

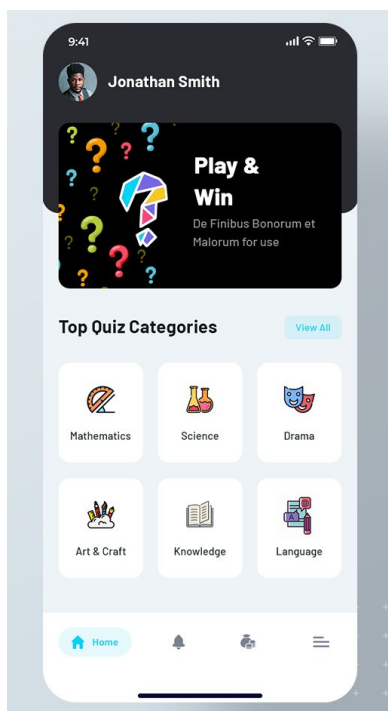
## GUÍAS DE DISEÑO

Para empezar a darle un buen diseño a las interfaces para el prototipo empezamos a investigar y buscar guías de diseño que nos permitan acomodar la información que debíamos plasmar en el prototipo, no nos basamos de uno solo, sino que recopilamos varias guías de diseño para crear en nuestro.

Además investigamos acerca de la ergonomía del celular, para saber los beneficios que tiene, por ejemplo si la aplicación es vertical, entonces el uso de una o dos manos, puede ser más fácil, sin embargo las interacciones en la parte superior de la pantalla necesitan mayor esfuerzo. Por lo tanto era necesario que las plantillas cumplieran con la organización para el uso del celular en modo vertical.

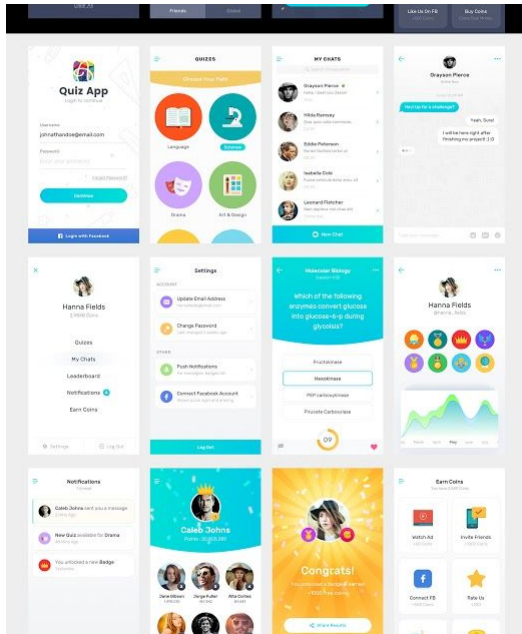


De esta guía se tomó para la creación de las preguntas, el diseño de la pregunta fue la interesante ya que podíamos combinarlo con el color base que estábamos usando. Además permite fácil acceso a las respuestas usando ambas manos, además que las opciones se encuentran abajo.



De esta guía nos basamos para la creación del menú y principal, además nos ayudó a mejorar la organización de los ítems, ya que nosotros teníamos pensado hacerlo por medio de una lista.

Al igual que el anterior la forma de organización de los ítems se encuentran hacia abajo de la pantalla, y permite su fácil acceso.



Al final, notamos que la mayoría de las plantillas siguen este principio y la forma de acomodar era similar a las anteriores, al investigar más el porqué, es para el usuario además de acceder a las funcionalidades, una organización sigue el principio de proximidad lo que le da a usuario comprender las funcionalidades principales de la pantalla. Mientras más difícil se encuentre la funcionalidad es secundaria.

En todas las plantillas solo nos basamos para acomodar cada sección en la pantalla, usamos los siguiente colores.



Este color fue el primario #6E74FC

## Overlay Color

This color will be used to tint the original colors.



Intensity

## Result

Click on any color to copy.



## DISEÑO DE INTERACCIÓN

La IxDA (Interaction Design Association), lo define como:

“El diseño de interacción (IXD) define la estructura y el comportamiento de sistemas interactivos. Los diseñadores de interacción buscan crear relaciones significativas entre las personas y los productos o servicios que estos usan, desde computadoras hasta dispositivos móviles, aparatos y más...”

Cuatro dimensiones para el diseño de interacción

1ra Dimensión - Palabras:

En toda la interfaz de usuario se trató de dar la información con la menor palabras de manera que sea concisa y no abrume a los niños por demasiada información, además de incluir videos durante cada ejercicio donde se muestra la instrucción en LSM, para que no tengan dudas al momento de empezar con las actividades. Usando imágenes para identificar materias opciones, y usando la organización antes mencionado.

2da Dimensión -

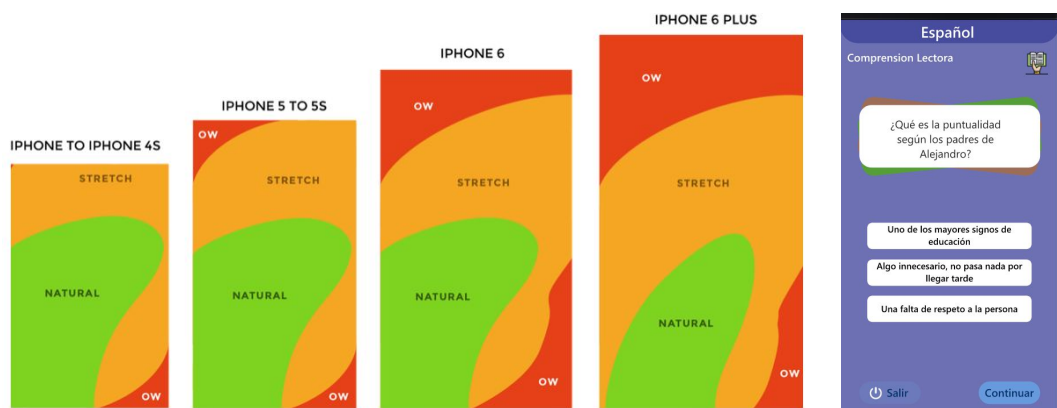


Representaciones visuales: Optamos por incluir más imágenes que representen las acciones que realiza ya sea un botón, además eso permite que los usuarios puedan cometer menos errores al momento de usar la aplicación, ya que se asocia a cosas que ellos ya conocen.

### 3ra Dimensión - Espacio:

Al ser una aplicación para dispositivos móvil, las principales acciones por parte del usuario es la pantalla táctil, por lo que fue necesario utilizar la ergonomía del celular, para que el usuario pueda usar la aplicación si problemas.

Se decidió realizar el desarrollo del prototipo de manera horizontal, ya que de esta manera se puede usar las dos manos y abarcar toda la pantalla, o usar solo una mano y no tendrias complicaciones.



### 4ta Dimensión - Tiempo

Motivando a los alumnos cuando acaban un ejercicio para mejorar su puntuación o realizando otro actividad.

