

Actividad # 3 |

Prototipo y evaluación de interfaz

Sistemas Operativos I

Ingeniería en Desarrollo de
Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Cristopher Eduardo Ramírez Calvillo

FECHA: 31/05/2024

Indice

Introducción.....	3
Descripción.....	4
Justificación.....	5
Desarrollo.....	6
Prototipo de la interfaz.....	6
Evaluación.....	10
Conclusión.....	11
Referencias.....	12

Introducción

Bienvenidos a la emocionante jornada de rediseño de la interfaz de Twitch, donde nos sumergiremos en el apartado de notificaciones para mejorar la experiencia de los usuarios. Utilizando en esta ocasión Figma, la herramienta colaborativa de diseño de interfaces, transformaremos la forma en que los streamers y espectadores interactúan con las notificaciones en tiempo real.

En esta actividad, exploraremos cómo las notificaciones no solo informan, sino que también forman parte integral de la interacción en la plataforma. El objetivo es crear un sistema de notificaciones más intuitivo, accesible y personalizable, que refleje las necesidades y preferencias de nuestra comunidad. Con Figma diseñaremos cambios que permitan a los usuarios gestionar sus notificaciones de manera eficiente, asegurando que cada alerta sea una oportunidad para conectar y participar en la plataforma. Desde la personalización de alertas hasta la integración de nuevas funciones, cada paso del proceso será una colaboración entre diseño y funcionalidad, siempre con el usuario en el centro de la experiencia.

Descripción

El rediseño de la interfaz de notificaciones en Twitch es un proyecto que responde a la necesidad de mejorar la interacción y la experiencia del usuario. En un entorno digital donde la atención es un recurso limitado, las interfaces deben ser intuitivas y atractivas para mantener a los usuarios comprometidos.

Las notificaciones son un componente crítico en la plataforma, ya que conecta a los usuarios con los creadores de contenido y actualizaciones importantes. Un diseño deficiente puede resultar en una sobrecarga de información o en la pérdida de interés del usuario. Por ello es necesario adoptar un enfoque centrado en él, considerando hábitos y preferencias para diseñar un sistema de notificaciones que sea tanto funcional como agradable.

Utilizando Figma para poder iterar rápidamente y prototipar soluciones es que llevaremos a cabo la actividad, lo haremos de la manera más coherente e implementando mejoras en la personalización de las notificaciones, añadiendo un nuevo apartado el cual debería incorporar la plataforma, esto hablando desde la perspectiva de un usuario de ambos lados, tanto consumidor como creador de contenido.

Justificación

El rediseño de la interfaz de notificaciones de la plataforma Twitch mediante el uso de la herramienta Figma se beneficia en gran medida por la capacidad de mejorar la experiencia del usuario y la eficiencia del diseño.

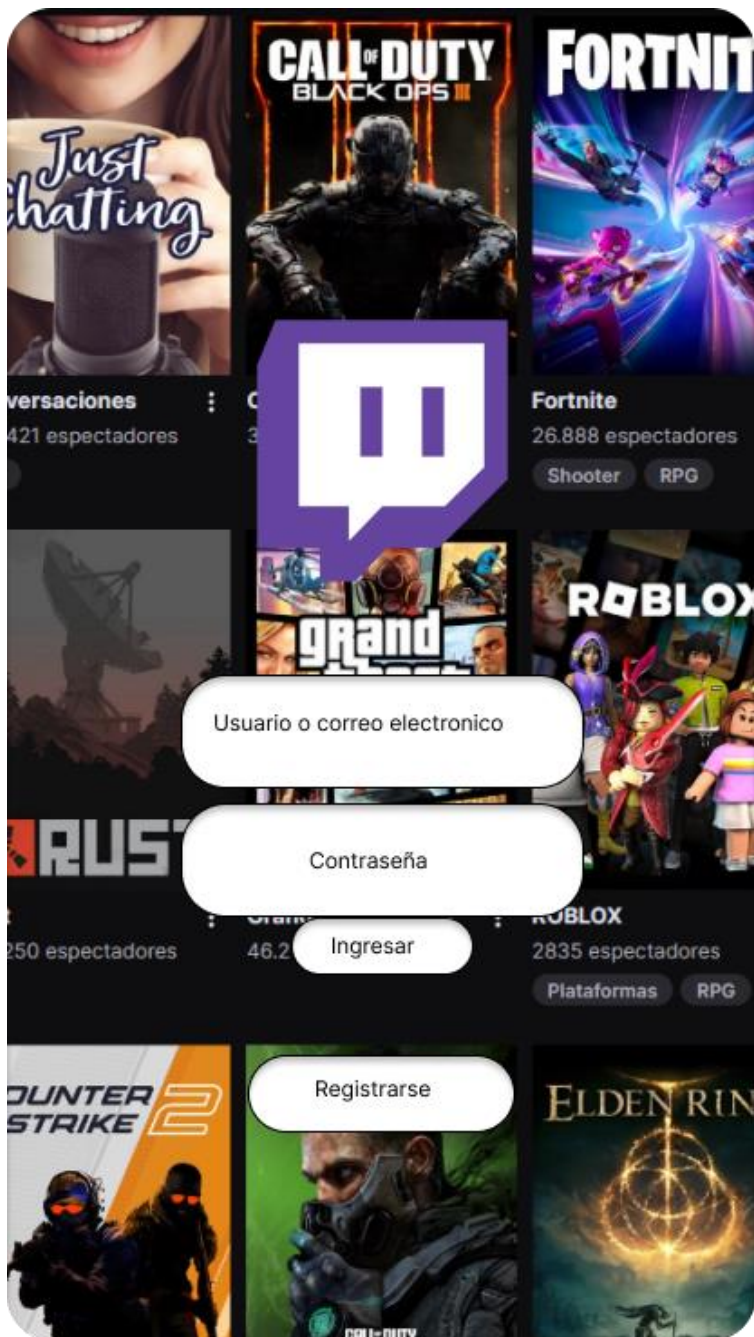
1. Interactividad mejorada: Figma permite prototipar interacciones, lo que significa que los desarrolladores pueden crear y probar flujos de notificaciones más interactivos y atractivos.
2. Colaboración en tiempo real: Varios diseñadores pueden trabajar juntos en tiempo real en Figma, lo que facilita el proceso de diseño más colaborativo y coherente.
3. Versatilidad del diseño: Ofrece una amplia gama de herramientas y componentes para diseñar de manera más dinámica y personalizable.

Consistencia en el diseño: Al utilizar esta herramienta de diseño se puede mantener una consistencia en el trabajo a través de la función de bibliotecas de diseño, asegurando que las notificaciones sigan las guías del estilo de Twitch.

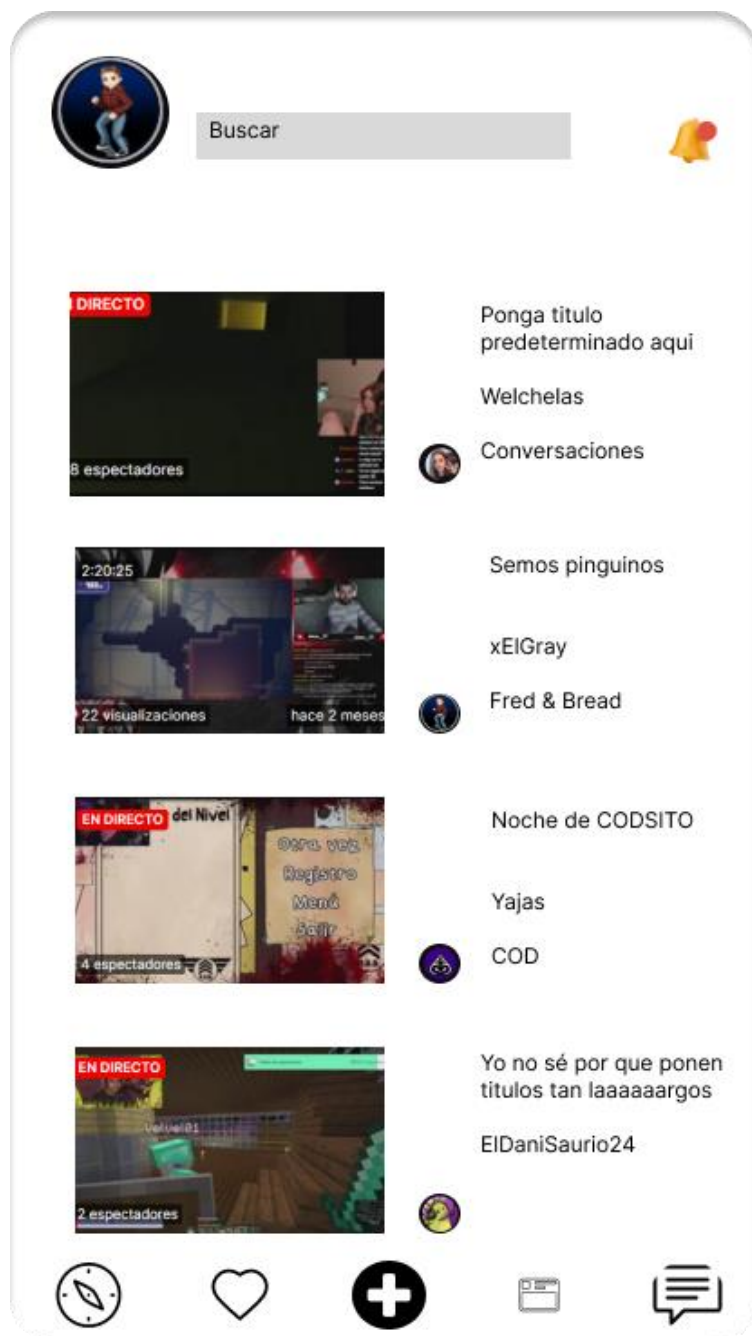
En resumen, utilizar Figma para rediseñar la interfaz de notificaciones de Twitch es una decisión estratégica que puede llevar a una mejor experiencia del usuario y un proceso de diseño más eficiente y colaborativo.

Desarrollo

Prototipo de la interfaz



Pantalla de inicio de sesión



Pantalla de exploración de contenido



xElGray
100 Seguidores

Y si después de todo esto seguimos con las mismas ganas, vamos a lograr cosas grandes, ven, acompañame y veamos que tan lejos llegamos en este viaje ...



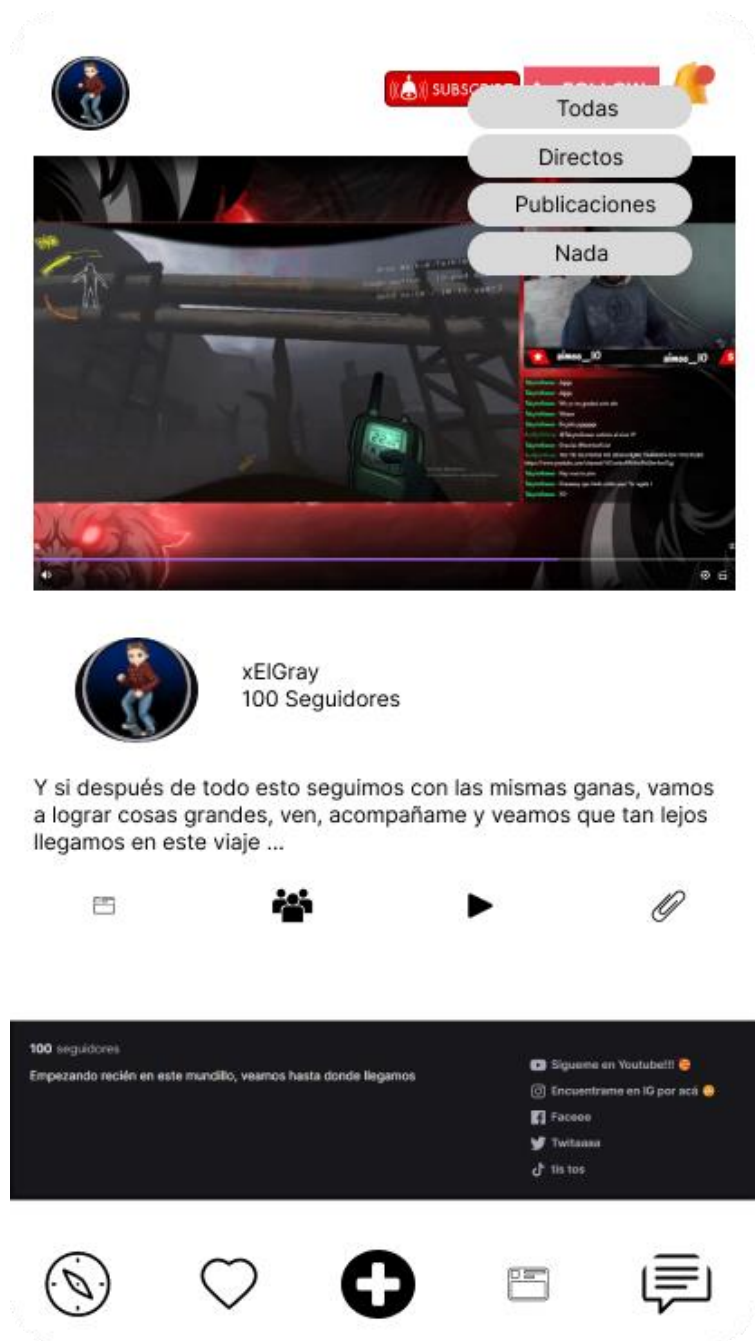
100 seguidores

Empezando recién en este mundillo, veamos hasta donde llegamos

- Sígueme en Youtube!!!
- Encuéntrame en IG por acá
- Faceee
- Twittaas
- Tis tos



Perfil del creador de contenido



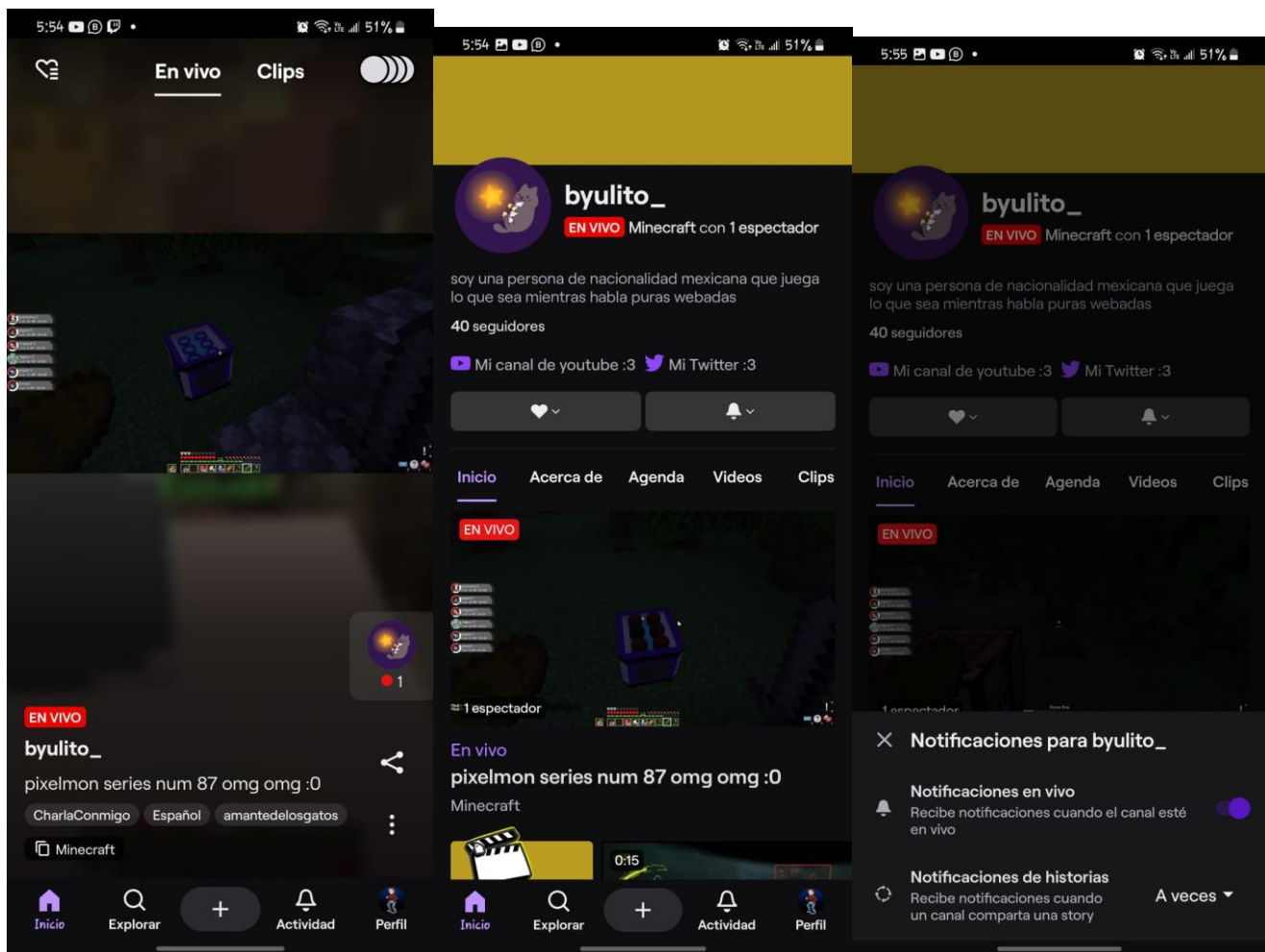
Notificaciones push

<https://www.figma.com/design/cFmei0lgpogD7UxflmuMe9/Untitled?node-id=7-3&t=cq5JnK2ouKuoJ3eD-1>

Diseño en página de figma

Evaluación

Haré una pequeña autoevaluación, no me había percatado de los cambios actuales que había realizado la plataforma de Twitch antes de realizar el rediseño para este trabajo, no sé si es porque estoy acostumbrado a lo anterior (que fue en la versión en la cual me he basado para este trabajo) o simplemente me ha parecido aberrante el nuevo diseño, es curioso ya que mientras hacia este trabajo, estaba hablando con unos compañeros acerca de las mejoras que se podrían implementar y llegamos en parte al diseño que se encuentra en el desarrollo, sin embargo, al abrir la app móvil todos llegamos a la misma conclusión, ya no es Twitch, se ha convertido en una especie de Tik Tok o YouTube shorts pero solo de contenido en vivo, tal vez solo sea la impresión de la novedad al cambio pero a todos nos resultó una aberración, todos nos quedamos con la versión que se ha desarrollado para esta actividad muy por encima de la oficial de la plataforma.



Adjunto evidencias de los cambios que hay con respecto al diseño de la actividad.

Conclusión

El diseño de la interfaz de notificaciones no es solo una tarea de mejora estética, sino una actividad crucial que tiene un impacto significativo tanto en la vida cotidiana de los usuarios como en el campo laboral de los diseñadores y desarrolladores.

En la vida cotidiana, una interfaz de notificaciones bien diseñada es esencial para la gestión eficiente de la información, permite a los usuarios mantenerse al tanto de las actualizaciones importantes sin sentirse abrumados por la sobrecarga de información y alertas. Esto se traduce en una experiencia de usuario más placentera y productiva, donde las notificaciones actúan como facilitadores de información y no como una distracción.

Desde la perspectiva laboral, el proceso de rediseño en una herramienta como Figma destaca la importancia de adaptabilidad e innovación en el diseño de los productos digitales, aparte de tener la posibilidad aun de hacer mejoras en el diseño si no se está del todo convencido con la versión que se está trabajando, dejando así la posibilidad de perdidas menores a las que se podrían tener con un producto final que no gusta.

Referencias

Untitled. (s. f.). Figma. <https://figma.com/design/cFmei0lgpoqD7UxflmuMe9/Untitled?node-id=7-3&t=cg5JnK2ouKuoJ3eD-0>

Busquets, C., & Busquets, C. (2024, 10 mayo). *Introducción a Figma: primeros pasos*. uiFromMars. <https://www.uifrommars.com/figma-primeros-pasos/>

Twitch. (s. f.-c). *Twitch*. <https://www.twitch.tv/>

CristopherRamirez. (s. f.-d). *CristopherRamirez/Prototipo-y-evaluacion-de-interfaz*. GitHub. <https://github.com/CristopherRamirez/Prototipo-y-evaluacion-de-interfaz>