



Universidad Simón Bolívar  
Curso: CI4325 / Interfaces con el Usuario  
Trimestre: Enero-Marzo, 2024  
Profesor: Franco Gabriel Nori González  
Estudiante: Junior Miguel Lara Torres - Carnet: 17-10303

Examen 2 (15%)

- (7,5 puntos) Diseñe un prototipo que contenga al menos 10 de los siguientes patrones de diseño de interfaces:
  - Presentación, búsqueda y navegación.
  - Ayuda multinivel.
  - Ventanas modales.
  - Menús grandes.
  - Plantillas o marcos visuales.
  - Alineación derecha o izquierda.
  - Balance diagonal.
  - Activación adaptativa.
  - Grilla de miniaturas.
  - Filas ralladas.
  - Paginación.
  - Cancelabilidad.
  - Pistas de entradas.
  - Mensajes de error de página.
  - Navegación de fondo.
  - Miniaturas con texto en lista.
  - Bordes generosos.

Nota: deberá listar cada uno de los patrones de diseño utilizados en su prototipo.

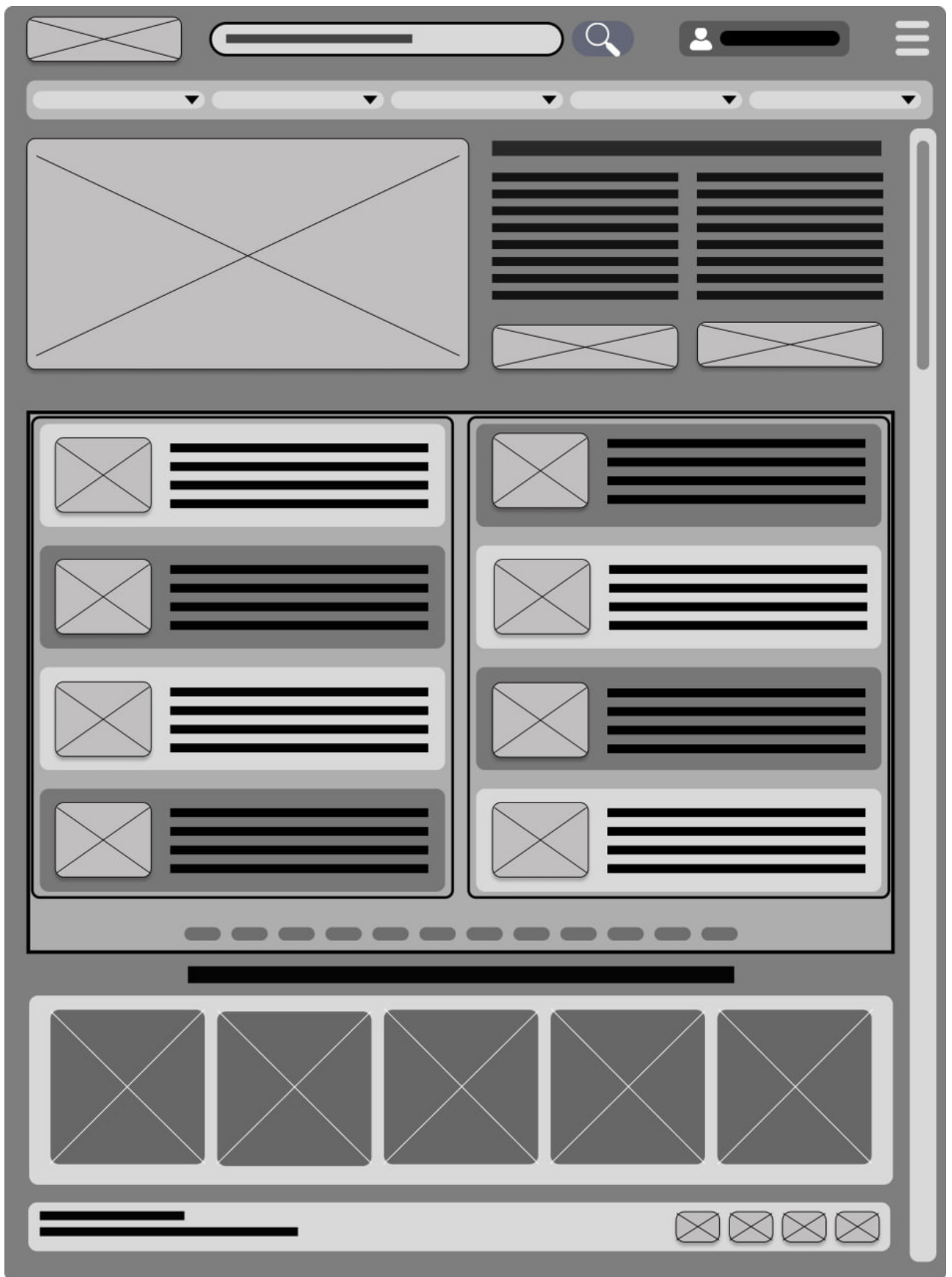
EL prototipo se realizó en la plataforma figma.

**Todas las vistas:** [Enlace a figma](#)

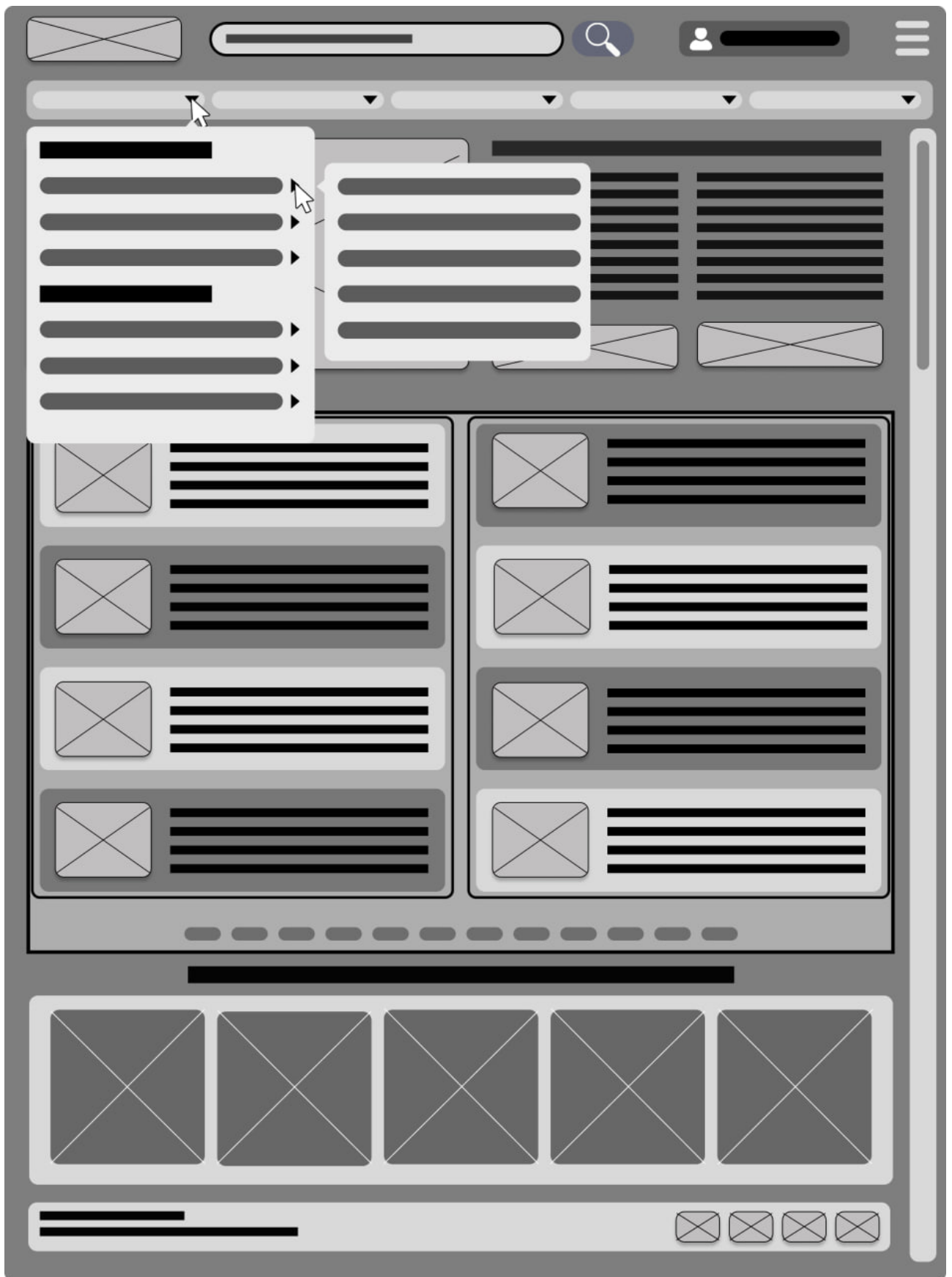
Para el prototipo creado tenemos los siguientes patrones de diseño:

1. Presentación, búsqueda y navegación.
2. Ventanas modales.
3. Menús grandes.
4. Plantillas o marcos visuales.
5. Activación adaptativa.
6. Grilla de miniaturas. (No del todo)
7. Filas ralladas.
8. Paginación.
9. Cancelabilidad.
10. Navegación de fondo.
11. Miniaturas con texto en lista.
12. Bordes generosos.
13. Pistas de entradas

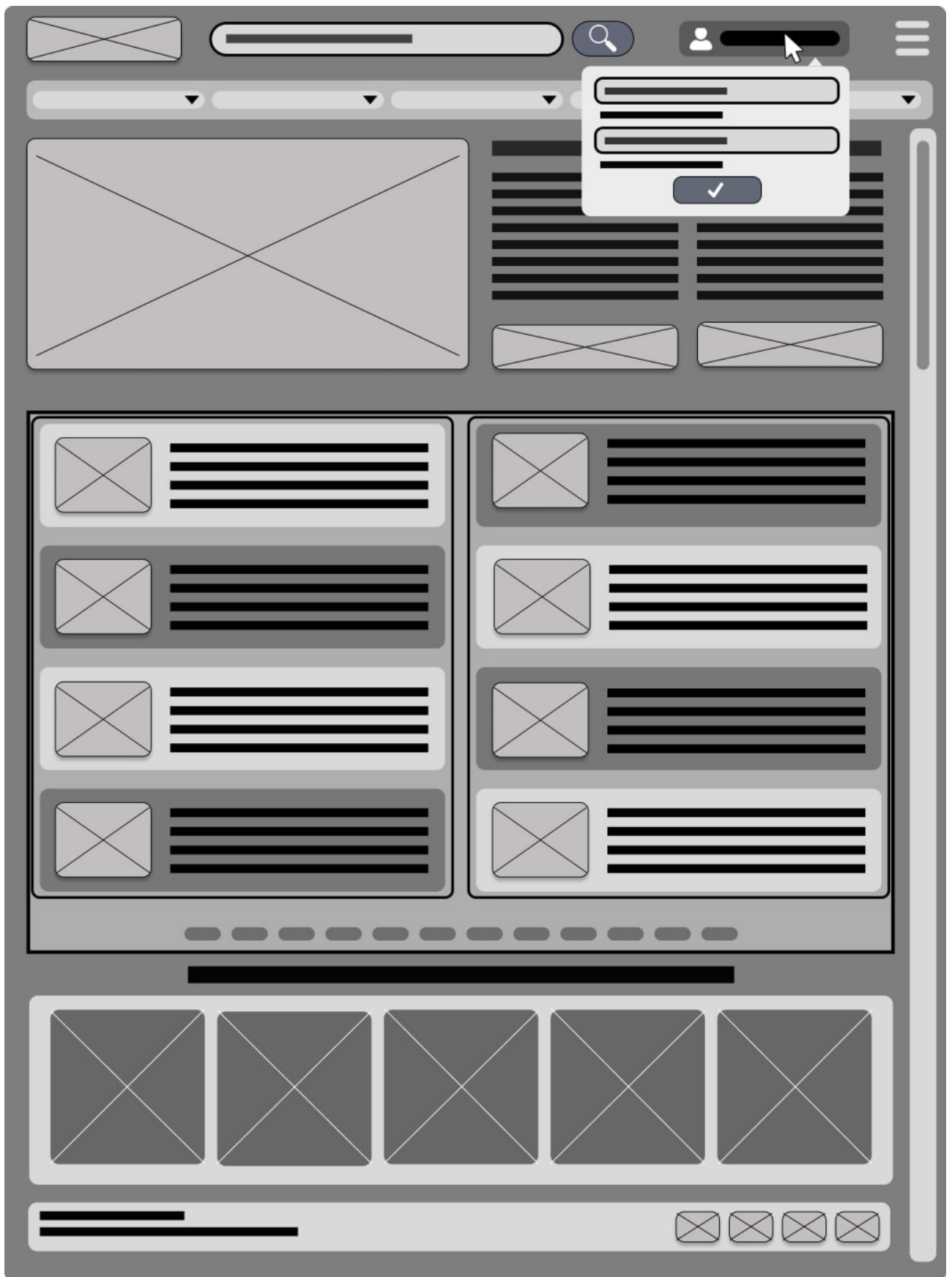
En las siguientes paginas se explican cada vista:



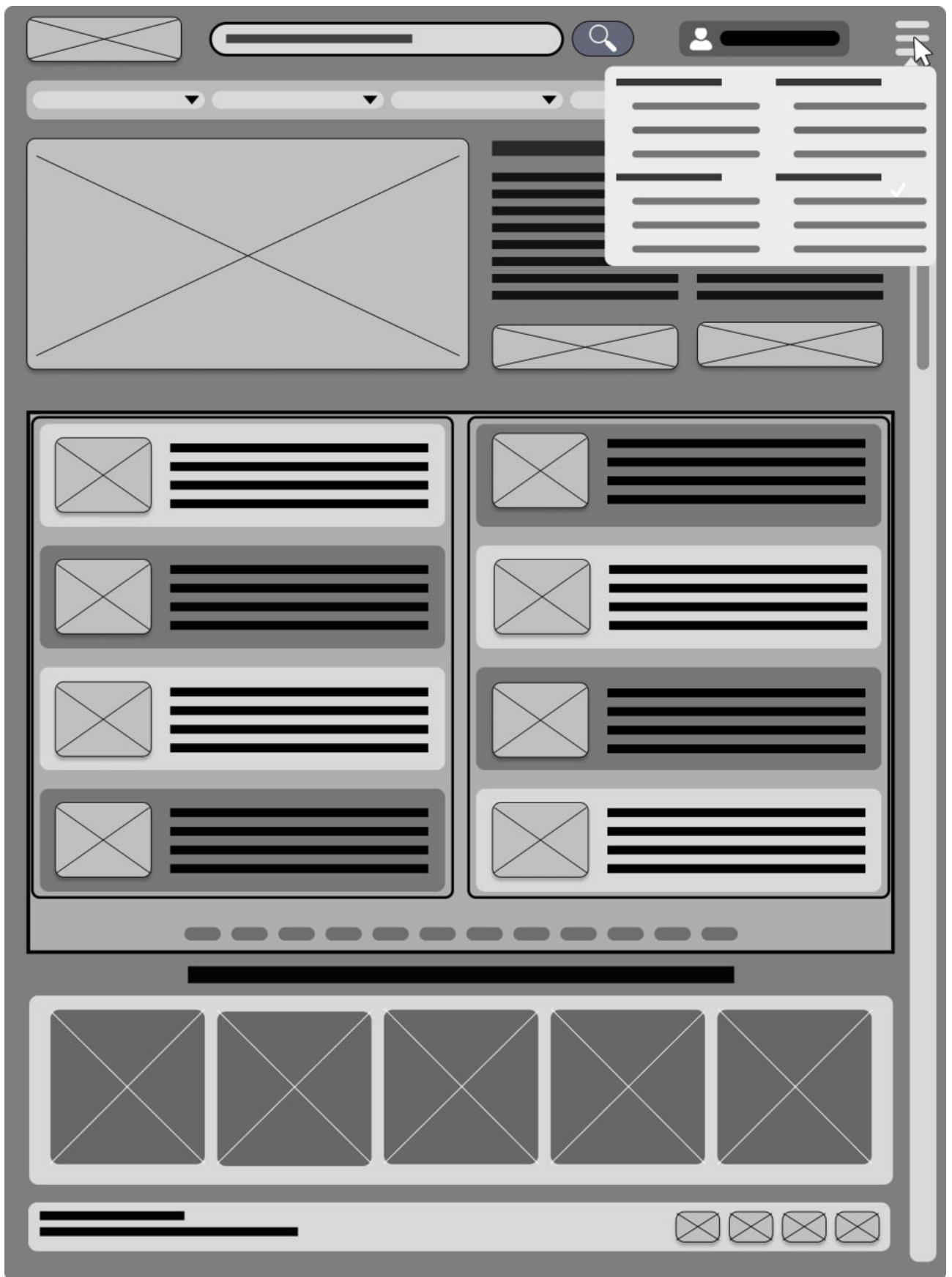
Esta es la pagina principal donde se muestra el unico panel existente todo a borde generoso, una presentacion, menus, seccion de cuadrículas, un buscador, miniaturas con textos, una paginacion y un carrusel de multimedia, al final un footer respectivo.



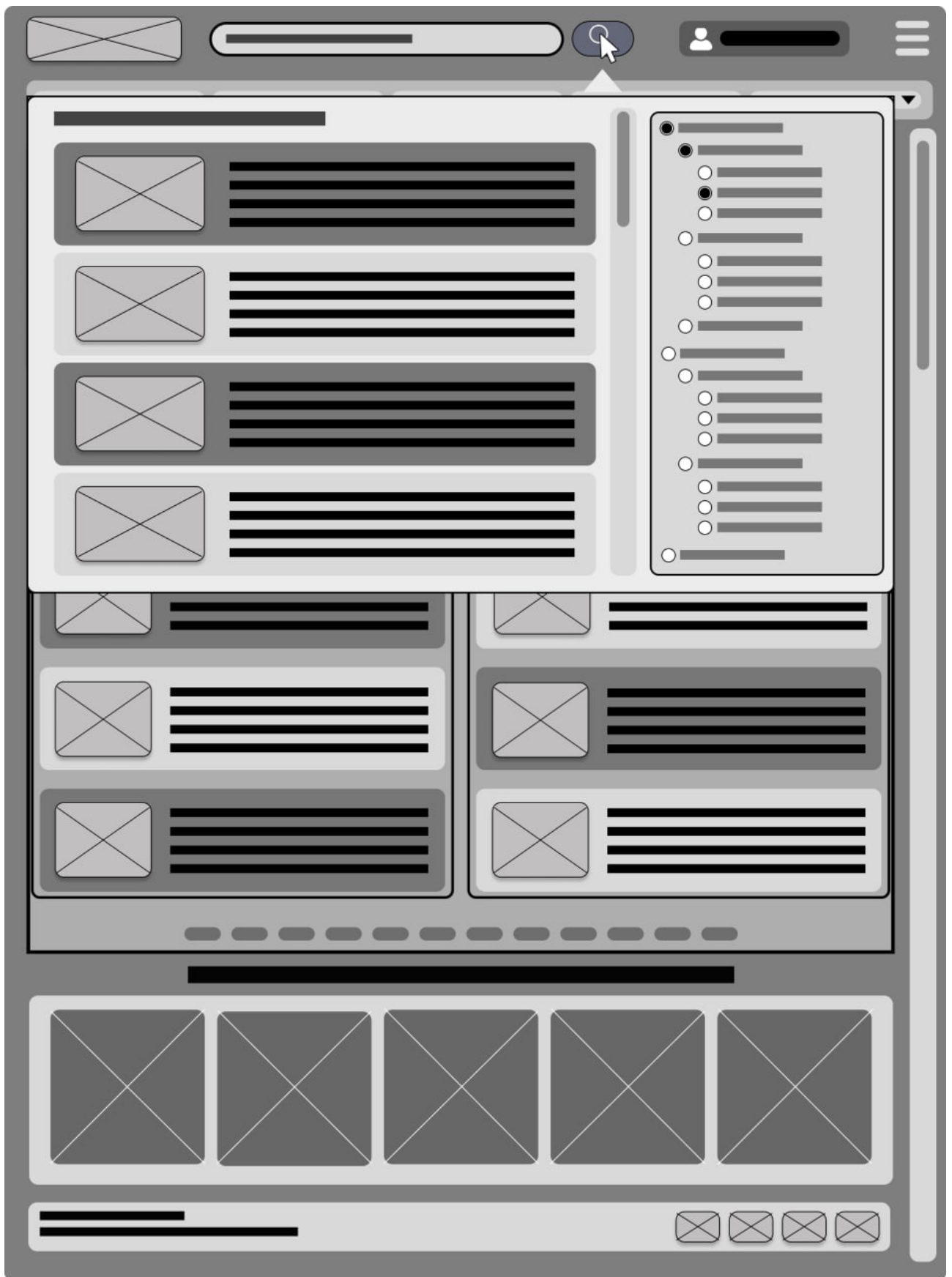
Acá se muestra el despliegue de menus, que a primeras vistas se hizo pequeño pero se asume que habrán muchas opciones allí. Como se observa esta cuenta con navegacion de fondo al mismo tiempo.



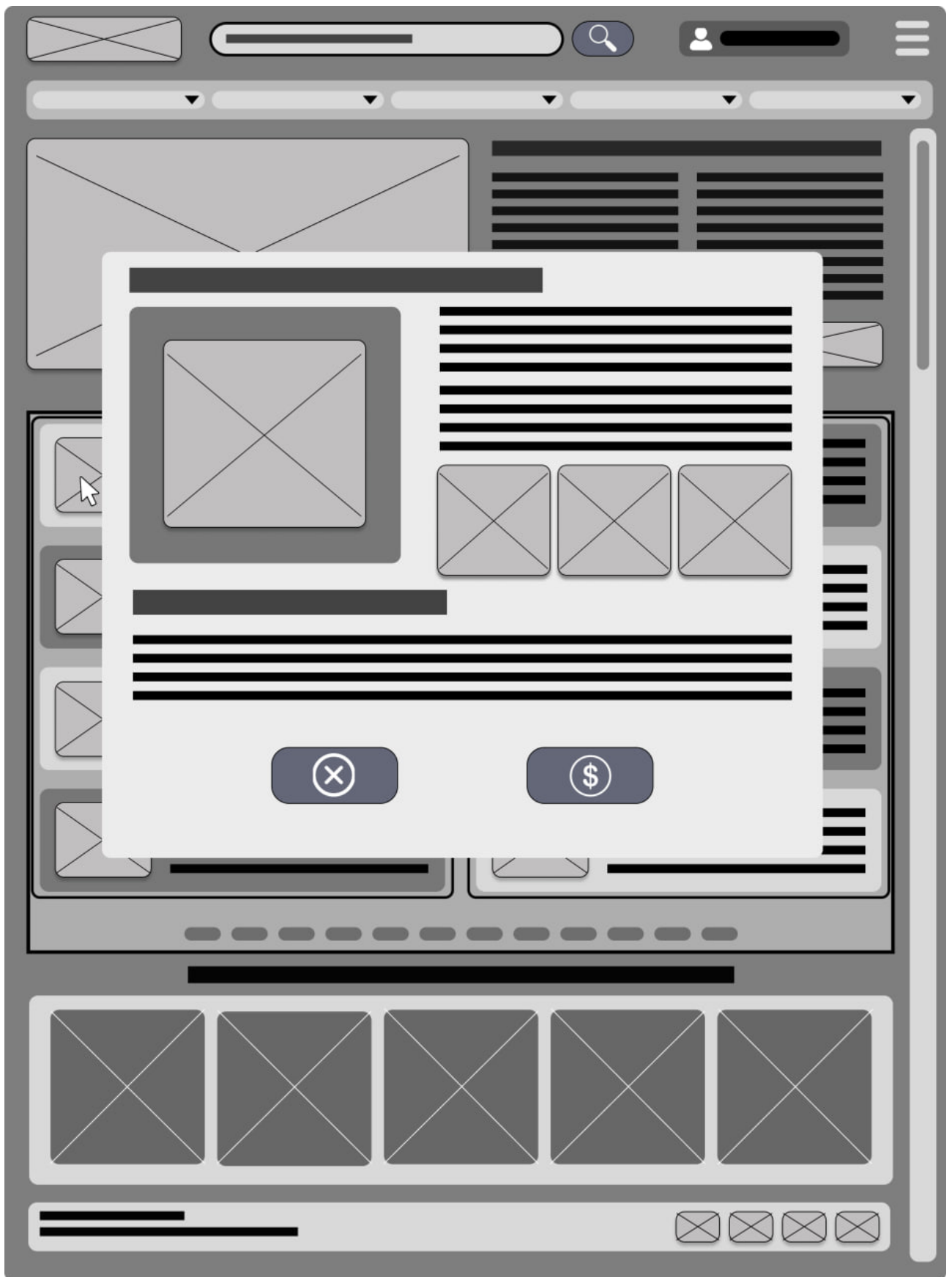
Aquí ya se muestra la primera ventana modal del prototipo para el login de un usuario en esencia bajo pistas de entradas.



Esta vista muestra el menu de opciones adicionales/configuraciones variadas en un formato amplio. A todas estas, se puede agregar un mensaje de error de pagina al momento de realizar una busqueda erronea o al momento de no encontrar un match.



El despliegue del buscador es por ventana modales que incluye filas ralladas y a su vez miniaturas con texto. Esta ventana dicionalmente cuenta con una seccion de filtros bajo el patrón de activación adaptativa.



Finalmente, se tiene las ventanas modales al dar click por medio del buscador o de la muestra en página principal de los productos, esta cuenta con un formato/plantilla/marco que nunca cambia, solo cambia la información presentada al usuario, respectivamente posee cancelabilidad.



- (7,5 puntos) Sobre el prototipo diseñado establezca (de manera gráfica) elementos que estén relacionados con al menos 5 patrones de comportamiento. Elija sobre los siguientes patrones:

- Exploración segura.
- Gratificación instantánea.
- Cambios en el medio de la corriente.
- Opciones diferidas.
- Construcción incremental.
- Microbreaks.
- Memoria futura.
- Repetición simplificada.
- Solo teclado.
- Consejo de otras personas.
- Recomendaciones personales.

Nota: deberá listar y justificar cada uno de los patrones de comportamiento utilizados en su prototipo.

1. Exploración segura.

La navegación segura se tiene dado que no existe mucha complejidad en el prototipo mostrado. Al momento de realizar una búsqueda de un ítem o seleccionar uno existente a plena vista se muestra la información del mismo. No existen consecuencias mayores dado la simplicidad del prototipo.

2. Gratificación instantánea.

Esto no está presente en los mockups pero puedo decir que es un detalle de implementación que se tomará en cuenta, sería al momento de logearse u registrarse mostrará un aviso satisfactorio al usuario, al momento de realizar una búsqueda de algún ítem, si existen resultados favorables se mostrará con un aviso, al momento de finalizar una compra del ítem también.

3. Cambios en el medio de la corriente.

Tenemos al momento de seleccionar un ítem de la lista bien sea por buscador o por plena vista en página principal se tiene la opción de cambiar su opción mediante la cancelabilidad de su elección.

4. Microbreaks.

El proceso de búsqueda y selección de ítems no requiere un contador de tiempo, así que el usuario puede continuar cuando guste. Al momento de iniciar sesión, el usuario puede llenar sus datos y darle a iniciar sesión cuando guste.

5. Consejo de otras personas.

Este apartado no se refleja en los mockups pero dado que este prototipo sigue la idea de una página que proporciona publicidad de ítems a los usuarios en general, entonces se requiere que el cliente/usuario de su opinión y consejo de los productos bajo una calificación.

6. Recomendaciones personales.

Al igual que el patrón anterior, se debe dejar una caja de comentarios para indicar si la recomendación del ítem es buena, regular o pésima en tal caso.