

Actividad | 2 | DISEÑO DE INTERFACES **DISEÑO DE** **INTERFACES I**

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Perea García Fernando Franco

FECHA: 29 de enero de 2025

INDICE

INTRODUCCION.....	3
INTERPRETACION DE LA ACTIVIDAD.....	3
JUSTIFICACION.....	4
BOCETOS DE LAS DOS PANTALLAS.....	4
CONCLUSION	6

INTRODUCCION

En esta actividad veremos a como se tiene que desarrollar una buena interfaz para que el usuario como herramientas para que podamos identificar su nivel de satisfacción a lo largo de todo un proceso, a como hacer que el diseño se fue atractivo para el usuario, a como hacer mapas de empatía a usuarios finales y a partir de ello poder diseñar mejores productos, a base de que: que piensa, que siente, que dice, que hace, que le duele y en que el valora.

También de que como una persona puede representar un grupo de usuarios, que, para crearse, se deberá considerar elementos cuantitativos como elementos cualitativos y que en esencia el usuario no debe dejar dudas sobre quien es el usuario del sistema, también para como poder definir a una persona, al menos con los elementos de:

información demográfica: que son las características del usuario que se puede aplicar en toda una población objetivo, como, por ejemplo, su sexo, el salario, su estado civil, como su tipo de trabajo, su nacionalidad o la edad

Información personal: esta información podría brindar la característica de alguien en particular, que se podría establecer en una posible biografía del usuario, una fotografía suya, un nombre en particular y su titulo de trabajo en particular.

INTERPRETACION Y ARGUMENTACION DE LA ACTIVIDAD

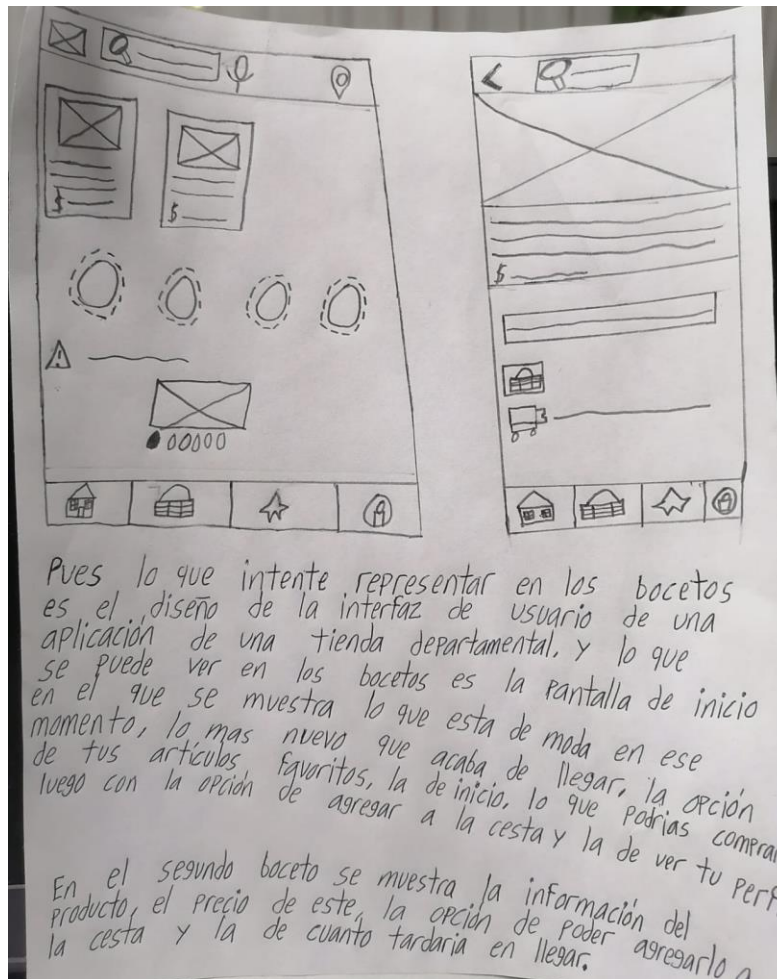
Pues mi argumentación de esta actividad es que si trabajamos en diferentes bocetos para un diseño nos podríamos dar una idea de como desarrollarla y darnos cuenta si queremos agregarle otra función adicional para una mejor experiencia, también supondremos como es que esto inicia a partir de cuando se sobrepone el usuario final a las intenciones de los dueños del producto, los analistas y a los diseñadores, también que el diseño centrado en el usuario es un concepto que no se puede considerar como productos digitales pero que puede ser importante, y que la experiencia del usuario como tal, no es algo que se diseñe. También que la experiencia se puede formar en usuario al combinar las experiencias previas, expectativas creadas y de los propios modelos mentales de cada quien.

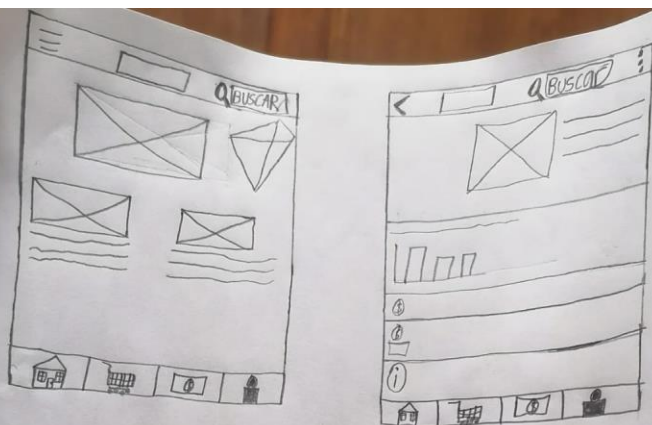
JUSTIFICACION DE LA ACTIVIDAD

Pues mi justificación para que se puede emplear estos conocimientos para el campo laboral es para poder hacer una mejora en nuestra aplicación que hayamos creado o en la aplicación de alguna empresa, como agregar que se pueda acceder a tu cuenta de la aplicación mediante contraseñas biométricas, como también por reconocimiento facial, como nuevas formas de poder personalizar la aplicación y de tu perfil, también podríamos incluir un sistema de puntos con el que podremos canjearlos por recompensas de la aplicación, agregarle animaciones o agregarle unos indicadores de progresos.

También podría ser de utilidad para evitar problemas en un futuro para que no sucede algún inconveniente por alguna función.

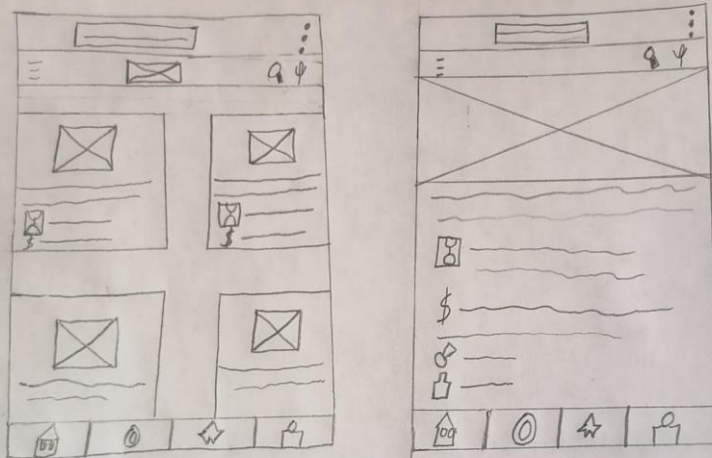
BOCETOS DE LAS DOS PANTALLAS





Pues en los bocetos, lo que quiero dar en la primera es la pantalla de inicio de una aplicación del banco, que entre las opciones que doy a entender es una en la que podrás las cosas que podrás comprar con tu crédito, otro en el que podrás revisar tu saldo y la otra opción es para que puedas ver tu cuenta bancaria.

En la otra pantalla lo que quiero dar entender es la información bancaria del usuario como por ejemplo cuanto saldo que tiene disponible, cuanto ha gastado en el último mes, cuanto tienes en tu cuenta de ahorro y una opción de preguntas y respuestas.



Pues lo que quiero dar a entender con los bocetos es una página web de un restaurante, y lo que quiero dar a entender es el menú que hay disponible en ese momento o también si no te llama la atención ninguno, puedes buscar el que estes buscando con la lupa. También en las opciones que hay te muestra cuanto tiempo tarda en que la orden este lista.

También, en el segundo boceto es cuando ya vas a ordenar algo, y también ahí te muestra que ingredientes lleva y la cantidad que lleva.

CONCLUSION

Pues mi conclusión es que con esta actividad me queda claro que el de diseñar bocetos primero es útil en muchas maneras, por que con eso nos empecemos a dar una idea de como va estar diseñado la interfaz de la aplicación o pagina web que vayamos a desarrollar. También nos podría servir para ver si alguna idea no nos termina de convencer o ya no nos gusto y dar una modificación o cambiar por completo la interfaz.