

UNIVERSIDAD COPPEL



Programas
Académicos



actividad | 2 | Diseño.

Diseño de Interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de
Software

TUTOR: Aarón Ivan Salazar Macías

ALUMNO:Gerardo Acosta Bustamante

FECHA:04/10/2024

Introducción.

Hemos visto que para desarrollar interfaces de usuario es necesario seguir ciertas reglas; debemos asegurarnos de que el usuario comprende cómo funciona la aplicación, y esto depende bastante de qué tantos puntos importantes, se cuidaron al momento de diseñar una interfaz.

Puntos como: la consistencia, enlaces autoexplicativos, el estandarizar secuencias de tareas; son relevantes al momento de desarrollar, sin embargo; podemos observar tres elementos centrales: usabilidad, accesibilidad, y la experiencia de usuario.

En el caso de la usabilidad, se refiere a qué tan fácil y eficiente es para los usuarios el completar tareas; la accesibilidad, implicaría que el diseño sea inclusivo, es decir; que sea utilizable por personas con alguna discapacidad.

Por último, la experiencia de usuario, esto es; qué siente el usuario al interactuar con nuestro sistema, ¿Siente satisfacción, enojo, rabia, frustración, alegría?

Descripción

Cuando queremos memorizar o entender cierta información con el fin de organizarla; se suelen utilizar diversas herramientas, así como el mapa conceptual por ejemplo de la actividad pasada.

Esto es crucial cuando se trabaja en un proyecto, porque este prolegómeno, el preámbulo, permite aumentar el grado de definición de un objeto u objetivo.

No se entrará en debate de qué fue primero, el huevo o la gallina, pero cualquier objeto del

mundo material, es definido para así forjar la idea del objeto, pero; ¿qué pasa, cuando este proceso ocurre en reversa?, sí; que de la idea pase a ser un objeto en el mundo material: esto suele llevar a muchas decepciones, no por nada la frase; ‘no es como lo imaginaba’.

Justificación

Es por la importancia de estos objetos que hoy toca el turno a los ‘Bocetos’.

Como es sabido se inicia regularmente desde el principio, por lo que al momento de desarrollar una interfaz o pretender hacerlo, primero debemos tener una idea de qué queremos y cómo lo queremos; similar a un croquis de una casa.

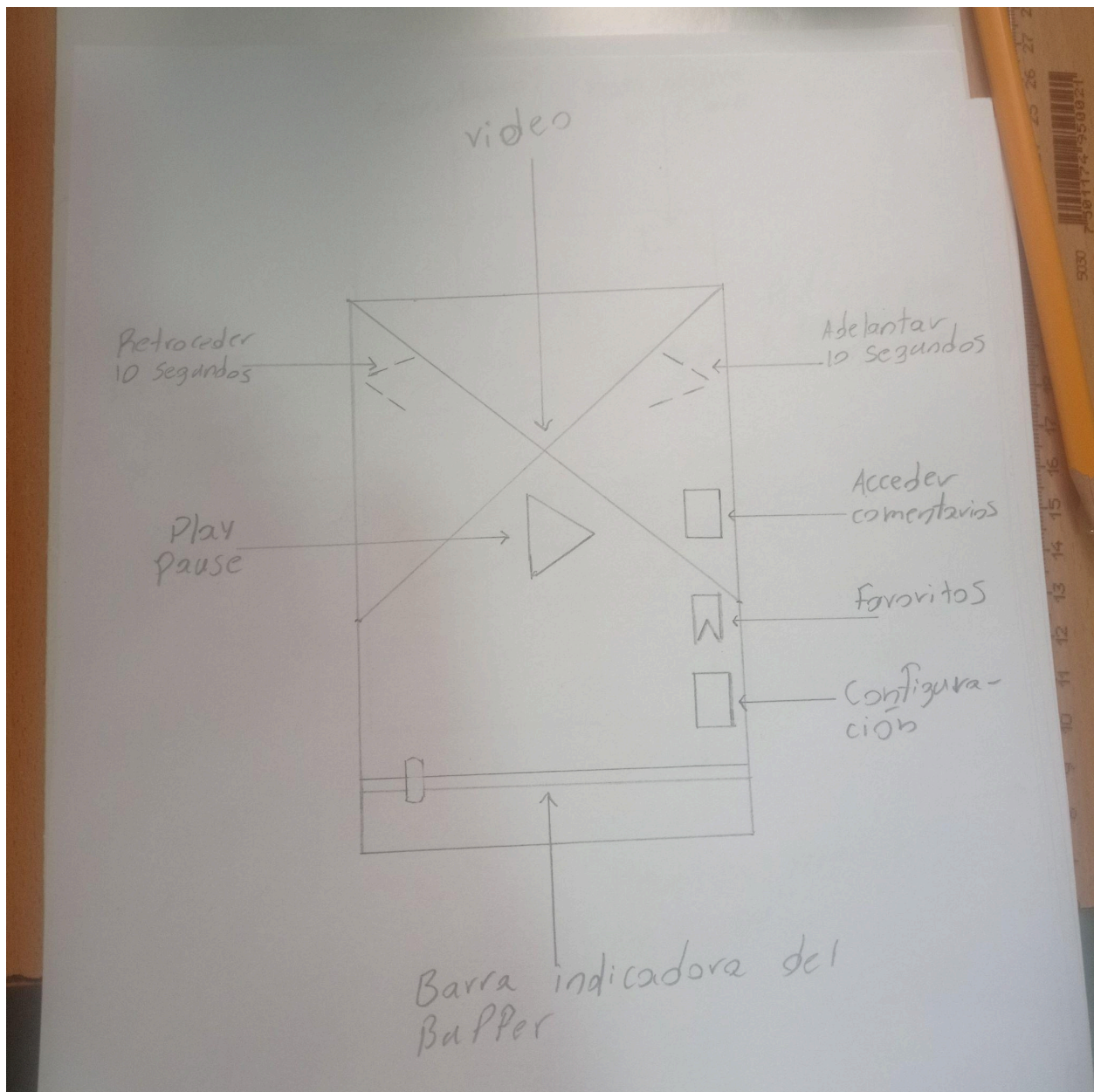
El Boceto será por ende nuestro esqueleto si así se quiere llamar, similar al Html del desarrollo web. La parte más básica o simple de nuestra idea.

Toca realizar este Boceto de la aplicación que elegí Tiktok, añadiendo las mejoras que en su momento se dijo la vez anterior.

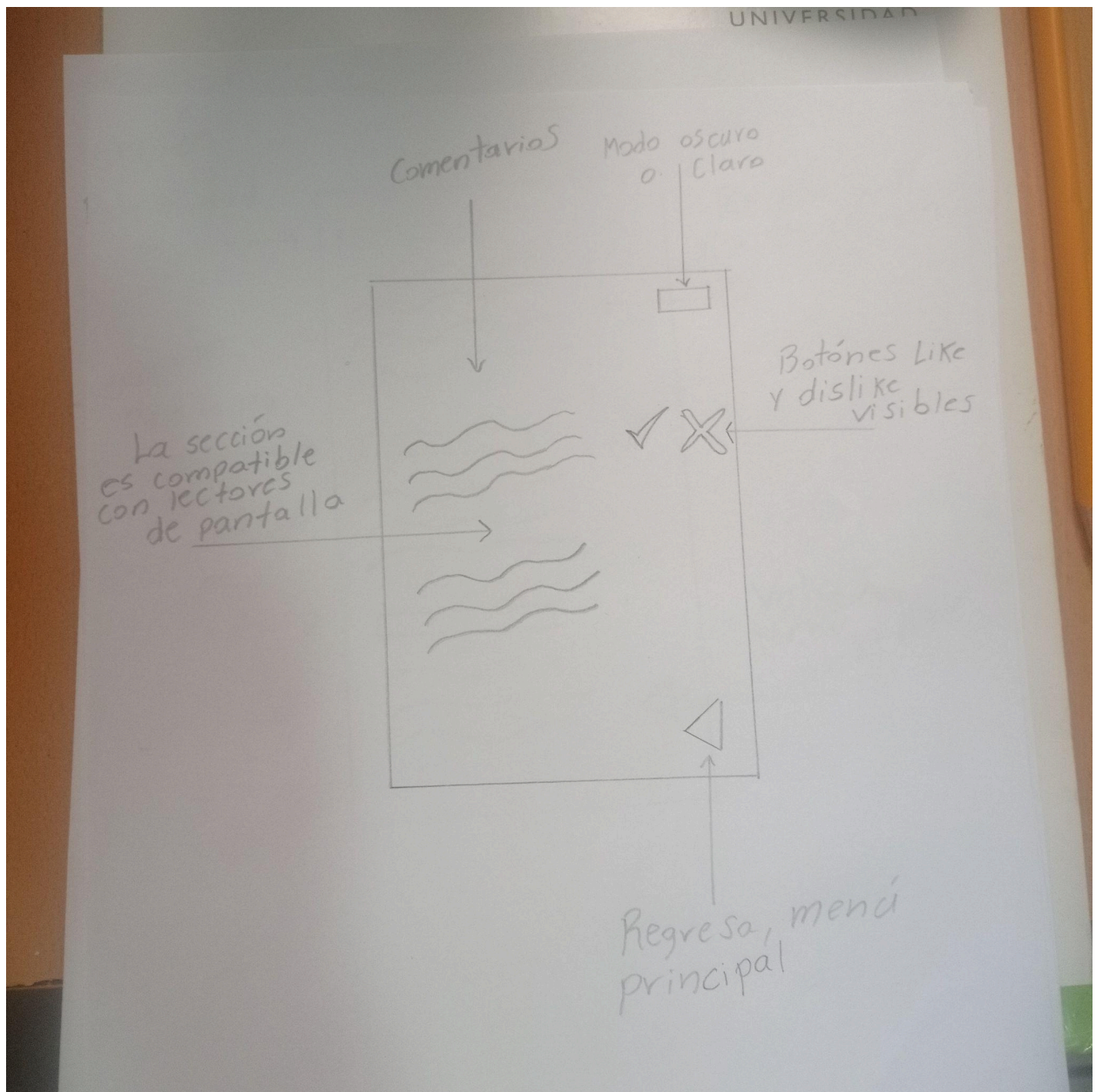
Justamente posterior a este , nuestro diagrama de flujo; herramienta muy útil al momento de plasmar algoritmos.

Desarrollo

Interfaz 1



Interfaz 2



Interfaz 3

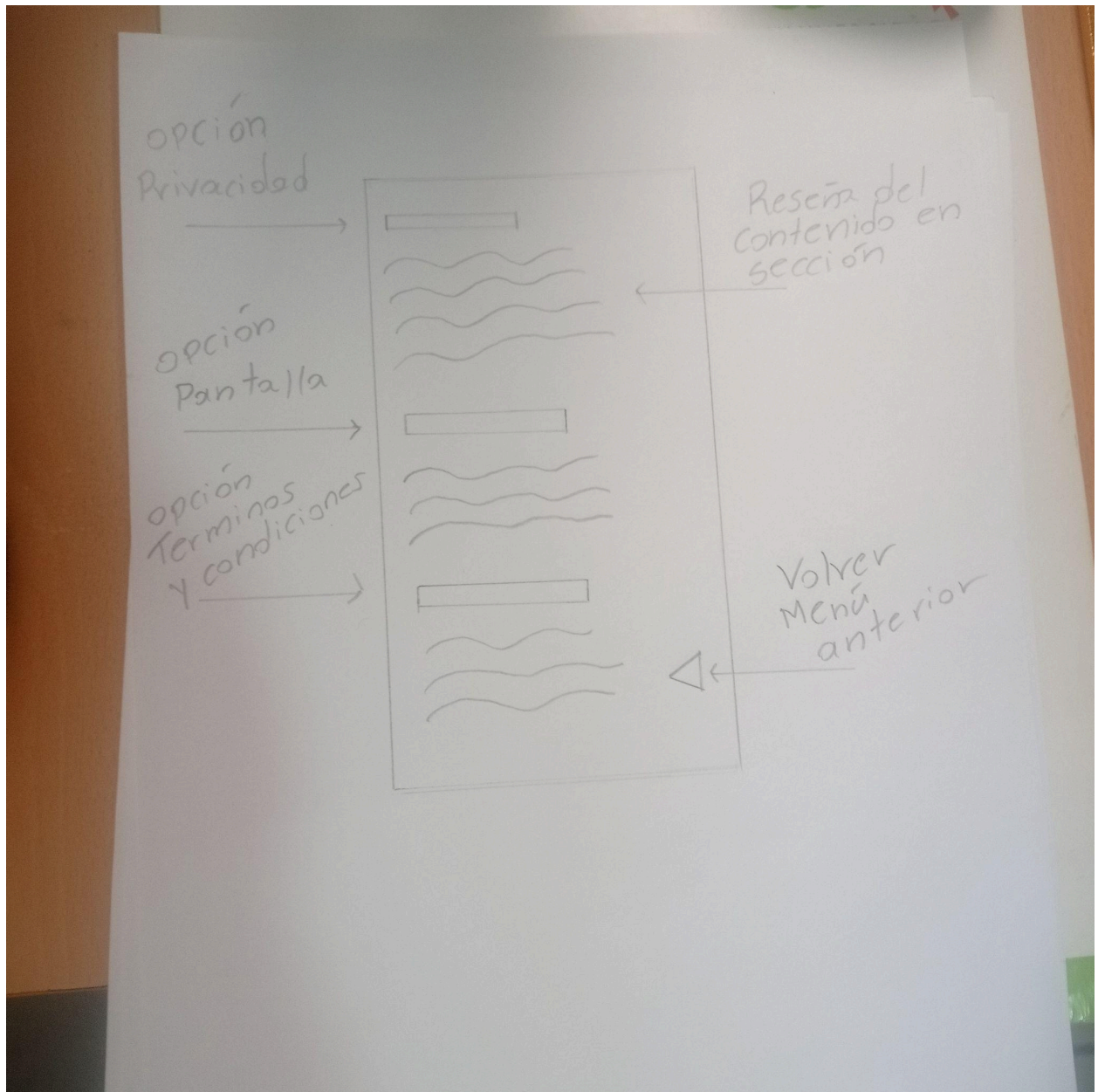
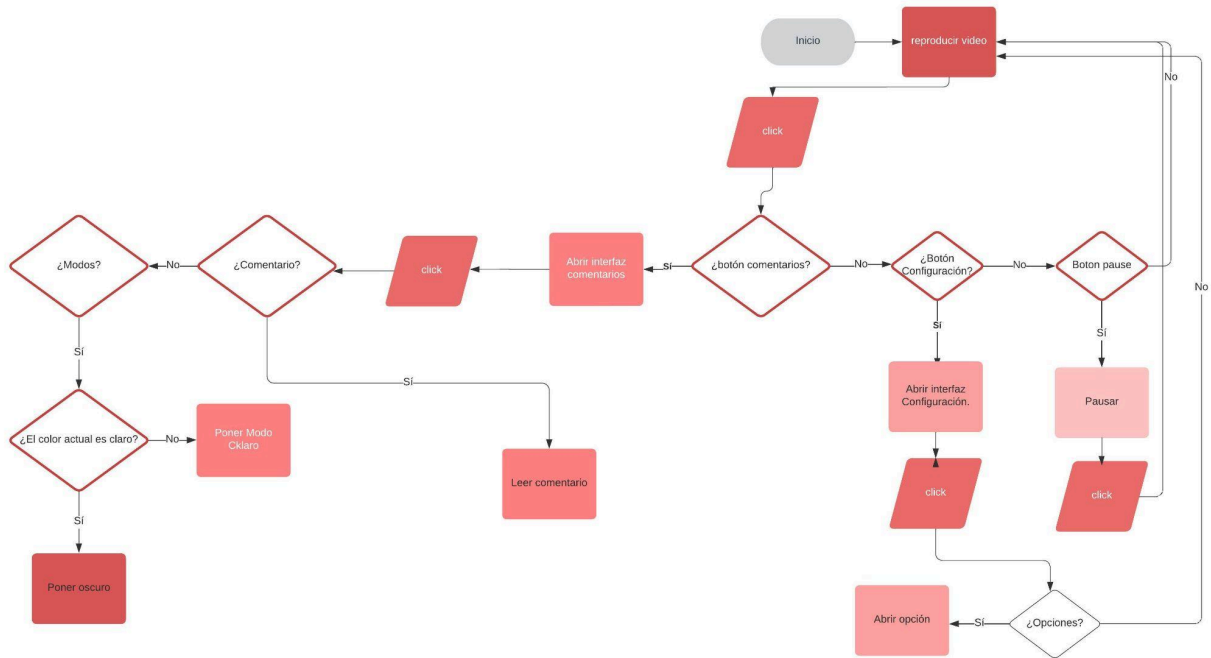


Diagrama de flujo

Diagrama de flujo: TikTok

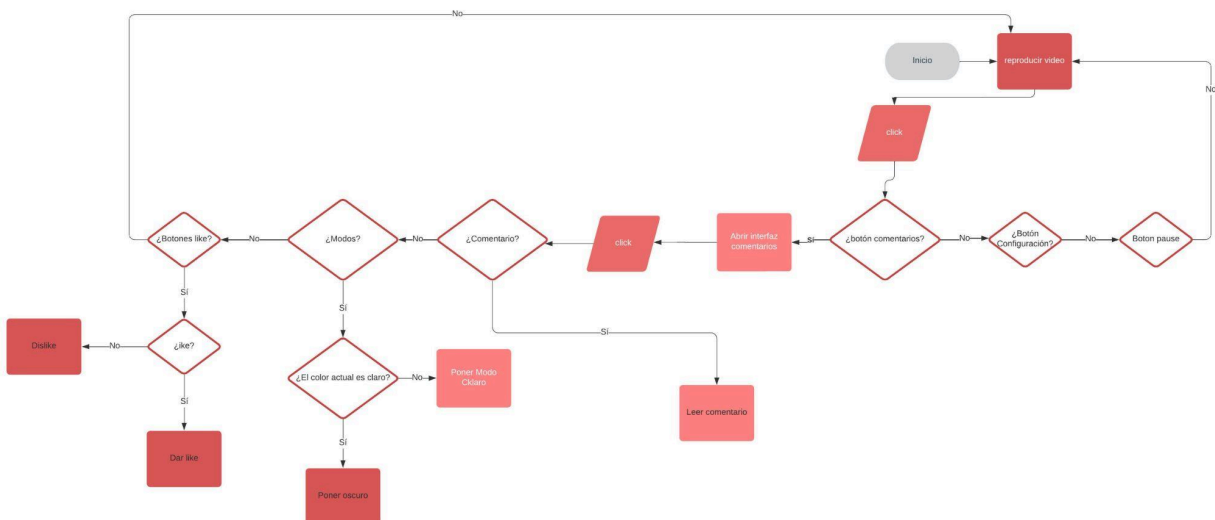
Gerardo Acosta Bustamante | October 4, 2024



Nota: La aplicación me dijo que había excedido el límite de figuras gratis, por lo que tuve que hacerlo en otro documento el resto; en la siguiente imagen se agrega lo último del lado izquierdo; se pone completo quitando otras partes para que se aprecie. Para observar más de cerca puede utilizar CTRL + rueda del mouse.

Diagrama de flujo: TikTok

Gerardo Acosta Bustamante | October 4, 2024



• Conclusión

Para ser sincero, me costó un poco entender lo que se tenía que hacer; regularmente los escritos del material utilizan una jerga muy ‘técnica’ y se requiere de un esfuerzo. Una vez que empecé haciendo el Boceto, terminé la primera interfaz y pasé a la otra, empecé a disfrutar la tarea.

Finalmente, me resultó agradable la elaboración del diagrama de flujo, lo único malo de la aplicación es que da un cierto límite de figuras y me faltaban acaso unas tres para concluir el diagrama completo.

Espero haber cumplido con lo solicitado o necesario en la actividad; saludos!

Referencias

No se consultó información externa, únicamente repasé videos de clase.