

Proyecto Final – Prototipos y Tipos de Diseño

Diseño de Interfaces II

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: José Manuel Ramos Vega

Fecha: 11 de julio de 2024

Índice

Introducción.....	3
Descripción	4
Justificación.....	5
Desarrollo	6
Prototipos y Tipos de Diseño.....	6
Prototipo final.....	11
Tipo de diseño.....	12
Conclusión	13
Referencias.....	14

1- Introducción

Revisando y estudiando todos estos temas puedo decir que un prototipo es un primer modelo que sirve como representación o simulación del producto final y que nos permite verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas.

Se utiliza en diversas áreas, como la ingeniería, la tecnología, el diseño industrial y el desarrollo de productos, para probar conceptos, evaluar funcionalidades, identificar posibles problemas y realizar ajustes antes de producir la versión final del producto o sistema

Una de las formas de obtener ventaja competitiva en el mercado es trabajar en los aspectos que el cliente perciba importantes respecto a sus necesidades, es decir, ofrecer un producto de mayor valor que el de la competencia. Los prototipos nos dan una visión rápida de los atributos del producto, nos permiten analizar sus características, definir una mejor estrategia de diferenciación. Seleccionar uno o dos atributos a potenciar es una buena estrategia para que un prototipo y futuro producto tenga éxito

2- Descripción

Contextualización:

Ahora que ya se presenta una propuesta de diseño para el nuevo sitio web de la corporación considerando sus líneas de negocios, es momento de diseñar de manera digital, utilizando alguna herramienta de prototipo. El sitio web deberá ofrecer más captación de usuarios permitiendo una mejor navegación y por supuesto ajustarse al usuario.

Con esta información finaliza el curso realizando el prototipo del nuevo sitio web de la corporación. Actividad: Considerando los journey map efectuados en la Actividad 1, la idea de diseño de la Actividad 2 y los tipos de diseño estudiados en el material: ● Desarrollar un prototipo final de la página web, descargar y subir el prototipo en plataforma de estudios.

- Definir y justificar si se usará un diseño responsivo o un diseño adaptativo.

Descargar la portada desde la plataforma de estudios.

Visualizar el Manual APA en la sección de "Manuales de Inducción" de la plataforma de estudios. Recomendaciones: ● Aplicar cualquier herramienta que posea las funcionalidades requeridas para cumplir el objetivo de esta actividad. ● Revisar previamente investigaciones y sustentar las ideas. ● Interpretar la información o citar a los autores para descartar plagio:

Generador de Citas APA - Detector de Plagio

Software/Herramienta técnica de prototipo recomendado: Figma, Pencil, Adobe XD.

3- Justificación

Por lo que he aprendido a lo largo de esta materia defino que el prototipo puede tener diferentes niveles de fidelidad, desde un boceto en papel hasta un modelo funcional que se asemeja al producto final, es una representación simplificada de un producto o servicio que se quiere crear. Su objetivo es probar y validar las ideas y conceptos antes de invertir tiempo y recursos en el desarrollo.

Los prototipos se pueden clasificar según el grado de detalle y realismo que presentan, es decir, su fidelidad. Así, atendiendo al grado de fidelidad podemos distinguir:

Prototipos de baja o media fidelidad: los de baja fidelidad son los más rápidos y baratos de hacer. Se usan para explorar y comunicar las ideas básicas y la estructura del producto. Suelen ser dibujos, esquemas o maquetas hechas con materiales simples. Los de media fidelidad son más elaborados y detallados que los anteriores.

Prototipos de alta fidelidad: son los más cercanos al producto final. Se usan para validar y refinar el producto con usuarios reales. Suelen ser modelos digitales o físicos que reproducen fielmente el aspecto, el comportamiento y la experiencia del producto.

4- Desarrollo

-Prototipos y Tipos de Diseño:

-Inicio de sesión



-Página principal



-Pagina de mercado libre



Regresar

Comprar lo que te gusta
ahora te da puntos

Los puntos acumulados te servirán para subir niveles y ganar envíos gratis en
más productos, ¡te proponemos llegar a la cima!



Sumas puntos
comprando productos nuevos y



Subes los niveles
a medida que ganas experiencia



Ganas envíos gratis en más
productos.



Envíos rápidos

-Pagina de mercado pago





**mercado
pago**

Regresar

- ★ Liberación Inmediata
- ★ Facilidad para cobrar a distancia
- ★ Ventas a través de WhatsApp, Instagram, Facebook
- ★ No necesitas una tienda online
- ★ Medios de pago y meses sin interés



Beneficios del link de Pago

- ★ Cobros seguros
- ★ Cobertura de contracargos y disputas
- ★ Reintentos de pago
- ★ Envíos a través de Mercado Envíos
- ★ Generación de Tu Link personalizado

-  Crea tu cuenta en minutos y la puedes usar ya.
-  Mantiene tus datos y dinero siempre seguros.
-  Cero costos, no pagas



- Úsala en:
Tiendas físicas y online
Aplicaciones móviles
Servicios digitales
- Compra con código QR
- Transfiere dinero



mercado
envios

Colecta

¡Estamos de
ANIVERSARIO!



Regresar

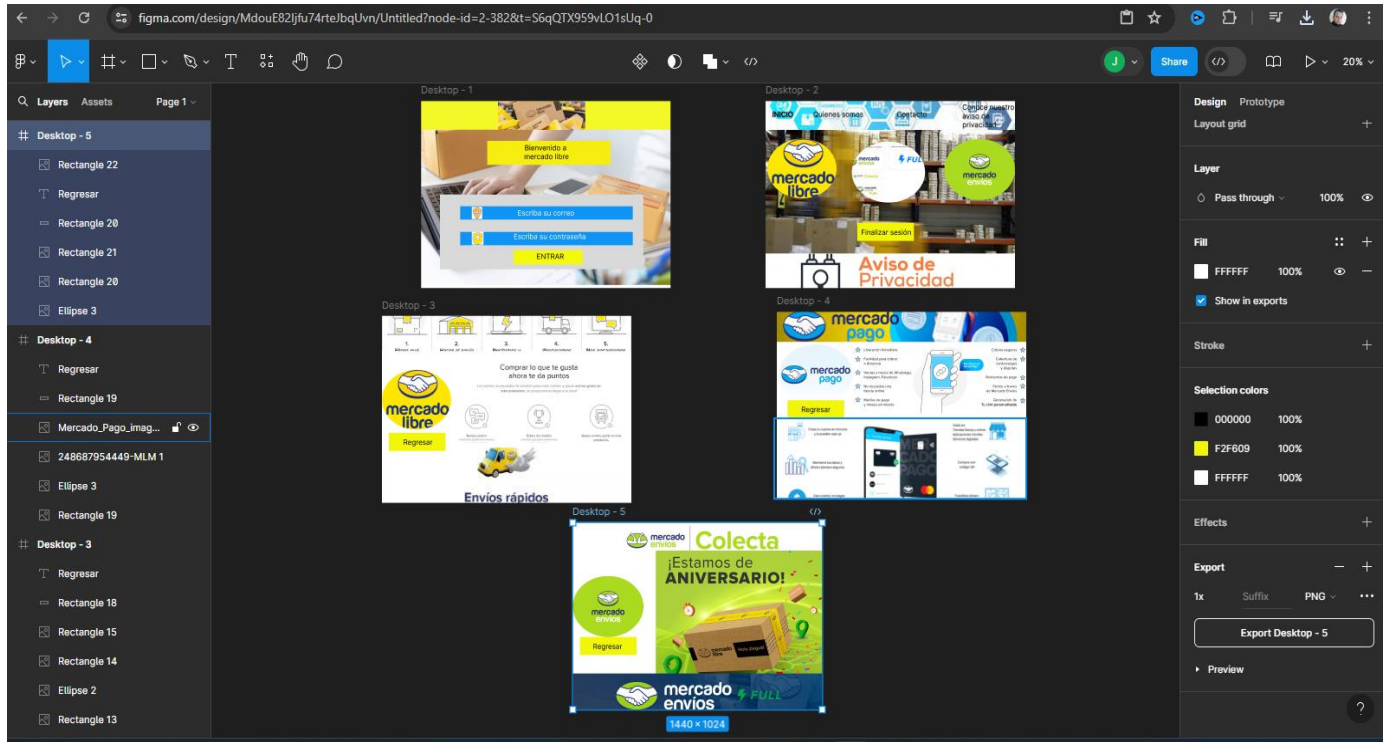


mercado
envios

⚡ FULL

-Prototipo final

URL: <https://www.figma.com/design/MdouE82Ijfu74rteJbqUvn/Untitled?node-id=0-1&t=S6qQTX959vLO1sUq-1>



-Tipo de diseño:

Considero que el tipo de diseño de mi prototipo es adaptiva ya que las dimensiones pueden ser cambiadas dependiendo el dispositivo que se este usando, Es decir las pantallas de los smartphones y las tabletas difieren de las de los ordenadores de sobremesa en varios aspectos. Las dimensiones de los píxeles juegan ahora un papel importante y la resolución física (píxeles por pulgada o ppi) también entró en escena con la llegada de las pantallas retina. Y, por supuesto, estos dispositivos se manejan con el dedo en lugar de con el ratón. Además de los teléfonos inteligentes y las tabletas, también han aparecido en el mercado grandes monitores de alta resolución, lo que significa que una página web moderna tiene que funcionar en pantallas con anchos que van desde 320 píxeles hasta más de 4000 píxeles.

5- Conclusión

Dado la naturaleza de este tema puedo decir que el diseño de prototipos es una fase esencial en cualquier proyecto de diseño o innovación. Permite probar y validar las ideas y conceptos antes de invertir tiempo y recursos en el desarrollo final. Un buen prototipo debe tener el nivel de fidelidad adecuado al objetivo que se persigue, ser fácil de crear y evaluar, y ofrecer información útil para mejorar el producto o servicio.

El diseño de prototipos tiene múltiples funciones y ventajas:

Permite validar las hipótesis y supuestos sobre el problema, el usuario y la solución.

Facilita la comunicación y la colaboración entre los miembros del equipo y con los stakeholders.

Favorece la creatividad y la innovación al permitir explorar diferentes alternativas y soluciones.

Reduce los riesgos y los costes al detectar y corregir los errores y fallos antes del desarrollo final.

Mejora la calidad y la satisfacción del usuario al ofrecer un producto o servicio que cumpla sus necesidades y expectativas.



6- Referencias

Bergström, Emil. "Exploring User Experience designers experiences working with Machine Learning". Thesis, Högskolan i Halmstad, 2021.

Johansson, Victor. "The Total User Experience". Thesis, Malmö högskola, Fakulteten för teknik och samhälle (TS), 2011