

**Universitat de Lleida**

# Guía de estilos y Wireframe

Grado en Ingeniería Informática

Interacción Persona - Ordenador

Nataly Yhislaine Jaya Salazar, 48049833G

Yasmin Hajji Zekhnini, 49939726X

Maurys Nicole Barreto Garcia, Y7005580R

28.03.2025

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Herramientas utilizadas</b>	<b>2</b>
<b>3. Proceso de Diseño</b>	<b>3</b>
3.1. Acceso a la Plataforma . . . . .	3
3.2. Publicación de un Producto . . . . .	4
3.3. Gestión de Usuario . . . . .	5
<b>4. Conclusiones</b>	<b>7</b>
<b>5. Anexos</b>	<b>8</b>
<b>6. Bibliografía</b>	<b>11</b>

# 1 Introducción

En el marco de la asignatura *Interacció Persona-Ordenador*, esta actividad tiene como objetivo la creación de una **guía de estilo** y un **wireframe** para el diseño de una interfaz interactiva.

La **guía de estilo** establece un conjunto de pautas visuales y estructurales para garantizar coherencia en la aplicación. En ella se definen aspectos como la paleta de colores, la tipografía, el espaciado y la representación de elementos interactivos.

Por otro lado, el **wireframe** actúa como una representación esquemática de la interfaz, permitiendo visualizar la disposición de los elementos y la jerarquía de la información antes de proceder al diseño detallado. Este documento servirá como base para la implementación del diseño final, asegurando que la interfaz sea intuitiva y alineada con los principios de usabilidad.

A lo largo del informe se detallarán los criterios utilizados para el desarrollo del wireframe y la guía de estilo, así como los pasos seguidos en su elaboración.

# 2 Herramientas utilizadas

Durante el desarrollo de esta entrega para el producto final de la **Guía de Estilos**, utilizamos **Canva** debido a su facilidad de uso y porque estábamos más familiarizadas con la herramienta. Además, también lo empleamos para ciertos iconos en **Figma**, ya que se adaptaba a los colores predefinidos en nuestra guía de estilos.

Por otro lado, **Figma** fue nuestra elección principal para el desarrollo del **wireframe**, gracias a sus capacidades de prototipado, flujo de trabajo eficiente y la disponibilidad de *assets* predefinidos. No obstante, para algunos elementos gráficos, optamos por los diseños de **Flaticon**, ya que se ajustaban mejor a nuestras necesidades visuales.

A continuación, presentamos el proceso y las reflexiones clave en las partes esenciales de nuestra web **EcoTrade**.

## 3 Proceso de Diseño

### 3.1. Acceso a la Plataforma

El diseño del acceso a la plataforma se desarrolló tomando como base el prototipo en papel previamente realizado, pero ajustando y mejorando varios aspectos para asegurar una experiencia de usuario más completa y funcional.

Este apartado de acceso incluye el inicio de sesión, el registro, la recuperación de contraseña en caso de que el usuario se haya olvidado de la misma, la verificación de correo electrónico una vez el usuario se ha registrado, la pantalla de bienvenida, y finalmente la subida de artículos.

En primer lugar, se decidió cambiar la imagen de la página de inicio de sesión, reemplazándola por el logo oficial del proyecto para reforzar la identidad visual. Además, se añadió un botón de 'Iniciar sesión', ya que en el prototipo en papel se había pasado por alto, lo que dejaba a los usuarios sin una forma clara de acceder a sus cuentas.

También se incorporaron nuevas pantallas que no se habían contemplado inicialmente. Por ejemplo, se añadió una página informativa tras el cambio exitoso de contraseña, en la que se notifica al usuario que debe volver a iniciar sesión mediante un botón que redirige a la página inicial. Asimismo, se creó una pantalla informativa para el proceso de verificación de correo electrónico, en la que se indica claramente que se ha enviado un enlace de confirmación y se solicita al usuario que acceda a su correo para completar la verificación. Con esto evitamos posibles errores o confusiones en el registro, y aseguramos la autenticidad de la cuenta.

Por otro lado, se incorporaron elementos interactivos, como despleables en la pantalla de subida de artículos, para simplificar la selección de categorías y rangos. Esto asegura una navegación más cómoda y eficiente.

En general, aunque la estructura básica del diseño siguió la guía del prototipo en papel, las modificaciones realizadas permitieron mejorar tanto la estética como la funcionalidad, consiguiendo una versión más cercana y completa a la experiencia final que se desea ofrecer a los usuarios.

## 3.2. Publicación de un Producto

La funcionalidad de intercambio y la publicación de productos fueron objetivos clave en la creación de nuestro diseño. Nuestra meta es desarrollar una interfaz intuitiva y accesible, asegurando que los usuarios puedan completar la publicación de manera rápida, sencilla y sin complicaciones.

En las pantallas diseñadas, el flujo presentado parte del supuesto de que el usuario ya tiene una cuenta y ha iniciado sesión en la plataforma. Optamos por esta aproximación con el objetivo de enfocarnos en la interacción con las funcionalidades clave de EcoTrade, evitando mostrar una interfaz vacía, ya que esto no reflejaría la experiencia real de uso de la plataforma. Al trabajar con usuarios autenticados, podemos demostrar de manera más clara cómo se gestionan los intercambios dentro de la aplicación.

Un claro ejemplo de esto es la pantalla del chat. Si el usuario accede a esta sección sin haber realizado un intercambio previamente, se encontraría con una interfaz vacía, lo que podría generar confusión sobre su funcionamiento. Por esta razón, decidimos estructurar el flujo de diseño mostrando escenarios donde el usuario ya ha concretado interacciones, asegurando que las funcionalidades principales sean evidentes desde el primer momento.

Además, una de las decisiones clave en nuestro diseño fue permitir que los usuarios pudieran modificar el producto que desean intercambiar directamente desde su perfil. Esta idea no estaba completamente definida en los primeros bocetos, pero logramos implementarla de manera clara y funcional en la versión final. Ahora, los usuarios pueden cambiar el objeto de intercambio sin necesidad de repetir el proceso de publicación desde cero, mejorando así la flexibilidad y usabilidad de la plataforma.

Desde el inicio, hemos seguido nuestra visión de fomentar el uso de productos de segunda mano como una alternativa sostenible. Para lograrlo, nos aseguramos de que la experiencia de intercambio fuera visualmente atractiva y coherente, manteniendo una disposición intuitiva de los elementos en la interfaz. Creemos que una navegación clara y bien estructurada es esencial para evitar confusiones y garantizar que los usuarios puedan interactuar con la plataforma sin dificultades.

Cada detalle del diseño de EcoTrade ha sido pensado para ofrecer una experiencia de usuario fluida, promoviendo el intercambio responsable y facilitando la adopción de hábitos más sostenibles.

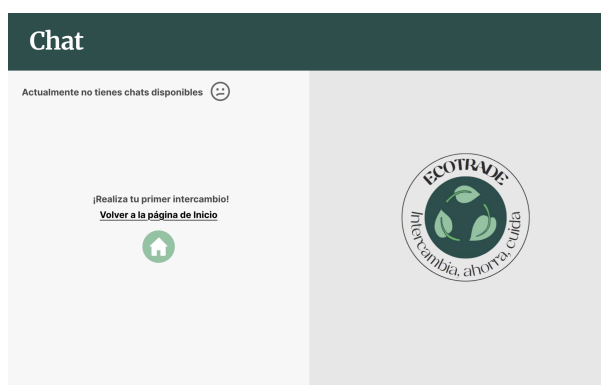


Figura 1: Ejemplo flujo inicial - Chat Vacío

g

### 3.3. Gestión de Usuario

La gestión de usuario se mantuvo bastante fiel al diseño del prototipado en papel en cuanto a la estructura general. Sin embargo, realizamos algunos ajustes en la paleta de colores. A pesar de haber definido los colores en la guía de estilos, notamos que algunos no resultaban adecuados para el menú, por lo que decidimos especificarlo mejor y utilizar iconos en color blanco para mayor contraste.

Además, aunque en el prototipado en papel no se incluyó un botón de retroceso, decidimos añadirlo en Figma para mejorar la interactividad del sistema.

En la siguiente sección, se puede observar cómo adaptamos el prototipado en papel al diseño final, integrando la selección de colores y la estructura de los *labels*, los cuales no se especificaron en la versión de papel al tratarse de un prototipo de baja fidelidad<sup>1</sup>.

Por otro lado, en la sección de verificación y confirmación del teléfono y el correo electrónico, nos adherimos al diseño del prototipado. Sin embargo, un problema esencial que encontramos fue que la interfaz resultaba algo vacía o poco atractiva. Por esta razón, a diferencia del prototipado, añadimos iconos y jugamos con estos dentro de las frases. Un ejemplo de esto lo podemos observar en la página de confirmación del correo electrónico.

Por último, en el apartado de Términos y Privacidad, los únicos cambios realizados fueron en el formato del texto. Esto se debió a la falta de especificación en el prototipado original, lo cual nos llevó a tomar ciertas decisiones para mejorar la presentación del contenido. Al no contar con indicaciones claras sobre la disposición del texto, deci-

---

<sup>1</sup>Vea anexos

dimos complementarlo con el texto correspondiente de manera que fuera más legible y claro para el usuario. Además, incorporamos el logo de EcoTrade como fondo, lo que no solo ayudó a mantener la coherencia visual con el resto de la interfaz, sino que también reforzó la identidad de la marca. Para asegurar que la experiencia de usuario no se viera comprometida, incluimos un botón de retroceso de fácil acceso, permitiendo al usuario navegar de forma fluida sin afectar la usabilidad general de la aplicación o sitio web.

## 4 Conclusiones

El desarrollo de la interfaz de **EcoTrade** fue un proceso gradual en el que cada decisión de diseño estuvo orientada a mejorar la usabilidad y accesibilidad de la plataforma. Desde la creación de la guía de estilo hasta la implementación del wireframe, cada ajuste y mejora tuvo como objetivo garantizar una experiencia de usuario óptima.

Uno de los cambios más relevantes fue la evolución del prototipado inicial hacia una versión más refinada, incorporando mejoras en la paleta de colores, la disposición de los elementos y la interactividad. La integración de iconos con mayor contraste y la optimización de la navegación, como la adición de un botón de retroceso, permitieron que la plataforma fuera más intuitiva y visualmente atractiva.

Asimismo, la flexibilidad en la gestión de usuario se vio fortalecida con la implementación de la opción para cambiar el objeto de intercambio desde el perfil. Esta funcionalidad, que en los primeros bocetos no estaba completamente definida, logró consolidarse en la versión final, aportando mayor control y personalización a los usuarios.

En definitiva, cada ajuste realizado a lo largo del desarrollo reafirma la importancia de un diseño estratégico y centrado en el usuario. Gracias a herramientas como **Figma**, **Canva** y **Flaticon**, y a un enfoque detallado, logramos construir una interfaz funcional, accesible y alineada con los principios de sostenibilidad y reutilización que definen a **EcoTrade**.



## 5 Anexos

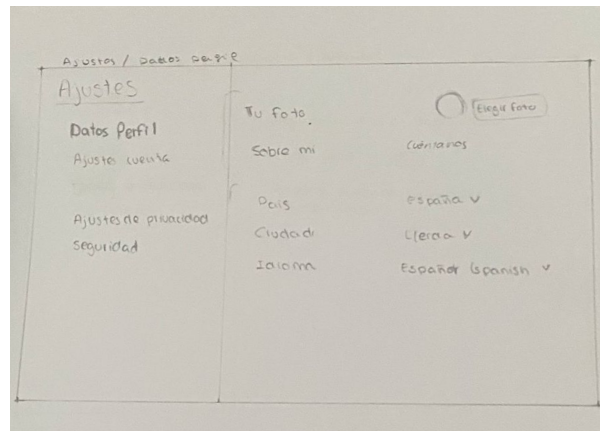


Figura 2: Prototipo a Papel de Ajustes/Datos Perfil

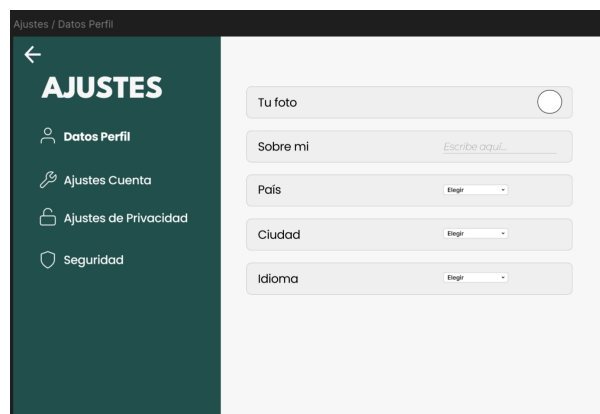


Figura 3: Ajustes/Datos Perfil en Figma

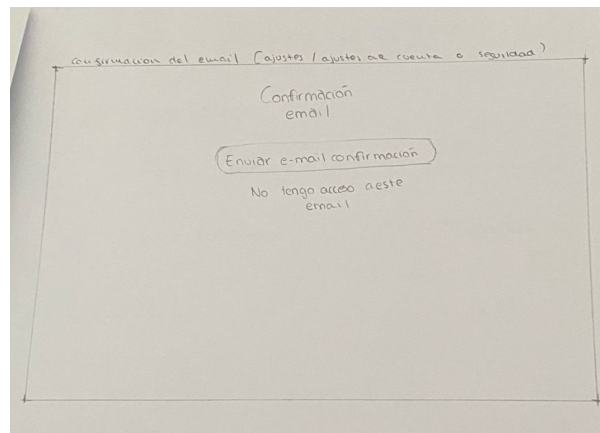


Figura 4: Prototipado a Papel de la Confirmación del e-mail

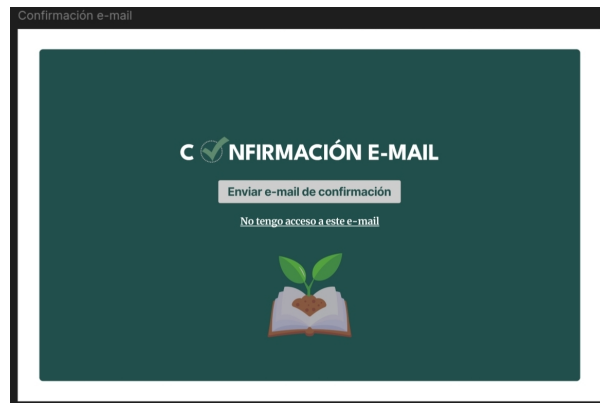


Figura 5: Confirmación e-mail en Figma

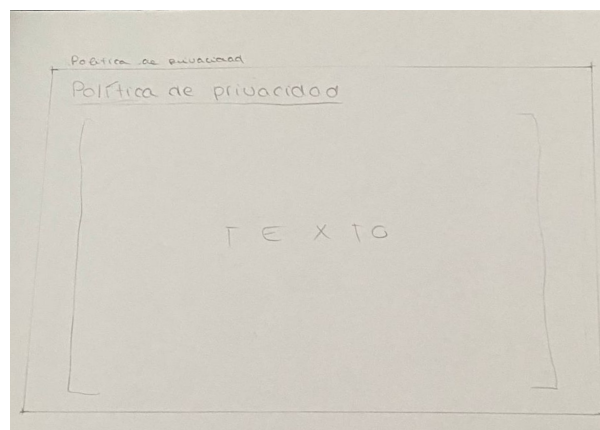


Figura 6: Prototipo a Términos y Condiciones

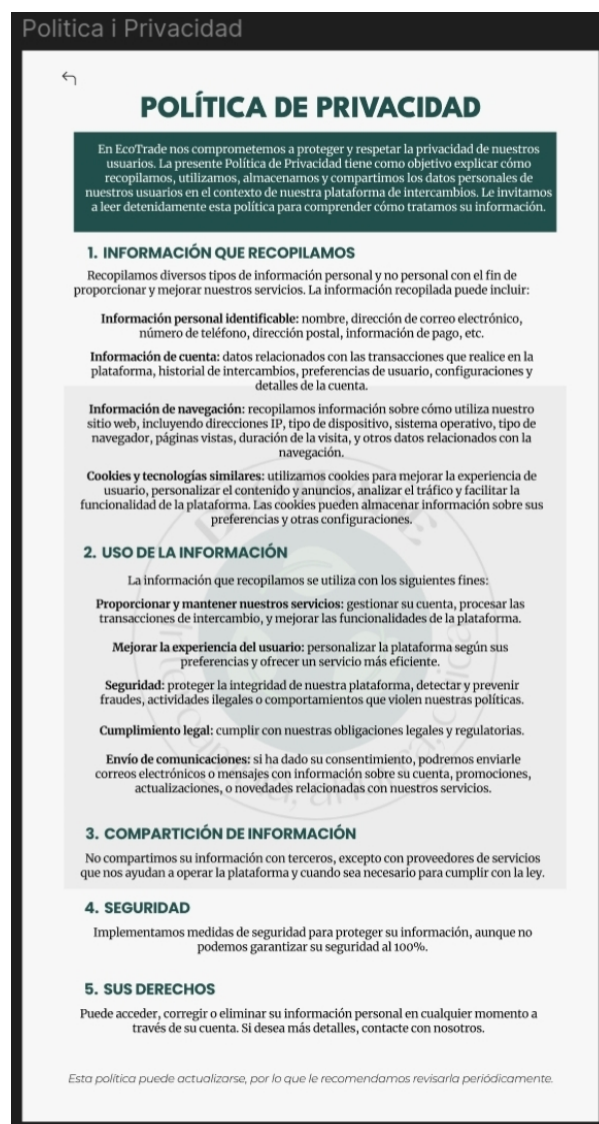


Figura 7: Términos y Condiciones en Figma

## 6 Bibliografía

Granollers, T. (2025). *Wireframe*. Presentación en PowerPoint. Consultado en marzo de 2025.

Canva. (2025). *Canva: Diseño gráfico en línea*. Recuperado de <https://www.canva.com>