

**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.

## Registro de Usuario

Nombre de Usuario:

Correo Electrónico:

Contraseña:

Nombre Completo:

Fecha de Nacimiento:



[Registrarse](#)

[Iniciar Sesión](#) [¿Olvidaste tu contraseña?](#)

- **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.

## Iniciar Sesión

Nombre de Usuario o Correo Electrónico:

Contraseña:

Iniciar Sesión

[Crear una cuenta](#) ¿Olvidaste tu contraseña?

- **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.

## Recuperar Contraseña

Correo Electrónico:

Enviar enlace de recuperación

[Crear una cuenta](#) [Iniciar Sesión](#)

- **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.


## Perfil de Usuario

Nombre de Usuario:

Correo Electrónico:

Nombre Completo:

Fecha de Nacimiento:



[Guardar Cambios](#)

[Cerrar Sesión](#)

### 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.