

[Nombre del Proyecto]

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 1.2

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
19/08/2016	1.0	Versión Inicial	Joel Rodríguez Herbig
21/08/2016	1.1	Bosquejos de interfaz agregados	Joel Rodríguez Herbig
21/08/2016	1.2	Revisión SQA	Manuel Alzugaray

Contenido

<u>1. OBJETIVO</u>	<u>3</u>
<u>2. TIPO DE APLICACIÓN.</u>	<u>3</u>
<u>3. TIPO DE USUARIOS.</u>	<u>3</u>
<u>4. INTERFAZ DE USUARIO SEGÚN REQUERIMIENTOS</u>	<u>3</u>
<u>5. INTERFAZ DE USUARIO: ASPECTO VISUAL</u>	<u>4</u>
<u>5.1 Aspecto visual de estudiante</u>	
<u>4</u>	
<u>5.2 Aspecto visual de docente</u>	
<u>5</u>	

1. **Objetivo**

Este documento tiene como objetivo establecer pautas generales que cumplan las interfaces de usuarios y dar un vistazo general de cómo lucirá la interfaz gráfica, tomando como base los requerimientos del cliente.

2. **Tipo de aplicación.**

Se trata de una aplicación web optimizada para el uso a través de dispositivos móviles (Android y/o iOS) con una posibilidad futura de ser desplegada en Android nativo. Ella permitirá a los usuarios, a través de la técnica de gamification, aprender temas en un ámbito lúdico al contestar preguntas, recibir información y realizar consultas a un docente.

A su vez también se contará con una aplicación web para PC que permitirá a los docentes realizar las preguntas, vincular información a dichas preguntas y responder a las inquietudes planteadas por los usuarios.

3. **Tipo de usuarios.**

Se diferencian dos tipos de usuarios, cada uno vinculado a una de las dos versiones de la aplicación:

- Usuario/Estudiante: estos usuarios harán uso de la aplicación móvil, es esperado que sean estudiantes sin tener necesariamente conocimiento informáticos ni conocimientos previos de los temas tratados en las preguntas.
- Docente/Administrador: este usuario hará uso de la aplicación web PC, es esperado que sean docentes que tengan conocimientos en los temas a tratar pero no necesariamente conocimiento informático.

4. **Interfaz de Usuario según requerimientos**

Para la aplicación utilizada por el docente se desea que se pueda agregar preguntas e información que pueda contener texto, imágenes, links o videos y acceder a las consultas que los estudiantes le han realizado para responderlas. Se espera que el docente pueda acceder a todas estas funciones de forma rápida, sin tener que realizar más de un par de clicks para ello.

Para la aplicación utilizada por los estudiantes en principio se espera que estos puedan loguearse o crear una cuenta si no la tienen y posteriormente puedan acceder a las preguntas disponibles, la información vinculada a esa pregunta, realizar consultas al docente, ver su puntaje y el ranking general; todo esto se espera que sea accesible de forma rápida, con tan solo unos clicks por parte del estudiante.

Además debe ser optimizada para el uso a través de móviles, teniendo un tamaño adecuado y accediendo a todas sus funciones a través del touchscreen del aparato.

En un punto posterior se visualiza una interfaz 2D o 3D para la aplicación móvil donde además de acceder a todas las funcionalidades previas, el estudiante podrá navegar por un escenario donde se encontrará con NPCs que le realizarán las preguntas de forma similar a un RPG. También se analizará la posibilidad de permitir la customización del personaje del estudiante.

5. Interfaz de Usuario: aspecto visual

Para ambas partes de la aplicación se desea un aspecto visual que permita el fácil uso, ya que los usuarios no requieren ningún conocimiento previo. En la parte móvil también apremia que la interfaz sea responsiva.

No se han validado con el cliente los bosquejos de la interfaz gráfica aún.

A continuación se muestran bosquejos de las interfaces a las que acceden los estudiantes y los docentes.

5.1 Aspecto visual del estudiante:



La primera pantalla corresponde al login del estudiante, donde ingresa su nombre de usuario y contraseña o en caso de registrarse presiona el botón de registrar.

En la segunda pantalla nos encontramos con la pantalla de selección de preguntas donde se listan las preguntas disponibles y el estudiante elige la que desea contestar, a su vez puede elegir el tema de las preguntas en la pestaña que se encuentra en la parte superior.

La tercer pantalla muestra la pantalla que despliega la pregunta a contestar en la parte superior donde se puede mostrar texto, imágenes, links y videos (en este caso se trata de texto y una imagen). Debajo se encuentran los botones que permiten seleccionar una de las múltiples opciones para la respuesta (esto podrá ser sustituido por un lugar donde ingresar la respuesta en forma de texto), en la esquina inferior derecha se encuentra el botón que permite al estudiante reportar si hay un error en la pregunta.

La pantalla final se muestra el tip vinculado a la pregunta seleccionada por el estudiante, esta pantalla es desplegada automáticamente cuando el estudiante contesta erróneamente la pregunta seleccionada.

5.2 Aspecto visual del docente:

The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The main content area is titled "ADMINISTRAR" and features a game controller icon. Below the title are two tabs: "Crear" (selected) and "Responder". The "Crear" tab contains a form with the following fields:

- Titulo**: Text input field.
- Pregunta**: Text input field.
- Respuesta correcta**: Text input field.
- Otras respuestas**: ComboBox dropdown menu.
- Tip**: Text input field.

At the top right of the form, there is a label "Puntaje: 500". At the bottom of the form, there are two buttons: "Añadir imagen" and "Añadir link".

Esta es la pantalla a la que tendrá acceso el docente. En ella se encuentra el formulario que le permite ingresar una nueva pregunta. Puede seleccionar el título de esta, el texto de la pregunta, la respuesta correcta a la pregunta, un ComboBox que le permite ingresar respuestas incorrectas en caso de querer crear una pregunta múltiple opción y la información que tendrá el tip en caso de que el estudiante conteste incorrectamente. En el lado superior derecho del formulario podrá indicar el puntaje que otorgará el responder la pregunta correctamente y en la parte inferior se encuentran los botones que permite agregar una imagen o un link a la pregunta.

También se encuentra una pestaña donde al seleccionar se verán las consultas realizadas por los estudiantes para contestar y los errores indicados por estos.