

Desarrollo de Interfaces

Unidades 01 a 06.

Actividades no evaluables 02



Autores: Sergi García, Sonia Carrilero

Actualizado Septiembre 2025



UNIDADES 01 A 06. ACTIVIDADES NO EVALUABLES 02

Ejercicio 01 Promoción de Productos Ecológicos

Contexto del Cliente y la Empresa

- **Nombre de la Empresa:** EcoVida Essentials.
- **Productos que Vende:** EcoVida Essentials es una startup que comercializa productos ecológicos y sostenibles, como botellas reutilizables de acero inoxidable, bolsas de tela orgánica, productos de limpieza biodegradables, accesorios zero waste (cepillos de dientes de bambú) y kits para un hogar ecológico.
- **Necesidad del Cliente:** La empresa busca aumentar su visibilidad en el mercado, ya que, como startup, tiene recursos limitados para publicidad tradicional. Necesita un diseño digital atractivo que facilite el descubrimiento de productos, fomente la interacción y promueva el boca a boca virtual, incrementando la conciencia ambiental y las ventas.
- **Motivo de las Interfaces:** Las interfaces formarán parte de una aplicación multiplataforma llamada "EcoVida Explorer", diseñada para resolver la baja visibilidad mediante una experiencia de usuario intuitiva, educativa y accesible. El diseño debe priorizar usabilidad (navegación clara), accesibilidad (compatible con WCAG, como textos legibles y alto contraste) y atractivo visual (colores ecológicos).

Objetivo

Diseñar dos pantallas gráficas de usuario (wireframes o mockups) para la aplicación "EcoVida Explorer", utilizando herramientas como Figma, Canva, o lápiz y papel, sin incluir implementación técnica. Las pantallas deben abordar la baja visibilidad de los productos, aplicando principios de usabilidad (navegación intuitiva, jerarquía visual) y accesibilidad (WCAG: etiquetas alt, contraste adecuado). El diseño debe ser responsive para dispositivos móviles y desktops.

Requisitos Generales

- Usar un esquema de colores ecológico (verdes suaves, blancos, grises neutros) para reforzar la identidad de la marca.
- Incluir elementos interactivos (botones, menús, campos de búsqueda) diseñados para una experiencia fluida.
- Asegurar que las pantallas tengan una conexión lógica: la primera lleva a la segunda.
- Documentar el diseño con una breve explicación (máximo 150 palabras por pantalla) de cómo cada elemento aborda la necesidad del cliente.
- **Foro:** Compartir los diseños y la explicación en el foro del aula virtual para recibir retroalimentación de compañeros.

Pantalla 1: Catálogo de Productos (Pantalla Principal de Descubrimiento)

Descripción: Esta pantalla es la entrada principal para explorar los productos de EcoVida. Mostrará un grid o lista de productos destacados con filtros para facilitar el descubrimiento (por categoría, precio, impacto ambiental), incentivando una navegación exploratoria que aumente la visibilidad de la marca.

Elementos Obligatorios:

- Barra de navegación superior con el logo de EcoVida y un campo de búsqueda por texto.
- Grid o lista desplazable de productos, cada uno con: imagen, nombre, breve descripción (ej. "Botella reutilizable: Reduce plásticos en un 80%"), precio y un icono de impacto ecológico (ej. hoja con calificación).

- Filtros desplegados para ordenar por popularidad, novedad o sostenibilidad.
- Botón de "Compartir Catálogo" para redes sociales.
- Pie de página con enlaces a "Acerca de Nosotros" y "Contacto".

Tarea: Diseñar el wireframe/mockup y explicar cómo el diseño fomenta la visibilidad y la interacción del usuario.

Pantalla 2: Detalles de Producto (Pantalla de Información Detallada)

Descripción: Accesible desde la Pantalla 1 al seleccionar un producto. Proporciona información detallada para educar al usuario, fomentar compras informadas y promover el intercambio en redes sociales, ampliando la visibilidad.

Elementos Obligatorios:

- Imagen grande del producto con opción de galería (mostrando uso en contexto ecológico).
- Sección de detalles: nombre, descripción extendida, especificaciones (materiales, dimensiones), beneficios ambientales (ej. "Ahorra 500 botellas plásticas al año") y precio.
- Área de reseñas simuladas con calificaciones de estrellas.
- Botones de acción: "Añadir al Carrito", "Comprar Ahora" y "Compartir" (para WhatsApp, Instagram o email).
- Elemento interactivo: Representación de un vídeo corto (simulado) o un calculador de impacto ecológico (ej. campo para estimar ahorro ambiental).
- Botón de regreso a la Pantalla 1.

Tarea: Diseñar el wireframe/mockup y explicar cómo el diseño educa y motiva la interacción del usuario.

Recursos Sugeridos

- Herramientas: Figma (versión gratuita), Canva, o papel y lápiz.

¡Comparte en el foro tus resultados y comenta los de los compañeros/as realizando críticas constructivas, aportaciones, etc.!