

Reto 3. Generación

# INTERACCIÓN PERSONA ORDENADOR

Noelia Ribeiro Da Silva Hernando

## Índice

<b>1. User Journey .....</b>	<b>2</b>
1.1 Crear proyecto .....	2
1.2. Asignar una etiqueta de color a una tarea .....	3
<b>2. Prototipado.....</b>	<b>4</b>
<b>3. Conceptos fundamentales interacción .....</b>	<b>5</b>

## 1. User Journey

### Crear proyecto

Acciones	Seleccionar botón de Crear	Seleccionar plantilla	Escribir nombre del proyecto	Confirmar
Touchpoints	Página web	Página web	Página web	Página web
<b>Pain Points</b>	Tarda en encontrar el botón de Crear.			No encuentra el botón de confirmación. Botón lejos del campo de creación.
<b>Emociones</b>	:( Confusa por no visualizar el botón de forma rápida.	:o Le gusta que las opciones de las plantillas vayan acompañados de dibujos representativos para idealizarlo.	:o	:( Frustrada porque el botón que aparece justo debajo del campo de texto no es el botón de aceptar, ya que está acostumbrada a que este se ubique lo más próximo posible.
<b>Oportunidades</b>	Crear una opción que permita ajustar el tamaño del texto según las preferencias del usuario, especialmente para personas con dificultades visuales y también crear distintos caminos para alcanzar el objetivo			Ubicar el botón de confirmación para crear el proyecto justo debajo del campo de texto.

**Asignar una etiqueta de color a una tarea**

Acciones	Busca tarea a la que añadir etiqueta	Busca la opción de etiqueta	Escribir nombre de la etiqueta	Busca añadir color a la etiqueta
Touchpoints	Página web	Página web	Página web	Página web
<b>Pain Points</b>		No encuentra la opción de etiqueta dentro del campo.		No existe la opción de añadir color al iniciar el etiquetado, y la opción disponible tras escribir el nombre de la etiqueta no lo representa de forma textual.
<b>Emociones</b>	 Le resulta fácil adaptarse al entorno, ya que el menú lateral y la barra superior permanecen fijos, permitiéndole centrarse únicamente en las nuevas opciones.		 Le gusta que instantáneamente le abra y le lleve directamente al campo para implantar el nombre de la etiqueta.	 Se siente frustrada porque, incluso antes de empezar a escribir, busca la opción de añadir color, y cuando termina de escribir y aparece el desplegable, duda de si esa es realmente la opción correcta.
<b>Oportunidades</b>		Necesidad de crear opción de etiquetas visibles, representadas de forma textual directamente en la tarea.		Establecer una opción desde el inicio de la escritura de la etiqueta que exprese textualmente su función de manera clara.

## 2. Prototipado

<https://www.figma.com/design/fV56201AHQp0kpJ5zWVovt/Prototipo-ip0?node-id=37-195&t=fxFJDcCmRgyzVhaj-0>

### 2.1 Home

En la página principal, se implementa un botón Crear en la parte superior, que permite crear rápidamente nuevas funciones, una barra de navegación superior con un buscador y accesos directos a opciones como configuración, ayuda y compartir. También integramos una opción para poder adaptar el texto en diferentes tamaños.

Deabajo, se muestra un mensaje de bienvenida personalizado seguido de tres secciones principales:

- Mis proyectos: acceso rápido para visualizar o crear nuevos proyectos.
- Mis tareas: acceso rápido para visualizar o crear nuevas tareas.
- Sección adicional con puntos suspensivos, que sugiere funcionalidades personalizables.

En la parte derecha, se integra un calendario interactivo que muestra eventos próximos y permite organizar fechas relevantes.

En la zona inferior, se presenta la sección Visto recientemente, donde se listan recursos o secciones visitadas recientemente.

La barra lateral izquierda organiza el contenido en categorías como Proyectos, Tareas, Portafolios y Miembros, con indicadores numéricos donde corresponde. Además, se incluyen accesos a Mi espacio de trabajo, Calendario y Configuración del espacio.

### 2.1 Página de proyectos

La página muestra el proyecto NASE con secciones organizadas en una barra secundaria: General, Descripción, Lista, Tablero y Calendario.

En la sección Descripción, se puede agregar información del proyecto.

Deabajo, se presentan las tareas con su progreso representadas con una barra que marca el porcentaje progresado.

En cada tarea, hay un área para gestionar tareas con campos como Descripción, opciones adicionales (Adjuntar, Miembros, Fecha, Etiqueta, Prioridad, Checklist) y la posibilidad de añadir subtareas. Se incluyen botones de Guardar y Eliminar y controles de navegación con flechas.

La estructura facilita el seguimiento del progreso y la gestión detallada de tareas.

## 3. Conceptos fundamentales de interacción

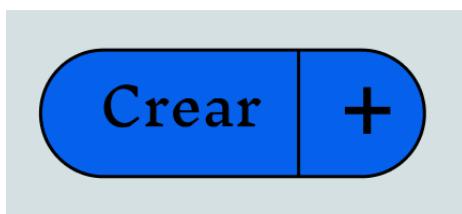
### Metáfora

Está representada por el icono de la papelera junto a la palabra "Eliminar". La imagen de la papelera se asocia de manera intuitiva con la acción de borrar o descartar algo, haciendo que el usuario entienda rápidamente su funcionalidad.



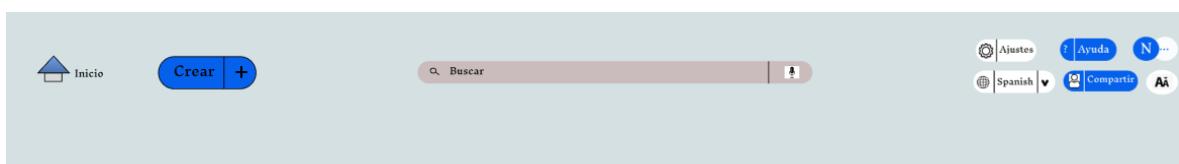
### Affordance

El botón crear su diseño sugiere de forma natural la posibilidad de iniciar una nueva acción, como crear un proyecto o tarea, invitando a la interacción.



### Visibilidad

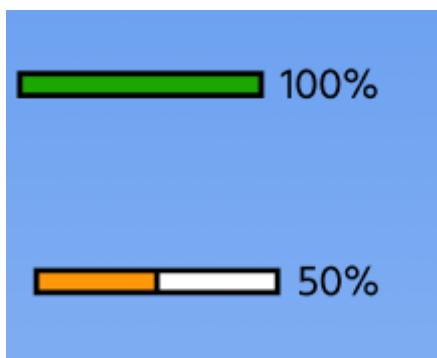
Los menús y las opciones principales, como Proyectos, Tareas y Portafolios, están siempre accesibles en la barra lateral. Siguiendo la regla del 80/20, se facilita el acceso rápido a las funciones más utilizadas, lo que permite a los usuarios concentrarse en las acciones prioritarias sin necesidad de navegar por menús adicionales.





## Retroalimentación

Está representada por las barras de progreso que muestran porcentajes como 100% y 50%, ya que comunican visualmente el avance de una tarea en tiempo real, permitiendo al usuario identificar rápidamente su progreso.



## Restricción

Es el asterisco rojo junto al campo "Nombre de proyecto" porque indica una condición obligatoria que debe cumplirse para avanzar, advirtiendo al usuario sobre la necesidad de completar el campo.

**Nombre de proyecto \***

Aceptar

