



<D4Ü>

Especificación de Diseño de Software

Versión 3.0



Presentado por:

Víctor Silva Luna

Daniel Alejandro Morales Castillo

Rolando Aguilar Ordaz

Jesús Manuel Juárez Pasillas



<i>Historial de revisiones</i>	3
1. Introducción	4
2. Diseño detallado del sistema	4
2.1. <i>Diseño de la base de datos noSQL</i>	4
2.2. <i>Diseño de la interfaz de usuario</i>	5
2.2.1. <i>Paleta de colores</i>	6
2.2.2. <i>Tipografía</i>	8
2.2.3. <i>Descripción de las pantallas</i>	8
2.2.4. <i>Diseño lo-fi</i>	9
2.2.5. <i>Diseño hi-fi</i>	10
2.2.6. <i>Mapa de navegación de la interfaz de usuario</i>	17
2.3. <i>Ambiente de implementación</i>	18
2.4. <i>Arquitectura del sistema</i>	19
2.4.1. <i>Modelo arquitectónico</i>	19
2.4.2. <i>Justificación</i>	20
2.4.3. <i>Diagrama de contexto</i>	20
2.4.4. <i>Diagrama de módulos</i>	21
2.4.5. <i>Diagrama de componentes</i>	22
2.5. <i>Diagrama de clases</i>	23
Consideraciones generales:	23
2.6. <i>Diagramas de interacciones</i>	24
2.7. <i>Diagrama de despliegue</i>	28
2.8. <i>Control de versiones de la aplicación.</i>	29
2.9. <i>Tolerancia a errores y capacidad de recuperación.</i>	30

2.2. Diseño de la interfaz de usuario

A la hora de considerar el diseño de la interfaz de usuario, nuestro objetivo principal es la facilidad a la hora de usarlo, queremos botones grandes y colores pastel según la psicología de los colores para evocar a la calma del usuario a la hora de usar nuestra aplicación, queremos que todo sea muy amigable y tierno para que los usuarios sientan que están en un espacio seguro y sobre todo que la navegación de la aplicación sea intuitiva y que cualquier persona de cualquier edad puedan entenderla con 5 minutos de uso.

1. Dejar el control al usuario

La mayor parte de las restricciones y limitaciones impuestas se han pensado para simplificar el modo de interacción para los usuarios, respetando el MVP.

Se definirán una serie de principios de diseño que permiten que el usuario tenga el control:

- Definir los modos de interacción de manera que no obligue a que el usuario realice acciones innecesarias o no deseadas.
- Tener en consideración una interacción flexible.
- Permitir que la interacción del usuario sea interrumpible y también reversible.
- Ocultar los tecnicismos internos al usuario no técnico.
- Diseñar la interacción directa con objetos que aparezcan en la pantalla.
- Mantener claridad en cada módulo/sección que el usuario consulte.
- Establecer imágenes/objetos/acciones que sean amigables para los usuarios.

2. Reducir la necesidad de que el usuario memorice

- Cuanto más tenga que recordar un usuario, más propensa a errores será su interacción con el sistema. Esta es la razón por la que una interfaz de usuario bien diseñada no pondrá a prueba la memoria del usuario. Siempre que sea posible.

Reducir la demanda de memoria a corto plazo.

- Cuando los usuarios se ven involucrados en tareas complejas, exigir una memoria a corto plazo puede ser significativo. La interfaz se deberá diseñar para reducir los requisitos y recordar acciones y resultados anteriores.

Hacer que lo preestablecido sea significativo.

- La distribución visual de la interfaz debe mantener su temática intacta, ejemplo: en este caso es una aplicación enfocada a personas con TCA, la aplicación debe mantener desde el color de las secciones seleccionado con paletas de colores de la psicología del color hasta el tipo, tamaño de letra,

acciones que realice el usuario para no perjudicar o desmotivar al usuario a dejar de utilizar la aplicación.

Revelar información de manera progresiva.

Por cada sección/módulo en el que el usuario interactúe se mostrará la información necesaria para completar tareas en esa sección, así como información que es exclusiva de la sección.

Consideraciones especiales de la Interfaz de usuario:

Modo oscuro a la aplicación - Se implementará como una funcionalidad, consideración especial a la interfaz de usuario.

2.2.1. Paleta de colores

La paleta ha sido seleccionada en base a la psicología de colores, los colores pastel calman a los usuarios y son suaves a la vista, además de que permiten que las palabras e iconos sean perfectamente legibles.

Modo claro:

Colores de acento en la interfaz:

Primario, secundario, terciario y alternativo. (Orden de izquierda a derecha)



Colores de texto y fondo:

Fondo primario, fondo secundario, texto primario y texto secundario. (Orden de izquierda a derecha)



Colores del texto en botones y para llamar la atención:



Modo oscuro:

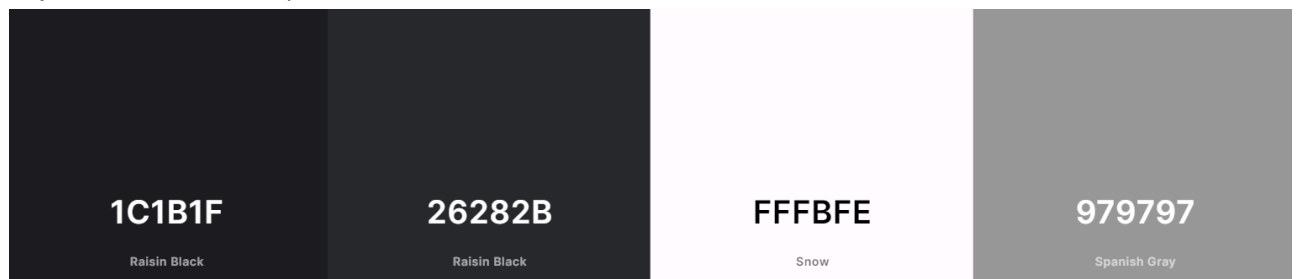
Colores de acento en la interfaz:

Primario, secundario, terciario y alternativo. (Orden de izquierda a derecha)



Colores de texto y fondo:

Fondo primario, fondo secundario, texto primario y texto secundario. (Orden de izquierda a derecha)



Colores del texto en botones y para llamar la atención:



2.2.2. Tipografía

Usaremos la tipografía Rubik como la primaria y la secundaria será Poppins.

Rubik

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

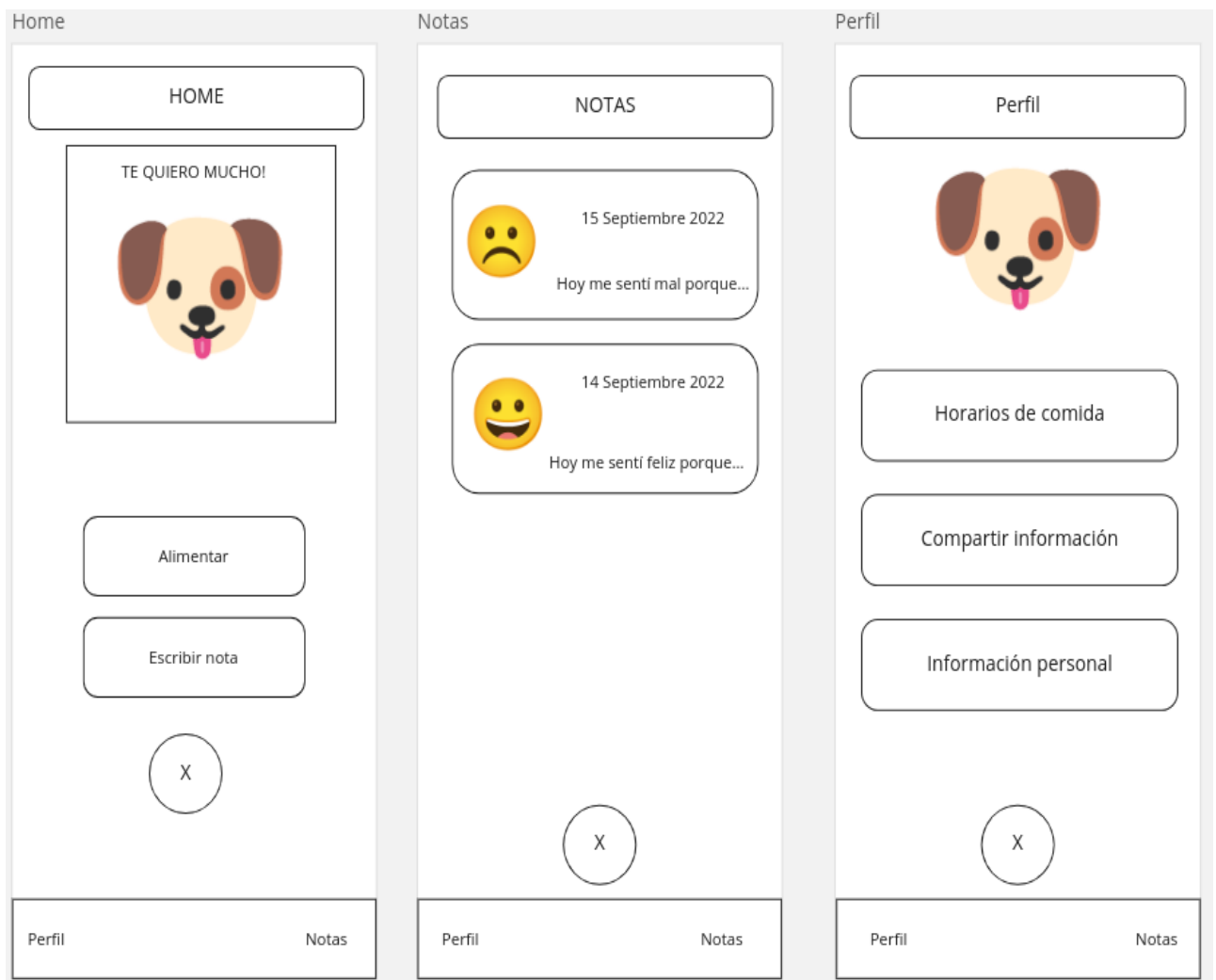
Poppins

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

2.2.3. Descripción de las pantallas

- Layout de bienvenida: La mascota oficial saludará al usuario y se mostrará en la parte de abajo una pequeña explicación de lo que hace el programa, así como la opción de registrarse.
- Layout de registro: Se pide un nombre de usuario y contraseña para que el usuario tenga su cuenta.
- Layout general: La mascota en la parte de en medio un poco cargado hacia arriba y el menú de opciones (Perfil y registros) debajo a los lados y en medio el menú desplegable con las opciones de dar de comer a la mascota, ingresar el estado de ánimo y el botón con la información de ayuda.
- Vista de perfil: Se tendrán opciones para designar los horarios de comida, información personas y la opción de compartir los datos a otra persona. Debajo en medio el botón de salir.
- Vista de registros: Se mostrarán las notas que ha escrito el usuario con iconos de los sentimientos y con la fecha en la que se escribió. Debajo en medio el botón de salir.
- Vista de alimentar acompañante: Se tendrá una animación en cual la mascota come, el alimento va de acuerdo a lo que usualmente come el acompañante en vida real. (Ajolotes comen gusanos, etc)
- Vista de registrar sentimientos: Un cuadro de texto para anotar las notas e iconos que representan distintos estados de ánimo. Debajo en medio el botón de salir.
- Vista de información de ayuda: Se mostrará en medio la información de la línea de vida y debajo un botón para ir a tus contactos. Debajo en medio el botón de salir.
- Iconos de atención: Se usará un signo de interrogación de color rojo para denotar que esta opción requiere atención.

2.2.4. Diseño lo-fi




2.2.5. Diseño hi-fi

Vista de bienvenida

1/10: Bienvenida

13:00



¡Hola!

Soy Devi y te doy la bienvenida a mi casa.
Yo o alguno de mis amigos te vamos apoyar en
tu proceso de auto monitoreo.

Iniciar sesión


No tienes cuenta? Crea una aqui

Vista de registro

2/10: Log In

13:00

Crea tu cuenta

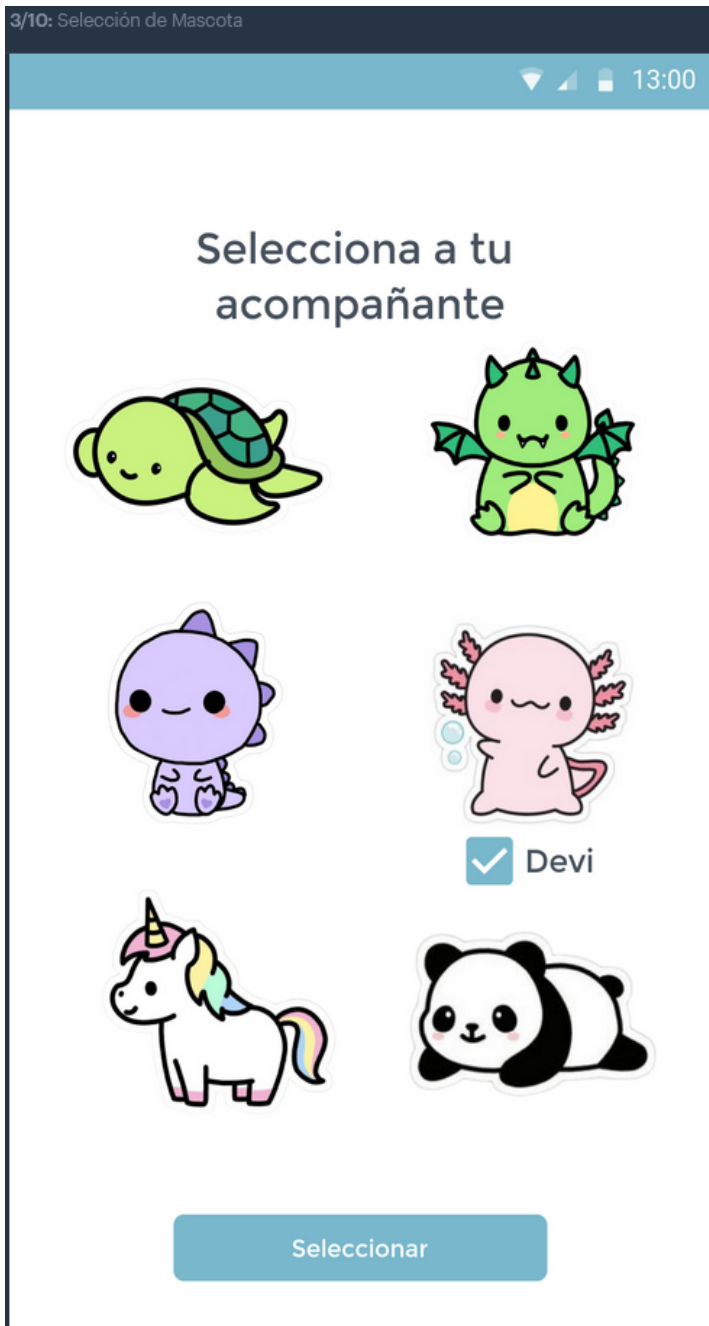


Email

Contraseña

Crear

Vista de selección de acompañante



Vista de la pantalla principal



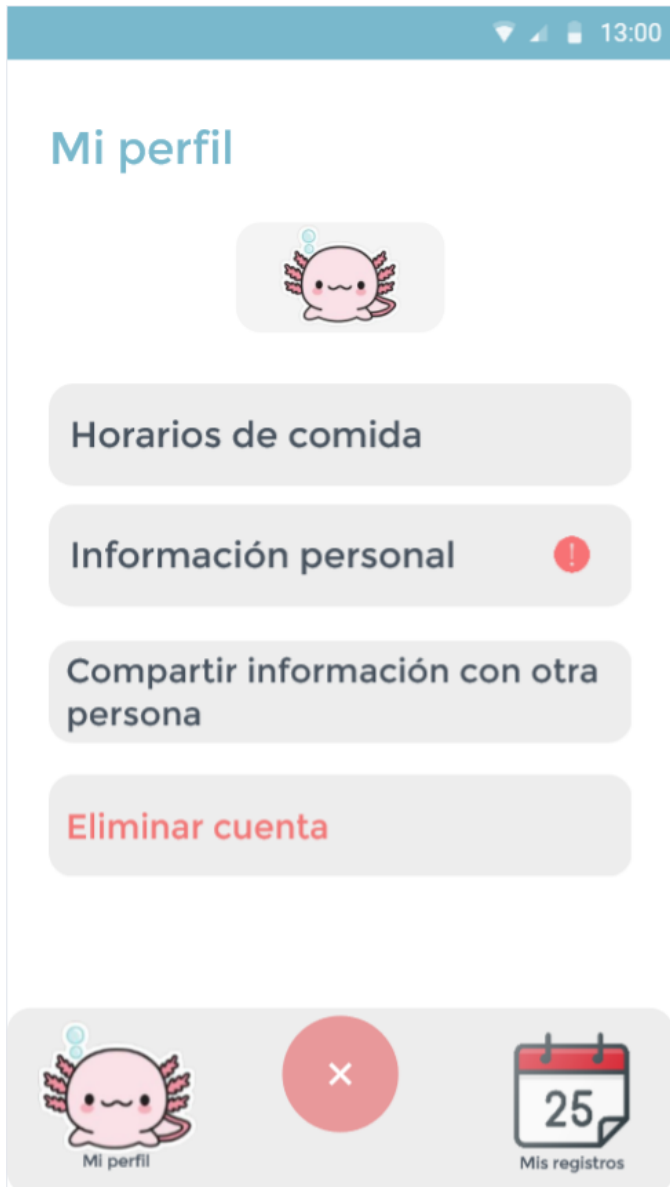
**Vista de pantalla principal
con los botones principales
desplegados**



Vista de alimentación de acompañante



Vista del perfil



Vista de los registros



Vista de registro de emociones

9/10: Escribir mood 13:00

20 de noviembre, 2022.

¿Como te sientes ahora?



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

110/120

q w e r t y u i o p
a s d f g h j k l
z x c v b n m
?123 , .

Vista del botón ayuda

13:00


¡NO ESTAS SOLO!

Ayuda profesional

Las personas que se sientan estresadas, tristes o con alguna alteración emocional, no deben esperar a que el problema avance, pueden recibir apoyo emocional u orientación en la Línea de la Vida al :

800 911 2000

Llamar a contacto de emergencia

Mi perfil Mis registros

Vista de informacion personal

Vista de compartir información

Vista de eliminar cuenta

Vista del formulario de registro comida

Vista de las actividades

← Actividades

Relajación

Meditación

Estiramiento

Reforzamiento positivo

Pensar en mis metas

Describe a un amigo que
te haga sentir mejor

Tengo un pensamiento intrusivo



Mi perfil



Mis registros

← Meditación

00:30 segundos

Por favor, respira profundamente
y despeja tu mente.

Salir

2.2.6. Mapa de navegación de la interfaz de usuario

