



INSTITUTO TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO



INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

TÓPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN

REPORTE DE PRACTICA 1

PROTOTIPO ADOBE XD

ALUMNOS:

EDWIN ALDAHIR HERAS CUEVAS

HERNÁNDEZ MATRA CARLOS CHRISTIAN

OMAR FELIPE HERNÁNDEZ

DELFINO GINEZ HERNÁNDEZ

GRUPO: 4US

DOCENTE: ING. JOSÉ ALFREDO ROMÁN CRUZ

HEROICA CIUDAD DE TLAXIACO, OAXACA, A 09 DE MARZO DEL 2021

OBJETIVO:

Adobe XD es un software usado para crear y compartir interfaces, tanto para páginas webs como para aplicaciones y, si buscas aprender un poco más de él, déjanos que te contemos: puedes dibujar un botón en papel, o la jerarquía de una web con post-its, pero la experiencia de usuario solo se consigue experimentándola.

El software de aplicación es un tipo de software de computadora diseñado para realizar un grupo de funciones, tareas o actividades coordinadas para el beneficio del usuario, Dependiendo de la actividad para la que fue diseñado, una aplicación puede manipular texto, números, gráficos o una combinación de estos elementos.

Al saber que son ambas se realizó la siguiente practica juntando estos dos términos sobre una aplicación que recarga saldos de telefonía, diseñado como prototipo en adobe XD.

MATERIALES A UTILIZAR:

- Laptop
- Programa Adobe XD
- Microsoft Word
- Internet
- Libreta
- Lápiz

LISTA DE FIGURAS:

Ilustración 0

Ilustración 8

Ilustración 16

Ilustración 1

Ilustración 9

Ilustración 17

Ilustración 2

Ilustración 10

Ilustración 18

Ilustración 3

Ilustración 11

Ilustración 19

Ilustración 4

Ilustración 12

Ilustración 20

Ilustración 5

Ilustración 13

Ilustración 21

Ilustración 6

Ilustración 14

Ilustración 22

Ilustración 7

Ilustración 15

Ilustración 23

PROCEDIMIENTO:

Es una herramienta basada en vectores para el diseño y la creación de prototipos de experiencias de usuarios para aplicaciones móviles y web. Cambie fácilmente entre mallas metálicas, diseño visual, diseño de interacción, creación de prototipos, vista previa y uso compartido, todo en una potente herramienta.

XD está hecho para todo tipo de creadores: diseñadores de UX/UI, diseñadores de interacción, diseñadores de experiencias, diseñadores de productos, diseñadores web, diseñadores de aplicaciones, diseñadores visuales, emprendedores y mucho más.



Ilustración 0 Adobe XD.

Figuras, ilustraciones y fotografías utilizadas en la aplicación.



Ilustración 1 Símbolo de teléfono.

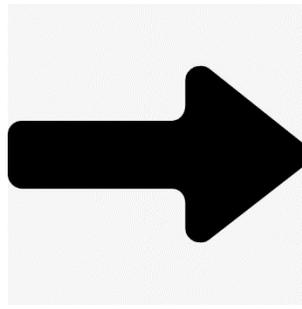


Ilustración 2 Flecha.

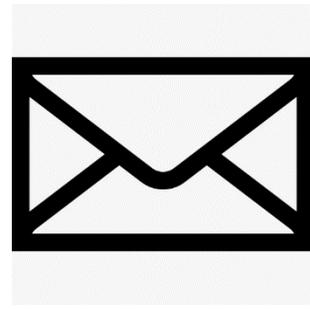


Ilustración 3 Símbolo de Mensajería.



Ilustración 4 Símbolo de usuario.



Ilustración 5 Símbolo de iPhone.



Ilustración 6 Símbolo de Mensajería.

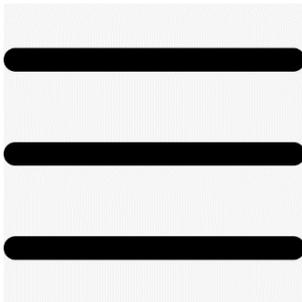


Ilustración 7 símbolo de Menú.



Ilustración 8 Símbolo de seguridad.

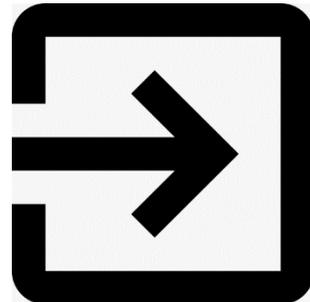


Ilustración 9 símbolo de flecha.



Ilustración 10 Símbolo de pago.



Ilustración 11 símbolo de moneda.



Ilustración 12 símbolo de telefonía.

Herramientas de Adobe XD



Ilustración 13 Barra de figura.

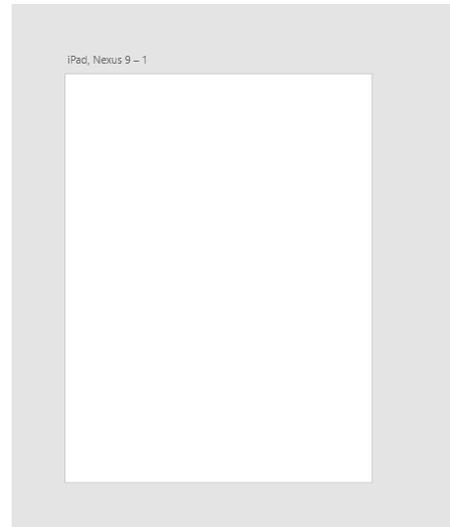


Ilustración 14 mesa de trabajo.

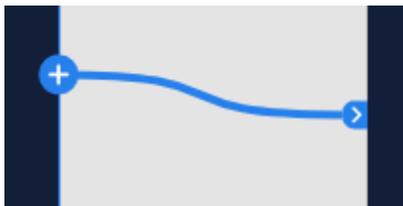


Ilustración 15 secuencia de unión.

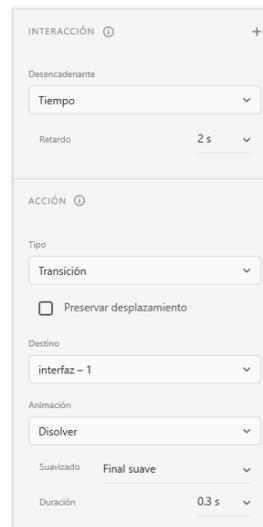


Ilustración 16 herramienta de interacción.

En el siguiente prototipo se tratará sobre una aplicación para iPhone pro la cual su función de esta es realizar recargas de cualquier compañía telefónica para ello se utilizó Adobe XD para crear el diseño se utilizaron figuras, cuadros de texto, botones, transiciones, paletas de colores azul, pestañas etc.

Pasos para la creación del diseño de la aplicación:

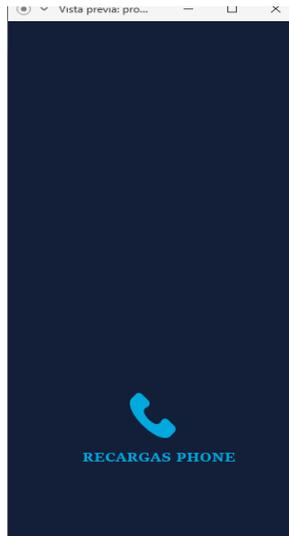


Ilustración 17: mesa de trabajo 1.

Paso 1

Se crea la primera página de la aplicación la cual es como el inicio de la aplicación en el cual se usó para fondo se utilizó el color azul después se le pego una figura vectorial como un teléfono luego se crea otra cajita de texto.



Ilustración 18: mesa de trabajo 2.

Paso 2

Se crea la segunda página la cual contiene los datos para que el usuario que va utilizarlo pueda entrar con su correo electrónico o simplemente un nombre y una contraseña en caso de que no lo tuviera se pudiera crear uno nuevo o encaso que se le haya olvidado la contraseña también hay formas de poder recuperarlo. En este interfaz se utilizó cuadros de texto, líneas de texto, figuras vectoriales, colores.



Ilustración 19: mesa de trabajo 3.

Paso 3

en esta página lo que hicimos fue diseñar de cómo serían los datos para la creación de una cuenta en caso de que el usuario fuera nuevo o quisiera crear una nueva cuenta. Así que en esta pestaña se incluyen líneas de texto, cajas de texto, y una figura vectorial más colores.



Ilustración 20: mesa de trabajo 4.

Paso 4

Esta es una página que le aparecerá al usuario cuando se le olvide la contraseña. Esta página le pedirá una serie de números que se le envió a su correo automáticamente para poder recuperar su contraseña. En esta página o diseño lleva básicamente lo mismo texto, cajas de texto, líneas de texto, figuras vectoriales.

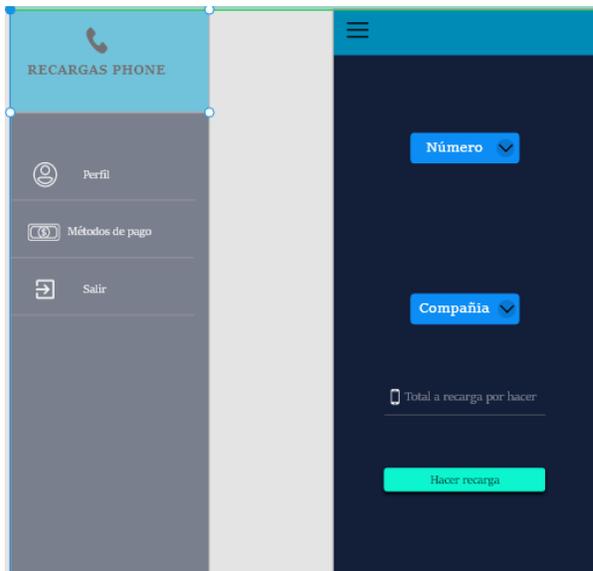


Ilustración 21: mesa de trabajo 5.

Paso 5

Esta es una página principal de la aplicación ya que en esta página es donde solicita el número de celular o teléfono, compañía y el monto total a recargar. De igual manera podemos observar que en la parte izquierda arriba podemos observar que hay un menú y si entramos en esa página podemos observar varios botones, la función que realiza esa pestaña es ver el perfil del usuario formas de pago y salir.

Esta página contiene cuadros de texto, líneas de texto, figuras vectoriales colores.



Ilustración 22: mesa de trabajo 6.

Paso 6

Esta es una pagina donde el usuario que hace las recargar seleccionara su forma de pago a un banco ,como vemos esta pagina contiene lo que es texto lineas de texto, figuras vectoriales y colores.



Ilustración 23: mesa de trabajo 7.

Paso 7

Esta es una página donde nos indica que la recarga fue exitosa. Se usó una figura vectorial y texto más colores.

Todos estos pasos fueron los procesos que se realizó para la creación de este prototipo de aplicación para recargas de telefonía de cualquier compañía.

CONCLUSIÓN:

Podemos decir que Adobe XD nos ayuda a planificar el diseño visual de los programas que deseamos implementar, y de esta forma asistir al cliente, y el cliente a su vez si desea hacer una modificación o si desea no hacerla por los motivos que desee.

Así mismo nos ayuda a comprender la labor de hacer una aplicación móvil, página web, aplicaciones, etc. y como esta interactúa con el usuario, como de amigable será, que tan intuitiva puede hacer y si realmente convence que debe implementarse en la vida real.

BIBLIOGRAFÍA:

<https://www.flaticon.es/>

Lardinois, Frederic (14 de marzo de 2016). «Adobe launches Experience.