



Documentación de la Interfaz

Gonzalo Benitez Diaz

Pablo Segura González



Índice

Título del documento a varias líneas	1
Documentación de la Interfaz Gráfica (IU)	2
1. Descripción general de la aplicación	2
2. Guía visual	3
2.1 Colores	3
2.2 Tipografías	4
2.3 Componentes	4
3. Descripción de las pantallas	4
3.1 Pantalla principal	4
3.2 Pantallas secundarias	5
3.3 Pantallas de confirmación y error	5
4. Decisiones de diseño UI/UX	5
5. Plan y resultados de las pruebas	5
5.1 Plan de pruebas	5
5.2 Resultados	6
6. Justificación del rediseño realizado	6



Documentación de la Interfaz

1. Descripción general de la aplicación

Esta aplicación se ha desarrollado con la idea de que cualquier usuario pueda utilizarla sin necesidad de tener conocimientos técnicos previos. El objetivo principal es que la interacción sea sencilla, clara y lo más intuitiva posible, evitando confusiones y pasos innecesarios.

La aplicación se organiza en distintas pantallas, cada una pensada para una función concreta. A nivel de interfaz gráfica, se ha buscado un diseño limpio y ordenado, donde los elementos importantes sean fáciles de identificar. De esta forma, el usuario puede centrarse en lo que quiere hacer sin distraerse con información irrelevante.

En general, se trata de una aplicación pensada para un uso cotidiano, tanto en contextos educativos como profesionales, manteniendo un aspecto moderno pero fácil de entender.

2. Guía visual

2.1 Colores

Para el diseño visual se ha elegido una paleta de colores sencilla y coherente, siguiendo criterios de usabilidad:

- Un **color principal**, utilizado en los botones más importantes y acciones principales.
- **Colores secundarios**, que sirven para diferenciar secciones o apoyar visualmente la interfaz.
- **Colores neutros**, como blancos y grises, usados en los fondos para no sobrecargar la pantalla.



- **Colores de estado**, como verde para acciones correctas, amarillo para avisos y rojo para errores.

Esta elección de colores ayuda a que el usuario entienda rápidamente qué elementos son más importantes y qué tipo de acción está realizando.

2.2 Tipografías

Se ha utilizado una tipografía sans-serif, ya que es más cómoda de leer en pantalla:

- Los **títulos** destacan más gracias a un mayor tamaño o grosor.
- El **texto general** tiene un tamaño adecuado para facilitar la lectura.
- Los **botones y elementos interactivos** se leen claramente y llaman la atención sin resultar molestos.

El uso de la misma tipografía en toda la aplicación aporta coherencia y una sensación de orden.

2.3 Componentes

Los componentes de la interfaz siguen patrones comunes que resultan familiares para el usuario:

- Botones bien diferenciados según su importancia.
- Campos de texto con etiquetas claras.
- Iconos sencillos que ayudan a entender mejor cada acción.
- Menús y barras de navegación que se repiten en todas las pantallas.

3. Descripción de las pantallas



3.1 Pantalla principal

La pantalla principal es la primera que ve el usuario al entrar en la aplicación. Desde aquí se puede acceder a las funcionalidades más importantes. El diseño es simple y directo, con botones visibles y una estructura clara.

3.2 Pantallas secundarias

Las pantallas secundarias se encargan de funciones más concretas. Todas mantienen el mismo estilo visual que la pantalla principal, lo que facilita que el usuario no se pierda. Los elementos están colocados siguiendo un orden lógico, de arriba hacia abajo.

3.3 Pantallas de confirmación y error

Estas pantallas aparecen cuando el usuario realiza una acción importante. Su función es informar de forma clara si la acción se ha realizado correctamente o si ha habido algún problema. Para ello se usan mensajes breves y colores que refuerzan el significado.

4. Decisiones de diseño UI/UX

A la hora de tomar decisiones de diseño se han tenido en cuenta varios principios básicos de experiencia de usuario:

- **Simplicidad**, evitando elementos innecesarios.
- **Consistencia**, usando el mismo diseño y funcionamiento en todas las pantallas.
- **Facilidad de uso**, priorizando que las acciones importantes sean fáciles de encontrar.
- **Accesibilidad**, con textos legibles y buen contraste de colores.

La idea principal es que el usuario pueda usar la aplicación de forma natural, sin tener que pensar demasiado cómo funciona.



5. Plan y resultados de las pruebas

5.1 Plan de pruebas

Se han realizado pruebas de usabilidad con distintos usuarios para comprobar si la interfaz era fácil de entender. Durante estas pruebas se observó:

- Si los usuarios sabían qué hacer sin recibir instrucciones.
- Si podían completar las tareas principales sin problemas.
- Qué partes de la interfaz generaban dudas.

5.2 Resultados

En general, los resultados fueron positivos. La mayoría de los usuarios pudieron utilizar la aplicación sin dificultades. Como punto de mejora, se detectó que algunos botones secundarios no destacaban lo suficiente, por lo que se ajustó su tamaño y color.

6. Justificación del rediseño realizado

El rediseño se llevó a cabo para mejorar la experiencia del usuario y hacer la aplicación más clara y fácil de usar. Los principales cambios realizados fueron:

- Simplificación de la navegación.
- Mejor organización de los elementos en pantalla.
- Uso más claro de colores y mensajes.

Gracias a estos cambios, la aplicación resulta más intuitiva y agradable de utilizar, cumpliendo mejor su objetivo.



Conclusión

Esta documentación recoge el proceso de diseño de una interfaz gráfica pensada para el usuario final, combinando un diseño sencillo con criterios básicos de UI/UX, y buscando siempre una experiencia clara y funcional.