

DECISIONES DE DISEÑO

Entrega: diseño y maquetado de UI

Grupo 08 - Mi-no

ÍNDICE

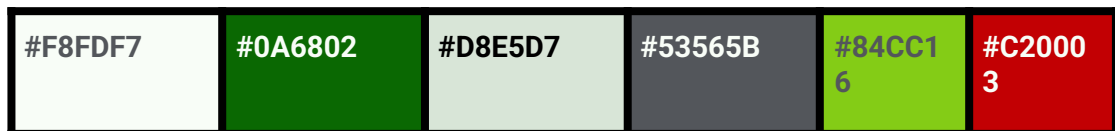
Link al figma (Con los wireframes y la entrega final).....	3
Identidad visual.....	3
• Paleta de colores:.....	3
• Tipografías:.....	3
• Elementos gráficos:.....	3
Análisis de heurísticas.....	4
1. Visibilidad del estado del sistema:.....	4
2. Compatibilidad entre el sistema y el mundo real.....	4
3. Control y libertad del usuario.....	4
4. Cumplimiento de consistencia y estándares.....	4
5. Prevención de errores.....	4
6. Reconocer en lugar de recordar.....	4
7. Flexibilidad y eficiencia.....	4
8. Diseño estético y minimalista.....	4
9. Ayuda a los usuarios a reponerse de sus errores.....	5
10. Ayuda y documentación.....	5
Análisis de accesibilidad.....	5
• Discapacidad visual:.....	5
• Discapacidad cognitiva:.....	5
• Discapacidad física:.....	5

Link al figma: [Interfaces - GRUPO 8](#)

Identidad visual

- Paleta de colores:

Elegimos colores en la gama de los azules porque transmiten seriedad y confianza que consideramos que son esenciales para un sistema con la finalidad de MetaMapa.



- Verde claro (#F8FDF7): Lo usamos como color de fondo y para algunos textos e íconos. Es el color principal de la aplicación.
 - Verde oscuro (#0A6802): Lo usamos para los elementos que queremos resaltar, como botones de interacción. Es el color secundario de la aplicación.
 - Verde seco (#D8E5D7): Lo usamos como fondo para botones y cuadros de texto.
 - Gris (#53565B): Lo usamos como color para textos e íconos.
 - Verde brillante (#84CC16): lo usamos como acento.
 - Rojo (#C20003): Lo usamos para mostrar los errores.
-
- Tipografías:
 - Montserrat: elegimos esta tipografía porque es de la familia sans serif y transmite seguridad y sobriedad.
 - Ubuntu: es la tipografía que elegimos porque combina un diseño moderno con una personalidad distintiva. Sus formas transmiten confianza y cercanía asegurando una excelente legibilidad en pantallas. Es perfecta para destacar títulos en una web sin perder profesionalismo ni cercanía.
-
- Elementos gráficos:
 - > Usamos chevrons horizontales en los casos en los que se va a dirigir al usuario a otra vista.
 - v Usamos chevrons para abajo cuando se va a desplegar un elemento hacia abajo.
 - ^ Usamos chevrons hacia arriba luego de desplegar hacia abajo un elemento para indicarle al usuario que puede volver a replegar el elemento.
 - Los botones son rectángulos redondeados porque combinan la seguridad, seriedad y confianza de los rectángulos con la calidez y protección de las formas redondeadas. Esperamos que este tipo de formas le den a las interfaces de nuestra aplicación un aire profesional y cálido a la vez.

- Nuestra aplicación cuenta con diversos íconos para representar las diferentes secciones y elementos. El listado completo está explicado en la heurística 2 “Compatibilidad entre el sistema y el mundo real”.
- Logo: creamos un logo que transmite las principales características de nuestra aplicación.

Análisis de heurísticas

1. Visibilidad del estado del sistema:

- En el menú de opciones, siempre señalamos con un fondo claro la opción elegida,
- Se muestran las cantidades de hechos, fuentes, colecciones, etc. En cada momento se muestra información cuantitativa.
- Luego de, por ejemplo cargar un hecho, se le muestra al usuario una pantalla que confirma que la acción fue realizada con éxito.

2. Compatibilidad entre el sistema y el mundo real

- En nuestra aplicación utilizamos diferentes iconos conocidos en la vida real que sirven para representar las diferentes secciones.

3. Control y libertad del usuario

- Utilizamos un sistema de navegación sencillo en donde el usuario podrá saber en qué sección de la aplicación se encuentra.

4. Cumplimiento de consistencia y estándares

- Mantenemos la consistencia usando las mismas características en los elementos que representan lo mismo. Todos los botones de interacción, ítems de listas, íconos, textos, mantienen las mismas características: forma, tamaño, color, tipografía, posición, etc, a lo largo de toda la app.

5. Prevención de errores

- En los campos en los que los usuarios tienen que completar con información, detallamos el input esperado y el formato.

6. Reconocer en lugar de recordar

- Usamos botones que le permiten al usuario desplazarse cómodamente por el sistema.
- Como patrón de navegación usamos pestañas, señaladas en menú superior.

7. Flexibilidad y eficiencia

- Nuestra página tiene pocas secciones y niveles de navegación, lo cual ayuda al usuario a situarse rápidamente según la acción que desee realizar.

8. Diseño estético y minimalista

- Usamos jerarquías para mostrar la información de los hechos. En el mapa se muestran solo algunos detalles del hecho, que se amplían al seleccionar ese hecho.
- Diseñamos la página usando varias pantallas diferentes, para que la información esté bien organizada y separada, no todo junto, dejando espacios en blanco en los lugares en los que no era necesario agregar nada más.

- La aplicación cuenta con diferentes elementos visuales:
 - Una paleta de colores que permite distinguir entre diferentes elementos.
 - Un conjunto de iconos que ayudan a comprender acciones.
 - Diferentes tipografías, pesos y tamaños que sirven para diferenciar jerarquía de textos y capturar la atención del usuario.
- 9. Ayuda a los usuarios a reponerse de sus errores**
 - A la hora de realizar el log-in o de registrarse, se presentarán algunos avisos, como puede ser que las contraseñas no coinciden, no cumple algún requisito o simplemente que esta es incorrecta.
- 10. Ayuda y documentación**
 - Incluimos en la página de inicio información para que el usuario pueda conocer acerca de MetaMapa.

Análisis de accesibilidad

- Discapacidad visual:

<https://webaim.org/resources/contrastchecker/> es la página que usamos para corroborar que la paleta de colores cumpliera con los requerimientos de accesibilidad AA.

- Además de mostrar los errores con color rojo, mostramos una descripción del mismo y un ícono típico para estos casos, con un símbolo de admiración (!) encerrado en un círculo. Para que haya consistencia, el ícono también es color rojo.
- Todos los textos tienen letras tamaño 12 o más.
- Las tipografías que elegimos (Ubuntu y Montserrat) son sans serif para aumentar la legibilidad.
- Discapacidad cognitiva:
 - Usamos label fija en los formularios de Registro e Inicio de sesión y en el formulario del perfil.
 - Usamos íconos a lo largo de toda la página para guiar al usuario con el significado de las cosas.
- Discapacidad física:
 - Áreas de interacción: usamos los botones más accesibles posibles, para que el tamaño del área de reacción sea lo más grande posible, sin comprometer el diseño.