

## Actividad |#03|

### Prototipo y Evaluación de Interfaz

#### Diseño de Interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de Software

---



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

---

ALUMNO: Oscar Esteban Sánchez Leyva

---

FECHA: 03/Octubre/2024

---

ÍNDICE

Introducción----- 3

Descripción----- 4

Justificación----- 5

Desarrollo----- 6 – 9

Registro de la Plataforma Figma----- 6.1

Registro de la Plataforma Marvel App----- 6.2

Realización de Prototipo Pure Tuber----- 6.3

Realización de Evaluación Pure Tuber----- 6.4

Conclusión ----- 10

Referencias ----- 11

## INTRODUCCIÓN

Lo que veremos a continuación son los prototipos de interfaz de Pure Tuber, que son herramientas esenciales para que el usuario pueda ver su funcionalidad de forma que sea creativa y fácil de entender, donde el diseño permita investigar, recopilar comentarios o identificar problemas de usabilidad.

Lo importantes es saber las características del prototipo que sea efectivo, pero sobre todo satisfaga las necesidades de los usuarios, tomando en cuenta, los criterios a evaluar, función con los objetivos, el alcance y la fidelidad del proyecto.

Un buen prototipo debe tener un propósito claro, objetivo y preguntas abiertas, definiendo los resultados de las pruebas que lleve al éxito que se desea obtener, para ello se debe centrar en las intersecciones y comentarios que influyen en los usuarios.

El criterio para evaluar un prototipo es el alcance y la fidelidad de su diseño, el cual podrá llevar al fracaso o el éxito del producto.

## DESCRIPCIÓN

Debemos saber que un prototipo es una implementación construida y evaluada para guiar el rediseño y la mejora del producto, es por ello que se desarrolla para ver las cuestiones de mejoras o explorar los aspectos interactivos.

Es por ello que el alcance y la fidelidad del diseño del prototipo deben de coincidir con la complejidad y el tiempo de investigación, de acuerdo a los recursos que se están llevando a cabo.

Es importante saber que los bocetos dan soporte a los diseñadores a la hora de escoger varias alternativas o bien explora diversos conceptos del diseño antes de establecerlos definitivos, también facilita las ideas sobre nuevos conceptos que permite evaluar el producto.

A su vez es el primer paso para que las ideas sean concretas, claras y visibles para su corrección, que sirven para comprobar la fiabilidad del producto que fomenta la mejora de calidad y completitud de las especificaciones.

## **JUSTIFICACIÓN**

Tomando en cuenta lo que he mencionado, considero que la justificación de un prototipo, te permite comprobar la viabilidad de un producto antes de invertir tiempo, dinero y esfuerzo en su realización, es por ello, representa el desarrollo de ideas que vas generando en el proceso.

Se lleva a cabo validar ideas, detectar cambios de mejoras para que el producto se aceptado en el mercado, pero sobretodo entender las necesidades del usuario, por esa razón se genera prototipos para identificar oportunidades de mejoras y retroalimentado cambios de ideas en el proceso.

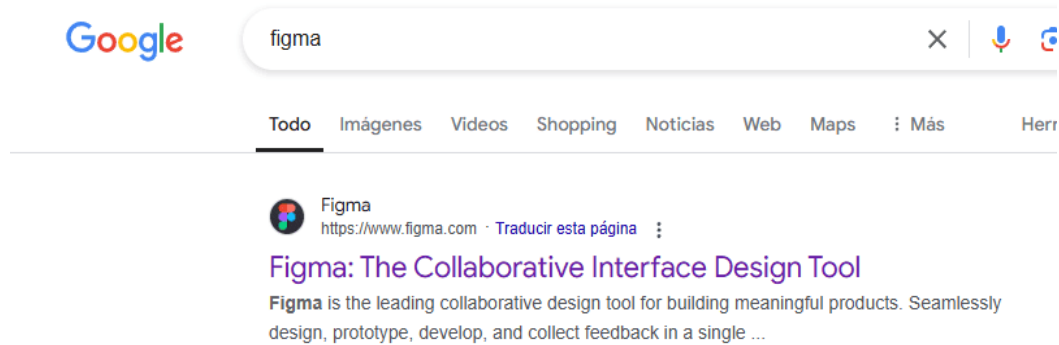
No es necesario realizar un prototipo perfecto, ni llamativo, lo importante es plasmar la idea del diseño del producto, viendo las ventajas y desventajas que este conlleva, para que los usuarios tengan mayor accesibilidad y lograr conseguir un buen comentario y sobre todo lograr competir en el mercado.

Lo importante de todo ello es mejorar la calidad y la satisfacción de los usuarios, favoreciendo la creatividad e innovación del producto.

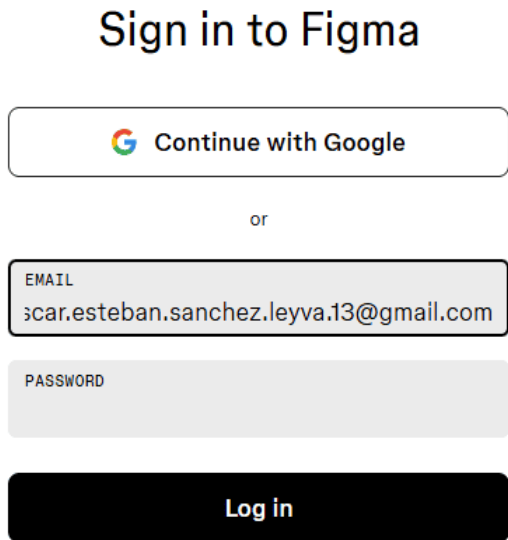
# DESCRIPCIÓN

## 6.1 REGISTRO DE LA PLATAFORMA FIGMA.

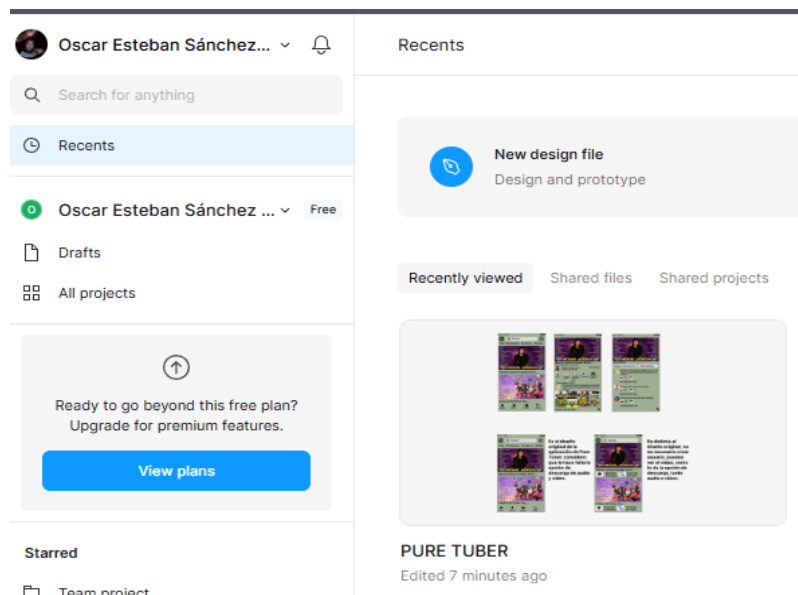
1.- Entre a la página google y busque la información de Figma.



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

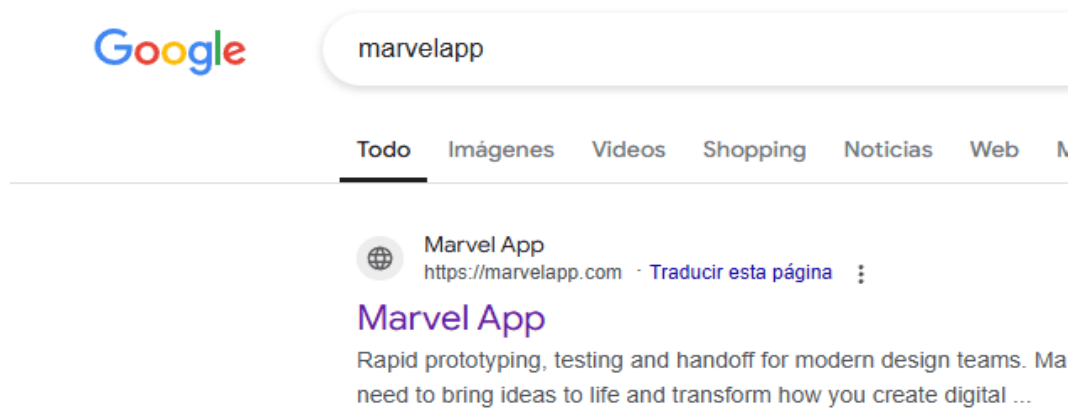


3.- Ya una vez registrado, podrás seleccionar el tema que deseas trabajar.

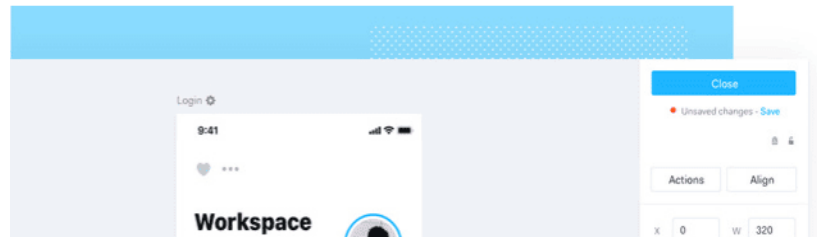
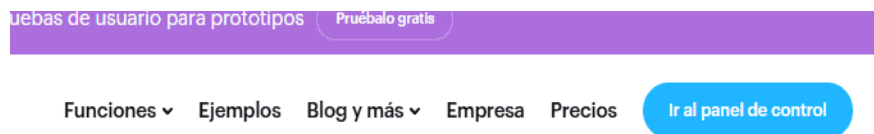


## 6.2 REGISTRO DE LA PLATAFORMA MARVEL APP.

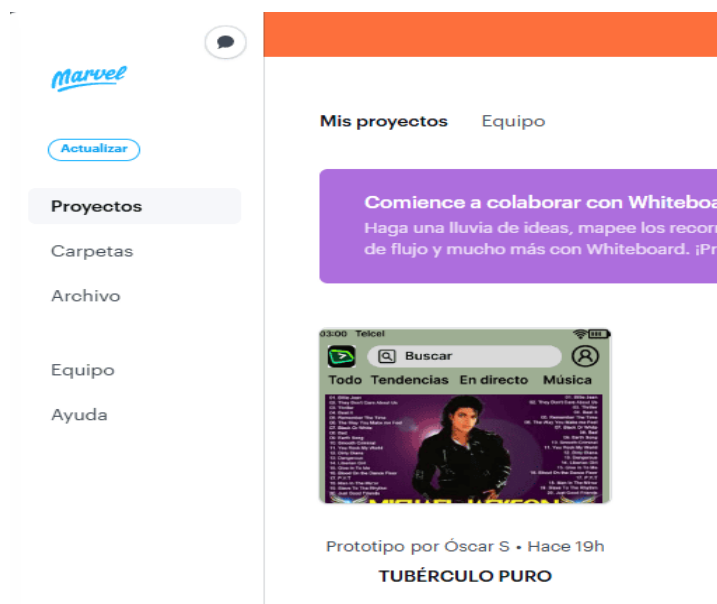
1.- Entre a la página google y busque la información de Marvel App.



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



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



## 6.3 REALIZACIÓN DE PROTOTIPO PURE TUBER.



**PURE TUBER.** (s. f.-b).

**Figma.** <https://www.figma.com/design/gvAKqQzILJqdLC3xl9VQja/PURE-TUBER?node-id=0-1&m=dev&t=tqRcVnXvxz3uMwoB-1>

**PURE TUBER.** (s. f.). Marvel. <https://marvelapp.com/prototype/10j8213h>



## 6.4 REALIZACIÓN DE EVALUACIÓN PURE TUBER.

EVALUACIÓN 1



Es el diseño original de la aplicación de Pure Tuber, considero que le hace falta la opción de descarga de audio y video.

EVALUACIÓN 2



Es distinta al diseño original, no es necesario crear usuario, puedes ver el video, como te da la opción de descarga, tanto audio o video.

PURE

TUBER.

(s. f.-c).

Figma. <https://www.figma.com/design/gvAKqQzILJqdLC3xl9VQja/PURE-TUBER?node-id=0-1&m=dev&t=zdvkiC2R8dwufPyN-1>

## CONCLUSIÓN

A lo que entendí es que un prototipo, no es solamente es una representación de un producto, sino una herramienta estratégica esencial en el proceso del desarrollo, que nos permite validar conceptos e ideas, de esta manera nos va retroalimentando para ir refinando detalles antes de completar el producto.

Esto nos ayuda ahorrar tiempo y recursos, así mismo con vas generando experiencias y conocimiento, tanto del producto como las necesidades de los usuarios.

A su vez vas desarrollado evaluaciones específicas en sus características y aspectos en el prototipo para su mejora, lo importante es mejora las experiencias de los usuarios y garantizar un éxito en el mercado.

En general es tomar nota de cada detalle del prototipo, que son piezas clave para un aprendizaje de correcciones, ayudara a futuro analizar el desarrollo que continua con el proyecto, porque los cambios se van dando en generación en generación y así adaptando las necesidades de los usuarios.

## REFERENCIAS

**Prototipo: Qué es, cómo hacerlo y ejemplos / Miro. (s. f.).**  
**[https://miro.com/. https://miro.com/es/prototipos/que-es-prototipo/](https://miro.com/.https://miro.com/es/prototipos/que-es-prototipo/)**

Entre paréntesis (*Prototipo: Qué Es, Cómo Hacerlo y Ejemplos / Miro, s. f.*)

**Descargas de Figma | Aplicación de diseño web para dispositivos de escritorio y móviles. (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/es-la/downloads/>**

Entre paréntesis (*Descargas de Figma | Aplicación de Diseño Web Para Dispositivos de Escritorio y Móviles, s. f.*)

**Marvel / Example Prototypes. (s. f.). <https://marvelapp.com/examples>**

Entre paréntesis (*Marvel / Example Prototypes, s. f.*)