

# **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.2 – Parcial 1:**

**“Propuesta de Proyecto: Sistema de Registro de Usuario para Plataforma  
en Línea”**

11 de abril 2024

# **Propuesta de Proyecto de Curso Interacción Hombre Maquina: Sistema de Registro de Usuario para Plataforma en Línea**

## **1. Planteamiento del Proyecto:**

El proyecto de curso tiene como objetivo el desarrollo de un sistema de registro de usuario para una plataforma en línea. El propósito principal es crear un proceso de registro intuitivo y seguro que permita a los usuarios crear y gestionar sus cuentas de manera eficiente. La aplicación contará con funciones básicas como la creación de cuentas, inicio de sesión, recuperación de contraseña y gestión de perfil. **Se prestará especial atención a la seguridad de los datos y a la usabilidad del proceso de registro.**

## **2. Bosquejo de la Interfaz de Usuario:**

Se propone el siguiente bosquejo básico de la interfaz:

- **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:**

Se aplicarán los principios de diseño aprendidos en clase, tales como:

- **Affordances (Posibilidades de Acción):** Etiquetas claras para los campos de entrada y botones de acción distintivos.
- **Signifiers (Indicadores):** Uso de íconos reconocibles y mensajes contextuales para guiar a los usuarios.
- **Mapping (Asignación):** Flujo de navegación intuitivo y convenciones de diseño estándar.
- **Feedback (Retroalimentación):** Retroalimentación visual y correos electrónicos de confirmación para mantener a los usuarios informados.

### **4. Tecnologías a Utilizar:**

Para el desarrollo de la interfaz de usuario, se utilizarán tecnologías web estándar como HTML, CSS y JavaScript, además de la librería TensorFlow.js para implementar la validación de ingreso al sistema.

### **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 será refinada y mejorada a medida que avancen los temas en clase, lo que implicará ciertos cambios para optimizar el proyecto y garantizar una experiencia de usuario óptima en la plataforma en línea.