

Actividad 2 – Diseño de Sketch y Wireframe

Diseño de Interfaces II

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: José Manuel Ramos Vega

Fecha: 09 de julio de 2024

Índice

Introducción.....	3
Descripción	4
Justificación.....	5
Desarrollo	6
Propuesta de sketch.....	6
Propuesta de Diseño (wireframe).....	7
Diagramas de operación.....	8
Conclusión	9
Referencias.....	10


1- Introducción

Por lo que he estudiado conforme a la materia me doy cuenta de que Antes de pasar a la fase de desarrollo de un sitio Web o aplicación, es conveniente hacer un estudio previo del diseño, sistema de navegación, estructura, funcionalidad, requerimientos, adaptación a los diferentes dispositivos, necesidades de los usuarios, etc.

Sketching: Se consideran prototipos de baja fidelidad ya que están realizados de forma rápida e informal(bocetos) con lápiz y papel o con programas que desempeñan las funciones físicas anteriores plasmándolas de manera digital. Sirven para hacerte una idea clara y rápida.

Wireframes: Son prototipos más elaborados e incluyen el inventariado de contenidos, representando así el contenido y esquema de cada página con todos sus elementos (enlaces, listas, formularios, etiquetado, etc). Además, incluyen notas asociadas con las explicaciones pertinentes.

Por otra parte, resulta importante conocer las diferencias conceptuales entre los distintos prototipos o maquetas para poder tener en cuenta las repercusiones económicas en un proyecto, ya que utilizar un método u otro, influye en la cantidad de horas a invertir en el proceso de desarrollo y diseño, y por tanto influye en el incremento de los costes asociados al mismo.



2- Descripción

Contextualización:

En la actividad 1 se identificó como el usuario recorre cada una de las líneas de negocio del corporativo, ahora es importante diseñar con base al recorrido una mejor experiencia concatenando las 3 líneas, de tal forma que el usuario no se sienta perdido en la navegación e interacción con el sitio principal que se pretende desarrollar.

Por tal para poder ofrecer esta experiencia es importante primero realizar el boceto del sitio principal que engloba a las 3 líneas de negocio.

Actividad:

1. Desarrollar el sketch de las ideas para el desarrollo del sitio web principal del corporativo.
2. Acorde al sketch realizado, diseñar el wireframe general del proyecto
3. Con base al wireframe propuesto, diseñar los diagramas de operación.

Nota:

- El modelo del sketch puede ser a mano alzada en hoja blanca; o bien, con la herramienta digital de su elección.
- Tener en mente que la solución debe estar apegada al diseño orientado al usuario.

3- Justificación

Observando todos estos conceptos y definiciones puedo afirmar con seguridad que el Sketching es el primer boceto que se realiza sobre el proyecto digital que queremos realizar. Son unos trazos sencillos sobre una hoja de papel, o un tablero, que reflejan las ideas generales sobre el proyecto.

El Sketch no tiene un trabajo conceptual muy extenso. Aquí prima la creatividad, la experiencia y el deseo del diseñador.

Un wireframe es un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una página web.

El objetivo es definir el contenido y la posición de los diversos bloques de la web. Además, te permite visualizar como interactuarán estos elementos entre sí.

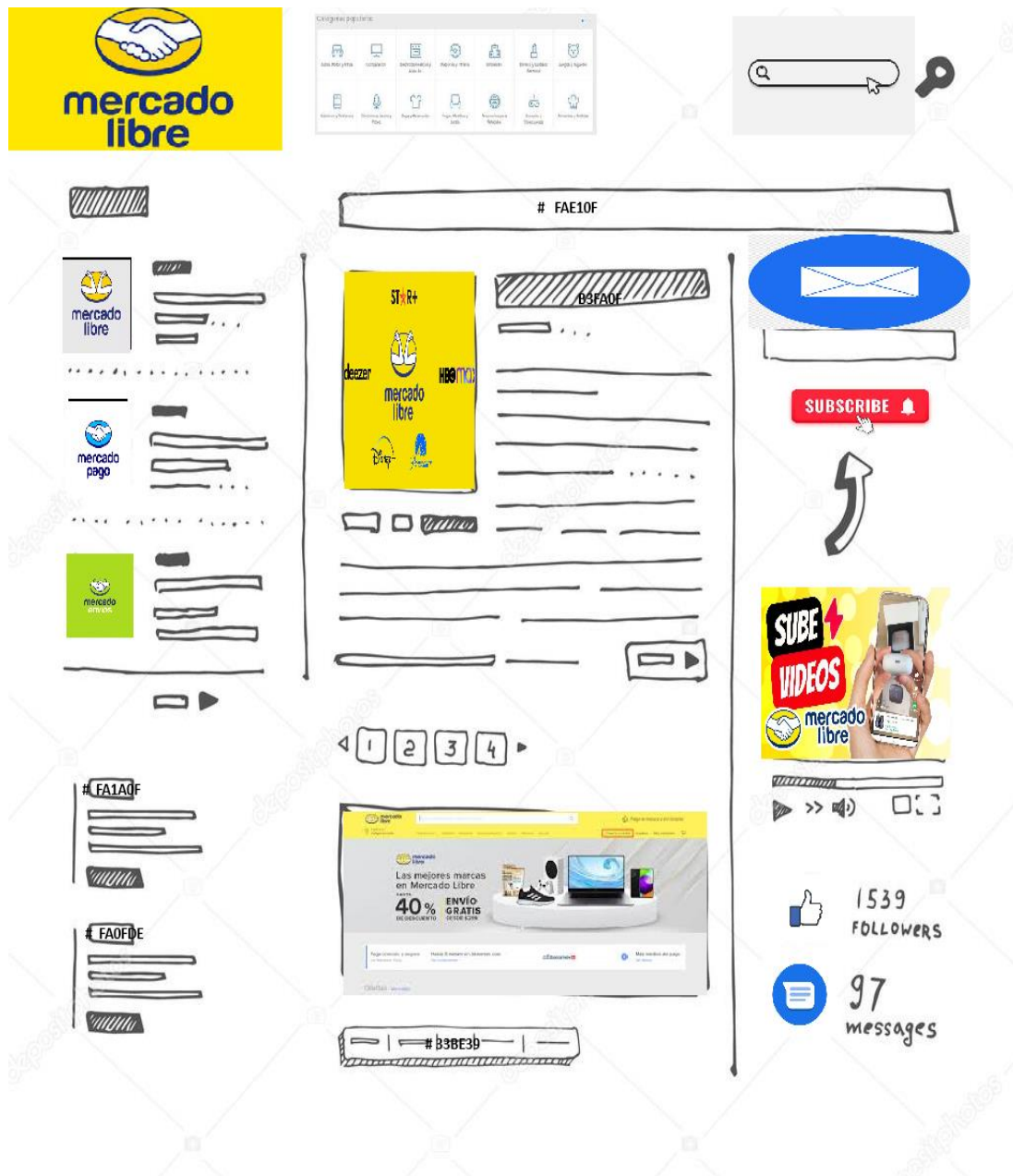
En los wireframes no se utilizan ni colores, ni tipografías ni cualquier elemento gráfico. Lo importante es centrarse en la funcionalidad del sitio y la experiencia del usuario. La prioridad son los contenidos de la web.

4- Desarrollo

Propuesta de sketch



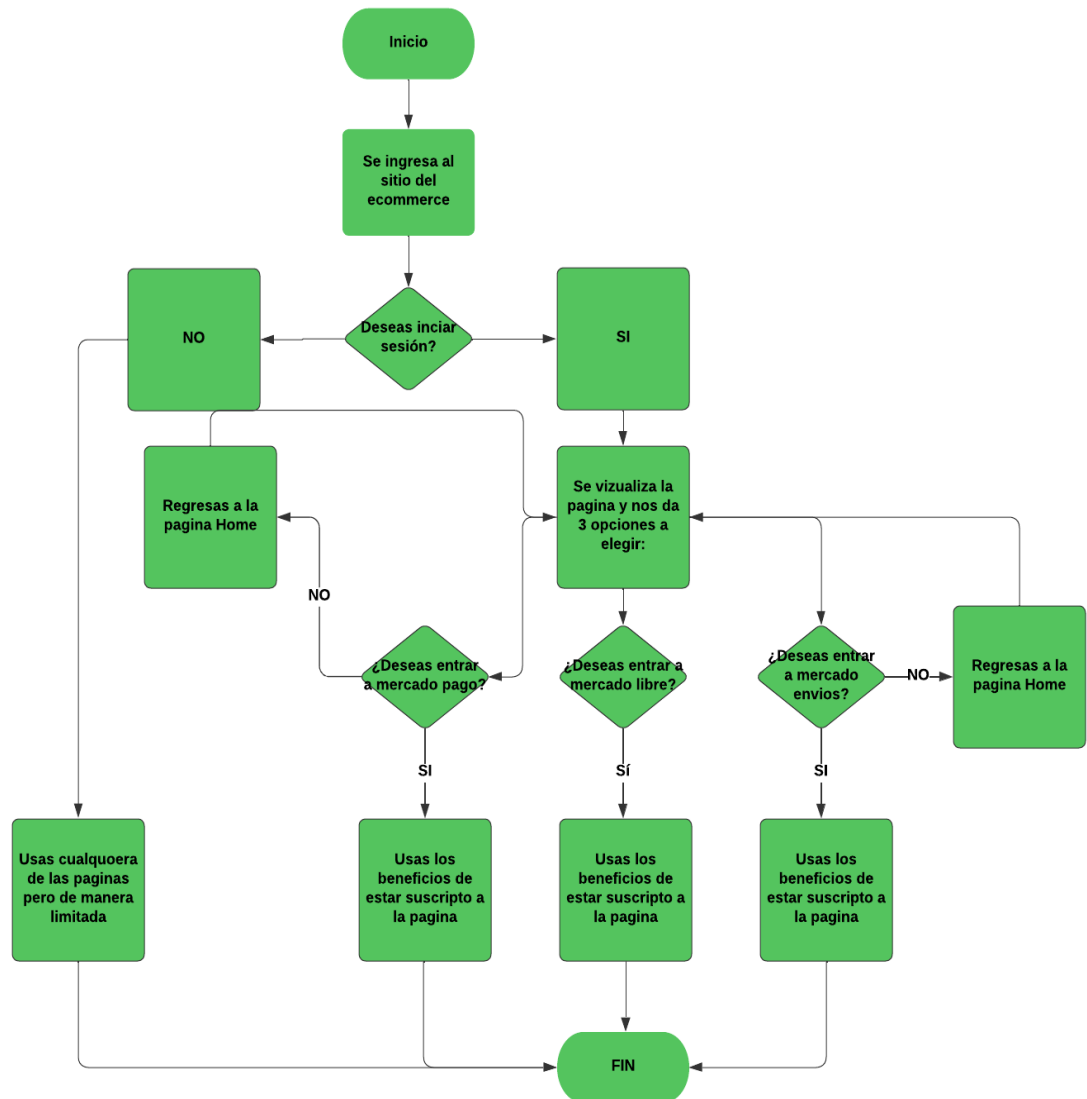
Propuesta de Diseño (wireframe)



Diagramas de operación

Diagrama de operación de mercado libre

JOSÉ MANUEL RAMOS VEGA | July 9, 2024



5- Conclusión

Puedo concluir que cuando estamos diseñando debemos considerar varias opciones, para quedarnos finalmente con la mejor. El Sketching nos permite generar tantas ideas como queramos. A partir de ahí y ya que todas no se pueden desarrollar, escogemos algunas de ellas, las que veamos que son más eficientes para cumplir con su tarea. Sobre ellas, se trabaja cierto detalle que nos permite quedarnos con la opción óptima y descartar las demás.

Los wireframes nos permiten crear múltiples versiones de un mismo proyecto de una forma rápida, así como aplicar cambios o nuevas ideas que aparezcan a posteriori. Lo importante es tener clara la estructura de la web o aplicación antes de empezar con el HTML y el CSS para comprobar que no haya fallos importantes de base que luego te podrían suponer muchas horas de trabajo subsanar.

Los wireframes hay que hacerlos siempre cuando estamos diseñando un producto digital. Con estas sencillas líneas, ya podrás hacer de todo: desde visualizar su estilo de diseño hasta comentar los contenidos necesarios con el cliente y equipo.



6- Referencias

Prayoga, Aditya, C W Kusuma, M Christy y R Andika. "ANALISIS USER EXPERIENCE JOGJAKARTA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)".
TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia 4, n.º 1 (12 de junio de 2023): 53–60.

St. Peter, Hilary A. Sarat. "Communicating User Experience". International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development 7, n.º 2 (abril de 2015): 14–26.