GARLANET USER INTERFACE

Memoria del proyecto final de grado

Grado Multimedia

Especialidad: Creación Gráfica

Autor: Natalia Tardaguila Serrano

Consultor: Francesc Morera Vidal

Profesor: Francesc Morera Vidal

Fecha de entrega: 16/06/2015

Índice

4Créditos y Copyright **5**

Abstracto **7**

1. Introducción **8**

2. Descripción/Definición/Hipótesis **9**

3.Objetivos **10**

3.1 Principales *10*

3.2. Secundarios *10*

4. Marco Teórico/Escenario **11**

5. Contenidos **13**

6. Metodología **15**

7. Arquitectura de la aplicación/sistema/servicio **17**

8. Plataformas de desarrollo **18**

9. Planificación **19**

10. Proceso de trabajo/desarrollo **20**

11. APIs utilizadas **21**

12. Prototipos **22**

12.1. Lo-Fi *22*

12.2- Hi-Fi **25**

13. Perfiles de usuario **29**

14. Usabilidad/UX **30**

15. Seguridad **32**

16. Test **33**

17. Versiones de la aplicación/servicio **34**

18. Requisitos de instalación/implementación/uso 35

19. Instrucciones de instalación/implementación..... 36

20. Instrucciones de uso 38

23. Bugs 39

25. Presupuesto..... 40

26. Análisis de mercado..... 41

28.Conclusiones..... 42

Anexo 1:..... 43

Anexo 2: Capturas de pantalla..... 44

Anexo 3: Extractos de código 48

Anexo 4: Guía de estilo..... 52

Anexo 5: Bibliografía 54

Créditos y Copyright

El Trabajo Final de Grado consta de 12 créditos repartidos en un semestre.

Durante este semestre se han realizado tres entregas parciales y la entrega final de todo el contenido.

Código fuente (HTML/CSS) es mío pero los desarrolladores me enviaron el código de funcionamiento de la misma (JAVA).

Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado. Un esfuerzo total es una victoria completa.

Mohatma Gandhi

Abstracto

Garlanet es un proyecto un poco complicado de explicar debido a la funcionalidad que realiza.
Mi proyecto consta de la realización de la interfaz gráfica de la aplicación Garlanet, desarrollada por personal de la UOC.
Se me solicitó realizar el diseño aunque fuera sin código. El trabajo ha sido desarrollado primero a mano realizando esbozos y luego trasladándolos a código HTML/CSS.
El funcionamiento en si es un chat en el que lo principal es la confidencialidad de los datos de los usuarios que participen en el mismo, esto estará controlado por un sistema especifico de encriptación.

El mayor problema que haya podido encontrar es el de lograr entender el funcionamiento de la aplicación para poder realizar un diseño que se adapte a las necesidades que Garlanet requiere.
Se pudo resolver a base de muchas preguntas y respuestas por parte de los desarrolladores de la aplicación.

Aunque en si el mayor problema hallado es el tiempo, muchas cosas que hacer, mucho que entregar y muy poco tiempo, pero con una buena estructuración se saca adelante.

1. Introducción

Para la realización de este proyecto, mi proyecto de final de grado, no tenía muy claro sobre el tema del que quería que tratara mi trabajo. Hablando con mi consultor me comento una propuesto de la misma universidad, una aplicación en pleno desarrollo que necesita de la creación de una interfaz de usuario basada en el análisis de la usabilidad de la misma.
Al principio el proyecto no me resultaba del todo interesante pero fui investigando un poco y estuve viendo que es un proyecto muy interesante y que es muy útil y sencillo para los usuarios que lo utilice.
Uno de los puntos clave que hizo que me decantara por este proyecto fue la gestión dela privatización que tratan o lo que es lo mismo la protección de datos que utilizan a parte del motivo principal el diseño de la interfaz.

Pienso que si se le hace una buena interfaz de usuario, con una buena usabilidad y analizando las necesidades de los usuarios, se pueden conseguir grandes cosas de ella, a pesar de que en estos momentos no este del todo finalizado el proceso.

El mundo de los blogs, redes sociales, microblogs, etc…es un mundo muy amplio y extenso y en si todos tienen la misma funcionalidad: La publicación de fotos, eventos, comentarios….Por no decir que actualmente es el boom de internet, por eso creo que con un buen enfoque y una buena interfaz puede tener mucha salida y será un proceso muy interesante de llevar a cabo.

2. Descripción/Definición/Hipótesis

El proyecto esta basado en la creación de la interfaz de usuario de la aplicación Garlanet.
Garlanet es un microbloggin que se caracteriza por el uso de la privacidad con la que se gestiona el contenido de los usuarios.

Las redes sociales actuales como Facebook y Twitter entre otras, son las que más usuarios comparten, en estas redes sociales la gentes comparte fotos, eventos, comentarios, mensajes…Todo lo que se publica en estos sitios queda almacenado en una BBDD de la cual los propietarios de dichas redes pueden hacer uso de ello. Garlanet es un microbloggin con la misma función que las redes sociales pero con diferencias. Seguramente os preguntareis las diferencias entre ellas. La principal gestión es el uso de la información y de cómo se gestiona.

Garlanet, como ya he dicho es un microblogging en pleno desarrollo pero que, a diferencia de las redes sociales actuales, tiene un método de encriptación para la información compartida por usuario a la que solo tendrán acceso las personas autorizadas a ella. Este método le proporciona más funcionalidad al microblog y da más tranquilada y seguridad al usuario a la hora de la aportación de datos personales (datos de perfil), mensajes enviados entre usuarios y el tiempo en línea.

Mi aportación en este proyecto es crear la interfaz de usuario, para ello lo primero que he de hacer es visualizar y analizar las necesidades que deberá cubrir el diseño para que haya una buena usabilidad por parte del usuario y que sea de fácil comprensión y con una estructura sólida.
Una vez diseña implementarla y realizar varios test para verificar que el funcionamiento es correcto y cumple con las funciones esperadas.

3.Objetivos

3.1 Principales

- Definir y analizar las necesidades de los usuarios y la privacidad de las aplicaciones
- Diseñar la interfaz de usuario de Garlanet
- Implementar la interfaz de usuario
- Realización de pruebas para verificar el funcionamiento en real de la aplicación.

3.2. Secundarios

- Realización de la aplicación en versión móvil
- Desarrollo web.

4. Marco Teórico/Escenario

Una red social no es más que un conjunto de personas interrelacionadas por diferentes motivos desde el conocer gente nueva hasta el hacer publicidad de una empresa.

Muchos jóvenes de hoy día, utilizan las redes sociales con diferentes finalidades, la gran mayoría de ellos para conocer gente nueva. Toda red social contiene tanto sus beneficios como sus riesgos.
Muja los divides en 4 factores distintos:

- Físicos = Que pueden dañar la integridad física y moral.
- Psicológicos = Pueden provocar repercusiones en el comportamiento de los usuarios
- Económicos = Pueden producir ganancias o perdidas al usuario, hay que ir con cabeza.
- Sociales = El desarrollo en la sociedad.

Las redes sociales, en internet son espacios virtuales que los usuarios usan para comunicarse entre ellos, compartir diferentes tipos de información, participar en debates….
Muja utiliza la expresión de sistema abierto para definir las redes sociales. Un **sistema abierto** significa que, los usuarios son los principales protagonistas de las redes sociales, es decir que la red social se afianza por los usuarios.

Las redes sociales vienen desde hace años, la primera red social que se creo fue en 2001-2002 y solo permitía la creación de perfiles y una lista de amigos. Dicha red social es **SixDegree.com**. Con el paso del tiempo esta fue evolucionando.
En 2004 Google creó su primera red social denominada **Orkut,** para tantear como era la aceptación por parte de los usuarios.

Una red social es como un producto, se basa en la oferta y la demanda es decir, debido a la gran y buena acogida que han tenido por los jóvenes, su demanda a aumentado considerablemente y este factor ha llevado a la creación de nuevas redes sociales y a la mejora de las ya existentes.

Existen diferentes tipos de redes sociales tales como youtube, utilizada para subir videos, Twitter que substituye a los antiguos SMS, Facebook…….Cada una tiene una funcionalidad concreta:

- Youtube nos permite la carga de diferentes clases de videos, sin ningún tipo de censura en cuanto al contenido publicado. Es el sector preferido para las empresas ya que no solo se utiliza para la carga de videos sino que les permite el cargar diferentes tipos de publicidad, que les proporcionara un gran beneficio ya que, debido a esto pueden acceder a sus clientes más potenciales.
- Twitter se puede decir que es el substituto de los SMS debido a que es la red social más utilizada para el envío de mensajes cortos más rápida y eficaz.
- Facebook es la más grande red social con más 300 millones de usuarios según Muja 2010.

En general el uso de una red social es bastante sencillo, tanto a la hora del registro como a la hora de su utilización.
Cada red tiene una manera diferente de acceso a ella, y toda red tiene sus escritos de confidencialidad y política de empresa que el usuario esta aceptando al finalizar el registro. Dichos términos pueden limitar desde la edad mínima para tener red social, hasta el tipo de publicación que se realiza etc….

El gran problema que encontramos con todo esto es que la gran mayoría de usuarios que utilizan estos métodos oscila entre los 7 y 10 años, a parte de los adolescente. Como se muestra enun estudio que realizó un periódico español, las estadísticas decían que de cada 100 niños menores de 10 años, 85 ya tenían red social. Por ese motivo se creó una nueva ley que decía "La edad mínima para tener red social son los 14 años. La veracidad de los datos introducidos no pueden verificarse. Biesot A".
A pesar de que la ley este creada es imposible controlar si realmente los usuarios son mayores o menores a esa edad y de ahí viene otros riesgo de las redes.

- Dan mucho acceso a la información personal que facilita cada usuario.
- Anonimato, en el que muchas personas introducen datos falsos, o se inventan identidades para diferentes fines como no ser reconocidos o realizar actos que no son muy correctos.
- La dependencia de las mismas, muchos usuarios no pueden estar sin conectarse a su cuenta, debido a que dependen de la misma.

Nuestro servicio esta en el marco tecnológico/social.
Desde hace unos pocos años y gracias a Facebook, se dio a conocer todo lo que son las redes sociales. Todo y esto las redes sociales existen desde tiempo atrás, lo único que simplemente eran los conocidos chats como terra.es o yahoo.es entre otros. Estos chats te permitían conocer gente nueva pero sin más información que la que ellos te facilitaban.
Tenemos otro tipo de redes sociales muy conocidas también, las cuales son las de relaciones como meetic.

El campo de las redes sociales requiere de un sistema tecnológico compatible con el servicio que ofrece, se necesita como mínimo un ordenador, navegadores y conexión a internet. Con esto es suficiente para poder tener acceso a los servicios que prestamos.

Pensamos que una red social dispone de mucha información personal como comercial.
Es un método de estar en contacto con usuarios que no están aquí, o de seguir en contacto con la gente más lejana o para quedar con las personas….Una red social abarca muchas maneras de hacer que un servicio se extienda a través de todas partes.
La redes sociales no solo sirven para usuarios de maneras personal sino que también las propias empresas lo utilizan para poder promocionar sus artículos, eventos o promociones.

En general las redes sociales han sufrido una gran evolución desde sus inicios hasta la actualidad, expandiendo sus utilidades, gestiones, aplicaciones…..Y son accesibles para todos los usuarios.

5. Contenidos

Los contenidos se basan principalmente en una página principal que contendrá los apartados claves de la aplicación: Visualización de la línea temporal, mensajes y perfil de usuario.

Línea temporal:

En la línea temporal el usuario podrá visualizar en todo momento la actividad que se lleva a cabo en su cuenta.

Mensajes

En este apartado el usuario dispones de las siguientes opciones:

Escritura del mensaje

- Visualización del numero de mensajes enviados y recibidos
- En todo momento estará visible el ID asignado en su cuenta
- Podrá visualizar el estado del mensaje enviado (recibido, pendiente, sin enviar….)
- Visualización completa del envío: hora, fecha, recepción…
- Selección del usuario al que le quiera enviar un mensaje.

Todo esto estará repartido en la pestaña de esta opción.

Perfil

En la sección de perfil dispone de las siguientes opciones:

- ID asignado
- Nombre de usuario
- Foto de perfil
- Email

Otros: hablamos de información adicional que el usuario quiera añadir.

Todo esto se visualizara en una página principal que contendrá lo siguiente:

- Post de mensajes
- Envío de mensajes
- Opción de seguimiento de diferentes usuarios
- Visualización de cuantos seguidores tienes.

El principal objetivo de este proyecto es que el usuario se sienta seguro a la hora de enviar y recibir mensajes de otros usuarios, que sus datos personales sean tratados con la máxima seguridad para que así, no tenga acceso a ellos todo el mundo.

Para conseguir este propósito, a todos los usuarios se les asignaran IDs (identificadores) para que puedan realizar las conexiones que deseen con otras personas sin tener que desvelar sus verdaderos datos.

Esto puede provocar dos:

- La primera es que el usuario no se sienta a gustos porque no se sienta seguro al no saber nada del otro usuario y por lo tanto la aceptación de nuestro sistema sea más complicado.

- La segunda es que el usuario se sienta a gusto con este método ya que de ese modo puede sentirse con más libertad para expresarse con otros usuarios.

En el caso de la primera opción la adaptabilidad del usuario sería mucho más complicada que en el segundo caso.

La navegación obviamente es mucho más sencilla de realizar ya que el contenido esta limitado en tres secciones:

- Perfil
- Mensajes
- Time line

Y todos están repartidos en tres pestañas bien diferenciadas, lo que permite al usuario establecer con más claridad donde ha de ir para cada acción de la aplicación y la utilización de la misma.

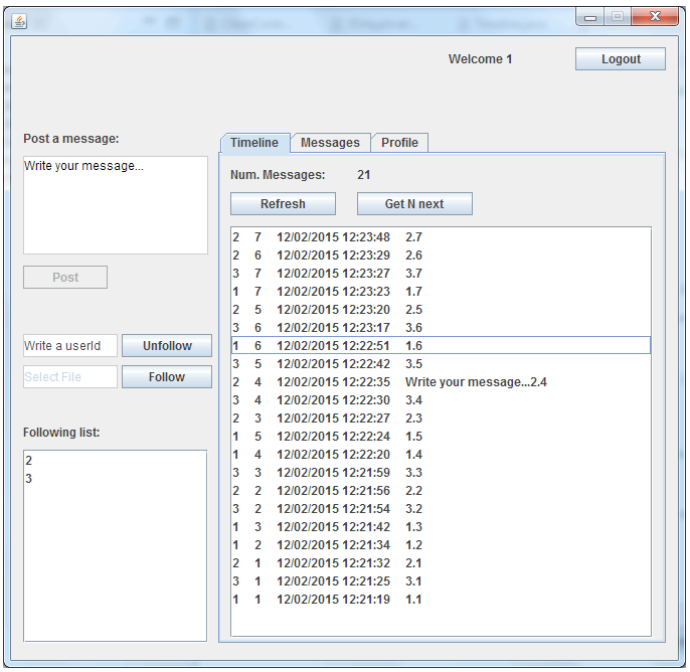
Con todos estos contenidos y su estructuración, lo que se quiere es:

1. Enseñarle al usuario que hay otros métodos de comunicación
2. La diferencia entre la seguridad que hay en una red social y en nuestro aplicativo.
3. Que se sienta seguro, cómodo durante la interacción.
4. Que prueben otras alternativas.

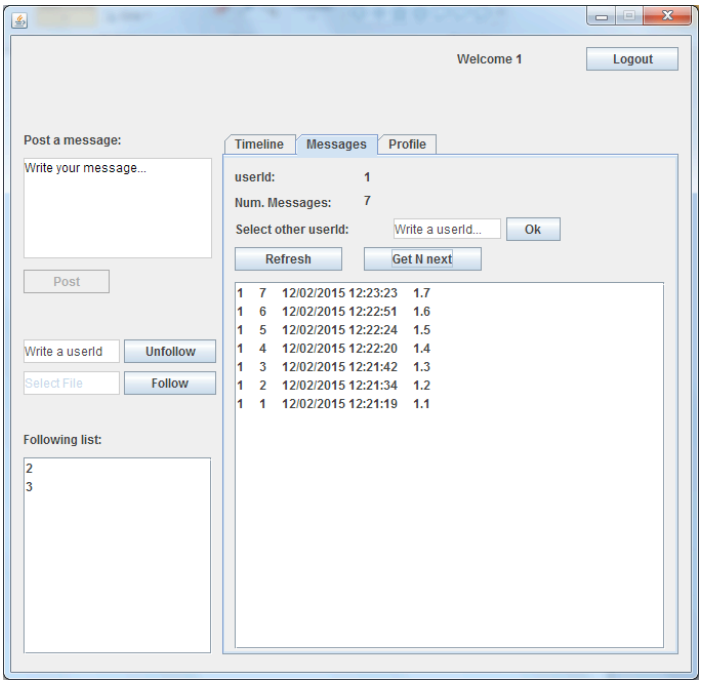
6. Metodología

A partir de las herramientas de diseño disponibles: Indesign, Dreamweaver, photoshop…Realizar la creación de una buena interfaz de usuario para adaptarla al prototipo en cuestión:

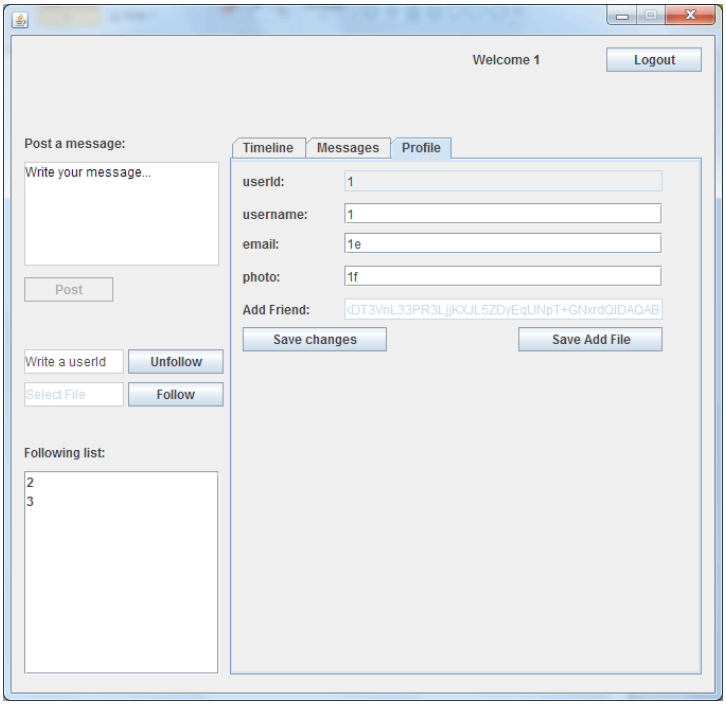
Interfaz para la línea de tiempo, visualizar los movimientos del mismo usuario



Interfaz para la recepción y envío de mensajes:



Interfaz par ala información de perfil:



7. Arquitectura de la aplicación/sistema/servicio

La arquitectura del prototipo actual de Garlanet está organizada en dos tipos de componentes, tanto de ellos se ejecuta en la parte superior de una capa de comunicación que proporciona comunicaciones seguras utilizando SSL

- **Aplicación:** Proporciona la funcionalidad del microblogging.
- **Repositorio:**Almacena los mensajes y la información de perfil. También se encarga de garantizar la consistencia eventual de todos los repositorios que albergan los mismos datos.

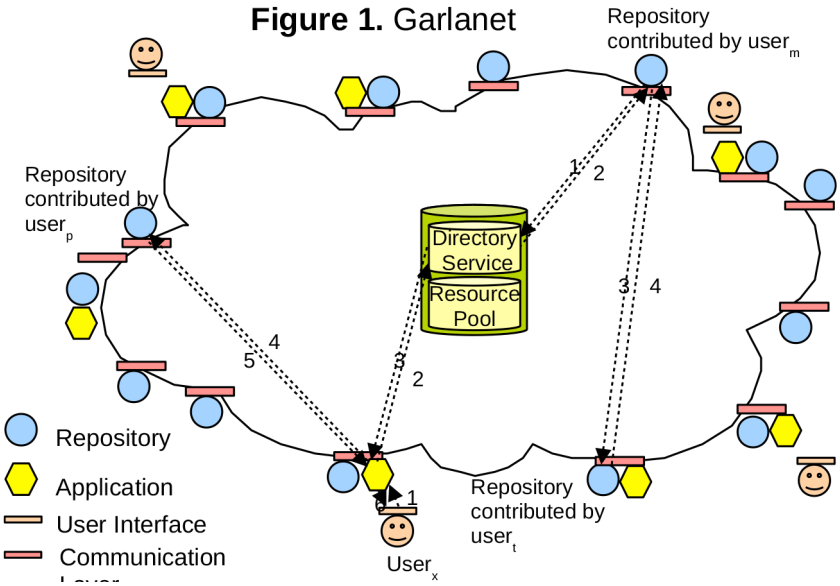


Figure 1. Garlanet

Los usuarios envían y reciben mensajes a través de una interfaz de usuario que interactúa con la aplicación. Como la interfaz de usuario se separa del componente de la aplicación, cualquier desarrollador puede implementar una interfaz de usuario y conectarlo a un componente de la aplicación Garlanet. Además de estos componentes, está el servicio de directorio y el depósito de conjunto, que son servicios centralizados que hospedan la siguiente información:

- **Servicio de directorio:** contiene una asignación entre los identificadores de servicios y repositorios (es decir, se hace para no recibir ni almacenar cualquier dato de mensaje o perfil). Por razones de privacidad, hemos diseñado IDs de servicios de una manera que no hay posibilidad de relacionar los identificadores de servicio con la identidad del usuario.
- **Piscina Repositorio:** contiene una lista de repositorios disponibles y, para cada uno de ellos, la información que caracteriza a ser utilizado por el mecanismo de asignación.

8. Plataformas de desarrollo

Lo primero que diseñaremos será la arquitectura de la información de la aplicación para poder tener un orden del diseño. Esta arquitectura se puede realizar con cualquier software como open office.

Cuando el primer paso este hecho realizaremos el primer boceto real con indesign o photoshop y cuando hayamos logrado el resultado esperado utilizaremos:

- Si se crea una web, utilizaremos el editor de textos Sublime, que nos permite programar nuestro diseño en cualquier idioma que necesitemos.
- Para el diseño de interfaz de móvil, lo mismo.

9. Planificación

- **Fechas clave:**
  - Entrega Primera PAC: 10/03/2015
  - Entrega segunda PAC: 08/04/2015
  - Entrega Parcial con el cliente 14/04/2015
  - Entrega de la Tercera PAC: 12/05/2015
  - Entrega Final: 16/06/2015
- **Diagrama de Gantt**
  - **Pre Producción**
    - Información sobre el proyecto: 2 días
    - Ideas y exposición para llegar a un acuerdo: 6 días
    - Organización de las funciones a realizar: 13 días
    - Herramientas y material necesario para la elaboración: 10 días
  - **Producción**
    - Diseño de las funciones con las ideas pactadas en la pre producción: 10 días
    - Desarrollo de las funciones: 15 días
    - Revisión de errores: 3 días
    - Realización de pruebas antes de la entrega final: 5 días
  - **Entrega**
    - Entrega final: 1 día
- **Entregas parciales con el cliente para modificaciones o cambios en el proyecto**

10. Proceso de trabajo/desarrollo

Fase 1.

Primera entrega de la estructura: Diagrama de flujo, árbol de contenidos, arquitectura de la información....

Fase 2.

Diseño gráfico de la interface.

Fase3.

Desarrollo del diseño en plataformas de programación.

Fase 4.

Entrega del producto y pensar en la estrategia que se la aplicara para su difusión.

Esas serian las cuatro fases en las que desarrollaríamos el proyecto. Como entregables hasta que se realice el producto completo tenemos:

Los briefings, donde explicamos todo el estilo y contenidos

Borradores o primeros bocetos, para ir visualizando el avance del proyecto.

11. APIs utilizadas

Para el proyecto se utilizan las siguientes APIs:

- application.jar
- bcprov-jdk15on-147.jar
- communicationLayer.jar
- DirectoryServiceCore.jar
- GarlanetCore.jar
- junit.jar
- log4j-1.2.17.jar
- mina-core-2.0.7.jar
- slf4j-api-1.6.6.jar

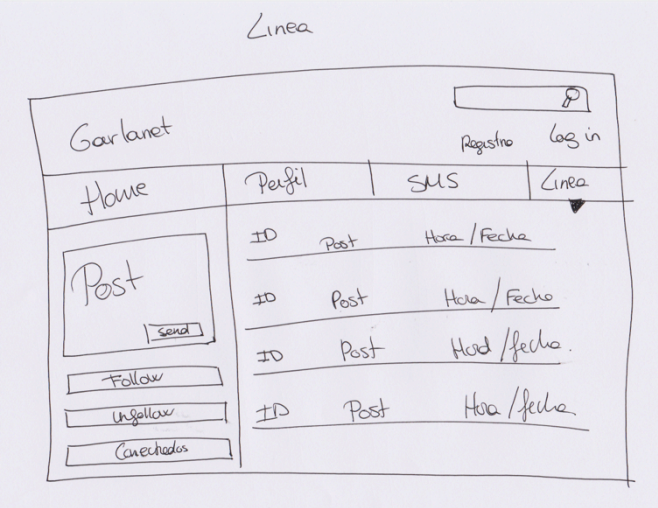
Para poder visualizar la interfaz que tienen realizada por el momento es necesario disponer de JAVA7 y la siguiente librería:

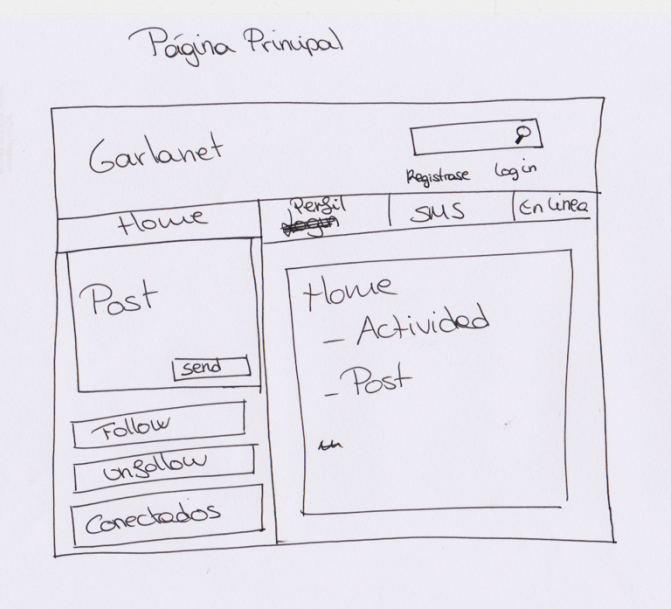
- garlanet-UserInterface.jar

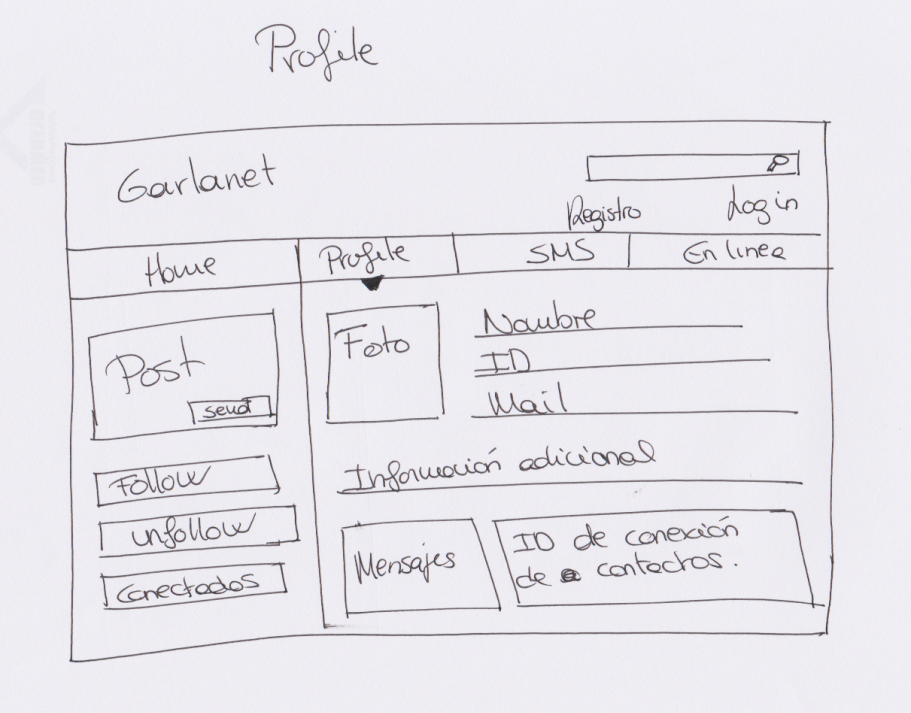
12. Prototipos

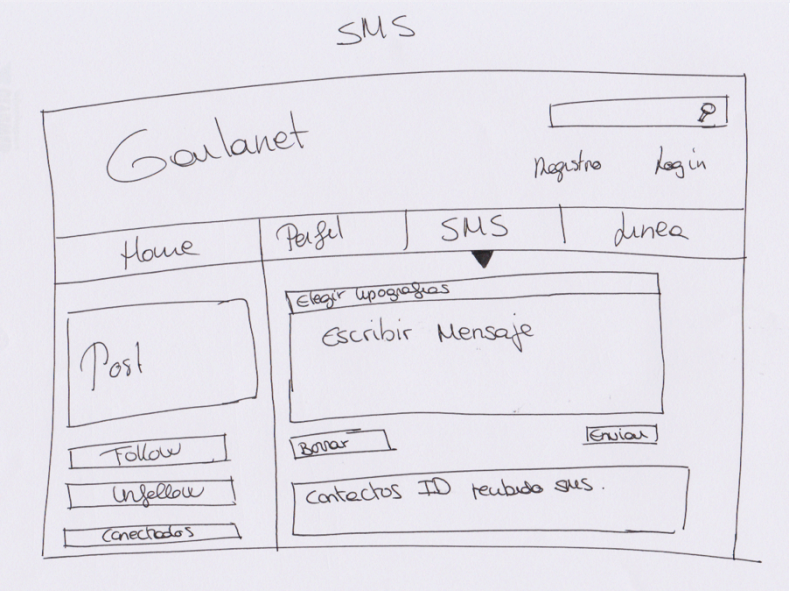
12.1. Lo-Fi

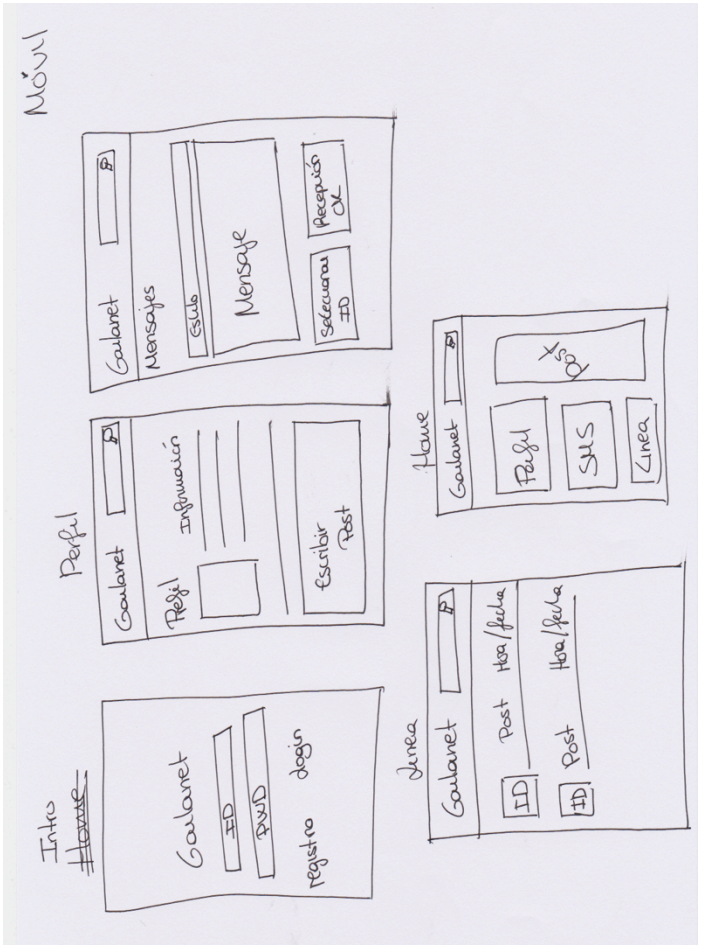
- Sketches





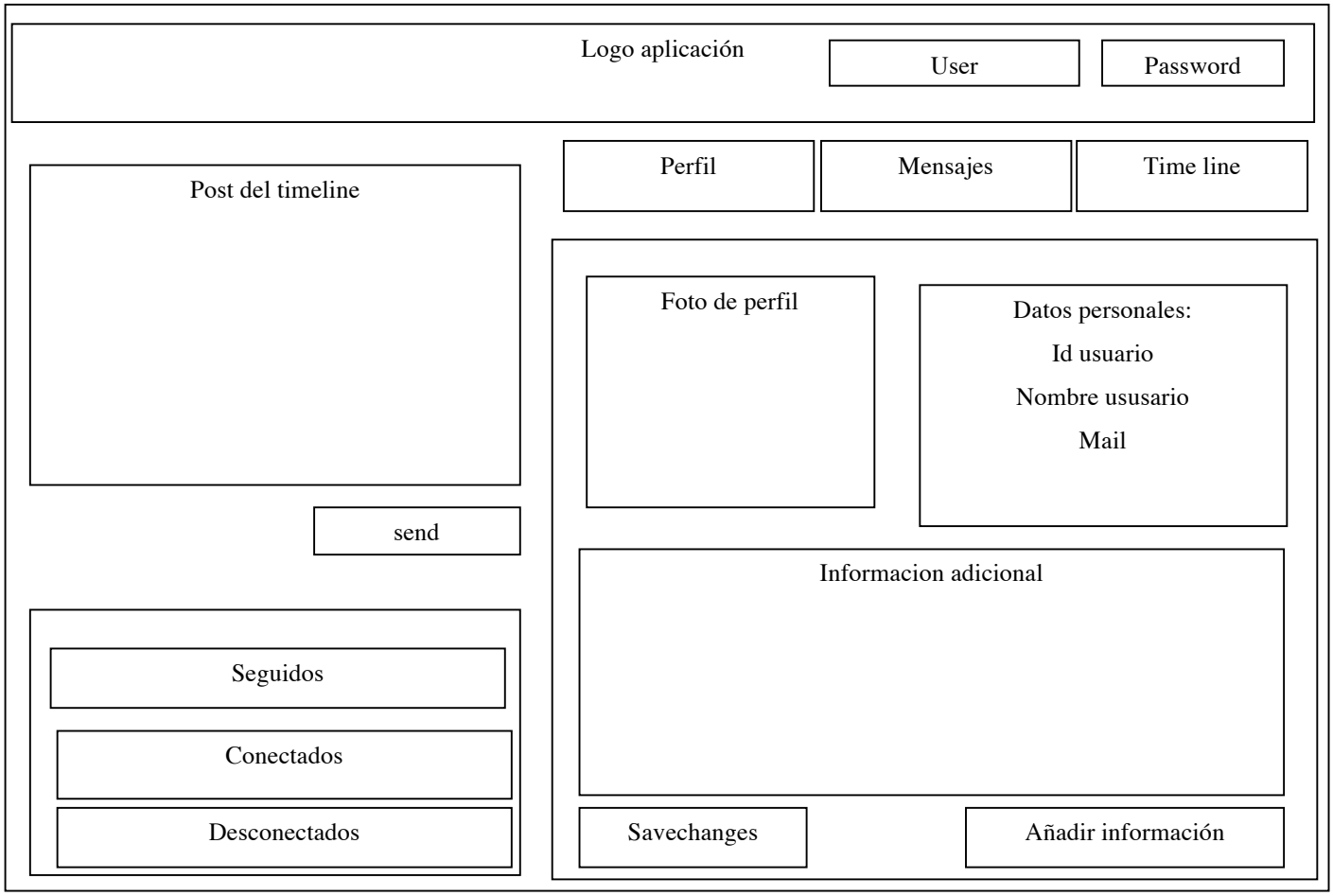

Profile
Garlanet
Registro
Log in
Home
Profile
SMS
En linea
Post
send
Foto
Nombre
ID
Mail
Follow
Unfollow
Conectados
Información adicional
Mensajes
ID de conexión de contactos.


SMS
Garlanet
Registro
Log in
Home
Perfil
SMS
línea
Elegir tipografías
Post
Escribir Mensaje
Follow
Borrar
Enviar
Unfollow
Conectados
contactos ID recibido SMS.

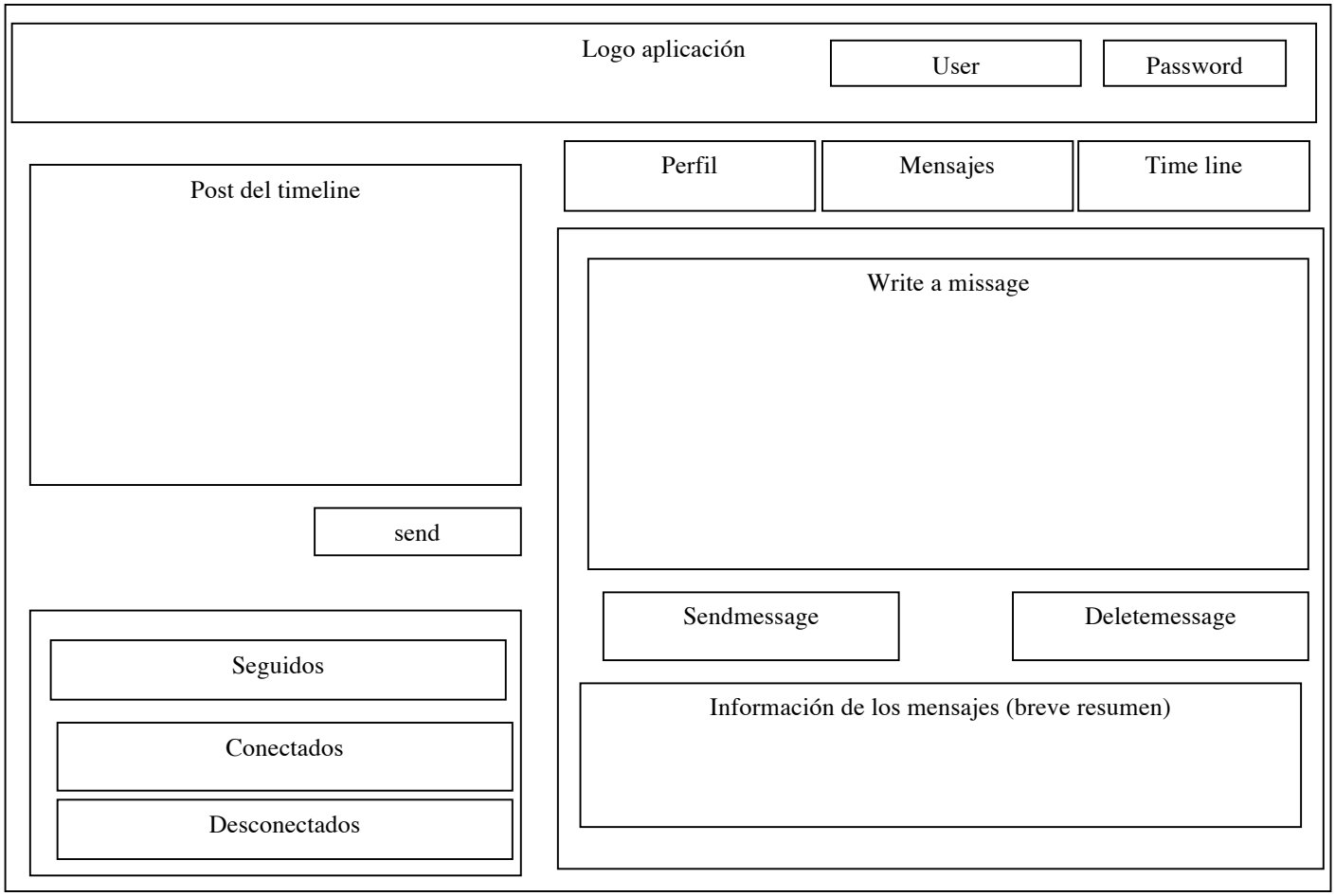

Móvil
Intro
Home
Garlanet
ID
PWD
registro
login
Perfil
Garlanet
Perfil
Información
Escribir
Post
Garlanet
Mensajes
Estado
Mensaje
Seleccionar ID
Responder
Línea
Garlanet
ID
Post
Hora/fecha
ID
Post
Hora/fecha
Home
Garlanet
Perfil
SMS
Línea

- Wireframes

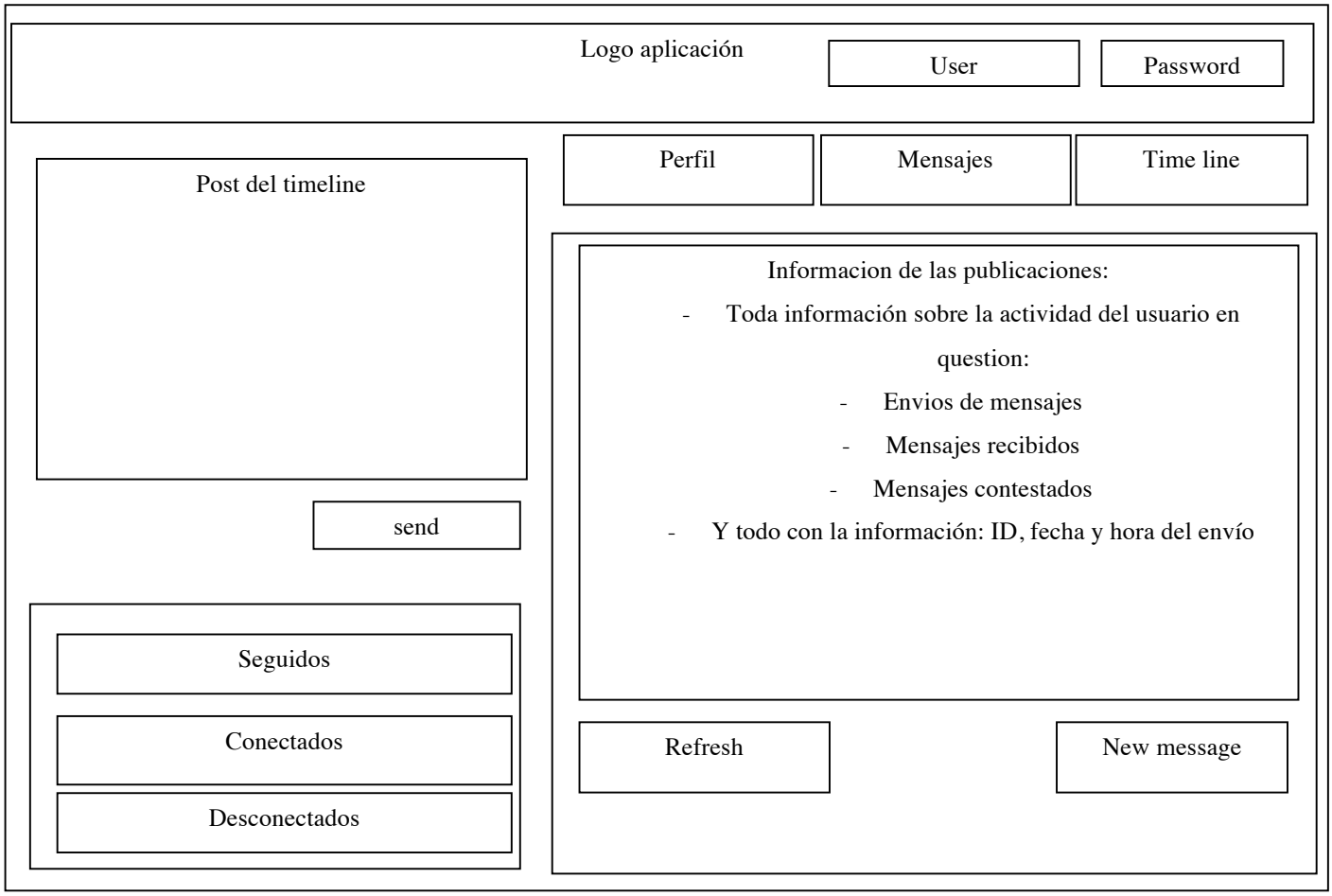
Perfil



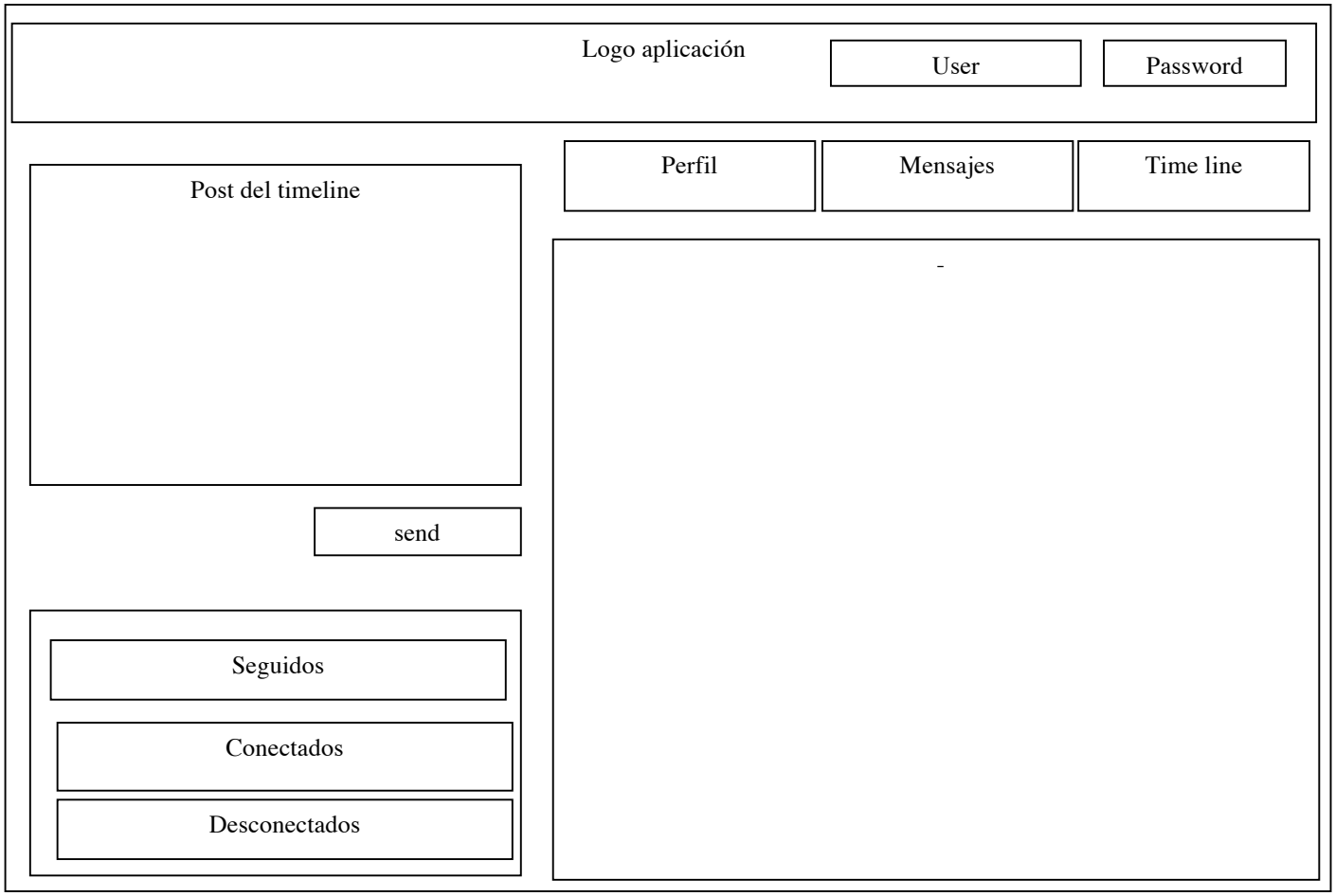
Mensajes


Logo aplicación
User
Password
Perfil
Mensajes
Time line
Post del timeline
Write a missage
send
Sendmessage
Deletemessage
Seguidos
Conectados
Desconectados
Información de los mensajes (breve resumen)

Time line


Logo aplicación
User
Password
Perfil
Mensajes
Time line
Post del timeline
send
Informacion de las publicaciones:
- Toda información sobre la actividad del usuario en question:
- Envios de mensajes
- Mensajes recibidos
- Mensajes contestados
- Y todo con la información: ID, fecha y hora del envío
Seguidos
Conectados
Desconectados
Refresh
New message

Home


Logo aplicación
User
Password
Perfil
Mensajes
Time line
Post del timeline
-
send
Seguidos
Conectados
Desconectados

13. Perfiles de usuario

La aplicación esta pensada para todas aquellas persona que estén entre los 25 hasta los 50 o 60.

Esta aplicación como se ha explicado anteriormente, es muy similar a las redes sociales que conocemos hoy en día pero con una diferencia: la seguridad.

Los usuarios menores a 25 años, apenas se preocupan por la seguridad de sus publicaciones en Facebook, Twitter…... les es un poco indiferente, sin embargo los usuarios que son más conscientes de que su seguridad a la hora de envío o publicaciones es escasa. Siempre buscaran la manera más segura de compartir su información.

Obviamente esta aplicación esta abierta a cualquier tipo de usuario con unos mínimos conocimientos de internet. No estará limitada a esas edades ni mucho menos, es de descarga abierta para todos.

Lo que si es recomendable, que tengan un mínimo conocimiento de navegación para que puedan comprender como será el funcionamiento de la aplicación.

14. Usabilidad/UX

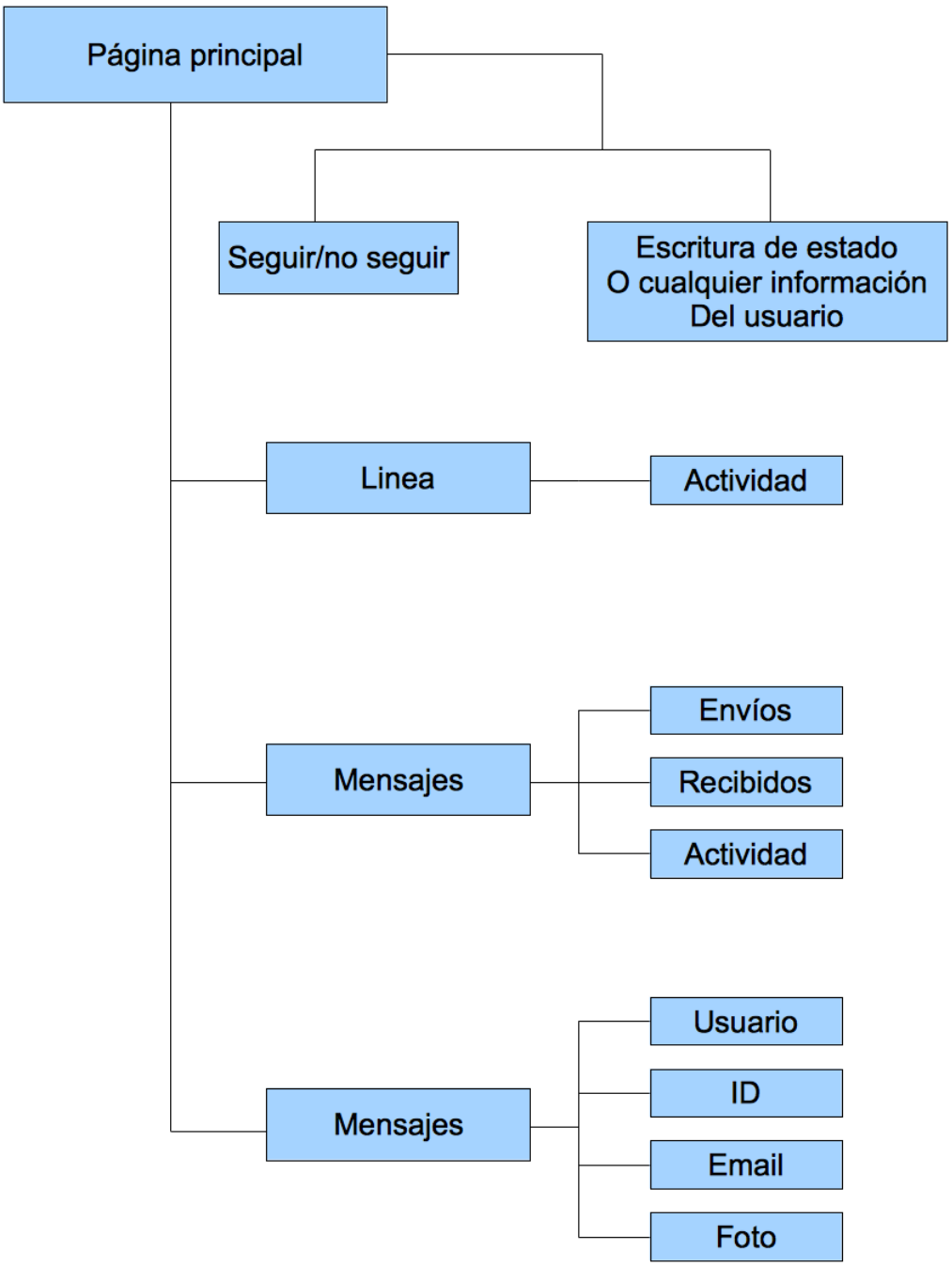
Para la usabilidad se tienen en cuenta los siguientes aspectos:

- Interacción sencilla entre usuario y aplicación
- Diseño sencillo e intuitivo.
- Diferentes test de usuarios para mejoras en su usabilidad
- La creación de la navegación se realizara en diferentes niveles de navegación:
    1. Nivel principiante
    2. Nivel medio
    3. Nivel avanzado

Todos estos puntos son los que tendremos en cuenta para realizar el buen funcionamiento del aplicativo.
Para realizar un primer prototipo y así poder realizar las primeras pruebas con los diferentes usuarios, haremos un poco de investigación sobre que es lo que más se demanda, lo que requiere mejora o lo que no debe estar, mirar estadísticas de diferentes usuarios y una vez recaudemos toda la información que necesitamos, realizaremos el primer prototipo y así realizar los primeros tests con usuarios reales.
Estos usuarios serán seleccionados al azar para testear nuestro aplicativo y puedan dar sus opiniones, quejas o modificaciones que realizarían para una mejor interacción.

Para que la navegación no sea ni muy básica ni muy compleja, analizaremos a través de algunos tests, las dificultades o mejoras que necesitaría el proyecto para que interacción sea lo más cómoda y accesible para todo usuario.

Sitemap:


Página principal
Seguir/no seguir
Escritura de estado
O cualquier información
Del usuario
Linea
Actividad
Mensajes
Envíos
Recibidos
Actividad
Mensajes
Usuario
ID
Email
Foto

15. Seguridad

En referencia al tema de seguridad, lo primero que realizaremos para todos los usuarios es el “acepto”. Es texto es en el que se explica que tu accedes y nos autorizas a que tengamos tus datos a la hora del registro.
Las BBDD donde se almacenen los datos de los usuarios registrados serán privadas, solo tendrá acceso a esos datos los administradores de las dichas.
La confidencialidad de datos, nos obliga a que si un usuario nos solicita la eliminación de sus datos o de algún dato en concreto (esto se procederá siempre que el usuario se busque en google o en cualquier navegador y encuentre alguna información que no quiere que se visualice), lo hagamos.
Dispondremos de un servicio de firewall para evitar intrusos y además un método de encriptación SSL.
Aparte toda la información que se envíe en el aplicativo ira encriptado de manera que solo podrá leerlo el usuario que lo envía y el que lo recibe.
En todo momento el usuario es “anónimo”, debido a que todo funcionara a través de unos IDs, que nuestro servicio facilitará a la hora de su registro.
En el caso de que el aplicativo no funcionara o fuera eliminado, las BBDD serán destruidos, no quedará constancia de ellos.

16. Test

Los diferentes test se realizarán una vez tengamos creado el primer prototipo o borrador del proyecto.

1. Test de usuarios:
   - Seleccionaremos a un grupo de personas de diferentes edades para que prueben el servicio que vamos a ofrecerles y de ese modo, nos puedan comentar fallos o mejoras que realizar.
   - En el test de usuario valoraremos sobretodo que el diseño sea intuitivo y de fácil uso.
   - Todos los usuarios serán anónimos.
2. Test de usabilidad
   - Como es la navegación: sencilla, normal, compleja, liosa, clara…..
   - Queremos saber si es intuitiva la navegación
   - Saber si es comprensiva y clara la manera en como el usuario ha de utilizar el servicio que se ofrece.
3. Seguridad:
   - Realizaremos diferentes pruebas de encriptación para el envío de información.
   - Revisión de la seguridad de las BBDD, que sean de difícil acceso para hackers o cualquier persona que quiera acceder a ellas.
   - Revisión de que todos los permisos de seguridad estén en regla.
   - Acreditación y confirmación hacia el usuario de tranquilidad en lo que a su información representa.

17. Versiones de la aplicación/servicio

Como versiones, siempre iniciaremos con una versión BETA, versión de prueba que aún esta en desarrollo hasta que la versión definitiva este lista.

Cunado la versión definitiva esté finalizada no se descarta que a través de los resultados obtenidos, salgan actualizaciones con mejoras y la versión vaya modificándose.

Pero inicialmente será una BETA.

18. Requisitos de instalación/implementación/uso

Los requisitos de instalación necesarios para la implementación de este aplicativo son:

- Descargarse un zip con todo el aplicativo
- Utilización de consola o descargar el programa netbeans.
- Se precisa tener java instalado.

19. Instrucciones de instalación/implementación

Para la instalación:

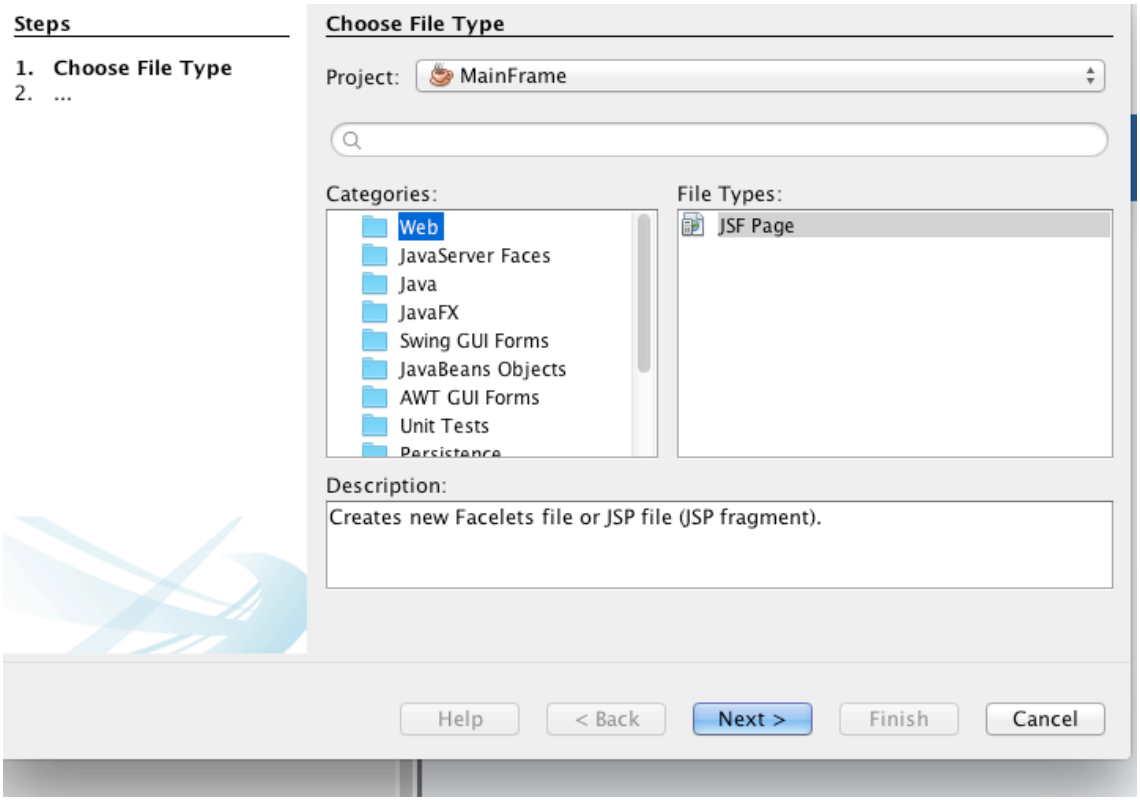
1. Primero nos tenemos que descargar un fichero .zip que contiene toda la aplicación
2. Segundo, dependiendo del método que utilicemos para su ejecución:
3. Una sentencia para su ejecución a través de consola: java –jar UserIterface.jar
4. Una vez instalado el netBeans cargar todo el .zip y ejecutarlo.

Yo la instalación la realice a través del netbeans:

Primero instalé netBeans, es muy sencilla su instalación. Todo el rato hay que darle a siguiente y aceptar la política del programa.

Cuando ya ha sido instalado, descomprimimos el fichero .zip que nos hemos descargado para la aplicación y lo exportamos a una nueva carpeta.

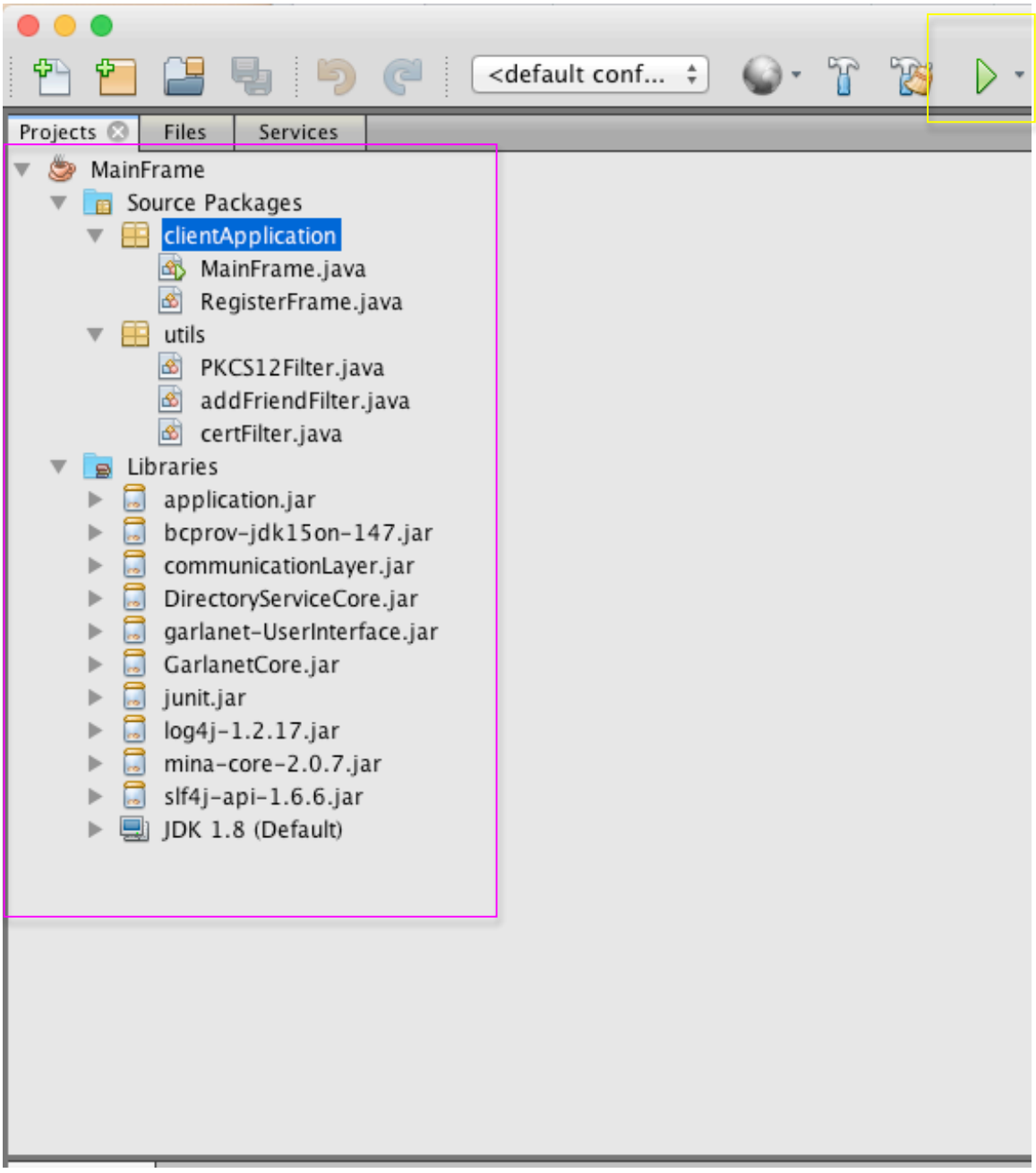
Acontinuación ejecutamos el netBeans y seleccionamos la opción de “Crear nuevo proyecto” y nos saldrá la siguiente pantalla:



Solo hemos de seguir las siguientes indicaciones:

Una vez completado este progreso y creado el nuevo proyecto, en el lateral a mano izquierda como se muestra en la foto, nos aparecerán todos los ficheros que contiene nuestro proyecto. Si nos aparece eso solo hemos de darle al "play" y ya tendremos nuestro chat privado.

Recuadro amarillo: Son los documentos cargados en el nuevo proyecto.
Recuadro lila: El play para ejecutar el proyecto.



20. Instrucciones de uso

- Realizar un uso responsable de la aplicación
- Respetar las normas
- Aceptar las condiciones y política que presenta el aplicativo

23. Bugs

- Al funcionar a través de ID, la identidad del usuario es secreta. No se puede saber con que intenciones re ha registrado en el chat.
- Se debería de realizar un control de usuarios registrados.
- Las amistades que se realizan se han de cargar mediante un fichero.

25. Presupuesto

Presupuesto de la parte gráfica:

Equipo humano = 3000 euros

Equipo técnico = 2000 euros

Horas extras = 20 euros/h. trabajada

Contratiempos no especificados en el proyecto inicial = 50 y 200 euros en función del trabajo que con lleve.

26. Análisis de mercado

Garlanet es una aplicación en desarrollo que deberá competir con servicios como Facebook y Twitter, entre otros servicios de social media.

El mercado actual del social media es bastante extenso, aunque solo somos conscientes de las aplicaciones más comunes como G+, Facebook, Twitter, Tuenti, Instagram….. Todas estas aplicaciones disponen de servicios extensos referente al social media. Cada una de ellas cumple una funcionalidad pero que a su vez la complementan diversas funcionalidades.

En el caso de Facebook tenernos:

- Publicación de contenido (fotos, post, localización…..)
- Chat
- Perfil
- Comunicación a tiempo real

En el caso de Twitter:

- Publicación de contenido (tweets)
- Publicación de imágenes

En el caso de Instagram:

- Publicación de fotos y videos
- Opciones de publicar en diversas redes sociales

Garlanet:

- Publicación de post
- Envío de mensajes

Entre otras muchas opciones y características.

Todos cumplen una misma función compartir y comunicarse con otros usuarios de la misma aplicación, la diferencia esta en el gasto invertido, en el márquetin, en su utilidad o en lo que el usuario busca.

Estadísticas:

Estas son las redes sociales más utilizadas en 2015.
Todas estas redes, en este caso me centro en Facebook, obtienen ganancias a través de las empresas que publican en ellas, es decir la publicidad. La política de Facebook tiene unos costes para poder implementar publicidad en la red social, además de todas las inversiones, Facebook gana mucho por el simple hecho de que fue una revolución en el mundo del social media y que es utilizada por muchos usuarios.

Sinceramente esta aplicación lo tiene difícil en el mercado actual, esta más limitada que Facebook pero es más segura que Facebook. El uso es bastante simple y con una buena publicidad y si se saca al mercado en el momento oportuno puede conseguir posicionarse con el tiempo en una buena posición en el ranquin de social media.
Cierto es que para esto primero los inversores o accionistas de la aplicación deberán de hacer un

28.Conclusiones

Las conclusiones que puedo extraer de este proyecto son todo el proceso realizado hasta llegar al objetivo final.
Todo y ser la interfaz de una aplicación. He tenido que buscar información sobre aplicaciones del mismo estilo, buscar una buena combinación de colores, estudiar diferentes tipos de tipografías para que todo en conjunto quede bien y sea práctico.
Cuando inicie el proyecto, no tenia muy claro como enfocarlo debido a que no es un proyecto solo mio, sino que yo trabajaba desde algo que ya esta hecho y me costó darle un enfoque.
Cuando conseguí darle el enfoque que yo deseaba, es decir hacerlo mío la cosa fue fluyendo.
Ha sido una gran experiencia en la que he aprendido mucho en cuanto a estilos y diferentes medios para crear estos estilos.
Con estilos hablamos de las combinaciones cromáticas, tipográficas y en la parte más técnica a la utilización e implementación de código.

Para este proyecto me he ayudado mucho con ciertas webs como la Font google, una de colores de adobe y he implementado CSS de bootstrap. Todo esto me ha ayudado a implementar nuevas tecnologías en mi proyecto, ha saber hacer un uso de ellas y aplicarlas de manera efectiva.

Ha sido un largo camino, con muchas dificultades, faltas de tiempo, tardanza en comunicaciones pero que al final el resultado obtenido es el esperado, siempre es mejorable como todo pero estoy muy satisfecha del trabajo realizado, de los conocimientos que he adquirido, de las implementaciones y de haber realizado este proyecto.

Anexo 1:

Los entregables del proyecto son los siguientes:

Index.html

Ficha1.html

Carpeta Img

Carpeta CSS

Carpeta SpryAssets

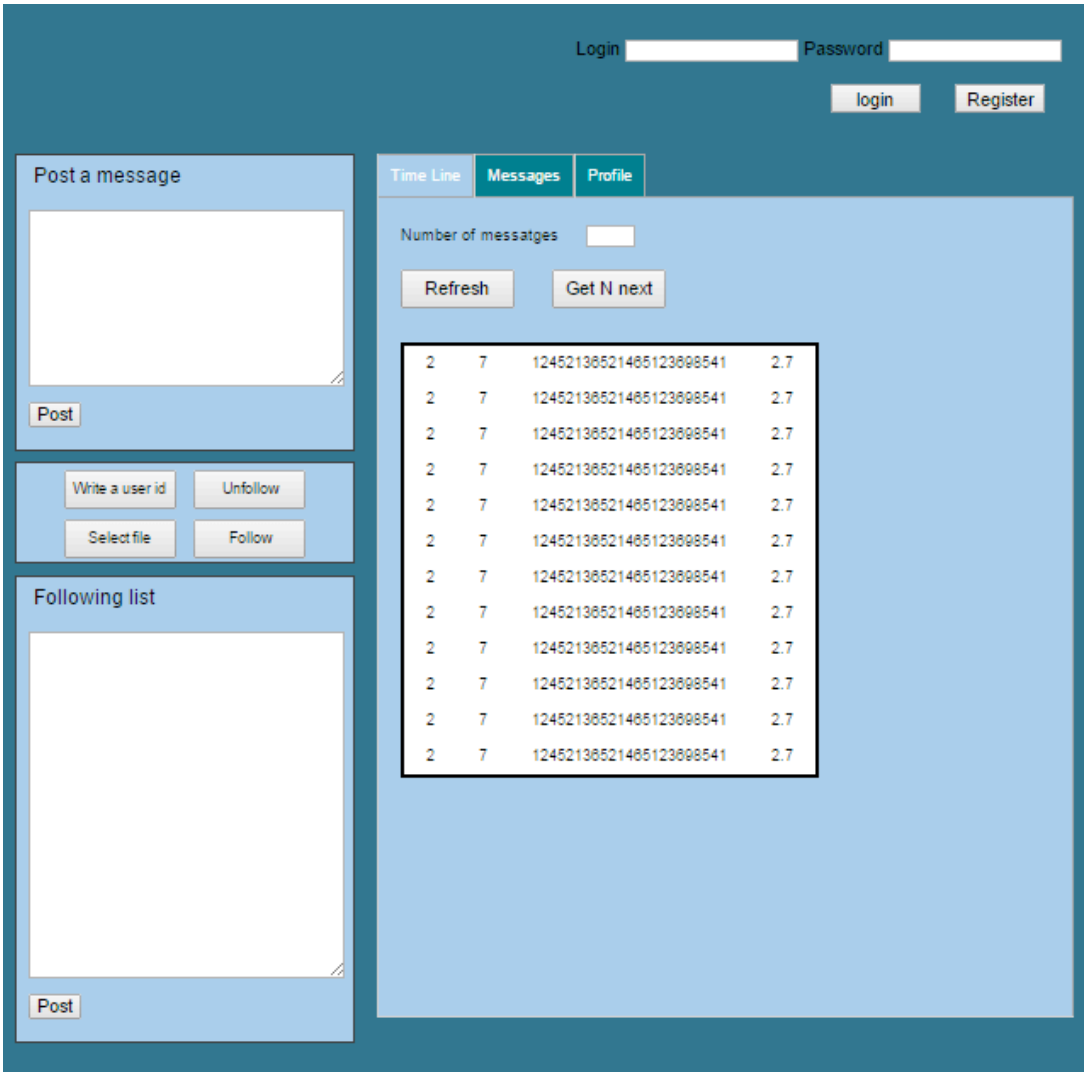
Carpeta js.

Anexo 2: Capturas de pantalla

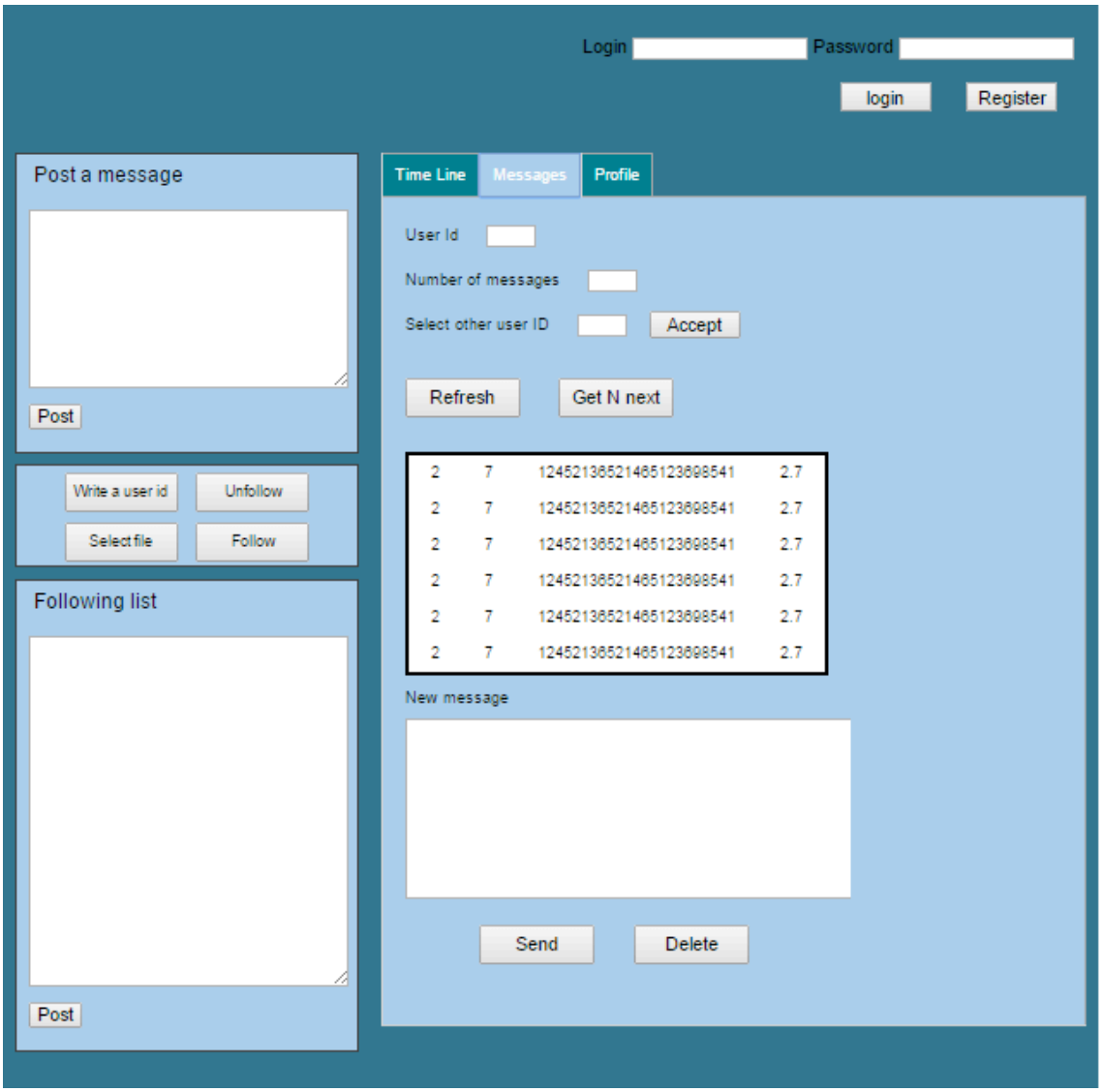
Estas dos capturas son el primer prototipo realizado a código. Como se puede observar falta el logo, que por problemas personales no he podido realizarlo por falta de tiempo.

No son capturas definitivas, todo puede variar en la guía de estilo.

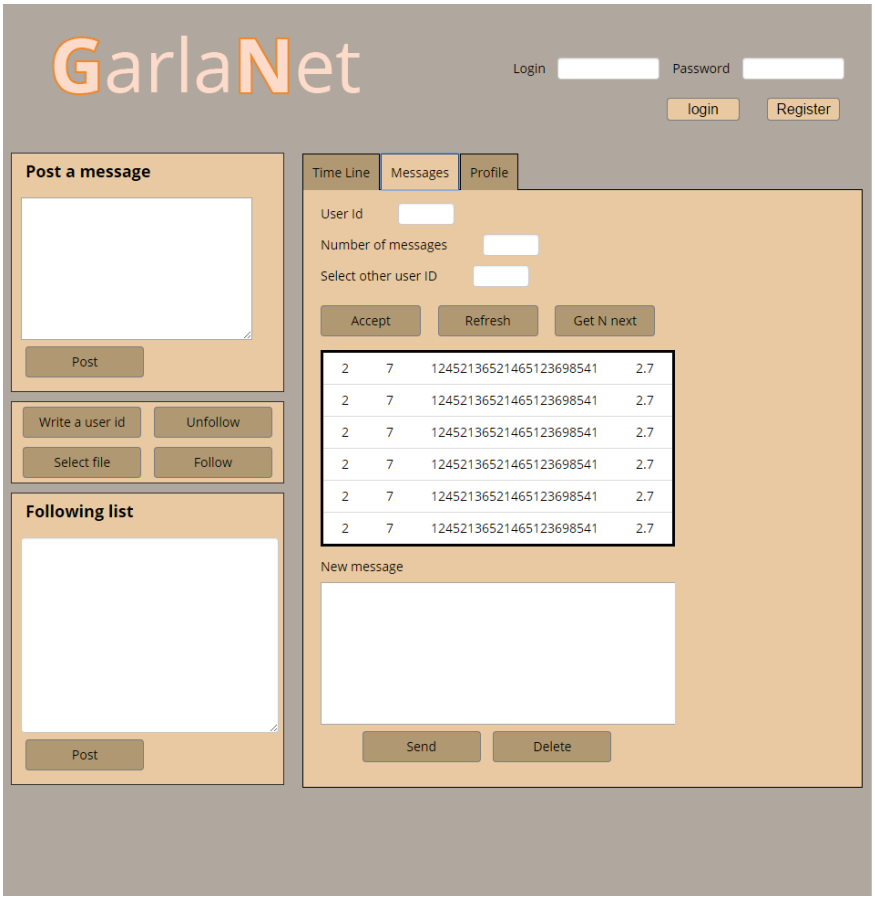
Time Line



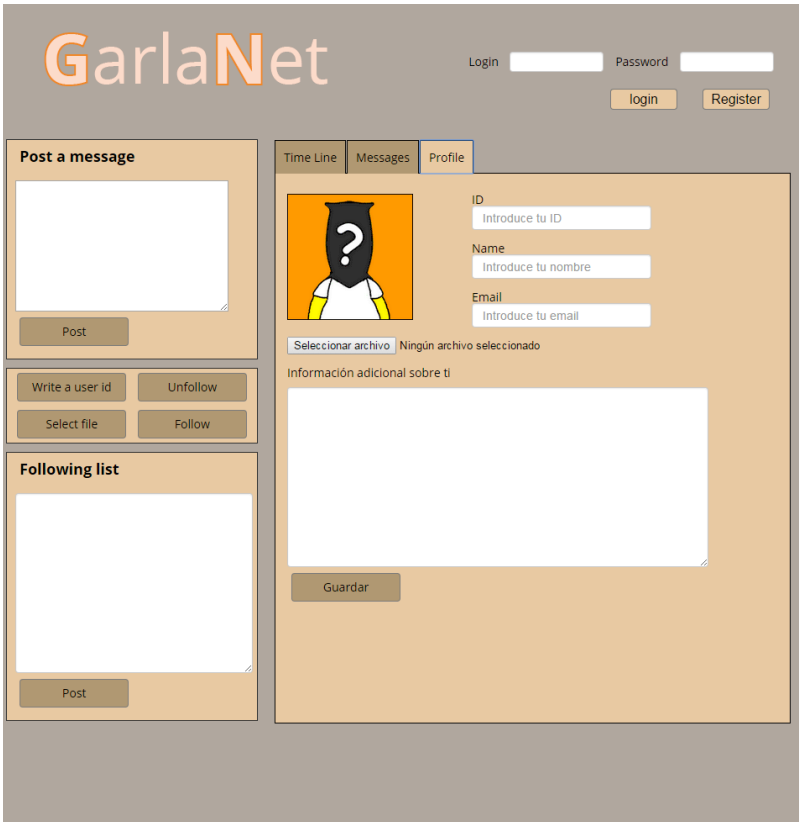
Mensajes


Login
Password
login
Register
Post a message
Post
Time Line
Messages
Profile
User Id
Number of messages
Select other user ID
Accept
Refresh
Get N next
2 7 12452136521465123698541 2.7
2 7 12452136521465123698541 2.7
2 7 12452136521465123698541 2.7
2 7 12452136521465123698541 2.7
2 7 12452136521465123698541 2.7
2 7 12452136521465123698541 2.7
New message
Send
Delete
Write a user id
Unfollow
Select file
Follow
Following list
Post

Mensajes finalizado



Profile


GarlaNet
Login
Password
login
Register
Post a message
Post
Write a user id
Unfollow
Select file
Follow
Following list
Post
Time Line
Messages
Profile
ID
Introduce tu ID
Name
Introduce tu nombre
Email
Introduce tu email
Seleccionar archivo
Ningún archivo seleccionado
Información adicional sobre ti
Guardar

Anexo 3: Extractos de código

Para la creación de las pestañas Message, time line y profile se ha utilizado una librería especial denominada SpryAssets. Aquí una muestra del código:

```
div id="TabbedPanels1" class="TabbedPanels">
<ul class="TabbedPanelsTabGroup">
<li class="TabbedPanelsTab" tabindex="0">Time Line</li>
<li class="TabbedPanelsTab" tabindex="0">Messages</li>
<li class="TabbedPanelsTab" tabindex="0">Profile</li>
</ul>
<div class="TabbedPanelsContentGroup">
```

Con este fragmento de código observamos que todo esta en el CSS, y el código CSS de esta parte es el siguiente:

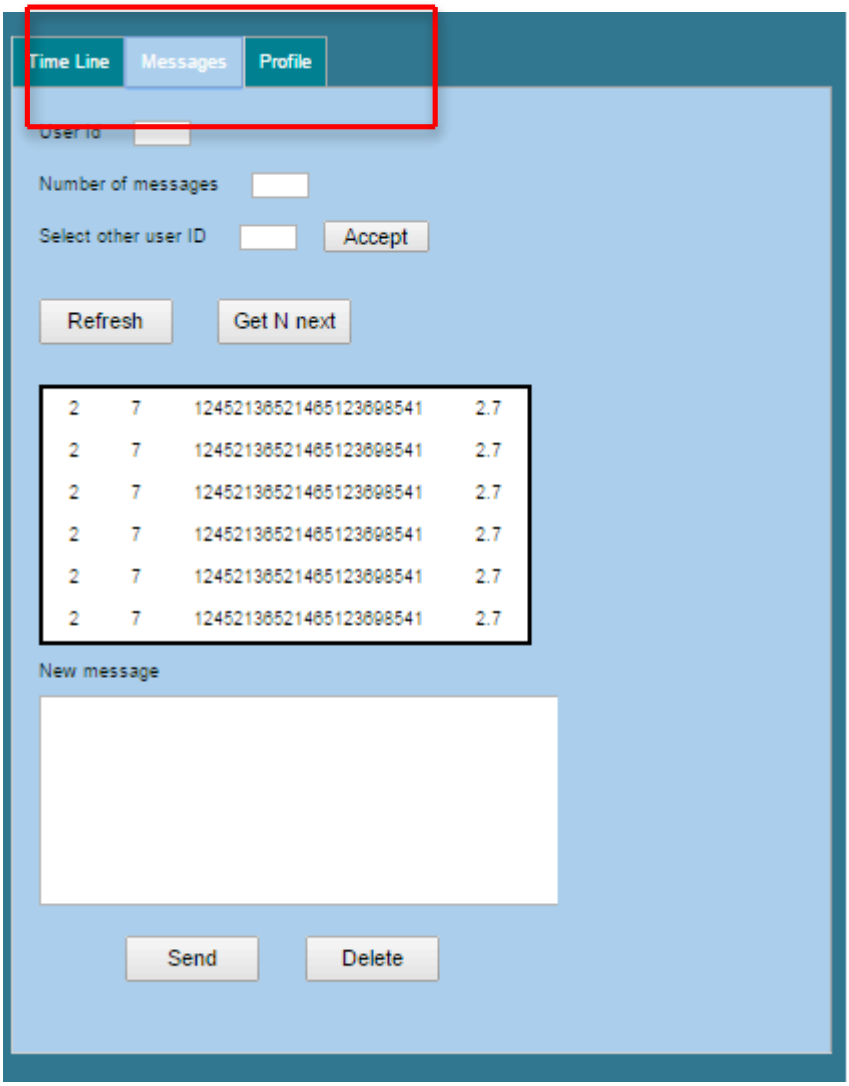
```
.CollapsiblePanel {
        margin: 0px;
        padding: 0px;
        border-left: solid 1px #CCC;
        border-right: solid 1px #999;
        border-top: solid 1px #999;
        border-bottom: solid 1px #CCC;
}
.CollapsiblePanelTab {
        font: 14px sans-serif;
        background-color: #DDD;
        border-bottom: solid 1px #CCC;
        margin: 0px;
        padding: 2px;
        cursor: pointer;
        -moz-user-select: none;
        -khtml-user-select: none;
}
```

Con esta parte del código lo que hacemos es dar formato al texto y con el siguiente código seleccionamos los colores del panel.

```
TabbedPanelsTab {
        position: relative;
        top: 1px;
        float: left;
        padding: 4px 10px;
        margin: 0px 1px 0px 0px;
        font: 14px sans-serif;
```

```
        background-color:#06717F;/*pestañasinactivas*/
        list-style: none;
        border-left: solid 1px #CCC;
        border-bottom: solid 1px #999;
        border-top: solid 1px #999;
        border-right: solid 1px #999;
        -moz-user-select: none;
        -khtml-user-select: none;
        cursor: pointer;
}
```

Con la combinación de ambos obtenemos lo siguiente:



Para la parte de perfil se ha utilizado un formulario. Se le ha dado un estilo sencillo pero hemos querido remarcar los bordes redondeados de los botones y las casillas, como se muestra en la siguiente imagen:

Para ello se ha utilizado el siguiente código:

Para el botón:

```
#boton5{
        float: right;
        margin-left:30px;
        margin-top:10px;
        width: 80px;
        height: 25px;
background: #E8C8A3;
        margin: 20px 15px 15px15px;
        font-size: 16px;
line-height: 1.42857143;
text-align: center;
white-space: nowrap;
vertical-align: middle;
  -ms-touch-action: manipulation;
touch-action: manipulation;
cursor: pointer;
  -webkit-user-select: none;
     -moz-user-select: none;
      -ms-user-select: none;
user-select: none;
background-image: none;
border: 1px solid #7c7f7c;
border-radius: 4px;
}
```

Para el formulario:

```
.form-control1 {
/*display: block;*/
width: 110px;
height: 10px;
padding: 6px 0px;
font-size: 14px;
margin-left: 10px;
margin-right: 10px;
line-height: 1.42857143;
color: #555;
background-color: #fff;
background-image: none;
border: 1px solid #ccc;
border-radius: 4px;
  -webkit-box-shadow: inset 0 1px 1pxrgba(0, 0, 0, .075);
box-shadow: inset 0 1px 1pxrgba(0, 0, 0, .075);
  -webkit-transition: border-color ease-in-out .15s, -webkit-box-shadow ease-in-out .15s;
       -o-transition: border-color ease-in-out .15s, box-shadow ease-in-out .15s;
transition: border-color ease-in-out .15s, box-shadow ease-in-out .15s;
}
```

Anexo 4: Guía de estilo

La guía de estilo se compone del Logo, los colores y tipografía utilizados y el diseño realizado para el objeto.

Logo

El logo tendrá una altura de 24 mm.

Icono

Icono tendrá un tamaño de 12mm de altura.

Tipografía

La tipografía seleccionada para esta aplicación es una “Open Sans” de la familia “Sans Serif”.
Es una tipografía muy neutral y que permite al usuario una visualización limpia del contenido, es decir, es lo suficientemente ancha y redonda para una buena lectura a parte de que es compatible con cualquier navegador.

Normal 400
Hola esto es una prueba

Semi-Bold 600
Hola esto es una prueba

Bold 700
Hola esto es una prueba

Extra-Bold 800
Hola esto es una prueba

Light 300 Italic
Hola esto es una prueba

Normal 400 Italic
Hola esto es una prueba

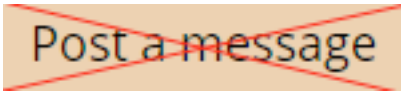
Semi-Bold 600 Italic
Hola esto es una prueba

Bold 700 Italic
Hola esto es una prueba

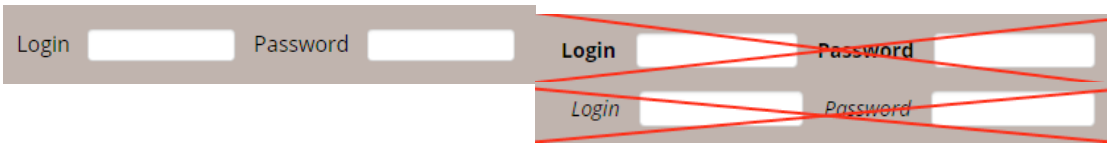
Extra-Bold 800 Italic
Hola esto es una prueba

El tamaño del texto en general son 14px menos en los títulos que utilizamos 18px y siempre en negrita.
Como se visualiza es un tamaño de 18px, y en negrita, esta más remarcado y es de color negro

No sirve ponerlo de otro tamaño o color:



La tipografía para todo tipo de contenido siempre ha de tener un tamaño de 14px, ni más ni menos. Esto es debido a la legibilidad del contenido, con un tamaño de 14px, es lo suficientemente grande para que cualquier usuario pueda leer, ya sea desde móvil, tablet u ordenador.
Tampoco se le puede añadir ningún formato adicional como negritas, cursivas, subrayados…..



Tonalidad y Colores

Para realizar la combinación cromática de este proyecto, hemos utilizado una gama de marrones, aplicados a diferentes partes del proyecto.

Para el fondo principal :

#b2a59e
C=34 M=35 Y=35 K=0
R=178 G=165 B=158

Para el recuadro del contenido

#e8c8a3
C=6 M=28 Y=39 K=0
R=232 G=200 B=163

Para los botones

Activo

#b29974
C=33 M=42 Y=61 K=0
R=178 G=153 B=116

Over (cuando se esta por encima)

#e6e6e6
C=12 M=10 M=10 K=0
R=230 G= 230 B=230

Anexo 5: Bibliografía

Artículo acerca de redes sociales:

http://evoredessociales.blogspot.com.es/2011/05/marco-teorico.html

Utilización de colores para el diseño:

https://color.adobe.com/es/create/color-wheel

Utilización de tipografías:

https://www.google.com/fonts

Información general de las redes sociales y aplicaciones:

http://www.wikipedia.com

C