



Programas
Académicos



Ingeniería
en Desarrollo de Software

Actividad 2 - Diseño de interfaz.

Diseño de Interfaces.

Ingeniería en Desarrollo de Software.

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón.

Alumno: Sarahi Jaqueline Gómez Juárez

sara_2mil@Outlook.com

Fecha: 14 de junio de 2023.

Índice.

Tabla de contenido

Introducción.	3
Descripción.	4
Justificación.	5
Desarrollo.	6
Diagramas de operaciones.	9
Conclusión:	10
Referencias:	11

Introducción.

En el siguiente proyecto podremos ver el proceso de diseño de un sistema ,en el cual definiremos su arquitectura por medio de un bocetaje, que nos ayudará a colocar la capacidad de su software para que sea entendido, aprendido, usado, atractivo para el usuario, teniendo en cuenta su accesibilidad para que otros individuos con capacidades diferentes puedan utilizar la aplicación , en la cual repartiremos todos sus contenidos en una o varias pantallas teniendo en cuenta la organización de sus diversos espacios de la interfaz procurando la consistencia y la claridad de la misma.

Estableceremos un posible ejemplo de cómo el usuario podría navegar dentro de nuestra aplicación mejorada, por medio de un diagrama de flujo, que es una gran herramienta para hacer que la visualización del proceso sea más sencilla de comprender, porque en él se esquematiza y mejora cada paso de la interacción del usuario.

De igual manera podremos distinguir cuál será el beneficio de poder adquirir este conocimiento en nuestra vida cotidiana y también dentro de nuestra vida profesional.

“El buen diseño es como un refrigerador cuando funciona nadie se da cuenta, pero cuando no funciona definitivamente apesta”- Irene aún

Descripción.

En el siguiente documento podremos visualizar la creación de un diseño que nos permitirá proyectar , coordinar y organizar diferentes elementos con el fin de poder crear un boceto que nos permitirá tener una idea sobre la composición y las líneas generales que tendrán la interfaz de catálogo, la interfaz de acceso y la interfaz de información : teniendo en cuenta la claridad , la concisión, la practicidad, la ergonomía, la sencillez y la coherencia de la información junto con sus diferentes elementos sin descuidar su atractivo estético , aumentando su calidad funcional y visual , de igual manera podremos observar una representación gráfica conocida como un diagrama de flujo de operaciones que nos ayudará a tener una idea de cómo podría interactuar el usuario con sus diferentes páginas, botones e opciones de la aplicación; convirtiéndose en la segunda etapa de la creación de un diseño de interfaz.

“El diseño es el intermediario entre la información y la comprensión” — Hans Hoffman

Justificación.

El objetivo del presente proyecto es poder definir un bocetaje con el cual se puedan probar diferentes ideas, para que la aplicación tenga las mejoras ya previamente investigadas durante el análisis de requisitos y las opiniones de los usuarios en el cual quedará la implementación de la solución de las problemáticas.

Cabe mencionar que esta solución tiene como punto clave el diseño orientado al usuario con lo cual el diseñador ux tendrá que crear un organigrama que permita evaluar, visualizar, comprender mejor las decisiones gráficas del proyecto, de igual manera llevar a cabo una buena interfaz que al usuario le genere ganas de querer volver o continuar utilizando la aplicación, la misma tiene que ser eficiente, comprensible, intuitiva, llamativa visualmente, clara, coordinada , simple y sobre todo fácil de entender para todo tipo de usuario.

“El diseño puede ser arte. El diseño puede ser estética. El diseño es tan simple, por eso es tan complicado” — Paul Rand

Desarrollo.

Propuesta de diseño:

Figura 1

Interfaz de catalogo



Nota: Boceto realizado en la aplicación de Pensil Project. Creación propia.

Figura 2

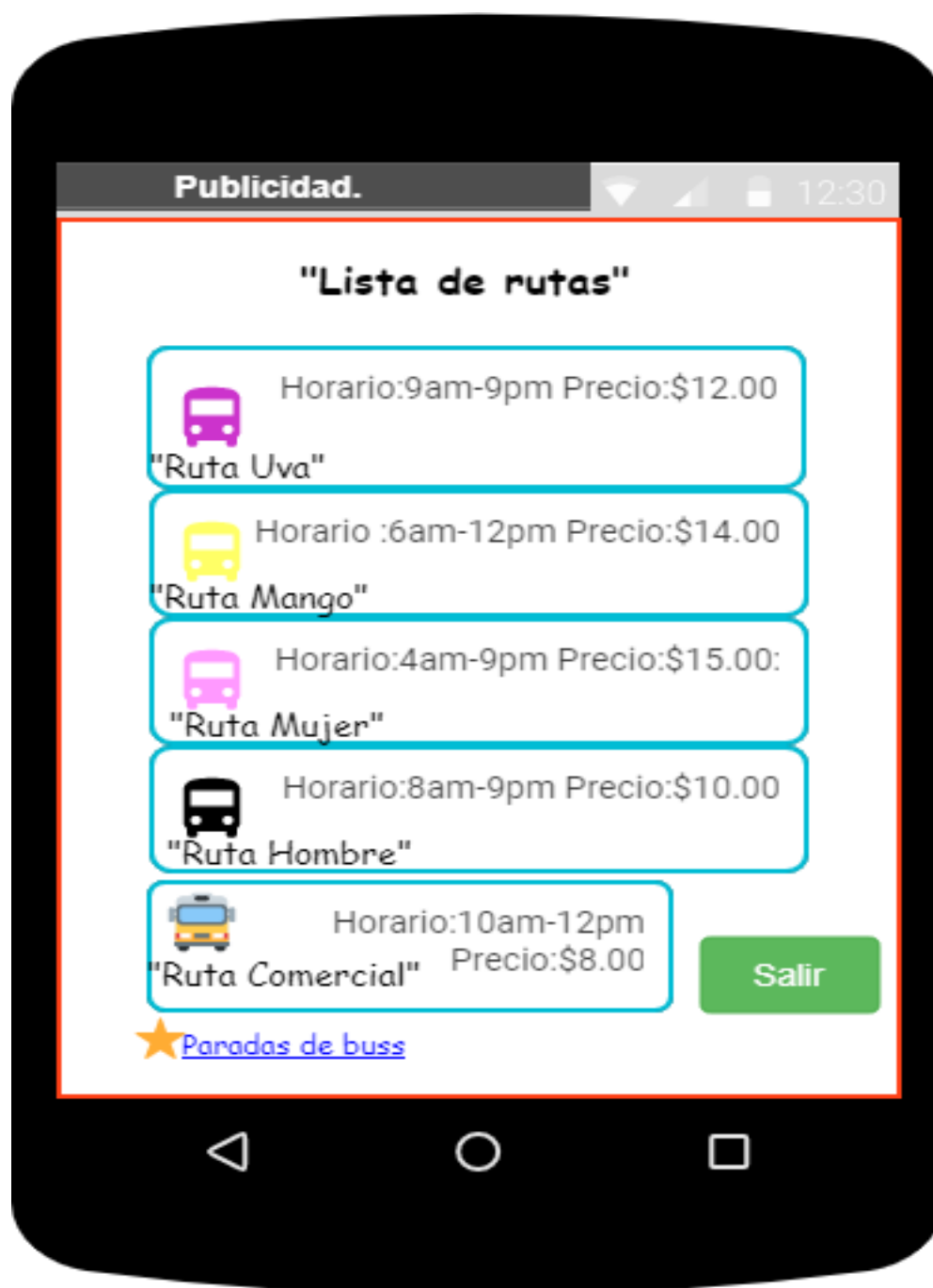
Interfaz de acceso.



Nota: Boceto realizado en la aplicación de Pensil Project. Creación propia.

Figura 3

Interfaz de información

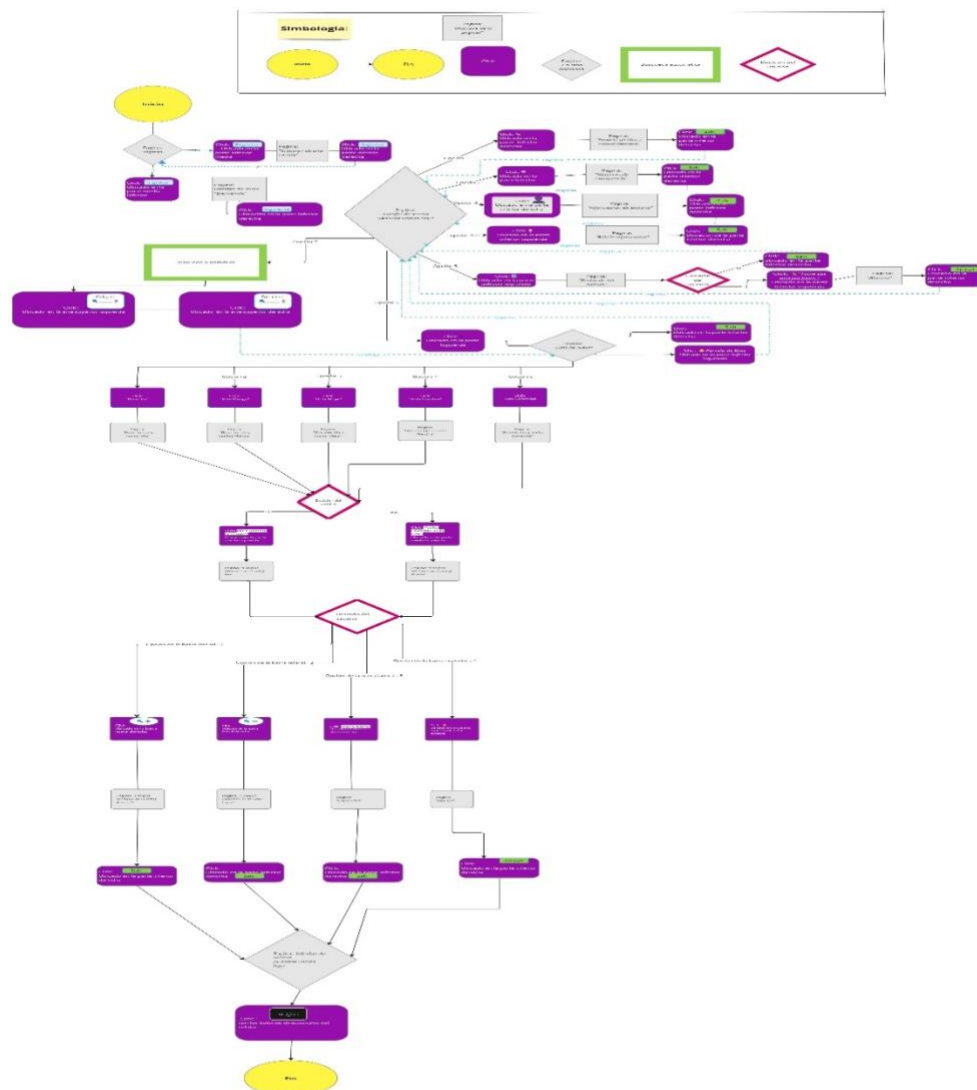


Nota: Boceto realizado en la aplicación de Pensil Proyect. Creación propia.

Diagramas de operaciones

Figura 4

Diagrama de operación



Nota: Realizado en la plataforma miro enlace https://miro.com/app/board/uXjVM_4OO_s/ para visualizar la imagen a detalle. Creación propia.

Conclusión:

En nuestra vida cotidiana un diagrama de proceso facilitara identificar puntos de mejora de nuestras actividades, de igual manera permite visualizar los bucles repetitivos y eliminar todo tipo de deficiencias que embrutecen los resultados, de esta manera optimizaremos el manejo de nuestros tiempos, consentirá la oportunidad de instituir posibles estrategias que ayudaran a mejorar los resultados , junto con el bocetaje facilita la manera representativa visual de un posible diseño de cómo quedaría un sistema por ejemplo: puede ser el orden de tu casa, de tu tarea , un proyecto o lo que uno desee, estimulando a expresar nuestras ideas, sentimientos y formas de ver la vida, además, incentiva e incrementa la creatividad, e internamente en el trabajo nos permite compartir algunas ideas que benefician a mejorar proyectos que nos harán destacar y diferenciarnos de la competencia , dando como resultado la creación de una esencia única e inigualable que al cliente le den ganas de continuar con nosotros.

Referencias:

¿Cómo hacer un boceto de una página web? + EJEMPLOS. (2022, 3 febrero). Recuperado de:

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-hacer-un-boceto/>

Ovacen. (2022). Interfaz de usuario: Qué es y cómo diseñar una UI. OVACEN. Recuperado de

<https://ovacen.com/disenio-interfaz-usuario-ui/>

¿Qué es un diagrama de flujo y para qué sirve? | UNIR México. (2022, 4 mayo). UNIR México.

Recuperado de:

<https://mexico.unir.net/ingenieria/noticias/diagrama-flujo/>