



**GOBIERNO DE  
MÉXICO**

**EDUCACIÓN**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



**TECNOLOGICO  
NACIONAL DE MEXICO**



# INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

## ACTIVIDAD 1

### Mockup de interfaz Grafica

#### Integrantes:

Diana Itzel González Vaques 23620248

Diego Adair Nicolás Mendoza 23620215

Rafael Ayala Coronel 23620203

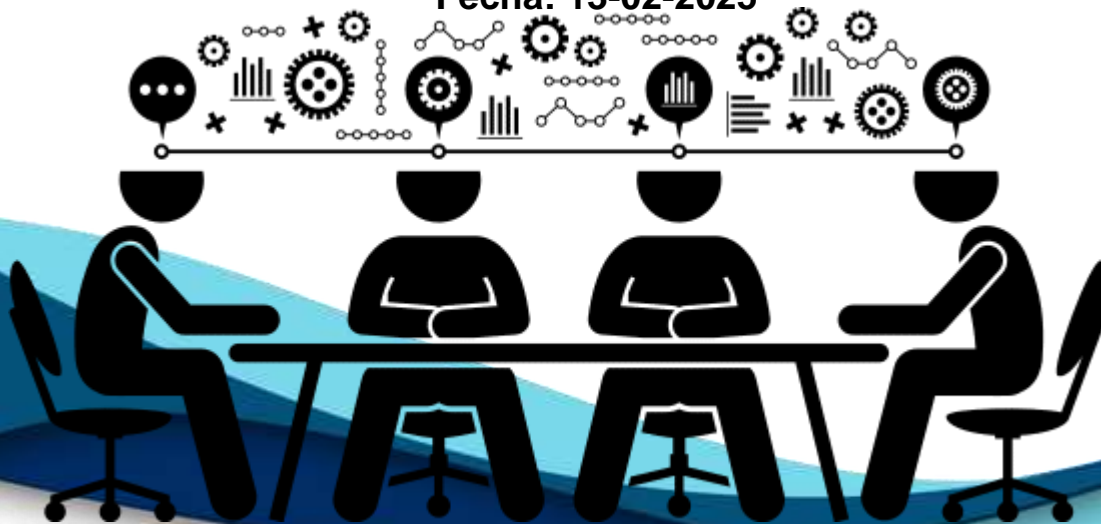
Karen García García 21620140

Profesor: Román Cruz José Alfredo

SCD1027 Tópicos Avanzados De Programación

Lugar: Tlaxiaco, Oaxaca.

Fecha: 13-02-2025



## Introducción

La organización es clave para el éxito académico, permitiendo gestionar mejor el tiempo y reducir el estrés. Con esta idea, desarrollamos el mockup de la agenda estudiantil EFOCA-TEC, una herramienta diseñada para ayudar a los estudiantes a estructurar sus actividades de manera práctica y efectiva.

El proceso de creación combinó creatividad, funcionalidad y tecnología. Desde la lluvia de ideas hasta el diseño digital en Figma, cada paso fue planeado para garantizar que la agenda ofreciera una experiencia intuitiva y atractiva. Analizamos las necesidades de los estudiantes y definimos componentes clave como un calendario mensual, planificación semanal, lista de tareas y recordatorios importantes.

Realizamos bocetos a lápiz para visualizar la distribución de los elementos antes de digitalizarlos en Figma, donde transformamos nuestras ideas en un diseño interactivo. Aprender a usar esta herramienta nos permitió optimizar nuestro flujo de trabajo y lograr un diseño colaborativo.

EFOCA-TEC no es solo un organizador, sino un recurso integral que fomenta la planificación y el aprendizaje. Su diseño, con un búho como símbolo de sabiduría y una paleta en tonos azules, refuerza la tranquilidad y el enfoque académico.

En este documento, detallamos el proceso de creación de esta agenda, desde la conceptualización hasta la digitalización, destacando aprendizajes y desafíos superados en el camino.

## Proceso de Creación del Mockup de la Agenda Estudiantil

El diseño de una maqueta de agenda estudiantil sigue un proceso estructurado que garantiza la funcionalidad y estética del producto final. A continuación, se detallan los pasos clave desde la conceptualización hasta la implementación en Figma

### 1.-Lluvia de Ideas y Conceptualización

El primer paso es la fase creativa, donde se generan ideas sobre la estructura, estilo y elementos clave de la agenda. En esta etapa se considera:



El público objetivo (estudiantes de nivel superior)



Funcionalidades clave (secciones para tareas, horarios, recordatorios)



Elementos gráficos (colores, tipografías, ilustraciones, iconos).

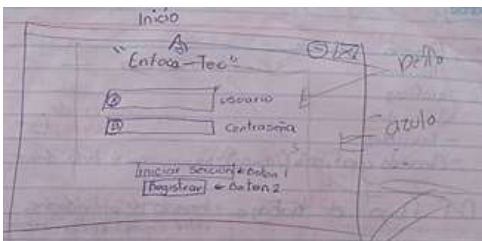


Referencias visuales de otras agendas para inspiración.

### 2. Bocetos y Diseño Preliminar

Con las ideas claras, se crean bocetos a lápiz para visualizar la estructura de la agenda. En esta fase se define:

La distribución de las páginas.



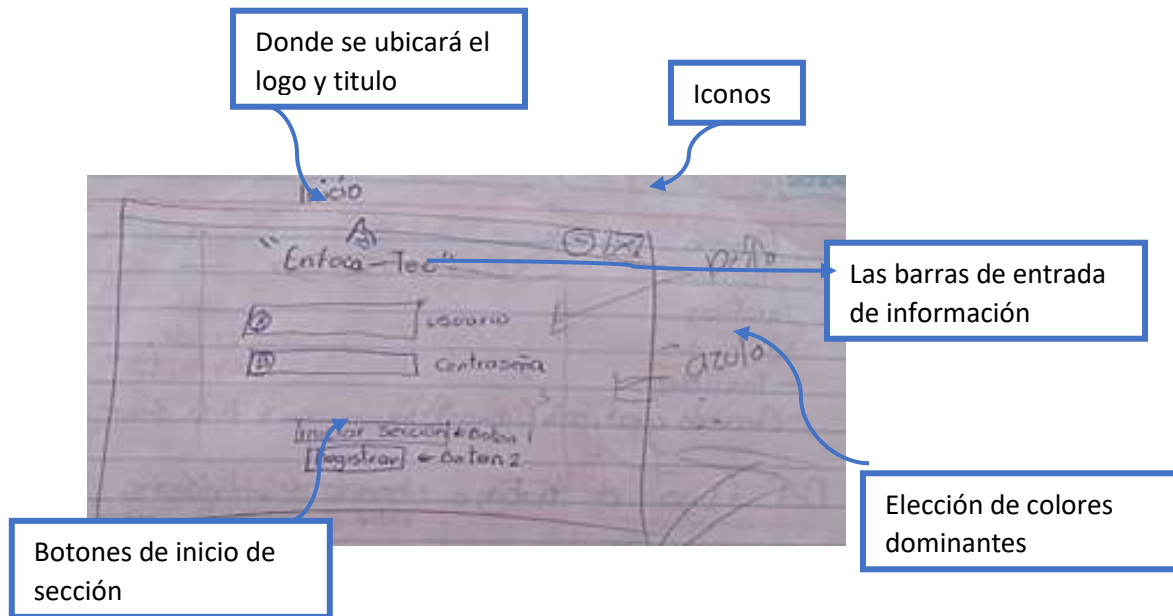
1.-Inicio de sección



2.-página de registro



La ubicación de los elementos gráficos y el uso de íconos y secciones interactivas.



### 3.-Creación de un Ícono con Ayuda de ChatGPT

Con la ayuda de la inteligencia artificial chatgpt le pedimos que realizara un logo de nuestra agenda estudiantil basada en un búho y de tonalidades azules.



### 4.- Elección de un nombre

Para comenzar con nuestro proyecto, necesitamos un nombre que represente la esencia de nuestra agenda estudiantil. Queremos que sea llamativo, fácil de recordar y que refleje su propósito principal: ayudar a los estudiantes a organizarse mejor.



#### Definir la identidad de la agenda

Nos preguntamos: ¿Para quién es? ¿Qué hace especial? ¿Qué valores queremos transmitir? Sabíamos que debíamos estar enfocados en la organización y productividad de los estudiantes.



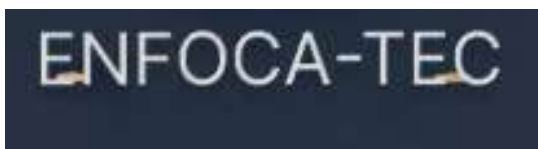
### **Hacer una lluvia de ideas**

Anotamos palabras clave relacionadas con la planificación, el estudio y el aprendizaje. También jugamos con acrónimos y combinaciones de palabras que reflejan nuestros objetivos.



### **Seleccionar las mejores opciones**

Revisamos todas las ideas y elegimos las que mejor representaban el concepto de nuestra agenda. Buscamos que fueran.



## **5.-Registro y Descarga de Figma**

Para llevar nuestro diseño al siguiente nivel, nos registramos en Figma , una herramienta de diseño colaborativo. Los pasos que seguimos fueron:

Ingresar a Figma.com y crear una cuenta.



Descargamos la versión de escritorio o usamos la versión web.

Exploramos la interfaz y familiarizamos con sus herramientas principales.

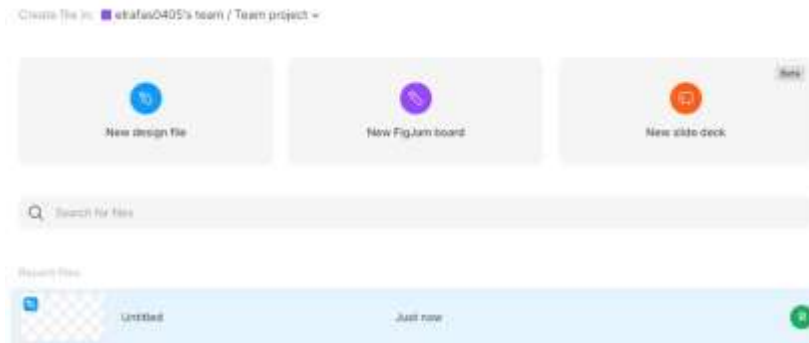
tuvimos que ver video tutoriales de cómo usar la aplicación ya que no sabíamos usarla

url: <https://youtu.be/UOBpAct97j0>

## 6.-Creación del Mockup en Figma

Ya con Firma listo, comenzamos a digitalizar nuestro diseño siguiendo estos pasos:

- Creamos un nuevo archivo y ajustamos el tamaño de la agenda y sus partes.



Seleccionamos la paleta de colores



En nuestro caso utilizamos tonalidades azules

### Creación de la hoja de inicio de sección.

Seguimos con la primera pagina pero para este día debíamos de buscar una paleta de colores ya que gracias a esta podemos tener una mejor combinación de colores y cuidar la vista del consumidor cliente:



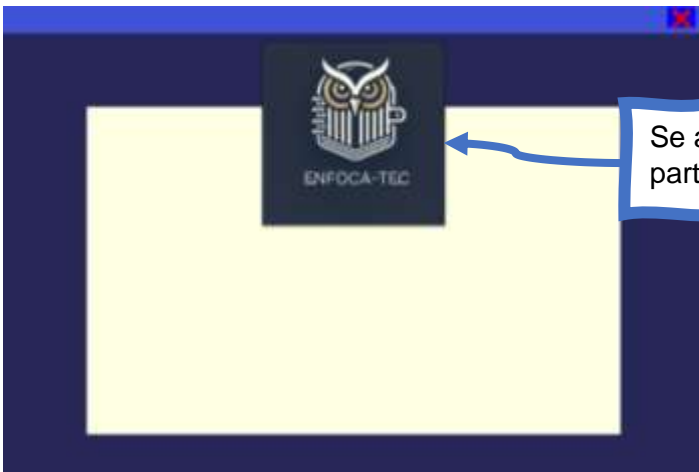
Se eligió un color azul #272757 como base esto se hizo con la prime y segunda hoja



Se eligió un color más claro #FFFFE3 como recuadro para dar visibilidad



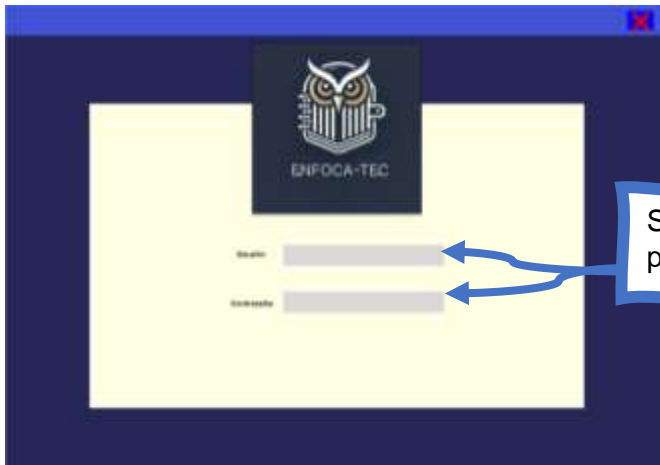
Se agrega una barra en da hoja y un icono X



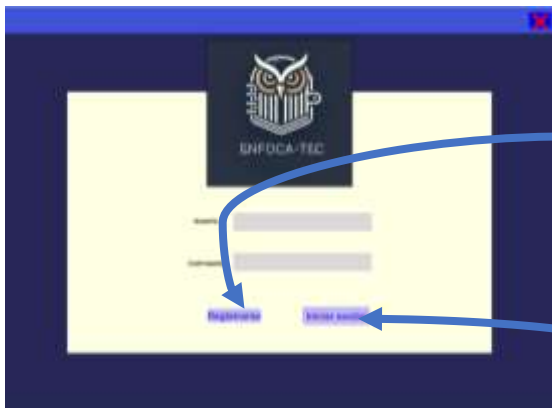
Se agrega el icono en la parte superior.



Se agrega el texto como indicaba los borradores.



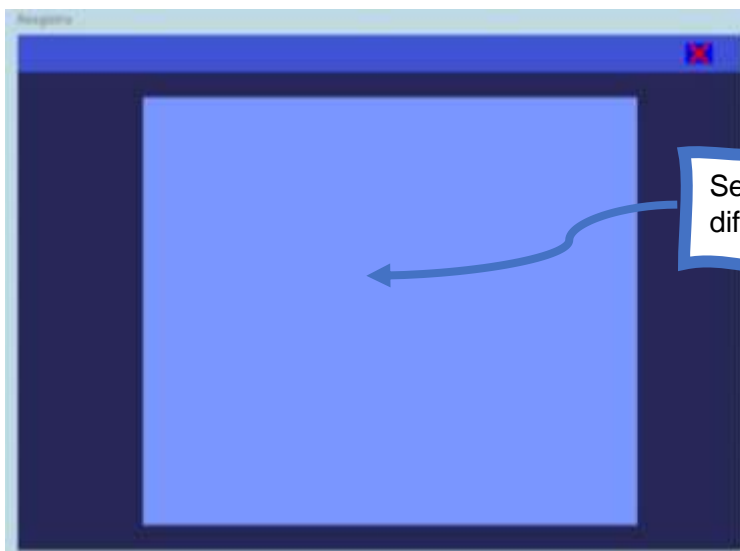
Se agrega el un recuadró para ingresar datos



Se insertaron recuadros para funcionar como botones en este caso funcionara para el registro en caso de no contar con una cuenta

Botón de inicio de sesión, Este botón al clickear no llevaría a la página principal

### Creación de la hoja de registro:



Se cambia el color a diferencia del anterior cuadro



Se repiten algunos pasos de la anterior hoja

Para el 3er empezamos a hacer la página de registro por su el usuario no tenía cuenta, y como ya teníamos más practica esta página la logramos realizar en 1 día con todos los compañeros y aquí hicimos las cajas de texto donde se visualizan los datos del usuario como: nombre, núm. de control, teléfono etc.

The image shows a web browser window with a registration form. The form has a title 'Registrarse' in a blue box. Below the title are five text input fields labeled 'Nombre:', 'Numero de control:', 'Telefono:', 'Correo electrónico:', and 'Contraseña:'. At the bottom of the form are two buttons: 'Guardar' and 'Cancelar'. The form is set against a dark blue background.

Como por ejemplo el insertar un cuadro de con texto

Un insertar un recuadro para simular la entrada de texto

El texto respectivo de va da recuadro dando instrucciones al usuario para poder registrarse

Este botón al clickear borrara los recuadros de texto

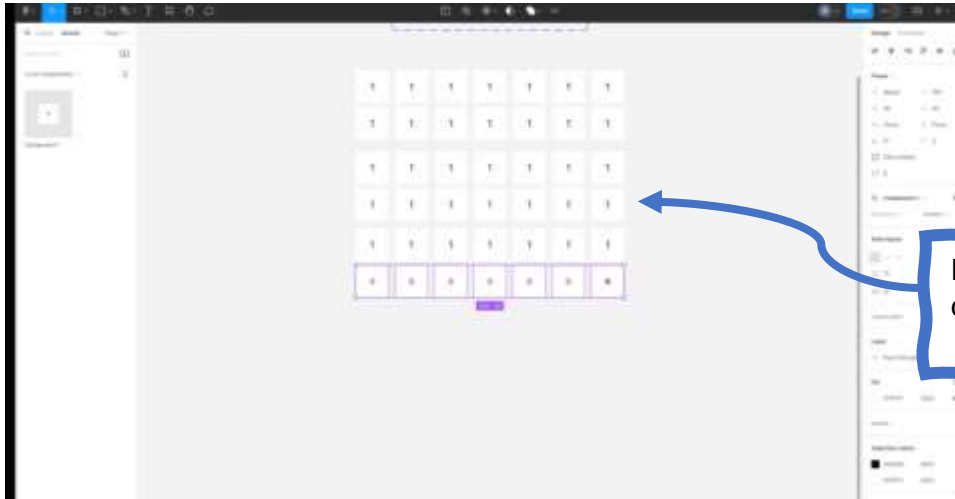
Este botón al clickear no llevaría a la página principal

Resultado de la página de registro:

This is a second screenshot of the same registration form, showing the layout and fields without the annotations. It includes the 'Registrarse' title, five input fields for user information, and 'Guardar' and 'Cancelar' buttons.

## Creación de la página principal:

En el 4to y quinto día fue el más difícil ya que teníamos que hacer un calendario interactivo y para poder lograr esto tuvimos que asesorarnos con un video, y con plantillas ya existentes, para ocupar botones, y así lograr con el objetivo principal de esta práctica.



Plantilla para el desarrollo de calendario

se modifiko para que valla mas acorde con la agenda



Se le inserta una barra de otro color para diferenciarlos

Se muestra el mes y el año

Título de la agenda

Botón de cierre

En esta parte se encuentra el mes, y es donde se puede navegar con las flechas a los diferentes meses.

En esta barra lateral se ven los eventos próximos marcados.

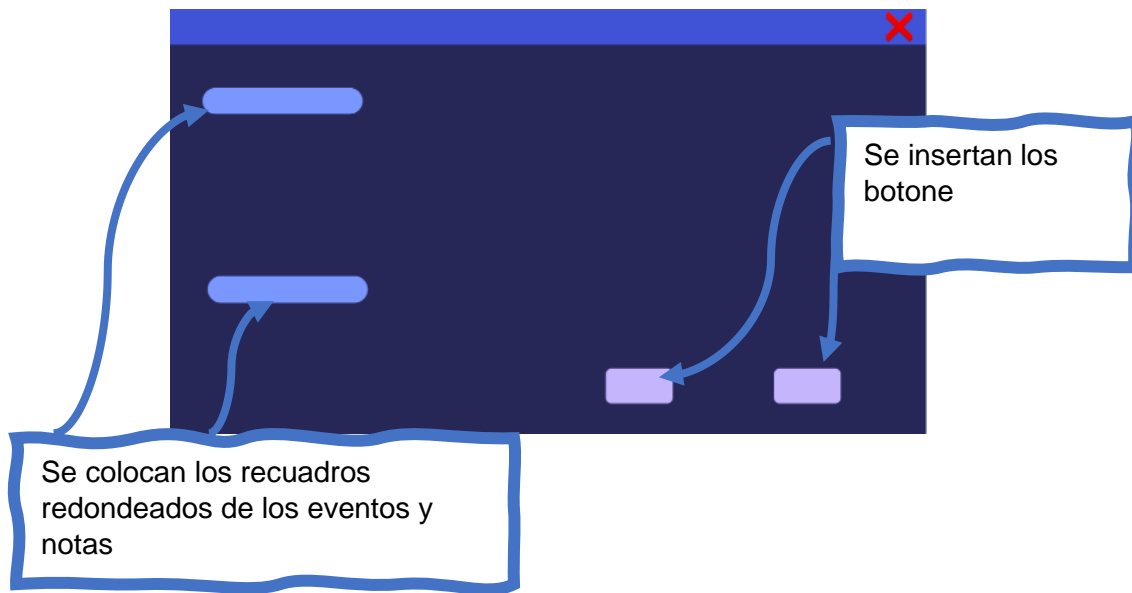


Al dar click o seleccionar un día, nos llevara a la siguiente ventana donde se pueden anotar los eventos o tareas que se desee.

## Creación de página de eventos

Para el 6to día hicimos la caja donde configuramos que día quiere el recordatorio y guardar la fecha.

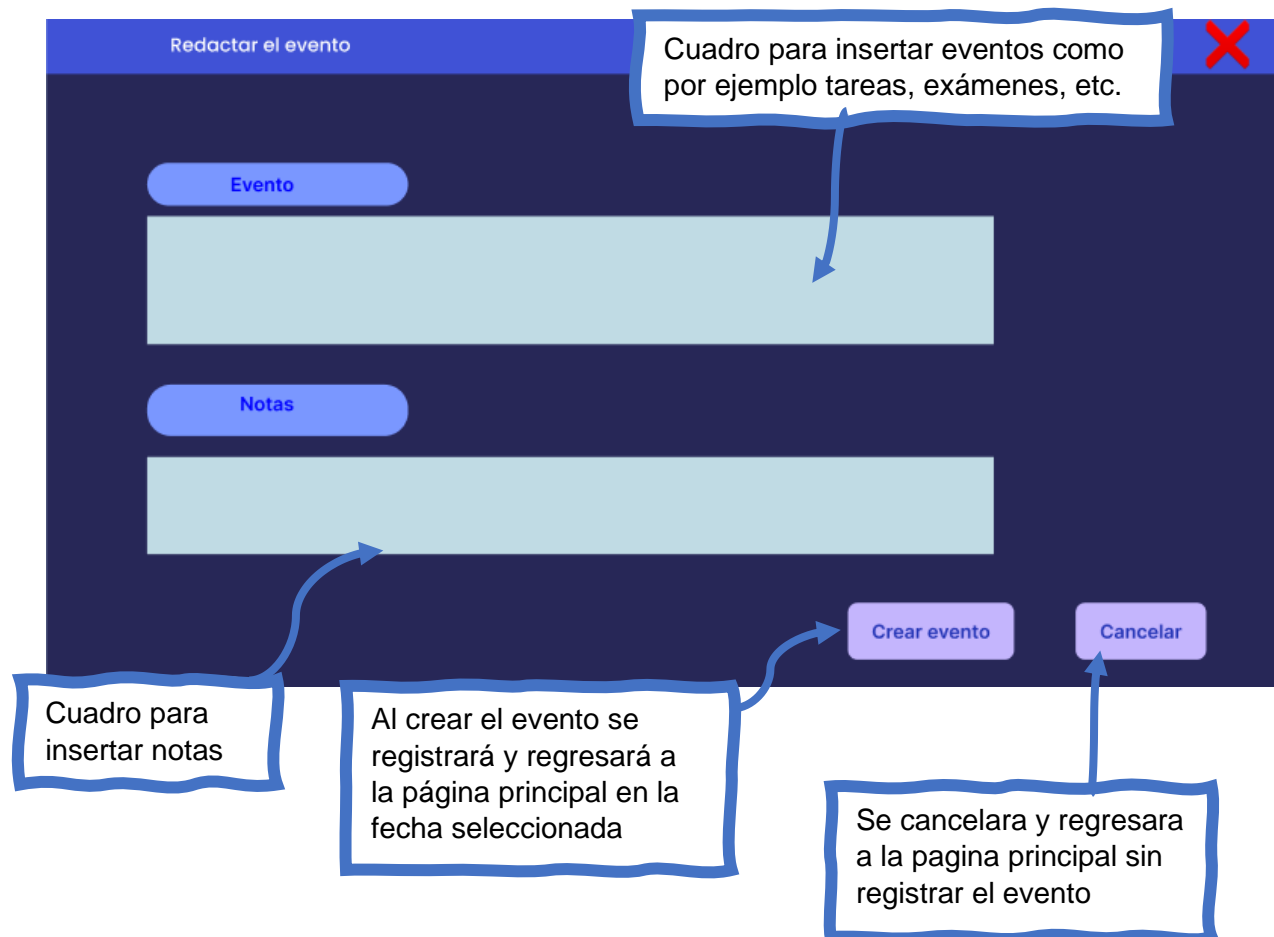
Y des esta manera se registrará los eventos que se ingresen y así el usuario pueda visualizar cada día si tiene pendientes



Se colocan el texto de lo que respectiva mente su función

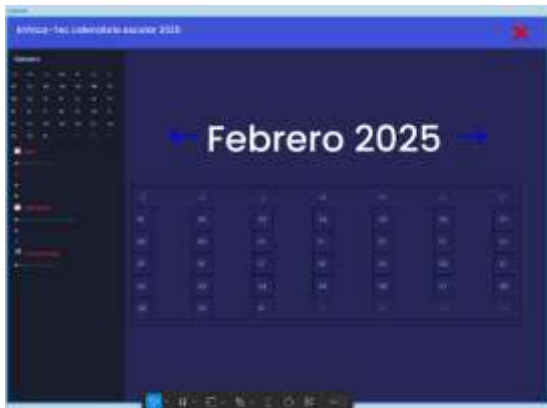


Resultado final



Por último, estuvimos detallando detalles estéticos y un poco la optimización de nuestro programa, y le añadimos mejoras según mis compañeros de equipo y los siguientes días estuvimos en mejora de nuestra app





Proyecto figma: [https://www.figma.com/design/gOaAqHhg8UdDmOKfAzUCGC/Landify---Landing-Page-UI-Kit-v2-\(Community\)?node-id=2460-2263&p=f&t=fNPwQWYrWRUWOple-0](https://www.figma.com/design/gOaAqHhg8UdDmOKfAzUCGC/Landify---Landing-Page-UI-Kit-v2-(Community)?node-id=2460-2263&p=f&t=fNPwQWYrWRUWOple-0)

**Gracias!!!**

## Conclusión

El desarrollo del mockup de la agenda estudiantil EFOCA-TEC nos permitió integrar creatividad y tecnología en una herramienta funcional. Aprendimos a utilizar Figma, lo que amplió nuestra perspectiva sobre el diseño digital y la importancia de la planificación.

Cada etapa, desde la investigación y bocetado hasta la digitalización, fue clave para lograr un diseño estructurado y eficiente. La incorporación del búho como símbolo de sabiduría y la elección de tonos azules refuerzan la concentración y el aprendizaje, haciendo que la agenda sea atractiva e inspiradora.

El uso de Figma nos permitió trabajar de manera colaborativa, optimizando tiempos y recursos. Este proyecto reafirmó la importancia de la planificación y nos enseñó que las herramientas digitales pueden transformar ideas en productos funcionales y de alta calidad.

Con EFOCA-TEC, buscamos ofrecer a los estudiantes un recurso que facilite la gestión del tiempo y promueva el éxito académico. Esperamos que esta agenda no solo ayude en la organización diaria, sino que también motive a otros a explorar el diseño digital y la importancia de una planificación efectiva.