

ENTREGA: Diseño y Maquetado de Interfaz de Usuario

Objetivos de la entrega

- Incorporar nociones de Diseño UI/UX.
- Incorporar nociones de maquetado Web a través de un lenguaje de marcado como HTML5.
- Incorporar nociones de aplicación de estilos sobre maquetas Web a través de CSS.

Alcance

- Diseño y maquetado de interfaces de usuario.

Unidades del Programa Vinculadas

- Unidad 4: Diseño de Interfaz de Usuario.

Dominio

Nuestro sistema contará con una interfaz web que podrá ser accesible por colaboradores y administradores de la plataforma. Para eso se requiere diseñar y maquetar las interfaces de usuario para los siguientes requerimientos:

Acceso

1. El sistema debe contar con una *landing page*¹ accesible públicamente que permita:
 - Presentar el propósito y objetivos de MetaMapa.
 - Mostrar ejemplos destacados de colecciones y hechos.
 - Incluir enlaces de acceso a:
 - i. Visualización de hechos sin login.
 - ii. Registro o inicio de sesión para contribuyentes y administradores.
 - iii. Información legal y de privacidad.
2. El sistema debe permitir el acceso anónimo para visualizar hechos y colecciones.
3. El sistema debe mostrar los hechos en un mapa interactivo y permitir ver sus detalles al hacer clic en cada marcador.
4. El sistema debe permitir el registro de contribuyentes con nombre obligatorio, y otros datosopcionales.
5. El sistema debe permitir el inicio de sesión de contribuyentes y administradores.

Visualizador

6. El usuario visualizador debe poder acceder a un listado de colecciones disponibles.
7. El usuario visualizador debe poder filtrar los hechos dentro de una colección por fecha, ubicación, categoría y fuente.
8. El usuario visualizador debe poder alternar entre modo de navegación curado e irrestringido.

¹ El término landing page significa **página de aterrizaje o de destino**. Su misión es ser el lugar donde “aterrizan” los usuarios luego de interactuar con una campaña de atracción que los lleva a la plataforma web.

9. El usuario visualizador debe poder visualizar detalles de un hecho, incluyendo ubicación, contenido multimedia y fuente.
10. El usuario visualizador debe poder generar solicitudes de eliminación de hechos con una justificación mínima de 500 caracteres.

Contribuyente

11. El contribuyente (registrado o anónimo) debe poder subir nuevos hechos a través de un formulario que permita adjuntar título, descripción, categoría, ubicación, fecha, y multimedia.
12. El contribuyente registrado debe poder editar los hechos que haya creado, dentro de un plazo de 7 días.
13. El contribuyente debe poder generar solicitudes de eliminación de hechos existentes.

Administrador

14. El administrador debe poder acceder a un panel de control con resumen de actividad (hechos, fuentes, solicitudes de eliminación).
15. El administrador debe poder crear, editar y eliminar colecciones.
16. El administrador debe poder configurar fuentes (estáticas, dinámica y proxy) asociadas a una colección.
17. El administrador debe poder configurar el algoritmo de consenso para cada colección.
18. El administrador debe poder aprobar, rechazar o aceptar con modificaciones los hechos subidos por contribuyentes.
19. El administrador debe poder aprobar o rechazar solicitudes de eliminación de hechos.
20. El administrador debe poder importar hechos desde archivos CSV con más de 10.000 entradas.

Entregables

1. **Maquetado de las interfaces de usuario requeridas.**
2. **Implementación en HTML de las interfaces de usuario con aplicación de estilos, considerando la navegabilidad entre las interfaces.**

Consideraciones

- **UI orientada a la usabilidad:** La interfaz de usuario debe ser diseñada bajo principios de usabilidad heurística, priorizando una curva de aprendizaje mínima para usuarios sin experiencia previa.
- **Arquitectura de navegación optimizada:** Se debe implementar un sistema de rutas y jerarquías que permita acceder a funcionalidades clave con una profundidad de navegación máxima de tres niveles.
- **Familiaridad del diseño:** El diseño debe adherirse a *design patterns* establecidos en sistemas similares (por ejemplo: [Material Design](#) y [Human Interface Guidelines](#)) para aprovechar modelos mentales existentes.

- **Soporte de *microcopy* y ayudas visuales:** Los flujos críticos deben incluir etiquetas, *tooltips*, *placeholders* y *onboarding hints* que faciliten el entendimiento funcional del sistema.
- **Gestión de estados e interacciones:** Toda acción del usuario debe estar acompañada por notificaciones no intrusivas (*toasts*, *modals*, *banners*) que informen resultados o errores.
- **Indicadores asincrónicos:** Se deben renderizar *loaders*, *skeleton screens* o *spinners* durante procesos que impliquen latencias perceptibles por parte del usuario (mayores a 300ms).
- **Layout adaptable (responsive):** La UI debe implementarse utilizando *media queries*, *flexbox* o sistemas de grillas que garanticen adaptabilidad fluida entre breakpoints móviles, tablet y desktop.
- **Integridad funcional cross-device:** Todos los componentes interactivos deben permanecer accesibles y operables sin distorsión o superposición, independientemente del tamaño o resolución de pantalla.
- **Cumplimiento de normas WCAG:** Se deben seguir las Web Content Accessibility Guidelines (mínimo nivel AA), incluyendo soporte ARIA, foco visible y estructuras semánticas HTML correctas.
- **Interacción móvil optimizada:** Todos los elementos clickeables deben respetar una *hit* área mínima de 48x48px, según recomendaciones de accesibilidad en entornos táctiles.
- **Estilo visual unificado:** El diseño debe regirse por un sistema que asegure coherencia visual en *tokens* de diseño (colores, tipografías, espaciados y bordes).

Links de interés

- [Diseño y Maquetado Web - Parte I](#)
- [Diseño y Maquetado Web - Parte II](#)
- [Seminario UX/UI](#)
- [Heurísticas de Nielsen](#)
- [Laws of UX](#)
- [Web Content Accessibility Guidelines](#)