

 UNIVERSIDAD EL BOSQUE	Ing. Software II
	Proyecto Andina Trading

Diseño del Proyecto – Andina Trading

Zamudio-Castro, Reyna-Rojas

* Universidad El Bosque, Programa de ingeniería de sistemas, Facultad de Ingeniería, No 131 A, Av. 9 #131a2, Bogotá-Colombia.

Resumen

El documento describe el diseño del logo e interfaz de usuario para Andina Trade Hub. Se eligió el cóndor andino como símbolo de liderazgo y conexión con los mercados latinoamericanos, junto a alas en forma de "V" que representan crecimiento y estabilidad. La paleta de colores y la tipografía moderna refuerzan una imagen profesional y adaptable, garantizando un impacto visual fuerte en diferentes soportes. En cuanto a la interfaz, se optó por un dashboard que organiza la información de forma clara y fácil de consultar, reduciendo el esfuerzo del usuario. Además, se incorpora la opción de modo claro y oscuro para mejorar la ergonomía y adaptarse a distintos entornos de trabajo.

Palabras claves: Logo, diseño, usuario, dashboard, información.

Abstract

The document describes the design of the logo and user interface for Andina Trade Hub. The Andean condor was chosen as a symbol of leadership and connection to Latin American markets, along with V-shaped wings representing growth and stability. The color palette and modern typography reinforce a professional and adaptable image, ensuring a strong visual impact on different media. Regarding the interface, a dashboard was chosen that organizes information clearly and easily, reducing user effort. In addition, light and dark mode options are incorporated to improve ergonomics and adapt to different work environments.

Keywords: Logo, design, user, dashboard, information.

I. Justificación técnica del logo de Andina Trade Hub



Concepto y Simbología

- **Cóndor Andino:** El logo toma como base la silueta de un cóndor de los Andes, el cual es un símbolo de liderazgo, visión y fortaleza, lo que se quiere buscar con este símbolo es representar la conexión con los

mercados latinoamericanos y el alcance global del trading financiero.

- **Alas en V:** Las líneas ascendentes en forma de "V" hacen alusión a la idea de crecimiento, éxito y estabilidad financiera. También hacen un poco de referencia a gráficos de rendimiento económico y tendencias bursátiles.

Paleta de Colores

- **Dorado:** Representa la riqueza, el éxito y la prosperidad.
- **Azul:** Representa confianza, seguridad y estabilidad.
- **Negro y Blanco:** Le dan al logo un contraste y profesionalismo lo cual busca representar una identidad visual sólida y reconocible en distintos fondos.

Tipografía

Sans-serif moderna y elegante: La elección de un tipo de fuente como esta, busca reforzar la idea de innovación y accesibilidad tecnológica, elementos clave en una plataforma de trading.

Aplicabilidad y Versatilidad

- Formato minimalista y escalable: Permite su uso en diversas plataformas digitales y físicas sin perder facilidad de manejo.
- Versiones en fondo negro y blanco: Aseguran su correcta implementación en diferentes materiales y medios publicitarios.

Identidad de Marca

Este logo busca proyectar profesionalismo, confianza y crecimiento, valores fundamentales la búsqueda de un entorno de trading innovador, como lo es Andina Trade Hub. El diseño limpio y moderno que se buscó, quiere garantizar un impacto visual fuerte y una rápida asociación con el sector financiero.

II. Justificación interfaz principal



Elección de un Dashboard como Interfaz Principal

La elección de un dashboard como parte principal de la interfaz busca hacer alusión a los principios de eficiencia, organización y toma de decisiones rápida, alineados con la literatura en ingeniería de software y diseño UX:

a) Eficiencia en la Presentación de Datos Siguiendo los principios de Pressman y Sommerville, un software debe estructurar su interfaz para reducir la carga cognitiva del usuario. Esto lo hace de forma perfecta un dashboard, ya que permite fijar información clave en una vista principal, optimizando la navegación y evitando la sobrecarga de información.

• Justificación Técnica: La arquitectura del dashboard sigue el principio de "Information At a Glance", recomendado por Ben Shneiderman, donde los datos más relevantes deben ser accesibles sin necesidad de varias interacciones.

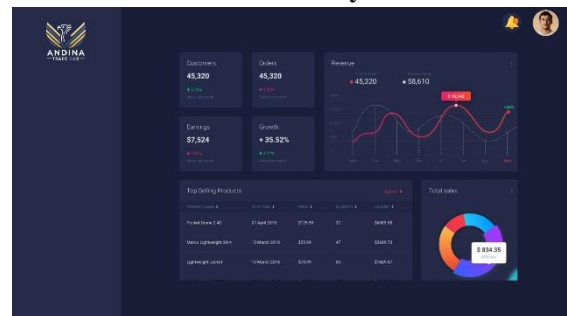
b) Organización y Jerarquización Visual El diseño muestra una clara separación de secciones mediante paneles bien distribuidos, lo que sigue el principio de estructura modular y separación de preocupaciones.

- Permite escalabilidad y mantenibilidad: cualquier módulo puede modificarse o actualizarse sin afectar otros elementos de la interfaz.
- La disposición de elementos sigue patrones de lectura como lo son Z-pattern o F-pattern, lo que reduce el esfuerzo del usuario al buscar información relevante.

c) Minimización del Esfuerzo del Usuario Siguiendo las heurísticas de Jakob Nielsen, una buena interfaz debe:

- Mostrar datos clave de forma clara.
- Reducir la necesidad de tener que hacer varias interacciones para consultar información importante, evitando así el olvido de esta.
- Brindar control al usuario, permitiendo acceder rápidamente a acciones clave desde la pantalla principal.

Justificación del Modo Claro y Modo Oscuro



La opción de cambiar entre modo claro y oscuro se planteó en base a los principios de accesibilidad, ergonomía y adaptabilidad, los cuales son importantes en la ingeniería de software moderna.

a) Ergonomía y Reducción de Fatiga Visual Según Donald Norman y Ben Shneiderman, una interfaz debe considerar la fisiología del usuario. La opción de modo oscuro ayuda a reducir el cansancio ocular en condiciones de baja iluminación, mientras que el modo claro es óptimo en entornos iluminados.

Casos de uso:

- Modo oscuro: Trabajos nocturnos, usuarios que prefieren menor brillo.

- Modo claro: Entornos de oficina, mejor visibilidad en pantallas brillantes.

b) Accesibilidad y Personalización

- Un software debe ser inclusivo y adaptable, permitiendo que usuarios con diferentes preferencias visuales o discapacidades elijan la opción que les resulte más cómoda.

- La opción de personalización mejora la experiencia de usuario, haciendo que el software se sienta más intuitivo y amigable.

c) Coherencia y Consistencia en el Diseño

El diseño del dashboard se mantiene consistente en ambos modos, asegurando que no se pierda contraste ni legibilidad y que los elementos mantengan una jerarquía visual clara.

1. Referencias bibliográficas

[1] R. S. Pressman, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 7th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2002.

[2] I. Sommerville, *Software Engineering*, 9th ed. Boston, MA, USA: Addison-Wesley, 2011.

[3] B. Shneiderman, *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 6th ed. Boston, MA, USA: Pearson, 2010.

[4] D. A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Revised and Expanded ed. New York, NY, USA: Basic Books, 2013.

[5] J. Nielsen, *Usability Engineering*, San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann, 1993.