



Programas  
Académicos



# **Actividad 1 - Análisis de requisitos.**

## **Diseño de Interfaces 1**

### **Ingeniería en Desarrollo de Software**

**Tutor: Fátima Fernández de Lara Barra.**

**Alumno: Sarahi Jaqueline Gomez Juárez.**

**sara\_2mil@outlook.com**

**Fecha: 04/06/2023**

## Índice

### Tabla de contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>3</b>
<b>Descripción: .....</b>	<b>4</b>
<b>Justificación. ....</b>	<b>5</b>
<b>Desarrollo.....</b>	<b>6</b>
<i>Definición de funciones .....</i>	<i>6</i>
<i>Análisis de opiniones .....</i>	<i>6</i>
<b>Identificación de mejoras .....</b>	<b>7</b>
<b>Mejoras agregadas:.....</b>	<b>7</b>
<b>Conclusión: .....</b>	<b>9</b>
<b>Referencias: .....</b>	<b>10</b>

## Introducción

El diseño es la imaginación que permite proyectar de forma creativa los objetos o productos de una forma estética y útil, en esta ocasión será de una forma computarizada por medio de una interfaz que beneficia la interacción entre humano-software, ayudando al intercambio de información cabe mencionar que entre sus características están la observación, el análisis de sus funciones y la planificación, la proyección de su construcción y ejecución, la evaluación que es donde se recibirá una retroalimentación de la misma.

El diseño de interfaz contiene 4 etapas, por ahora solo nos centraremos en una de ellas, la cual es el análisis de requisitos: cabe mencionar que durante esta etapa reuniremos la información de la aplicación analizando las opiniones de los usuarios, dará como resultado la satisfacción actual del cliente, por medio de ellas podremos tener una noción de las posibles mejoras que tendría el producto identificando el tipo de beneficio que tiene para nuestra vida laboral y cotidiana.

“El diseño gráfico no es lo que ves, sino lo que debes hacer que otras personas vean”. (Edgar Degas)



### **Descripción:**

En el siguiente documento estudiaremos, observaremos y analizaremos la interfaz de la aplicación “Rutas Veracruz” la cual permite conocer de manera objetiva el cómo movilizarnos a través de sus diferentes áreas por medio de mapas, observaremos el tipo de diseño visual, el orden en la información, los diversos botones interactivos, sus distintas especificaciones y su pintoresca paleta de colores, de igual manera haremos un estudio de satisfacción al usuario, por medio de una investigación de opiniones hechas en la Play store, gracias a todo ello, podremos proponer diversas mejoras que la aplicación necesita para la resolución de algunos problemas, tomaremos como factor elemental los diferentes elementos principales del diseño de la creación de una interfaz mediante ella nos permitirá la innovación de la misma, de una forma útil, versátil y estética.

“El diseño no es sólo lo que se ve y se siente. El diseño es cómo funciona” – Steve Jobs.



### **Justificación.**

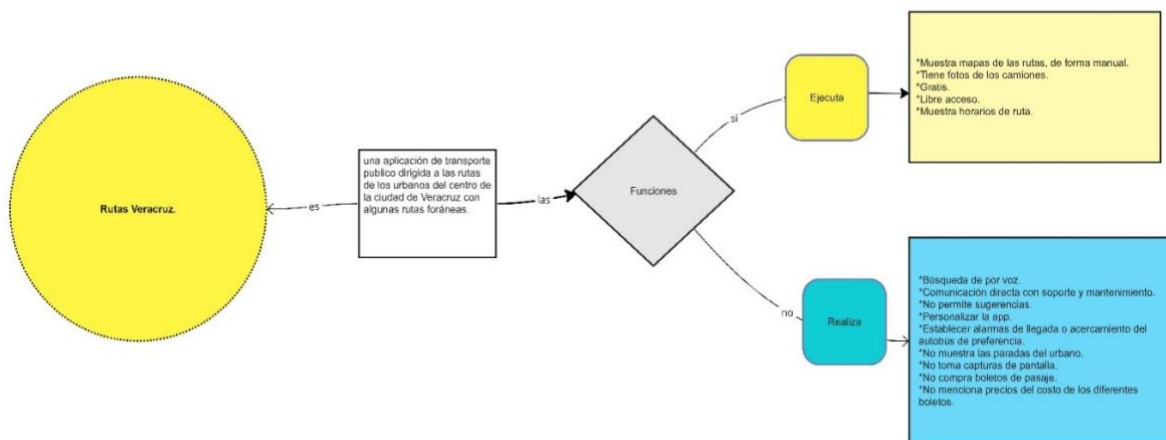
El objetivo de esta actividad es poder identificar las necesidades de la aplicación tomando como punto de partida la opinión de los usuarios y las características del producto, para poder determinar la solución que ayudará a que la interfaz sea más clara, sencilla, flexible, ergonómica, junto con su facilidad de manejo, de esta manera lograr mejorar la calidad estética y funcionalidad, tomando en cuenta a personas con diversas capacidades por ejemplo personas con problemas de vista, de bajos recursos, aquellas que cuenten con un rezago de educación, que no sepan leer ni escribir , y todo aquel que lo necesite, de este modo poder distinguirnos de la competencia teniendo en cuenta que la tecnología y sus diferentes herramientas digitales se han vuelto de vital importancia para la realización de actividades dentro del mundo actual.

“La tecnología hace posible lo que antes era imposible. El diseño hace que sea real.”— Michael Gagliano

## Desarrollo

**Figura 1**

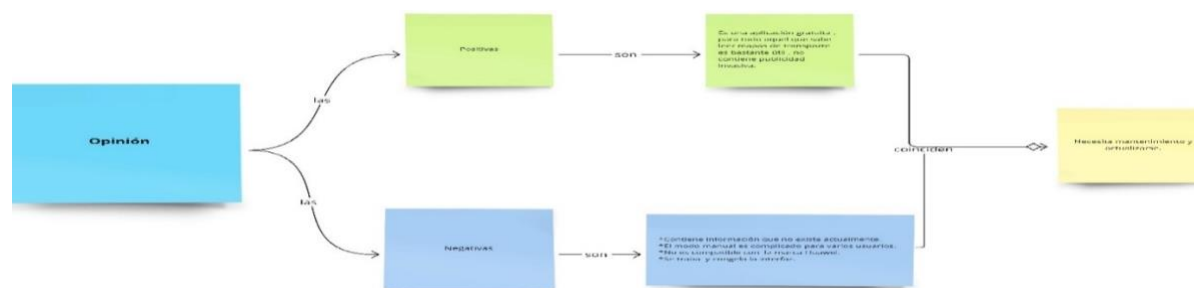
### Definición de funciones



*Nota:* El mapa conceptual se realizó en la aplicación miro enlace para poder visualizar mejor la imagen: [https://miro.com/app/board/uXjVMCQ4lF8=](https://miro.com/app/board/uXjVMCQ4lF8=/) . Creación propia.

**Figura 2**

### Análisis de opiniones



*Nota:* Enlace para visualizar más a detalle la

[https://miro.com/app/board/uXjVMCWFOU8=](https://miro.com/app/board/uXjVMCWFOU8=/) . Creación propia.

## Identificación de mejoras

Mejoras agregadas:

Insertar barra de búsqueda de origen y búsqueda de destino con el botón búsqueda por voz:

Asesora al pasajero que rutas tomar para llegar a su destino, mencionándole en que parada lo puede encontrar.

Instalación de alarmas de distancia de un urbano: Avisando al usuario cuantos kilómetros faltan para que llegue a su destino o alguna parada, esto se podrá realizar gracias a la utilización de ubicación del urbano en tiempo real.

Permitir la personalización de la aplicación: Creando una cuenta de usuario en la cual se podrá modificar el tamaño de texto, idioma y tener comunicación con soporte técnico, podrán agregar sugerencias.

Continuara el acceso libre: Para aquellos que no saben utilizar una red social o leer, de esta manera será fácil su huso.

Permanecerá el mapa manual: que permite identificar un listado de las rutas, que suelen transitar por el punto de selección.

Actualizar información de las rutas, agregar precios, paradas de autobuses y horarios.

Colocar botones de zoom + y -, también se podrá acercar la imagen a 2 dedos moviendo los al mismo tiempo en direcciones contrarias.

La publicidad se mantendrá igual ya que el objetivo es que sea gratuita, pero de igual manera poder seguir sosteniendo y actualizando datos por lo cual los anuncios serán una excelente manera de recaudar efectivo para no dejar a la deriva a la aplicación.

Añadir un apartado en el cual el usuario podrá realizar aportaciones económicas de forma voluntaria.

Incorporar un botón de ayuda: en este habrá un minitutorial que le enseñará al usuario a interactuar con la interfaz siempre que lo desee.

Anexar un botón que permita tomar captura de pantalla; facultara a los usuarios continuar con su camino si necesidad de que la aplicación gaste más de lo necesario en datos móviles.



### **Conclusión:**

Lo realizado en esta actividad tiene un alto impacto en la vida cotidiana ya que al momento de identificar los requisitos de usuario , sus opiniones sin importar que sean positivas o negativas, ayudaran a conocer a todo aquel que nos rodea, desde un ser amado hasta un cliente, por ejemplo si es a un ser amado podremos tener la base para hacerlos sentir mejor, por medio de un mensaje emotivo realizado a través del diseño , si es en el trabajo el análisis de requisitos nos ampliara el criterio, permitiéndonos ver oportunidades que antes no lográbamos ver, aportando ideas de alto valor que hagan crecer a nuestro equipo de trabajo, utilizando un diseño de interfaz que simplifica procesos manteniendo la calidad estética y funcional en el momento que deseemos llevar a cabo una actividad.

“La interfaz de usuario es como un chiste: si tienes que explicarla, entonces no es tan buena.”-

Martin Leblanc

### Referencias:

Colaboradores de Wikipedia. (2023). Diseño de interfaz de usuario. Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado de:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o\\_de\\_interfaz\\_de\\_usuario](https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_de_interfaz_de_usuario)

Morales, Á., Velásquez, W. A. M., & Vanegas-Useche, L. V. (2015). Análisis del diseño de interfaces gráficas de usuario para el control y monitorización de sistemas optoelectrónicos aplicados a telecomunicaciones e instrumentación electrónica. *Entre ciencia e ingeniería*, 16(31), 33-42. Recuperado de:

<https://doi.org/10.31908/19098367.2686>

