

Actividad #02

Diseño de Interfaz

Diseño de Interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de Software



academiaglobal

TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Oscar Esteban Sánchez Leyva

FECHA: 27/Septiembre/2024

ÍNDICE

Introducción----- 3

Descripción----- 4

Justificación----- 5

Desarrollo----- 6 – 7

Realización de Bocetos----- 6.1

Registro de la plataforma Lucidchart----- 6.2

Diseño de Interfaz Pure Tuber----- 6.3

Diagrama de Operación Pure Tuber----- 6.4

Conclusión----- 8

Referencias----- 9

INTRODUCCIÓN

En esta actividad veremos en cómo utilizar el interfaz en la aplicación Pure Tuber, que estudia la forma de interactuar a través de los elementos que brindan acción en los comandos del usuario, tomando en cuenta el diseño que se está utilizando.

Se debe de asegurar una buena experiencia de interacción y ver las necesidades de los usuarios que sea simple de usar y acceder, reduciendo cualquier anomalía, conflicto o problema que la persona pueda tener con el producto.

Lo importante es ver un buen diseño para que defina el éxito, que sea notorio a la persona y ver los resultados por su recomendación, no obstante, debemos tomar en cuenta el diseño del impacto que conlleva la aplicación Pure Tuber en línea y fuera de línea, que sentirá la persona al usar el producto.

En general veremos en cómo actúa el diseño dentro del Software a través de los elementos de comandos.

DESCRIPCIÓN

Conoceremos las características que conlleva el interfaz en la aplicación Pure Tuber en los componentes del sistema, el objetivo es crear interfaces para que los dispositivos de los usuarios sean fáciles de usar y sobre todo les agrade.

Donde explicaremos la interactividad, comportamiento y sensación general del producto, por ejemplo:

- *Una navegación fácil de entender.
- *El contraste entre los elementos y su color.
- *Tenga una visual clara y precisa.
- *Fuentes demasiado grandes o pequeñas.
- *Bajo contrastes de bloques de texto.

Lo importante de la interfaz son los gráficos como:

- *Ventanas.
- *Menús.
- *Barra.
- *Botones.
- *Imágenes.
- *Formularios.
- *Enlaces.
- *Sonidos.

Es por ello que la interfaz es responsable de la apariencia de un producto que se da a conocer en el mercado, y va de la mano con la experiencia del usuario que ayuda a generar más personas a utilizar el producto, y esto conlleva tener éxito y buen prestigio en la competencia.

JUSTIFICACIÓN

La justificación del diseño se puede ver como razones que explica el objetivo de la relación del proyecto, las necesidades del usuario y las mejores oportunidades o prácticas que se llevan a cabo.

Es muy importante adquirir un método que facilite las explicaciones que persuade las experiencias mediante el diseño que lleve generar una buena interfaz del producto digital con la interacción humana, donde generar valor al usuario, nunca es suficiente, recordando que un buen producto proviene de una buena experiencia.

Si se está llevando una buena experiencia, hoy en día con el internet y las redes sociales estas fortaleciendo a la marca del producto, pero también una experiencia desastrosa puede volverse viral en unos pocos segundos.

El diseño de interfaz, es fundamental para cualquier producto, y si está bien diseñado, aumenta el incremento de satisfacción del usuario y una mayor retención en el mercado, sin importar el dispositivo que se utilice.

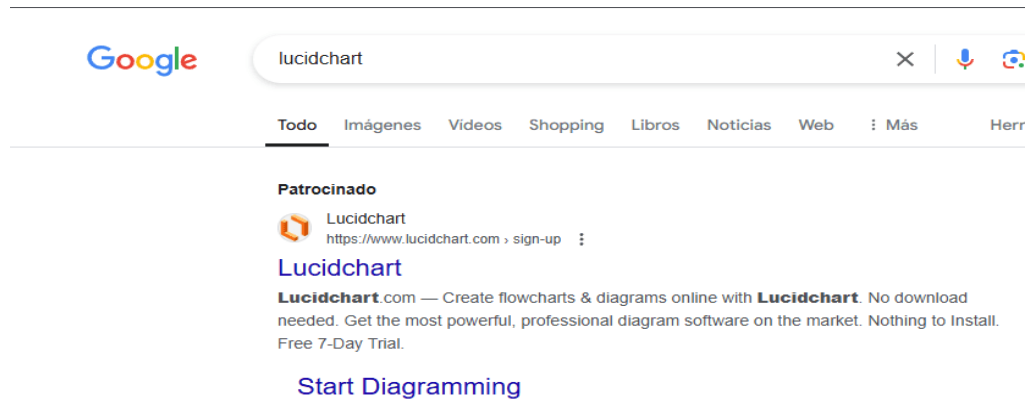
DESARROLLO

6.1 REALIZACIÓN DE BOCETOS.

Los bocetos se realizaron en Word y posteriormente se finalizó el trabajo a mano.

6.2 REGISTRO DE LA PLATAFORMA LUCIDCHART.

1.- Entre a la página google y busque la información de Lucidchart.



2.- Una vez que ingresé a la página, me registré para que me permitiera realizar actividades.

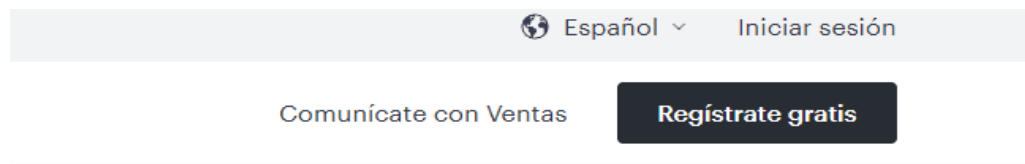
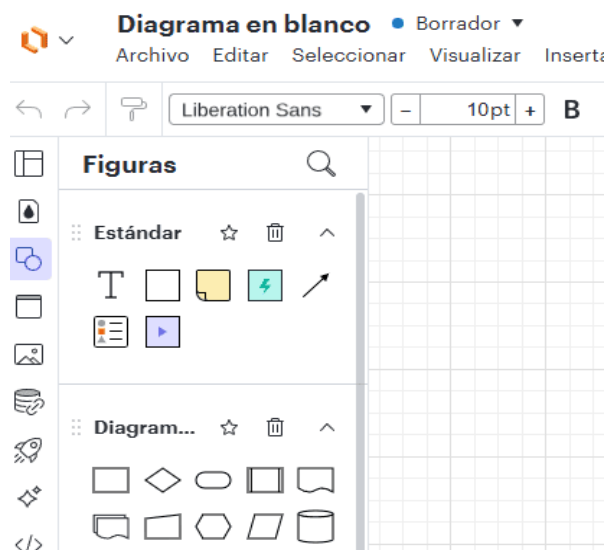
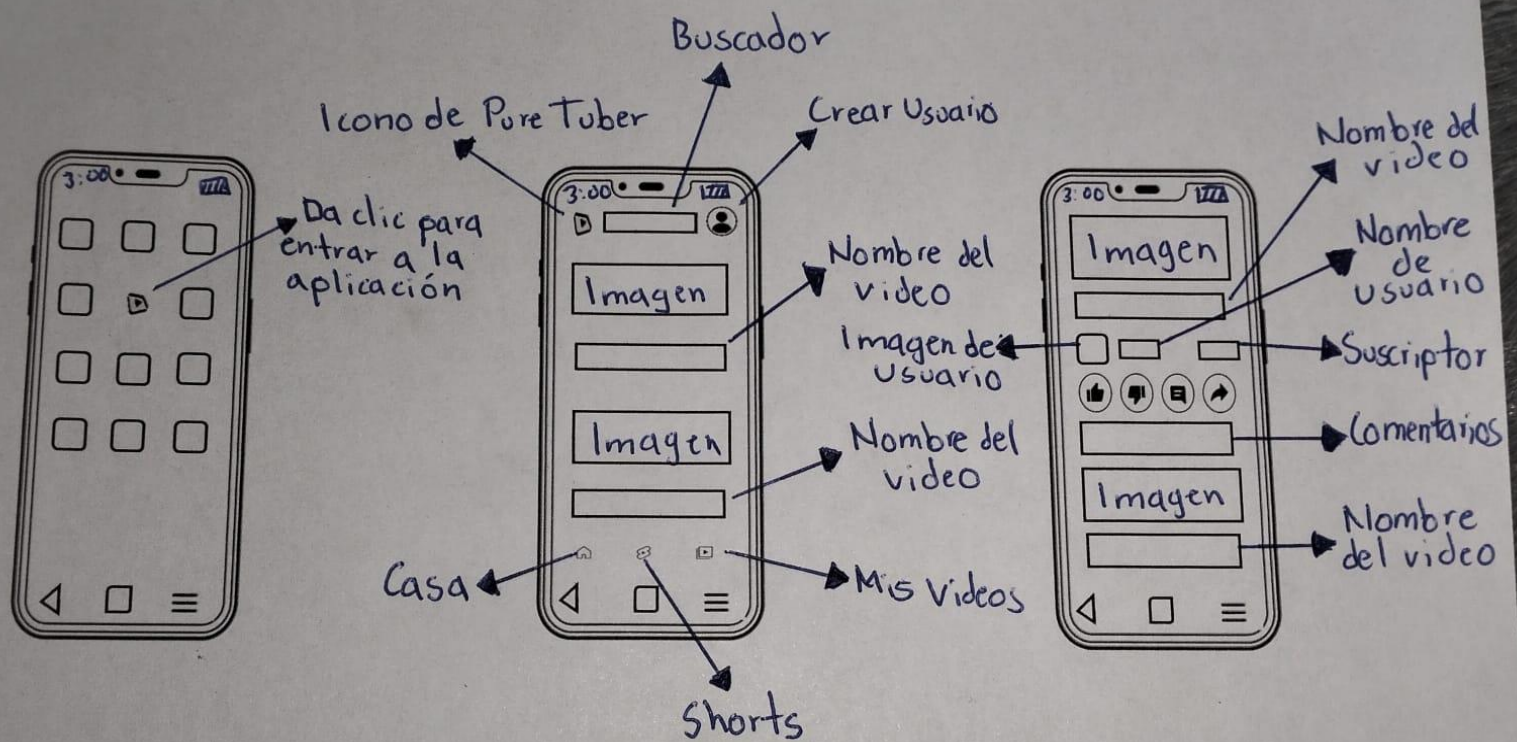


Diagrama de flujo

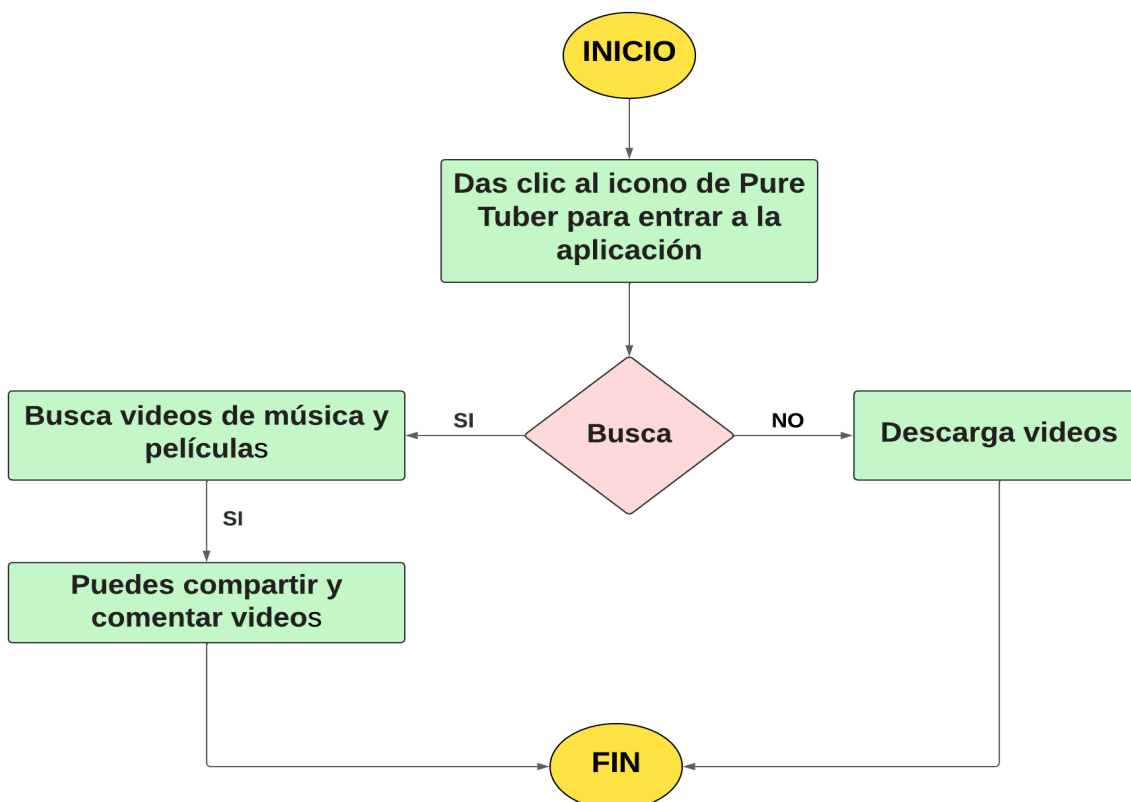
3.- Ya una vez registrado, podrás seleccionar el tema que desees trabajar.



6.3 DISEÑO DE INTERFAZ PURE TUBER.



6.4 DIAGRAMA DE OPERACIÓN PURE TUBER.



CONCLUSIÓN

Lo que se vio en el diseño de interfaces, es que es un área que se encuentra en constante evolución, que está impactando en el mercado, es un aspecto fundamental para el éxito de un producto.

A su vez un buen diseño, se caracteriza por la creación de su estructura para que el usuario le sea fácil de entender en su navegación y permita a la persona interactuar con el producto de manera natural, sin problema alguno.

Es importante recalcar que el diseño de interfaz es responsable de la apariencia, la interactividad, el comportamiento y la sensación general del producto, por ello, las mejores prácticas continúan adaptando las necesidades de los usuarios de los avances tecnológicos.

De esta forma se puede concluir que, en el diseño de interfaces, es la manera de interactuar de forma sustentable, el impacto que tiene en las personas y la visualización que conlleva a su investigación profundidad en el análisis de requisitos.

REFERENCIAS

Galicia, F. P. L. (2024, 28 agosto). *Diseño de interfaces: Principios, elementos y proceso*. GoDaddy Resources - LATAM. <https://www.godaddy.com/resources/latam/disenio/que-es-una-interfaz-web>

Entre paréntesis (Galicia, 2024)

Narrativa Galicia (2024)

iLovePDF. (s. f.). *Redimensiona muchos JPG a la vez online*. iLoveIMG | Herramientas Online Para Editar Imágenes. <https://www.iloveimg.com/es/redimensionar-imagen/jpg-cambiar-tamano#resize-options,pixels>

Entre paréntesis (iLovePDF, s. f.)

Narrativa iLovePDF (s. f.)

Diagrama de flujo | Lucidchart. (s. f.).

Lucidchart. <https://www.lucidchart.com/pages/es/plantillas/diagrama-de-flujo>

Entre paréntesis (*Diagrama de Flujo | Lucidchart*, s. f.)

¿Qué es un diagrama de flujo? Tipos, símbolos y ejemplos | Miro. (s. f.).

<https://miro.com/>. <https://miro.com/es/diagrama-de-flujo/que-es-diagrama-de-flujo/>

Entre paréntesis (*¿Qué Es un Diagrama de Flujo? Tipos, Símbolos y Ejemplos | Miro*, s. f.)