
2. Descripción del concepto de Maquetación	6- 7
3. Requerimientos del cliente y prototipos	8 -10
Conclusión.....	11
Referencia.....	12

INTRODUCCIÓN

Contextualización del proyecto y descripción del concepto de Maquetación

Anexo de requerimientos del cliente, junto con las maquetas correspondientes a cada funcionalidad, incluir la identificación del archivo

Entrega de archivo HTML,Css, imágenes, JavaScript de cada maqueta en carpetas con los archivos.

1. Ficha de contextualización del proyecto: Software para Papelería Lucelly

Campo	Descripción/Detalle
1. Información General	
Nombre del proyecto	Software de gestión integral para Papelería Lucelly
Fecha de elaboración	Abril-10-2025
Elaborado por	Luz Marina F
Objetivo Principal	<p>Diseño de página web basada en Microservicios.</p> <p>El sistema será diseñado para sistematizar de manera eficiente y eficaz las ordenes de pedidos de compras y servicios; permitirá agilizar el pago sistematizado en línea de las ventas de pedidos, las ordenes de pedidos permitirá registrar facturas y registros de pagos de manera confiable sencilla y rápida. Las ordenes de pedidos permitirá el registro de orden de despachos.</p> <p>La página web Podrá brindarle al cliente la opción de elegir su producto de acuerdo a su gusto, ya que se creará una página web donde la lista y valores estarán disponibles.</p> <p>La generación de pedidos y ordenes de facturación ayudarán a los registros contables de ventas y ingresos operacionales que se efectúan en función de la papelería.</p> <p>Ofrecer un contacto confiable, rápido, directo a los clientes de la plataforma, además permitirá al cliente expresar a través de comentarios y calificaciones el grado de satisfacción al adquirir nuestros productos, estos comentarios serán un referente para los potenciales clientes que deseen adquirir un servicio en próximas oportunidades.</p>
2. Descripción Papelería	
Nombre	PL - Papelería Lucelly
Ubicación	Pereira Risaralda
Tipo de Papelería	Local físico
Tamaño de operación	Mediana
Productos/servicios Clientes actuales	<p>Productos escolares, materiales de oficina, productos esenciales</p> <p>Estudiantes secundarias, universitarios, empresas, público en general.</p>

Procesos Actuales	El movimiento comercial se realiza en un programa de contabilidad y otra parte como despachos pedidos , se hace manual, no cuentan con un programa para recibir pagos con tarjetas.
Necesidades	En vista a su crecimiento en su actividad comercial han visto la necesidad de reestructurar los procesos contables , para mejorar la calidad del servicio al cliente y mejor el rendimiento en la empresa.
3. Alcance del Software	
Módulo Administrador	Gestión de usuarios, configuración del sistema, reportes generales.
Módulo Usuario	(Empleado papelería) Registro de ventas, gestión de inventario, procesamientos de pedidos, generación de facturas, registro de pagos, gestión de despachos, consulta de productos.
Módulo Cliente	Catálogo de productos, carrito de compras, realización de pedidos, consulta historial de pedidos, gestión de datos personales, métodos de pagos disponibles.
Módulo Pedidos	Creación, seguimiento, cancelación, gestión de estados de pedidos
Módulo Facturas	Generación, emisión, envió, anulación, registro de pagos asociados.
Modulo Pagos	Registro de pagos recibidos, gestión de diferentes métodos de pago, conciliación.
Módulo Inventario	Gestión de productos, categorías, stock, alertas de bajo inventario, entradas y salidas y proveedores.
Módulo Despachos	Gestión de envíos, seguimiento de guías, información del cliente para el envío.
4. Público Objetivo	
Usuarios internos	Personal que utilizara el software Gerente, administrador, secretaria, personal que se requiera.
Usuarios externos	Los clientes interactúan con el software de manera sencilla , fácil para hacer sus pedidos, hacer seguimiento de entrega pedido, de ver su historial de pedidos y pagos realizados.
5. Requisitos no Funcionales	
Rendimiento	Será de fácil uso para todos los roles implicado en el proceso

Seguridad	Resistirá ataques externos salvaguardando los datos personales de los clientes, usuarios y registros contables.
Usabilidad	Fácil de usar e intuitiva. .Los usuarios deben poder completar tareas de manera eficiente y sin frustraciones.
Escalabilidad	<ul style="list-style-type: none"> •La aplicación debe poder manejar un aumento en el número de usuarios y la cantidad de datos. •Diseño de arquitectura para que sea flexible y adaptable.
Mantenibilidad	<ul style="list-style-type: none"> •El código de la aplicación debe de ser facil de comprender y de modificar. •Esto permite actualizaciones y correcciones de errores de manera sencilla.
Portabilidad	Podrá ser utilizado en diversos equipos
Flexibilidad	Podrá ser modificado por los desarrolladores, ajustándolo a las necesidades
6. Consideraciones Adicionales	
Restricciones	Presupuesto, tiempo de desarrollo, recursos disponibles, etc.)
Expectativas Cliente	<p>En esencia, el cliente espera que la página web sea una herramienta útil, confiable y agradable que le permita alcanzar sus objetivos de manera eficiente.</p> <p>Facilidad de uso, diseño atractivo y profesional, Información relevante, productos que satisfagan sus necesidades, seguridad y confianza, información clara y transparente, adaptabilidad, contenido actualizado y de calidad, interactividad.</p>
Integraciones futuras	El futuro de las integraciones en paginas web y aplicaciones móviles está lleno de posibilidades, podría ser: asistentes virtuales integrados, búsqueda semántica y por voz mejorada, personalización hiper-avanzada.

2. Descripción del concepto de Maquetación

En el contexto del desarrollo de software y diseño web, la maquetación se refiere al proceso de estructurar y organizar el contenido visual y funcional de una interfaz de usuario (UI). Es como crear el

"esqueleto" o el "plano arquitectónico" de una aplicación o un sitio web antes de aplicar el diseño visual detallado (colores, tipografía, imágenes, etc.) y la lógica de programación interactiva.

Estructura y Organización: La maquetación define cómo se distribuyen los diferentes componentes de la interfaz en el espacio disponible. Esto implica decidir la ubicación y el tamaño de cada elemento.

Jerarquía Visual: A través de la disposición y el tamaño de los elementos, la maquetación establece qué información es más importante y cómo el usuario debe percibirla. Los elementos más relevantes suelen tener mayor tamaño o una ubicación más prominente.

Flujo de Navegación: Una buena maquetación guía al usuario a través de la interfaz de manera lógica y eficiente, facilitando la realización de tareas y la comprensión del contenido.

Usabilidad y Accesibilidad: La maquetación juega un papel crucial en la usabilidad, asegurando que los elementos interactivos sean fáciles de encontrar y utilizar. También considera la accesibilidad para usuarios con diferentes necesidades.

Responsividad (en el contexto web y móvil: En la actualidad, una parte fundamental de la maquetación es asegurar que la interfaz se adapte correctamente a diferentes tamaños de pantalla (ordenadores de escritorio, tablets, smartphones). Esto se conoce como diseño responsivo.

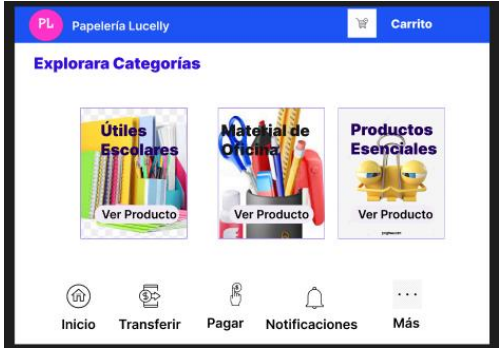
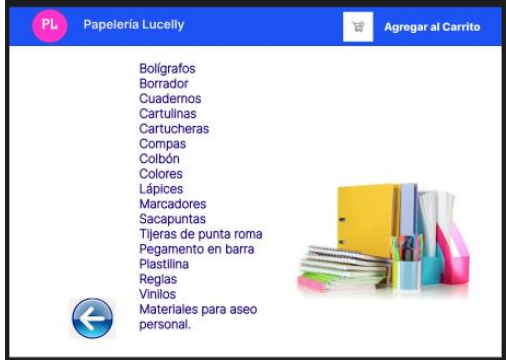
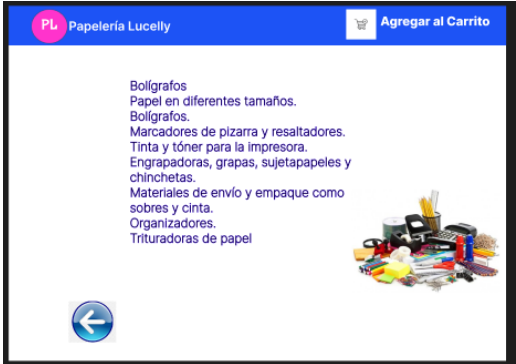

Independencia del Diseño Visual: La maquetación se centra en la estructura y la funcionalidad, sin preocuparse demasiado por los detalles estéticos. Esto permite que los diseñadores visuales trabajen sobre una base sólida y coherente.

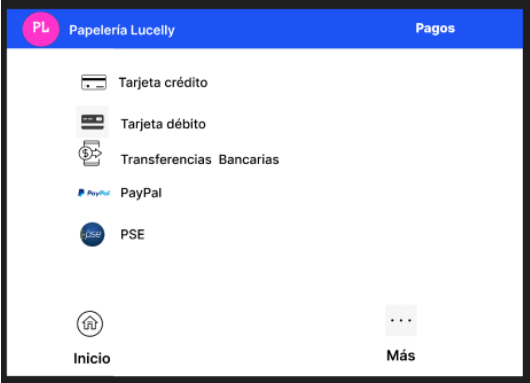
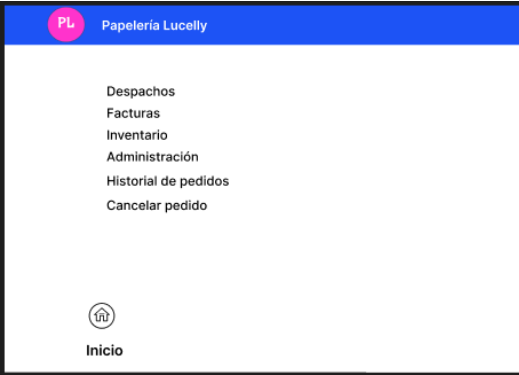
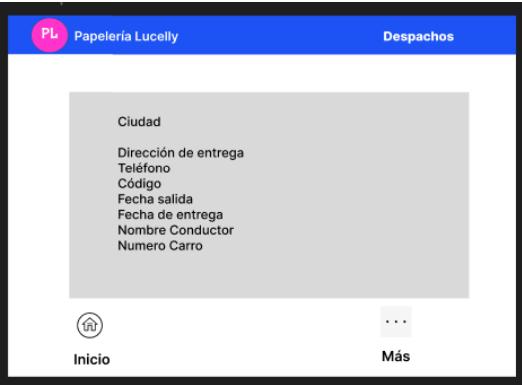
Uso de herramientas: Para realizar la maquetación, se utilizan diversas herramientas y técnicas, desde bocetos a mano alzada ("wireframes") hasta software especializado que permite crear prototipos

interactivos de baja o media fidelidad. En el desarrollo web, se utilizan principalmente lenguajes como HTML (para la estructura) y CSS (para la presentación básica y la disposición).

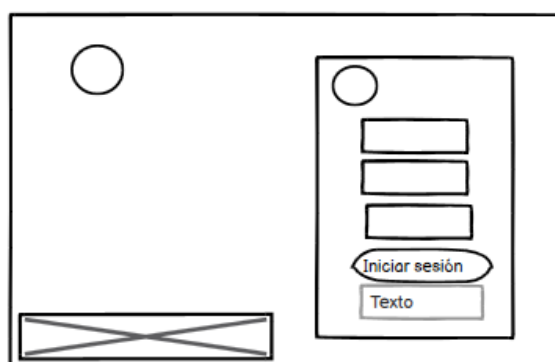
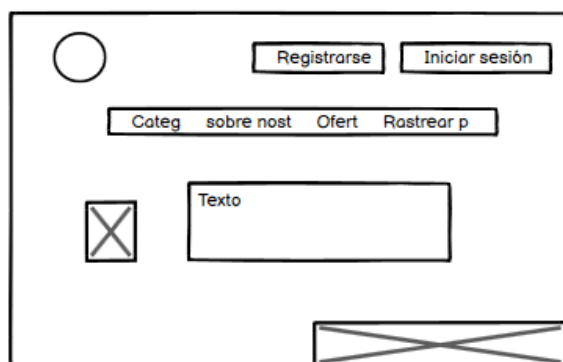
3. Requerimientos del cliente y prototipos

<div>PL</div> Requerimientos del Cliente y Prototipos		
Requerimiento	Descripción del Requerimiento	Imagen de prototipo
1	El prototipo inicia mostrando una pantalla donde el usuario ve el logo de la empresa y puede iniciar sesión.	
2	Al iniciar sesión el prototipo muestra la forma de como ingresar los datos: tipo de documento, número cédula, contraseña. Permite validar si olvida contraseña o si está bloqueada y le da la opción de entrar.	
3	El prototipo muestra cuando ingresa el cliente, la manera de como empezar a registrar el pedido y le indica que tiene categorías de productos.	

4	<p>El prototipo le indica las categorías de productos, la opción de ingresar para hacer los pedidos. La interfaz le indica inicio, transferir, pagar, notificaciones y más opciones.</p>	
5	<p>El prototipo muestra la primera opción de categoría de productos, le permite ingresar al carrito el pedido, y la fecha le indica devolverse a la principal, para seguir navegando las categorías.</p>	
6	<p>El cliente pasa a la siguiente categoría de productos y puede seleccionar y subir a carrito el pedido, la flecha le indica seguir a la siguiente categoría.</p>	
7	<p>El cliente termina de ver las categorías y registro de pedido, se devuelve a la principal interfaz, para empezar, hacer el proceso de pago.</p>	

8	El prototipo le muestra al cliente las opciones que tiene para hacer el pago correspondiente del pedido en carrito. Le da opción de inicio, y más opciones.	
9	El prototipo le muestra al cliente, más opciones para seguir con el proceso, de la compra.	
10	El prototipo muestra la interfaz de despachos, se ingresa los datos: Ciudad, dirección de entrega, teléfono, código, fecha de salida, fecha de entrega, nombre del conductor vehículo y número de vehículo.	

Ejemplo; wireframing de la interfaz de inicio en Balsamiq



CONCLUSIÓN

Los formatos de contextualización es una herramienta fundamental para comprender a fondo el entorno en el que se desarrollará una iniciativa, lo que a su vez conduce a una planificación más efectiva y a mejores resultados.

la maquetación es la base estructural de una interfaz de usuario. Es el proceso de organizar y disponer los elementos de manera lógica y coherente para garantizar una buena experiencia de usuario antes de aplicar el diseño visual final. Es un paso crucial en el proceso de desarrollo de software y diseño web, ya que una maquetación sólida sienta las bases para una interfaz funcional, usable y visualmente atractiva.

REFERENCIAS

<https://www.figma.com/design/OjsKFZGmgJeAmuAYQeMlkh/Untitled?node-id=1-2&m=dev&t=Tck4l34sbTBSFYPX-1>