



UNIVERSIDAD AUTONOMA DE SINALOA

FACULTAD DE INGENIERIA MOCHIS

Ingeniería de Software

Diseño de la Aplicación

Proyecto Web

Grupo: **3-02**

Desarrollo de aplicaciones web

Marzo 2022



Objetivo

La razón principal de este documento es mostrar la interfaz desarrollada por el equipo de diseño en colaboración con los equipos de análisis y documentación, así mismo, describir el porqué de dichas elecciones.

A lo largo del documento se ahondará sobre los elementos propios de la WebApp como lo son menús de navegación, íconos gráficos, elementos ilustrativos (como lo pueden ser imágenes y/o animaciones), también sobre su maquetado y la estética de este mismo.

Diseño de la webapp

Para el modelado de la interfaz se optó por el uso de Figma como editor gráfico debido a la facilidad que ofrece respecto a colaborar grupal y simultáneamente en los Mockups.

Para la paleta de colores el cliente mostró preferencia por el color azul y una paleta de colores que estuviera definida por este color y sus tonalidades, en base a esto, decidimos usar blanco para las letras e íconos ya que contrasta bastante con las siguientes tonalidades que se utilizaron:

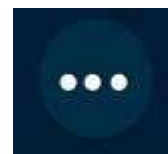
■ #021D35: para el fondo.

■ #012E46: como color secundario.

Para la fuente se eligió Roboto debido a que es uno de los estilos más recomendados por desarrolladores debido a la comodidad de lectura incluso por tiempos prolongados.

Diseño de la interfaz

Por temas de ahorro de espacio y estética se eligió un menú desplegable como barra de navegación, dicho menú se ubica en la parte inferior derecha de la pantalla y muestra las opciones cuando se selecciona. Cuenta con una forma redonda, de fondo azul correspondiente con la paleta de colores seleccionada y con los caracteres de color blanco como se muestra en la imagen.



En cuanto a la forma de los botones se optó por implementarlos con bordes redondeados para complementar de manera estética la fuente usada, manteniendo





la idea curvilínea también para los íconos procurando que todos los elementos cuenten con este patrón y así mantener la congruencia en el estilo.

Diseño de la estética

La idea es mantener una estética un tanto minimalista, que la interfaz se vea limpia y simple es imperativo en el diseño de esta WebApp; debido a esto no se cuenta con sombreado ni imágenes que no sean estrictamente necesarias para la usabilidad.

Respecto a la resolución, la óptima en pantallas cualquiera sea el tipo (monitor, laptop, teléfono, tabletas) siempre que sea de modo vertical es 16:9; de igual modo, la aplicación está pensada para ser responsiva de modo que en pantallas horizontales también será funcional.

En relación a las tonalidades, se prefirieron oscuras para la comodidad visual de los usuarios en entornos donde la iluminación no es la más óptima.

Diseño del contenido

Según los requerimientos, al ser esta una aplicación orientada al desarrollo de proyectos en salas, el contenido resulta conciso.

Como datos a capturar correspondientes al usuario está el nickname, correo, contraseña; otro dato relacionado son los proyectos en los que se encuentra.

Los datos del proyecto se componen por el nombre y una descripción, en las historias se requiere título, descripción y como elementos asociados están el proyecto y sprint al que pertenece.

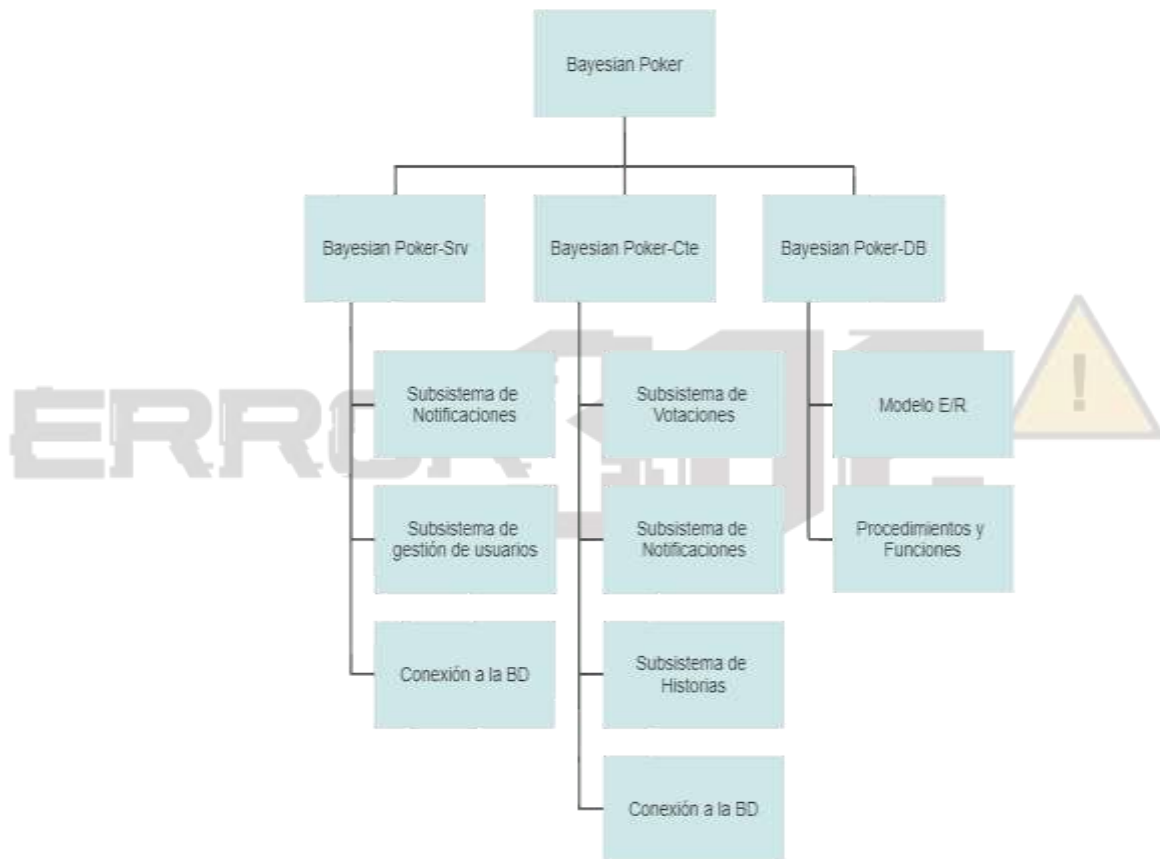
En las votaciones se hace uso del nickname, se selecciona la carta y se solicita una justificación de la respuesta.



Diseño arquitectónico

Arquitectura de contenido

El contenido de la app decidimos explicarlo desde el punto de vista de las tres principales áreas que conforman el sistema. El Bayesian Poker -Servicio contempla un subsistema de notificaciones, un subsistema de gestión de usuarios para poder



controlar los roles y la conexión a la Base de Datos para recurrir a los datos necesarios en las operaciones de control de usuarios.

El Bayesian Poker -Cte incluye el subsistema de votaciones que engloba algunos aspectos de las mismas como serían las cartas de votación, el subsistema de notificaciones asociado a las cuentas de los usuarios, el subsistema de notificaciones para cada miembro o usuario del sistema y la conexión a la Base de Datos.

El Bayesian Poker-DB nos incluye aspectos de la Base de Datos haciendo referencia a su estructura con el Modelo Entidad/Relación, las funciones y procedimientos almacenados en la propia Base de Datos.



Decidimos hacerlo así para facilitar en un futuro la implementación de nuevas funciones en el sistema, para ello fue menester una representación simple.

