Universidad de Especialidades "Espíritu Santo"



Facultad de Ingeniería

Carrera: Ingeniería en Ciencias de la Computación

INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA

Docente: Ing. Marco Vinicio Sotomayor Sánchez, MSc.

Estudiantes:

Mario Alberto Rosales Hart
Freddy Daniel Quillupangui Caiza
Morales Recalde Cristhian Eduardo
Erick Omar Vargas Albán
Edgar Danny Palacios Arrobo
Luis Gabriel Salgado Santamaría
Ricardo Adalberto Rodríguez Tuarez

Actividad No.3 - Parcial 1:

"Taller - Propuesta de Proyecto: Sistema de Registro de Usuario para Plataforma en Línea"

16 de abril 2024

Introducción:

El presente documento propone el desarrollo de un sistema de registro de usuario para una plataforma en línea, como parte del proyecto de curso de Interacción Hombre-Máquina. El objetivo principal es crear un proceso de registro intuitivo y seguro que permita a los usuarios crear y gestionar sus cuentas de manera eficiente. Para lograrlo, se diseñarán diversas interfaces de usuario que incluirán páginas de registro, inicio de sesión, recuperación de contraseña y perfil de usuario. Se prestará especial atención a la usabilidad y seguridad del sistema, así como a la implementación de los principios de diseño (Affordances, Signifiers, Mapping, Feedback.) aprendidos en clase.

Taller Propuesta de Proyecto de Curso Interacción Hombre Maquina: Sistema de Registro de Usuario para Plataforma en Línea.

1. Planteamiento del Proyecto:

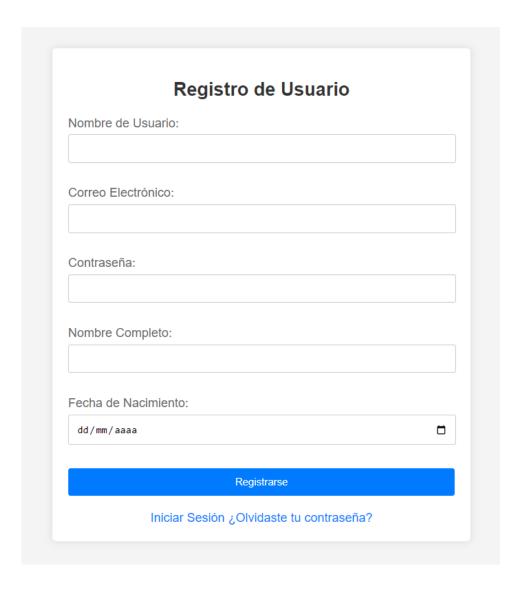
El proyecto busca desarrollar un sistema de registro de usuario para una plataforma en línea, con el fin de facilitar a los usuarios la creación y gestión de sus cuentas. Se enfocará en la usabilidad del proceso de registro y en garantizar la seguridad de los datos.

2. Bosquejo de la Interfaz de Usuario:

El sistema contará con diferentes interfaces de usuario, incluyendo páginas de registro, inicio de sesión, recuperación de contraseña y perfil de usuario. Cada página tendrá elementos específicos para facilitar la interacción del usuario y proporcionar una experiencia intuitiva.

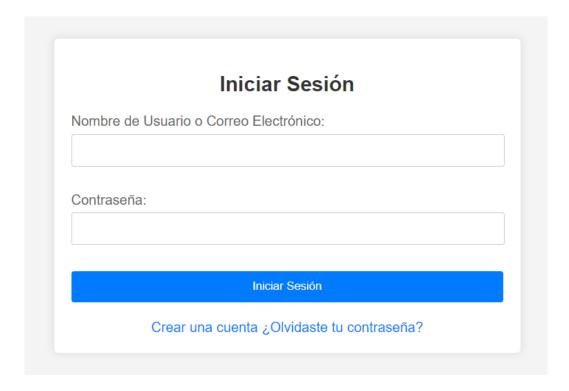
• Página de Registro:

- Formulario para introducir nombre de usuario, correo electrónico y contraseña.
- Campos adicionales para información opcional, como nombre completo y fecha de nacimiento.
- Botón de registro para crear una nueva cuenta.
- Enlaces para iniciar sesión si el usuario ya tiene una cuenta o para recuperar la contraseña si es necesario.



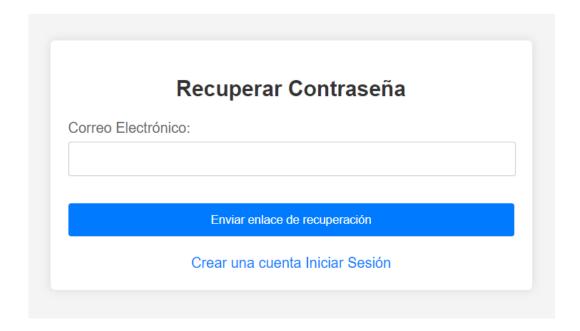
• Página de Inicio de Sesión:

- Campos para introducir nombre de usuario o correo electrónico y contraseña.
- Opción para recordar la información de inicio de sesión.
- Enlaces para crear una nueva cuenta o recuperar la contraseña si es necesario.



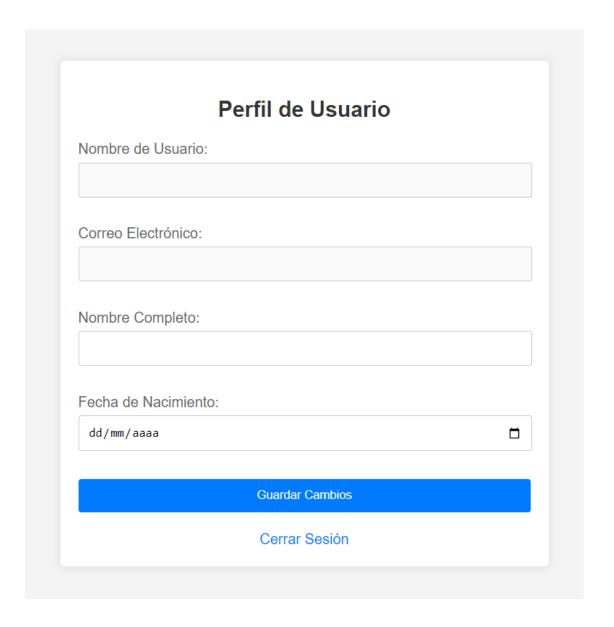
• Página de Recuperación de Contraseña:

- Campo para introducir la dirección de correo electrónico asociada a la cuenta.
- Botón para enviar un enlace de restablecimiento de contraseña por correo electrónico.



• Perfil de Usuario:

- Pestañas o secciones para gestionar la información de la cuenta, como datos personales, configuración de seguridad y preferencias de notificación.
- Opción para actualizar la información de la cuenta y cambiar la contraseña.



3. Aplicación de Principios de Diseño:

En el diseño de las interfaces de usuario, se aplicarán los principios de Affordances, Signifiers, Mapping y Feedback para garantizar una experiencia intuitiva y eficiente para el usuario.

- Affordances (Posibilidades de Acción): Se utilizarán etiquetas claras para los campos de entrada y botones de acción distintivos, indicando claramente las acciones disponibles para el usuario.
- **Signifiers (Indicadores):** Se emplearán íconos reconocibles y mensajes contextuales para guiar a los usuarios a través del proceso de registro, facilitando la comprensión de las acciones que pueden realizar.
- Mapping (Asignación): Se diseñará un flujo de navegación intuitivo y se seguirán convenciones de diseño estándar para asegurar que los usuarios puedan comprender fácilmente cómo interactuar con el sistema.
- Feedback (Retroalimentación): Se proporcionará retroalimentación visual, como mensajes de confirmación y correos electrónicos, para mantener a los usuarios informados sobre el estado de sus acciones y asegurar una experiencia de usuario satisfactoria.

Diseño Responsivo:

Es importante destacar que el diseño de las interfaces de usuario propuestas para el sistema de registro de usuario es responsivo, lo que significa que se adapta de manera fluida a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos. Esto garantiza una experiencia de usuario óptima tanto en computadoras de escritorio como en dispositivos móviles, permitiendo a los usuarios acceder y utilizar el sistema de manera eficiente y cómoda desde cualquier dispositivo.

El uso de unidades relativas y técnicas de diseño responsivo en la implementación de las interfaces de usuario asegura que el contenido se distribuya de manera equitativa y legible en diferentes resoluciones de pantalla, manteniendo la funcionalidad y la estética del sistema en todo momento.

4. Tecnologías a Utilizar:

Para el desarrollo de las interfaces de usuario, se utilizarán tecnologías web estándar como HTML, CSS y JavaScript. Además, se implementará la librería TensorFlow.js para validar el ingreso al sistema y garantizar la seguridad de los datos de los usuarios.

5. Equipo de Trabajo:

El proyecto será desarrollado por un equipo de 7 estudiantes de la materia de Interacción Hombre-Máquina durante el desarrollo de la materia.

Conclusión:

Esta propuesta inicial servirá como punto de partida para el desarrollo del proyecto, el cual será refinado y mejorado a medida que avancen los temas en clase. Se espera que, con la implementación de los principios de diseño y las tecnologías propuestas, se logre una experiencia de usuario óptima en la plataforma en línea, garantizando la satisfacción y seguridad de los usuarios.

Bibliografía

Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.