



# Aplicación móvil de pelota mano Nafarren Etxea

Memoria del Proyecto de Final de Máster

**Máster Universitario en Aplicaciones Multimedia**

Itinerario profesional

**Autor: Erik Masip Delgado**

Consultor: Sergio Schvarstein Liuboschetz

Profesor: Silvia Porta Simo

04 de Enero de 2018

## Créditos/Copyright



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada. No se permite el uso comercial de la obra.

## FITXA DEL TREBALL FINAL

<b>Títol del treball:</b>	<i>Aplicación móvil de pelota mano Nafarren Etxea</i>
<b>Nom de l'autor:</b>	<i>Erik Masip Delgado</i>
<b>Nom del consultor/a:</b>	<i>Sergio Schvarstein Liuboschetz</i>
<b>Nom del PRA:</b>	<i>Silvia Porta Simo</i>
<b>Data de lliurament (mm/aaaa):</b>	<i>01/2019</i>
<b>Titulació o programa:</b>	<i>Máster universitario en Aplicaciones Multimedia</i>
<b>Àrea del Treball Final:</b>	<i>Trabajo Fin de Máster</i>
<b>Idioma del treball:</b>	<i>Castellano</i>
<b>Paraules clau</b>	<i>aplicación, pelota mano, deporte</i>
<b>Resumen del Trabajo:</b>	
<p>En esta memoria podrás encontrar toda la información relativa a mi Proyecto de Final de Máster en Aplicaciones Multimedia. Se trata de una aplicación móvil sobre la el centro de pelota vasca, Nafarren Etxea.</p> <p>El objetivo principal de este proyecto, ha sido elaborar el diseño de una aplicación aplicando los conocimientos que se han adquirido a lo largo del máster, así como otros que no se había aprendido, y se han tenido que aprender de forma autodidáctica. En este escrito, se recoge todo el proceso de creación del proyecto. Desde el nacimiento de la idea, el análisis de mercado y los usuarios potenciales, hasta el diseño final de la aplicación.</p> <p>En cuanto al resultado final, los objetivos se han conseguido: crear una aplicación que sea fácil de utilizar y permita a los pelotaris estar al día de los eventos que suceden en el centro.</p>	
<b>Abstract:</b>	
<p>In this report you will find all the information about my Master Project in multimedia Applications. It is a Mobile application about the center of Basque pelota, Nafarren Etxea.</p> <p>The main objective of this project has been elaborate the design of an application applying the knowledge that I have learned throughout the master, as well as other ones that were not taught, and have been learnt in a self-taught manner. In this report, the whole process of project creation is collected. From the birth of the idea, the analysis of the market and users until the final design of the application.</p> <p>As for the final result, the objectives have been achieved: create an application that is easy to use and that allows you to keep up with the events that take place in the center.</p>	

## Cita

*“Nuestra mayor gloria no está en no caer nunca, sino en levantarnos cada vez que caemos.”*

**Confucio**

## Agradecimientos

Gracias a mis padres y mis amigos por su paciencia y creer en mí.

## Abstract

In this report you will find all the information about my Master Project in multimedia Applications. It is a Mobile application about the center of Basque pelota, Nafarren Etxea.

The main objective of this project has been elaborate the design of an application applying the knowledge that I have learned throughout the master, as well as other ones that were not taught, and have been learnt in a self-taught manner. In this report, the whole process of project creation is collected. From the birth of the idea, the analysis of the market and users until the final design of the application.

As for the final result, the objectives have been achieved: create an application that is easy to use and that allows you to keep up with the events that take place in the center.

## Keywords

*App, application, basque pelota, deporte*

## Resumen

En esta memoria podrás encontrar toda la información relativa a mi Proyecto de Final de Máster en Aplicaciones Multimedia. Se trata de una aplicación móvil sobre la el centro de pelota vasca, Nafarren Etxea.

El objetivo principal de este proyecto, ha sido elaborar el diseño de una aplicación aplicando los conocimientos que se han adquirido a lo largo del máster, así como otros que no se había aprendido, y se han tenido que aprender de forma autodidáctica. En este escrito, se recoge todo el proceso de creación del proyecto. Desde el nacimiento de la idea, el análisis de mercado y los usuarios potenciales, hasta el diseño final de la aplicación.

En cuanto al resultado final, los objetivos se han conseguido: crear una aplicación que sea fácil de utilizar y permita a los pelotaris estar al día de los eventos que suceden en el centro.

## Paraules clau

*App, aplicación, pelota vasca, deporte*

# Índice

<b>Capítulo 1: Introducción</b> .....	<b>9</b>
<b>1. Introducción</b> .....	<b>10</b>
<b>2. Descripción</b> .....	<b>10</b>
<b>3. Objetivos generales</b> .....	<b>11</b>
3.1 Objetivos principales .....	11
3.2 Objetivos secundarios .....	11
<b>4. Metodología y proceso de trabajo</b> .....	<b>12</b>
<b>5. Planificació</b> .....	<b>13</b>
5.1 Entregas .....	11
5.2 Tabla de hitos.....	11
5.3 Diagrama de Gantt .....	11
<b>6. Presupuesto</b> .....	<b>14</b>
<b>7. Estructura del resto del documento</b> .....	<b>16</b>
<b>Capítulo 2: Análisis</b> .....	<b>17</b>
2.1. Estado del arte .....	23
2.2 Perfiles de usuario.....	11
2.3. Árbol de navegación.....	27
2.4 Definición de los contenidos.....	11
<b>Capítulo 3: Diseño de los prototipos</b> .....	<b>28</b>
3.1 Prototipos Lo-Fi .....	29
3.2 Prototipos Hi-Fi .....	41
3.4 Tipografía.....	42
3.5 Iconos utilizados.....	43
<b>Capítulo 4: Conclusiones y líneas de futuro</b> .....	<b>44</b>
4.1 Conclusiones .....	44
4.2 Líneas de futuro .....	45
<b>Bibliografía</b> .....	<b>46</b>

## Figuras i tablas

### Índice de figuras

Figura 1. Diagrama de Gantt .....	14
Figura 2. Interés de la pelota en el mundo (Google Trends).....	17
Figura 3. Pelota mano app .....	18
Figura 4. Federación Alavesa de Pelota Vasca app .....	19
Figura 5. Federación Valenciana de Pelota app .....	20
Figura 6. Federación Catalana de Pelota .....	21
Figura 7. Pantalla de Carga.....	28
Figura 8. Registro .....	29
Figura 9. Inicio Sesión.....	29
Figura 10. Actualidad .....	30
Figura 11. Pelotaris.....	30
Figura 12. Competiciones.....	31
Figura 13. Contacto .....	31
Figura 14. Tienda Online.....	32
Figura 15. Chat.....	33
Figura 16. Calendario.....	33
Figura 17. Configuración.....	34
Figura 18. Pantalla de Carga 2.....	35
Figura 19. Registro 2.....	35
Figura 20. Inicio Sesión 2.....	36
Figura 21. Chat 2.....	36
Figura 22. Actualidad 2 .....	37
Figura 23. Pelotaris 2.....	38
Figura 24. Competiciones 2.....	38
Figura 25. Contacto 2.....	39
Figura 26. Calendario 2.....	39
Figura 27. Tienda Online 2.....	40
Figura 28. Configuración 2.....	41
Figura 29. Iconos .....	43

### Índice de tablas

Tabla1. Entregas .....	13
Tabla 2. Tabla de hitos.....	14
Tabla 3. Presupuesto.....	15



# Capítulo 1: Introducción

## 1. Introducción

La pelota vasca es un deporte minoritario alrededor del mundo ya que solamente se practica en España, Francia y algunos países de la América latina.

Como practicante de dicho deporte he querido darle un pequeño homenaje e intentar ayudar a que sea más conocido.

El Trabajo de final de Máster gira entorno a la creación de “**Nafarren Etxea app**”, una aplicación móvil que facilite el día a día a todos los socios y pelotaris que pertenecen al club Nafarren Etxea. Para ello se pretende que sea fácil de usar, tenga una interfaz simple y un diseño atractivo. Por esta razón, opino que la creación de esta herramienta puede resultar de gran ayuda y además pocos clubes del mundo del deporte disponen de una así.

En un principio su elaboración es a modo de *hobby* y no se pretende tener ningún tipo de ganancias. Solamente es un agradecimiento al club por hacerme conocedor de este deporte minoritario y poderlo disfrutarlo día a día.

En un futuro, si se observa que la aplicación ha obtenido éxito se puede pensar en expandirla. Por ejemplo una opción sería englobar todos los clubes de pelota del municipio de Barcelona en una sola app. También la idea podría ser exportada a otros clubes que practiquen otros deportes.

## 2. Descripción

El Trabajo de final de Máster consiste en el diseño de una aplicación móvil para el centro de pelota mano de Barcelona, Nafarren Etxea, donde los usuarios puedan estar al corriente de todo lo que sucede en el club. Desde los partidos a disputar, torneos, eventos sociales del centro u otros.

El propósito es hacer una aplicación al alcance de todos los socios del club independientemente de la edad.

En el mercado, existen aplicaciones relacionadas con la pelota vasca que solamente muestran los partidos y los resultados de los pelotaris profesionales. Es aquí donde entra Nafarren Etxea app.

Se trata de una aplicación que al igual que las demás existentes en el mercado, muestra los partidos y los resultados pero con la diferencia que es a nivel de club. Además, al ser también un centro cultural, en la aplicación aparecerán los diferentes eventos que se hagan en el centro.

También todos aquellos usuarios podrán contactar entre ellos mediante un chat y como exclusiva habrá un apartado de tienda online, donde se podrá comprar la vestimenta oficial del club y los accesorios necesarios para practicar este deporte.

El objetivo de dicho proyecto es la conceptualización y diseño de la aplicación. Desde el nacimiento de la idea, el estudio de los usuarios y mercados, la planificación, el diseño de las pantallas, la navegación entre pantallas y finalmente el futuro que pueda haber después de su creación.

### 3. Objetivos generales

Los objetivos generales del proyecto se dividen en tres partes: objetivos principales, secundarios y personales. Los primeros van en relación a la finalidad del proyecto. Los segundos son metas futuras y los terceros pretenden demostrar los conocimientos adquiridos en el máster.

#### 3.1 *Objetivos principales*

Ofrecer una plataforma que permita facilitar la organización y administración de los eventos deportivos del club

- Facilitar una aplicación que ayude a una mejor comunicación entre jugadores y directivos
- Dar información sobre los resultados de los partidos y clasificación
- Dar información de las diferentes competiciones existentes
- Diseñar una aplicación que funcione perfectamente en Android e IOS

#### 3.2 *Objetivos secundarios*

- Dar a conocer la aplicación en las redes sociales
- Poder expandir la aplicación a otros deportes o comunidades deportivas
- Disponer la app de más idiomas
- Publicar la app en la tienda de Google Play y App Store

#### 3.3 *Objetivos personales*

- Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del máster
- Elaboración de un prototipo de app que siga un procedimiento similar a un proyecto real
- Adquirir experiencia en programas como Axure [2] ,Justinmind [3] o Balsamiq Mockups [4]

## 4. Metodología i procés de treball

El proyecto consiste en la conceptualización y diseño de una nueva aplicación para dar solución y cabida en un mismo sitio a todas las personas que hacen uso del centro.

Como punto de partida se ha hecho un análisis de las aplicaciones similares existentes en el mercado para observar sus virtudes y defectos y a partir de ahí, coger ideas para posteriormente plasmarlo en mi aplicación. Luego se hizo una planificación mensual para seguir las entregas y llevar un seguimiento y evitar imprevistos.

A continuación se hizo un estudio de los usuarios potenciales, se definieron los contenidos y las funcionalidades para posteriormente empezar el diseño Lo-Fi de cada pantalla.

Una vez acabado el prototipo de baja fidelidad, se corrigieron y se cambiaron algunos conceptos para luego a la hora de hacer el diseño de alta fidelidad se hiciera de la manera más eficiente y óptima.

Se calculó una carga de trabajo diario para poder avanzar el proyecto en las fechas estipuladas y compaginar-lo con el trabajo profesional. En casos de imprevistos o retrasos, se tuvo que adaptar la planificación y dedicarle más horas en esas fechas.

## 5. Planificación

La planificación del trabajo de final de máster se estructura en cinco etapas, correspondientes a las diferentes PECS. Es posible que a lo largo del proyecto, dicha planificación experimente cambios en las fechas.

### 5.1 Entregas

<i>Entregas</i>	<i>Fecha</i>
PEC 1: Propuesta	05/10/18
PEC 2: Mandato del proyecto y planificación	15/10/18
PEC 3: Entrega 1	12/11/18
PEC 4: Entrega 2	10/12/18
PEC 5: Cierre	04/01/19

Tabla1.Entregas

### 5.2 Tabla de hitos

Tareas	Duración (días)	Inicio	Fin
Elección del tema	12	20/09/18	02/10/18
<b>PEC 1 : Propuesta formal</b>	<b>11</b>	<b>24/09/18</b>	<b>05/10/18</b>
<b>PEC 2: Mandato del proyecto y planificación</b>	<b>10</b>	<b>06/10/18</b>	<b>15/10/18</b>
Estado del arte	4	06/10/18	09/10/18
Objetivos y alcance	2	10/10/18	12/10/18
Planificación	3	13/10/18	15/10/18
<b>PEC 3: Entrega 1</b>	<b>28</b>	<b>16/10/18</b>	<b>12/11/18</b>
Definición de usuarios	3	16/10/18	18/10/18
Definición de los contenidos	7	19/10/18	25/10/18
Diseño del árbol de navegación	4	26/10/18	29/10/18
Diseño de la interface de la app (baja fidelidad)	14	30/10/18	12/11/18

<b>PEC 4: Entrega 2</b>	<b>30</b>	<b>13/11/18</b>	<b>10/12/18</b>
Estudio del color y la tipografía	2	14/11/18	15/11/18
Desarrollo de iconos	2	16/11/18	17/11/18
Diseño de la interface de la app (alta fidelidad)	24	17/11/18	08/12/18
Test y ajustes	2	09/12/18	10/12/18
<b>PEC 5: Cierre</b>	<b>25</b>	<b>11/12/18</b>	<b>04/01/19</b>
Memoria del proyecto	18	11/12/18	27/12/18
Elaborar la presentación	6	28/12/18	02/01/19
Entregar trabajo completo	1	03/01/19	04/01/19

Tabla 2. Tabla de hitos

### 5.3 Diagrama de Gantt

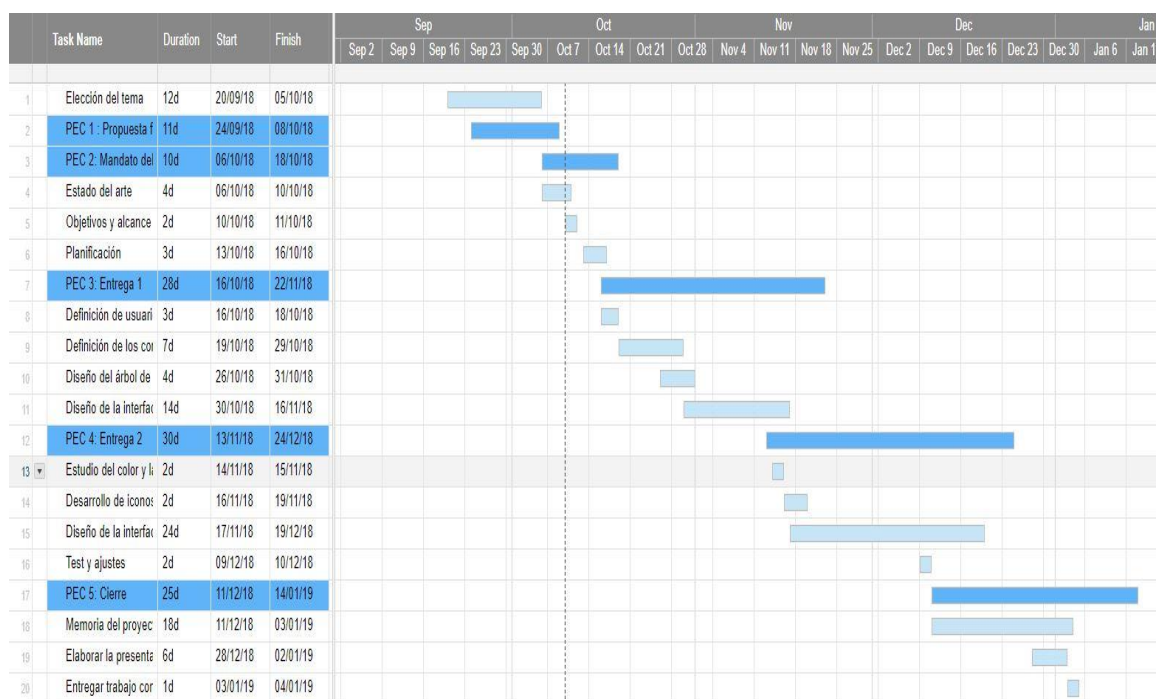


Figura 1. Diagrama de Gantt

## 6. Pressupost

A la hora de hacer el presupuesto del proyecto se ha tenido en cuenta el tiempo invertido y el coste que supondría llevarlo a cabo.

CONCEPTO	HORAS	€/h	TOTAL
Ánálisi de mercado y usuarios	20	20	400
Árbol de navegación	1	20	20
Definición de los contenidos	15	20	300
Wireframe Lo-Fi	40	20	800
Wireframe Hi-Fi	55	20	1100
Tests	10	20	200
Google Play			25
Hosting			20
<b>TOTAL</b>		<b>2865€</b>	

Tabla 3.Presupuesto

## 7. Estructura del resto del documento

**Parte 1:** en este capítulo se presenta la introducción al trabajo. De donde nació la idea y se describe el proyecto en términos generales.

**Parte 2:** se realiza un estudio de mercado, se detallan los objetivos y se estructura la planificación.

**Parte 3:** se definen los usuarios potenciales y los contenidos, el diseño del árbol de navegación y se crean los prototipos de baja fidelidad Lo-Fi.

**Parte 4:** se exponen los prototipos de alta fidelidad Hi-Fi, la tipografía, los iconos utilizados, las conclusiones a las que se han llegado y las posibles acciones que se puedan hacer en un futuro.



## Capítulo 2: Análisis

### 2.1 Estado del Arte

Hoy en día existen multitud de aplicaciones en relación al mundo del deporte. Si bien es cierto que la mayoría de las que hay se centran en los deportes mayoritarios como pueden ser el fútbol, el baloncesto.

La pelota mano es un deporte minoritario ya que mayormente se suele practicar en el país vasco español o francés y algunos países de américa central y del sur.



Figura 2: Interés de la pelota en el mundo (Google Trends)

Este año 2018, Barcelona ha sido elegida para acoger el **XVIII Campeonato del Mundo de Pelota** [1] donde un total de 14 países lo disputaran. Que se dispute en una ciudad tan cosmopolita como Barcelona, puede propiciar que aumente el interés de este deporte.

A continuación se muestran diferentes sitios en relación al mundo de la pelota mano así como un breve análisis de sus características principales.

## Pelota mano

### Descripción:

Se encuentra en el mercado de Android e IOS y cuenta con más de 10.000 descargas. Tiene una puntuación de 4.3 sobre 5 puntos.

Se pueden ver los resultados de los últimos partidos disputados y la fecha de los que aún no se han jugado. También puedes leer noticias relacionadas con la pelota mano, información sobre los jugadores e información referente a los campeonatos y frontones.

### Análisis:

- Diseño simple de la interfaz
- Logo muy simple
- Menús intuitivos
- Información detallada de los jugadores
- Información detallada de los frontones y su localización
- Disponible en Castellano y Euskera

### Capturas de pantalla

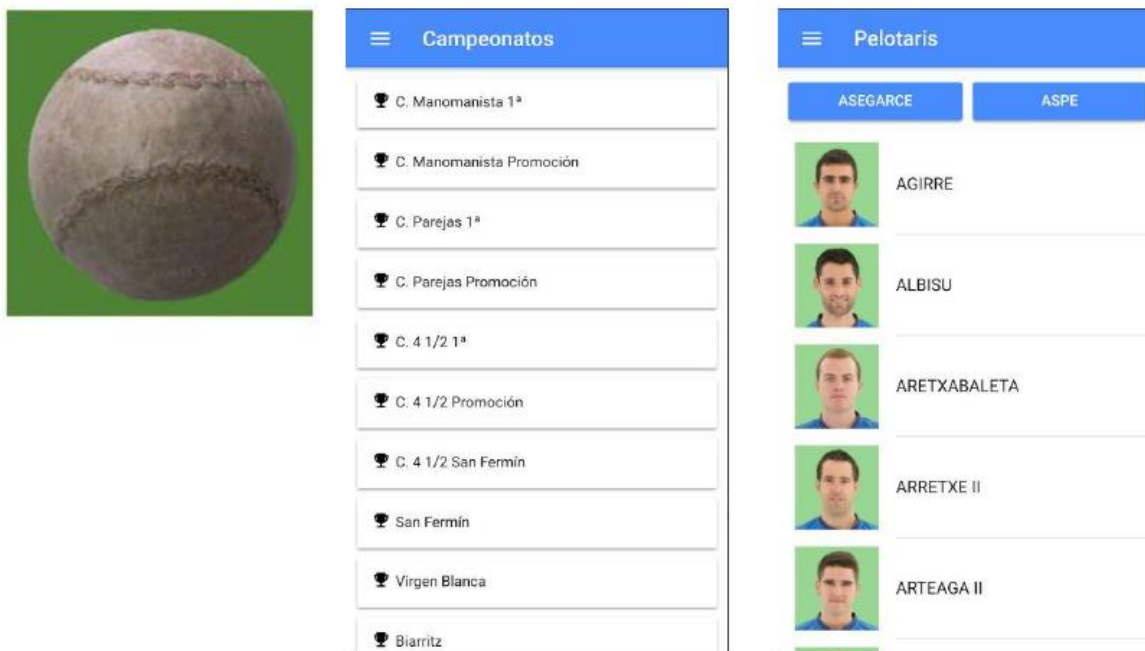


Figura 3: Pelota mano app

## Federación Alavesa de Pelota Vasca

### Descripción:

Aplicación oficial de la Federación Alavesa de Pelota Vasca.

Se encuentra en el mercado de Android e IOS y cuenta con más de 100 descargas. Puedes consultar las noticias, horario de los partidos, resultados y clasificaciones de las diferentes competiciones.

Tiene una puntuación de 5 sobre 5 puntos.

### Análisis:

- Multiplataforma
- Disponible en Castellano y Euskera
- Diseño simple de la interfaz
- Mal uso de la paleta de colores
- Poca frecuencia de actualización
- Menús poco intuitivos
- Poco volumen de descargas y opiniones para ser de una federación oficial
- Dispone de página web (<http://www.pilotaraba.com/>)

### Capturas de pantalla



## Federació de Pilota Valenciana

### Descripción:

Aplicación oficial de la Federación de Pelota Valenciana.

Se encuentra en el mercado de Android e IOS y cuenta con más de 1000 descargas. Puedes consultar las noticias, horario de los partidos, resultados y clasificaciones de las diferentes competiciones, revisar el Twitter oficial y poner los resultados de los partidos que juegas.

Tiene una puntuación de 4.9 sobre 5 puntos.

### Análisis:

- Multiplataforma
- Disponible en Castellano y Catalán
- Interfaz clara e intuitiva
- Buen contraste de colores
- Actualizaciones constantes
- Dispone de página web (<http://www.fedpival.es/>)

### Capturas de pantalla

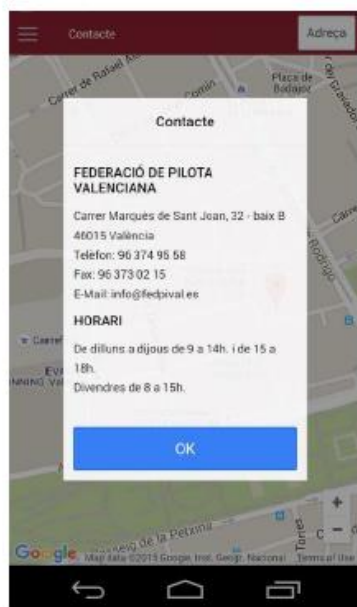


Figura 5: Federación Valenciana de Pelota app

## Federació Catalana de Pilota

### Descripción

Página web oficial de la Federació Catalana de Pilota.

Se trata de una web muy completa con muchos apartados donde uno puede y leer la historia de la pelota, las diferentes modalidades que se practican, las licencias disponibles, las sedes de los partidos y un gran número de noticias de actualidad.

### Análisis:

- Buena elección de los colores de la identidad visual
- Diseño simple pero a la vez atractivo
- Ciertos apartados no están al mismo nivel en cuanto a calidad y diseño
- Exclusivamente en Catalán
- No dispone de aplicación

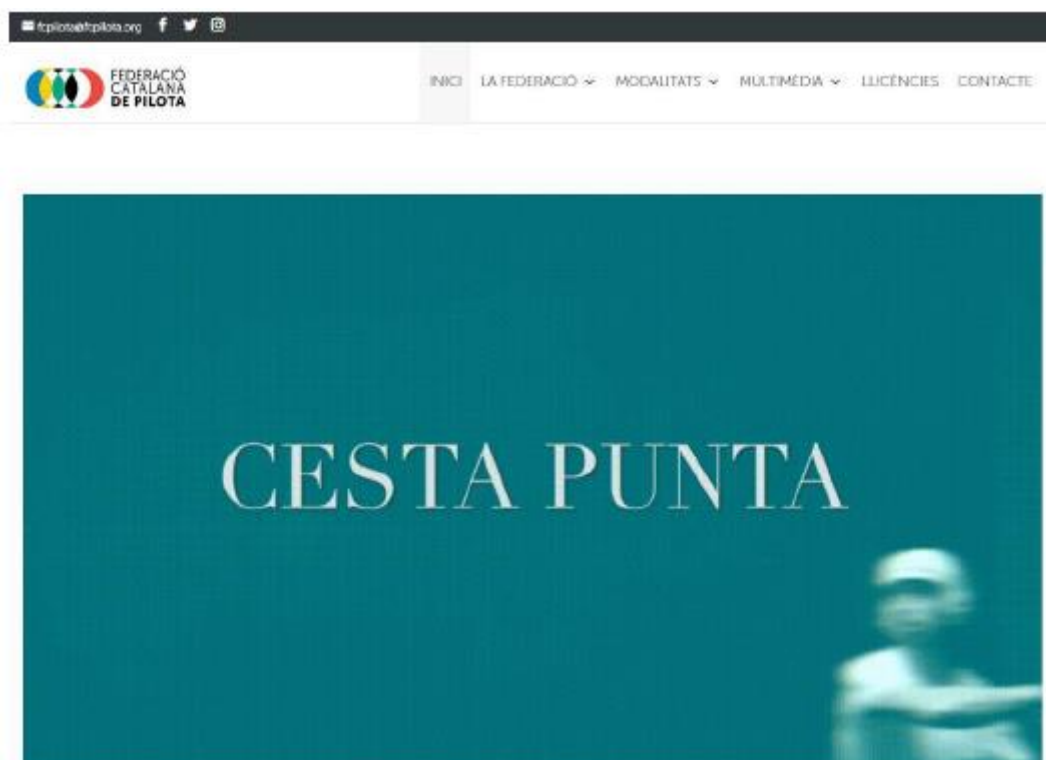


Figura 6: Federación Catalana de Pelota

Como se puede comprobar, existen muy pocas aplicaciones relacionadas con la pelota mano o pelota vasca.

Es de extrañar que La **Federació Catalana de Pilota** no disponga de ninguna aplicación para que los seguidores de este deporte puedan seguir el día a día y que les permita ver los partidos que se disputan, los resultados y eventos.

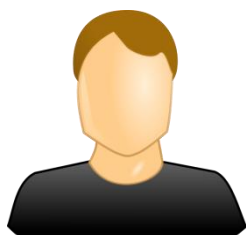
## 2.2 Perfiles de los usuarios

El público objetivo de la aplicación es muy amplio y puede englobar diferentes tipos de personas de edades diferentes, distintos trabajos pero que comparten una misma afición o deporte, la pelota mano.

La mayoría de los jugadores tienen entre 25 y 45 años. También hay un gran número de adolescentes y desde hace unos pocos años, el deporte femenino ha experimentado un gran crecimiento. Además aún hay cuantas personas veteranas que siguen practicándolo.

A continuación, se han redactado 4 perfiles de usuarios a los que va dirigida principalmente la aplicación.

### PERSONA 1



**Nombre:** Rubén Álvarez

**Edad:** 40 años

**Profesión:** Albañil

#### **Descripción de la persona:**

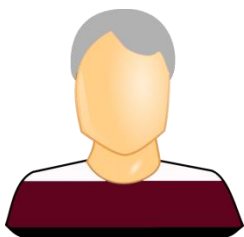
Rubén es hijo de padres sorianos y desde bien pequeño su padre le ha inculcado la pasión por la pelota mano. Hoy en día además de ser pelotari, es el profesor de pelota de los más pequeños del centro, donde les enseña todo lo que sabe y les inculca su afición y amor por este deporte.

#### **Descripción del escenario:**

Rubén no tiene ninguna red social y si no va al club o le avisan por *WhatsApp*, no puede estar al corriente de todo lo que pasa.

Con la App sería capaz de ver los próximos partidos y noticias relevantes del club sin necesidad de que nadie otro se preocupe en avisarle.

## PERSONA 2



**Nombre:** Francisco Ramírez

**Edad:** 65 años

**Profesión:** Taxista jubilado

### **Descripción de la persona:**

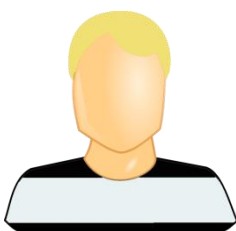
Francisco jugaba a la pelota para un club de Vitoria en su juventud. Cuando alcanzó la mayoría de edad tuvo que emigrar a Barcelona en busca de trabajo. Una vez aquí, pasados unos años, conoció de casualidad el centro Nafarren Etxea y se apuntó, siendo uno de los primeros jugadores del club.

### **Descripción del escenario:**

A día de hoy Francisco vive fuera de Barcelona, por lo que solamente se acerca los fines de semana que es cuando tiene partido.

Con la App él podría sentirse más próximo al club sin la necesidad de acercarse entre semana al centro para poder enterarse de las cosas que pasan.

## PERSONA 3



**Nombre:** Jaume Aler

**Edad:** 18 años

**Profesión:** Estudiante

### **Descripción de la persona:**

Jaume es hijo de Rubén. Des de bien pequeño su padre le aficionó en este deporte donde lleva en la escuela de pelota des de los 6 años.

Ahora que ha cumplido la mayoría de edad, ya puede jugar con los demás pelotaris externos a la escuela del centro.

### **Descripción del escenario:**

Jaume ha empezado este año la Carrera de Periodismo y no dispone de mucho tiempo para practicar.



Con la App, Jaume podría proponer partidos amistosos los días que le vaya bien y así poder entrenar de cara a las competiciones que se hacen además de enterarse de los resultados de sus amigos y competidores.

#### PERSONA 4



**Nombre:** Maria Jové

**Edad:** 28 años

**Profesión:** Contable

#### **Descripción de la persona:**

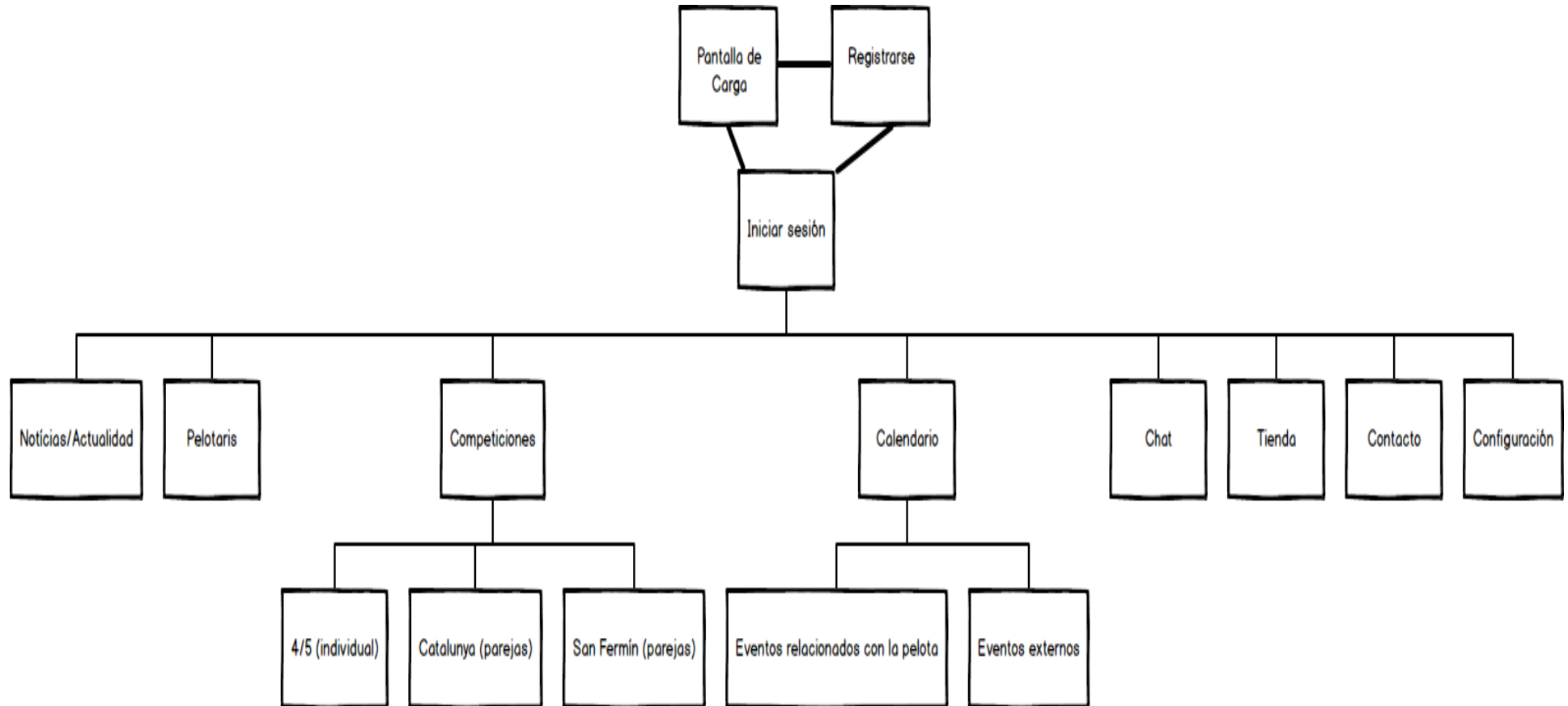
Marta tiene una amiga en el trabajo que juega a pelota. Un día su compañera le dijo que se acercara al centro a tomar algo y viera el partido que tenía que disputar su amiga. Le gustó el deporte y se animó a practicarlo unas semanas después.

#### **Descripción del escenario:**

A día de hoy, Marta conoce a pocas personas en el club. Con la App sería capaz de hablar con otras pelotaris y ganar confianza con ellas, además de preguntar a los demás usuarios las dudas que tenga en relación a la pelota.

Además podría ver las cenas de equipo que se hacen y consultar las noticias más relevantes.

## 2.3 Árbol de navegación



## 2.4 Definición de los contenidos

- **Pantalla de Carga:** primera pantalla de la App donde aparecerá el logo del club mientras se carga la pantalla siguiente.
- **Registrarse:** se le pedirá al usuario un correo electrónico para poder registrarse o hacerlo a través de Facebook
- **Iniciar Sesión:** el usuario deberá introducir su correo y contraseña en el caso que se haya registrado a través del correo electrónico o bien iniciar sesión a través de Facebook
- **Noticias/Actualidad:** se mostraran las diferentes noticias referentes al club según la fecha de su publicación así como los próximos eventos que se vayan a hacer.
- **Competiciones:** el usuario podrá apuntarse a las diferentes competiciones que se disputen según el nivel que tenga.
  - Categoría Masculina: 1ª, 2da, 3ª, social dura
  - Categoría Femenina: 1ª, 2daAdemás también podrá ver el cuadro de los emparejamientos.
- **Calendario:** es el espacio que puede sufrir más cambios a lo largo de la creación de los prototipos ya que aún no tengo claro su uso de una manera eficaz. En un primer momento se pretende que aparezca un calendario y en los días que haya alguna actividad, aparezca una marca que según el color que tenga sería relacionada con la pelota u otro evento.
- **Pelotaris:** información relativa a los pelotaris del club con sus datos
- **Chat:** espacio donde el usuario podrá ver la gente que está en línea o desconectada y contactar con quien desee.
- **Tienda:** el usuario podrá comprar todo tipo de materiales referentes con la pelota: esparadrapo, tacos, pelotas, camisetas, gerrikos y pantalones.
- **Contacto:** Aparecerá la ubicación exacta del club mediante Google Maps, una dirección de correo y un teléfono de contacto. Además habrá un espacio para que puedas poner tu email en caso que quieras recibir información más concreta.
- **Configuración:** el usuario podrá seleccionar el idioma, el tamaño de la letra, definir las alertas u otros.

## Capítulo 3: Diseño de los prototipos

A continuación se presentan los prototipos creados para la aplicación Nafarren Etxea. En primer lugar se muestran los prototipos de baja fidelidad (Lo-Fi) y a continuación, las imágenes de los prototipos en alta fidelidad (Hi-Fi).

### 3.1 Prototipos Lo-Fi

#### Pantalla de Carga

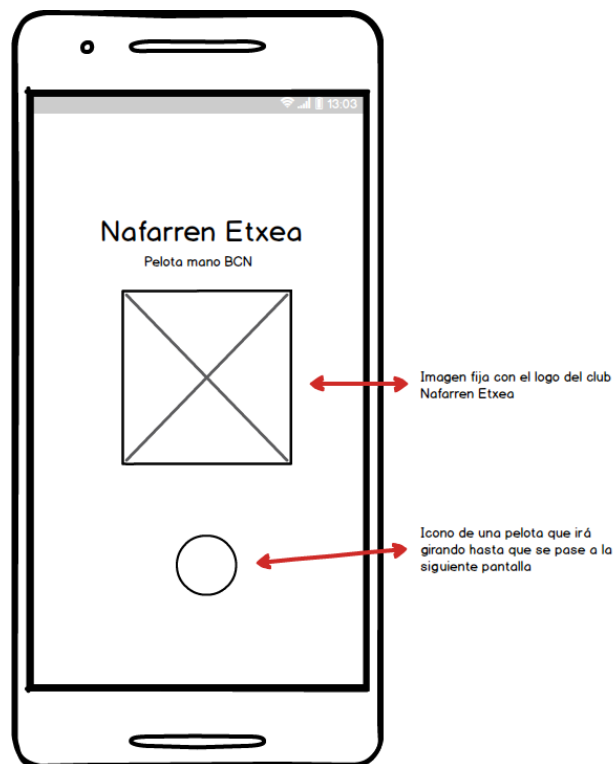


Figura 7: Pantalla de Carga

## Registro



Figura 8: Registrarse

## Inicio Sesión



Figura 9: Inicio Sesión

## Actualidad

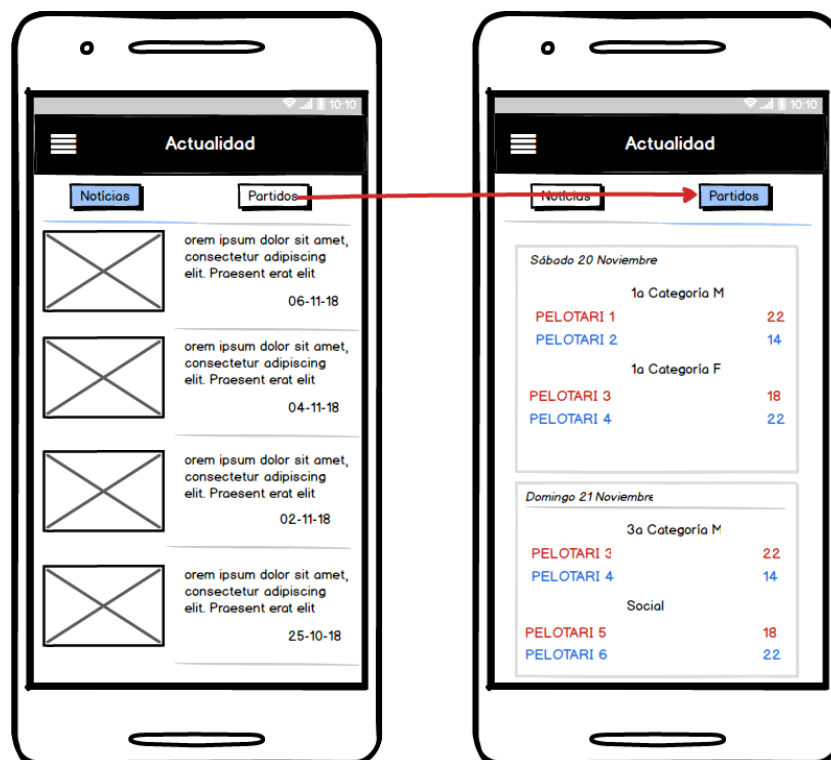


Figura 10: Actualidad

## Pelotaris

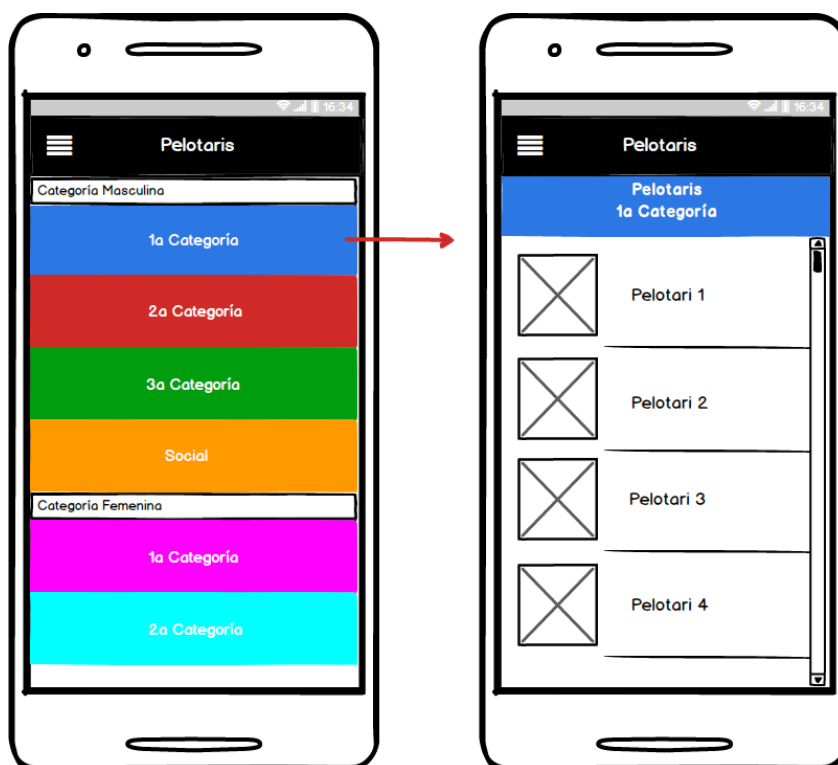


Figura 11: Pelotaris

## Competiciones

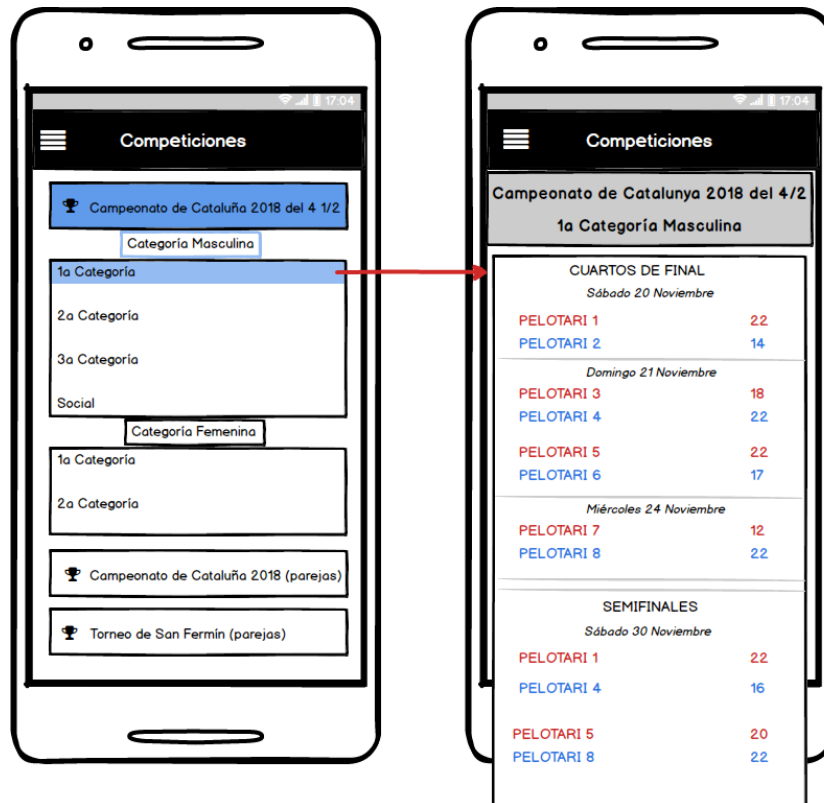


Figura 12: Competiciones

## Contacto

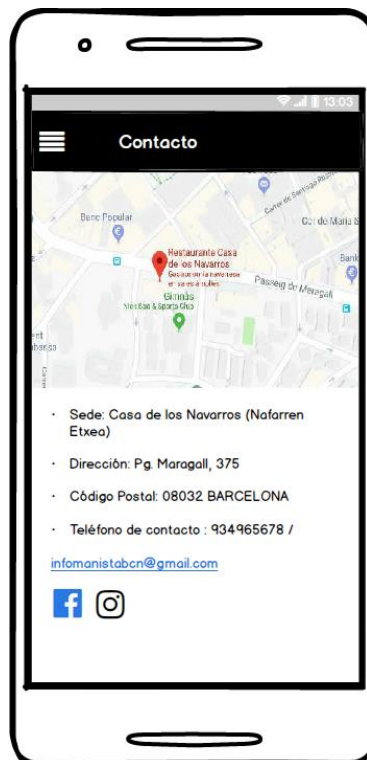


Figura 13: Contacto

## Tienda Online



Figura 14: Tienda Online



## Chat

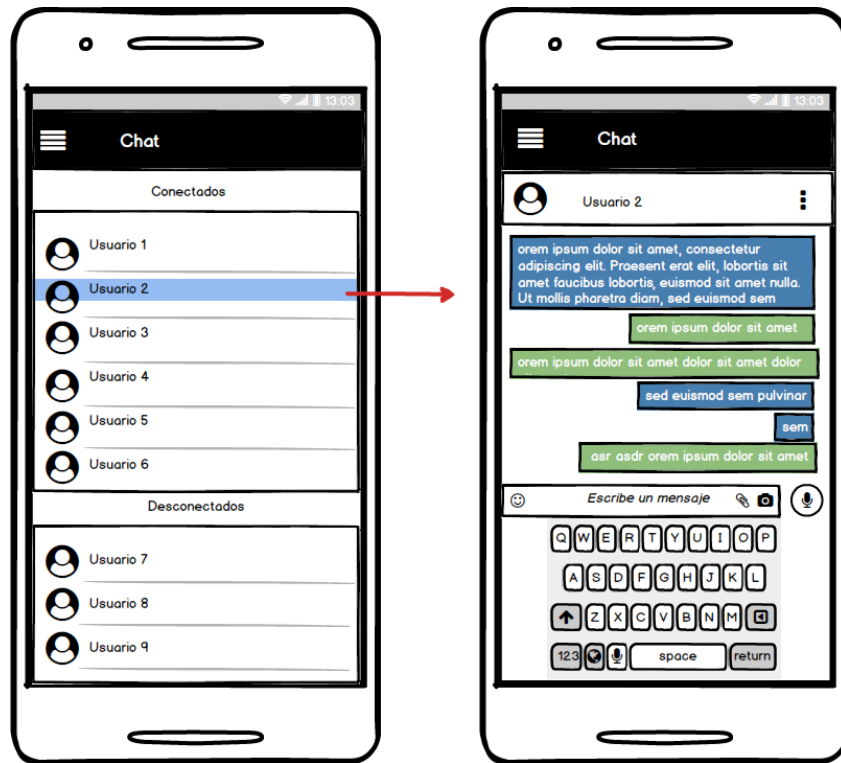


Figura 15: Chat

## Calendario

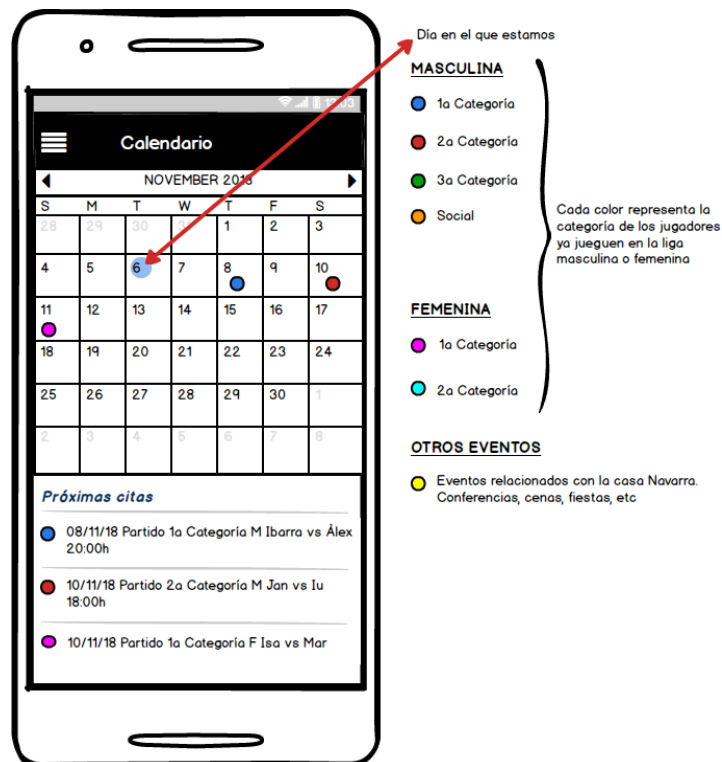


Figura 16: Calendario

## Configuración

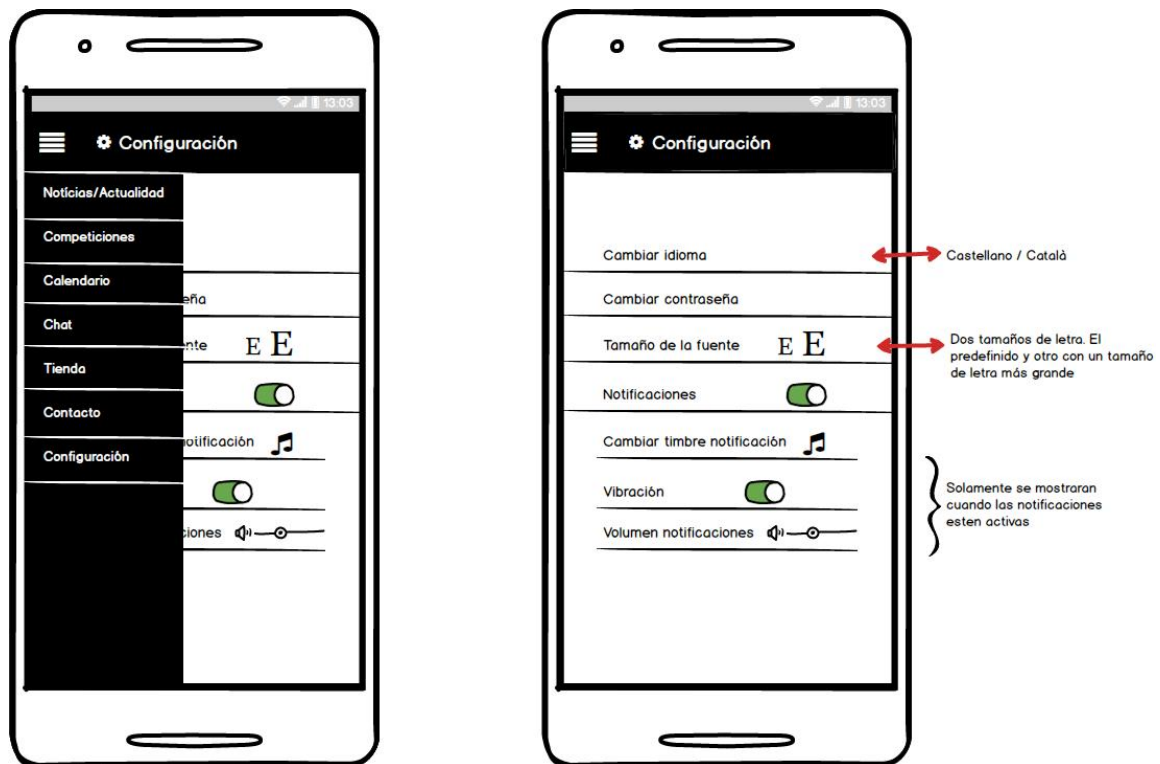


Figura 17: Configuración

## 3.2 Prototipos Hi-Fi

### Pantalla de Carga



Figura 18: Pantalla de carga 2

### Registro



Figura 19: Registro 2

## Inicio Sesión



Figura 20: Inicio sesión 2

## Pelotaris

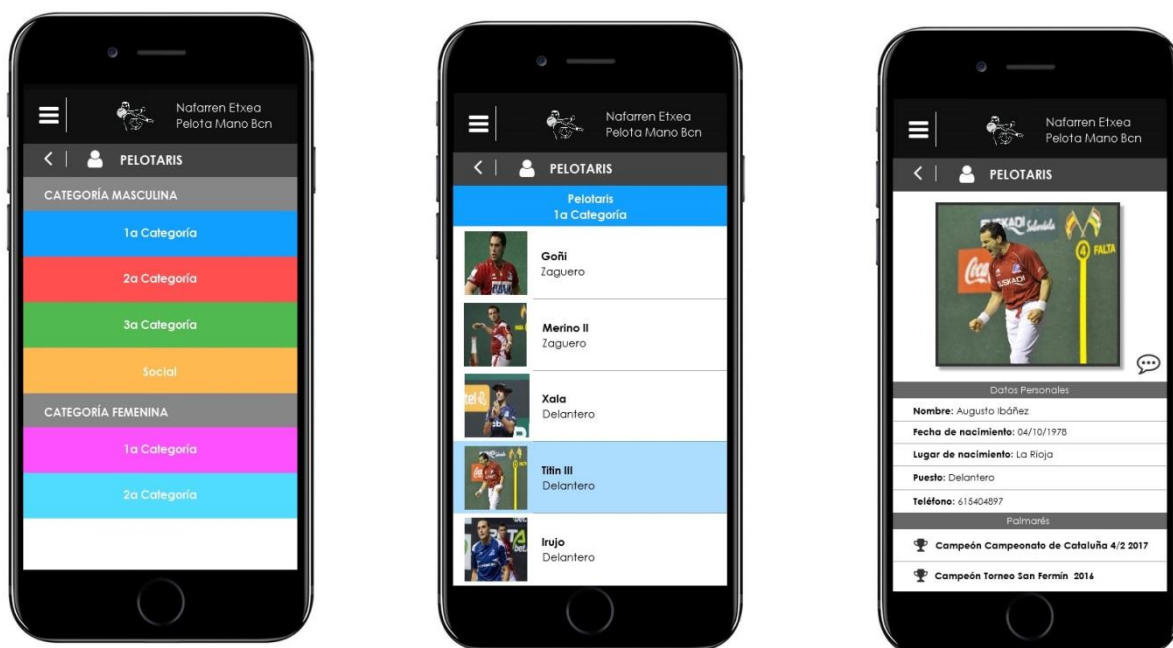


Figura 21: Pelotaris 2

Actualidad

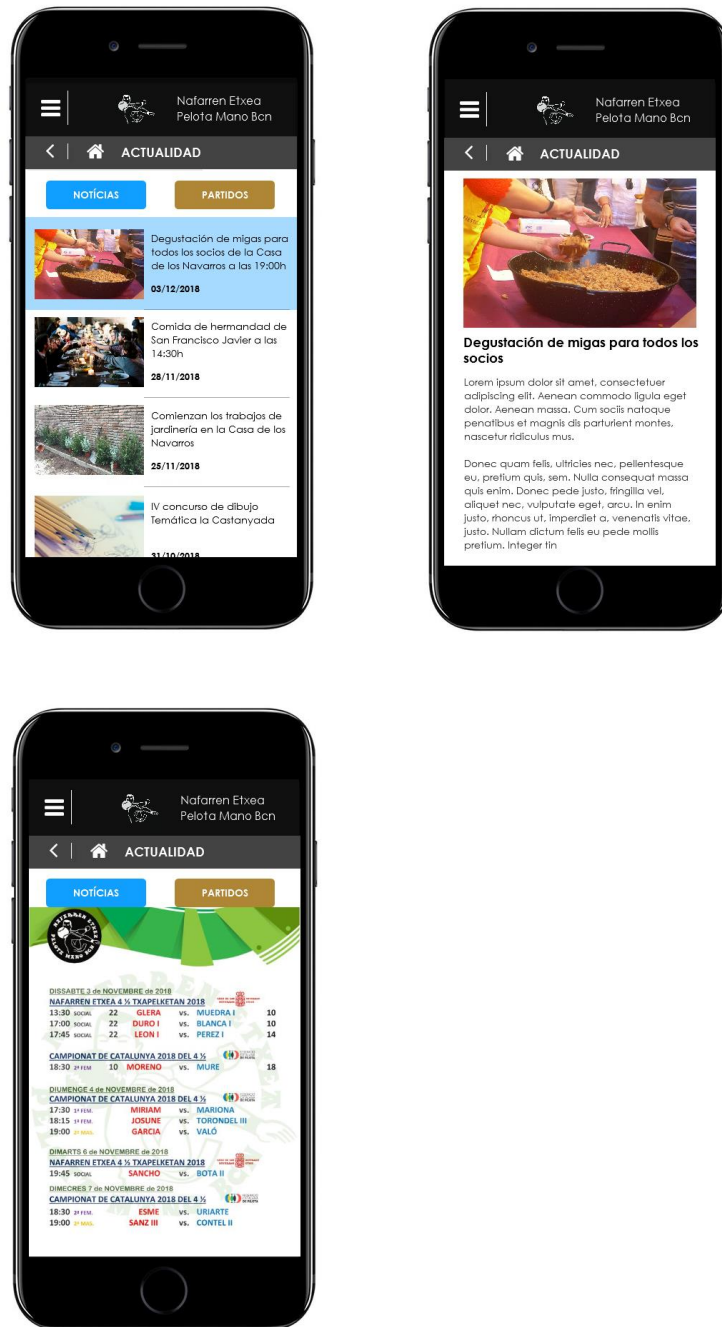


Figura 22: Actualidad 2

## Chat

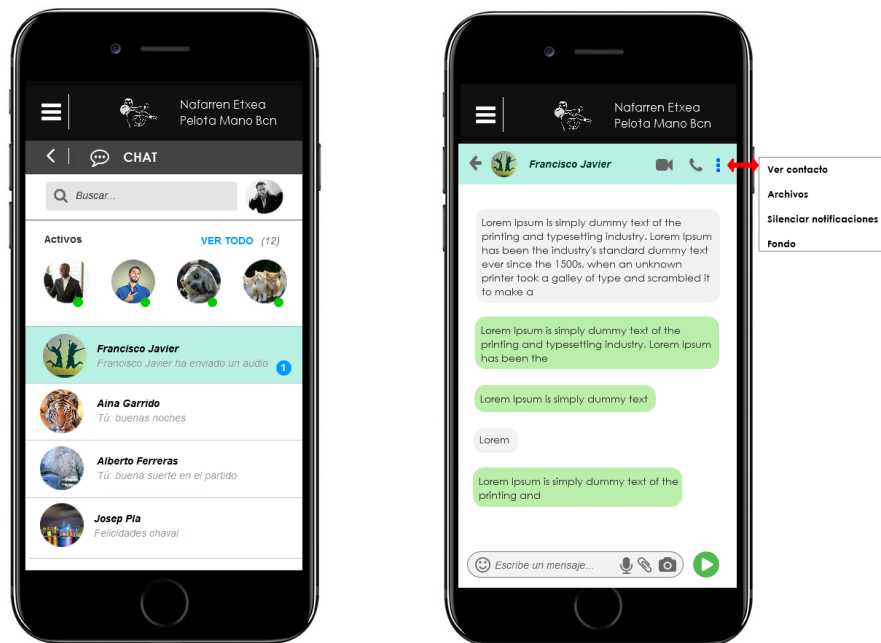


Figura 23: Chat 2

## Competiciones

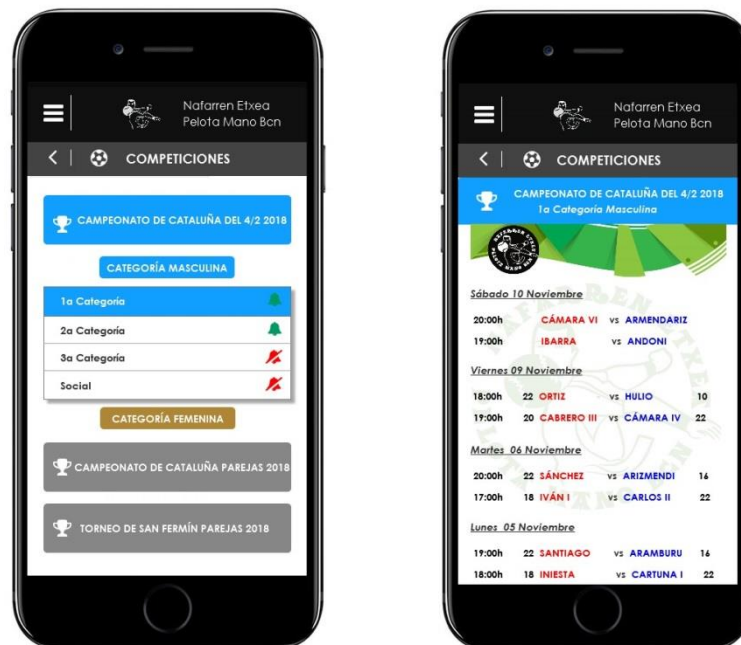


Figura 24: Competiciones 2

## Contacto



Figura 25: Contacto 2

## Calendario



Figura 26: Calendario 2

## Tienda Online

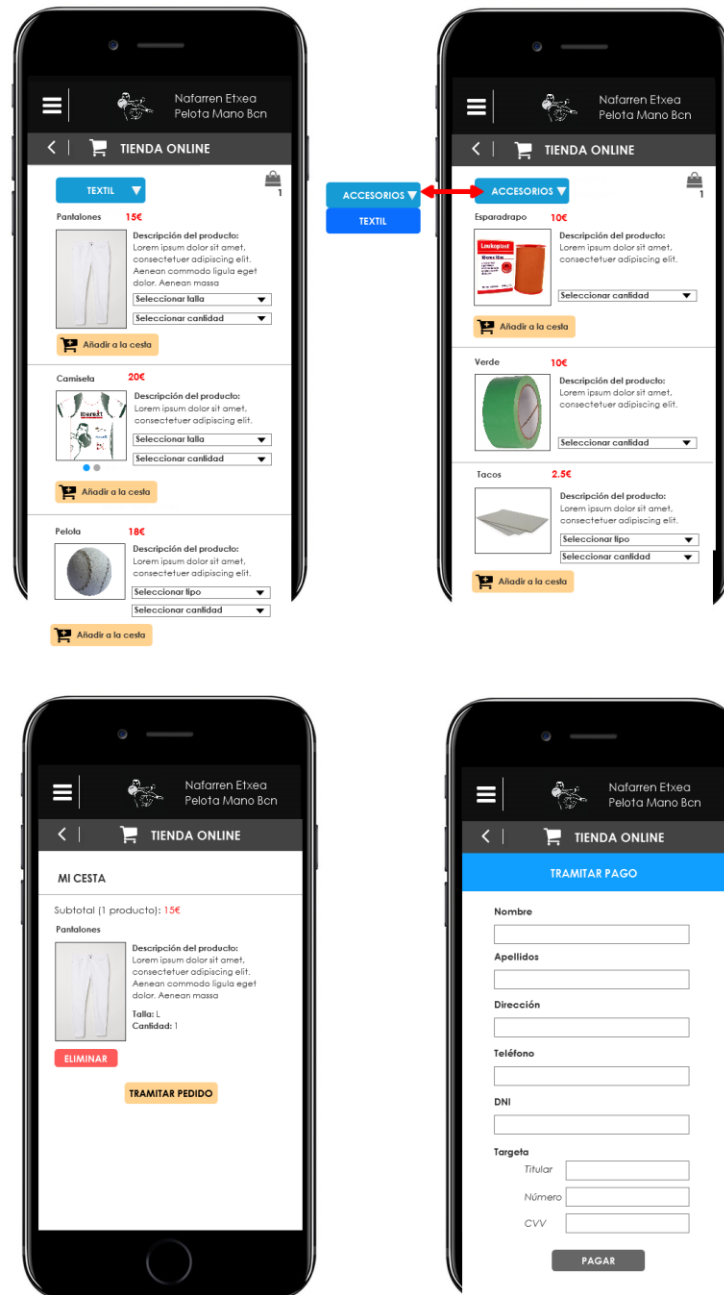


Figura 27: Tienda online 2



## Configuración

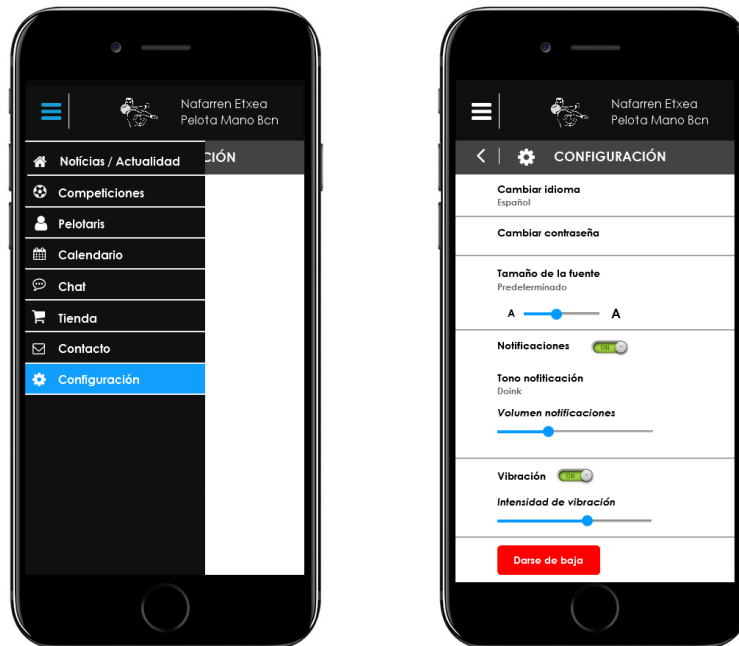


Figura 28: Configuración 2

### 3.3 Tipografía

Century Gothic Normal  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

**Century Gothic Negrita Cursiva**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789**

Century Gothic Cursiva  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

#### Tamaño de la letra

Títulos: 18, 16 pts

Menús: 16 pts

**Century Gothic Negrita**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**0123456789**

Texto genérico: 13, 14 pts

### 3.4 Iconos utilizados

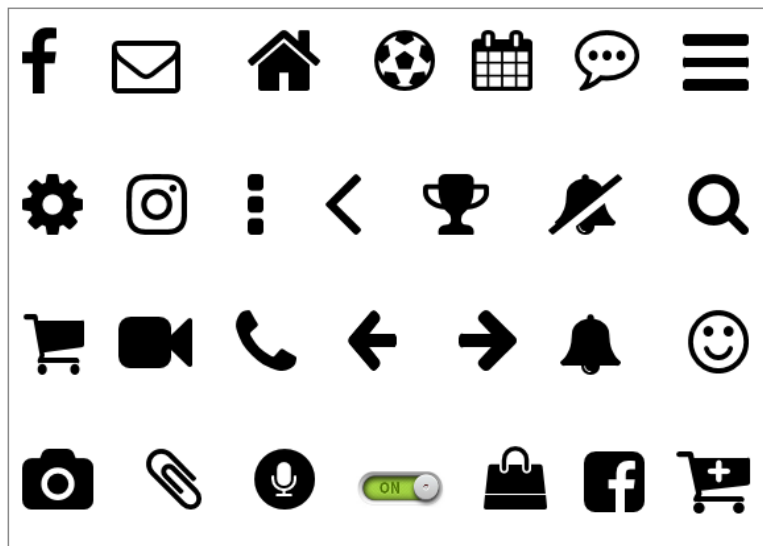


Figura 29: Iconos

# Capítulo 4: Conclusiones y líneas de futuro

## 4.1 Conclusions

Este proyecto ha supuesto todo un reto personal. Compaginar el trabajo con el proyecto de final de máster no ha sido sencillo.

En un principio no tenía nada claro que proyecto desarrollar, pero una vez clara la idea, todo ha salido fluidamente. Las expectativas que me marqué al inicio creo que han sido conseguidas e incluso creo que ha salido mejor de lo esperado.

Yo vengo del mundo audiovisual, concretamente de la edición de vídeo por lo que emprender un proyecto diferente donde la piedra angular es el diseño ha sido un reto que al principio tenía cierta inquietud pero a medida que iba avanzando, se fueron yendo todas las inquietudes.

He tenido que aprender programas como *Balsamiq Mockups* y *Axure* que apenas tenía conocimientos, pero dedicándoles horas, he aprendido bastante a manejarlo.

En el tema de la planificación todo ha salido tal y como marqué en la planificación inicial. Soy una persona muy organizada y me gusta cumplir todo aquello que me propongo en el tiempo estipulado.

Si bien es cierto, ha habido pequeños cambios en algunos días por motivos profesionales, pero el cómputo general de la planificación no ha sufrido grandes cambios.

Mis objetivos personales se han cumplido y me han permitido ampliar mis conocimientos que pueden ser aplicados en un futuro en otro proyecto personal.

## 4.2 Líneas de futuro

En un principio su elaboración es a modo de *hobby* y no se pretende tener ningún tipo de ganancias. Solamente es un agradecimiento al club por hacerme conocedor de este deporte minoritario y poderlo disfrutarlo día a día. Si bien es cierto me gustaría que este proyecto se hiciese realidad.

Para ello sería necesario un programador que lleve a cabo la creación de la aplicación partiendo de mis prototipos. Todo esto requiero de financiación por parte de uno mismo o un tercero.

Al tratarse de una aplicación de un centro, con suerte, dicho centre podría financiar el proyecto y tirarlo adelante.

En un futuro, si se observa que la aplicación ha obtenido éxito se puede pensar en expandirla. Por ejemplo una opción sería englobar todos los clubes de pelota del municipio de Barcelona en una sola app. También la idea podría ser exportada a otros clubes que practiquen otros deportes.

# Bibliografía

- [1] **Campeonato del Mundo de Pelota** <https://www.mundialpilota2018.org>
- [2] **Axure** <https://www.axure.com>
- [3] **Justinmind** <https://www.justinmind.com>
- [4] **Balsamiq** <https://balsamiq.com>

