

History of War

Carpintero Díaz David, Seijo García Pablo

February 4, 2024

Contents

1	History of War: Un camino por la historia	2
2	Inventario de Contenido	2
3	Arquitectura de la Información	3
4	Casos de Uso Típicos	4
5	Mapa de Navegación	6
6	Interfaces	7
6.1	Manual (Boceto Manual)	7
6.2	Wireframes	8
6.3	Mockups	11
7	Storyboards	14
8	Estructura de Ficheros y Carpetas	17

1 History of War: Un camino por la historia

Nuestra página web está dedicada a la historia bélica del mundo. La página web cuenta con diferentes secciones con información variada. La sección más llamativa es un mapa interactivo que sirve como portal a las páginas de las batallas más significativas de todas las épocas. Este mapa permite explorar visualmente el desarrollo de conflictos, desde las antiguas guerras hasta los enfrentamientos contemporáneos, brindando una perspectiva única y global de la historia militar.

También cuenta con diversos apartados temáticos, donde se encuentra información detallada sobre guerras que han moldeado naciones enteras, batallas que han cambiado el curso de la historia y personajes legendarios cuyas acciones resonaron a lo largo del tiempo. Cada sección está cuidadosamente elaborada para ofrecer datos exhaustivos y análisis profundos, proporcionando un contexto completo para comprender el trasfondo y la importancia de cada acontecimiento.

Además contamos con una biblioteca, que cuenta con una selección de libros recomendados, cada uno abordando distintas épocas de la historia bélica con profundidad. Cada recomendación va acompañada de una breve pero informativa descripción, que te brindará una visión general del contenido y del enfoque particular del libro.

2 Inventario de Contenido

Con el objetivo de establecer una estructura clara y organizada para el desarrollo de nuestra página web, hemos procedido a la elaboración de un inventario de contenido. Dicho inventario actúa como un esquema preliminar que facilitará la implementación final del sitio web.

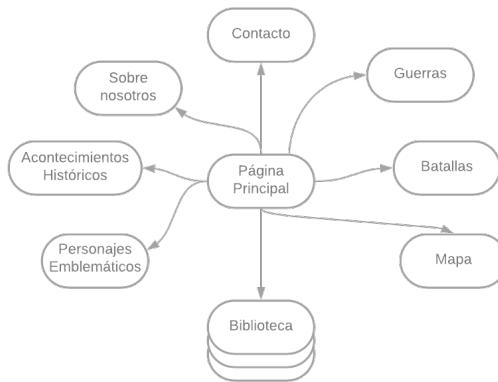


Figure 1: Inventario de Contenido

Nuestra plataforma se articula en diversas secciones, cada una con un propósito específico y contenido diferenciado. De particular relevancia es la sección denominada

inada "Biblioteca", la cual albergará una selección cuidadosamente curada de libros recomendados. Asimismo, destacamos la inclusión de un mapa interactivo, diseñado para guiar a los usuarios a través de diversos episodios históricos, permitiéndoles explorar las distintas batallas que han marcado el curso del tiempo. Adicionalmente, la sección dedicada a las guerras ofrecerá una visión exhaustiva sobre los múltiples conflictos bélicos que han tenido lugar a lo largo de la historia, proporcionando información detallada y contextos relevantes.

3 Arquitectura de la Información

Basándonos en el esquema preliminar previamente delineado, procedemos a desarrollar la arquitectura de la información. Este proceso nos facilitará la organización de las ideas iniciales en una estructura jerárquica, la cual establecerá la profundidad y el alcance de cada sección dentro de nuestra página web.

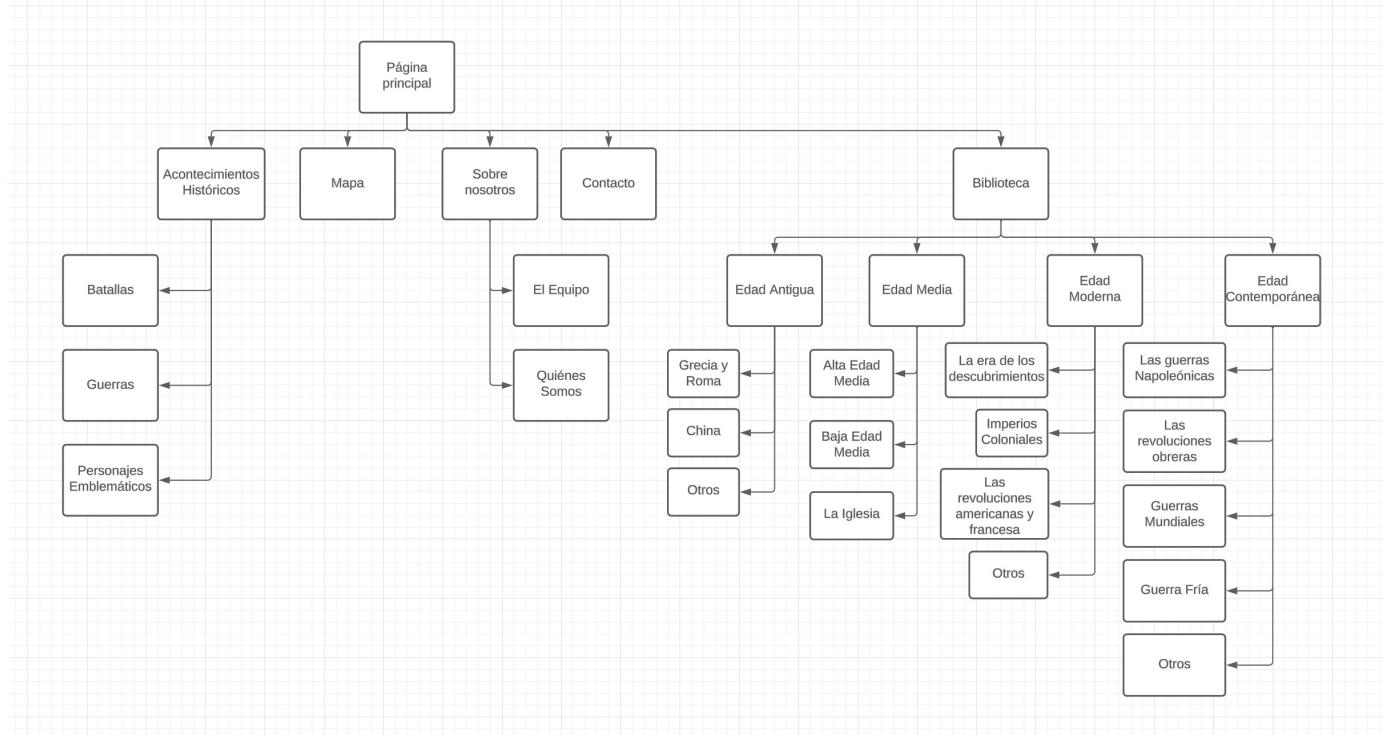


Figure 2: Arquitectura de la Información

Dentro de esta arquitectura, la sección más amplia corresponde a la biblioteca. Esta área está meticulosamente segmentada en diversas subsecciones

que reflejan las distintas eras históricas, abarcando desde la Edad Antigua, iniciando en el año 3000 a.C., hasta la contemporaneidad. Esta organización no solo facilita la navegación sino que también enriquece la experiencia educativa del usuario al proporcionar un contexto histórico claro y bien definido.

Adicionalmente, cabe resaltar la sección denominada "Acontecimientos Históricos", la cual funciona como categoría principal para temas relacionados con guerras, batallas y figuras históricas destacadas. Esta categorización permite una exploración temática coherente y detallada de los eventos que han moldeado la historia humana.

En conjunto, la arquitectura de la información diseñada busca optimizar la usabilidad y accesibilidad del sitio web, asegurando que los usuarios puedan navegar de manera intuitiva y obtener información de forma eficiente.

4 Casos de Uso Típicos

Tras definir la estructura de nuestro sitio web, presentaremos los casos de uso comunes, los cuales mostrarán las acciones que los usuarios pueden realizar al visitar nuestra página.

Esta parte es esencial para entender cómo los visitantes interactúan con el sitio, desde explorar las diferentes secciones hasta acceder a contenidos específicos. El objetivo es proporcionar una visión clara de lo que se espera que los usuarios hagan y cómo pueden aprovechar al máximo los recursos disponibles en la web.

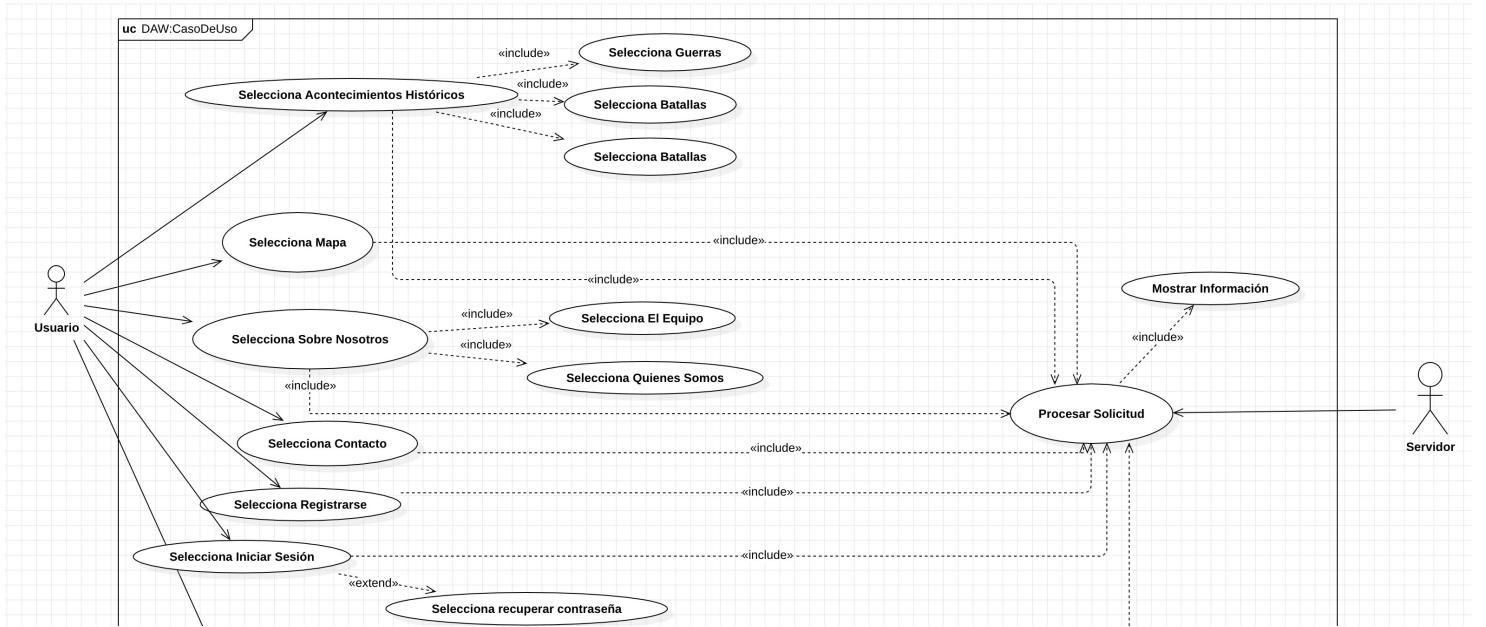


Figure 3: Casos de Uso Típicos (1)

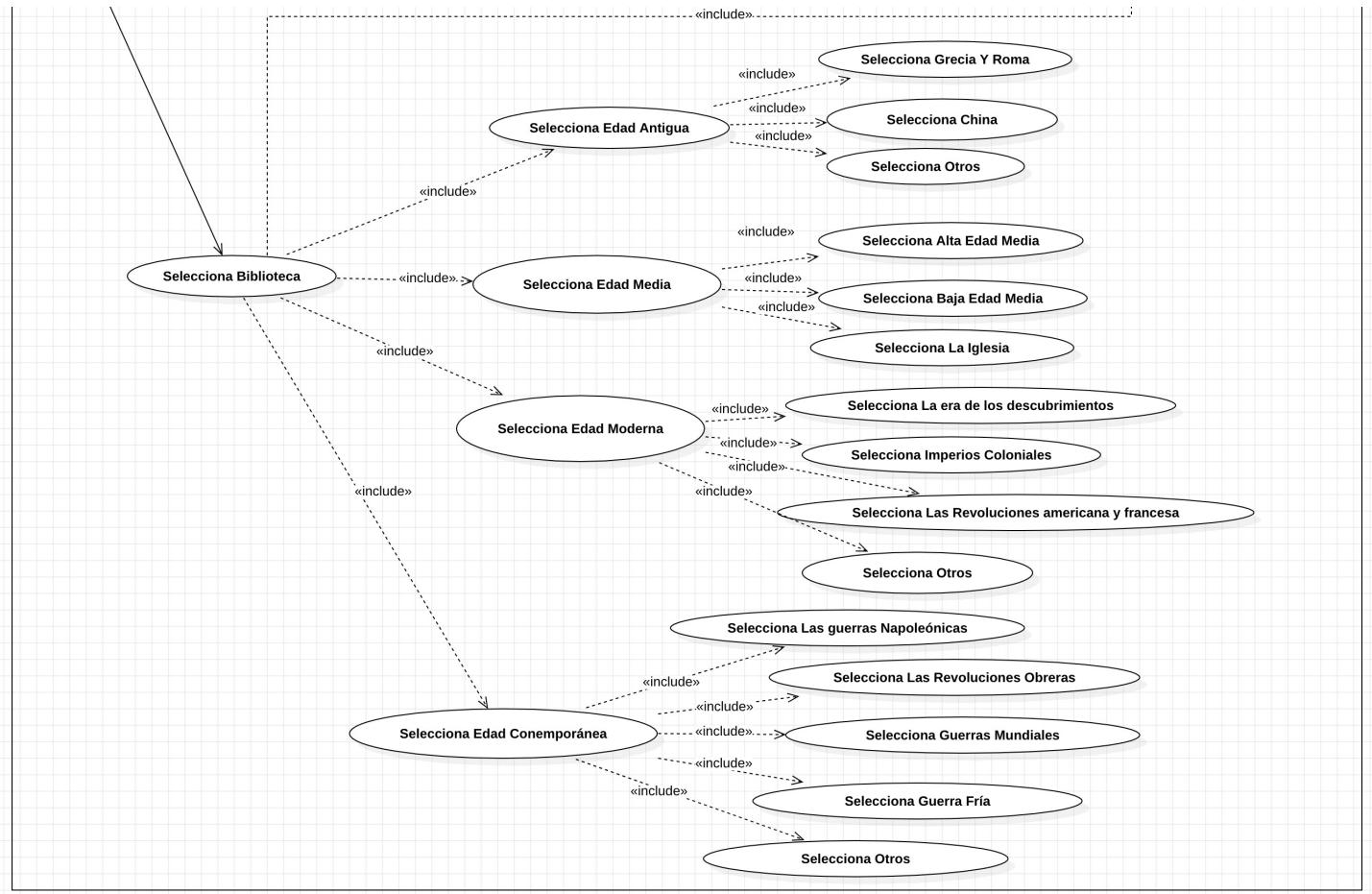


Figure 4: Casos de Uso Típicos (2)

5 Mapa de Navegación

El mapa de navegación es un elemento clave en el diseño de nuestro sitio web, que actúa como una guía visual para estructurar y presentar la forma en que las distintas páginas y secciones están interconectadas. Este mapa facilita la comprensión de la organización del sitio, permitiendo a los usuarios y desarrolladores visualizar la jerarquía de la información y las rutas de acceso disponibles para navegar por el contenido. Al ofrecer una representación clara de cómo se organizan y relacionan los distintos componentes del sitio, el mapa de navegación mejora la usabilidad y la experiencia de usuario, asegurando que la información sea accesible y fácil de encontrar.

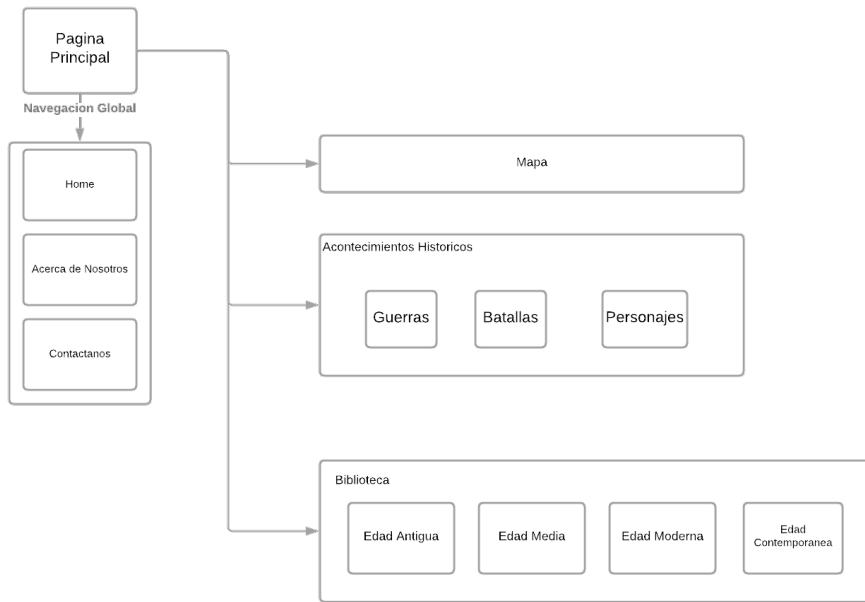


Figure 5: Mapa de Navegación

6 Interfaces

6.1 Manual (Boceto Manual)

Se trata de un boceto manual de como nos imaginamos la página web, de tal manera que basaremos la evolución de la página basándonos en este concepto primigenio de las páginas.

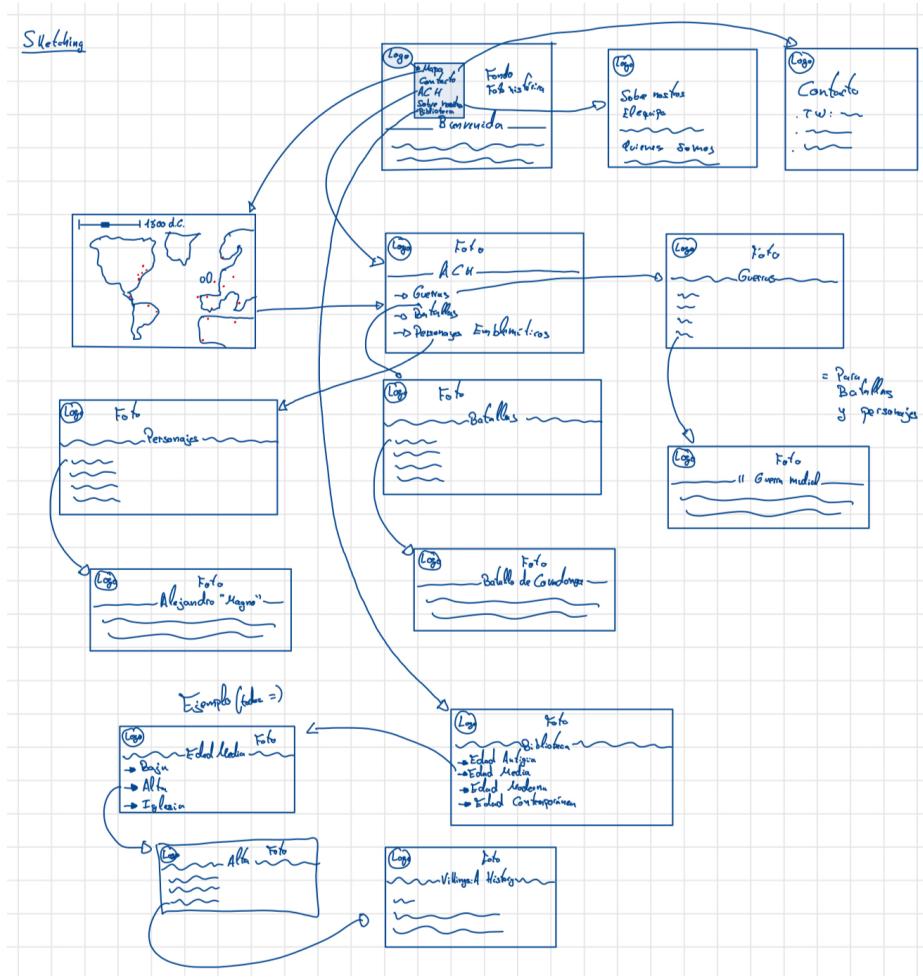


Figure 6: Boceto Manual

6.2 Wireframes

Los wireframes constituyen un conjunto de esquemas visuales que representan de forma preliminar el diseño y la estructura de nuestra página web. Estos bocetos iniciales son fundamentales para conceptualizar la disposición de los elementos en las páginas, sirviendo como base para el desarrollo y refinamiento posterior del sitio. A través de estos wireframes, establecemos un marco de referencia que guiará las fases subsiguientes del diseño, asegurando que la visión original se mantenga coherente a lo largo del proceso de desarrollo.

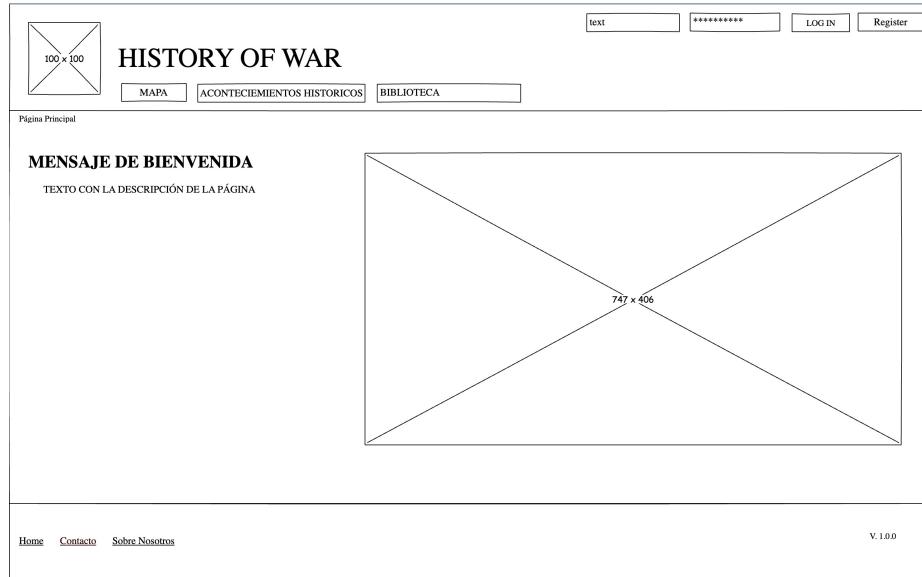


Figure 7: Página Principal

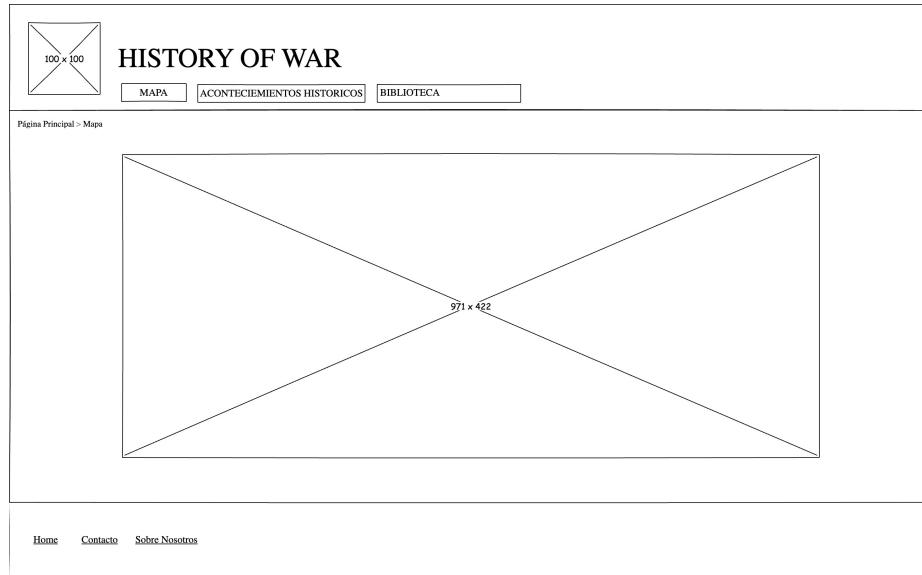


Figure 8: Mapa

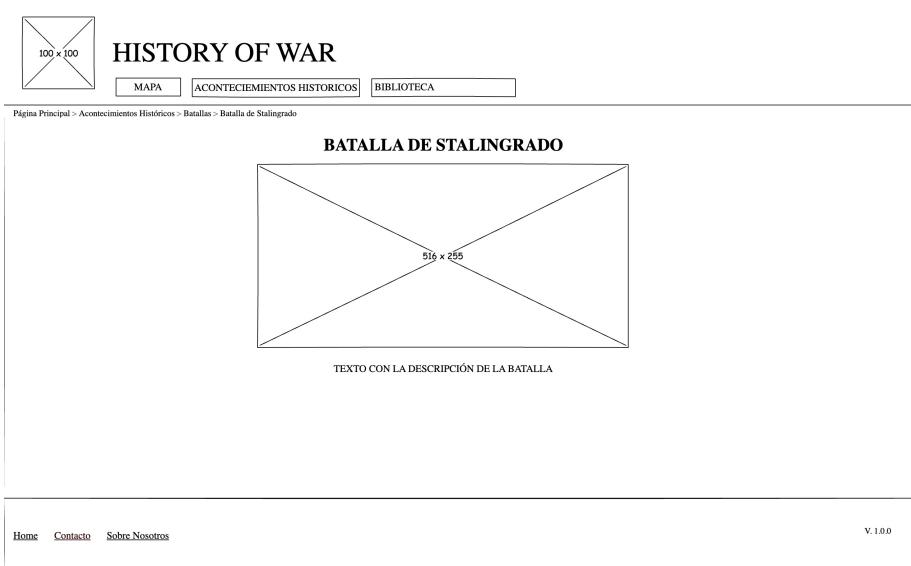


Figure 9: Ejemplo Batalla

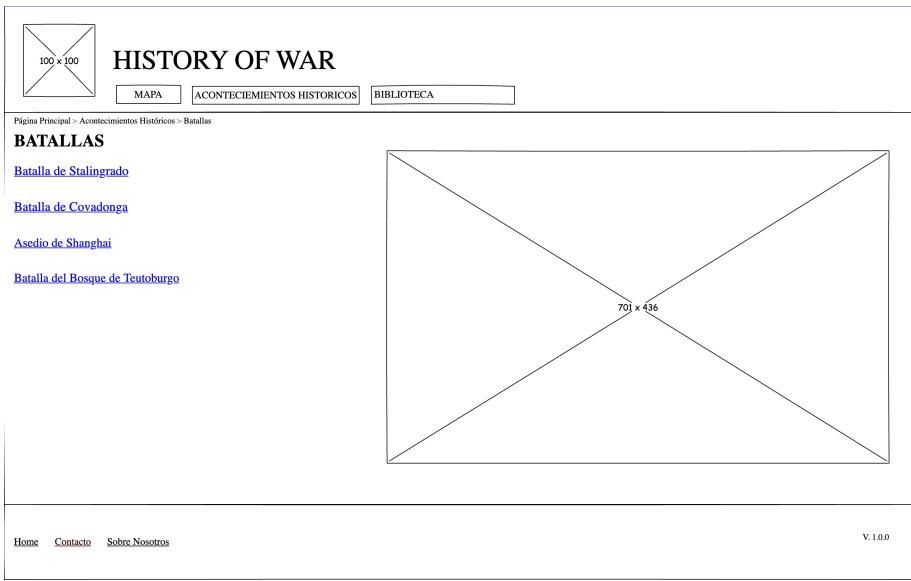


Figure 10: Batallas

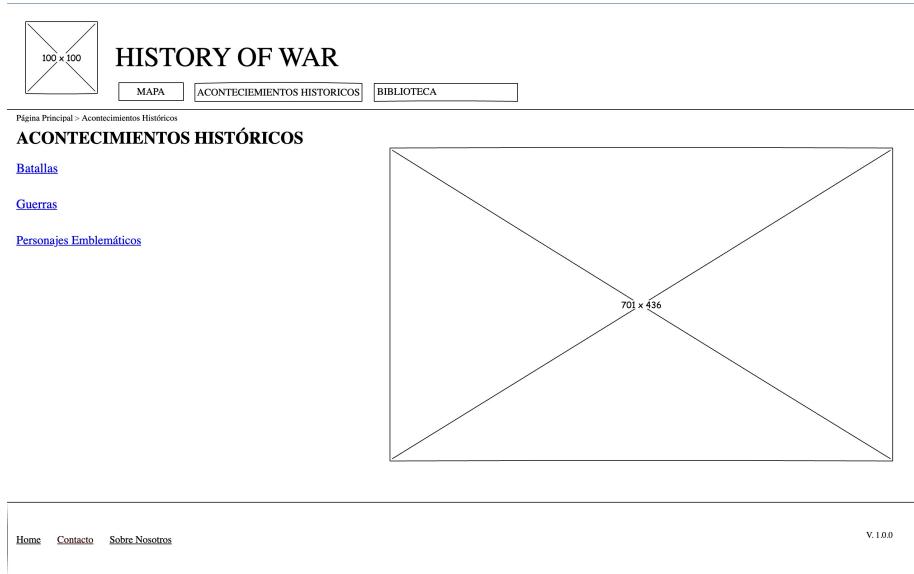


Figure 11: Acontecimientos Históricos

6.3 Mockups

Los mockups son representaciones visuales de alta fidelidad que avanzan sobre la base establecida por los wireframes, ofreciendo una versión más detallada y cercana al diseño final de nuestra página web. Estas maquetas incorporan elementos de diseño gráfico, paletas de colores, tipografías y otros componentes estéticos, proporcionando una vista previa más precisa de cómo se verá y sentirá el sitio web una vez completado. Funcionan como una herramienta esencial en el proceso de diseño, facilitando la evaluación y ajuste del aspecto visual y la experiencia de usuario antes de entrar en las etapas de desarrollo técnico.



Figure 12: Página Principal



Figure 13: Mapa

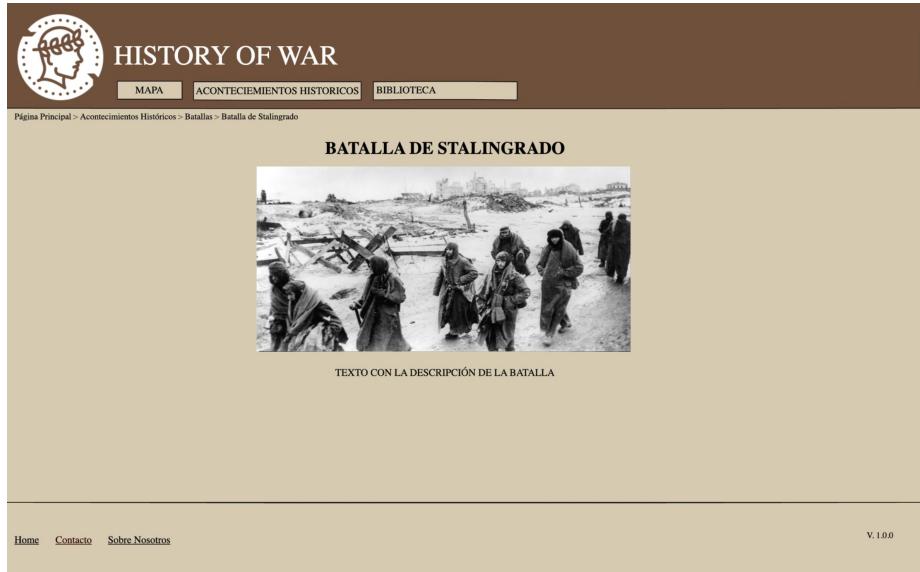


Figure 14: Ejemplo Batalla

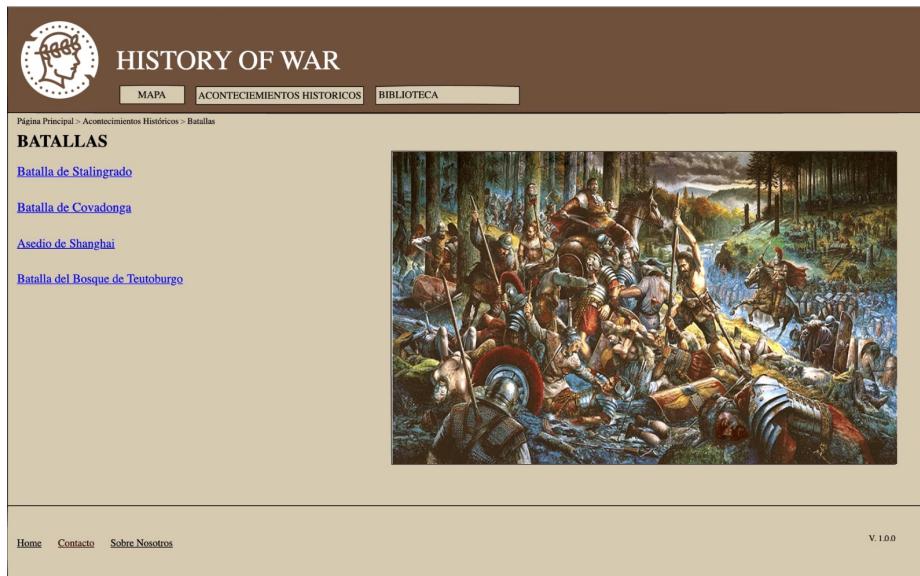


Figure 15: Batallas

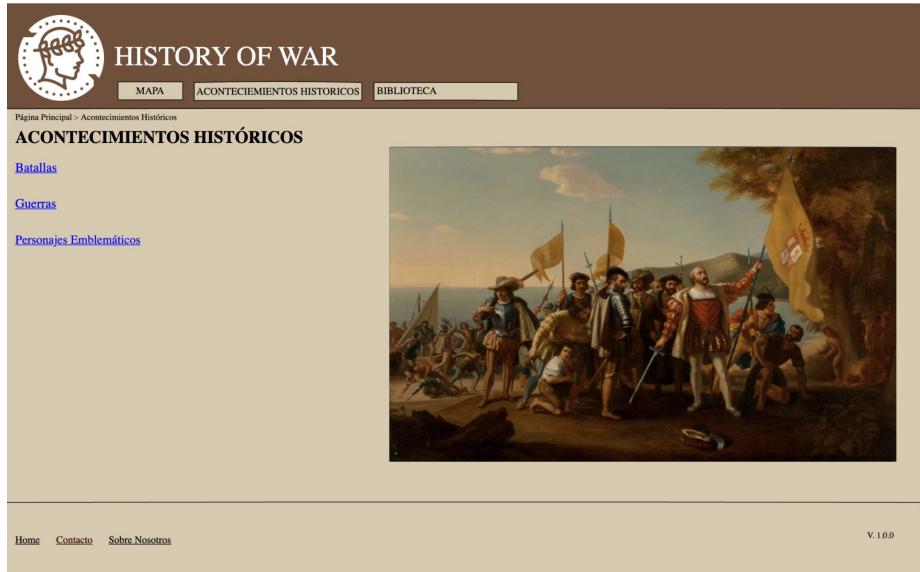


Figure 16: Acontecimientos Históricos

7 Storyboards

Son secuencias narrativas visuales que ilustran el flujo y la experiencia del usuario al interactuar con la página web. Estos diagramas cuentan la "historia" de cómo un usuario típico podría navegar a través del sitio, desde la página de inicio hasta la realización de acciones específicas, como realizar una compra, inscribirse en un servicio o encontrar información relevante.

Objetivo: Un usuario consulta una batalla del mapa interactivo

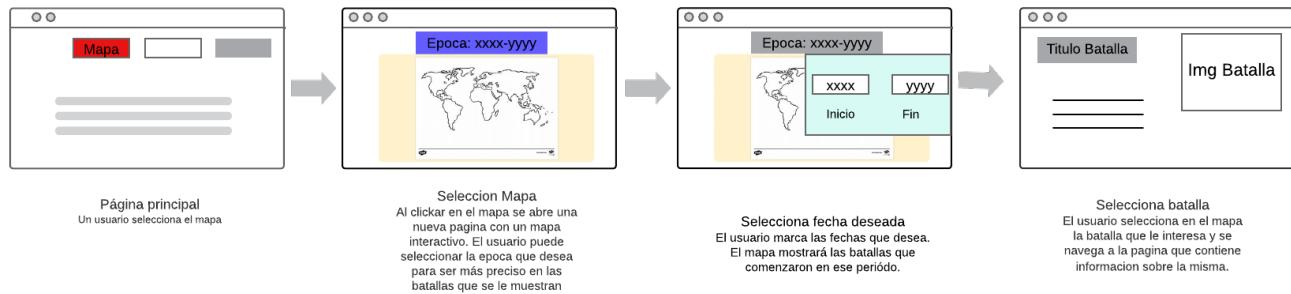


Figure 17: Selección de Batalla

Objetivo: Un usuario consulta un libro de la biblioteca

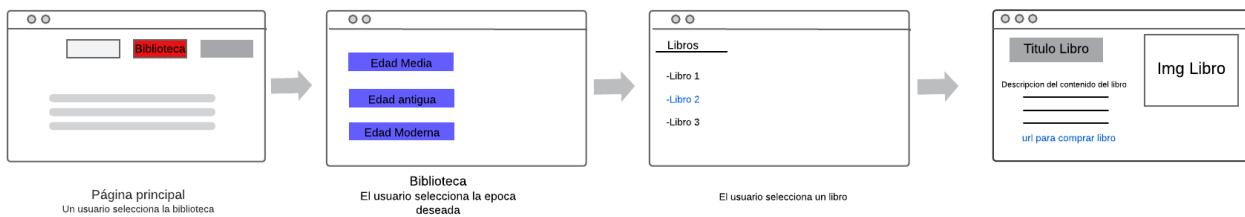


Figure 18: Selección de Libro

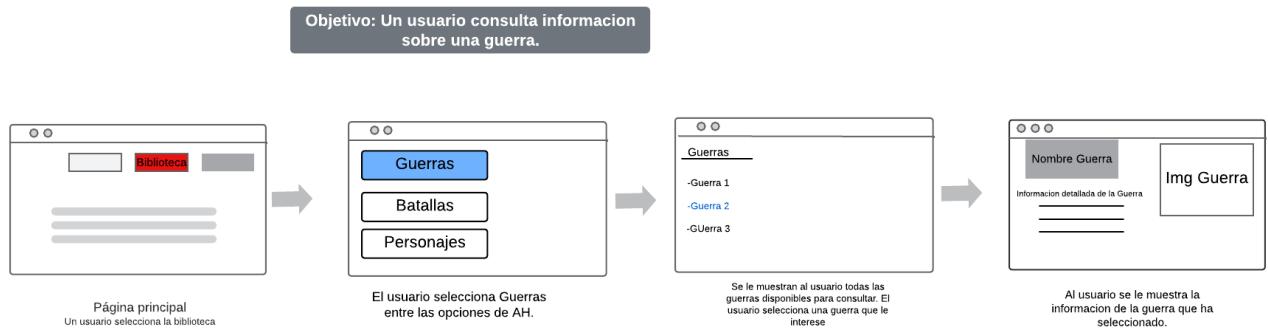


Figure 19: Selección de Guerra

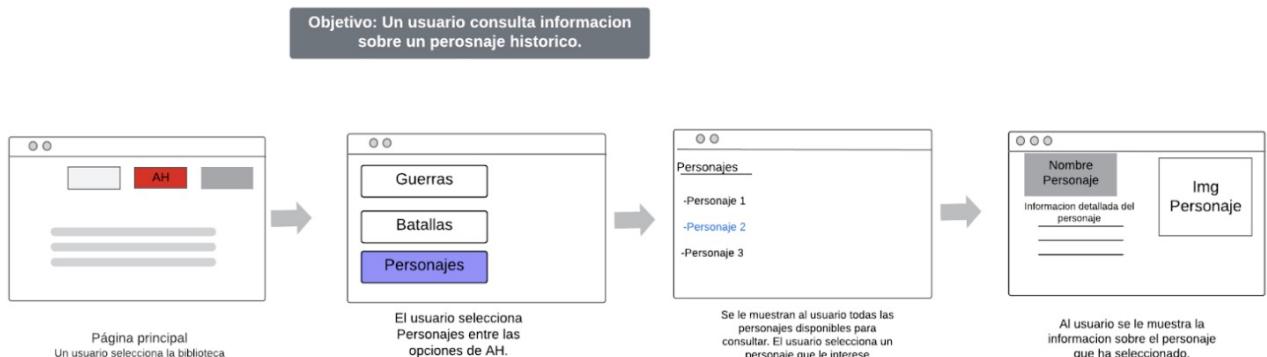


Figure 20: Selección de Personaje

Objetivo: Un usuario Inicia sesion

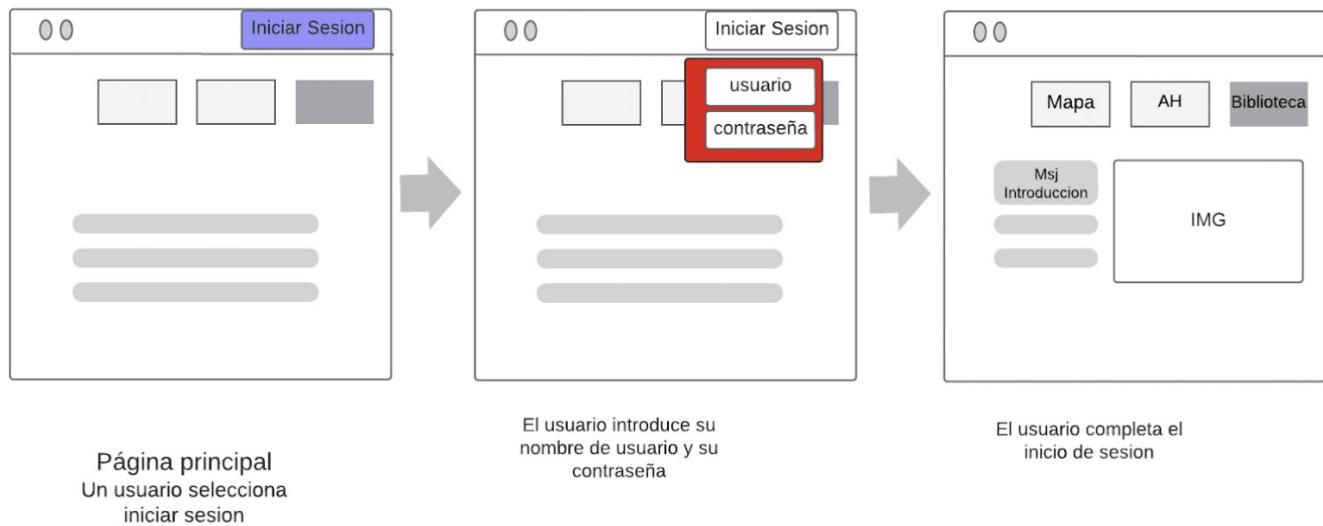


Figure 21: Inicio de Sesión

8 Estructura de Ficheros y Carpetas

La estructura de ficheros y carpetas en un proyecto web es esencial para mantener el orden y facilitar el desarrollo y mantenimiento del sitio. Esta organización comprende la disposición sistemática de archivos HTML, hojas de estilo CSS, scripts de JavaScript, imágenes, fuentes y otros recursos digitales.

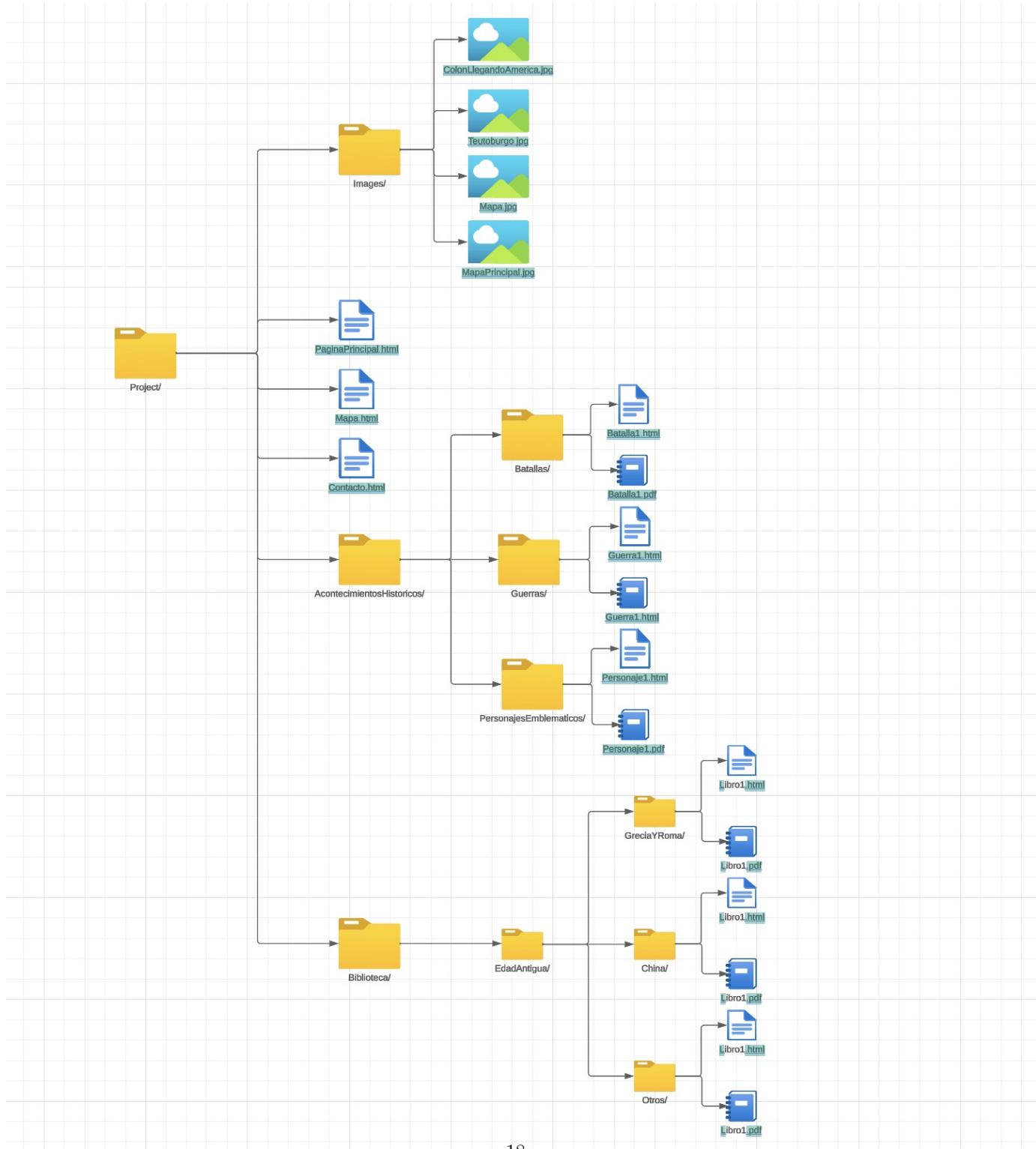


Figure 22: Estructura de Ficheros y Carpetas

Este esquema nos proporciona una vista general de como será la estructura que compondrá la página web, siendo extendida en la parte de la biblioteca, donde solo hemos metido una de las carpetas para ilustrar como será para todas ellas.