

DISEÑO DE INTERFACES – PRIMER TALLER

Alexander Botello y Santiago Parra

Componente técnico:

1)



2)

1. Border (borde)

La propiedad `border` en CSS se usa para poner un borde alrededor de un elemento.

```
css
div {
  border: 2px solid black; /* grosor, estilo y color */
}
```

Tipos de borde comunes: solid, dashed, dotted, double.

2. Border-radius (bordes redondeados)

Sirve para redondear las esquinas de un borde.

```
css
div {
  border: 2px solid black;
  border-radius: 10px; /* esquinas redondeadas */
}
```

Tip: `border-radius: 50%` convierte un cuadro en un círculo.

3. Background: linear-gradient (degradado)

Permite aplicar un degradado de colores como fondo.

```
css
div {
  background: linear-gradient(to right, red, yellow);
}
```

El degradado va de rojo a amarillo de izquierda a derecha.

4. Cambiar color y tamaño de fuente

Se logra con las propiedades `color` y `font-size`.

```
css
p {
  color: blue; /* cambia el color del texto */
  font-size: 20px; /* cambia el tamaño */
}
```

5. Width (ancho)

Define el ancho de un elemento.

```
css
div {
    width: 300px; /* ancho fijo */
}

/* relativo al contenedor */
div {
    width: 50%; /* la mitad del contenedor */
}
```

6. Height (alto)

Define la altura de un elemento.

```
css
div {
    height: 200px;
}
```

7. División en HTML

Se crea con la etiqueta <div>, que sirve para agrupar contenido.

```
html
<div>
    Este es un contenedor o división.
</div>
```

8. Clase en CSS

Se declara en CSS con un punto (.) y se aplica en HTML con el atributo class.

```
css
.caja {
    background-color: lightblue;
    padding: 20px;
}

html
<div class="caja">Soy una caja con estilo</div>
```

9. Textos h y párrafos p en HTML

Los títulos van de <h1> (más grande) a <h6> (más pequeño). Los párrafos usan <p>.

html

<h1>Título principal</h1>

<h2>Subtítulo</h2>

<h3>Título más pequeño</h3>

<p>Este es un párrafo en HTML.</p>

Componente teórico:

1)

1. Estudios de Campo

- a) Se buscan comportamientos y actitudes porque los participantes son observados en su ambiente real de trabajo o casa.
- b) Cualitativo, ya que se enfoca en entender experiencias y contextos más que en medir datos numéricos.
- c) Investigación exploratoria, porque permite descubrir cómo interactúan los usuarios naturalmente sin intervención directa.

2. Entrevistas

- a) Se buscan actitudes: opiniones, percepciones y sentimientos frente a un producto o servicio.
- b) Cualitativo, ya que la información obtenida es subjetiva, basada en el discurso del participante.
- c) Investigación descriptiva, pues sirve para detallar en profundidad qué piensan o sienten los usuarios sobre un tema.

3. Seguimiento Ocular (Eyetracking)

- a) Se buscan comportamientos, específicamente el patrón visual de los usuarios al interactuar con interfaces.
- b) Cuantitativo, porque se recolectan datos exactos de fijaciones y tiempos de mirada.
- c) Investigación causal o experimental, ya que permite identificar cómo el diseño influye directamente en la atención del usuario.

4. Pruebas A/B

- a) Se buscan comportamientos, midiendo cómo varía la interacción entre diferentes versiones de un diseño.
- b) Cuantitativo, porque se usan métricas claras (clics, conversiones, tiempo de permanencia, etc.).
- c) Investigación experimental, porque se manipula una variable (diseño) y se observa el efecto en los usuarios.

5. Estudios con Diario

- a) Se buscan actitudes y comportamientos, ya que los participantes registran cómo usan un producto a lo largo del tiempo y lo que sienten al hacerlo.
- b) Cualitativo principalmente, porque recoge experiencias personales; aunque puede complementarse con conteos de frecuencia.
- c) Investigación longitudinal, porque sigue al usuario durante un periodo prolongado para identificar patrones.

2)

Sistema de Préstamo de Equipos y Espacios en la Universidad

Descripción del problema:

Muchas universidades tienen equipos tecnológicos (cámaras, proyectores, laptops, etc.) y espacios (salas de estudio, auditorios) disponibles para préstamo, pero el proceso suele ser manual, lento y poco transparente.

Posibles usuarios:

- Estudiantes que necesitan equipos para proyectos.
- Docentes que requieran reservar espacios o materiales.
- Personal administrativo que gestiona los recursos.

Necesidades a resolver:

- Catálogo digital de equipos y espacios disponibles.
- Sistema de reserva en línea con confirmación automatizada.
- Recordatorios de fechas de préstamo y devolución.
- Historial de solicitudes y calificaciones de los recursos.
- Notificaciones por correo o mensaje.