

DOCUMENTACIÓN

Asignatura: Diseño de Interfaces Web

Curso: 2º DAW

Participantes: Rafael Quevedo Ibáñez, Iker Roca Pendón, Sergio Navarro González

1. Fases en el proceso de desarrollo de la aplicación

Para el desarrollo de la aplicación de gestión de prácticas PECesur hemos seguido una metodología desarrollo Agile, en la que, en primer lugar, planteamos la aplicación, a nivel de estructura, estilos y funcionalidades a implementar.

En cuanto a las decisiones de diseño de la aplicación, nos guiamos por nuestro propio criterio y los aspectos de diseño centrado en el usuario dados en clase. En lo referente a las funcionalidades a implementar y los requisitos generales, nos servimos de la guía del reto 3 facilitada en la plataforma teams.

Tras realizar esta primera toma de requisitos, repartimos las tareas en función de las habilidades de los integrantes del grupo, dividiendo el trabajo en: prototipado/estilos, codificación y documentación.

Planificamos que, aproximadamente, tendríamos que tener una primera versión de la aplicación para finales de octubre, por lo que organizamos el trabajo teniendo en cuenta esta fecha.

Cuando tuvimos un primer prototipo, empezamos el desarrollo de la aplicación en sí. A lo largo de este proceso, tuvimos varias conversaciones en las que cambiaron aspectos del prototipo inicial en base a las necesidades, obstáculos y peculiaridades del proceso de desarrollo del código.

Durante todo el proceso realizamos pruebas para comprobar que los distintos aspectos del proyecto funcionaban correctamente y, al encontrar errores, nos centrábamos en solucionarlos antes de seguir implementando nuevas funciones.

2. Justificación de decisiones

Común

Buscamos una fuente de letra que facilitase la legibilidad de los textos, además de dar un aspecto moderno y sencillo a nuestra aplicación, por ello recurrimos a la tipografía «Roboto, sans serif», una fuente de Google ampliamente utilizada en el desarrollo web y que satisfacía nuestras necesidades.

Como color de la web en general hemos usado, principalmente, el verde, usando diferentes tonalidades y degradados. Escogimos este color, por un lado, porque consideramos que era adecuado para asegurar una adecuada legibilidad de los texto en negro y, por otro, como referencia a los colores mayoritarios de las instituciones de educación pública andaluzas.

Index.html

Con respecto a esta página llevamos a cabo una estructura simple y accesible, centrándonos en desarrollar un sistema de login funcional, de forma que el usuario solo tuviese que introducir sus credenciales dependiendo de su rol (profesor o alumno).

VistaAlumno.html y vistaProfesor.html

En las vistas del portal del alumno y del profesor, en un primer momento, decidimos mostrar todo el contenido directamente en el portal y que el usuario fuese haciendo scroll para visualizar la distinta información.

Sin embargo, tiempo después consideramos que podría ser mejor implementar un menú de navegación. Gracias a este, la información se ve segmentada y el usuario puede centrarse únicamente en una porción de los datos (como las horas de prácticas, la información sobre empresas, el diario de actividades, etc). Este menú añade organización y hace que nuestro proyecto se vea más compacto y sencillo.

A parte del menú de navegación, estas vistas tienen una sección principal donde se muestran los distintos contenidos del portal. Decidimos mostrar los contenidos en el mismo lugar para incrementar la accesibilidad y facilidad en el uso de la aplicación, ya que el usuario no tiene que buscar el contenido que ha elegido visualizar.

Herramientas, librerías y Frameworks

-Fonts Awesome: usamos esta herramienta para insertar iconos en distintas partes de la web. Decidimos escogerla, principalmente, por su versión gratuita, facilidad de uso y potencial para personalizar los iconos.

-Scss: hemos recurrido a este preprocesador, principalmente, por la organización del código que se consigue gracias a la anidación de reglas css.