**Propuesta de interfaz para el Proyecto**

Para la interfaz se propone una sencilla e intuitiva para el usuario en general que desee usarla. Constando de una barra lateral en la que se puede observar solo 4 botones con iconos intuitivos como el Home: consta de instrucciones sencillas sobre cómo funciona la aplicación y como entrar en las dos funcionalidades de esta, tanto los filtros como la detección de movimiento.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

La sección de filtros cuenta con un poco mas de botones debido a la necesidad de activar la cámara, o abrir un archivo, así como la selección de filtros y el guardado de dichos archivos.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Lo primero a remarcar es el combobox donde se encuentran todas las cámaras habilitadas o disponibles en la computadora o dispositivo donde se este ejecutando la aplicación, ahora hay que notar los dos cuadros en gris en donde, como dice la leyenda superior, es donde irán las imágenes editadas y la original para tener una referencia de cómo se veía la imagen y como se ve con los filtros editada.

Tabla

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Si nos vamos a la parte izquierda de la aplicación en esa pantalla veremos una serie de botones como el de subir una imagen debido a que esta aplicación es capaz de subir tanto una imagen como utilizar la cámara web seleccionada previamente para tomar una foto, por lo que este botón nos abrirá el explorador de archivos para seleccionar una imagen de tipo valido para hacer uso de ella, los botones inferiores a este van relacionados a lo dicho de la cámara, siendo el primero de ellos el botón para activar la cámara y el inferior a él el de capturar la foto para poder empezar a trabajar. Cada botón cuenta con su propia leyenda en caso de que exista confusión sobre como o cuando utilizar cada botón.

La sección de filtros cuenta con un botón por filtro, algunos requieren de algunos valores o inputs que deben ser rellenados si se quiere aplicar dicho filtro, al usar un filtro el botón se bloqueara para evitar acumulación del mismo tipo de filtro.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

En la parte derecha contamos con dos barras que nos ayudan a regular tanto el contraste como el brillo, funcionan igual que los botones, son bloqueados una vez usados.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Por último, en la esquina inferior derecha tenemos la sección de guardar, una vez realizados los cambios esperados es cuestión de usar el botón de guardar imagen para después selección la ruta en donde se desea guardar la imagen.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Para la sección de detección de movimiento contamos con menos botones haciéndolo mas simple e intuitivo de utilizar, contamos con la misma selección de la cámara y el cuadro color gris que es donde tomara las imágenes consecutivas de la cámara haciendo la ilusión de movimiento (mostrar el video de la cámara del dispositivo en tiempo real). Marcando dentro del mismo y de diferente color la detección de las personas en el rango de visión de la cámara y quienes se encuentran en movimiento.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Los borradores de las pantallas superiores fueron hechos en figma.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente