



Proyecto Final: Prototipo y evaluación de interfaz

Diseño de interfaces I

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Bruno Alberto German Meza

FECHA: 05 de octubre de 2024

INDICE

| | |
|---|----------|
| Introducción | 3 |
| Descripción | 3 |
| Justificación..... | 3 |
| Desarrollo | 4 |
| Prototipado desarrollado mediante la herramienta Figma | 4 |
| Evaluación Empírica | 5 |
| Conclusión | 6 |
| Referencias | 6 |

Introducción

En esta actividad se pretende que el estudiante consiga las habilidades necesarias para hacer un prototipo de alguna interfaz previamente elegida en las actividades pasadas, yo elegí la aplicación de Spotify, es una aplicación que uso todos los días y me gustaría aportar ideas de como se podría mejorar para mi ver, es una aplicación excelente entonces lo que menos tienes que hacer es cambiar la estética solo agregarle contenido, lo cual decidí agregarle un botón de comentarios y otro de un visualizador de audio, en esta actividad lo que tengo que hacer es mediante Figma o alguna otra herramienta implementar esas mejoras logrando un prototipo navegable. Tiene que ser manejable y que tenga movimiento cada uno de sus elementos, no solo poner imágenes si no mediante elementos replicar y mejorar la interfaz agregándole las características de la app y los cambios a realizar.

Descripción

Es una realidad que hoy en día con la gran cantidad de información que tenemos y tecnología nos es más fácil realizar nuestras tareas, pero a la vez mucho mas exigente, nosotros debemos estar a la altura de las herramientas que van saliendo en el mercado para poder explotarlas al máximo y sacarles provecho.

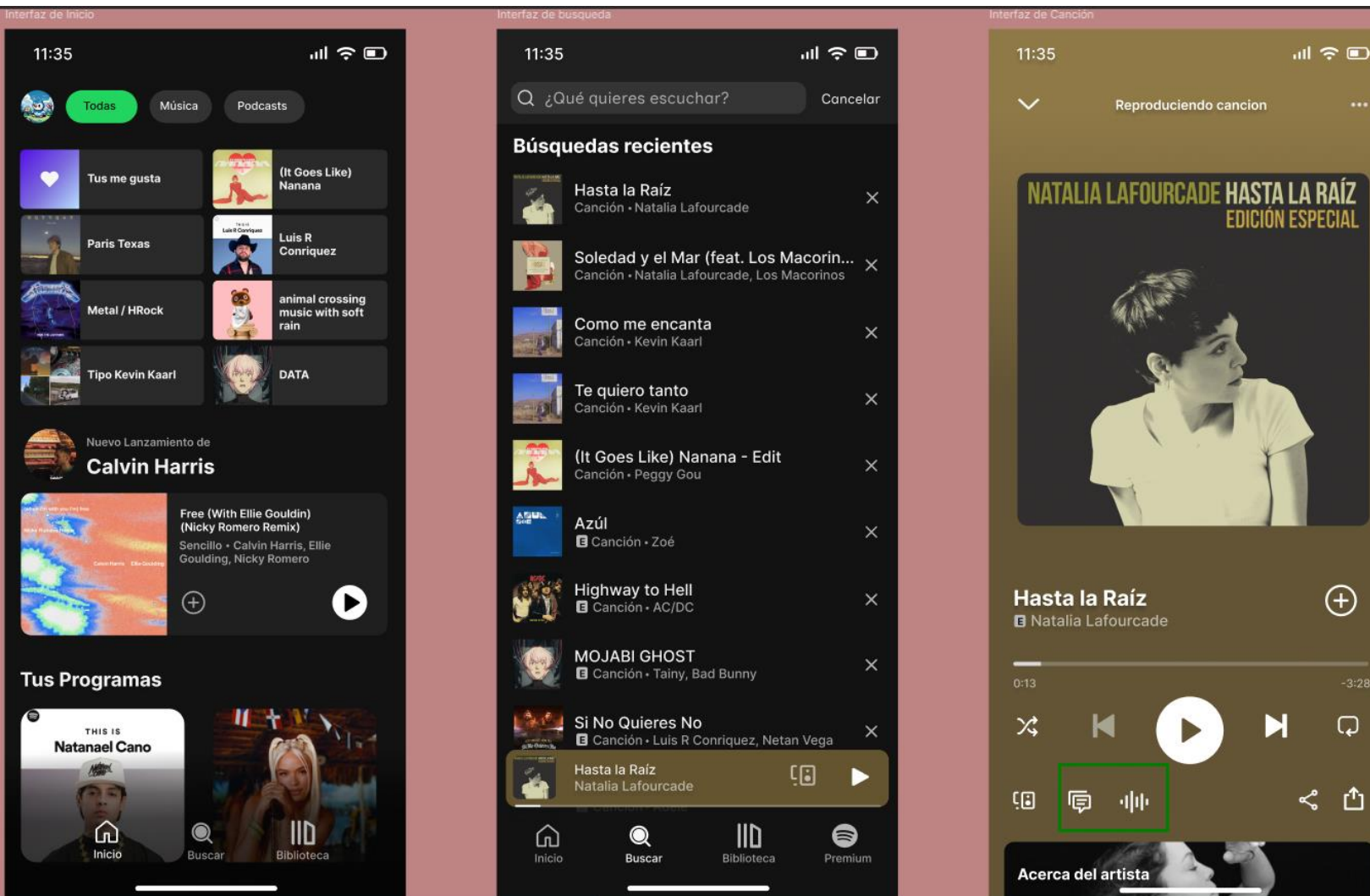
Por contraparte es una obligación de los desarrolladores tener actualizadas las aplicaciones que usan los usuarios con el fin de estar en una mejora constante, las necesidades y los gustos van cambiando rápidamente, siempre se debe tener en cuenta las opiniones de los usuarios, es una fuente importante de información para seguir implementando mejoras e innovando con la finalidad de mantener al usuario satisfecho.

Justificación

Considero que esta actividad es de suma importancia y las que mas conocimientos van a dejar para poder desarrollarte en un área laboral. Aprenderemos a como hacer diseños finales para los clientes, si bien ahorita solo estamos practicando y aprendiendo, nos dejara esos conocimientos básicos para poder desarrollar un trabajo de diseño de interfaces de forma exitosa. Crear diseños, elementos, maquetas, Wireframes, etc. Se aprenderá también a hacer un prototipo final de interfaz, el cual es la parte final de tu Wireframe, con elementos y colores consolidados, esta materia es parte fundamental del diseño UX/UI que hoy en día es sumamente solicitado en el campo laboral de las tecnologías, prácticamente son los encargados de desarrollar las interfaces que los usuarios van a disfrutar.

Desarrollo

Prototipado desarrollado mediante la herramienta Figma



Link del prototipo:

<https://www.figma.com/proto/hM3sP1CsVu8BjCyy47MoaG/Dise%C3%B1o-de-Interfaces-I---Proyecto-Final---Bruno-Alberto-German-Meza?node-id=0-1&t=q5gkICwoiT1OoE89-1>

Evaluación Empírica



Imagen 1.

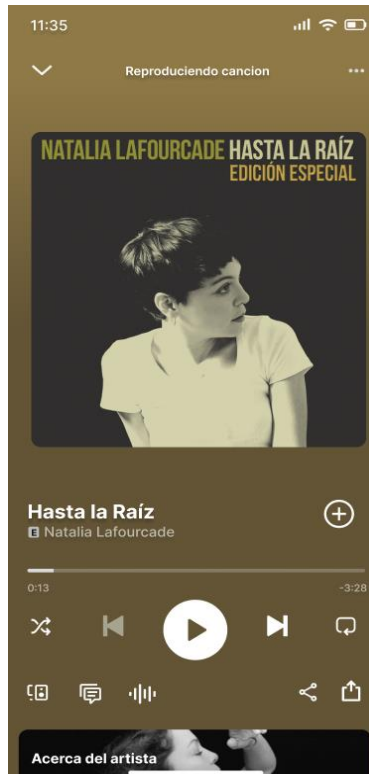


Imagen 2.



Imagen 3.

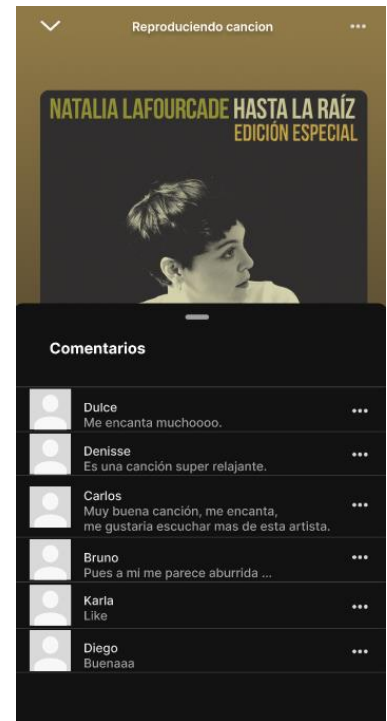


Imagen 4.

Evaluación Empírica:

Se puede observar en la imagen 1, Screenshot tomado desde la aplicación de Spotify que carece de los botones de comentarios y el de visualizador. Lo cual fue el tema a implementar desde un principio, conservando la estética y eficiencia de la aplicación.

En la imagen 2 nos podemos dar cuenta como los botones los botones son integrados exitosamente y de forma muy conservativa, conservando la estética y estilo propio de Spotify.

Uno de los dos implementos fue la de un visualizador de audio, que son simplemente unas ondas moviéndose al ritmo de la canción, esto lo decidí agregar al ser fan de la música y los visualizadores de audio, realmente creo que es una función más estética que funcional, y sirve para tener mas herramientas en el kit de Spotify, no considero que sea muy útil un visualizador en el celular, sin embargo, en las computadoras de escritorio la gran mayoría de personas les gustaría ver un visualizador mientras escuchan canciones, ¿es una herramienta que valga la pena? Se tendría que hacer un estudio para determinar la cantidad de usuarios que consumen Spotify en computadora y en celular, para ver si es factible una herramienta como esa o simplemente descartarla, aun así, se logró implementar correctamente.

Se agrego de forma sutil una sección de comentarios en la cual los usuarios premium pueden compartir opiniones sobre las canciones de sus artistas favoritos, considero que esta herramienta es útil y con una estética muy acorde a la aplicación

Conclusión

En lo personal nunca fui una persona que fuera bueno en el dibujo, siempre pensé que se necesitaba un talento con el lápiz para poder ser diseñador, con esta materia me di cuenta que el diseño de interfaces no ocupas un lápiz, lo que necesitas es saber interpretar los deseos de los usuarios y plasmarlo en una interfaz, me encantó conocer lo que es un wireframe ya que como no se dibujar, al solo tener que hacerlo tipo boceto me encanto y no me sentí ineficiente. Creo que encontré una nueva pasión, la de diseñador de interfaces, me gusto mucho y disfrute cada minuto de los cientos que me avente sentado haciendo mi prototipo final, soy una persona muy perfeccionista con los detalles, tarde mucho para lograr ese prototipo, pero estoy 100% satisfecho de lo que realice, siento que obtuve muchas habilidades en Figma y disfrute totalmente el tiempo invertido. Referente a lo laboral es de suma importancia esta materia, ahora se como se crea un interfaz interactivo, como se desarrollar un wireframe, como se agrupa la información de los interfaces, que existe mucha información en una pantalla y tienes que saber utilizarla. Guardo esta actividad final como parte de mi portafolio porque me gustaría seguir realizando trabajos de diseño de interfaces por medio de Figma y en un futuro con programación para poder conseguir un trabajo y disfrutar de esta aventura.

Referencias

FigMa: The Collaborative Interface Design Tool. (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/>

<https://github.com/GermanMezaBruno/UMI-repositorio>