



Actividad | 2 | Diseño de Interfaz

Diseño de interfaces I

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Bruno Alberto German Meza

FECHA: 26 de septiembre de 2024

Contenido

Introducción	3
Descripción	3
Justificación	3
Desarrollo	4
Propuesta de diseño “Versión smartphone y computador”	4
Diagrama de operación	6
Conclusión	7
Referencias	7

Introducción

En esta actividad se continuará con el proceso de la primera actividad, donde primeramente tomamos en cuenta las cosas buenas y malas de una aplicación, también los comentarios positivos y negativos que encontramos referente a ella, luego implementamos mejoras conservando la funcionalidad de dicha aplicación.

Ahora el objetivo será el de plasmar en bocetos llamados **Wireframes** todas aquellas mejoras implementadas que mejoraran la aplicación. Las mejoras a introducir se decidieron dependiendo de las necesidades de los usuarios, tomando en cuenta esas características positivas con las que ya contaba dicha aplicación. Seleccione mejorar o ampliar el abanico de opciones que tiene Spotify, enfocándome en las personas que nos gusta escuchar la música en dispositivos como computadoras y que a su vez somos muy visuales, añadiendo la opción de tener un visualizador de ritmos, que viene siendo un patrón de imágenes moviéndose al ritmo de la música. También añadí la opción de dejar una retroalimentación a la canción mediante un Like/Dislike a lo cual los usuarios ya estamos muy familiarizados con ese gesto, desde niños hasta adultos saben lo que significa. Finalmente adjunte una sección de comentarios, para que la gente pueda dejar una opinión referente a lo que esta escuchando.

Descripción

La contextualización nos deja entendido que lo que tenemos que realizar es una continuación de la actividad previamente hecha, la cual fue donde seleccionamos las mejoras y ahora la actividad será plasmar en diseño todo lo antes comentado.

Se tiene que realizar un diseño con un mínimo de 3 Wireframes, dando contexto siempre de cada uno de los pasos realizados y a realizar. También se tendrá que diseñar un diagrama de flujo donde se exprese todos los pasos de forma grafica con la finalidad de tener mas clara la idea a desarrollar y como se siguen dichos pasos hacia la conclusión de las actividades que vienen siendo esas mejoras añadidas.

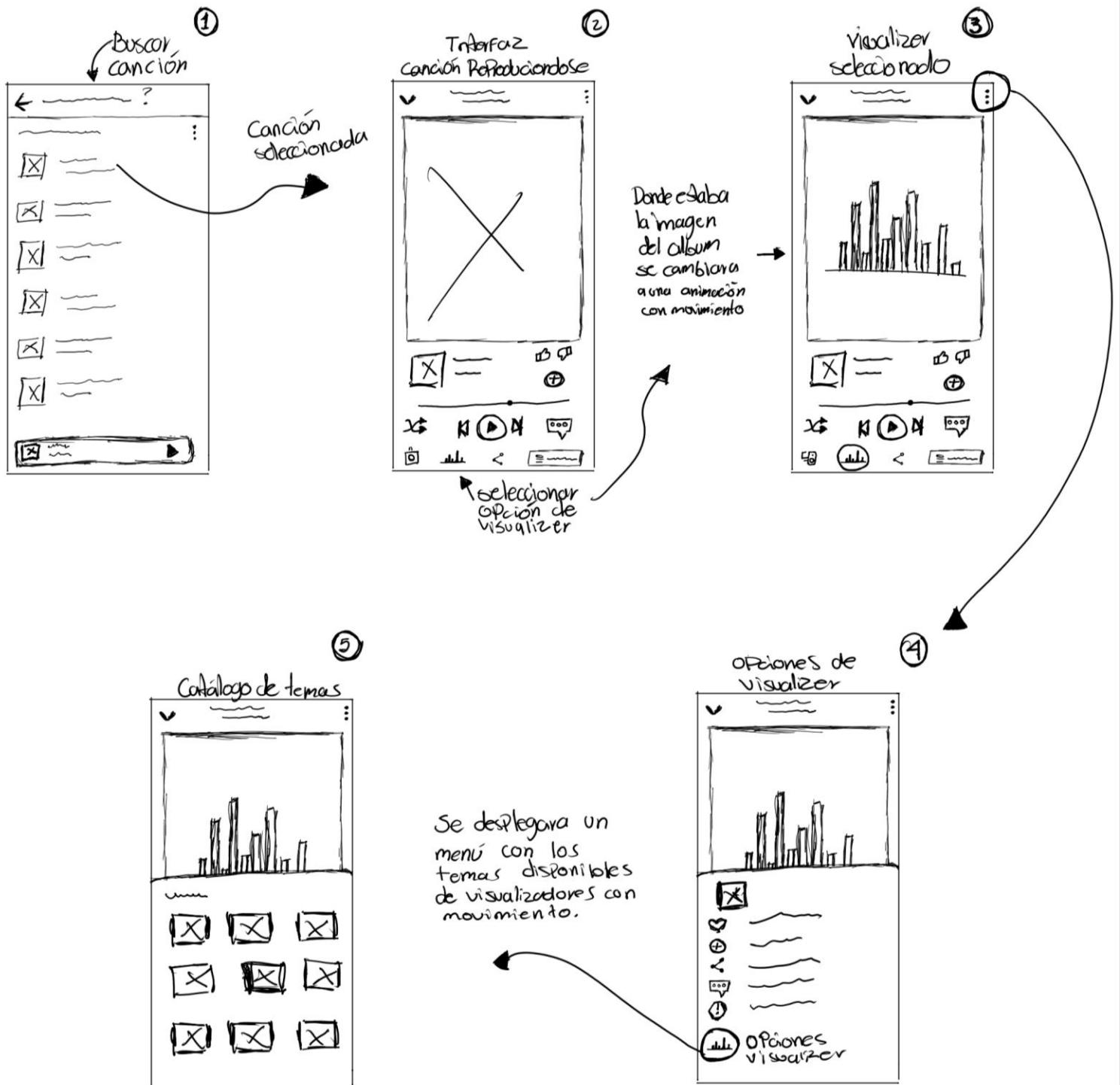
Justificación

Considero que es una excelente forma de enseñar a los alumnos a entrar en el mundo del diseño de interfaces, dejando claro que cualquiera, aunque no sea bueno haciendo dibujos puede lograr estas tareas, se nos encargó hacer unos bocetos, personalmente lo realice con una pluma y tableta de dibujo, lo cual creo que es una herramienta excelente para dicha actividad. La creación de estos bocetos de forma simple, porque no son los bocetos finales, si no una fase muy temprana de los diseños, solamente es para expresar el acomodo de dichas herramientas en un espacio. Se nos tiene que enseñar porque para nosotros como futuros desarrolladores será una herramienta importante a la hora de plasmar ideas de los clientes, si nos vamos por el camino del diseño que viene siendo mas el llamado Front End, debemos saber que hay formas correctas de colocar la información, y que también no solo la información entra por la vista, si no por el oído y hasta el tacto.

Desarrollo

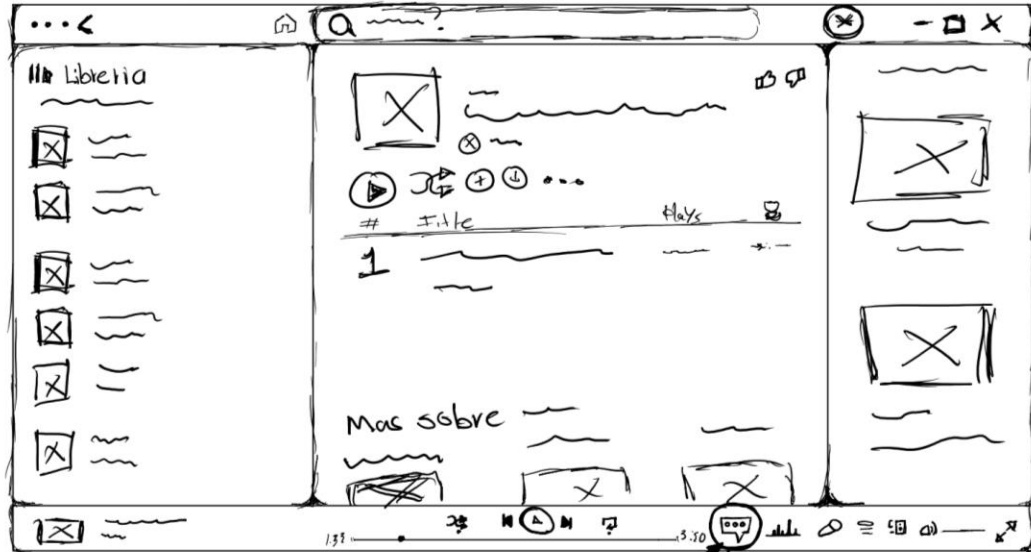
Propuesta de diseño "Versión smartphone y computador"

- Versión telefono.- se agregó visualizer, botones de like/dislike y caja de comentarios



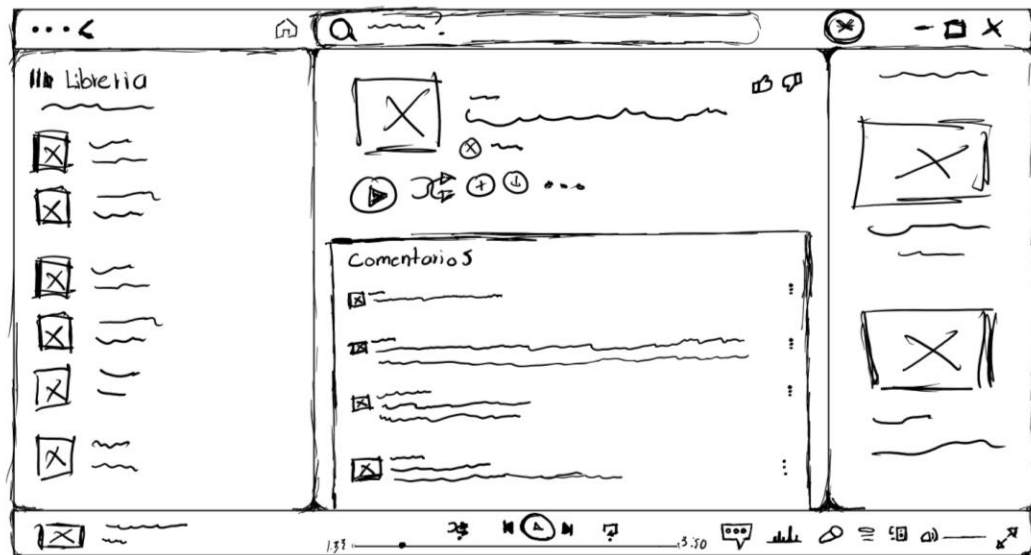
versión computador - se agregó
visualizer, botones de like/dislike
y caja de comentarios

①



Con Este botón
Podras acceder a
la caja de comentarios

②



Nota: Se realizaron las mejoras enfocadas en la retroalimentación, agregando un botón de LIKE y uno de DISLIKE. Así como el anexo de una cajita de comentarios, para que la comunidad pueda disfrutar en conjunto sobre sus artistas favoritos. Otra mejora fue la de agregarle visualizadores a la aplicación.

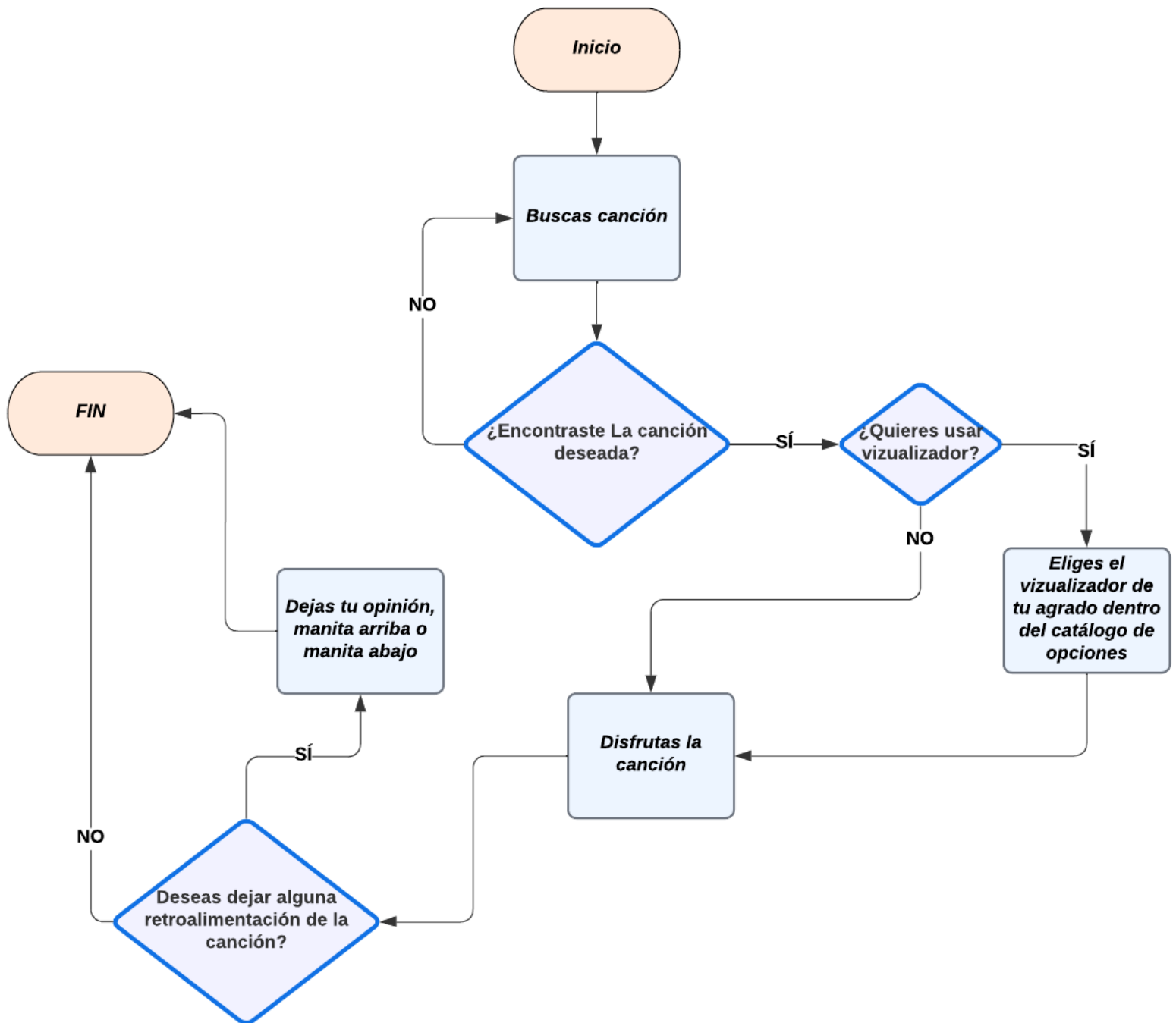
En los dos bocetos creados podemos ver como fueron incorporadas estas herramientas correctamente.

1. El boceto numero 1 se abre el visualizador desde el celular.
2. El boceto numero 2 se abre la caja de comentarios desde la computadora.

Diagrama de operación

Diagrama de flujo

Bruno Alberto German Meza | September 26, 2024



Conclusión

Después de haber realizado esta actividad donde tuve que crear 2 diseños de interfaz y un diagrama de flujo, me voy satisfecho por los conocimientos adquiridos dentro del ámbito del diseño, siempre pensé que solo se hacia un boceto final, donde detallabas todo con mucha información, pero me di cuenta que existen varias etapas y donde la del Wireframe digital es de las mas principales, donde se encarga de maquetar una aplicación pero sin información real, solo el acomodo de herramientas, iconos, grupos y espacio para tener una visión muy general de la aplicación, y no gastar tiempo y recursos si no es un diseño seguro que se vaya hacer.

Durante el proceso de la creación de mis Wireframes me sentí como si estuviera haciendo un trabajo en el campo laboral, no una actividad de escuela. En el aspecto que realmente tuve que implementar visualmente una herramienta de una aplicación y darle imagen. Todo esto lo realice con una tableta digital el cual tengo entendido que es el medio por donde muchas veces se hacen estos trabajos. Así que se puede decir que aprendí y realice una actividad que me puede quedar en mi portafolio por si algún día me inclino por el diseño de interfaces ya tener un antecedente, si bien es básico, pero de actividad en actividad se puede ir aumentando es portafolio. Este trabajo es hoy en día muy demandado por el mercado, hay gran cantidad de vacantes y empresas buscando gente con calidad y creatividad para unirlos a sus filas. Sin duda es una actividad importante para mi futuro laboral dentro del mundo tecnológico.

Referencias

Sign up - Spotify. (s. f.).

https://www.spotify.com/mx/signup?forward_url=https%3A%2F%2Fopen.spotify.com%2Fintl-es

Lucid | the leading visual collaboration platform. (s. f.). <https://lucid.co/>