

Actividad | 2 | Diseño de interfaces

Diseño de interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de Software



academi**ag**lobal

TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Karol Ochoa Beltran

FECHA: 6 de febrero 2025

Índice

Introducción	2
Justificación	3
Desarrollo	3
Boceto 1	3
Boceto 2	4
Boceto 3	5
Conclusión	6
Referencias	7

Introducción

En el presente documento se estarán presentando bocetos de pantallas basadas en las mejoras para la aplicación de Coppel planteadas en la actividad anterior, en esta ocasión modifiqué bastante las propuestas anteriores, estos nuevos cambios que he planteado para esta actividad están hechas con el objetivo de mejorar la experiencia del usuario al momento de interactuar con la interfaz que se estará presentando, lo primero que haremos a continuación es presentar estas mejoras de manera gráfica a través de bocetos, utilizando lápiz y papel para crearlos y mostrar cómo será la pantalla una vez aplicada las mejoras propuestas anteriormente mencionadas.

El primer boceto cambiaré la ubicación de algunos íconos, como el de abonos y ofertas especiales. Además, eliminaré información poco relevante para darle más énfasis a el resto de las opciones con las que el usuario puede interactuar.

En el segundo, creare un modo oscuro para darle más personalización a la aplicación, además que este modo tiende a ser bastante popular entre los usuarios.

Por último, en el tercer boceto agregaré una ventana emergente para incentivar al usuario a mantener su aplicación actualizada.

Descripción

Para los bocetos nos apoyaremos de lápiz y papel, estos serán las herramientas por utilizar para la elaboración del desarrollo de esta actividad. Por cada una de las propuestas que planteamos haremos dos bocetos, por lo cual el resultado final será de seis bocetos en total. En otras palabras, dos bocetos por cada propuesta de mejora.

Es muy importante que para realizar la actividad sepamos identificar que cada elemento dibujado representa algo o tiene un significado; entenderlos es muy importante para saber qué estaremos implementando en la interfaz. En el boceto se utilizarán principalmente flechas y figuras geométricas para simular o ejemplificar procesos, íconos, imágenes, etc.

El tipo de boceto que utilizaremos son los Wireframes, estos nos permitirán representar de una manera mucho más gráfica el proceso que realizaremos. El que nos enfoquemos en lo visual en lugar de hacerlo en texto nos proporcionará claridad y dinamismo a las modificaciones que le realizaremos a la interfaz.

Justificación

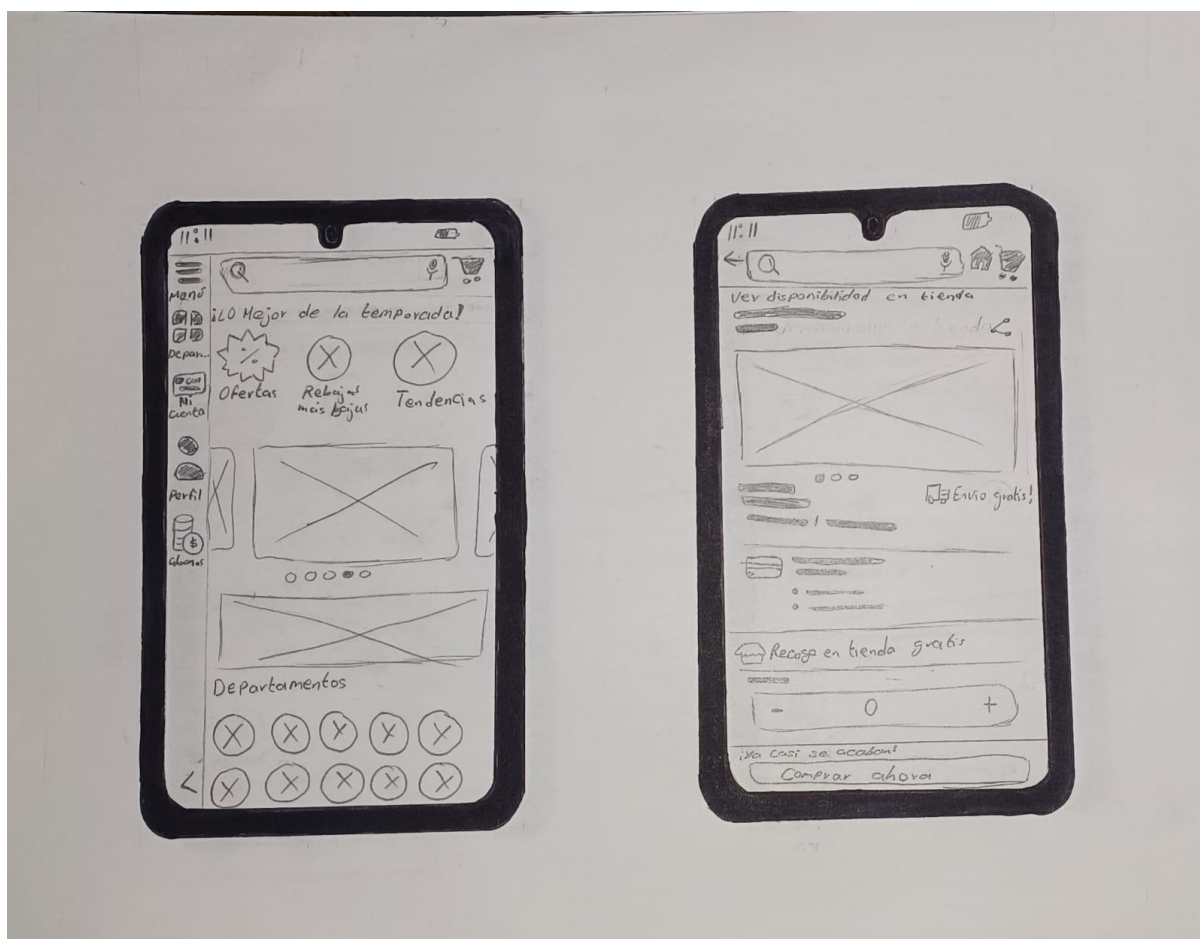
El proceso que se está realizando es muy importante para qué como alumnos, podamos comenzar a familiarizarnos con los procesos que conlleva el crear desde cero o modificar una interfaz, y cuáles son los criterios por tomar en cuenta para que la ejecución de este proceso sea exitosa para entregar la mejor versión posible que podamos construir de la interfaz.

El tomar en cuenta diversos criterios como los principios de Gestalt y elementos emotivos nos permitirá comenzar a darle forma a la interfaz para mantener la atención del cliente e impulsar la preferencia hacia nuestra aplicación, ya que hay que recordar que no solo es importante tomar en cuenta el qué se está ofreciendo si no, también la manera de cómo es que se está ofreciendo para qué además de cumplir con los deseos y necesidades del usuario, lo hagas de una manera amigable y atractiva para mejorar así la experiencia.

Desarrollo

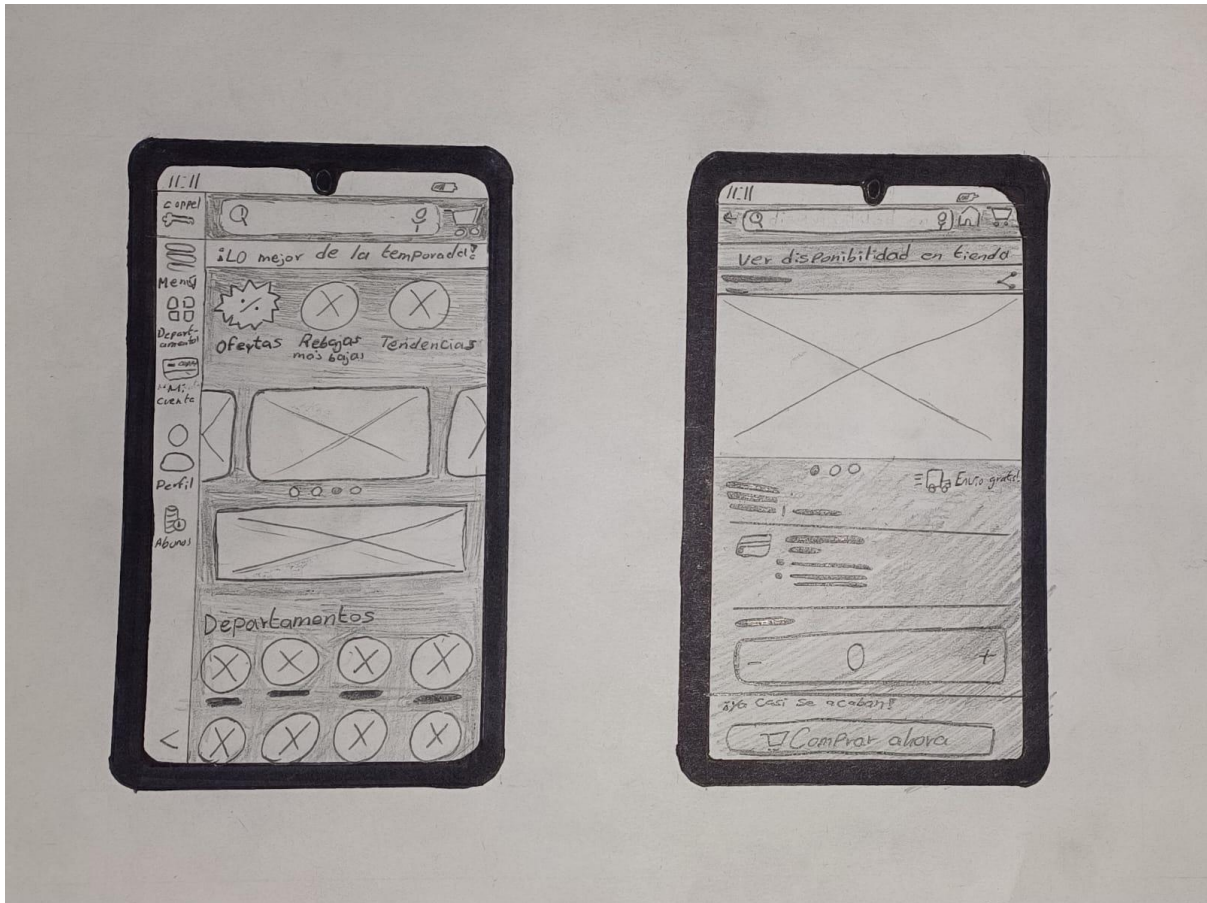
Boceto 1

Esta mejora consta de eliminar y cambiar la locación de algunos de los íconos, además de agregar una barra horizontal la cual el usuario podrá ocultar y mostrar a voluntad, esto es con el objetivo de quitar la información excesiva de la pantalla para permitirle al usuario concentrarse en lo principal.



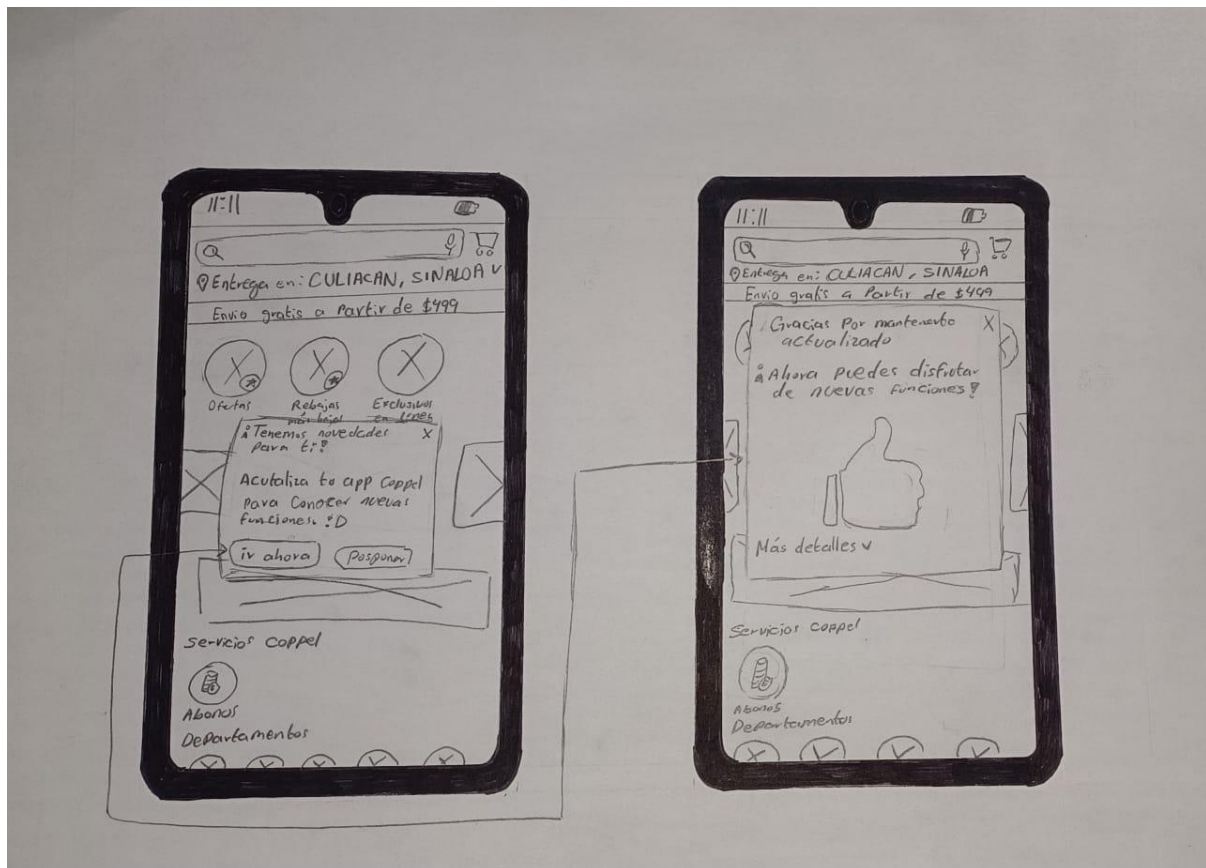
Boceto 2

En este boceto pasaremos el resultado de la propuesta anterior a un modo oscuro, el cual el usuario también podrá cambiar a voluntad dependiendo de sus deseos y necesidades.



Boceto 3

En la tercera y última propuesta estaré agregando un botón para invitar o incitar al usuario a mantener su aplicación actualizada. Este será un mensaje para redireccionar al usuario a actualizar la aplicación, una vez terminada la actualización aparecerá otro mensaje que indique que el proceso ha terminado exitosamente.



Conclusión

Este tipo de actividades, que además de hacernos analizar, nos hacen practicar de manera física son de ayuda para familiarizarnos como nuevos desarrolladores con los diversos programas de software y los procesos que utilizan al momento de crear una aplicación o modificar una ya existente.

En un principio, podemos concluir que el hacer un wireframe o boceto antes de presentar la versión final de una aplicación es muy importante para así optimizar tanto los tiempos, como los recursos para que al momento de hacer las pruebas para las diversas versiones que puede tener una aplicación antes de llegar al resultado final que se estará presentando a los usuarios.

Finalmente, podemos concluir que el crear o editar una aplicación conlleva diversos procesos, de los cuales cada uno de ellos tiene una gran importancia para mantener un óptimo

uso de recursos y tiempo al momento de desarrollar este tipo de actividades, y así entregar el mejor resultado posible como versión final.

Referencias

- Wireframe: Qué es, cómo hacerlo y ejemplos | Miro. (s. f.). <https://miro.com/>.
<https://miro.com/es/wireframe/que-es-wireframe/>
- Del Castillo, A. (2025, 28 enero). Diseño de Apps o aplicaciones móviles: qué es y cómo se hace. Mobivery. <https://mobivery.com/disenio-de-apps/>
- Weisheim, R., & Weisheim, R. (2025, 7 enero). 15 herramientas para hacer un boceto de página web o wireframe en 2025. Tutoriales Hostinger.
<https://www.hostinger.mx/tutoriales/boceto-pagina-web>
- Link GitHub: