

# EXAMEN FINAL DISEÑO DE INTERFACES



**Quarñolo.F**

## INTRODUCCIÓN:

En esta documentación se encuentra todo el contenido analizado y desarrollado para el final de la materia Diseño de Interfaces (2019).

Las consignas a cumplir del final son:

1) Plantear una aplicación que ofrezca servicios educativos on line. Para ello deberán hacer un análisis exhaustivo del mercado. Deben presentar un informe donde se vea la investigación que realizaron y donde muestren su propuesta con palabras.

Tiene que estar:

- ❖ Fundamentación de la aplicación: usabilidad, diseño centrado en el usuario, componentes sensibles y características originales de la aplicación.
- ❖ Público al que va dirigido: mapa de empatía.
- ❖ Análisis de la competencia: local, nacional e internacional (estilos gráficos del rubro).
- ❖ Principios: Interactividad, reciprocidad, libertad, múltiple entrada, retroalimentación, vitalidad
- ❖ Género o géneros que van a estar presentes
- ❖ Esbozos y mapas esquemáticos para ver primeras definiciones visuales; storyboard.
- ❖ Características gráficas: colores, tipografía, grilla, criterios compositivos, imágenes, etc.

2) Realizar la *homepage* de la aplicación dónde se vean todos los elementos gráficos y aparte mostrar la grilla compositiva que utilizaron. Además deben mostrar alguna otra sección donde se vean todos los elementos gráficos utilizados.

3) Mostrar el trabajo en una presentación teniendo en cuenta los criterios y elementos gráficos que hemos visto en clase. La presentación no debe durar más de 15 minutos.

## FUNDAMENTACIÓN DE LA APLICACIÓN:

A continuación se describe mediante un informe la investigación realizada y las conclusiones a las que se han llegado para el desarrollo de una **aplicación que brinde sistemas educativos de forma online**:

La aplicación que se va a llevar a cabo tiene por motivo principal el dictado de cursos y la creación de una biblioteca virtual. Esto se decidió ya que una investigación realizada determinó que dentro del instituto IES 9-023 se necesita una biblioteca virtual para almacenar el contenido de los libros que se tienen de una forma más segura (ante posibles daños físicos) y de una forma más fácil de compartir con los integrantes del instituto (alumnos, profesores, etc). A su vez se necesita también que se almacene el temario y todos aquellos libros o documentación referida a todas las materias de todas las carreras dictadas en el instituto, de forma que los alumnos puedan no solo acceder más fácil a la información de las clases dictadas, sino que también se genere un ámbito libre de la contaminación de papeles (fotocopias).

Por otro lado, debido a que se desea preparar profesionales muy bien capacitados y formados dentro del instituto, y porque se considera que el aprendizaje de más de un idioma puede abrir más puertas ante el mundo, se tomó la decisión de realizar un apartado para el dictado de cursos diarios de inglés con diferentes niveles de dificultad y aprendizaje donde los alumnos podrán aprender a escribir y hablar fluidamente dicho idioma si lo desean.

Estos apartados mencionados estarán "vinculados" a la plataforma web del instituto ya existente para la utilización no solo de los alumnos inscriptos sino a su vez de los profesores interesados, donde con solo presionar un enlace será redirigido a esta página web aparte.

Para continuar con dicho proyecto vamos a realizar un estudio que determine si dicha aplicación web es factible y que esté totalmente justificada.

### Área de Redacción

**Contenido:** En cuanto al contenido de la aplicación este se centrara en libros y documentación que corresponderá a la formación de la biblioteca virtual del instituto y cursos diagramados en diferentes dificultades y niveles para la enseñanza de inglés. Estos cursos estarán ya planteados en la aplicación y contarán con "administradores" que serán profesionales encargados de controlar el contenido de dichos cursos y de evaluar la etapa final de los mismos. El resto del proceso de cada curso será controlado de manera automática por el sistema (el cual saca la nota de acuerdo a las respuestas dadas por quien realizará el o los cursos).

**Género:** El género es la Educación, es un género educacional, institucional. El género también se va a basar de acuerdo a los temas del contenido, es decir que contendrá géneros literarios correspondientes a los libros o documentación presente en la biblioteca y el demás contenido. Géneros técnicos, informativos, argumentales, a su vez también temas de información general, medicina, profesorado, etc.

**Objetivos:** Educar, enseñar, capacitar, dar a conocer contenido y material de estudio, facilitar el acceso al contenido.

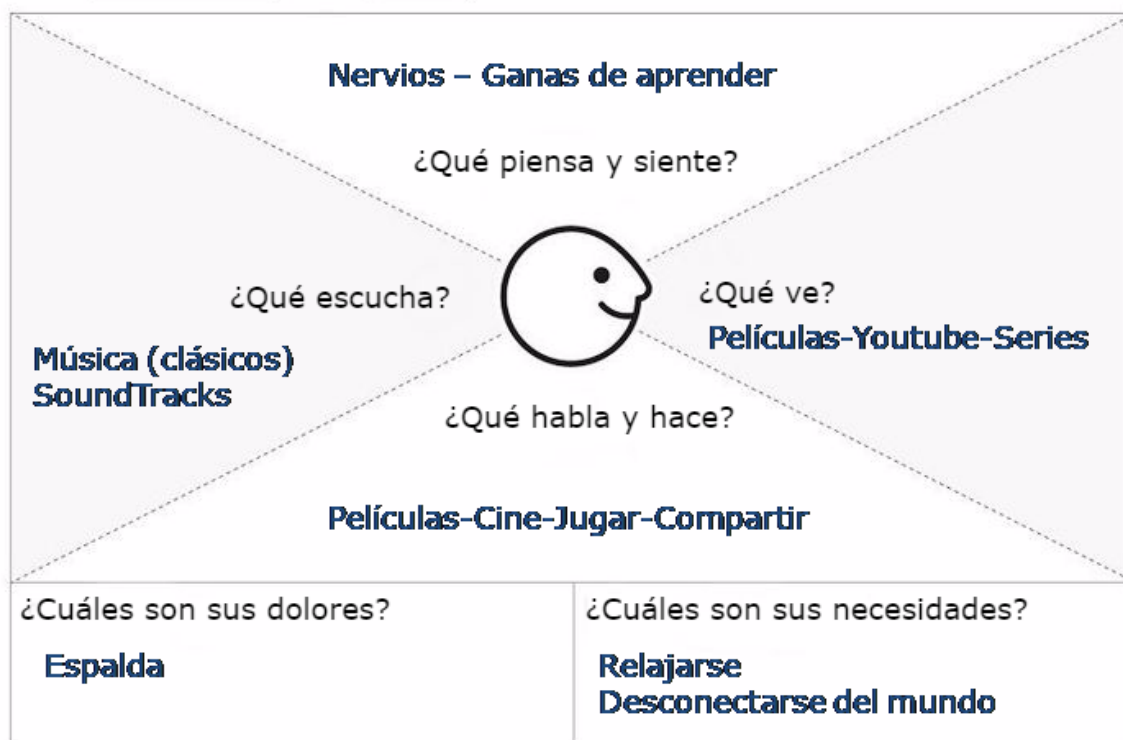
**Navegación:** Esta aplicación de enseñanza online estará conectada a la plataforma, será como una extensión de la misma. Será un servicio web (online) lo que aportará portabilidad. Contará con un listado de libros y material de estudio, lista de cursos de inglés de diferentes niveles, simplicidad con un estilo minimalista centrado la atención en lo más importante, búsqueda de contenido.

## Área de Producción

**Usuarios:** Jóvenes alumnos y/o Adultos (profesores) interesados en aprender y en completar su perfil como profesional.

A continuación se detalla los mapas de empatías realizados a 3 personas al azar:

Nombre Luciano Edad 24



Nombre **Camila** Edad **19**

<p><b>Tranquilidad – Paz mental- Subida de animo.</b></p> <p>¿Qué piensa y siente?</p> <p>¿Qué escucha? <b>Música (Variada) Audio Libros</b></p> <p>¿Qué ve? <b>Youtube-videos</b></p> <p>¿Qué habla y hace? <b>Ciencias Medicas – Fonoaudiología- Redes Sociales - Leer</b></p>	
<p>¿Cuáles son sus dolores?</p> <p><b>Dolor de vista</b></p>	<p>¿Cuáles son sus necesidades?</p> <p><b>Leer – Progresar Viajar – Aprender</b></p>

Nombre **Anónimo** Edad **22**

<p><b>Tranquilidad – Desconexión.</b></p> <p>¿Qué piensa y siente?</p> <p>¿Qué escucha? <b>Música - Radio</b></p> <p>¿Qué ve? <b>Youtube – Documentales</b></p> <p>¿Qué habla y hace? <b>Ciencias– Tecnología Redes Sociales – Videojuegos – Leer</b></p>	
<p>¿Cuáles son sus dolores?</p> <p><b>Dolor de cabeza Espalda</b></p>	<p>¿Cuáles son sus necesidades?</p> <p><b>Leer – Aprender Viajar – Relajarse</b></p>

**Cliente/Patrocinador:** IES 9-023.

**Eficacia:** Se determinará nuestra eficacia mediante el cumplimiento de los objetivos principales de la aplicación.

**Competencia:** Nuestra competencia se centra en otras plataformas o aplicaciones web de aprendizaje online (como por ejemplo edX , UTN.BA e-learning; etc) donde se busca alcanzar un nivel de seriedad y prolijidad similares o superiores al de la competencia.

**Rentabilidad:** La rentabilidad se medirá mediante los ingresos en la app y el nivel de conocimientos que adquieran los que realicen los cursos, a su vez se medirá el desempeño alcanzado de los estudiantes gracias a la aplicación.

**Exigencia:** Alcanzar a la competencia en niveles de contenido y aprendizaje y acompañar a los alumnos en el proceso de formación de los mismos.

### **Recursos:**

Los recursos necesarios para llevar a cabo este proyecto son:

- Humano: Prof. Inglés capacitados (certificados). Diseñadores de contenido web, diseñadores gráficos, data Entrys, Programadores, especializado en marketing por redes sociales.
- Material: Computadoras-Celulares- Libros físicos para digitalizar o libros ya digitales - Contenido de cada materia de cada una de las carreras - Contenido para los cursos.
- Tecnológico: Computadores con Windows, celulares con Android , dominio web y servidor host.
- Artístico: Diseñador gráfico.

**Marketing y distribución:** La distribución se llevará a cabo mediante la comunicación verbal en charlas donde se comunicara sobre la creación de la plataforma, redes sociales (instagram, facebook) y plataformas visuales como la misma plataforma del instituto que ya está siendo utilizada mediante anuncios presentes en el campus y aula virtual.

### **Plan de trabajo:**

- Se documentará cada etapa del proyecto/trabajo y tareas realizadas.
- Escanear libros no encontrados digitalmente.
- Almacenar libros virtualmente.
- Organizarlos por contenido y alfabéticamente.
- Diagramar cursos a dictar.
- Determinar qué profesionales estarán a cargo de los cursos.
- Determinar la dificultad de cada curso.
- Áreas de evaluación.
- Contenido disponible.
- Modos de calificación.
- Modo de Certificación final.
- Etapa de desarrollo.

## Área de Técnica

**Formato:** El formato del contenido será de forma visual, textual, mediante audio (video) y gráfico. (pdf-txt-epub-mp4-mp3).

**Compatibilidad:** Todo aquel dispositivo que cuente con conectividad a una red de internet y pueda acceder a un navegador podrá tener acceso a la aplicación web de aprendizaje online.

**Maqueta:** Cumplimiento de las funciones principales y total entendimiento y comprensión del funcionamiento de la aplicación por parte del usuario. Página principal de inicio finalizada por completo.

**Pruebas:** Las pruebas a realizar sobre la aplicación serán: pruebas de rendimiento, pruebas de recuperación, pruebas de carga. Se comprobará la calidad visual de los textos y documentos escaneados. Se comprobará el correcto funcionamiento de evaluación de la plataforma y el contenido de la misma evaluación (de cada curso). A su vez se llevaran a cabo unas determinadas pruebas de usabilidad a los usuarios destinados a usar la aplicación para determinar que el mensaje a dar sea claro y que la navegación dentro del contenido no sea un problema. Mediante estas pruebas se determinara también posibles escenarios a los que los usuarios se pueden presentar y se contemplaran posibles soluciones y/o acciones a realizar.

## Área de Artística

A continuación presentamos el *moodboard*, donde se describe de manera artística y gráfica lo que la aplicación o página va a querer transmitir. Lo que se busca es crear un ambiente simple, fresco y cómodo. Poder transmitir y de alguna forma inspirar al progreso individual de la persona. La selección de colores da una bienvenida vivaz a la página e intenta proyectar la educación y el aprendizaje.

Todo lo mencionado llevó a cabo y se decidió mediante el análisis previo del público y/o posibles usuarios que van a utilizar la aplicación y se llegó a este resultado. Más adelante se detalla el porqué de la elección de colores, se definirá la interacción, libertad, vitalidad, la selección de tipografías, entre otras características de la página. Luego de esto se procederá a realizar las interfaces.







## PRINCIPIOS:

### **Interactividad:**

- La navegación de la pagina sera simple pero completa gracias a un menú y barras de navegación que estarán siempre presentes.
- Barra de búsqueda como modo de atajo ante la necesidad de buscar un contenido en específico (especialmente cuando se trata de libros).
- Selección del área de cursos de inglés como a su vez al apartado de biblioteca donde se encontrará un catálogo de todos los libros disponibles organizables de diferentes maneras (ya sea por tema o alfabéticamente).
- Posibilidad de descargar contenido (ya sea libros o documentación) necesaria para el estudio de una materia o un curso que esté realizando.
- A la hora de realizar el examen de algún curso de ingles el usuario podrá pausar el examen.
- El usuario puede subir las respuestas de sus trabajos.
- En caso de duda el alumno puede traducir un determinado texto u oración. (No disponible en exámenes).
- Existen enlaces directos de Youtube a videos relacionados con temas específicos.
- Acceso a redes sociales de la página y contacto con los desarrolladores en caso de quejas o sugerencias.
- Acceso total a la documentación de la página donde se detalla el porqué de la realización de la misma.

### **Vitalidad:**

- Al colocar el cursor sobre un video guia de algun curso el video comienza a reproducir una vista previa del mismo sin sonido.
- Iconos claros y de fácil entendimiento.
- El estilo de la página es minimalista para facilitar la lectura y el entendimiento del contenido, sin eliminar contenido necesario.
- Menús concisos.
- Circulo de carga durante la carga de las diferentes opciones de la página (al cargar un libro, contenido del curso, examen, información, etc).
- Una paleta de colores pastel y no tan llamativos para facilitar la lectura y evitar el cansancio de la vista (sobre todo en la sección de lectura de los cursos o la biblioteca).
- Demarcación de textos del menú (cambia de color) cuando el cursor se pasa por encima.

### **Retroalimentación:**

- Información de contacto y disponibilidad de tutoriales sobre el funcionamiento de la página en caso de que se tenga alguna duda.
- Al tiempo de que el usuario lleva utilizando la aplicación se realiza una encuesta sobre el funcionamiento de la página y sobre lo que este mismo opina de la misma, a modo de saber que mejoras o cambios realizar. Así también el usuario tiene acceso a mandar un mensaje a los desarrolladores para comunicar fallos en cualquier momento.

### **Múltiple Entrada:**

El mensaje a transmitir se busca que llegue al usuario final por medio de la pantalla de su celular o computador. Se intenta dar un mensaje sea claro y de fácil comprensión.

### **Multicanal:**

En cuanto a los distintos canales que se utilizan para transmitir la información o el mensaje se cuenta con la utilización de los dispositivos tecnológicos con acceso a internet que tengan a su disposición los usuarios de la aplicación.

### **STORYBOARD:**

Desarrollamos el storyboard de la pantalla principal (home page) de nuestra aplicación y se definieron los elementos principales.



Luego de esto continuamos el proceso de diseño mediante la elección y decisión de los diferentes componentes técnicos, como colores, la tipografía y fuente, etc.

Una vez elegida la tipografía se llevó a cabo una grilla de diseño para ayudarnos a organizar nuestros espacios y los diferentes elementos de la pantalla. Mientras tanto se fue eligiendo el conjunto de iconos, imágenes y diferentes elementos gráficos que se iban a utilizar.

### Fuentes Elegidas:

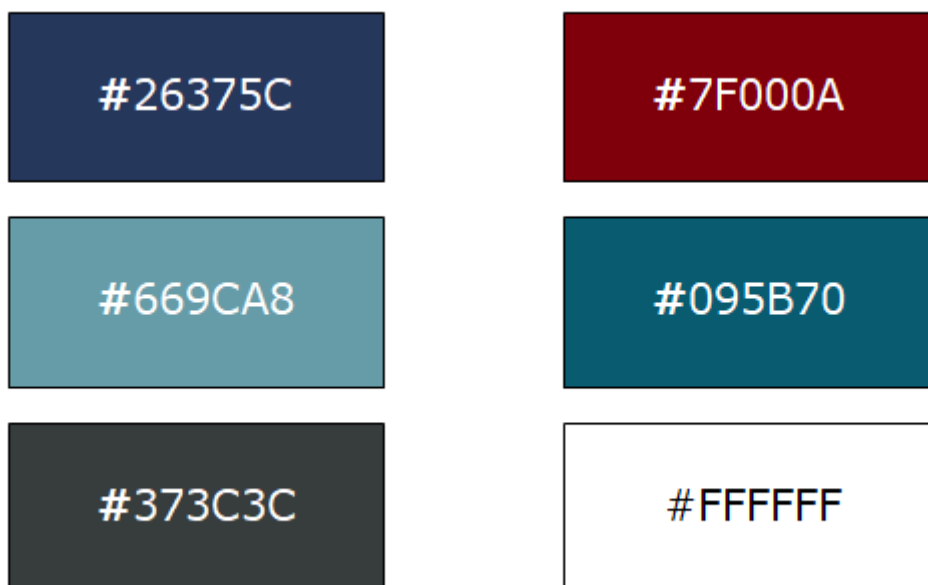
Mediante una investigación realizada sobre las tipografías y fuentes utilizadas en libros digitales y analizando cual sería más conveniente en nuestro caso, y a su vez tomando en cuenta la competencia, se eligió la fuente **Verdana** (11) para los textos de la aplicación, libros o documentación, el cuerpo de la página y componentes. Por otro lado para los títulos se decidió utilizar **Gill Sans bold** (12). De esta manera se establece una diferencia vital entre los distintos rangos de textos y ayudará al lector a situarse en la página y organizar la información.

### Colores:

Como se mencionó anteriormente la paleta de colores a utilizar poseen colores que no son muy llamativos (colores pasteles) o que molesten a la vista para poder facilitar la lectura evitando el cansancio.

Los colores que más demarcan y los cuales se refieren al área de cursos de inglés están inspirados en los colores de la bandera inglesa y pensados de una manera que transmita una sensación de comodidad y un sentimiento de pro actividad. Estos están acompañados de unos tonos más claros (para el área de la biblioteca virtual) de verde para darle una mayor frescura a la aplicación.

Todo esto está delimitado por un fondo blanco que ayuda a destacar los elementos de la pantalla y centran la atención en los detalles (imágenes, iconos, textos, etc.).



## Imágenes:

Dentro de la página si bien la utilización de imágenes no será la principal atracción ya que se busca no distraer al usuario cumplirán un papel muy importante delimitando y denotando los elementos más importantes a los que se quiere que se preste más atención, como es el caso de los iconos o símbolos de fácil entendimiento y comprensión que han sido seleccionados cuyo colores son intuitivos y atractivos a la vista (al igual que las imágenes).

Imágenes del extranjero, estudiantes y demás se utilizarán para dar una sensación de progreso, afirmar que con el esfuerzo y estudio es posible crecer como profesional.

Se decidió que el estilo de imágenes utilizado sea una combinación entre imágenes de estudiantes reales en su labor de aprender e imágenes de con un estilo animado y caricaturesco con colores llamativos, como a su vez imágenes ilustrativas que inspiren confianza y ánimo a la hora de aprender y estudiar.

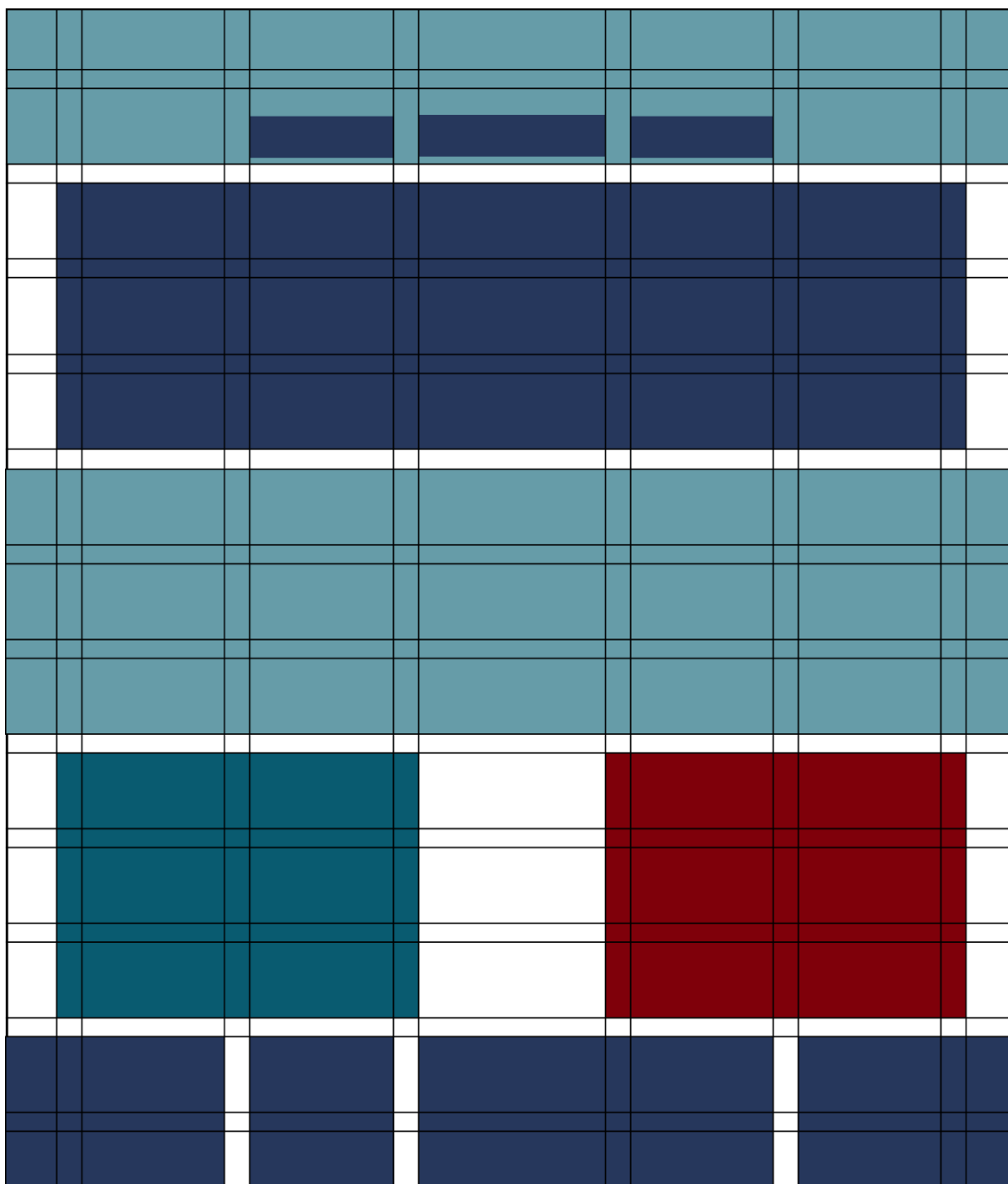






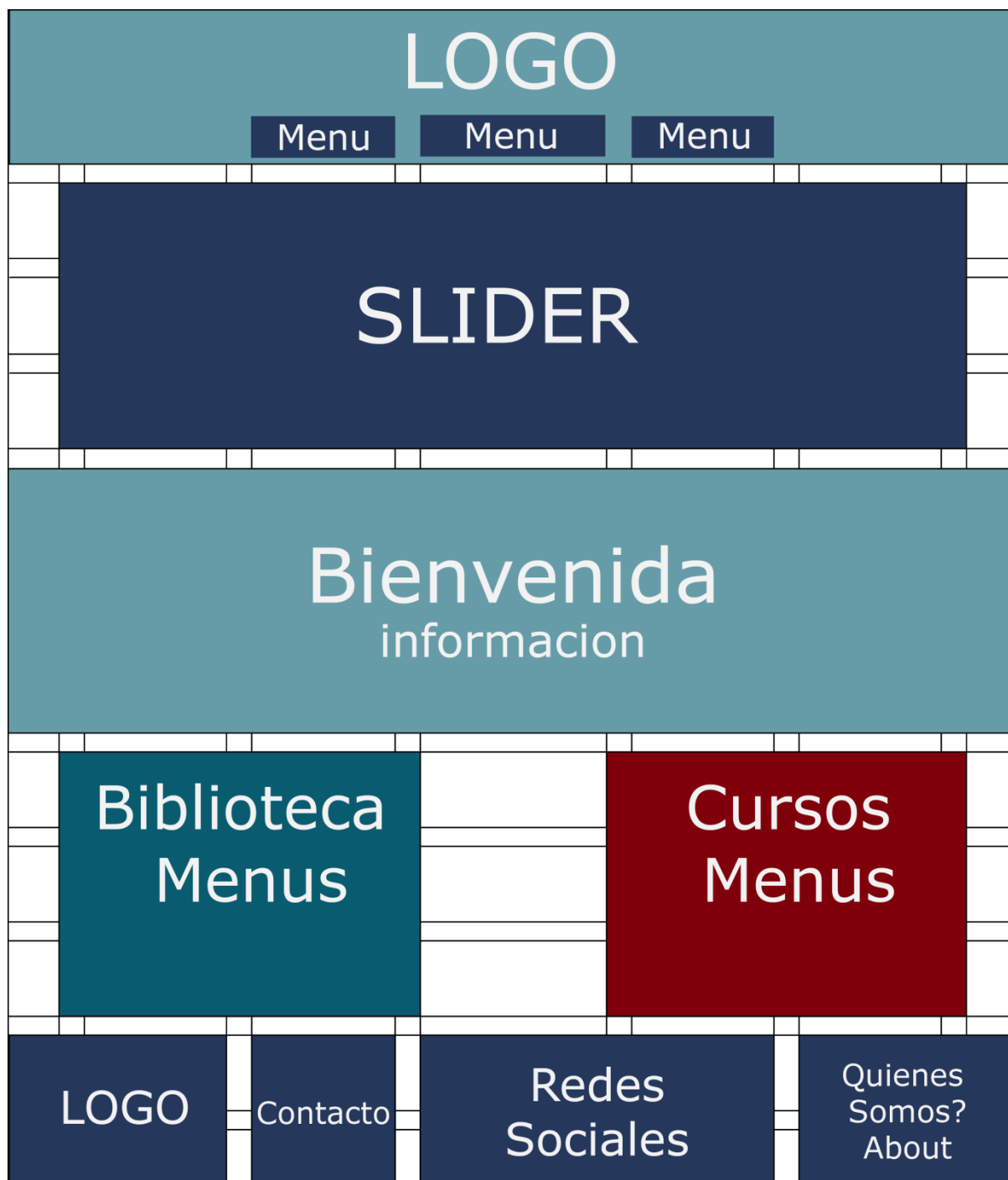
### ELEMENTOS GRÁFICOS:

Una vez que contamos con la grilla terminada procedimos a ubicar los elementos en la pantalla de manera de presentarlos, ver la distribución de los mismos y si esta era apropiada o no.



## ELEMENTOS GRÁFICOS POSICIONADOS:

Aquí se presenta los componentes de la página ordenados en la grilla y demarcados con su nombre específico.







**Bienvenido a ViLib!**

*Acompañanos a desarrollar el maximo de tus capacidades. Toma un libro, aprende, desarrolla y... Camina hacia el futuro.*

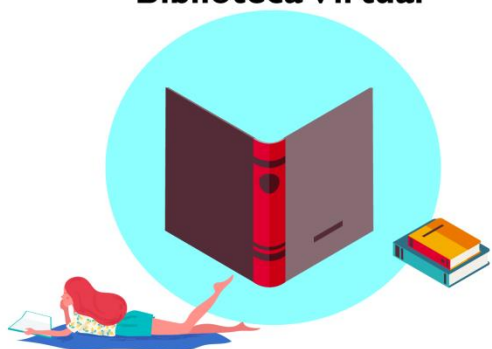


**Welcome to ViLib!**

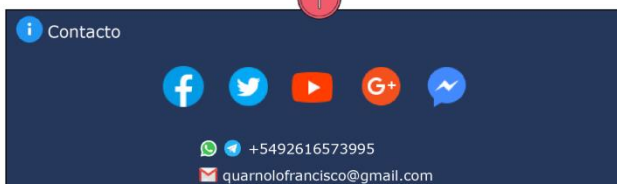
*Join us to develop the maximum of your abilities. Take a book, learn, develop and ... Walk towards the future.*

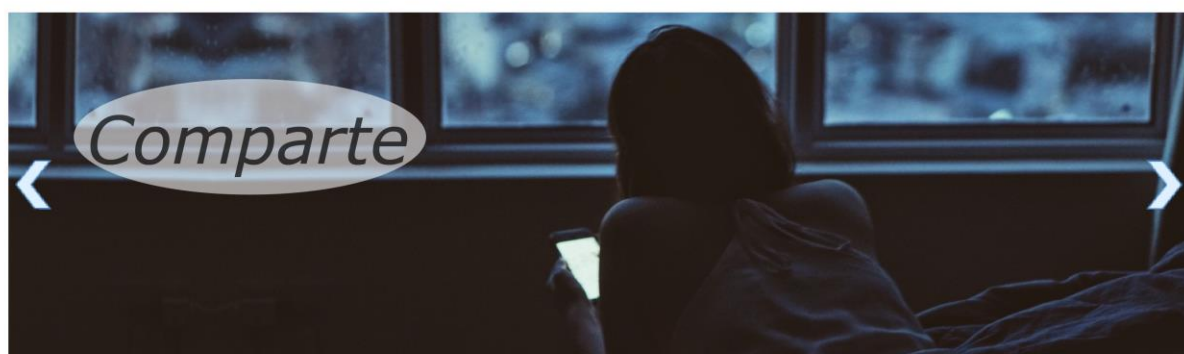
## A donde vamos?

### Biblioteca Virtual



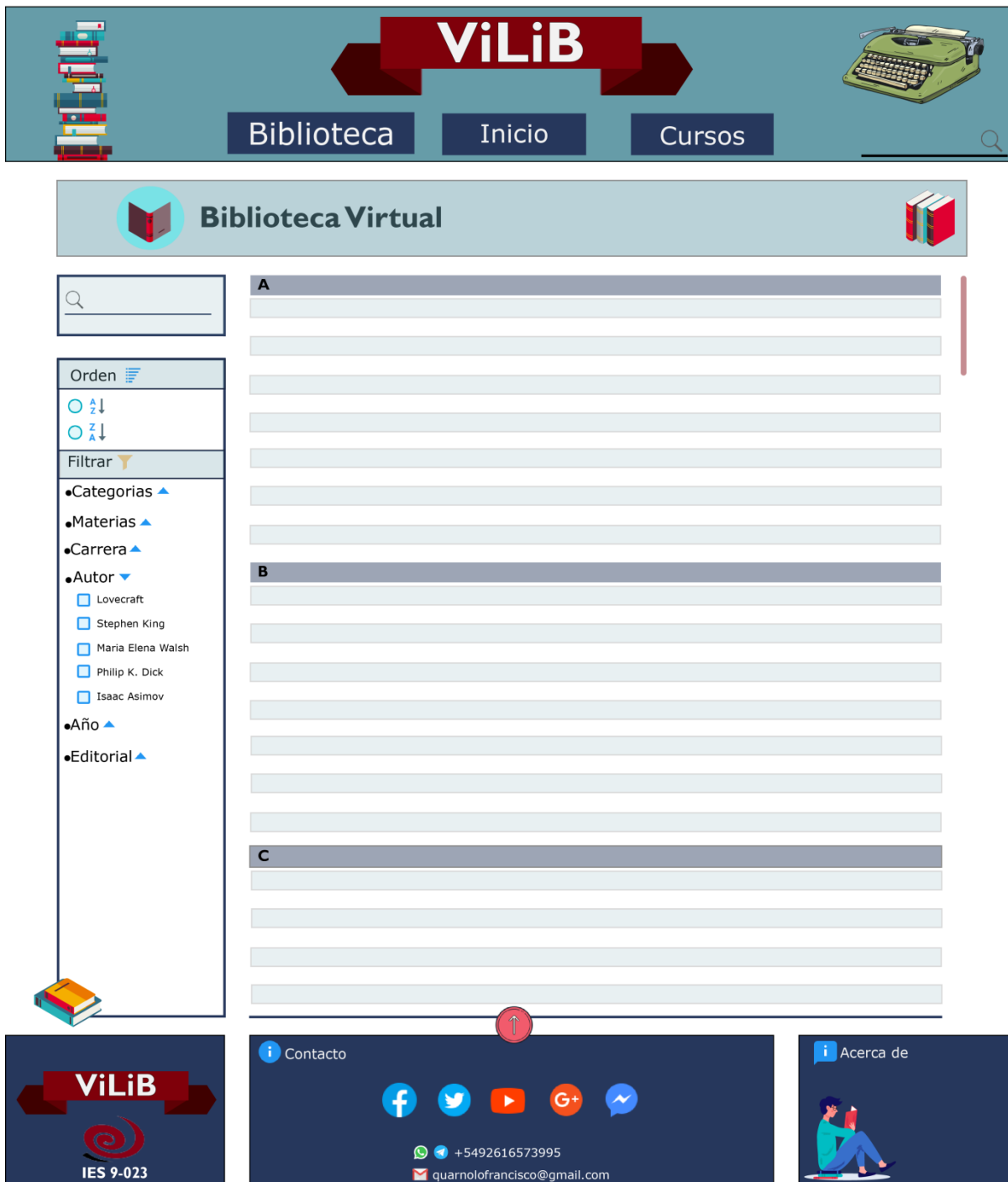
### Cursos Ingles







Como parte de continuar con el desarrollo llevamos a cabo la ventana y pagina de la biblioteca virtual al que el usuario va a poder acceder. En la misma se puede ver el listado de libros en orden alfabético, se puede realizar una búsqueda de un libro en específico o filtrar por el autor, tema o categoría del texto, a su vez también filtrar por carrera o el material de una materia en especial.



The screenshot displays the ViLiB (Virtual Library) web application. At the top, a header banner features the 'ViLiB' logo in a red box, flanked by a stack of books on the left and a typewriter on the right. Below the banner are three navigation buttons: 'Biblioteca', 'Inicio', and 'Cursos'. A search bar is located on the right side of the banner.

The main content area is titled 'Biblioteca Virtual' and includes a search bar on the left. Below the search bar is a sidebar with filtering options: 'Orden' (Order) with 'A-Z' and 'Z-A' buttons, and 'Filtrar' (Filter) with expandable sections for 'Categorías', 'Materias', 'Carrera', 'Autor', 'Año', and 'Editorial'. The 'Autor' section is currently expanded, showing a list of authors with checkboxes: Lovecraft, Stephen King, Maria Elena Walsh, Philip K. Dick, and Isaac Asimov.

The main display area shows a list of books, organized into sections labeled 'A', 'B', and 'C'. Each section contains several horizontal bars representing book entries. A red vertical scrollbar is visible on the right side of the list.

The footer consists of three dark blue panels. The left panel features the 'ViLiB' logo and the text 'IES 9-023'. The middle panel, titled 'Contacto' (Contact), includes social media icons for Facebook, Twitter, YouTube, Google+, and Messenger, along with a WhatsApp icon and the phone number '+5492616573995' and email 'quarnolofrancisco@gmail.com'. The right panel, titled 'Acerca de' (About), features an illustration of a person reading a book.

### **Conclusión:**

Como conclusión a este trabajo podemos decir que se llevo a cabo mediante la aplicación correcta de todas las técnicas y enseñanzas aprendidas en la cátedra de “Diseño de interfaces”. Dicho esto damos por terminado el proyecto final.



**IES 9-023**

*Muchas gracias!*