



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Actividad No.6 – Laboratorio No.2

Facilitadora: Ing. Yuraisma Moreno

Estudiante: Johel Heraclio Batista Cárdenas

Asignatura: Diseño y Evaluación de Interfaces

Fecha: 06/07/2020

Grupo: VIF-331

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Laboratorio No.2: Diseño de sketches y wireframes del proyecto

B. OBJETIVO(S):

- Aplicar estrategias de diseño centrado en el usuario mediante el uso de herramientas o software de prototipado.

C. METODOLOGÍA: aprendizaje colaborativo, laboratorio aplicando software de prototipado.

D. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

Dando continuidad al desarrollado de su idea o propuesta de proyecto final, para el sistema web o app propuesto, aplicando las estrategias de diseño centrado en el usuario con la aplicación de herramientas de prototipado, cada grupo de proyecto debe elaborar:

- Etapas 1: Sketches.** Para esta etapa pueden hacer los bosquejos de forma manual (les toman la foto) o digital. En esta etapa el grupo puede hacer una lluvia de ideas, generar ideas, sean creativos, pueden usar los materiales que gustan si desean aplicar prototipado en papel, post it notes, marcadores, colores, figuras, flechas, leyendas, notas cortas, etc. o crearlos en tabletas gráficas para dibujar, si la poseen.
 - Crear bosquejo general de la pantalla de registro y login, según aplique para cada proyecto.
 - Solamente para la audiencia principal de su producto, crear bosquejo general de la página principal o home con el menú principal o categorías principales de información, header y footer, según aplique. Indicar el nombre de su audiencia principal.
- Etapas 2: Wireframes.** Para esta etapa seleccionar y utilizar un software de prototipado. Indicar el nombre del software elegido. Diseñar las pantallas para 2 de tipos de usuario de su producto, puede ser la vista que utilizará la audiencia principal de su producto, otro perfil de usuario, o un administrador.
 - Diseñar las pantallas de forma ordenada, enumeradas y con sus correspondientes id, pueden agruparse por secciones funcionales, cabeceras o por módulos, dependiendo de cada proyecto. Que lleven un orden secuencial.
 - Programar las interacciones de los objetos en la pantalla o hacia la pantalla que corresponde (programación de hotspots, eventos, transiciones, acciones, etc.). Todas las pantallas deben estar programadas, al menos uno de sus elementos.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Actividad No.6 – Laboratorio No.2

Para esta entrega en la etapa 1 y 2 pueden documentar brevemente, solo como una guía, por secciones, cabeceras o módulos, dependiendo del proyecto. No es necesario documentar una a una las pantallas.

Indicar el nombre de la herramienta utilizado para elaborar los wireframes. Adicionar en el documento el link del archivo original en la herramienta utilizada (de los wireframes), me pueden adicionar al equipo o darme acceso, yuraisma.moreno@utp.ac.pa

E. RECURSOS:

Computadora personal, internet, software de prototipado

F. RESULTADOS:

Dando continuidad al desarrollado de su idea o propuesta de proyecto final, para el sistema web o app propuesto, aplicando las estrategias de diseño centrado en el usuario con la aplicación de herramientas de prototipado, cada grupo de proyecto debe elaborar:

- III. **Etapas 1: Sketches.** Para esta etapa pueden hacer los bosquejos de forma manual (les toman la foto) o digital. En esta etapa el grupo puede hacer una lluvia de ideas, generar ideas, sean creativos, pueden usar los materiales que gustan si desean aplicar prototipado en papel, post it notes, marcadores, colores, figuras, flechas, leyendas, notas cortas, etc. o crearlos en tabletas gráficas para dibujar, si la poseen.
- Crear bosquejo general de la pantalla de registro y login, según aplique para cada proyecto.
 - Solamente para la audiencia principal de su producto, crear bosquejo general de la página principal o home con el menú o categorías principales de información, header y footer, según aplique. Indicar el nombre de su audiencia principal.

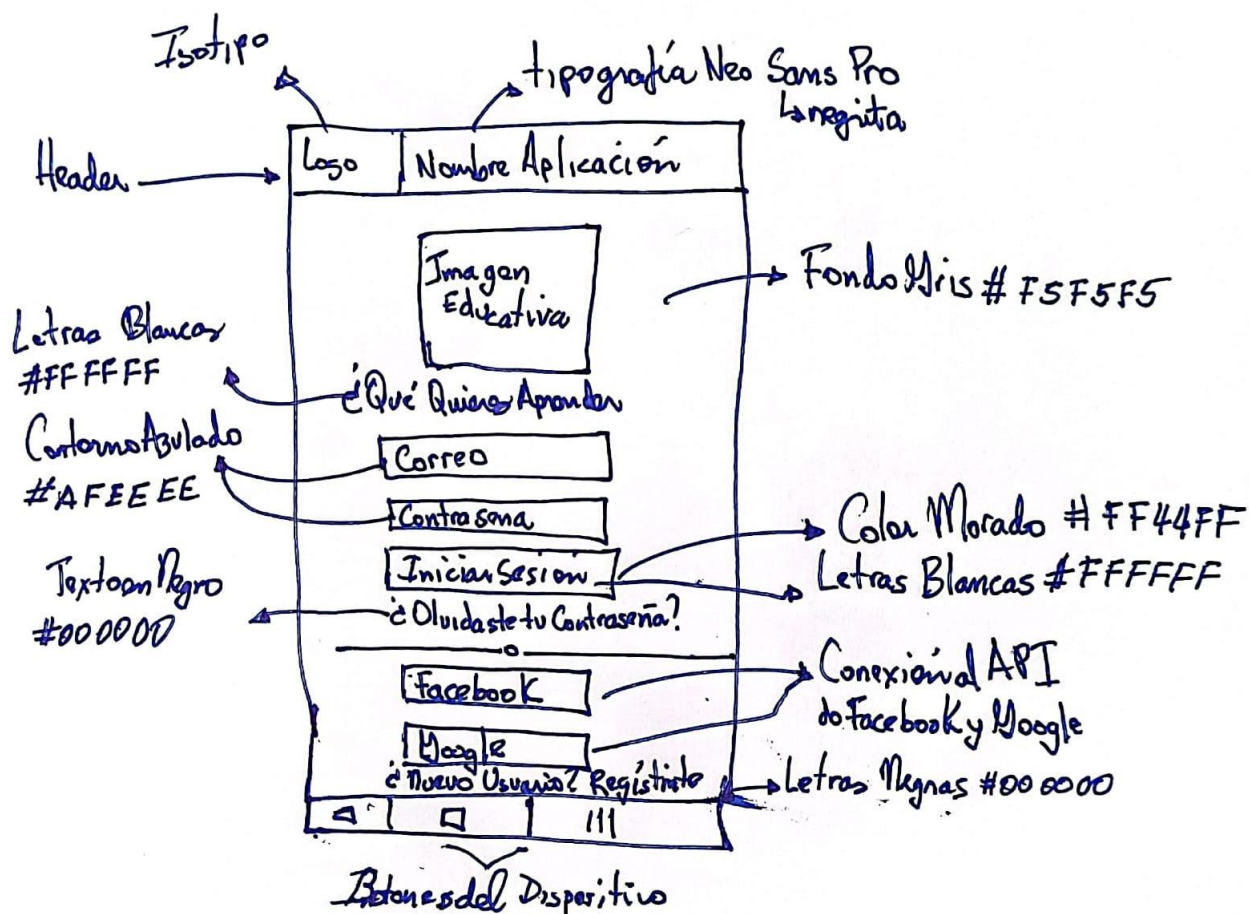
La audiencia principal de la aplicación a desarrollar es los Estudiantes en edad escolar u universitaria, siendo un público de amplio espectro se establece que se tiene que contar con información clara, precisa y concisa, de manera que estos puedan contar con una navegación lo mejor fácil posible en el entorno creado en la aplicación, pero de igual forma para poder tener un costo de adquisición de cliente lo más bajo posible, se estará planteando el uso de los API de registro de Facebook y Google, ya que a nivel de información, estos son los más completos que permiten obtener todos los datos del Estudiante en cuestión, de forma que este pueda ser segmentado en posteriores fases del desarrollo de la aplicación.

A continuación, veremos algunos bosquejos hechos a mano con anotaciones generales sobre ideas para colores, ubicación de íconos, tipografías y demás elementos gráficos y visuales que serán de suma importancia en el desarrollo de los prototipados de Alta Fidelidad dentro de la aplicación Figma.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Actividad No.6 – Laboratorio No.2

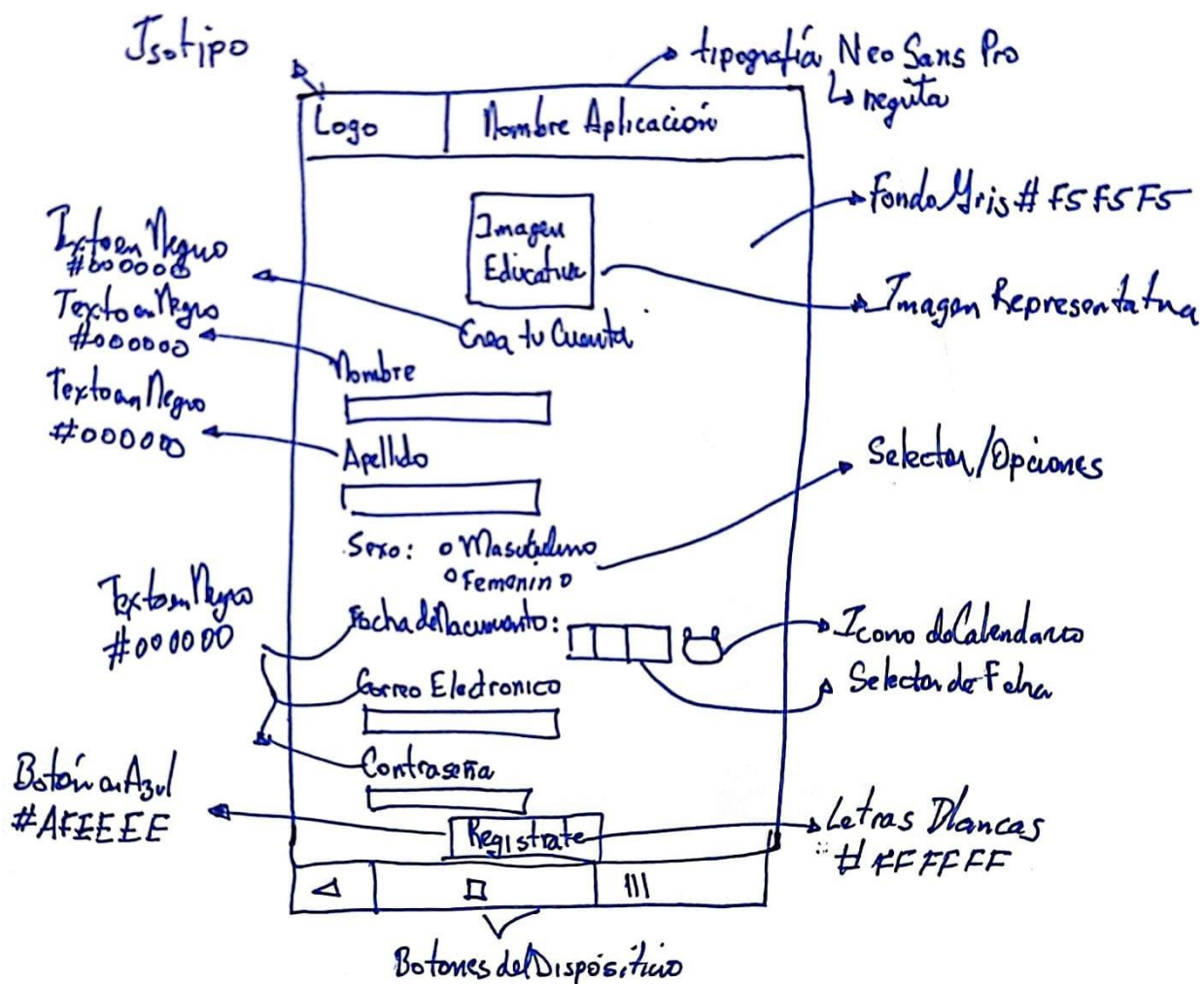
Pantalla de Login de Estudiante (Inicio de Sesión)





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Actividad No.6 – Laboratorio No.2

Pantalla de Registro de Estudiante



Se puede trabajar con dos pantallas de Registro, en las que el Estudiante siga ingresando su información principal para poder completarlo, pero por motivos de simplificar el Sketch, se desarrolla una única pantalla de registro en la que se observa la información más esencial que se solicita.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Actividad No.6 – Laboratorio No.2





- IV. **Etapas 2: Wireframes.** Para esta etapa seleccionar y utilizar un software de prototipado. Indicar el nombre del software elegido. Diseñar las pantallas para 2 de tipos de usuario de su producto, puede ser la vista que utilizará la audiencia principal de su producto, otro perfil de usuario, o un administrador.
- Diseñe las pantallas de forma ordenada, enumeradas y con sus correspondientes id, pueden agruparse por secciones funcionales, cabeceras o por módulos, dependiendo de cada proyecto. Que lleven un orden secuencial.
 - Programa r las interacciones de los objetos en la pantalla o hacia la pantalla que corresponde (programación de hotspots, eventos, transiciones, acciones, etc.). Todas las pantallas deben estar programadas, al menos uno de sus elementos.

Para el desarrollo de los Wireframes o los prototipados de baja fidelidad de la aplicación, vamos a utilizar el software Figma, que nos permite trabajar con diferentes pantallas a las que denomina “Frames” y a cada una de ellas se les puede asignar acciones específicas, las cuales ayudan en sobremanera al momento de hacer las interconexiones entre los elementos del



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Actividad No.6 – Laboratorio No.2

<div><p>¿Listo para aprender?</p><input type="text" value="Correo"/> <input type="password" value="Contraseña"/> <input type="button" value="Iniciar Sesión"/> <p>Olvidaste tu contraseña</p><div><div></div><div></div></div><div><input type="button" value="Facebook"/> <input type="button" value="Google"/></div><p>¿Nuevo usuario? REGISTRATE YA</p></div> <div><p>Pantalla inicial de la aplicación (Logo en Desarrollo), en la que se le da la opción al usuario de iniciar sesión o de registrarse utilizando el API de Facebook o Google.</p></div>	<div><p>Registrarse como:</p><div><p>Estudiante</p><p>Docente</p></div></div> <div><p>En caso tal de que el usuario sea nuevo, es decir que se esté registrando; se le da la opción de elegir entre dos tipos de perfiles: El Perfil de Estudiante y el Perfil Docente.</p></div>
---	---



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Actividad No.6 – Laboratorio No.2

<div>  Crea tu cuenta Nombres <input type="text"/> Apellidos <input type="text"/> Sexo <input type="radio"/> Masculino <input type="radio"/> Femenino Fecha de nacimiento: <div><input type="text" value="30"/><input type="text" value="12"/><input type="text" value="2021"/></div> <div>Siguiente</div></div> <p>Independiente de cual sea tipo de usuario que el registre en la aplicación, esta será la información que le solicitará en un principio.</p>	<div>  Crea tu cuenta Correo Electrónico <input type="text" value="ejemplo@correo.com"/> Repetir Correo Electrónico <input type="text"/> Contraseña <input type="password"/> Repetir contraseña <input type="password"/> <div>Siguiente</div></div> <p>Continuación de la pantalla de Registro</p>
---	---

Link al Proyecto en Figma: <https://www.figma.com/file/9FaLT1xJINHOZeaL2CEgmv/App-Educativa---Johel-Batista?node-id=1764%3A4891>

G. CONSIDERACIONES FINALES:

Una de las principales partes del desarrollo de cualquier aplicación, ya sea web, móvil o de escritorio es hacer la maquetación inicial de ¿Cómo se verán las pantallas que usuario verá?, las cuales pueden ser muchas dependiendo del alcance que vaya a tener o no la aplicación que se esté desarrollando, pero para ello se desarrollan en primera medida Sketches, que en muchos casos pueden ser dibujados a mano con las ideas que el diseñador de interfaces pueda tener, remarcando cada una de las pantallas y la consecución de cada una de ellas dentro de la aplicación.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Actividad No.6 – Laboratorio No.2

Posterior a ello, el equipo de UI/UX del desarrollo de la aplicación serán los encargados, si es que no estuvieron en la primera parte de los sketches; de desarrollar los Wireframes o Prototipados de Baja Fidelidad de la aplicación, donde ya se pueda ver la ubicación de los elementos y el desarrollo lógico de las posibles opciones que el usuario vaya o no a tener dentro de la aplicación, lo que puede beneficiar en sobremanera, ya que es una manera sencilla, utilizando sistemas como Figma, JustInMind, Draw.io, que permiten llevar a cabo de manera colaborativa y con el uso de equipos de desarrollo, este tipo de proyectos, lo que facilita la interacción entre los miembros del equipo, así como la supervisión por parte de los encargados del desarrollo completo de la aplicación, así como sus respectivos Stakeholders.

H. RÚBRICAS:

- Asignación grupal (en grupos de proyecto final).
- Elaborar documento y subir a la plataforma.
- Mostrar resultados en la sección F de este documento.
- Completar el punto G, de consideraciones finales.
- Valor 100 pts.
- Fecha de entrega: 17/6/22

Rúbrica analítica

Criterios de Evaluación	Escala de valoración				
	5. Excelente	4. Bueno	3. Regular	2. Débil	1. Muy débil
Etapa 1 Sketches: Cumple con la metodología teórica y los elementos requeridos					
Etapa 1: Resultado gráfico (Bosquejos)					
Etapa 2 Wireframes: Cumple con la metodología teórica y los elementos requeridos					
Etapa 2: Resultado gráfico (diseño de pantallas)					
Etapa 2: Programación de las interacciones entre pantallas					
Documentación de pantallas por secciones, presentación y organización del documento					
Creatividad y aportes del grupo					
Consideraciones finales (punto F)					

Puntuación total ____/100 pts



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN
Actividad No.6 – Laboratorio No.2

