

Actividad |3| Prototipos y Tipos de Diseño.

Diseño de Interfaces II.

Ingeniería en Desarrollo de Software.



TUTOR: Fatima Fernandez Lara de Barron.

ALUMNO: Ramón Ernesto Valdez Felix.

FECHA: 15/07/2024.

Introducción.	3
Descripción.	3
Justificación.	4
Desarrollo:	4
Prototipos y Tipos de Diseño.	5
Prototipo final.	8
Tipo de diseño.	9
Conclusion.	10
Referencias.	10

Introducción.

En esta actividad final de la materia Diseño de Interfaces II, nos planteamos realizar la documentación de Prototipos y Tipos de Diseño del sitio web con el que hemos estado trabajando en las actividades pasadas la cual tomaremos como base y continuaremos con esta actividad final de la materia

que nos serviría para enlazar o englobar las sucursales, franquicias o empresas asociadas, escogeremos la empres INDITEX que es una empresa española de ropa para cualquier tipo de gustos y estilos conocida en todo el mundo, utilizaremos 3 de sus marcas conicidad de las cuales existen de 2 a 3 sucursales a quien en la ciudad de culiacán que serían las siguientes “Bershka, Stradivarius y Pull&Bear”, en la cual se considera crear un sitio web nuevo donde se ofrecerá una experiencia estandarizada que identifique a todas las empresas que conforman el negocio, esto nos permitirá crear el prototipo y el definir el tipo de diseño dl sitio, cada una de las marcas de la empresa y así tener la actividad final de la materia que se está cursando.

Descripción.

En esta segunda actividad de la materia de Diseño de Interfaces II, realizaremos la investigación y documentación del Prototipos y Tipos de Diseño del sitio web nuevo que se ha estado trabajando con las actividades pasadas de la materia en curso, utilizando el sitio web donde se ofrecerá más captación de usuarios, mejores ofertas, mejoras visuales que garanticen mejores ganancias, trabajaremos con la empresa mundialmente conocida como INDITEX y utilizaremos sus marcas siguientes “Bershka, Stradivarius y Pull&Bear” para realizar el trabajo solicitado por el docente de la materia, diseñaremos un Prototipos y Tipos de Diseño respecto tomando como base las actividades pasadas, cada línea empresarial donde vaya recorriendo cada etapa, dejando plasmada su experiencia esto nos permitirá el encontrar las áreas mejoras que podamos presentar en el recorrido, ya teniendo los datos que requerimos para la realización del trabajo podemos iniciar con la elaboración de las actividades a plasmar en el documento a entregar siempre y cuando cumpla con los requerimientos de la actividad conociendo al usuario.

Justificación.

En esta actividad trabajaremos con la identificar los punto en los cuales tenemos que cumplir para la realización del documento a entregar el cual no requiere lo siguiente para la actividad: Seleccionar una

empresa que sea franquicia, tenga sucursales o una empresa multimarca, deberá tener al menos 3 sucursales, 3 marcas o 3 franquicias que se puedan enlazar, y que éstas tengan su propio sitio web o también considerar crear uno nuevo. crearemos el prototipo y tipo Diseño del sitio web, la página a crear para el cliente respecto a cada línea empresarial, Trabajaremos con los siguientes puntos de referencia que debemos de tener para hacer esta actividad final.

- Empresa seleccionada: INDITEX.
 - Bershka.
 - Stradivarius.
 - Pull&Bear.
- Considerando los journey map efectuados en la Actividad 1, la idea de diseño de la Actividad 2 y los tipos de diseño estudiados en el material.
- Definir y justificar si se usará un diseño responsivo o un diseño adaptativo.
- Desarrollar un prototipo final de la página web , descargar y subir el prototipo en plataforma de estudios.
- Utilizaremos la herramienta de figma.
- PDF de está actividad en el portafolio GitHub.
- Anexa link de GitHub en documento.

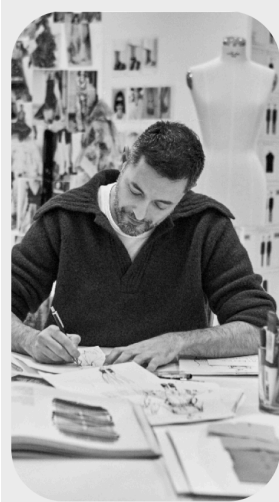
Desarrollo:

En este punto realizaremos el desarrollo de la investigación solicitada por la materia de Diseño de Interfaces II y conoceremos prototipo y el tipo de diseño al que esta orientado el sitio web esta actividad se realizar utilizando toda la infomacion base de las actividades anteriores de la materia los cuales estaremos trabajando y mostrando la evidencia de la creación de la documentación solicitada al realizar la 3 diferentes líneas empresarial de la empresa selecciona, toda esta información nos llevará a recabar la información del cliente que nos permitirá encontrar puntos de mejora.








Prototipos y Tipos de Diseño.

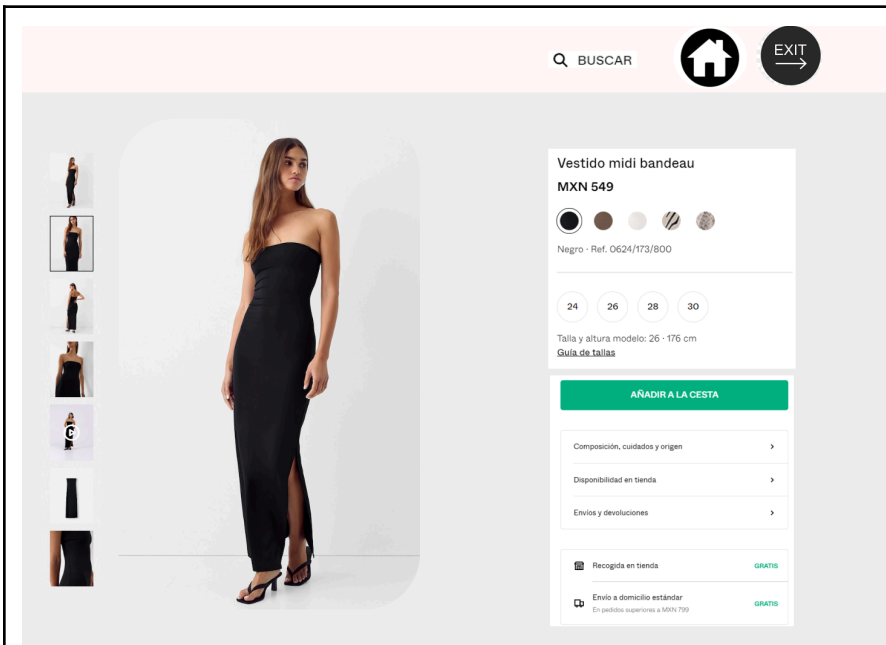
En este punto de la actividad crearemos el boceto propuesto para el sitio web de la empresa de ropa INDITEX, es el primer paso del proyecto de diseño web, donde se crean ideas para la interfaz del usuario. Con este recurso, es posible ver las partes que deberán conformar el sitio; los diagramas de usabilidad se emplean para mejorar su estructura.

Prototipo:

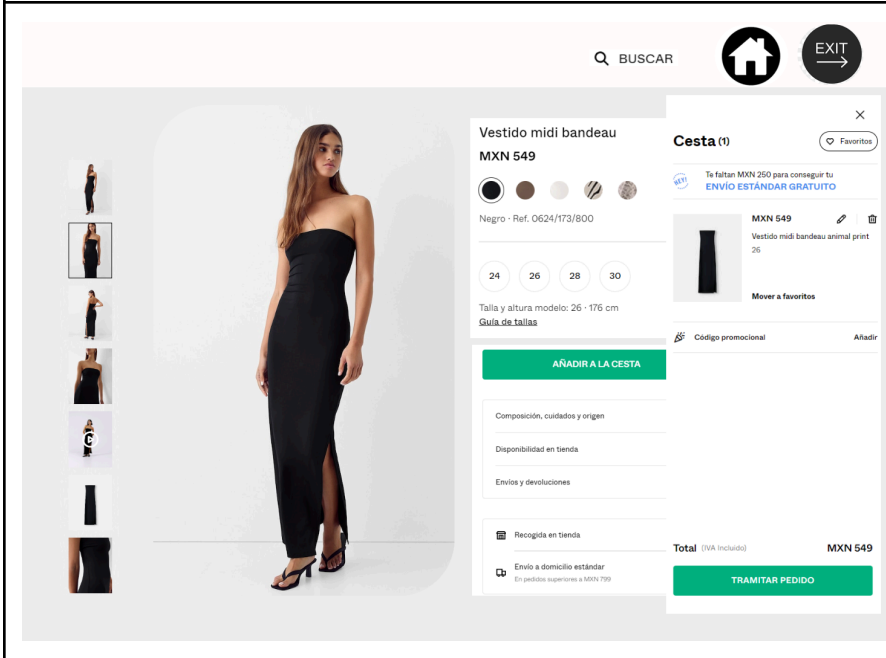
<div data-bbox="527 863 709 911">INDITEX</div> <div data-bbox="186 940 462 1438"></div> <div data-bbox="634 1018 790 1045">Inicio de sesion.</div> <div data-bbox="548 1058 790 1085">Usuario: <input type="text"/></div> <div data-bbox="548 1087 790 1115">Clave: <input type="password"/></div> <div data-bbox="665 1127 737 1155">Entrar.</div> <div data-bbox="511 1274 584 1302">Vision:</div> <div data-bbox="511 1310 979 1388"><p>Muchos de los retos sociales, económicos y medioambientales a los que nos enfrentamos son hoy más urgentes que nunca. Pasamos de una generación a la siguiente guiados por la aspiración y la pasión de crear moda, decididos a seguir innovando y a mejorar nuestra eficiencia en el objetivo de ejercer una influencia positiva en las personas y en el planeta.</p></div>	<p>Esta es la pantalla inicio de sesion de prototipo del sitio web creado utilizando las actividades anteriores de la materia.</p>
--	--

	<p>La segunda pantalla nos muestra el menu principal de las tiendas se moda de tu preferencia.</p>
	<p>La pantalla siguiente mostramos el primer sitio donde sus principales categorías son mujer, hombres y jóvenes. se anexa un vistado a donde se encuentran orientadas.</p>

<div data-bbox="349 157 769 212">  STRADIVARIUS </div> <div data-bbox="857 157 993 218">   </div> <div data-bbox="933 233 1031 258"> <input type="text"/> Busqueda </div> <div data-bbox="203 289 493 543">  </div> <div data-bbox="587 310 889 468"> <div>JEANS</div> <div>PLAYERAS</div> <div>PANTALONES</div> <div>CAMISAS</div> <div>VESTIDOS</div> <div>ZAPATOS</div> </div> <div data-bbox="203 594 963 693"> <p>EN UN CONTEXTO DE TENDENCIAS EN CONSTANTE EVOLUCIÓN, STRADIVARIUS APUESTA POR EL ESTILO PERDURABLE DE CREER EN NOSOTROS MISMOS. TRANSFORMA LAS ÚLTIMAS TENDENCIAS EN UNA MODA QUE NOS PERMITA EXPRESARNOS CON COMODIDAD, CUANDO Y DONDE QUERAMOS.</p> </div>	<p>La pantalla siguiente mostramos el segundo sitio donde sus principales categorías son las mujeres y se anexa un vistado a donde se encuentran orientadas.</p>
<div data-bbox="438 825 771 875"> PULL&BEAR </div> <div data-bbox="863 819 1000 879">   </div> <div data-bbox="933 890 1031 915"> <input type="text"/> Busqueda </div> <div data-bbox="224 915 480 1218">  </div> <div data-bbox="600 974 677 1001"> <div>MUJER</div> </div> <div data-bbox="792 1106 888 1136"> <div>HOMBRE</div> </div> <div data-bbox="219 1245 1015 1413"> <p>ARRANCA EN EL AÑO 1991 CON VOCACIÓN INTERNACIONAL Y LA INTENCIÓN DE VESTIR A JÓVENES COMPROMETIDOS CON SU ENTORNO QUE HUYEN DE LOS ESTEREOTIPOS, VIVEN EN COMUNIDAD Y SE RELACIONAN ENTRE SÍ. PARA ELLOS, PULL&BEAR RECOGE LAS ÚLTIMAS TENDENCIAS INTERNACIONALES, LAS MEZCLA CON LAS INFLUENCIAS QUE MARCAN EL STREETSTYLE Y LOS CLUBS DE MODA Y LAS REINTERPRETA PARA TRANSFORMARLAS EN PRENDAS CÓMODAS Y FÁCILES DE LLEVAR.</p> </div>	<p>La pantalla siguiente mostramos el tercer sitio donde sus principales categorías son las mujeres y hombre, se anexa un vistado a donde se encuentran orientadas.</p>



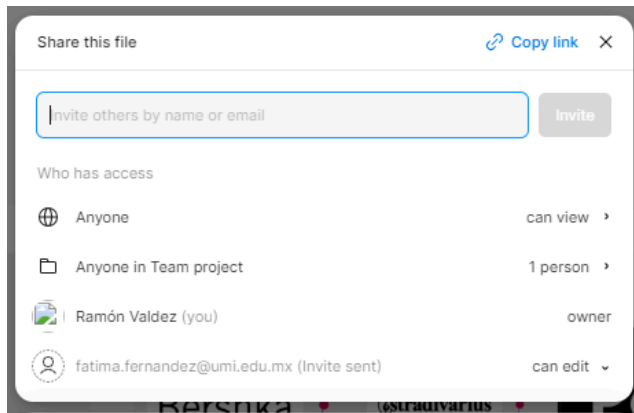
En la pantalla mostramos el artículo por el cual se inició la sesión al sitio, donde muestra una serie de detalles que se requieren para la decisión de la compra.



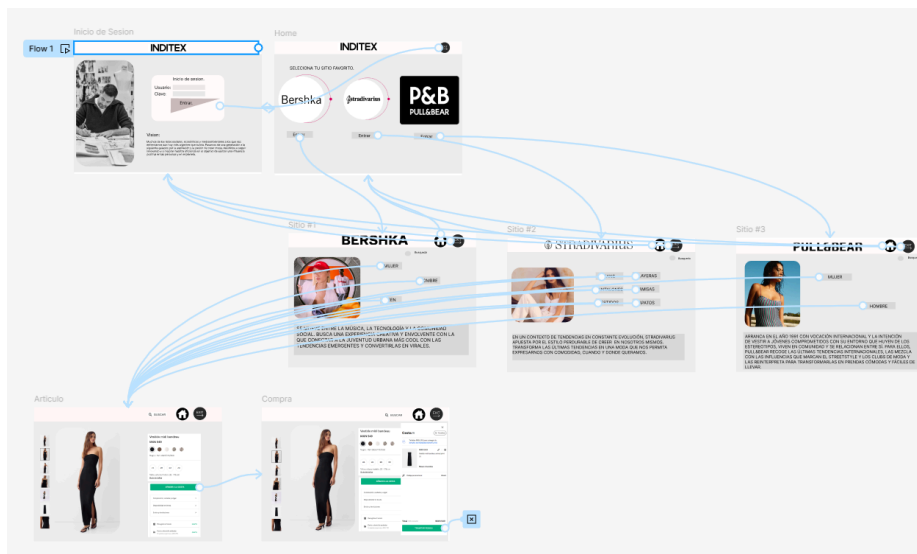
En la pantalla mostramos el artículo donde el cliente ya se decidió a realizar la compra..

Prototipo final.

En este punto veremos el funcionamiento de la opciones añadidas al prototipo como si estubieramos realizando la compra de un artículo, simulando el recorrido del cliente que utilizara el sitio para llegar a su objetivo final que seria la compra de algun artículo en el sitio web, adicional se anexan imagenes de evidencia de la actividad y tambien el link de prototipo para que el docente puede ingresar y validar su simulacion.:

Evidencia [Prototipo final](#)

Se comparte el prototipo final al docente de la materia de Diseño de Interfases II por medio de su cuenta de correo fatima.fernandez@umi.edu.mx.



Se comparte la imagen general del prototipo final como referencia a la actividad.

Tipo de diseño.

En este punto de la actividad el tipo del diseño de sitio web que creamos es de tipo responsivo ya que se adapta de forma automática a cualquier plataforma es mucho más fácil de crear y tiene un costo mucho menor que el otro tipo de diseño que se tiene que estar modificando por cada requerimiento de los dispositivos a ejecutar el sitio. con esta información espero que sea la correcta para la finalización de la documentación de la actividad final de la materia Diseño de Interfases II.

Conclusion.

En conclusión: Los prototipos para mostrar nos ayudan a visualizar la idea de una manera clara y directa, de manera que no deje lugar a interrogantes y que se explique por sí mismo. Es importante desarrollarlo de la manera más concisa posible para que nuestro usuario entienda perfectamente qué tenemos en mente. No hay una única forma de construir este tipo de prototipo, sino que debemos pensar cuál es el mejor método para hacerlo, ya sea mediante un role play, con un storyboard mediante dibujos o mediante un conjunto de wireframes. En procesos colaborativos de diseño de nuevos productos y servicios, y de mejora continua, un prototipo es esencial para validar ideas. En procesos de mejora continua, hacer un prototipo permite testear oportunamente ideas antes de desplegarlas a gran escala y descubrir oportunidades de mejora en etapas previas al diseño definitivo de un producto o servicio. Esto para garantizar el éxito con los usuarios finales y tener éxito con nuestros productos así tener mejoras ganancias.

Referencias.

GitHub: Let's build from here. (n.d.)

Microsoft Copilot en Edge. (n.d.). Microsoft.com. Retrieved June 3, 2024, from

<https://www.microsoft.com/es-mx/edge/copilot?form=MT00IR&pl=launch>

No title. (n.d.). Chatgpt.com. Retrieved June 4, 2024, from <https://chatgpt.com/>

Gerea, C. (2021, March 15). Prototipo: qué es y para qué sirve. FREED TOOLS.

<https://freed.tools/blogs/ux-cx/prototipo>

Todo, V. (2016, April 6). Diseño Web Adaptativo vs Responsive, ¿Cuál es la mejor opción? Hashtag.

<https://www.hashtag.pe/2016/04/06/disenio-web-adaptativo-vs-responsive-la-mejor-opcion/>

. (2020, December 20). Tipologías de prototipo. Thinkers Co.

<https://thinkersco.com/comunidad/blog/tipologias-de-prototipo/>