

## actividad | 3 FINAL |

### Prototipo.

### Diseño de Interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de  
Software

TUTOR: Aarón Ivan Salazar Macías

ALUMNO:Gerardo Acosta Bustamante

FECHA:04/10/2024

## **Introducción.**

Hemos llegado a un punto crucial del conocimiento sobre interfaces; empezaremos declarando que es importante comprender lo que un usuario busca, pero también, el conocer una población o el comportamiento de un espacio muestral, puede influir de forma positiva en nuestro análisis, lo que nos lleva a tomar mejores decisiones ante cambios a realizar, a modo de mejoras en nuestro sistema.

Por ejemplo, cuando hacemos mapas de empatía tratando de identificar lo que el usuario piensa, dice, hace, siente, entre otras más.

De aquí un concepto interesante a abordar es; ¿qué es una ‘Persona’ en este contexto ?

Una Persona, se refiere a un conjunto de usuarios con características en común, de esta manera es posible clasificar o etiquetar a un grupo de usuarios; conociendo por ejemplo, si accedemos a la sección ‘información de marcas’, aquí podemos llegar a encontrar similitudes en el sentido de preferencias de ciertas marcas por un determinado grupo de usuarios.

## **Descripción**

Con respecto de la actividad pasada en que pudimos realizar un Boceto hecho a mano, a lápiz y papel; analizar este trabajo o proyecto y la forma en la que cada interfaz iba a interactuar con la siguiente; identificando las acciones que el sistema deberá ejecutar al

momento de que el usuario interactúe mediante ciertas acciones con el sistema.

Por ejemplo: yo había mencionado que si algo me frustraba, (algo que se debe especificar en el mapa de empatía en tiktok), era el querer realizar ajustes, por ejemplo relacionados con el sistema. Y otra especificación a resaltar es el ‘qué hace’, que sería ver de qué manera buscaba yo realizar ciertas acciones para ver si así, el comportamiento del sistema se asemejaba a lo que yo en particular estaba buscando.

De esta manera el análisis nos llevó a pensar que se debía simplificar y añadir retroalimentación al usuario.

Por tal motivo se decidió agregar en la sección de ajuste, únicamente tres elementos, y cada uno de ellos con su respectiva retroalimentación de lo que hace o lo que podemos esperar al ingresar a dicha opción.

## **Justificación**

Esto propone también un conocimiento interesante de nuestro día a día, ya que en lo particular, me pone a pensar en la increíble cantidad de información que se comparte de nosotros en la red.

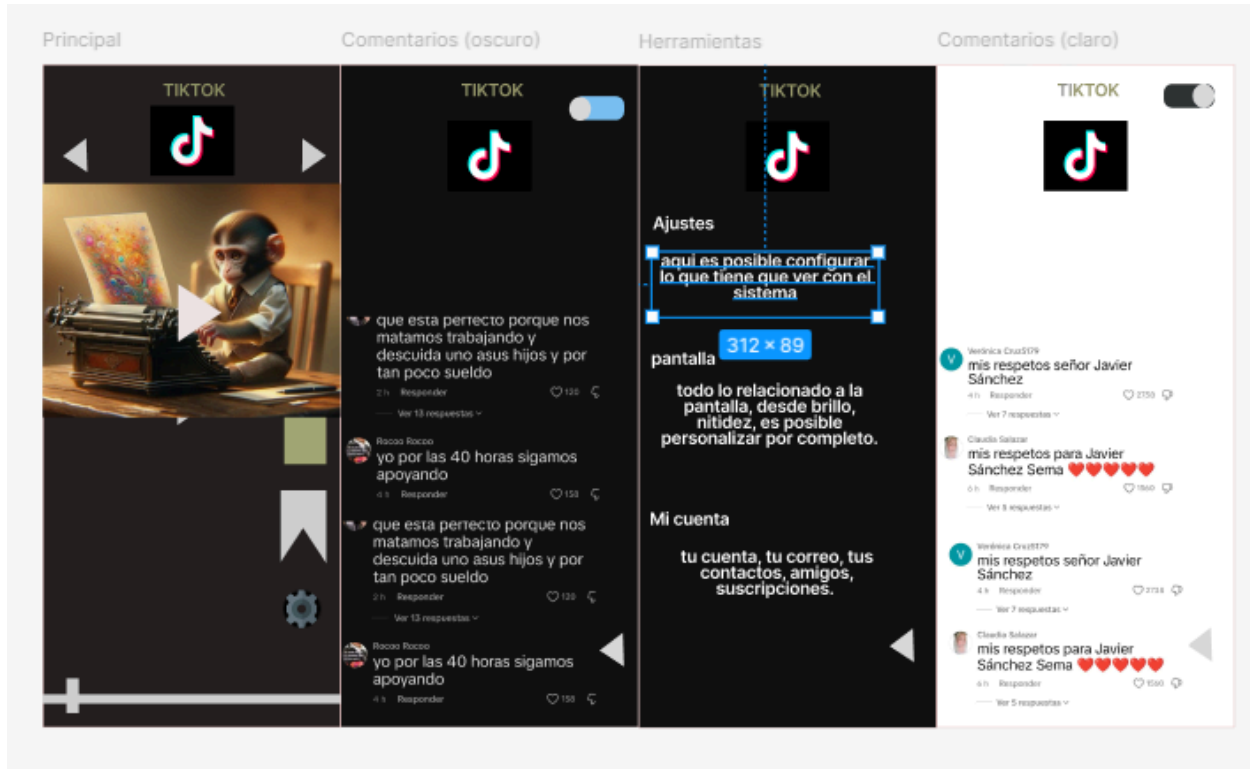
También, me pone a pensar; en cómo la Ciencia o protocolos de negocios suelen ser algo frívolos, es decir, no explícitamente; pero utilizar la palabra ‘Persona’, para etiquetar a un grupo de Personas, no me parece algo que dentro del margen ético podamos decir sea glorioso.

Sin embargo, el abordar y tratar al usuario como un objeto, el cual tiene características y puede realizar ciertos procesos interactuando con nuestro sistema fomenta una comprensión más manejable o controlada por nuestra parte. Aún así, el impacto es duro pues surgen técnicas, las cuales en su mayoría se utilizan para manipular al usuario,

incluso sin que este se de cuenta.

## Desarrollo

### Interfaces



Link-prototipo:

<https://www.figma.com/design/Ds1sxz6X8E712XF9IHWgVk/Prototipo-Interfaces-3?node-id=5-13&t=pC3dMnEWUPDFquXs-1>

## • Conclusión

Creo que es muy interesante esta parte, aunque un poco engorroso de entender los temas en la diapositiva; al final uno termina comprendiendo más o menos por encima un poquito de todo el proceso que se debe llevar a cabo, al momento de desarrollar una interfaz de usuario; comprender que no es tanto el código puro y duro, lo que realmente hace la diferencia entre, que el usuario recomiende o no, nuestra aplicación o sistema.

También, como mencionaba en la Justificación: hace que uno se replantee la importancia de una ética profesional en muchos aspectos clave: comprender también nuestro día a día, ya que este bien, puede estar siendo influenciado a un nivel quizá mayor al que creemos por parte de las aplicaciones que utilizamos de forma cotidiana.

## PD:

Añadir que, por falta de tiempo, no me permitió extenderme en el desarrollo de mis interfaces, traté de desarrollar lo más que pude con el tiempo que tenía.

## Referencias

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