

# Proyecto web

DISEÑO  
GRÁFICO

UNIVERSIDAD NACIONAL  
ARTE Y COMUNICACIÓN VISUAL



# Contenido

Presentación

Descripción del anteproyecto

Antecedentes

Problemática por resolver

Justificación

Objetivos

Capítulo 1 Necesidades de usuario

Capítulo 2 Especificaciones funcionales y requerimientos

Capítulo 3 Diseño de la interacción y arquitectura de la información

Capítulo 4 Diseño de la información, de la interfaz y la navegación

Capítulo 5 Diseño Visual

Alcances y Limitaciones

Procedimiento

Presupuesto

# PRESENTACIÓN



Descripción: Con el objetivo de diseñar un sitio web para la publicación de material informativo de la Escuela Capacitación Obrera, y crear así un vínculo de comunicación con los estudiantes para aprovechar al máximo los recursos que brinda la escuela, y con ello reducir la deserción de los



**Antecedentes** En Costa Rica solo se registran dos escuelas con la modalidad de educación básica primaria para adultos, la Escuela Capacitación Obrera es una de ellas y se ubica en heredia centro como una institución donde su Plan de Estudios representa un ciclo educativo que muchos estudiantes no realizaron en su niñez y ahora tienen la opción de superar la etapa escolar, con la supervisión directa de los docentes.

El Plan de estudios de las escuelas nocturnas de educación Formal se divide en cuatro niveles: Primer nivel se da Primer año, Segundo Nivel corresponde a Segundo y Tercer año, Tercer Nivel que abarca Cuarto y Quinto año, el Cuarto Nivel se imparte sexto año.

En la escuela capacitación obrera las clases deben fomentar la superación, el auto y mutua capacitación del educando, la innovación educativa, la educación con calidad humana y colaboración sociocultural, vigilando aspectos económicos y otros factores. Actualmente carece de tecnología para los educandos, por ello se hará lo necesario para implementar un sitio web especialmente para mejor labor educativa de calidad en su aprendizaje

**Problemática por resolver** Dado que no hay un sitio web para facilitar el aprendizaje y las gestiones administrativas, donde se lleve el registro de los de los estudiantes regulares así como de los no regulares digitalmente, más no así de material informativo para cada nivel de educación y de otras áreas que a los estudiantes de la institución les puede interesar. Sin embargo la necesidad más importante de esta escuela es la presencia en la web para que su alcance sea mayor y ofrecer a adultos sin estudios la oportunidad de comenzar o concluir con la educación básica primaria de forma gratuita.

**Justificación** Debido a la falta de demanda es que la escuela capacitación obrera requiere de la implementación de una solución de diseño en un espacio virtual difundiendo como una escuela para adultos. Para llevar este proceso a cabo es necesario tomar los requerimientos de diseño y requerimientos de funciones del sitio web, una vez estos requerimientos de sistema y diseño están claros se debe de llevar a cabo una serie de escenarios según el público meta que en este documento será llamado perfil de usuario para determinar el diseño según las necesidades que presenta, ya que de esto depende la arquitectura de la información que dará formas y posiciones para lo que concierne al contenido, el cual deberá ser suministrado por la escuela.

## TITULO

Diseño de un sitio web para la publicación de material informativo de la Escuela Capacitación Obrera

La finalidad del siguiente documento es presentar y solicitar la aprobación del proyecto “Diseño de un sitio web para la publicación de material informativo de la Escuela Capacitación Obrera”, como proyecto de práctica profesional supervisada para optar por el grado de Bachillerato en la Universidad Nacional de Costa Rica

## CAPÍTULO 1

# Necesidades de usuario

En este capítulo vamos a identificar las necesidades de los usuarios para la página web, las cuales están comprendidas en los objetivos descritos en el anteproyecto, el cual será dividido en dos grupos, a cada grupo se le realiza una ficha de personaje que contiene datos personales y motivaciones. Posteriormente con esta información podremos analizar los diferentes escenarios donde el usuario necesitará de nuestro sitio web.

Estas son las necesidades del usuario que se identificaron con nuestro cliente:

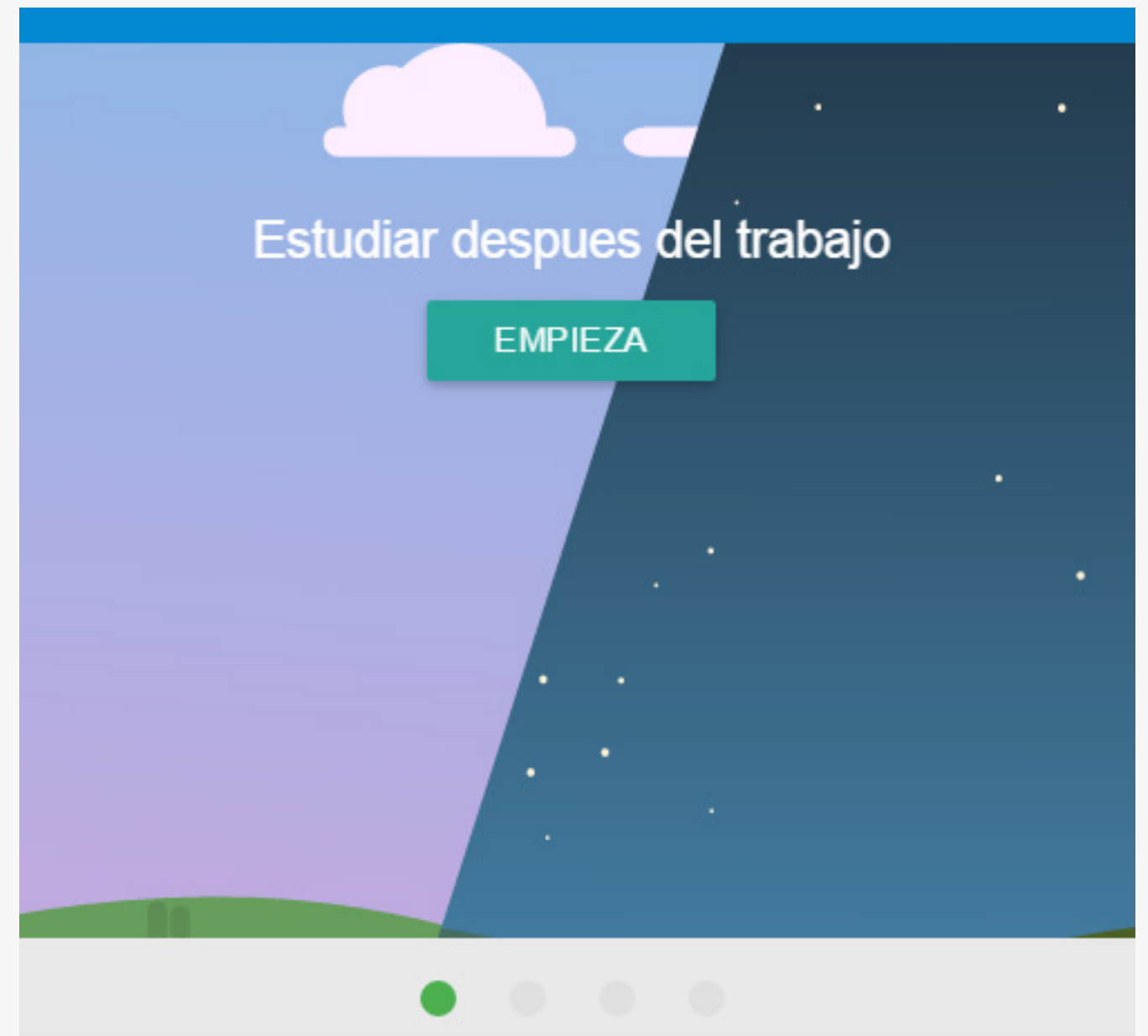
1. Escasa asistencia a reuniones por parte de los encargados de los educandos menores de edad.

2. Difícil la coordinación entre el encargado del educando menor de edad, (estudiante, docente).

3. La Ciudadanía desconoce en su mayoría la existencia de la institución

educativa nocturna cuyo programa es Educación Formal.

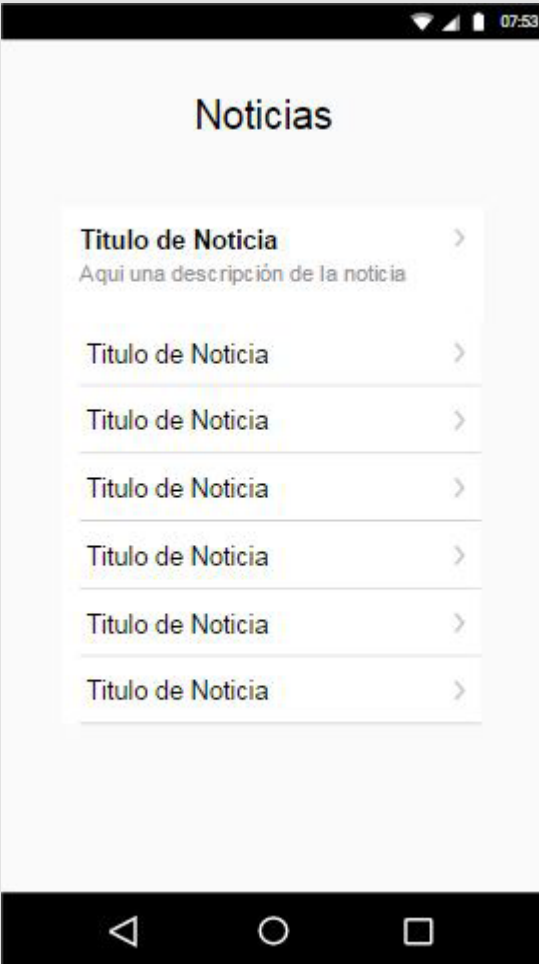
4. La comunidad estudiantil viene de diversos sitios geográficos de la Provincia de Heredia.



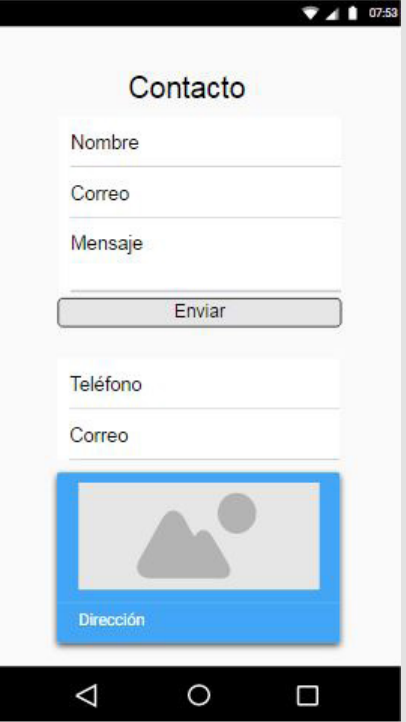
El diseño anterior muestra el banner de la página principal.



El mockup “página de inicio” muestra información acerca de la escuela y el baner.



El mockup “noticias” muestra información acerca de la escuela que se despliega en forma de acordeón



## CAPÍTULO 2

# Especificaciones Funcionales y Requerimientos

En esta etapa, se realiza una lista de los elementos de contenido que el usuario requiere para satisfacer estos elementos: 1 banner, 1 sección de noticias, 1 sección de galería de fotos.

Simultáneamente definimos un set de herramientas donde se describe puntualmente las acciones que el sitio debe incluir esto para mejorar la experiencia del usuario. Esta lista de requerimientos, y funciones se muestra gráficamente por medio de los “mockups” como un boceto

que se genera rápidamente para que el cliente tenga una idea de cómo se vería el sitio según los requerimientos. En esta parte podemos descubrir las preferencias de diseño de nuestro cliente en cuanto a forma y estilo.

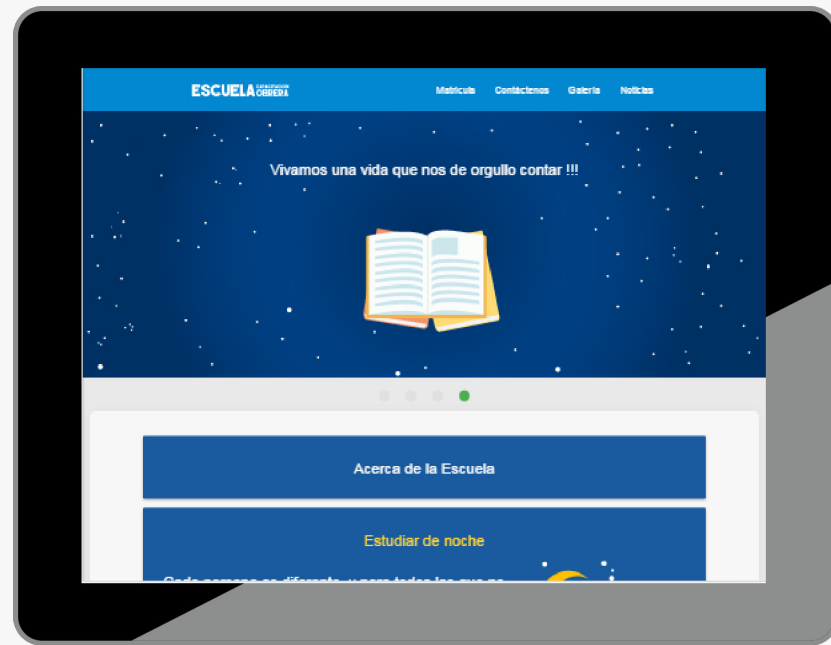
**Requerimientos de contenido, mostrar:**

- Información de matrícula.
- Galería de fotos.
- Noticias.
- Banner informativo.
- Información de contacto,el horario de atención,
- Dirección y correo.
- Información acerca de la escuela.
- Logo.

**Requerimientos de funciones :**

- Publicar, modificar o eliminar el contenido del sitio
- Crear, modificar o eliminar noticias
- Crear o eliminar fotos de la galería
- Todos pueden enviar correos al cliente y solo pueden ver el contenido de noticias, inicio, galería de fotos y contáctenos

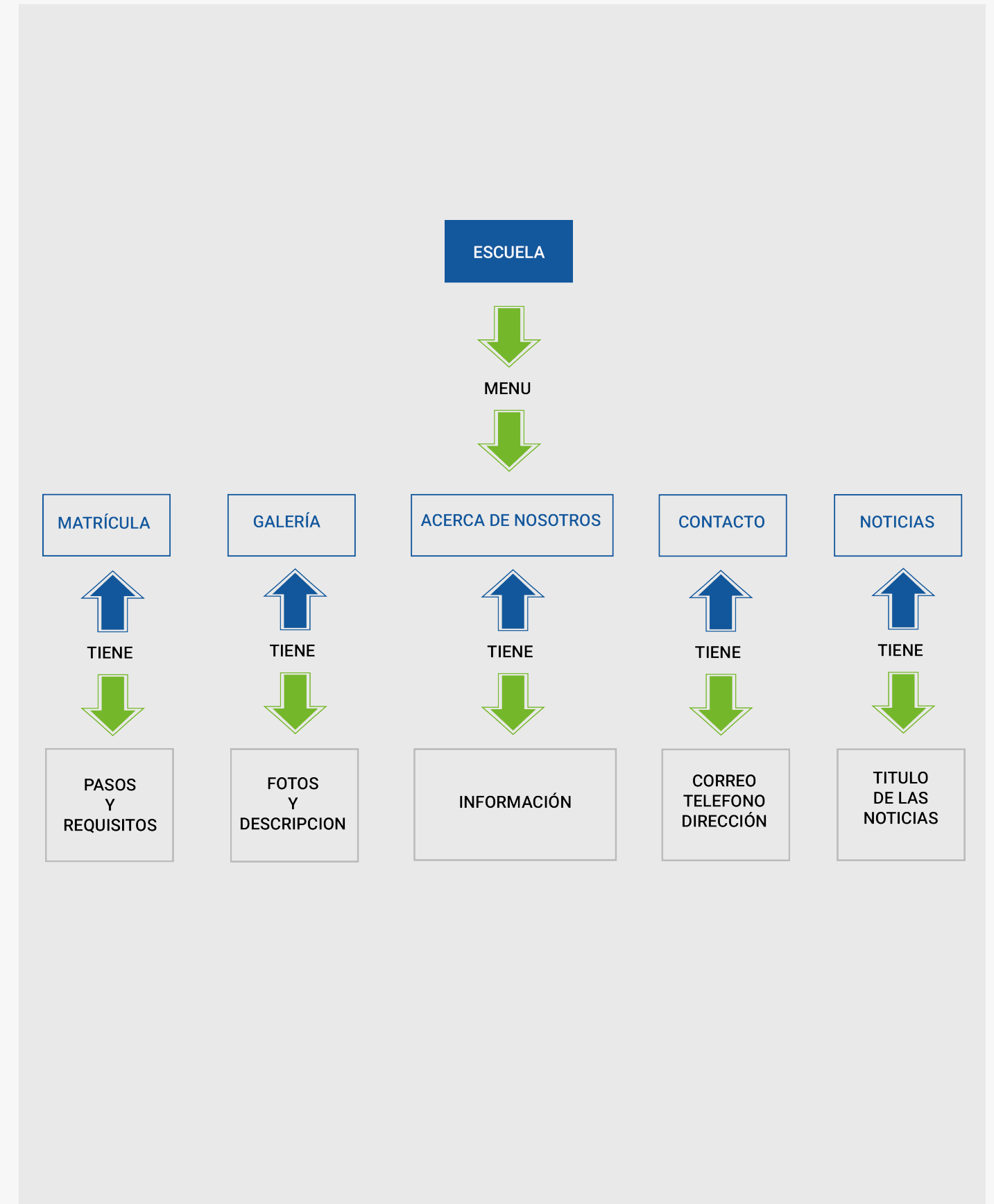
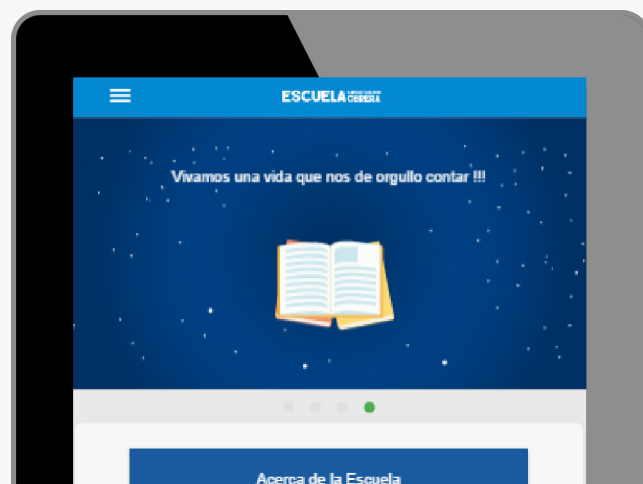
### Requerimientos



## CAPÍTULO 3

# Diseño de la interacción y Arquitectura de la información

En esta etapa la arquitectura de la información debe cumplir con un diseño estructural de la información, que facilite al usuario el acceso intuitivo a los elementos del contenido, esta arquitectura se muestra como un esquema con los principales títulos por los cuales el usuario navegará. Simultáneamente, se desarrolla el flujo de interacción entre el usuario y el sitio web



Arquitectura de la información, la imagen anterior muestra la disposición de la información para facilitar al máximo el proceso de comprensión del usuario.

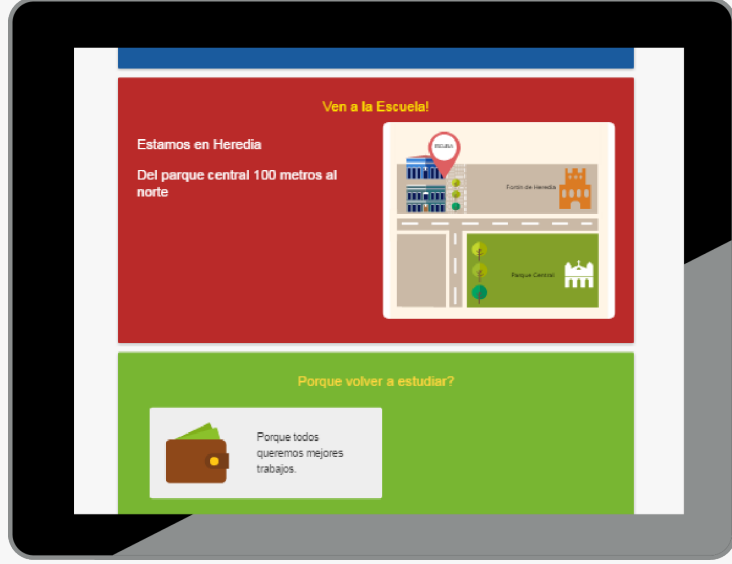
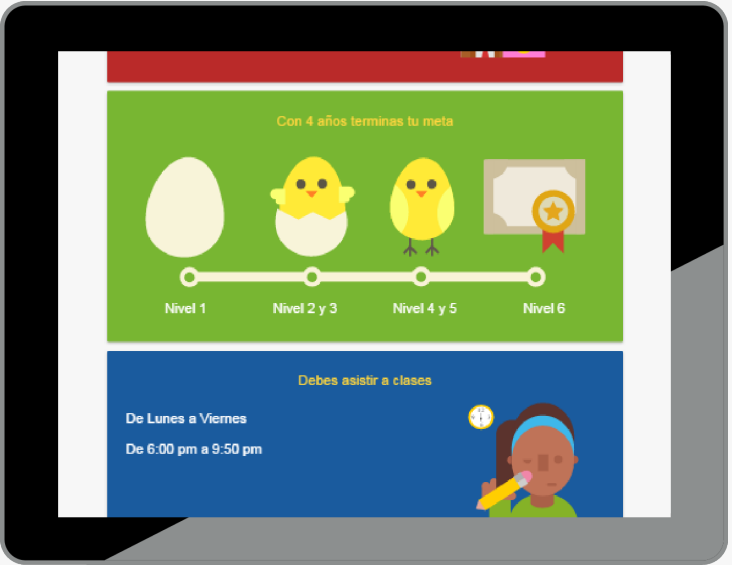
# CAPÍTULO 4

## Diseño de la información, de la interfaz y de la navegación



En esta etapa el diseño de la información se decodifica para el entendimiento del público meta y simultáneamente se diseña la interfaz gráfica para facilitar el movimiento del usuario a través de la arquitectura de la información

esc.capacitacionobrero@gmail.com



Las imagenes anteriores muestran la decodificaci;on de la informaci;on suministrada por el cliente y dise;ada para la compresi;on del p;blico meta.

CAPÍTULO 5

# Diseño Visual

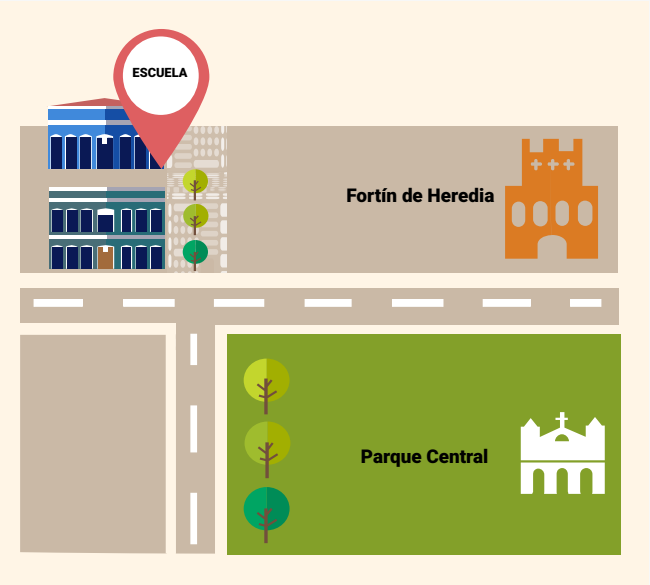


En esta etapa se diseñan los gráficos del sitio además de tratar con los elementos de texto, y los componentes de navegación de acuerdo a la imagen gráfica que maneja el cliente.



Imagen la Escuela.

Con el concepto de capacitación obrera, se crea el estandarte con los colores primarios (rojo, azul, amarillo) y secundarios como el verde.



Para el sitio web se utilizó la tipografía museo-sans-rounded por su estructura similar con la que se aprende a escribir y a leer.

Por otra parte el contenido que se muestra tiene un máximo de cuatro líneas, ya que nuestro público está en un proceso de aprender a leer. Además, por esta misma razón es que la estructura del sitio es simple y centralizada pensando en la facilidad y comprensión del usuario para navegar por la web.

El sitio se divide en cinco secciones: Inicio, Matrícula, Galería, Noticias, Contáctenos y es responsivo para los diferentes dispositivos móviles, tablets o computadoras.

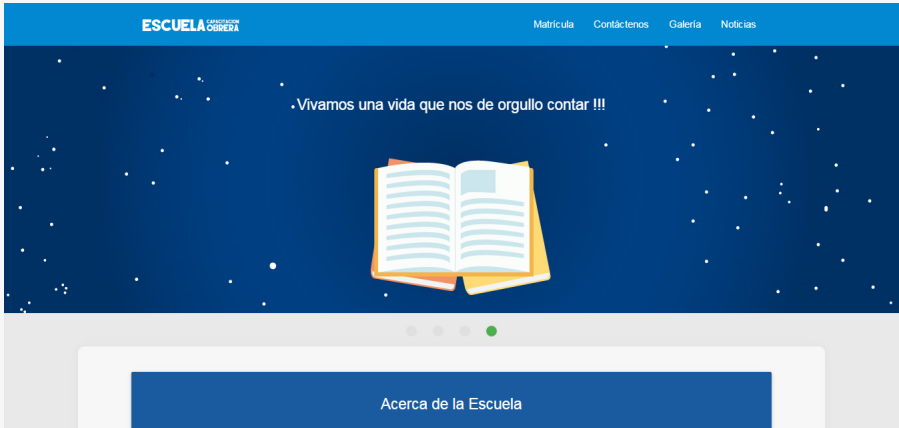
El diseño plano cumple con la función de adaptarse al diseño responsivo, y sin distracciones para la experiencia de usuario.

El color verde en el estandarte presenta la unión entre la capacitación y las manos obreras, donde el esfuerzo de las manos que trabajan pueden dar frutos con el estudio.

Podemos visitar el sitio temporalmente con el siguiente enlace <http://obrero.ruyaky.com/index.html>

**Responsivo.** El diseño web adaptable (o adaptativo), conocido por las siglas RWD del inglés Responsive Web Design, es una filosofía de diseño y desarrollo cuyo objetivo es adaptar la apariencia de las páginas web al dispositivo que se esté utilizando para visualizarlas. Hoy día las páginas web se visualizan en multitud de dispositivos como tabletas, teléfonos inteligentes, libros electrónicos, portátiles, PCs, etcétera. Además, aún dentro de cada tipo, cada dispositivo tiene sus características concretas: tamaño de pantalla, resolución, potencia de CPU, sistema operativo o capacidad de memoria entre otras. Esta tecnología pretende que con un único diseño web, se obtenga una visualización adecuada en cualquier dispositivo.

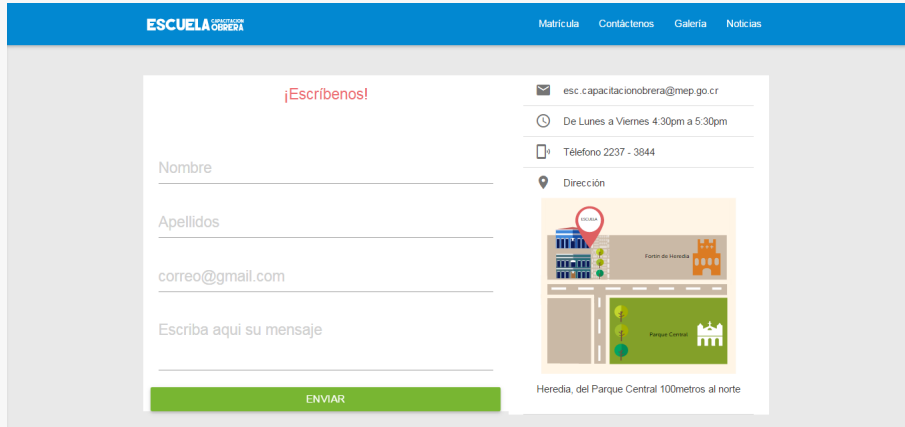




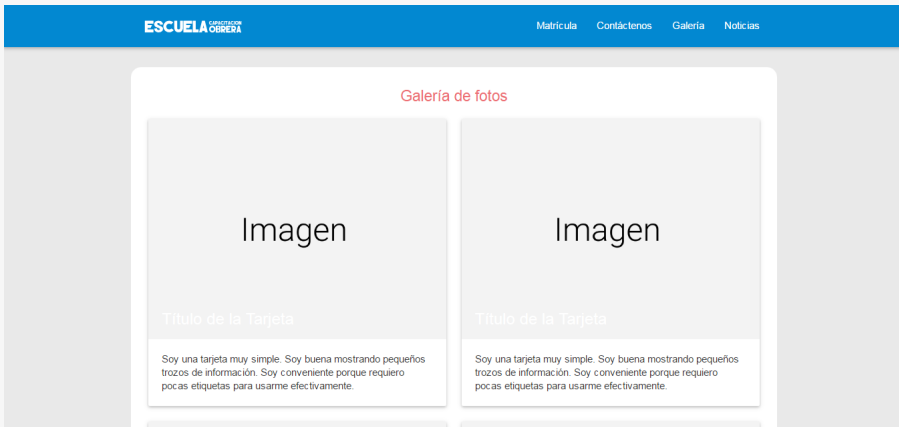
Página de inicio.



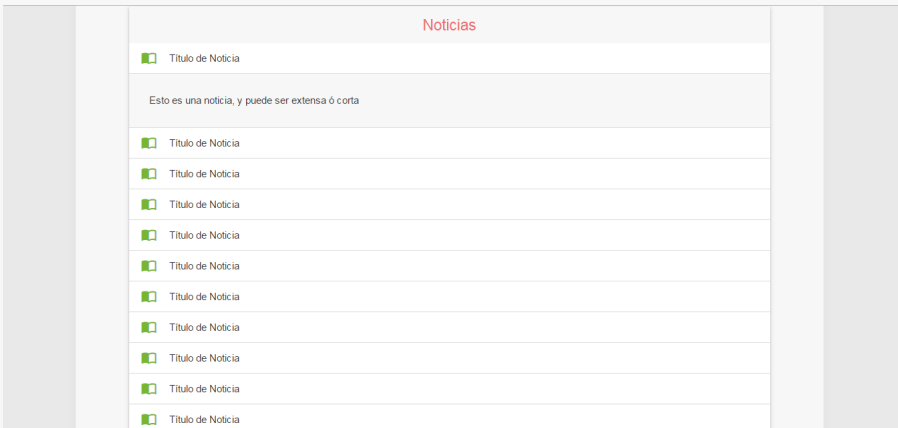
Página de Matrícula.



Página de Contáctenos



Página Galería de Fotos.



Página de Noticias

# Alcances y Limitaciones

## Alcances para la Escuela Capacitación Obrera

1. Posicionarse un alcance territorial dándose a conocer como una escuela para adultos.
2. Una de las metas es aumentar la población estudiantil, evitar el posivle cierre de la escuela.
3. Lograr una actualización de la información para comunicar los estudiantes y docentes enviada por parte de la escuela

## Limitaciones para la Escuela

1. No tener el espacio físico, los recursos humanos y financieros para realizar este tipo de trabajo en la institución.
2. No tener una direccion “dominio” para la publicación del sitio.
3. No contar con las posibilidades de un espacio web “hosting” para la publicación del sitio.

# Procedimiento

Este apartado se basará en la definición y modo de aplicación de la metodología de trabajo que será utilizada para el desarrollo de la solución propuesta, además de las principales características y elementos que la conforman.

Para este caso se trabajará con la metodología de desarrollo SCRUM

SCRUM, “es una metodología ágil y flexible para gestionar el desarrollo de software, cuyo principal objetivo es maximizar el retorno de la inversión para su empresa (ROI). Se basa en construir primero la funcionalidad de mayor valor para el cliente y en los principios de inspección continua, adaptación, auto-gestión e innovación.

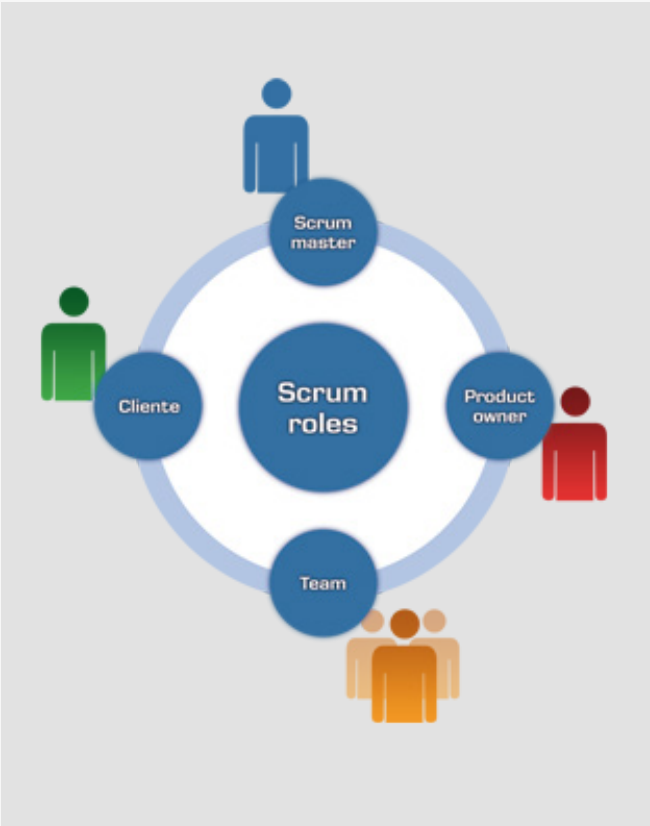
### Beneficios

- Cumplimento de expectativas
- Flexibilidad a cambios
- Mayor productividad
- Predicciones de tiempos
- Reducción de riesgos

### Proceso

“El desarrollo se realiza de forma iterativa e incremental. Cada iteración, denominada Sprint, tiene una duración preestablecida de entre 2 y 4 semanas, obteniendo como resultado una versión del software con nuevas prestaciones listas para ser usadas.

**ProductBacklog:** Conjunto de requisitos denominados historias descritos en un lenguaje no técnico y priorizados por valor de negocio considerando su beneficio y coste.



**Sprint Planning:** Reunión durante la cual el Product Owner presenta las historias del backlog por orden de prioridad. El equipo determina la cantidad de historias que puede comprometerse a completar en ese sprint.

**Sprint:** Iteración de duración prefijada durante la cual el equipo trabaja para convertir las historias del Product-Backlog, en una nueva versión del software totalmente operativo.

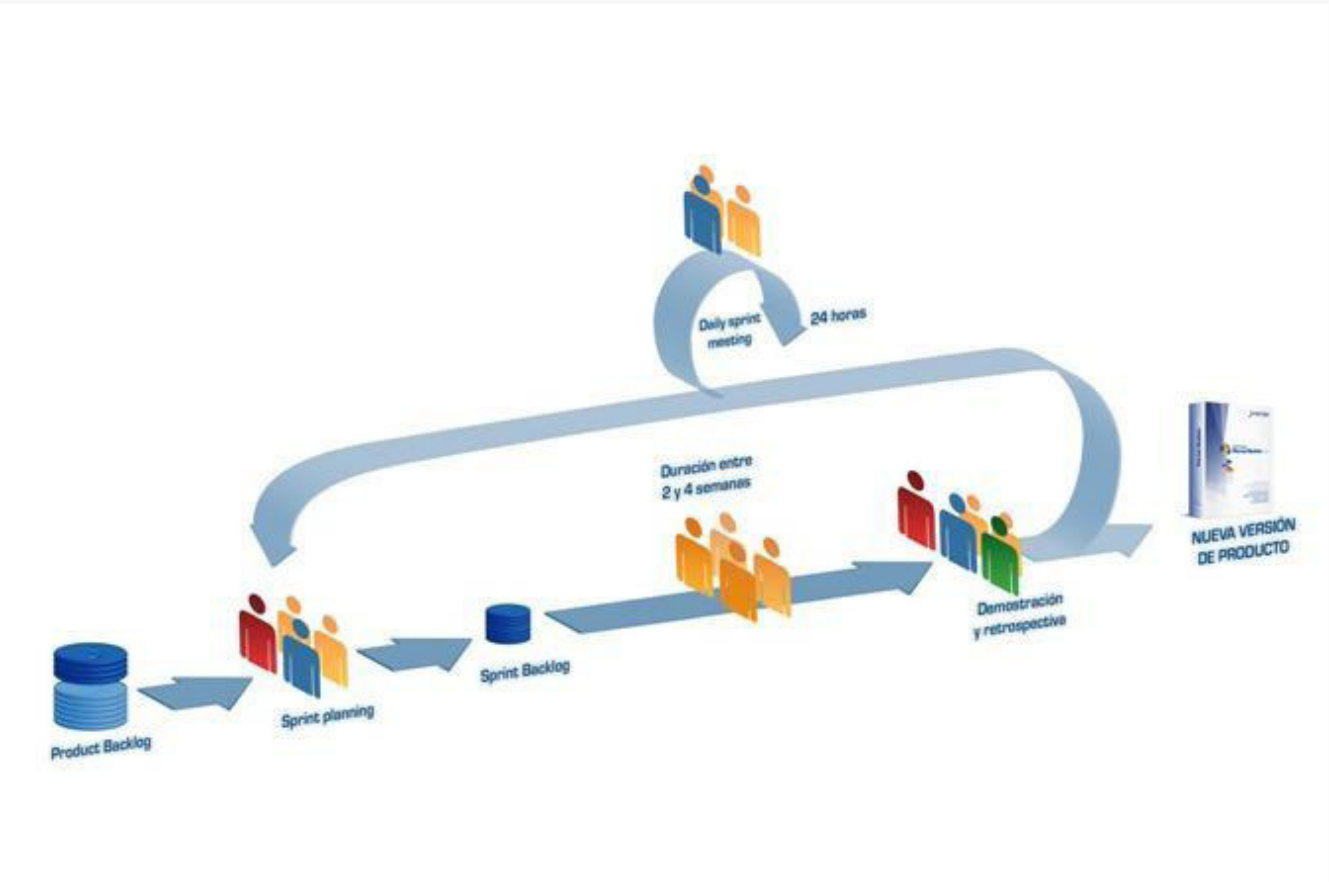
**Sprint Backlog:** Lista de las tareas necesarias para llevar a cabo las historias del sprint.

**Daily sprint meeting:** Reunión diaria de cómo máximo 15 min. en la que el equipo se sincroniza para trabajar de forma coordinada.

**Demo y retrospectiva:** Reunión que se celebra al final del sprint y en la que el equipo presenta las historias conseguidas mediante una demostración del producto.

### Roles

El equipo Scrum está formado por los siguientes roles



# Conclusión

El proyecto ha logrado cumplir con todos los objetivos básicos que se había propuesto, respetando todas las especificaciones planteadas.

El resultado ha sido probado en distintos navegadores modernos con satisfactorio resultado, gracias a que ha sido desarrollado empleando estándares y tecnologías abiertas como html5, css3 y materialize.

Por último, previo a la madurez del proyecto desarrollado este se publicó en la web bajo la dirección <http://obrera.ruyaky.com> para el acceso a los usuarios mientras se concreta los tramites para el dominio oficial de la escuela.

# Bibliografía

<http://www.buenosaires.gob.ar/educacion/estudiantes/adultos>

<http://materializecss.com>

<http://www.w3schools.com>

<https://notepad-plus-plus.org>

[https://books.google.co.cr/books?id=YHaaAgAAQBAJ&pg=PA80&dq=aprender+html5+css3&hl=es&sa=X&re\\_dir\\_esc=y#v=onepage&q=aprender%20html5%20css3&f=false](https://books.google.co.cr/books?id=YHaaAgAAQBAJ&pg=PA80&dq=aprender+html5+css3&hl=es&sa=X&re_dir_esc=y#v=onepage&q=aprender%20html5%20css3&f=false)