

## **Actividad |2| Diseño de Sketch y Wireframe.**

### **Diseño de Interfaces II.**

Ingeniería en Desarrollo de Software.



TUTOR: Fatima Fernandez Lara de Barron.

ALUMNO: Ramón Ernesto Valdez Felix.

FECHA: 14/07/2024.

<b>Introducción.</b>	<b>3</b>
<b>Descripción.</b>	<b>3</b>
<b>Justificación.</b>	<b>4</b>
<b>Desarrollo:</b>	<b>4</b>
<b>Propuesta de sketch.</b>	<b>5</b>
<b>Propuesta de Diseño (wireframe).</b>	<b>6</b>
<b>Diagramas de operación.</b>	<b>9</b>
<b>Conclusion.</b>	<b>11</b>
<b>Referencias.</b>	<b>11</b>

## Introducción.

En esta segunda actividad de la materia Diseño de Interfaces II, nos planteamos realizar la documentación de Diseño de Sketch y Wireframe que nos piden crear en la actividad de la creación de un sitio web de una empresa a seleccionada en la primera actividad la cual tomaremos como base y continuaremos con esta actividad que nos serviría para enlazar o englobar las sucursales, franquicias o empresas asociadas, escogeremos la empresa 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 conocidas 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 diseño Sketch y Wireframe de cada una de las marcas de la empresa y así tener la segunda actividad 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 Diseño de Sketch y Wireframe de la creación de nuevo sitio con la experiencia de los clientes 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 journey map del cliente respecto a cada línea empresarial donde vaya recorriendo cada etapa, dejando plasmada su experiencia esto nos permitirá encontrar las áreas mejoradas 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. Diseño de Sketch y Wireframe de 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.
- Desarrollar el sketch de las ideas para el desarrollo del sitio web principal del corporativo.
- Acorde al sketch realizado, diseñar el wireframe general del proyecto.
- Con base al wireframe propuesto, diseñar los diagramas de operación.
- Utilizaremos la herramienta de figma.
- PDF de está actividad en el portafolio GitHub.
- Anexa link de GitHub en documento.

## Desarrollo:

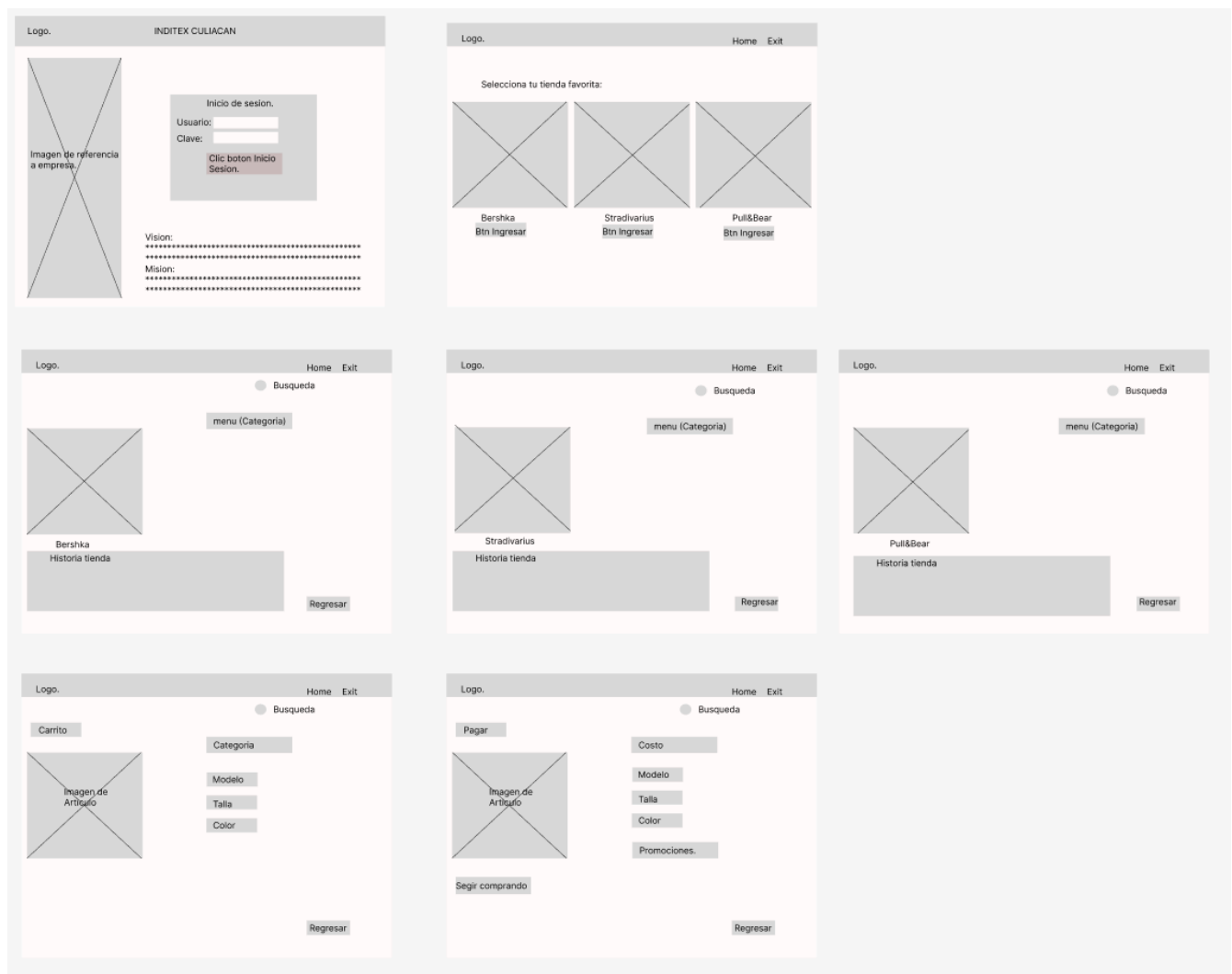
En este punto realizaremos el desarrollo de la investigación solicitada por la materia de Diseño de Interfaces II y conoceremos el diseño de Sketch y Wirefra con los cuales estaremos trabajando y mostrando la evidencia de la creación de la documentación solicitada al realizar la 3 diferentes líneas empresarial de la empresa selecciona, toda esta información nos llevará a recabar la información del cliente que nos permitirá encontrar puntos de mejora.

**Link: GitHub**

## Propuesta de sketch.

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.

Imagen de evidencia de Propuesta de Sketch:



## Propuesta de Diseño (wireframe).

En este segundo escenario de la actividad mostraremos el diseño wireframe pantalla por pantalla dando una explicación breve de qué función tendrá y qué elementos lo conforman esto para tener una idea un poco más clara de lo que se está realizando en este diseño web:

### Diseño web wireframe propuesto:

Logo. INDITEX CULIACAN

Imagen de referencia a empresa.

Inicio de sesion.

Usuario:

Clave:

Clic boton Inicio Sesion.

Vision:  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Mision:  
\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

Esta es la pantalla principal del sitio web, en el cual nos muestra una imagen representativa de la empresa, el inicio de sesión y la visión y misión de la empresa.

Logo. Home Exit

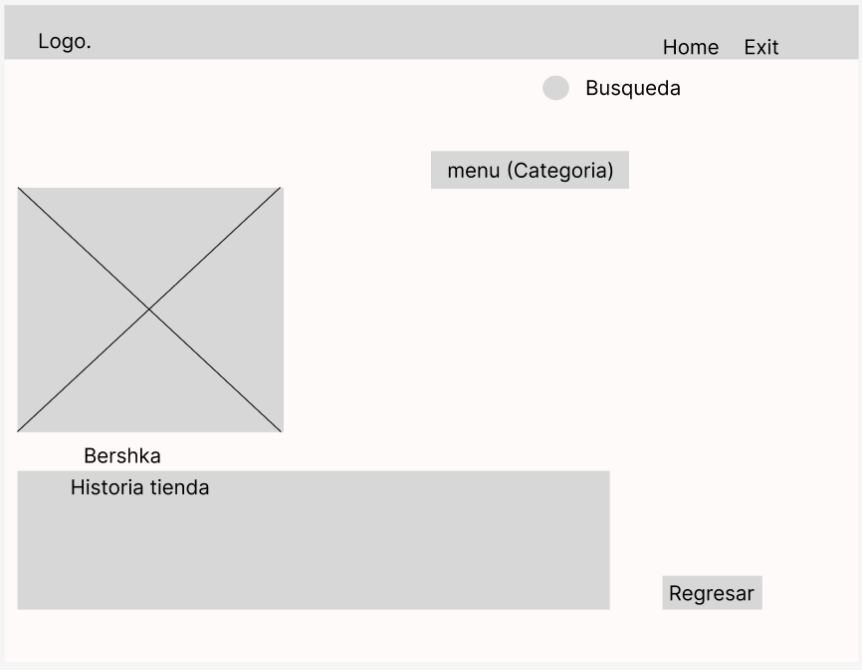
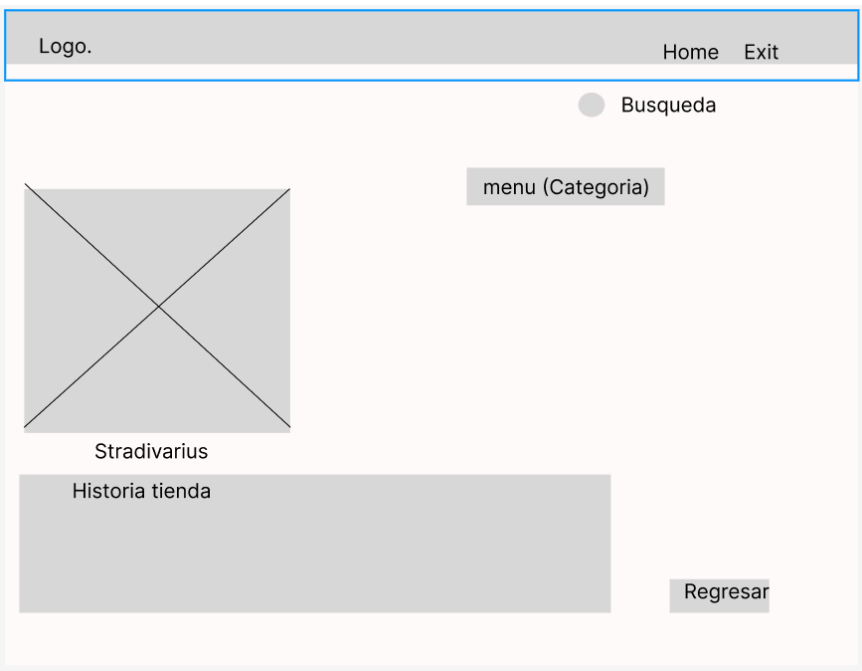
Selecciona tu tienda favorita:

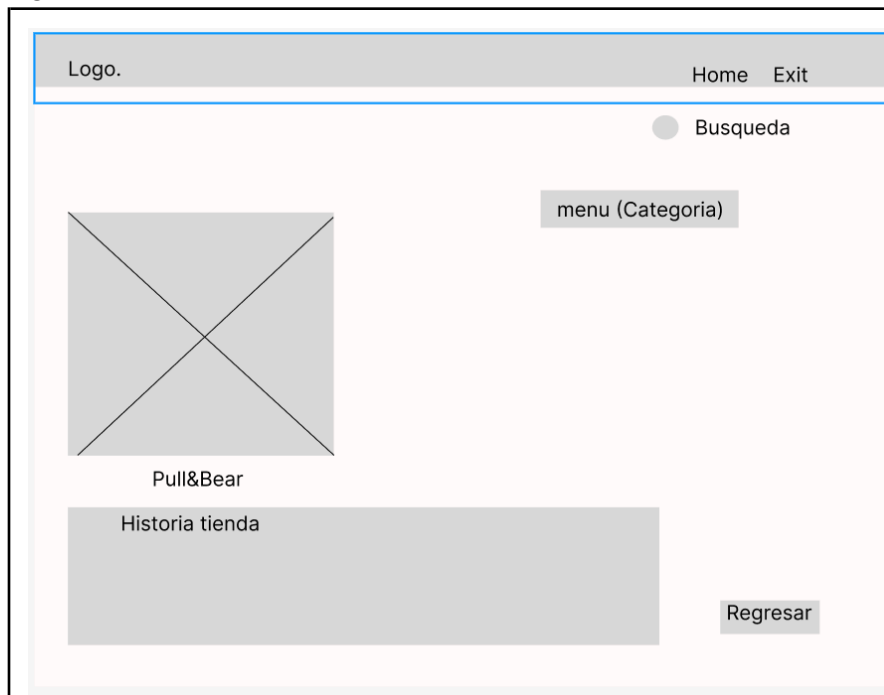
Bershka  
Btn Ingresar

Stradivarius  
Btn Ingresar

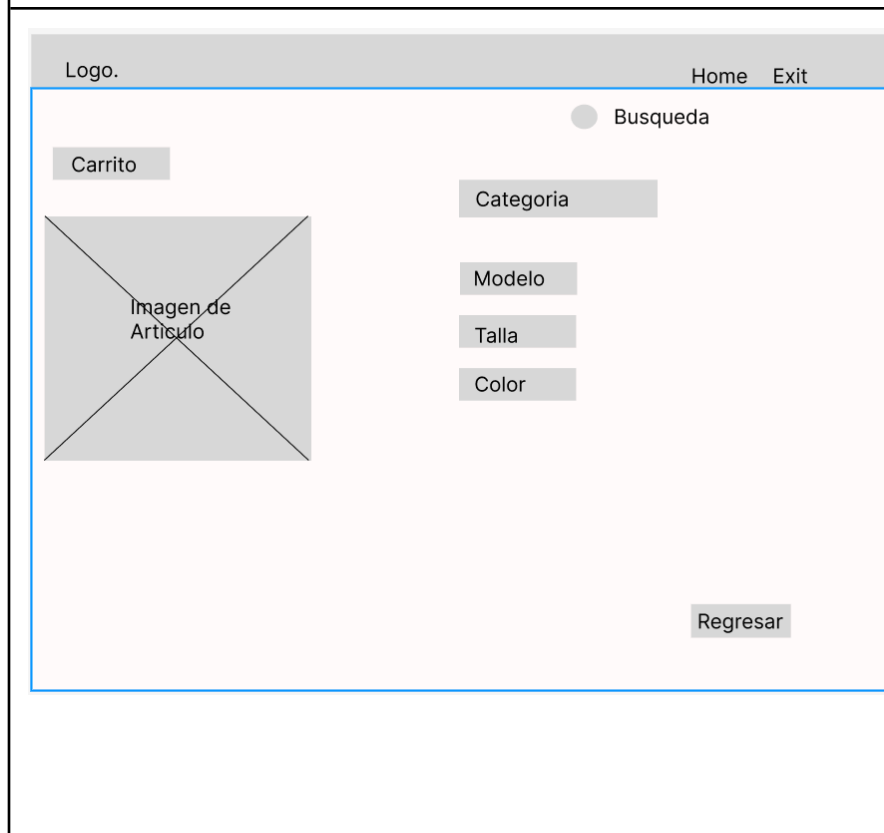
Pull&Bear  
Btn Ingresar

La segunda pantalla después del inicio de sesión nos mostrará el menú de las tiendas de ropa disponibles la cual se escoge la tienda preferida para hacer la compra del artículo requerido.

 <p>The wireframe shows a mobile app interface for 'Bershka'. At the top is a grey header bar with 'Logo.' on the left and 'Home Exit' on the right. Below the header is a light pink background. In the center, there is a grey circle labeled 'Busqueda'. To the right of the circle is a grey button labeled 'menu (Categoria)'. On the left side, there is a large grey rectangle with a black 'X' inside, representing a placeholder image. Below this rectangle is the text 'Bershka' and 'Historia tienda'. At the bottom right, there is a grey button labeled 'Regresar'.</p>	<p>La pantalla siguiente de la tienda número 1 de ropa, muestra una imagen representativa de la tienda e historia, muestra el menú de catálogos y búsqueda, entre otros botones de home, salir y regresar.</p>
 <p>The wireframe shows a mobile app interface for 'Stradivarius'. It has the same layout as the first screen. The header bar is grey with 'Logo.' on the left and 'Home Exit' on the right. The background is light pink. In the center, there is a grey circle labeled 'Busqueda'. To the right of the circle is a grey button labeled 'menu (Categoria)'. On the left side, there is a large grey rectangle with a black 'X' inside, representing a placeholder image. Below this rectangle is the text 'Stradivarius' and 'Historia tienda'. At the bottom right, there is a grey button labeled 'Regresar'.</p>	<p>La pantalla siguiente de la tienda número 2 de ropa, muestra una imagen representativa de la tienda e historia, muestra el menú de catálogos y búsqueda, entre otros botones de home, salir y regresar.</p>

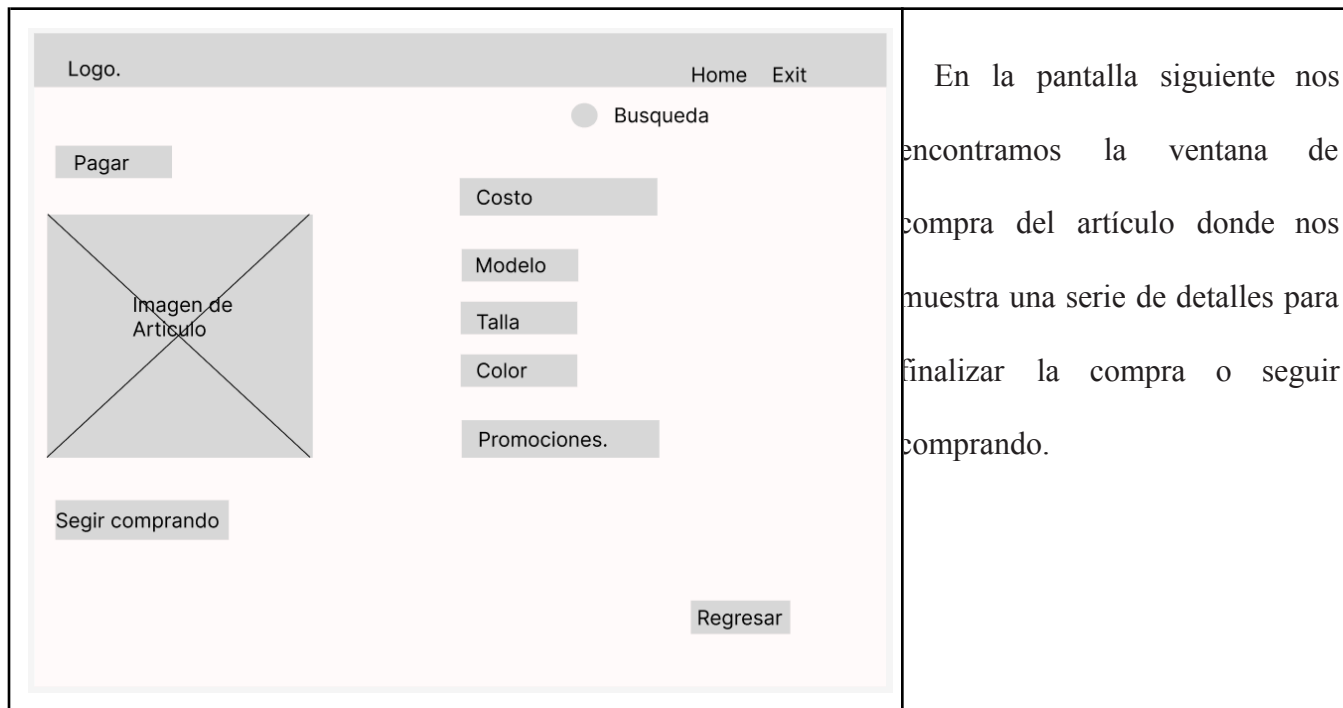


La pantalla siguiente de la tienda número 3 de ropa, muestra una imagen representativa de la tienda e historia, muestra el menú de catálogos y búsqueda, entre otros botones de home, salir y regresar.



En la pantalla siguiente nos encontramos con el artículo deseado el cual nos muestra una serie de detalles como modelo, talla, color, categoría y búsqueda. Entre otros botones de home, salir y regresar. carrito que nos permite llevar el artículo a la ventana de comprar.



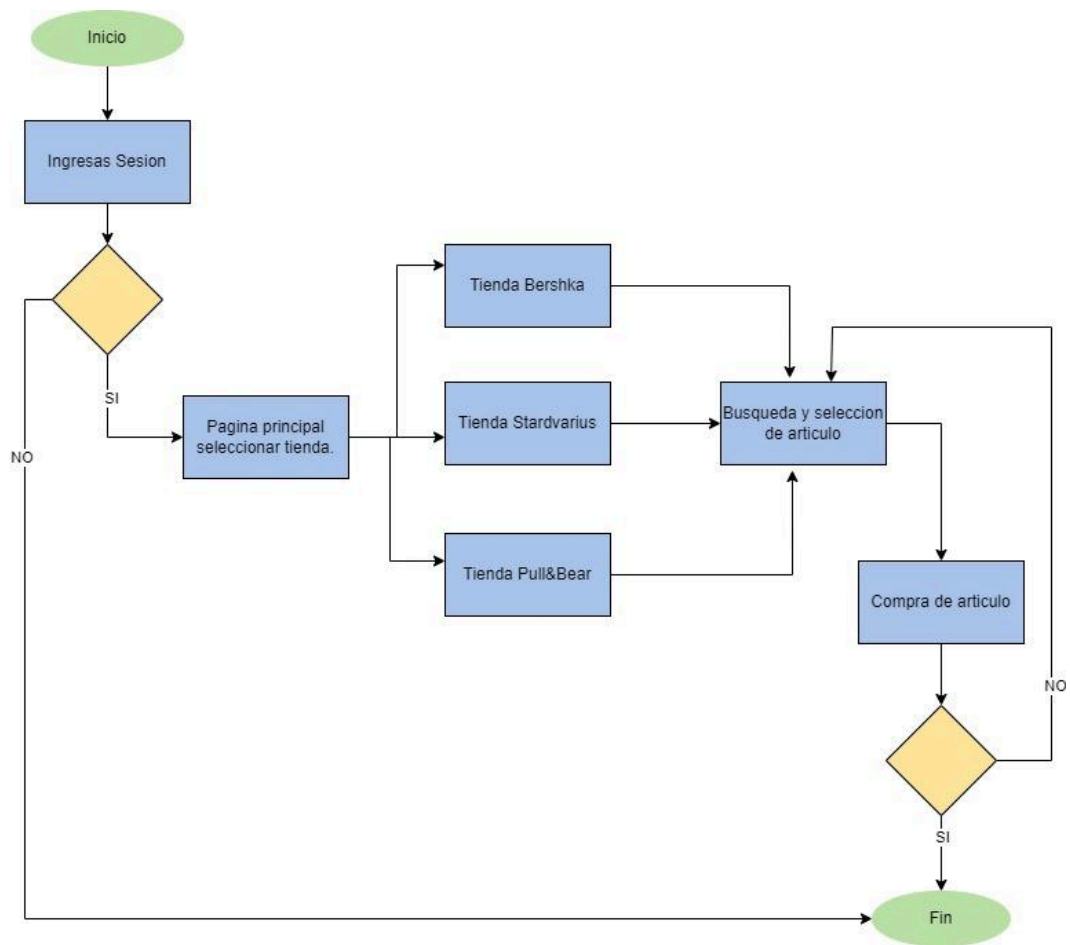


En la pantalla siguiente nos encontramos la ventana de compra del artículo donde nos muestra una serie de detalles para finalizar la compra o seguir comprando.

Este es el diseño propuesto para la actividad número dos de la materia de diseño de interfases II que se está cursando.

## Diagramas de operación.

En este último escenario de la actividad crearemos el diagrama de flujo de las actividades que se requieren realizar para llegar a la compra del artículo por parte del cliente. Anexamos el diagrama creado como evidencia de la materia



Fase #1	Inicio de flujo (Ingreso al sitio web)
Fase #2	Iniciar la sesión (Ingreso al sitio web con usuario y clave)
Fase #3	Validación de ingreso si ingreso continúa el flujo sino termina.
Fase #4	Muestra pantalla principal donde se decide que tienda seleccionar.
Fase #5	Tienda #1 Seleccionada y lista para la búsqueda del artículo.
Fase #6	Tienda #2 Seleccionada y lista para la búsqueda del artículo.
Fase #7	Tienda #3 Seleccionada y lista para la búsqueda del artículo.
Fase #8	Artículo encontrado y listo para realizar la compra.
Fase #9	Validación de compra en caso de si continúa el flujo a finalizar sino regresa a búsqueda del artículo.
Fase #10	Fin de Flujo (Compra del Artículo)

## Conclusion.

En conclusión: Una de las maneras más utilizadas para bocetar y prototipar tu proyecto es mediante wireframes, estos consisten en realizar un esquema o guía visual, a través de la cual se pueden establecer las funciones que tendrá tu página o aplicación, así como relacionar el aspecto visual con la arquitectura de información del proyecto. Para realizarlos no existe una regla en específico, ya que pueden ser de baja calidad, es decir, hechos a mano o en computadora de manera básica y no tan detallada o en alta calidad, los cuales se logran a través del uso de software especializado para diseñar el aspecto de la interfaz o pantallas de manera mucho más fina y detallada. Cabe mencionar que cualquier opción es válida. En nuestra vida cotidiana utilizamos muchos sitios web que fueron creados de esta forma de trabajar con los sketch y wireframes utilizados por algún diseñador así llegando a la termino del sitio publicado.

## 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/>

Frisoli, C. (2024, January 25). *Cómo hacer el boceto de una página web (y ejemplos).*

Hubspot.es. <https://blog.hubspot.es/website/boceto-pagina-web>

Genotipo. (n.d.). *Wireframes para un buen diseño de Página Web.* Retrieved July 15,

2024, from

[https://www.genotipo.com/blog/wireframes-para-un-buen-diseno-de-pagina-w](https://www.genotipo.com/blog/wireframes-para-un-buen-diseno-de-pagina-web)  
eb