

Actividad [2] – [Diseño de Sketch y Wireframe]

[Diseño de Interfaces II]

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: Kathya Viridiana Chávez Domínguez

Fecha: 03/11/2023

Índice

Introducción	3
Descripción	4
Justificación.....	5
Desarrollo:	6
Propuesta de sketch	6
Propuesta de Diseño (wireframe).....	10
Diagramas de operación	14
Conclusión.....	15
Referencias	16

Introducción

El diseño web es un proceso creativo enfocado en realizar la parte visual de entornos y materiales digitales. En la actualidad este proceso es un factor fundamental para la diferenciación de cualquier empresa que busque una ventaja en este mercado cada vez más competitivo.

Cuando comenzamos el diseño de una pagina web debemos de realizar un trabajo previo el cual permita contar con una representación visual que sirva como guía para los desarrolladores. Para lograrlo existen diferentes herramientas que permiten mostrar de una forma sencilla y esquemática la estructura de una pagina web.

Por medio de esta actividad abordaremos el concepto, la importancia y el desarrollo de herramientas que ayudan en el proceso del diseño web, apoyándonos de los Journey Maps realizados en la actividad anterior realizaremos tres sketch y tres wireframes de las ideas para el desarrollo del sitio web principal que pueda unificar las marcas de la franquicia elegida con anterioridad. De esta manera con la estructura plasmada podremos crear el diagrama de operación el cual servirá como guía para mostrar los diferentes caminos que el usuario puede tomar en el sitio web principal.

Descripción

Anteriormente pudimos identificar como el usuario recorre cada una de las líneas de negocio de la organización, ahora tomando en cuenta ese recorrido es importante generar una mejor experiencia unificando las tres líneas, de tal forma que el usuario no se sienta perdido en la navegación e interacción con el sitio principal que se pretende desarrollar.

Para poder lograrlo es importante primero realizar una planificación por medio del boceto que englobe las tres líneas de negocio. En esta actividad se solicita desarrollar el sketch de las ideas para el desarrollo del sitio web principal del corporativo, tomando en cuenta el sketch realizado diseñar el wireframe del proyecto y al finalizar con base a este wireframe diseñar el diagrama de operación. Se debe de tomar en cuenta que el sketch puede ser a mano, o bien con la herramienta digital preferida, además de que la solución debe de estar apegada al diseño orientado al usuario.

Justificación

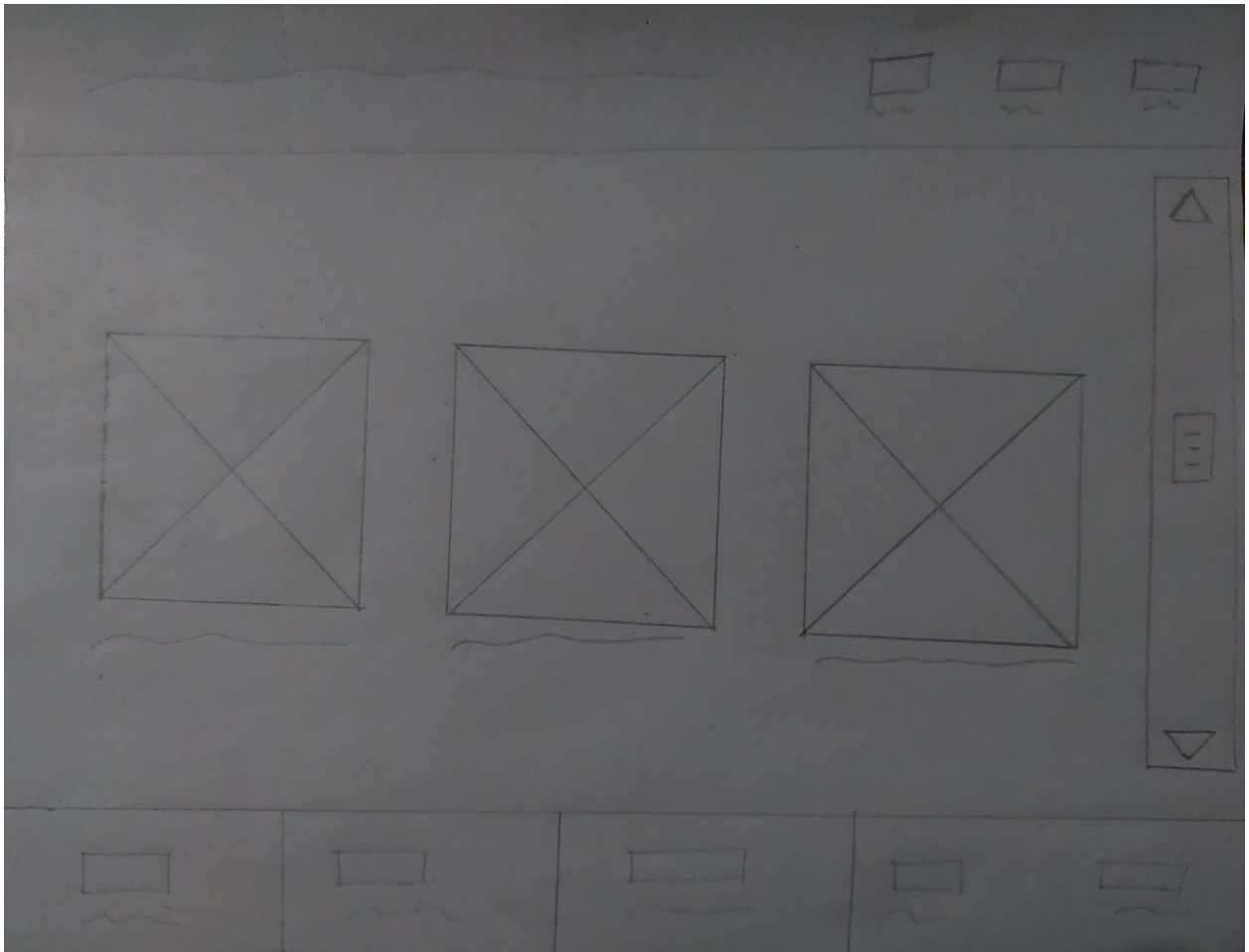
La apariencia de un sitio web siempre será la primera impresión que tiene un cliente potencial de la marca y puede invitar o alejar a quienes entran en él, por lo que un buen diseño web puede proporcionar diferentes características para que sea vistoso y funcional garantizando el éxito de cualquier proyecto. El Sketch es una ilustración que se vuelve fundamental en el proceso de diseño y desarrollo de un proyecto digital, considerando que ayuda a plasmar el conjunto de ideas que van surgiendo en la mente de los desarrolladores, permitiendo demostrar la funcionalidad de estas, visualizarlas y así descubrir fácilmente problemas potenciales de la ilustración.

Una vez desarrollado el sketch podemos comenzar a trabajar con un boceto donde representamos la estructura de la pagina web, mejor conocido como wireframe. Su objetivo es definir el contenido y la posición de los diversos bloques del sitio, incluyendo menús de navegación, bloques de contenido y la interacción de los elementos entre sí. Poner en practica estas herramientas nos permite una infinidad de posibilidades y sobre todo agilidad en el proceso del desarrollo web.

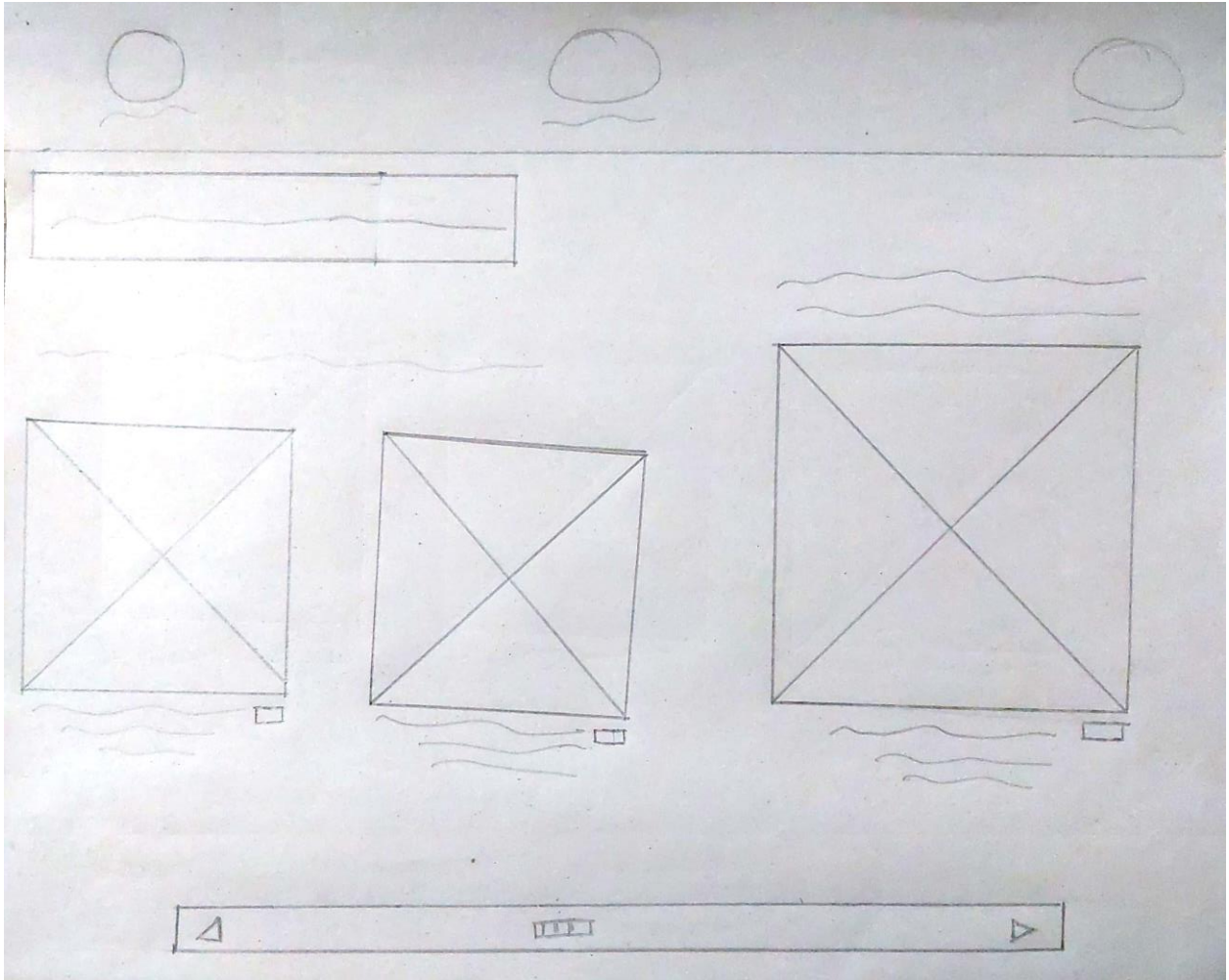
Desarrollo:

Propuesta de sketch

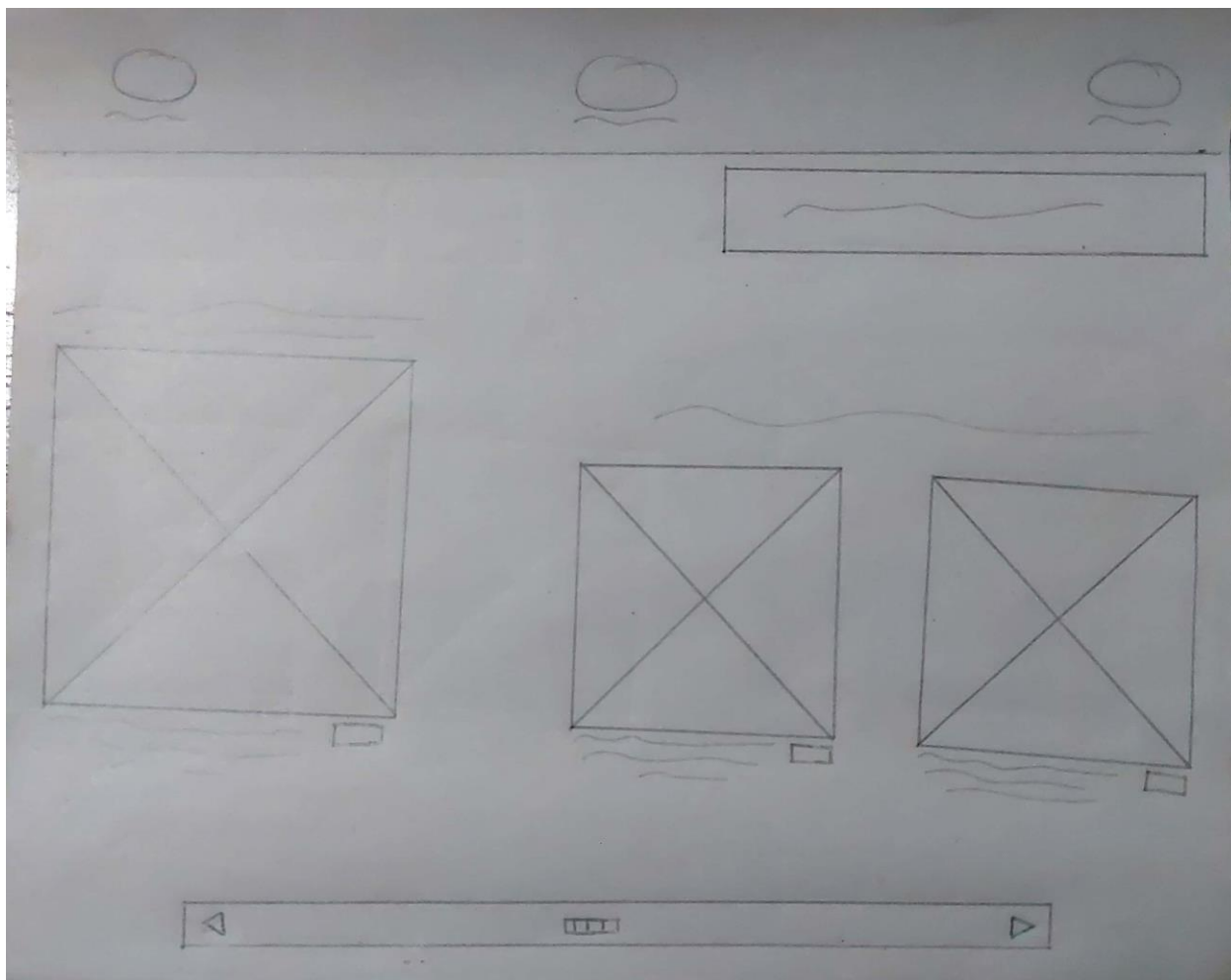
Pantalla Principal



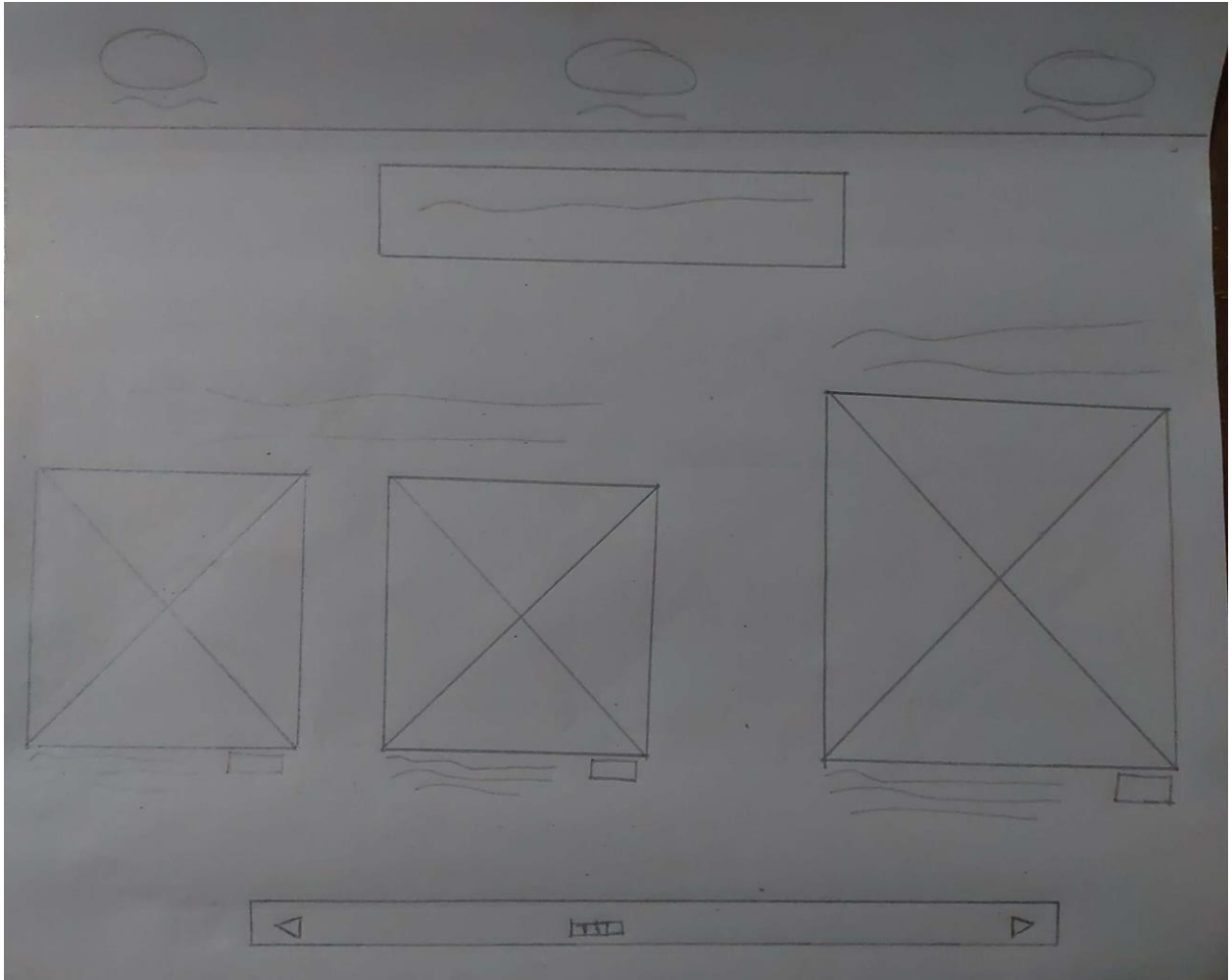
Pantalla Sprite



Pantalla Coca-Cola

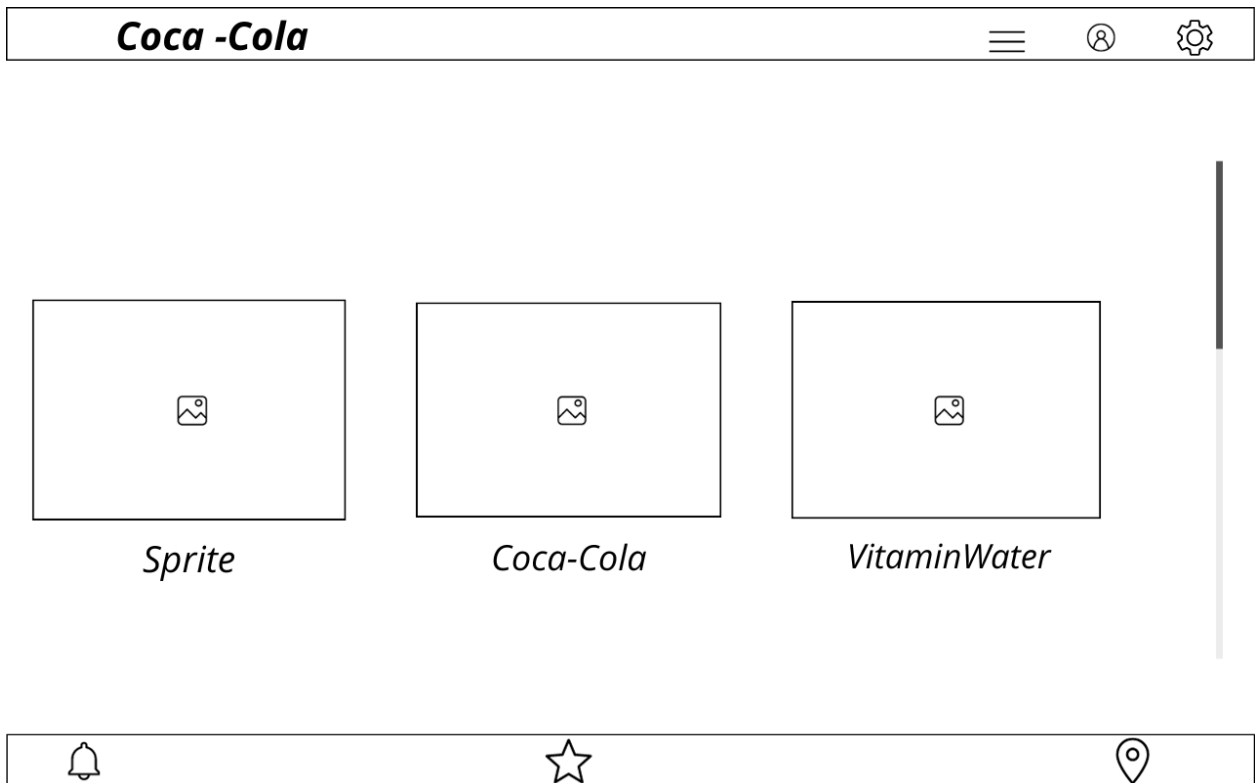


Pantalla VitaminWater



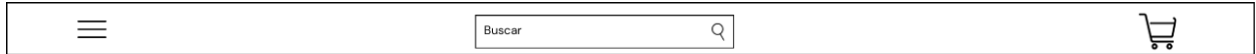
Propuesta de Diseño (wireframe)

Pantalla Principal



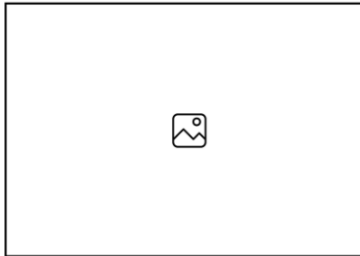
Pantalla Sprite






Coca-Cola

Promoción del mes



Producto
Precio

 BUY NOW

Oferta del día



Producto
Precio

 BUY NOW



Producto
Precio

 BUY NOW





VitaminWater

Oferta del día



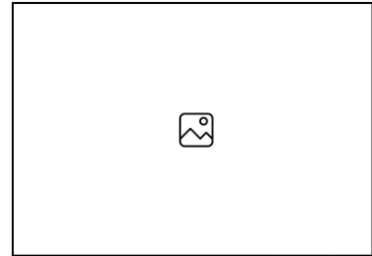
Producto
Precio



Producto
Precio



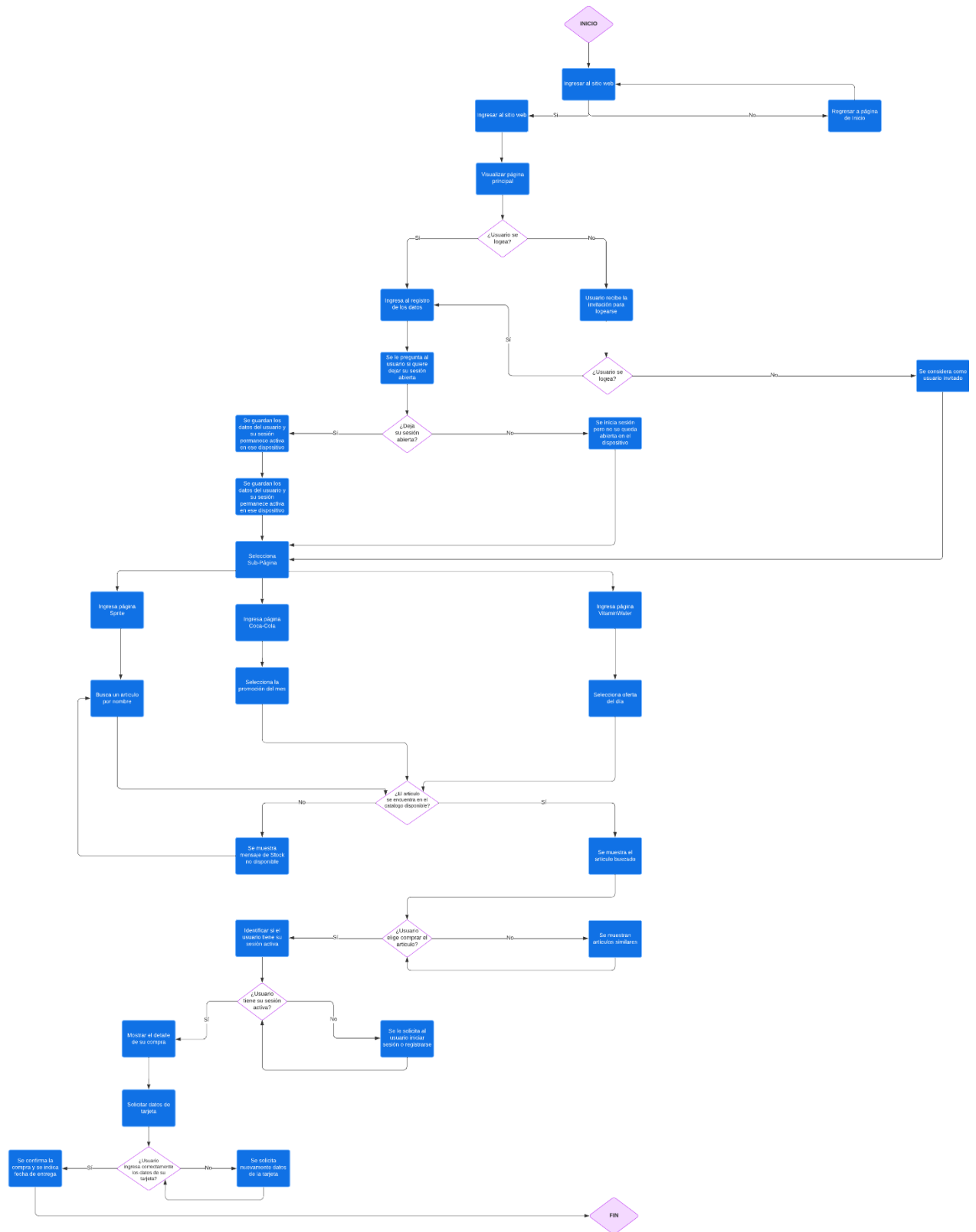
Promoción del mes



Producto
Precio



Diagrama de operación



Conclusión

A través de esta actividad tuvimos la oportunidad de pasar por diferentes etapas que permiten un diseño de interfaces más llamativo y con elementos que facilitan la comprensión del usuario final. El sketch a mano nos permitió plantear la idea principal, mostrando las principales funciones y lo que se espera del sitio web. Una vez desarrolladas estas ideas pasamos a la realización del wireframe, mismo que ayudó a demostrar las funcionalidades y el diseño planteado anteriormente, mostrando que en muchas ocasiones te puedes basar en la idea del sketch, sin embargo no siempre vas a poder seguirla al pie de la letra por las características que se requieren o el espacio con el que se cuenta. Asimismo el diagrama de operación hizo posible mostrar la funcionalidad de cada pantalla y las interacciones con las que el usuario va a contar una vez desarrollado el sitio web. De esta manera nos percatamos que cada etapa es necesaria y ayuda a desarrollar interfaces más completas y siempre basadas en mejorar la experiencia del usuario.

Link GitHub: <https://github.com/KathyaCh/SkecthyWireframes.git>

Referencias

- I. Centro Pixels. (2022, 11 octubre). *¿Qué es un sketch y por qué es tan importante en ilustración digital?* <https://centropixels.com/que-es-un-sketch/>
- II. Genotipo. (s. f.). *La importancia de realizar wireframes para el diseño de una página web*. Genotipo. <https://www.genotipo.com/articulos/la-importancia-de-realizar-wireframes-para-el-diseno-de-una-pagina-web>
- III. González, E. (2022, 14 junio). *¿Qué es el sketching y qué aporta en el diseño de un producto?* *ESDESIGN*. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenoproducto/que-es-el-sketching-y-que-aporta-en-el-diseno-de-un-producto>
- IV. MadeinWeb. (2022, 5 enero). *Wireframes: ¿Que son y por que son importantes?* MadeinWeb & Mobile. <https://madeinweb.com.br/wireframes-que-son-y-por-que-son-importantes/#:~:text=En%20resumen%2C%20los%20wireframes%20tienen,proyecto%20que%20realiz%C3%B3%20el%20creador.>
- V. Santi. (2015, 30 marzo). *Wireframes: que son y como crearlos* - webdesdecero.com. *Webdesdecero.com*. <https://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/>
- VI. Shifta. (2023, 20 julio). *La importancia del sketch en el diseño de packaging*. *Medium*. <https://medium.com/think-by-shifta/la-importancia-del-sketch-en-el-diseno-de-packaging-f11f799f229#:~:text=El%20sketch%20nos%20permite%20una,en%20el%20proceso%20de%20trabajo.>
- VII. *Wireframe: qué es, cómo hacerlo y ejemplos* / Miro. (s. f.). <https://miro.com/>. <https://miro.com/es/wireframe/que-es-wireframe/>