

Proyecto Final | Etapa 3 | Prototipado

Sistemas Operativos I

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: José Adolfo Herrera Segura

FECHA: 09 de Junio del 2025

Contenido

Introducción 3

Descripción 3

Justificación 3

Desarrollo 4

 Prototipado y Evaluación 4

Conclusión 7

Referencias..... 8

Introducción

El diseño de interfaces tiene un papel muy importante en la experiencia del usuario al momento de que este interactúa con las plataformas digitales o en este caso las aplicaciones móviles. Una buena interfaz suele ser estéticamente agradable, sin embargo, no hay que dejar de lado las cualidades como ser intuitiva, funcional y centrada en las necesidades reales del usuario. En esta etapa del proyecto, se busca pasar de un boceto previamente elaborado a un prototipo interactivo utilizando un software llamado “Figma”. El propósito de digitalizar el boceto es permitir una representación más precisa y funcional de la interfaz propuesta, facilitando la interacción y muestra del prototipo, esto ayudando a poder conocer la respuesta del usuario. A través de este prototipo será posible observar de forma más realista cómo se vería la aplicación en su etapa final, lo cual servirá posteriormente para llevar a cabo una evaluación enfocada en la usabilidad, accesibilidad y eficacia del diseño implementado.

Descripción

Este reporte tiene como objetivo documentar el proceso desde el bocetado hasta la digitalización de este, con el fin de elaborar un prototipo interactivo funcional mediante el uso de un software especializado en diseño de interfaces, siendo en este caso “Figma” para su elaboración y para hacerlo interactivo se usará “Marvel App”. La digitalización nos permite convertir nuestras ideas en representaciones visuales detalladas, en la que se pueden observar elementos clave como botones, menús, navegación y jerarquía visual, permitiendo así una mejor comprensión del funcionamiento de la aplicación he incluso ideas que no se nos ocurrieron durante el bocetado. El prototipo desarrollado se basa en uno de los bocetos creados en la Actividad 2, el cual aborda una de las tres mejoras identificadas en etapas anteriores la cual es la implementación del apartado de “Opiniones Destacadas”. La intención principal es simular la interfaz y la simulación del usuario de una manera más realista y dinámica, anticipando posibles ajustes antes de su implementación final.

Justificación

La digitalización de un boceto para convertirlo en un prototipo interactivo es una etapa fundamental dentro del desarrollo de interfaces el cual nos permite visualizar de una manera más clara como quedaría la aplicación final. Este proceso permite representar de manera precisa las propuestas visuales echas anteriormente, facilitando el análisis y las pruebas antes de avanzar a una etapa de desarrollo más compleja, como lo es al meter el código. El hacer un prototipado es una herramienta muy útil para evaluar la viabilidad de una solución de diseño, identificar errores al momento de utilizarla como también para mejorar la experiencia del usuario desde etapas tempranas. Además, trabajar con prototipos y hacerlos interactivos nos permite simular la navegación real dentro de una aplicación, logrando así saber si es el resultado deseado o esperado, en caso contrario poder hacer los cambios sin necesidad de dañar la aplicación. En un entorno profesional, estas habilidades son valoradas, ya que permiten optimizar recursos, reducir tiempos de desarrollo y garantizar productos digitales más efectivos y funcionales.

Desarrollo

Prototipado y Evaluación

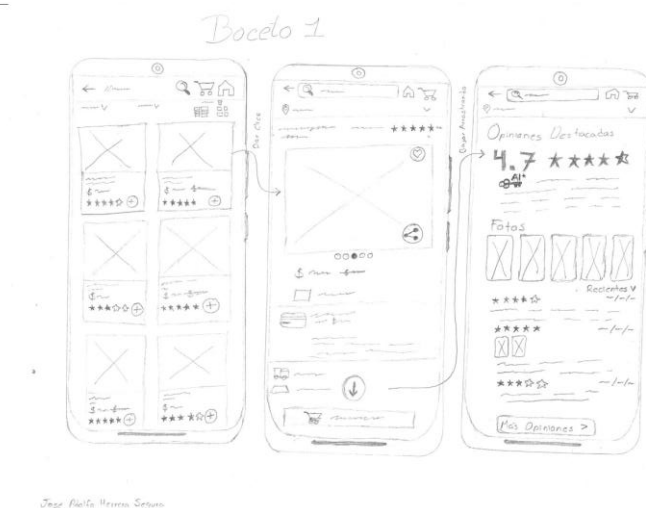


Ilustración 1. Boceto 1 “Opiniones Destacadas”

El prototipado surge del boceto 1 (Ilustración 1), el cual se centra en darle a la aplicación de Coppel, una pantalla donde se pueda visualizar una valoración por estrellas y poder ver diferentes opiniones de los clientes, siendo visible desde que busca su artículo. Con esto se busca que los clientes tengan la seguridad al momento de escoger un producto logrando así satisfacer sus necesidades y deseos.

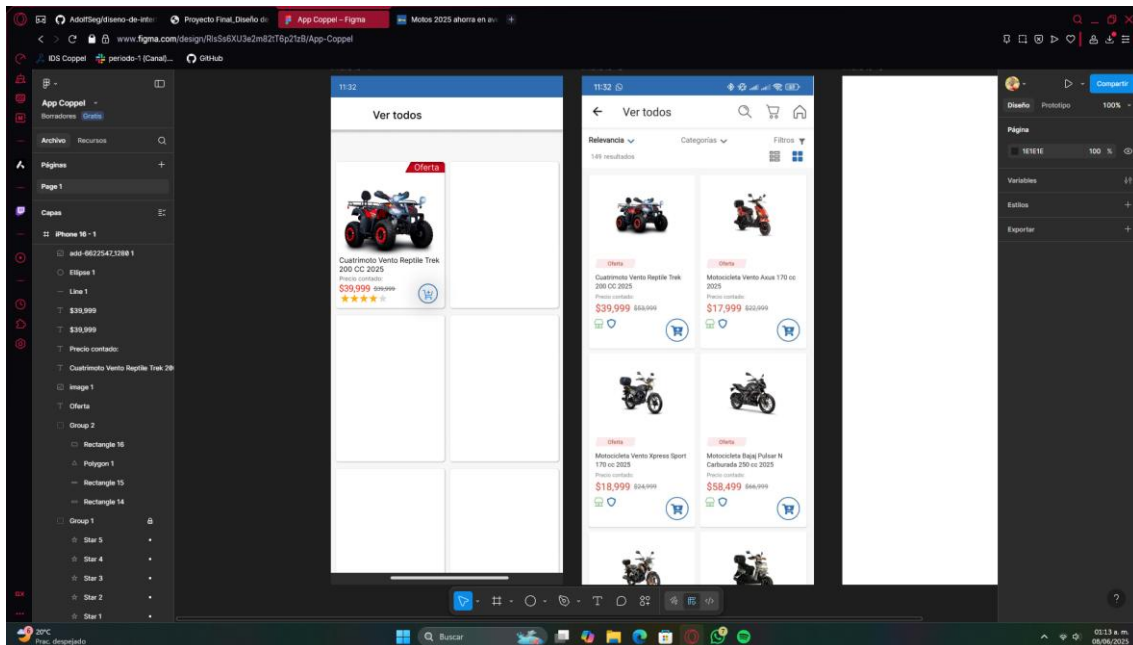


Ilustración 2. Desarrollo del prototipo parte 1 (App Coppel, s. f.)

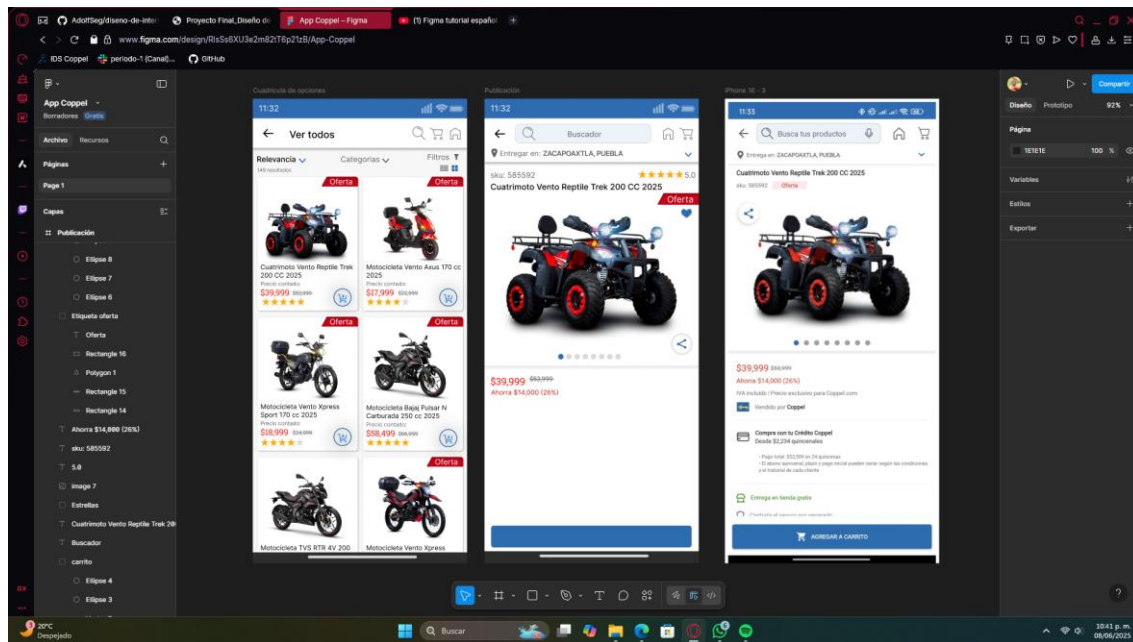


Ilustración 3. Desarrollo del prototipo parte 2 (*App Coppel*, s. f.)

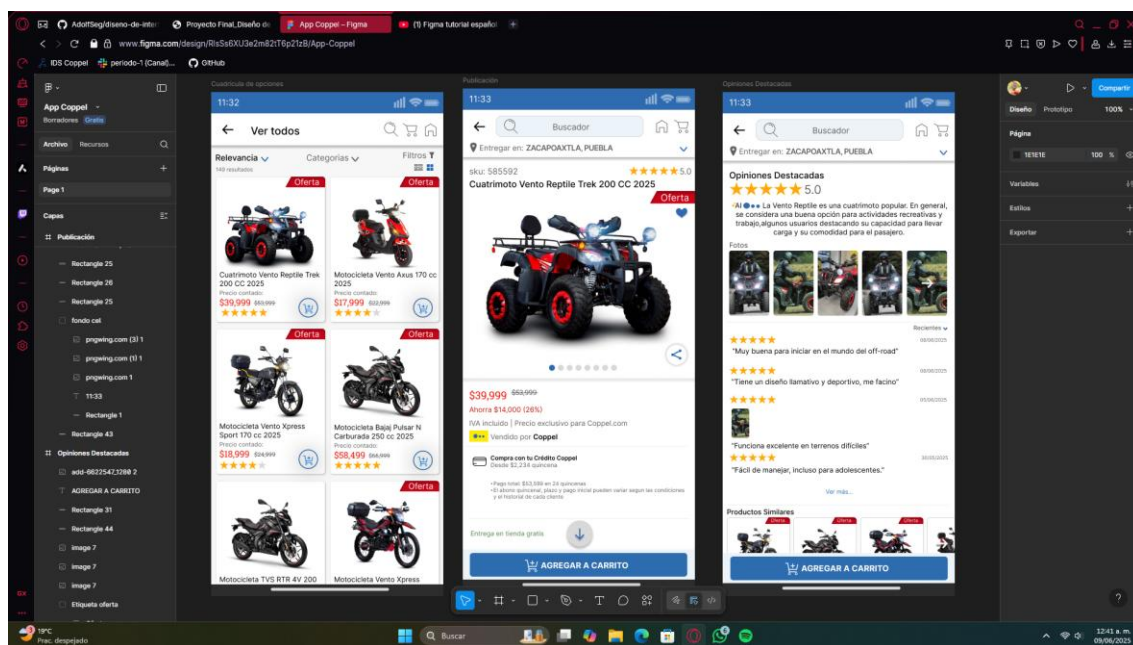


Ilustración 4. Desarrollo del prototipo parte 3 (*App Coppel*, s. f.)

Se llevo a cabo el prototipo en la página “Figma”, donde podemos observar que, al momento de realizar cada pantalla, se hizo mediante una comparativa con la aplicación oficial de Coppel, permitiendo darle un diseño familiar, pero realizando los cambios según la propuesta, llegando así hasta el prototipo final.

Enlaces al prototipo y al prototipo interactivo:

- Enlace de Figma: <https://www.figma.com/proto/RIsSs6XU3e2m82tT6p21zB/App-Coppel?node-id=1-9&t=UA8c2FBHGHtSLCOW-1>
- Enlace de Marvel App: <https://marvelapp.com/prototype/119fbc1e>

Tipo de evaluación: Empírica.

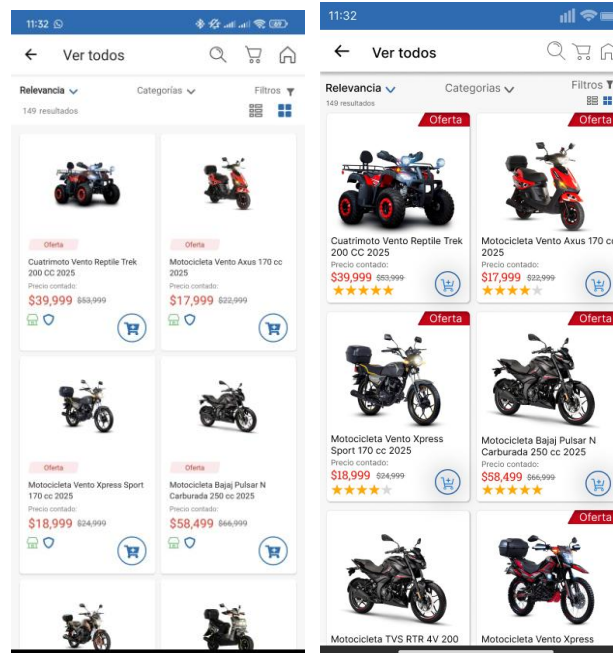


Ilustración 5. Comparativa de prototipo y App Coppel

- Se agrega un señalamiento de oferta más visible para cautivar la atención de los clientes, se agranda la imagen para una mejor visualización y se agrega la valoración por estrellas para causar mayor interés en los artículos.
- Al preguntar a diferentes usuarios que les pareció el prototipo, comentan que es más llamativo, da una mejor percepción de los artículos y además les da mayor interés el que tengan su valoración ya que así pueden guiarse que tan recomendable es el artículo.

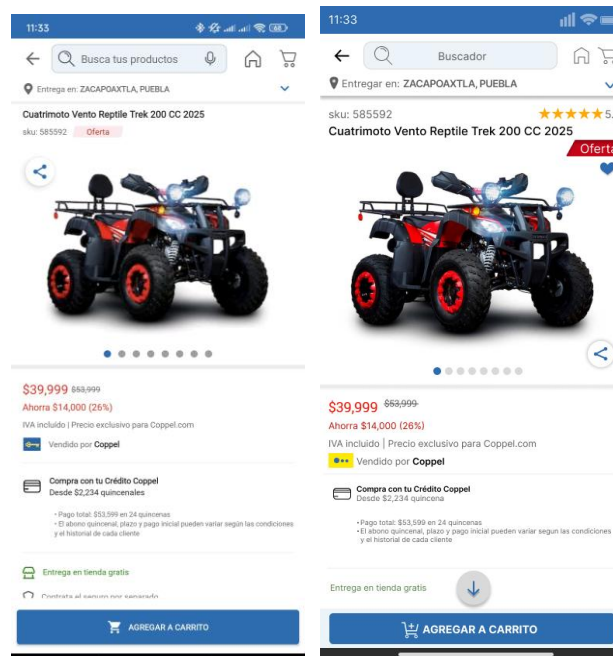


Ilustración 6. Comparativa de prototipo y App Coppel

- En la pantalla dos, que es la parte de la publicación, se agregó la valoración por estrellas en la parte superior

derecha, se hizo un ajuste de la presentación del artículo y se añadieron nuevos iconos, un corazón que indica que está en favoritos y una flecha que apunta hacia abajo, la cual indica que se puede deslizar, se cambió la ubicación del botón compartir para mayor facilidad de uso, en caso de usar una sola mano, y se agrega la etiqueta de “Oferta” de manera más visible a comparación de la anterior interfaz.

- Las opiniones en este caso se destacan por la manera visible de la valoración del producto y uso de un corazón para guardarlos para comprarlos después.



Ilustración 7. Implementación de “Opiniones destacadas”

- Nueva pantalla creada, no existe comparación, debido a que la App de Coppel no cuenta con este apartado, se agrega la sección de “Opiniones Destacada”, donde se presenta la valoración por estrellas, un resumen echo por inteligencia artificial, la cual toma las opiniones del artículo para dar una idea general de lo que piensan los usuarios. Se agrega una lista de fotografías de manera horizontal donde pretende tener fotos de los artículos en físico, seguido de las opiniones de los usuarios acompañado de la fecha en que se realizó el comentario, se puede acceder a él deslizando la pantalla o dando clic directamente en la valoración de estrellas de la pantalla 2.
- Los usuarios que les presente la nueva interfaz destacan lo llamativo de la nueva sección, les agrada tener una sección donde puedan conocer las opiniones y fotos del artículo para saber si es lo que están buscando, además la idea de un resumen de todas las opiniones les facilita la elección del artículo.

Conclusión

A lo largo de mi experiencia dentro de esta materia de desarrollo de interfaces, considero que el desarrollar una aplicación puede ser complejo, sin embargo, no deja de ser una experiencia magnifica, aunque todavía no sea funcional del todo, abre muchas puertas a la imaginación, desde el momento donde se realiza el análisis, nos permite tener un criterio de lo que consideramos correcto para el usuario, he incluso poniéndonos en su lugar, logrando tener una mejor percepción de lo que buscan las personas. Siguiendo con el boceto, que prácticamente es una lluvia de ideas que nos permite plasmar todo lo visto anteriormente logrando una visualización de ellas, lo cual nos abre el panorama para mejorar aún más nuestras propias ideas, aunque hay más pasos intermedios, el poder realizar ya el prototipo y ver como seria el resultado final, impulsa a querer mejorar aún más las aplicaciones y nos permite tener una idea más centrada de lo que estamos realizando, logrando hacer pequeños cambios sin necesidad de hacer grandes modificaciones, en lo particular considero que es una gran experiencia que nos ayuda incluso a nivel profesional, logrando mejores resultados.

Referencias

- *App Coppel*. (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/design/RIsSs6XU3e2m82tT6p21zB/App-Coppel?node-id=0-1&p=f&t=VyqDMcjEOwYcyIdU-0>
-
- Coppel. (n.d.). *Aplicación móvil de Coppel*. <https://www.coppel.com/app>