

Actividad | 3 | Prototipos y tipos de Diseño

Diseño de Interfaces II

Ingeniería en Desarrollo de
Software

TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Adriana Esteban López

FECHA: 21 de Julio de 2025

DESARROLLO

En el diseño de esta actividad estaremos utilizando un tipo de diseño Responsivo a la vez que estaremos utilizando la herramienta de Figma.

Iniciamos con el desarrollo del prototipo de la página principal del Grupo Coppel, en el cual plasmamos todas las opciones del sitio:



En esta primera interfaz definimos un sitio para todo el grupo Coppel y del cual se estarán enlazando a las diferentes opciones, principalmente sus tres marcas más representativas: Tienda Departamental Coppel, Bancoppel y Afore Coppel.

Esta sería el prototipo de la pantalla de Tienda Departamental Coppel:



Se presenta también el prototipo del sitio web de Bancoppel una vez que el cliente ya inicia sesión:



Se anexa el link del prototipo realizado en Figma:

<https://www.figma.com/proto/5sj1x8orr2X0eIrx0HZzIE/Sin-t%C3%ADtulo?node-id=0-1&t=ONu04WH62JY9DtQ7-1>

Se agrega dicha actividad a la plataforma de GitHub a través del siguiente link:

<https://github.com/22HADRIA/Sistemas-Operativos-II>

CONCLUSIÓN

El desarrollo de interfaces es una actividad muy importante, ya que es la “parte” del sistema y/o aplicación que va a permitir la interacción de este con el usuario final, la cual debe de ser intuitiva, fácil de seguir para lograr una experiencia de calidad al usuario, ya que no todos los usuarios cuentan con conocimientos de tecnología.

Una interfaz bien diseñada es garantía de la satisfacción del usuario, lo cual es un factor de peso considerable para el éxito de algún producto y/o servicio que se este ofreciendo a través del sistema y/o aplicación que se desarrolle.

Como ya se comento, el hecho de contar con una interfaz bien desarrollada permite que el usuario interactué con ella de manera muy natural, lo cual estaría fomentando la fidelidad del cliente para con la marca, sin embargo hay que tomar en cuenta que para llegar a un desarrollado de una buena interfaz es necesario seguir las fases del desarrollo de interfaces; el cual a través de sus diferentes pasos va mostrando al desarrollador cuáles podrían ser las áreas de oportunidad o errores a corregir antes de que sea utilizada de manera definitiva por el cliente