

Informe de diseño de una interfaz

Nombre: Julián Beltrán Posso

Profesor: Cristian cuadrado Beltrán

Facultada: Ingeniería de sistemas

Semestre: II

Año: 2023

Introducción:

En esta informe, repasaremos los conceptos básicos interfaz gráfica de inicio de sesión. Comenzaremos con una introducción a la GUI y luego aprenderemos cómo crear un inicio de sesión de GUI simple. A continuación, veamos los diferentes métodos de inicio de sesión y cómo implementarlos en la GUI.

Objetivos generales:

- Facilitar el acceso a los usuarios. Una interfaz gráfica con login debe ser fácil de usar para que los usuarios puedan iniciar sesión de forma rápida y sencilla.

Objetivos específicos:

- Comprender los conceptos básicos de las interfaces gráficas
- Crear una interfaz gráfica simple con login

Marco teórico

¿Que es una GUI?

La GUI es una interfaz entre la persona y la máquina. El objetivo de esta interfaz gráfica es representar el código del backend de un sistema de la forma más clara posible para el usuario para simplificarle las tareas diarias.

Que es un login

El inicio de sesión es el proceso de autenticar a un usuario en una aplicación o sistema. Este proceso generalmente implica ingresar el nombre de usuario y la contraseña del usuario. Un nombre de usuario es un identificador de usuario único, mientras que una contraseña es un valor secreto conocido sólo por el usuario.

Estándares que debe tener una GUI

Manténgalo simple: La interfaz gráfica debe ser fácil de entender y usar. Se recomienda evitar elementos de diseño redundantes y elegir nombres simples y fáciles de entender.

Diseño orientado a un propósito: Cada página de la interfaz gráfica debe tener una función clara. Los elementos de la interfaz gráfica deben estar organizados de manera que los usuarios puedan encontrar fácilmente lo que buscan.

Consistencia: Todos los elementos de la interfaz gráfica deben tener un aspecto y un comportamiento consistentes. Esto ayudará a los usuarios a aprender a usar la interfaz gráfica más rápidamente.

Diseño y tipografía: Los elementos de diseño, los colores y el texto deben utilizarse para resaltar u ocultar elementos según el propósito

del componente. También es importante utilizar fuentes y tamaños de fuente funcionales y fáciles de entender.

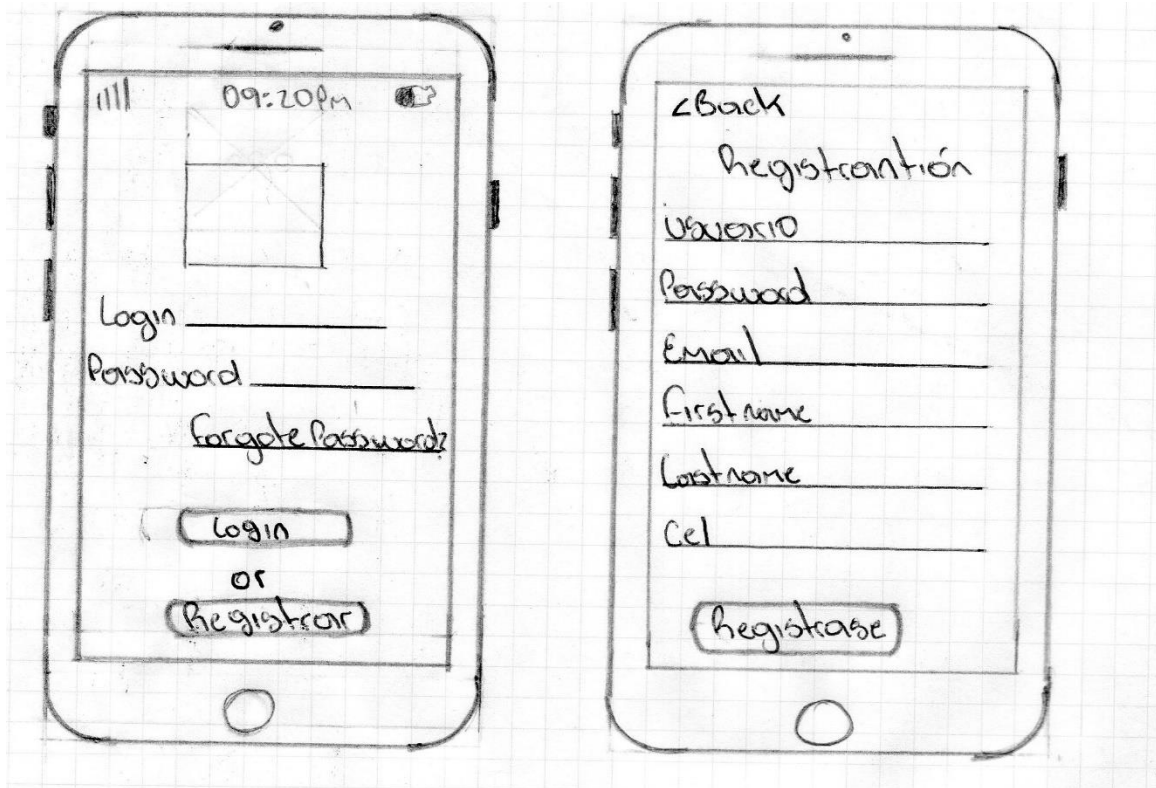
Actualizaciones de usuario: La interfaz gráfica debe proporcionar actualizaciones de usuario sobre el estado del sistema. Esto ayudará a los usuarios a comprender qué está sucediendo y tomar decisiones informadas.

Utilice un diseño responsive: La interfaz gráfica debe adaptarse a diferentes tamaños de pantalla, desde dispositivos móviles hasta monitores de computadora de alta resolución.

Promueva la accesibilidad: La interfaz gráfica debe ser accesible para personas con discapacidades.

Utilice pruebas de usuario: Pruebe la interfaz gráfica con usuarios reales para obtener comentarios y mejorar la experiencia del usuario.

1. El siguiente proyecto se realiza un login, pero primero se realizó un Wireframe a lápiz y papel para tener mas facilidad a la hora de diseñar en la consola de herramientas de java NetBeans.



Después de hacer este proceso , y tener claro la idea principal todo este diseño y se paso ya a un ambiente mas profesional.(NetBeans)

¿Que trata la interfaz?

Es una interfaz que tiene como propósito ingresar o registrar a los usuarios nuevos en una plata para descargar juegos , las cual tiene lo siguiente :

Información sobre la marca

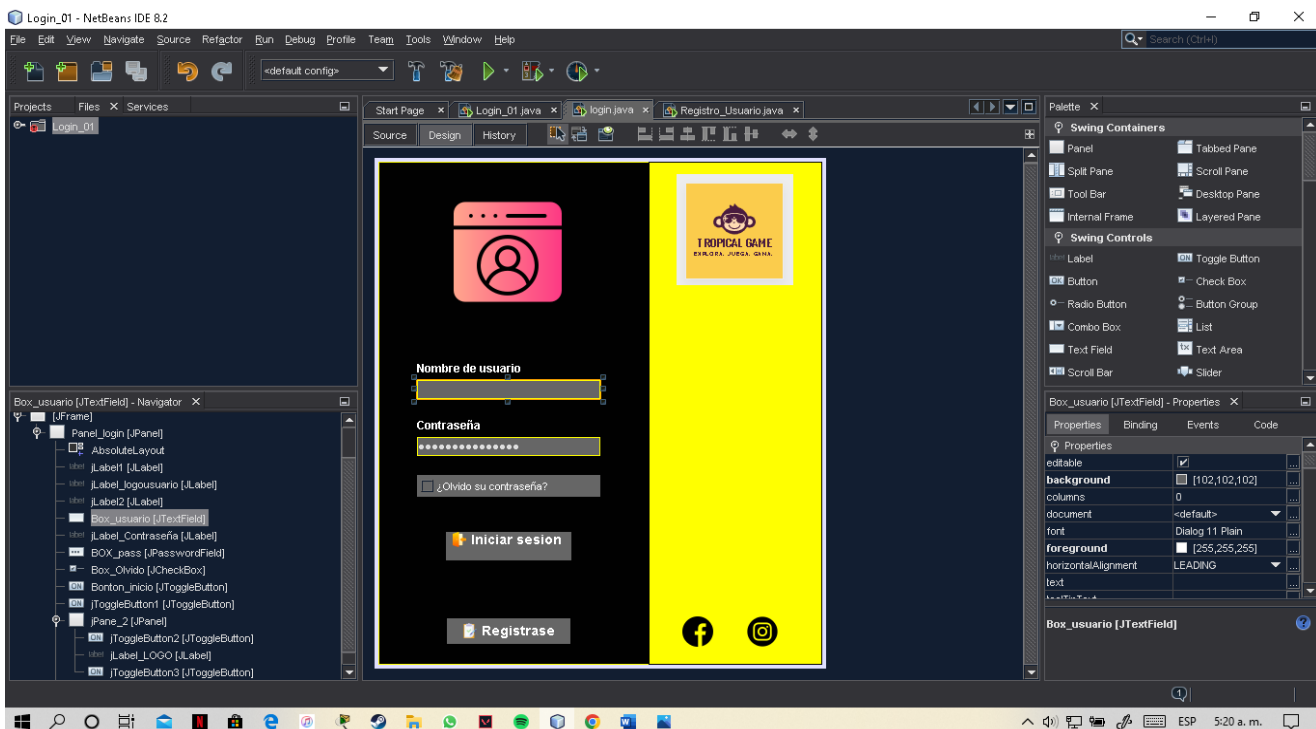
Logo:



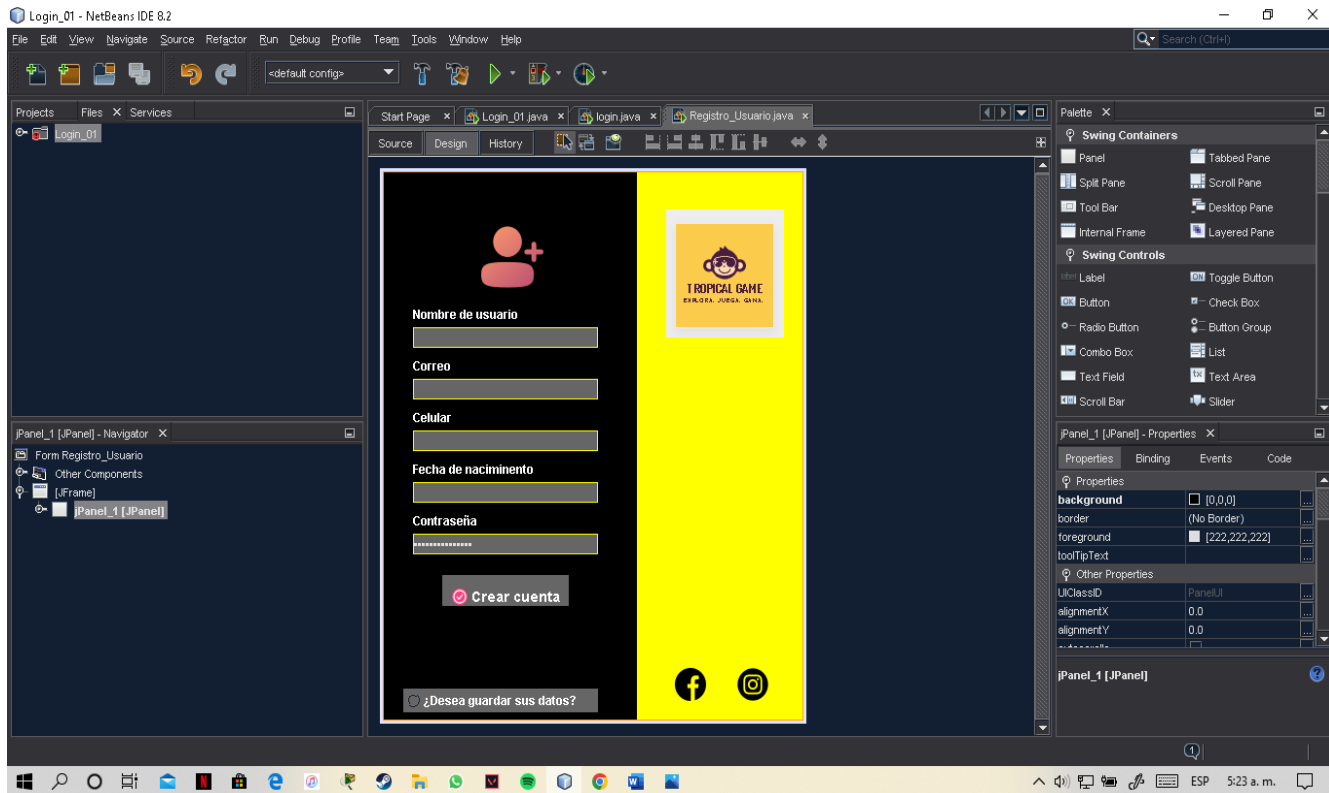
Nombre del logo: TROPICAL GAME

Frase: EXPRORA , JUEGA , GANA

Paleta de colores: amarillo , negro , fucsia, marrón

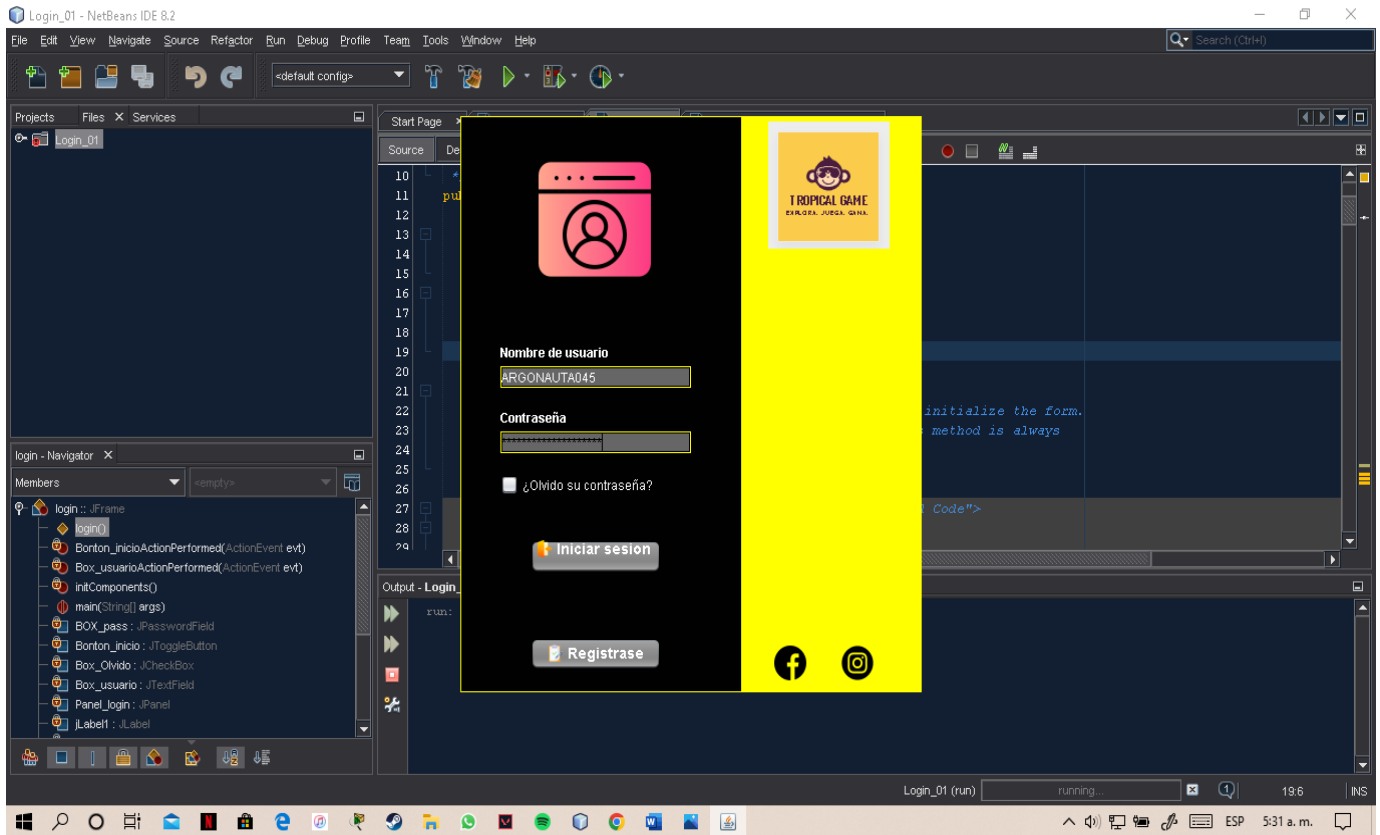


Podemos ver claramente la parte de “**login**” que el diseño tuvo unos cambios a medida de del boceto original , pero esto le dio mucha mas facilidad a la hora de la diseñar y claro una forma mas vistosa de para los usuarios .

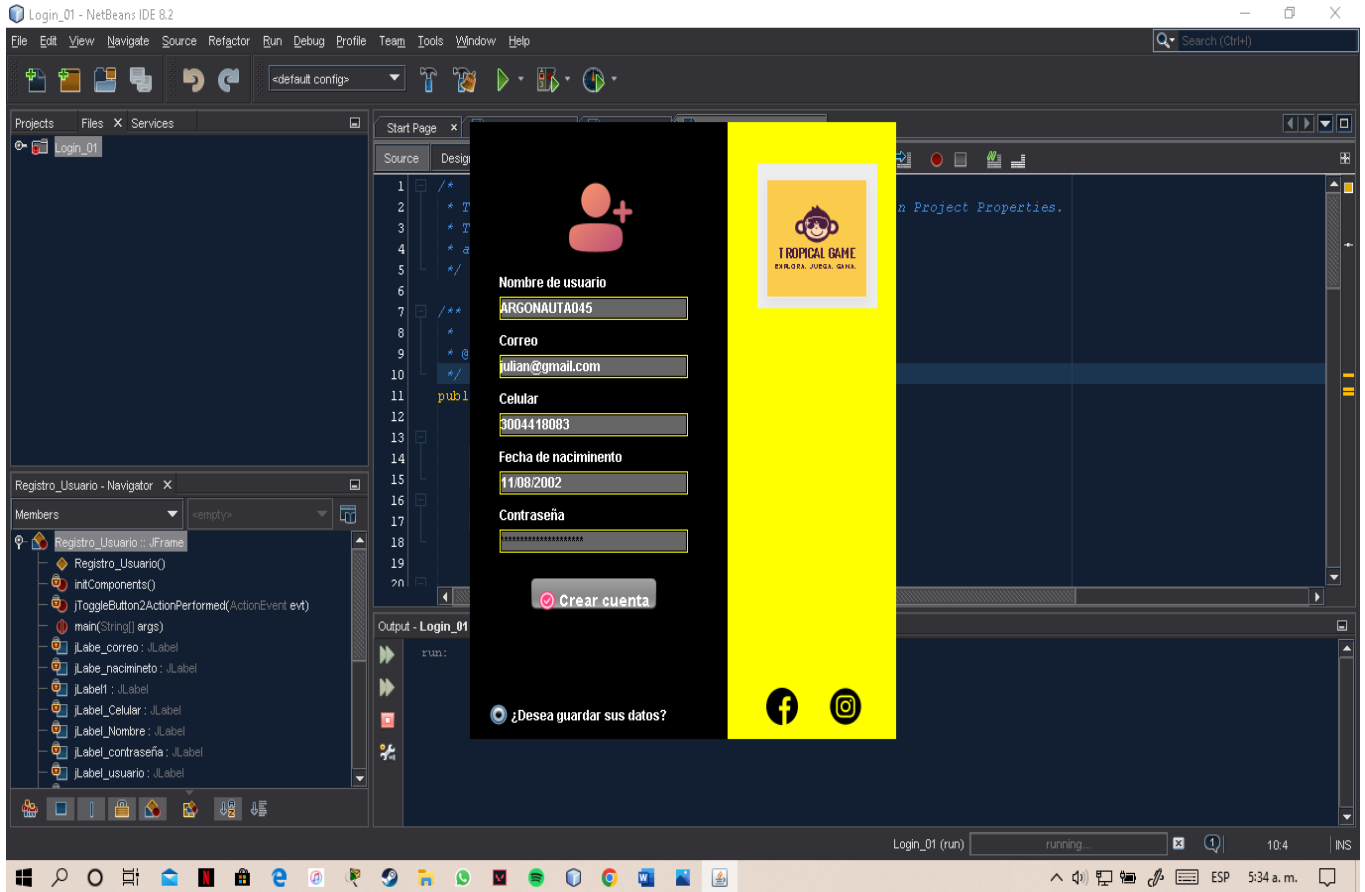


En la siguiente imagen tenemos la parte del registro de usuario , que como pueden ver también tienes cambios al boceto original , esta paleta de colores se inspiró mucho en las abejas, ya que ella son importantes para los diferentes ecosistemas de la natural , que remos dar a entender así como las abejas , esta interfaz es importante para el ecosistema (de sistemas) en el se encuentra .

Aquí podemos ver su ejecución:



Aquí se puede ver la ejecución de la ventana de registro



Conclusión:

Las interfaces gráficas con login son una parte esencial de muchas aplicaciones de software. Una interfaz gráfica bien diseñada puede hacer que el proceso de login sea simple, fácil de entender y seguro.

Para concluir este proyecto, es un prototipo, es decir, se puede mejorar la interfaz con muchos más conocimientos y sacar todo el potencial del programador con este prototipo.