

DISEÑO DE INTERFACES



ÍNDICE

1. Identifica tres problemas concretos de UX/UI en la pantalla principal de la app elegida (usando capturas reales).	3
- Problema 1: Sobrecarga Visual	3
- Problema 2: Publicidad demasiado prominente	4
- Problema 3: Flujo de cambio de ubicación poco eficiente.	4
2. Propón dos mejoras visuales y dos mejoras funcionales, explicando cómo se alinean con HIG o Material Design.	5
- Mejoras visuales:	5
- Mejoras funcionales:	5
3. Describe cómo implementarías la retroalimentación visual o animaciones al actualizar el pronóstico (por ejemplo, una animación sutil de transición).	6
4. Diseña un wireframe o boceto de la nueva pantalla principal.	6
5. Explica cómo ajustarías los colores, fondos o temas según el tipo de clima (soleado, lluvioso, nublado).	6

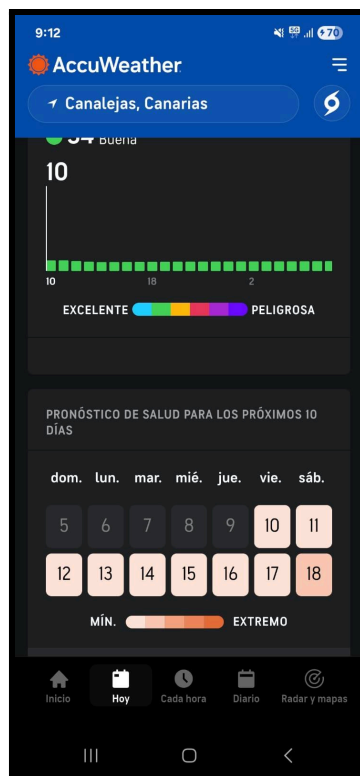
Bloque elegido: **Bloque A**

Aplicación elegida: **ACCUWEATHER**

Ejercicios:

1. Identifica tres problemas concretos de UX/UI en la pantalla principal de la app elegida (usando capturas reales).

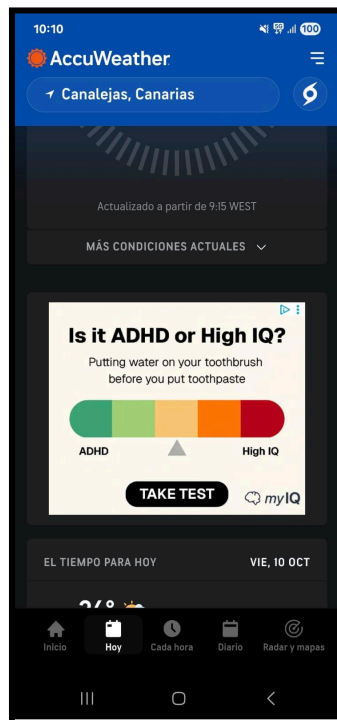
- Problema 1: *Sobrecarga Visual*



La app presenta múltiples módulos (temperatura, sensación térmica, pronóstico, radar, índices UV, viento, alertas, etc.) distribuidos en una sola vista vertical.

El resultado es una pantalla extensa y densa, que exige demasiado desplazamiento para encontrar lo esencial.

- Problema 2: *Publicidad demasiado prominente*



En la mitad de la pantalla aparece un bloque publicitario grande que rompe la continuidad de lectura del contenido meteorológico.
A veces parece parte de la interfaz y puede llevar a clics accidentales.

- Problema 3: *Flujo de cambio de ubicación poco eficiente.*



El botón superior que indica la ubicación actual no abre directamente un buscador.

En cambio, lleva a otra pantalla intermedia con la lista de ubicaciones, donde el usuario debe volver a pulsar el mismo botón para escribir una nueva ciudad. Esto introduce un paso innecesario.

2. Propón dos mejoras visuales y dos mejoras funcionales, explicando cómo se alinean con HIG o Material Design.

- Mejoras visuales:

1. Reorganización visual por jerarquía de información:

Reestructurar la pantalla principal priorizando la información esencial , agrupando los datos secundarios en tarjetas plegables o secciones inferiores.
HIG: La interfaz debe comunicar con simplicidad; eliminar ruido mejora la comprensión inmediata.

2. Integración menos intrusiva de la publicidad:

Reducir el tamaño del bloque publicitario y situarlo al final de la pantalla o dentro de una tarjeta discreta con un fondo diferenciado.
De esta manera se mantiene la monetización sin romper el flujo de lectura del contenido meteorológico.
Material Design: Los elementos secundarios (como anuncios) deben distinguirse de los elementos informativos mediante niveles de elevación o color.

- Mejoras funcionales:

1. Acceso directo al cambio de ubicación:

Permitir que al tocar el botón de ubicación se abra directamente el buscador de ciudades, sin pasar por una pantalla intermedia.
Debajo del campo de búsqueda podrían aparecer sugerencias recientes o ubicaciones favoritas.
HIG – “Direct Manipulation”: los usuarios deben poder interactuar directamente con el objeto que quieren modificar.

2. Personalización del contenido visible:

Incorporar una opción para que el usuario seleccione qué módulos desea ver en la pantalla principal.
Material Design – “Customization”: la experiencia debe poder ajustarse a distintos tipos de usuario sin romper la estructura visual.

3. Describe cómo implementarías la retroalimentación visual o animaciones al actualizar el pronóstico (por ejemplo, una animación sutil de transición).

El principal cambio que implementaría sería al recargar la aplicación (la cual cuenta ya con un icono de un sol girando para dar a entender al usuario que se está realizando una carga), sería introducir una animación en la que lo primero que salga es el tiempo que hay junto a los grados de temperatura mostrándose a la pantalla ya que es la información principal y la que más querrá el usuario

4. Diseña un wireframe o boceto de la nueva pantalla principal.

Wireframe diseñado con figma:



En este nuevo formato usaría la barra de búsqueda como el elemento más importante en cuanto a utilidad pues si es necesario buscar el tiempo de algún lugar en concreto puedes ir rápido sin necesidad de acceder a otra pantalla.

Justo debajo de la misma y lo más grande que aparece al abrir la aplicación es el tiempo de tu ubicación actual ya que es lo que al usuario más importante le parecería. De ahí en adelante se encontraría la información ajustada en función al orden de prioridad para el usuario y que este pueda ajustarla a su manera, conteniéndose esta en bloques separados y ordenados

5. Explica cómo ajustarías los colores, fondos o temas según el tipo de clima (soleado, lluvioso, nublado).

Si el clima es soleado haría un pequeño contraste amarillo en el fondo pero no muy notorio, algo mas sutil para no molestar mucho al color de los demás elementos de la pantalla. En caso de que esté nublado sería un tono gris oscuro (más oscuro en caso de tormenta), día de lluvia azul oscuro y en caso de nieve blanco grisáceo.