Diseño de Software.

Fecha: 10/09/2025

# Vista de Inicio Sesión

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capa | Se utiliza el estilo por capas para separar la interfaz gráfica (formulario de login y botón de registro), la lógica de autenticación (validación de credenciales) y el acceso a datos (consulta de usuarios en la base de datos). Esta separación permite mantener el sistema modular, facilitar pruebas unitarias y escalar el sistema sin afectar otras capas. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón Estructural | Se aplica un patrón estructural para organizar los componentes visuales de forma coherente y reutilizable. El diseño presenta una estructura simétrica entre las secciones de login y registro, con componentes reutilizables como campos de entrada, botones y contenedores. Esto permite mantener consistencia visual y facilita la implementación de nuevas pantallas con la misma base. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: El diseño está dividido en dos secciones que son:   * **Login:** Formulario con campos de correo y contraseña, botón de acceso y enlace para recuperar contraseña. * **Registro:** Mensaje de bienvenida y botón para registrarse. El diseño usa colores contrastantes e íconos para facilitar la navegación y comprensión. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Consistencia visual | U | Uso uniforme de colores, tipografía y estructura en ambas secciones (login y registro). |
| Navegación clara | U | Botones bien definidos, etiquetas precisas y flujo lógico que guía al usuario. |
| Contraste adecuado | A | Texto blanco sobre fondo púrpura mejora la legibilidad en los botones y los demás textos de color azul marino para mantener la armonía de los colores. |
| Etiquetas accesibles | A | Campos de entrada con íconos y etiquetas visibles, compatibles con lectores de pantalla. |

# Vista de Registrarse

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | Se mantiene el estilo por capas para separar la interfaz gráfica (formulario de registro y botón de login), la lógica de negocio (validación de campos, comparación de contraseñas) y el acceso a datos (almacenamiento de nuevos usuarios). Esta arquitectura permite mantener la modularidad del sistema, facilitar pruebas y asegurar una experiencia de usuario coherente. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se aplica un patrón estructural que reutiliza componentes visuales como campos de entrada, botones y contenedores. El formulario de registro está compuesto por elementos que siguen una estructura repetitiva y coherente, lo que facilita su mantenimiento y extensión. Además, el diseño simétrico entre secciones mejora la experiencia visual. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: Interfaz compuesta por:   * **Registro:** Formulario con campos para correo, contraseña y confirmación, todos con íconos. * **Login:** Mensaje de saludo y botón para iniciar sesión. La estructura es clara y simétrica, con elementos visuales que guían al usuario en el proceso de autenticación. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Consistencia visual | U | Uso uniforme de colores, íconos y estructura en campos y botones. |
| Retroalimentación clara | U | Campos bien etiquetados que indican claramente qué información se requiere. |
| Contraste adecuado | A | Texto blanco sobre fondo púrpura mejora la legibilidad en los botones y los demás textos de color azul marino para mantener la armonía de los colores. |
| Etiquetas accesibles | A | Campos con íconos y etiquetas visibles, compatibles con tecnologías de asistencia. |

# Vista de Inicio (Alumno)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | Se aplica el estilo por capas, aprovechando la estructura de Django. La interfaz presenta el panel principal con navegación lateral y formulario de carga. La lógica gestiona la validación del archivo y el flujo de navegación, mientras que la capa de datos se encarga del almacenamiento y recuperación de informes. Esta separación asegura modularidad y escalabilidad. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se utiliza un patrón estructural para organizar los componentes visuales del panel. La barra lateral, el área de bienvenida y el formulario de carga son módulos independientes que comparten estilos y estructura. Esto permite reutilizar componentes en otras vistas del sistema y mantener una experiencia visual coherente. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: La interfaz presenta un panel principal para el estudiante, con:   * **Barra lateral de navegación:** Acceso a secciones como perfil, test de interés, informes y estadísticas. * **Área de bienvenida:** Mensaje personalizado y descripción de funcionalidades disponibles. * **Formulario de carga:** Permite subir un archivo PDF para visualizar estadísticas académicas. El diseño es limpio, intuitivo y centrado en la experiencia del estudiante. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Consistencia visual | U | Uso uniforme de colores, tipografía y estructura en todo el panel. |
| Navegación clara | U | Menú lateral con íconos y etiquetas que facilitan el acceso a cada sección. |
| Retroalimentación directa | U | Mensaje de bienvenida y descripción clara de las acciones disponibles. |
| Accesibilidad de formularios | A | Campo de carga con etiqueta visible y botón accesible para subir archivos. |

# Vista de Perfil (Alumno)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | La interfaz muestra los datos del estudiante, la lógica permite editar la foto y gestionar el perfil, y la capa de datos maneja el almacenamiento de la información personal. Esta estructura modular facilita la integración con Django y mejora la mantenibilidad. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se usa un patrón estructural para organizar los componentes del perfil: avatar, campos de información y botón de edición. Estos elementos se presentan de forma coherente y reutilizable, lo que permite mantener consistencia visual en otras secciones del sistema. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: La pantalla de perfil muestra la información personal del estudiante, incluyendo nombre, correo, curso y rol. Incluye un avatar con opción para cambiar la foto y una barra lateral de navegación. El diseño es limpio, con estructura clara y elementos visuales bien distribuidos. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Consistencia visual | U | Estilos uniformes en campos, botones y navegación. |
| Accesibilidad de formularios | A | Botón “Cambiar Foto” con etiqueta clara y estructura accesible. |
| Retroalimentación directa | U | Presentación clara de los datos personales del estudiante. |
| Navegación clara | U | Menú lateral con íconos y etiquetas que facilitan el acceso a otras secciones. |

# Vista de Test de Interés (Alumno)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | La interfaz presenta el test como módulo visual, la lógica controlará la secuencia de preguntas y evaluación de respuestas, y la capa de datos almacenará los resultados del estudiante. Esta estructura modular facilita la integración con Django y permite escalar el sistema fácilmente. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se utiliza un patrón estructural para organizar los componentes del test: título, descripción, y espacio para preguntas. Aunque el mockup no incluye las preguntas, el diseño anticipa una estructura repetitiva y reutilizable para cada ítem del test, lo que facilita su implementación y mantenimiento. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: La pantalla del Test de Interés presenta:   * **Encabezado:** Título y descripción del propósito del test. * **Área de contenido:** Espacio destinado a mostrar preguntas y opciones de respuesta. * **Barra lateral:** Navegación hacia otras secciones del sistema. El diseño es claro, con jerarquía visual bien definida y enfoque en la experiencia del estudiante. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Jerarquía visual clara | U | Título destacado y descripción que orientan al usuario sobre el propósito del test. |
| Navegación consistente | U | Menú lateral con íconos y etiquetas que se mantiene en todas las pantallas. |
| Preparación para accesibilidad | A | Estructura anticipa campos etiquetados y navegación compatible con lectores de pantalla. |
| Lenguaje claro | U | Texto introductorio directo y comprensible para todo tipo de usuario. |

# Vista de Informes (Alumno)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | La interfaz presenta los informes disponibles, la lógica gestiona las acciones de visualización y descarga, y la capa de datos almacena los archivos generados por IA. Esta separación permite mantener el sistema organizado y escalable dentro del entorno Django. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se aplica un patrón estructural para organizar los elementos del listado de informes. Cada informe se presenta como un componente con botones reutilizables (“Ver” y “Descargar”), lo que facilita la consistencia visual y la reutilización en otras secciones del sistema. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: La pantalla de informes muestra:   * **Encabezado:** Título y descripción del módulo. * **Listado de informes:** Cada informe incluye nombre y botones para visualizar o descargar. * **Barra lateral:** Navegación hacia otras secciones del sistema. El diseño es limpio, funcional y enfocado en la gestión de documentos generados por IA. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Consistencia visual | U | Botones “Ver” y “Descargar” con estilo uniforme en todos los informes. |
| Accesibilidad de acciones | A | Botones claramente etiquetados y ubicados junto a cada informe para facilitar la interacción. |
| Navegación clara | U | Botones claramente etiquetados y ubicados junto a cada informe para facilitar la interacción. |
| Lenguaje directo | U | Descripciones simples que explican el propósito de la sección sin ambigüedad. |

# Vista de Estadísticas Asignatura (Alumno)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | La interfaz presenta los gráficos, la lógica gestiona la visualización dinámica y la interpretación de datos, y la capa de datos se encarga de recuperar la información académica del estudiante. Esta estructura modular permite integrar fácilmente bibliotecas de visualización en Django. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se aplica un patrón estructural para organizar los gráficos como componentes reutilizables. Cada tipo de gráfico (barras, líneas, radar) se presenta con su propio contenedor, lo que permite mantener consistencia visual y facilitar la integración de nuevos tipos de visualización en el futuro. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: La pantalla de estadísticas muestra:   * **Encabezado:** Título de la sección y navegación lateral. * **Gráficos:** Tres tipos de visualización (barras, líneas y radar) que representan el rendimiento por asignatura. El diseño es claro, con jerarquía visual bien definida y enfoque en la interpretación de datos académicos. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Visualización clara | U | Gráficos bien diferenciados que permiten interpretar datos fácilmente. |
| Consistencia visual | U | Estilos uniformes en contenedores, colores y etiquetas. |
| Navegación persistente | U | Menú lateral constante que permite moverse entre módulos sin perder contexto. |
| Accesibilidad gráfica | A | Uso de colores contrastantes y etiquetas visibles que facilitan la lectura de los gráficos. |

# Vista de Inicio (Docente)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | La interfaz presenta el panel de bienvenida, la lógica controlará el acceso a funciones como retroalimentación y visualización de rendimiento, y la capa de datos gestionará la información académica de los estudiantes. Esta estructura modular se adapta perfectamente al modelo de Django. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se aplica un patrón estructural para organizar los módulos del panel docente. El diseño anticipa componentes reutilizables como botones, contenedores de datos y navegación lateral, lo que permite mantener consistencia visual y facilitar la extensión del sistema con nuevas funcionalidades. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: La pantalla de inicio para docentes incluye:   * **Mensaje de bienvenida personalizado.** * **Descripción de funcionalidades disponibles:** acceso a perfil, rendimiento por asignatura, estudiantes, retroalimentación y gráficos. * **Barra lateral de navegación:** con acceso a secciones clave del sistema. El diseño es claro, profesional y enfocado en la experiencia del docente. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Lenguaje claro | U | Mensaje directo que explica las funciones disponibles sin ambigüedad. |
| Navegación persistente | U | Mensaje directo que explica las funciones disponibles sin ambigüedad. |
| Jerarquía visual | U | Título destacado y estructura que guía al docente en su flujo de trabajo. |
| Accesibilidad de interacción | A | Botones y enlaces anticipados con etiquetas claras y estructura compatible con lectores. |

# Vista de Perfil (Docente)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | La interfaz presenta los datos del docente, la lógica permite editar la foto y gestionar el perfil, y la capa de datos maneja el almacenamiento de la información profesional. Esta estructura modular facilita la integración con Django y permite mantener la separación de responsabilidades. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se aplica un patrón estructural para organizar los componentes del perfil: avatar, campos de información y botón de edición. Estos elementos se presentan de forma coherente y reutilizable, lo que permite mantener consistencia visual en otras secciones del sistema, tanto para docentes como estudiantes. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: La pantalla de perfil docente incluye:   * **Encabezado:** Título de la sección y navegación lateral. * **Información personal:** Nombre, correo, departamento y rol. * **Avatar editable:** Imagen circular con botón “Cambiar Foto”. El diseño es claro, profesional y enfocado en la gestión del perfil del docente. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Consistencia visual | U | Estilos uniformes en campos, botones y navegación. |
| Accesibilidad de formularios | A | Botón “Cambiar Foto” con etiqueta clara y estructura accesible. |
| Retroalimentación directa | U | Presentación clara de los datos profesionales del docente. |
| Navegación persistente | U | Menú lateral constante que permite moverse entre secciones sin perder contexto. |

# Vista de Retroalimentación (Docente)

| Estilo arquitectónico elegido. | Motivos |
| --- | --- |
| Estilo por capas | Se mantiene el estilo por capas.   * En la pantalla de retroalimentación, la interfaz presenta el formulario, la lógica gestiona el envío de comentarios y la capa de datos almacena la retroalimentación. * En la pantalla de gráficos, la interfaz muestra visualizaciones, la lógica interpreta los datos y la capa de datos recupera el rendimiento del estudiante. Esta estructura modular permite integrar formularios y gráficos dinámicos en Django de forma escalable. |

| Patrón de diseño elegido | Motivos |
| --- | --- |
| Patrón estructural | Se aplica un patrón estructural para organizar los componentes visuales:   * En retroalimentación, los campos de selección y texto se presentan como módulos reutilizables. * En gráficos, cada tipo de visualización (barras, líneas, radar) se encapsula en su propio contenedor. Esto permite mantener consistencia visual y facilita la extensión del sistema con nuevas funciones. |

Interfaz gráfica diseñada

|  |
| --- |
| Descripción: **Retroalimentación:** Formulario con selección de asignatura, estudiante y campo de texto para comentarios. Botón “Enviar” para registrar la retroalimentación.  **Gráficos de Estudiante:** Tres tipos de gráficos (barras, líneas, radar) que muestran el rendimiento por elementos.  Ambas pantallas incluyen navegación lateral persistente y diseño claro enfocado en la experiencia del docente. |

Indicar al menos 2 principios de usabilidad y/o accesibilidad utilizados.

| Nombre del Principio | Clasificación  (A accesibilidad / U: usabilidad) | Representación en el diseño |
| --- | --- | --- |
| Accesibilidad de formularios | A | Campos etiquetados y botón “Enviar” con estructura clara y compatible con lectores. |
| Visualización clara | U | Gráficos diferenciados que permiten interpretar el rendimiento fácilmente. |
| Navegación persistente | U | Menú lateral constante que permite moverse entre módulos sin perder contexto. |
| Lenguaje directo | U | Instrucciones simples que guían al docente en el uso de cada módulo. |