

Interfaces de usuario e interacción. Tres Arroyos 2024 – TUDAI

Prof.: Ing. Hernández Gauna, Jorge G. Prof.: A.P. Nelson Garrido Ayudante alumno: Arana, Facundo

Entregable 5:

Utilizando HTML, JavaScript y CSS3, y otras herramientas que consideres necesarias, diseña un modelo de sitio web para una institución benéfica sin fines de lucro, una ONG, una dependencia gubernamental, una escuela o un colegio público. El objetivo es mostrar la presencia de la institución en la web, creando herramientas prácticas y útiles para dicha institución. **No es necesario desarrollar el backend.**

Etapas que debe cumplir el alumno:

Investigación y análisis: Realizar una investigación sobre la institución elegida, comprendiendo sus objetivos, público objetivo y necesidades. Analizar la competencia y recopilar información relevante que ayude a tomar decisiones informadas en las etapas siguientes.

Diseño de wireframes: Realizar wireframes completos que muestren la disposición de los elementos y la jerarquía visual de las diferentes pantallas o páginas del frontend. Asegurando incluir todos los elementos necesarios para proporcionar una experiencia de usuario coherente.

Diseño visual: Crear una identidad visual atractiva y coherente para el sitio web de la institución. Seleccionar una paleta de colores adecuada, elegir tipografías apropiadas y diseñar los estilos de los elementos. Considerar el uso de iconos y gráficos que se alineen con la imagen de la institución.

Prototipo interactivo: Crear prototipos interactivos de alta fidelidad que representen la experiencia del usuario en el sitio web.

Desarrollo front-end: Traducir los diseños y prototipos en código HTML, CSS y JavaScript. Implementar las interacciones, las animaciones asegurando de que el frontend sea responsive y compatible con diferentes dispositivos y navegadores.

El proyecto debe contar con las siguientes secciones:

Página de inicio de la institución: Crear una pantalla de inicio atractiva y funcional que brinde información relevante sobre la institución. Esta pantalla debe ser atractiva visualmente y describir de manera clara los objetivos y actividades de la institución.

Página de Login y registro: Diseñar una pantalla donde los usuarios puedan iniciar sesión o registrarse en el sitio web. Aunque el sitio se pueda navegar en su totalidad, esta página debe requerir autenticación para acceder a áreas restringidas y no permitir comentarios o consultas anónimas.

Área restringida a usuarios logueados: Crear una pantalla que solo sea accesible para los usuarios autenticados. Esta área restringida puede contener información privilegiada, recursos exclusivos o funcionalidades especiales.

Sitio de búsqueda de noticias, publicaciones, etc.: Diseñar una pantalla donde los usuarios puedan realizar búsquedas de noticias, publicaciones o cualquier otro contenido relevante. Proporciona un formulario de búsqueda y muestra los resultados de manera clara y organizada.

Importante: El proyecto debe cumplir con los principios de GESTALT y leyes de UX.

(Disponibles en Teoría UX | UI | IxD - Moodle)