

Taller Sistema de Diseño

Este es el taller del sistema de diseño del grupo Zona blue.

integrantes

- Juan Esteban Grajales Mesa
- Danniela Romerín
- Katalina Ortiz

preguntas

Por equipos formativos, crea un informe en pdf, y entrega en classroom donde incluyas:

1. Estudio de Reglas heurísticas de usabilidad de una página y/o aplicativo de tu competencia (Pensando en proyecto formativo)
2. Define de manera conceptual (No gráfica) los elementos que vas a incluir en tu sistema de diseño (Iconografía, tipografía, colorimetría, etc.)
3. Consulta cómo construir un manual de marca y elabora un mini manual de marca para tu proyecto formativo
4. No olvides incluir el nombre de los integrantes del equipo en el ejercicio. Solo entrega el líder de equipo.
5. Fecha de entrega: 07-10-2024 - 10:00 pm

respuestas

1

1. Definir el objetivo del estudio

- ¿Qué esperas lograr con este análisis? Por ejemplo, mejorar la experiencia del usuario, identificar debilidades en la competencia, etc.

2. Seleccionar la página o aplicativo de la competencia

- Escoge un competidor que tenga un diseño o funcionalidad relevante para tu proyecto formativo.

3. Establecer las reglas heurísticas

- Utiliza un conjunto de principios heurísticos de usabilidad. Un modelo común es el de Jakob Nielsen, que incluye las siguientes diez heurísticas:
 1. **Visibilidad del estado del sistema**
 2. **Correspondencia entre el sistema y el mundo real**
 3. **Control y libertad del usuario**
 4. **Consistencia y estándares**

5. **Prevención de errores**
6. **Reconocimiento en lugar de recuerdo**
7. **Flexibilidad y eficiencia de uso**
8. **Diseño estético y minimalista**
9. **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores**
10. **Ayuda y documentación**

4. Realizar una evaluación heurística

- Navega por la página o aplicativo y analiza cada uno de los elementos en función de las heurísticas seleccionadas. Toma notas sobre:
 - ¿Cumple el sitio con cada regla?
 - ¿Dónde presenta problemas de usabilidad?
 - Proporciona ejemplos específicos.

5. Recopilar datos

- Anota ejemplos concretos de cómo se aplican o no se aplican las heurísticas en la interfaz de usuario, como:
 - Mensajes de error poco claros
 - Navegación confusa
 - Elementos de diseño que no siguen convenciones estándar

6. Analizar los resultados

- Organiza tus hallazgos en un formato claro, como una tabla, donde puedas clasificar cada heurística, los problemas encontrados y sugerencias para mejorar.

7. Comparar con tu propio proyecto

- Reflexiona sobre lo que has aprendido y cómo puedes aplicar estas lecciones a tu propio diseño. Identifica similitudes y diferencias en la usabilidad.

8. Redactar el informe final

- Prepara un informe que resuma tus hallazgos, incluyendo:
 - Introducción al propósito del estudio
 - Metodología utilizada
 - Resultados detallados de la evaluación
 - Recomendaciones para mejorar la usabilidad de tu propio proyecto

9. Presentar tus hallazgos

- Si es parte de tu proyecto formativo, considera cómo presentar tus hallazgos de manera clara y atractiva, utilizando gráficos, capturas de pantalla y ejemplos visuales.

10. Recoger retroalimentación

- Si es posible, presenta tu informe a tus compañeros o mentores para recibir retroalimentación que pueda enriquecer tu análisis.

2

Iconografía

los logos van a tener un estilo **Sólido**

tipos de logos que usaremos

- **Coches:** Representan el objeto principal del servicio.
- **Garajes:** Simbolizan el lugar donde se estacionan los vehículos.
- **Mapas:** Indican la ubicación de los estacionamientos.
- **Relojes:** Representan la duración del estacionamiento.
- **Monedas:** Simbolizan el pago.
- **Calendarios:** Representan la reserva.

Tipo de tipografía

tipos de fuentes que utilizaremos en el aplicativo web

- títulos: Roboto
- botones: Roboto
- párrafos: Open Sans

colorimetría

el aplicativo usara principalmente los colore azul oscuro y gris ya que estos representan seguridad y profesionalismo y blanco para los párrafos

componentes

- los botones serán redondeados en todos los casos
- los botones serán de un color azul claro con una degradación a color azul oscuro
- las letras dentro de los botones serán de color blanco

Microinteracciones

- los botones tendrán una pequeña interacción que ara que cuando se les presione el color de las letras pasara a verde
- al seleccionar una imagen esta se agrandará para verla mejor

3

manual de marca

1 define tu marca

- lo que se quiere lograr con zona blue es ayudar con la correcta de los parqueaderos, como también ayudar a los extranjeros que necesitan un parqueadero, pero no encuentran uno confiable, esto también aplica a los residentes más introvertidos.
- queremos que todos los vehículos sin un lugar donde estacionarse dejen de estorbar en las calles.
- nuestros objetivos son toda aquella persona con un vehículo de transporte que no tenga un estacionamiento personal.
- que remos que nos perciban como un aplicativo confiable que puede ayudarlos cundo lo necesitan (concerniente a la marca).

2 crea los elementos visuales

- logo



- los colores característicos del aplicativo serán el gris y el azul
- fuentes

títulos: Roboto

botones: Roboto

párrafos: Open Sans

- el tono del aplicativo será formal