

Trabajo Práctico N° 4: Diseño de la Aplicación



Integrantes del grupo: Dinolfo Ariana, Gonzalez Leila, Russo Fantino

Grupo L.F.A

Profesor: Exequiel Wiedemann Buffolo

Curso: 6° 1°

Carrera Técnico Programador

Programación Web Dinámica



1. Se solicita entregar el informe de alcance de la aplicación que deben de realizar para la materia.

Alcance de la aplicación:

La aplicación que pide el cliente trata de gestionar, visualizar y marcar las asistencias de los alumnos de la escuela E.P.E.T 20, se intenta dar una alternativa al proceso manual de tomar asistencia y presentarla a los alumnos. Esta aplicación tendrá dos versiones: Una para los alumnos y una para los profesores.

La aplicación para los alumnos les permitirá unirse a las clases de los profesores mediante un código, visualizar de una forma intuitiva su promedio de asistencia en cada materia a fin de mes y de todo el año, ver las asistencias de cada día a fin de cada mes y de meses anteriores, ver mensajes que publica el profesor, recibir notificaciones y marcar cuando asisten a clase con un código QR.

La aplicación para los profesores será capaz de crear y gestionar clases, visualizar las asistencias de todos los alumnos juntos o individualmente, “Comenzar una clase” y leer códigos QR de los alumnos para anotar asistencias, anotar asistencias manualmente, enviar la lista de asistencias del mes a cada alumno y enviar mensajes públicos y privados a los alumnos.

El código QR funcionará de manera física, donde el profesor da inicio a una clase y se prepara a escanear los códigos de cada alumno, este código QR contendrá los datos del alumno y la hora donde lo escaneó, permitiendo cargar automáticamente a los alumnos en una lista de asistencia, mostrando si están presentes, llegaron tarde, o están ausentes.

La aplicación utilizará la API de RENAPER durante el registro para cargar datos reales de los alumnos, colocando solo el DNI, serás capaz de rellenar el resto de datos personales como: Nombre completo, domicilio, fecha de nacimiento, etc.

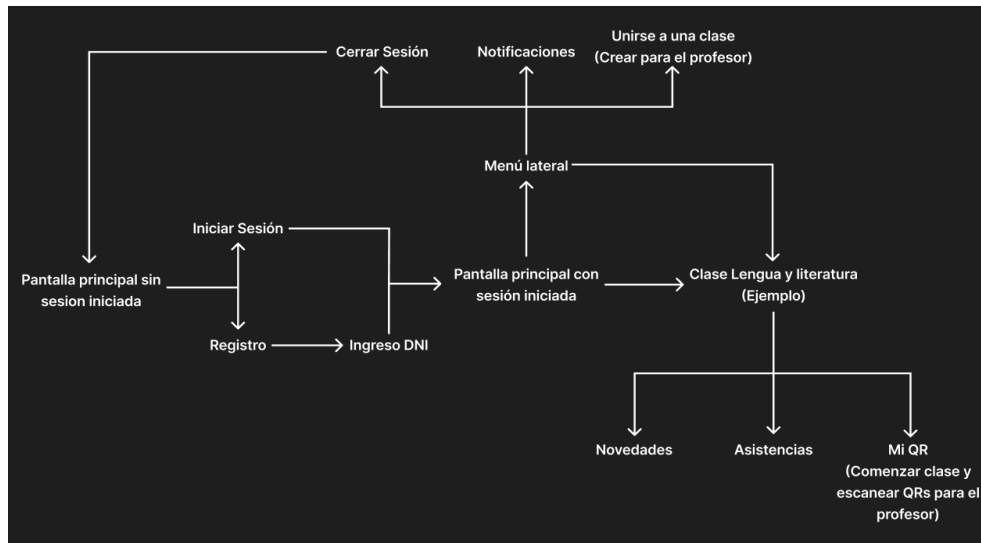
2. Diseño de la aplicación marcando el alcance.

Diseño de la aplicación:

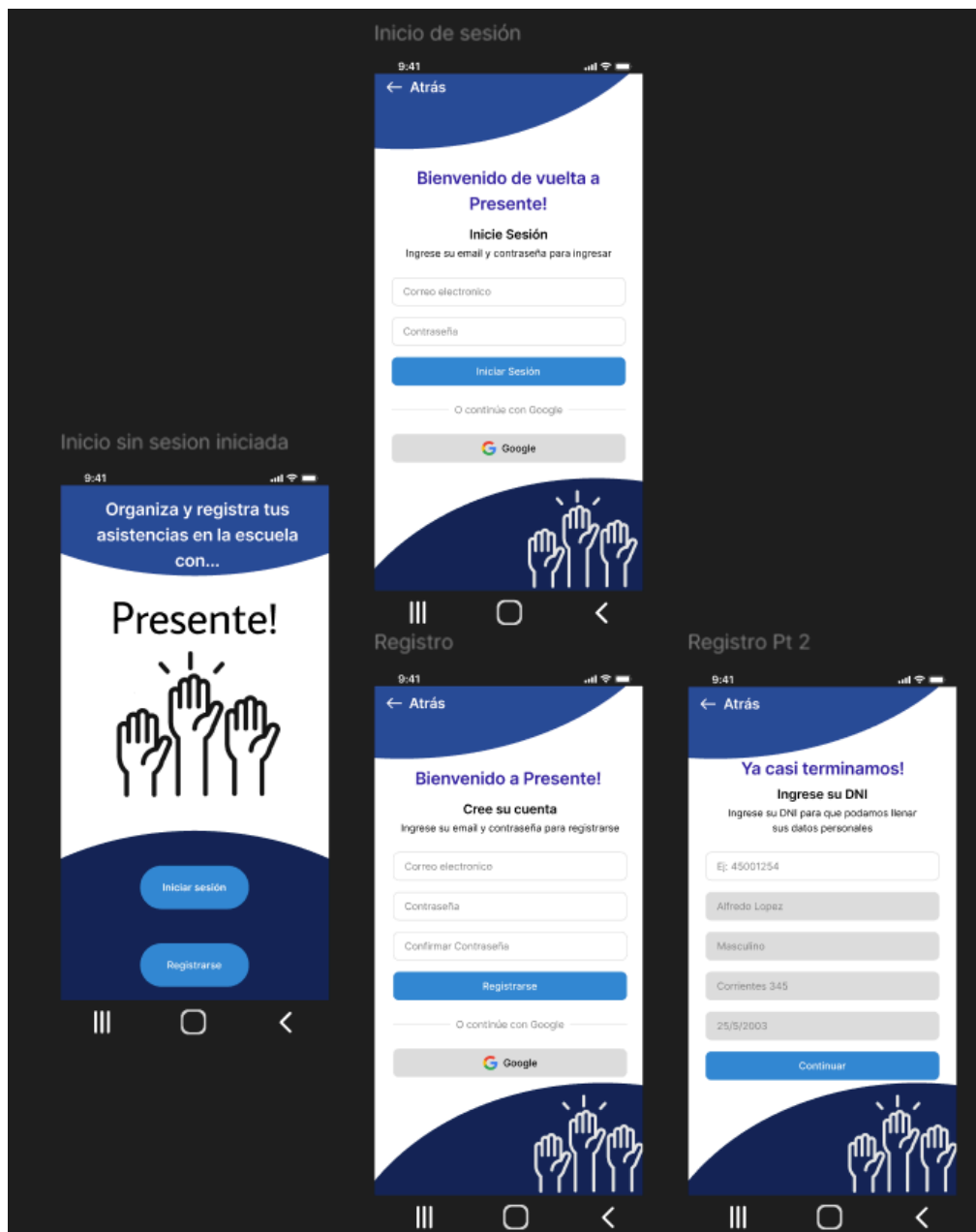
Diseñamos la aplicación con la base de facilitar y agilizar el proceso de tomar asistencia para los profesores, mientras mantenemos a los alumnos actualizados sobre sus asistencias. Todas las funciones descritas en el alcance tendrán una pantalla o menú dedicada a la realización de esta, el acceso a estas estará marcado con un logo y título simple de la acción.

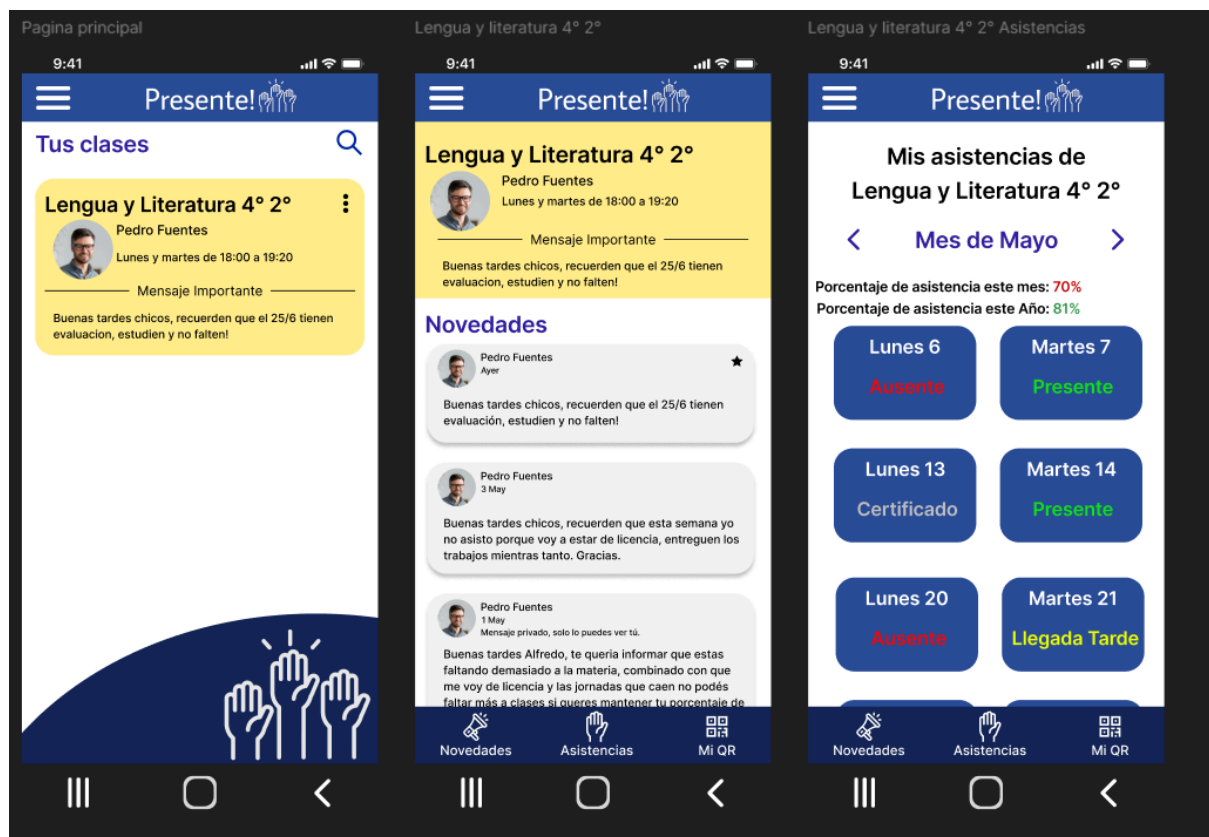
Mapa de navegación:

Profesor: Exequiel Wiedermann
 Carrera Técnico Programador
 Grupo: Dinolfo Ariana, Gonzalez Leila, Russo Fantino
 Curso 6°1



Boceto de pantallas en Figma:





3. Experiencia de Usuario y Interfaz de Usuario.

En cuanto a la interfaz que estaremos utilizando y desarrollando a continuación, nos vamos a centrar en el aspecto que tendrá la pantalla tanto principal, como sus subdivisiones en cursos, alumnos, las planillas de asistencia, íconos, accesibilidad, entre otras tantas particiones. Detallando sus colorimetrías, tipografías y demás.

Estilo principal: Teniendo en cuenta el uso que se le dará a la aplicación (educativo), es necesario que sea lo más simple, intuitivo y agradable a la vista posible, dando por hecho que su principal uso es la carga de asistencia y nada más. Estaremos utilizando cierto estilo minimalista, con el objetivo de centrar el interés en el contenido en sí y que el estilo no desvíe la atención.

En este desarrollo tuvimos como idea principal basarnos en 3 (tres) principios que nos ayudarían para alcanzar un diseño satisfactorio.

- **Simplicidad:** Dejamos de lado todo tipo de elementos innecesarios que puedan ser posibles desviantes de atención hacia la información principal. Con el objetivo de brindarle a nuestro cliente una aplicación clara y sencilla.



- **Consistencia y Coherencia:** esta será la relación que tendrá nuestra aplicación con lo que sería la base, para que un futuro la misma pueda ser utilizada en un dispositivo mobile, es decir, el sistema operativo. Respetando así el conocimiento y costumbres del usuario.
- **Navegación Intuitiva:** pondremos el foco en el uso sencillo y práctico para los usuarios. Nos interesa que el mismo no tenga ningún tipo de dificultad para entender la funcionalidad de la misma a lo largo de su experiencia con la App.

Nombre: Pensamos en un título que nuestros usuarios puedan relacionar fácilmente con la misma funcionalidad de la App y brindar una guía aún más intuitiva.

Accesibilidad: Debido a nuestro uso principal de la App (registro de asistencia en el colegio), tenemos que tener en cuenta que pueden haber usuarios con distintas capacidades o percepciones. Por esto mismo añadiremos un apartado en la sección de configuración para aquellos consumidores de nuestro servicio que cuenten con dificultades para ver ciertos colores (daltonismo).

Tipografía: No nos entraremos en fuentes muy exóticas y llamativas por la misma razón de lo mencionado anteriormente (buscamos una App sencilla) y además teniendo en cuenta que existen personas que pueden tener distintas percepciones en cuanto a la ubicación de las letras y formas en sí (denominada comúnmente con Dislexia).

Cromática: Nuestra idea principal siempre fue satisfacer la visualización de nuestro usuario, por lo que nos centraremos en colores nítidos y poco llamativos, aunque también buscaremos paletas estéticas y combinables para las distintas pantallas de nuestra App. Por otro lado, tuvimos en cuenta que es muy probable que la gran mayoría de nuestros consumidores descarguen esta aplicación desde un dispositivo mobile Android y las paletas que utiliza este Sistema Operativo son muy variables y abiertas, por lo que nos ayuda a tener una mayor libertad creativa sin tantas limitaciones.

Iconos: Estos serían aquellos elementos gráficos que se vinculan con el estilo y la marca. Entre ellos está principalmente el ícono que distinguirá nuestra App sobre el resto y otros que se ubican en la parte de GRID, ayudando a simplificar, optimizar y presentar la información de la interfaz.



4. Informe de preguntas realizadas a la persona que tiene el problema con la aplicación.

Preparamos una amplia variedad de preguntas importantes para el cliente, durante nuestra entrevista cambiamos y preguntamos preguntas nuevas acorde a lo que el cliente requería para la aplicación.

Preguntas y respuestas:

¿Se debe registrar algo más aparte de las asistencias?

- No, sólo registrará asistencias.

¿Podría un alumno ver las asistencias de otro?

- No, el alumno sólo podrá ver sus propias asistencias.

Para el registro, ¿qué datos necesitará del alumno?

- El nombre completo, DNI y domicilio, el registro será a través de la cuenta de google.

¿El profesor podrá editar los datos del alumno de ser necesario? ¿Será el único autorizado para realizar esta acción?

- El profesor no edita datos pero los preceptores y el jefe de preceptores si pueden.

¿Se requiere el uso de alguna API en específico?

- Si, se deberá utilizar la API de RENAPER para llenar el resto de datos con el DNI.

¿Los alumnos pueden enviar mensajes para discutir ausencias?

- No, no podrán enviar mensajes, deberán presentar un justificativo.

¿Cual es la escala de la aplicación? ¿Es para usted, para la escuela, la ciudad o el mundo?

- La aplicación será para la escuela EPET 20.

¿Tiene alguna preferencia en el diseño visual? Me refiero a color, fuente, estilos y logos.

- No, el diseño visual está en sus manos.

¿Cómo se unen los alumnos a las clases? ¿Lo hace manualmente o se unen con código?

Profesor: Exequiel Wiedermann
Carrera Técnico Programador
Grupo: Dinolfo Ariana, Gonzalez Leila, Russo Fantino
Curso 6°1



- Se unen con un código de clase como en Google Classroom.

¿Cómo registrará las asistencias? ¿Con un checklist?

- No, se registrarán con un código QR que tendrá cada alumno, el profesor escaneará estos códigos y serán anotados automáticamente.

¿Esta manera de tomar asistencia registrará la hora de llegada?

- Si, el QR tendrá la hora de escaneo y la aplicación automáticamente lo guardará y marcará si es llegada tarde o no.

¿Cómo se mostrarán las asistencias a cada alumno?

- A fin de mes se enviará una lista con todas las clases y su información de llegada, si está presente, ausente o tarde.

¿Esta lista tendrá un promedio de asistencias?

- Si, calculará el porcentaje de asistencias de cada alumno en ese mes y en todo el año.

¿El profesor podrá enviar mensajes públicos y privados a los alumnos?

- Si, para enviar avisos generales y un aviso personal.

¿Que tendrá la pantalla de inicio o principal?

- La pantalla principal tendrá la lista de los cursos para seleccionar y ver las asistencias y avisos de este.

¿Los padres tendrán algún tipo de acceso a los datos de asistencias?

- No, no tendrán acceso.

¿Te interesaría un modelo de plataforma similar a lo que sería Classroom?

- Si, me interesaría que tenga modelo similar.

5. Se debe de tener en la aplicación el uso de una API ya solicitada en algunos casos.

