

TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

REPORTE DE LA INTERFAZ GRÁFICA EN FIGMA.

PRESENTAN:

ISAIAS BRAYAN LOPEZ DOMINGUEZ

MAYRA GONZALEZ LITA

PAOLA ROSARIO AYALA

ARIADNA BELEN BERNABE JUAREZ

ASIGNATURA:

TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACION

CARRERA:

INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

DOCENTE:

ING. ROMAN CRUZ JOSE ALFREDO



TLAXIACO, OAXACA, 13 DE FEBRERO DE 2025.

*"Educación, Ciencia y Tecnología, Progreso
día con día"®*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVO DE LA PRACTICA.....	5
MATERIAL	5
PROCEDIMIENTO	6
RESULTADOS.....	15
CONCLUSIÓN.....	17

LISTA DE FIGURAS

Ilustración 1 Paleta de colores	5
Ilustración 2 ícono de La aplicación Figma.....	5
Ilustración 3 Título de la APP	7
Ilustración 4 Registros	8
Ilustración 5 Ingreso al Portal.....	8
Ilustración 6 Bienvenida	8
Ilustración 7 Botón Para Agendar Citas.....	9
Ilustración 8 Botón para la ubicación del módulo	9
Ilustración 9 Botón para los tramites	9
Ilustración 10 Registro.....	10
Ilustración 11 Interfaz para Realizar el Registro.....	10
Ilustración 12 Botón de Confirmación	10
Ilustración 13 Interfaz para agendar cita	11
Ilustración 14 Interfaz para Agregar Datos para la cita	11
Ilustración 15 Botón de Confirmación	11
Ilustración 16 Tramites.....	12
Ilustración 17 Credencial Electoral.....	12
Ilustración 18 Renovación de Credencial	12
Ilustración 19 Corregir Errores	12
Ilustración 20 Actualizar Domicilio.....	13
Ilustración 21 Interfaz de la Ubicación.....	13
Ilustración 22 Ubicación del Módulo	14



INTRODUCCIÓN

El diseño de una interfaz de usuario funcional y accesible para la aplicación del Instituto Nacional Electoral (INE) es fundamental para garantizar una experiencia de usuario óptima y eficiente en la gestión de trámites electorales. En esta práctica, el objetivo es crear una interfaz intuitiva que facilite la consulta de información electoral y la realización de diversos trámites, como el agendamiento de citas o la ubicación de módulos de atención.

A través del uso de Figma, se busca aplicar principios de usabilidad y accesibilidad, respetando la identidad institucional del INE y asegurando que la navegación sea clara para diversos usuarios. El diseño debe ser visualmente atractivo y funcional, permitiendo que los usuarios encuentren lo que necesitan de manera rápida y sin complicaciones. Para ello, se establecerán elementos clave como la paleta de colores, buscando una armonía entre estética y funcionalidad.

OBJETIVO DE LA PRACTICA

Diseñar una interfaz de usuario funcional y accesible en Figma para una aplicación del INE, enfocada en mejorar la experiencia del usuario en la consulta y gestión de información electoral. La interfaz debe ser intuitiva, cumplir con principios de diseño, y reflejar la identidad institucional del INE, facilitando la navegación y el acceso a servicios clave.

El diseño deberá seguir principios de usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario, asegurando que la navegación sea clara y eficiente para distintos perfiles de usuarios.

MATERIAL

1. Paleta de colores para el diseño de la interfaz

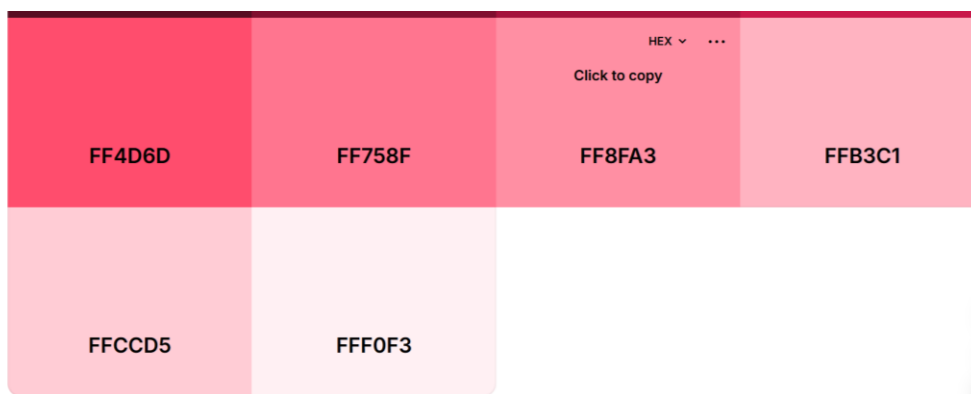


Ilustración 1 Paleta de colores

2.- Programa figma para el diseño.

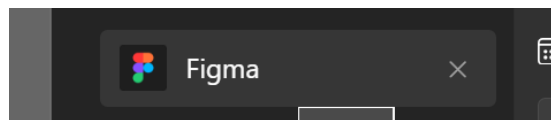


Ilustración 2 Ícono de La aplicación Figma.

PROCEDIMIENTO

DESCRIPCIÓN DE LAS CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES

1. Definir el objetivo del diseño.

El primer paso en el diseño de la aplicación del INE se define su propósito, asegurando que cumpla con los objetivos para los cuales será desarrollada. Esto implica analizar la función principal, que incluye la gestión de trámites electorales, el agendamiento de citas o la consulta de información. Además, es fundamental identificar las necesidades de los usuarios, comprendiendo qué problemas enfrentan y cómo la aplicación puede solucionarlos.

2. Recopilar Materiales

- Seleccionar la paleta de colores, elegir colores institucionales del INE para mantener coherencia con su identidad visual. Se deben seleccionar tonos que faciliten la lectura y brinden un contraste adecuado.
- Definir tipografías, iconografía y estilos gráficos. La fuente tipográfica debe ser clara, legible y accesible en distintos dispositivos también se debe definir iconos representativos para cada sección de la aplicación, asegurando que sean fácilmente reconocibles. Por lo tanto, es útil establecer el tipo de ilustraciones y botones que se usarán.

3. Crear el Proyecto en Figma

Para iniciar el diseño en Figma, primero se debe abrir la aplicación y crear un nuevo archivo, asegurando una buena organización. Luego definir el tamaño del lienzo según el dispositivo objetivo, ya sea móvil, tablet o web, para garantizar una experiencia de usuario óptima. Después, se estructura el proyecto con páginas clave, como Inicio de sesión para el acceso de usuarios, Registro para nuevos usuarios, Agendamiento de citas para seleccionar fecha y lugar, Consulta de trámites con información sobre servicios disponibles y Ubicación de módulos para localizar oficinas cercanas.

4. Diseño de la Pantalla de Inicio de Sesión

La pantalla de inicio de sesión es el primer punto de interacción entre el usuario y la aplicación, por lo que cuenta con un diseño claro, intuitivo y accesible. Incluye campos definidos para que el usuario ingrese su correo electrónico y contraseña, asegurando que la experiencia sea sencilla y sin complicaciones. Además, se incorpora botones visibles para iniciar sesión (Entrar), con un diseño atractivo que facilite su identificación. Para mayor comodidad del usuario, se agrega un enlace que permita recuperar la contraseña en caso de olvido, así como la opción de registrarse como nuevo usuario si aún no cuenta con una cuenta en la aplicación.

5. Diseño de la Interfaz de Registro

El registro de usuario incluye campos obligatorios que permite recopilar la información esencial del usuario. Estos campos solicita la información del nombre, apellido paterno, apellido materno, correo electrónico, número de teléfono, fecha de nacimiento y contraseña, asegurando que los datos sean precisos y completos. Además, se agrega un botón de "Confirmar registro", el cual permitirá al usuario finalizar el proceso y almacenar su información de manera segura.

6. Diseño de la Interfaz para Agendar una Cita

La interfaz incluye campos de selección que permite al usuario elegir su estado, módulo de atención, tipo de trámite, fecha y hora disponibles. Estos elementos garantizan que el usuario pueda gestionar su trámite de manera organizada y sin contratiempos. Una vez completada la selección, se incorpora un botón de "Confirmar cita", que permite el registro de la solicitud.

7. Diseño de la Interfaz de Consulta de Trámites

La interfaz presenta un listado claro y organizado de los trámites disponibles, acompañado de una breve descripción que explica su propósito y quiénes pueden realizarlos. Esto permite que los usuarios identifiquen rápidamente el trámite que necesitan gestionar. Incluye una sección con los requisitos necesarios para cada trámite, detallando los documentos que deben presentarse y cualquier condición específica para su realización. De esta manera, los usuarios podrán prepararse con anticipación, agilizando el proceso y evitando inconvenientes al momento de su cita.

8. Diseño de la Interfaz de Ubicación de Módulos

La interfaz cuenta con un campo de búsqueda donde el usuario pueda ingresar su entidad, municipio y dirección para encontrar el módulo de atención más cercano. Este mecanismo facilitará la localización de oficinas sin necesidad de buscar manualmente entre múltiples opciones.

Además, incluye un botón de "Localizar", el cual, al ser presionado, mostrará en un mapa interactivo la ubicación exacta del módulo más cercano.

- ♣ TÍTULO OFICIAL DE LA APP PARA EL PORTAL DEL INSTITUTO NACIONAL MEXICANO.

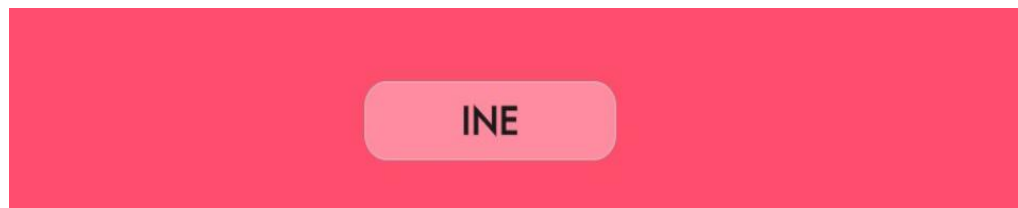


Ilustración 3 Título de la APP

- ♣ INGRESAR DATOS COMO EL CORREO ELECTRÓNICO Y CONTRASEÑA PARA INICIAR SESIÓN

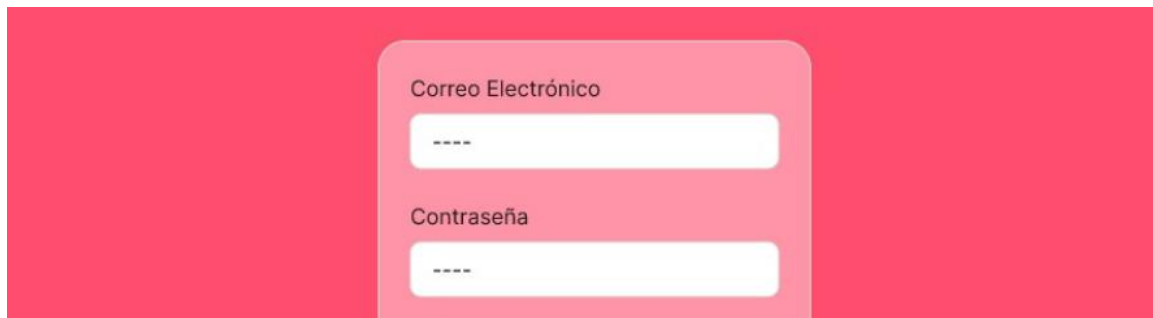


Illustration 4 shows a registration form with two input fields. The first field is labeled 'Correo Electrónico' and the second is labeled 'Contraseña'. Both fields have a placeholder text '-----'.

Ilustración 4 Registros

- ♣ PARTE DE LA INTERFAZ EN LA QUE SE INGresa AL PORTAL DE BIENVENIDOS, ASÍ COMO PARA RECUPERAR LA CONTRASEÑA SI ES QUE EL USUARIO YA HABÍA INGRESADO ANTES O PARA REGISTRARSE COMO NUEVO USUARIO.



Illustration 5 shows a login form with a button labeled 'ENTRAR'. Below the button are two links: 'Olvidé contraseña' and 'Registrarse'.

Ilustración 5 Ingreso al Portal

- ♣ INTERFAZ DEL PORTAL DE BIENVENIDOS EN DONDE SE ENCUENTRAN DIFERENTES MENÚS PARA QUE EL USUARIO SELECCIONE EL QUE VA A REALIZAR



Illustration 6 shows a welcome screen with a button labeled 'BIENVENIDO'.

Ilustración 6 Bienvenida



Ilustración 7 Botón Para Agendar Citas

♣ BOTÓN PARA LA INTERFAZ PARA QUE EL USUARIO AGENDE UNA CITA DE ACUERDO AL TRAMITE QUE VALLA A REALIZAR.



Ilustración 8 Botón para la ubicación del módulo

♣ BOTÓN DE LA INTERFAZ PARA LA UBICACIÓN DEL MÓDULO DONDE SERA LA ATENCIÓN DEL USUARIO



Ilustración 9 Botón para los tramites

♣ BOTÓN PARA LA INTERFAZ PARA QUE EL USUARIO REVISE QUE TRAMITES PUEDE REALIZAR PARA AGENDAR SU CITA.

- ♣ PARTE DE LA INTERFAZ PARA REALIZAR EL REGISTRO COLOCANDO TODO LOS DATO DEL USUARIO REQUERIDOS.

REGISTRO

Ilustración 10 Registro



Ilustración 10 muestra la interfaz de registro, titulada "REGISTRO". La interfaz está dividida en dos columnas. La columna izquierda contiene los campos: "Nombre", "Apellido paterno", "Apellido materno" y "Telefono". La columna derecha contiene los campos: "Correo electrónico", "Confirmación de correo electrónico", "Contraseña" y "Fecha de nacimiento". Cada campo tiene un input con el placeholder "Value".

Ilustración 11 Interfaz para Realizar el Registro

- ♣ BOTÓN DE LA INTERFAZ PARA CONFIRMAR EL REGISTRO DEL USUARIO

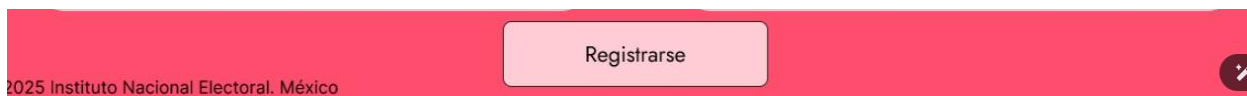


Ilustración 12 muestra el botón de confirmación, etiquetado como "Registrarse", ubicado en la parte inferior de la interfaz. En la esquina inferior izquierda se encuentra el texto "© 2025 Instituto Nacional Electoral. México".

Ilustración 12 Botón de Confirmación

♣ INTERFAZ PARA AGENDAR UNA CITA



AGENDAR CITA

Entidad federativa

Ilustración 13 Interfaz para agendar cita

- ♣ PARTE DE LA INTERFAZ PARA COLOCAR LOS DATOS DE EN DONDE RADICA EL USUARIO, MODULO EN DONDE LO VA A AGENDAR EL TRAMITE, COMO LA FECHA Y LA HORA EN QUE DESEA LA CITA .



AGENDAR CITA

Entidad federativa

Delegación-Municipio

Módulo

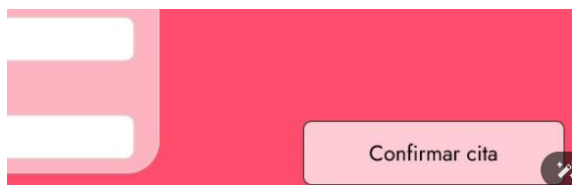
Fecha y hora

Trámite

Confirmar cita

Ilustración 14 Interfaz para Agregar Datos para la cita

♣ BOTÓN DE LA INTERFAZ PARA CONFIRMAR LA CITA



Confirmar cita

Ilustración 15 Botón de Confirmación

- ♣ INTERFAZ PARA MOSTRAR QUE TRAMITES REALIZA EL INE ASÍ COMO LOS DOCUMENTOS QUE REQUIERE PARA CADA UNO DE LOS TRAMITES



Ilustración 16 Tramites

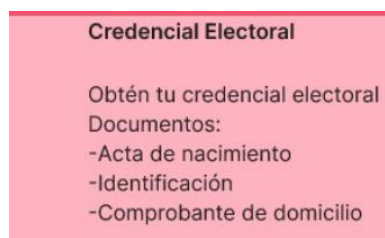


Ilustración 17 Credencial Electoral

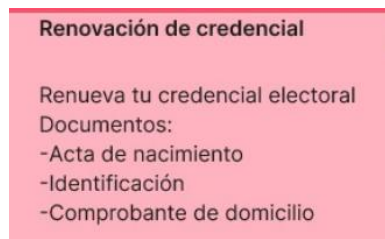


Ilustración 18 Renovación de Credencial

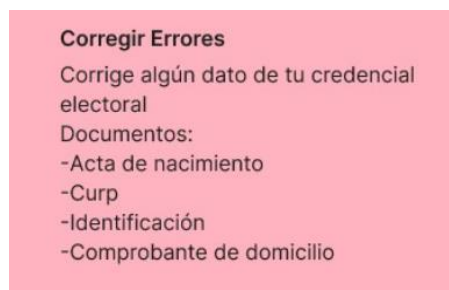


Ilustración 19 Corregir Errores

Actualizar Domicilio

Actualiza tu Domicilio

Documentos:

-Identificación

-Comprobante de domicilio

Ilustración 20 Actualizar Domicilio

♣ INTERFAZ PARA LA UBICACIÓN DEL MÓDULO

Ubica tu módulo

Entidad

Value

Municipio

Value

Localizar

Dirección

Value

Electoral. México

Ilustración 21 Interfaz de la Ubicación

- ♣ EL USUARIO COLOCARA SU ENTIDAD Y SU MUNICIPIO POSTERIORMENTE LE DARA LOCALIZAR Y AUTOMÁTICAMENTE LA INTERFAZ LE DARA LA DIRECCIÓN DEL MÓDULO QUE SE ENCUENTRE MAS CERCA.

Ubica tu módulo

Entidad

Value

Municipio

Value

Localizar

Dirección

Value

Electoral. México

Ilustración 22 Ubicación del Módulo



RESULTADOS

INE

Correo Electrónico

Contraseña

ENTRAR

[Olvidé contraseña](#) [Registrarse](#)

REGISTRO

Nombre Value	Correo electrónico Value
Apellido paterno Value	Confirmación de correo electrónico Value
Apellido materno Value	Contraseña Value
Teléfono Value	Fecha de nacimiento Value

Registrarse

c2025 Instituto Nacional Electoral. México

BIENVENIDO

CITAS

AGENDAR

UBICA TU MÓDULO

UBICAR

TRÁMITES

VER

AGENDAR CITA

Entidad federativa
Value

Delegación-Municipio
Value

Módulo
Value

Fecha y hora
Value

Trámite
Value

Confirmar cita

c2025 Instituto Nacional Electoral. México



Ubica tu módulo

Entidad

Municipio

Localizar

Dirección

© 2025 Instituto Nacional Electoral. México

TRÁMITES

Credencial Electoral

Obtén tu credencial electoral
Documentos:
-Acta de nacimiento
-Identificación
-Comprobante de domicilio

Actualizar Domicilio

Actualiza tu Domicilio
Documentos:
-Identificación
-Comprobante de domicilio

Renovación de credencial

Renueva tu credencial electoral
Documentos:
-Acta de nacimiento
-Identificación
-Comprobante de domicilio

Corregir Errores

Corrige algún dato de tu credencial electoral
Documentos:
-Acta de nacimiento
-Curp
-Identificación
-Comprobante de domicilio





CONCLUSIÓN

A través de Figma, hemos logrado crear una estructura organizada y visualmente coherente con la identidad del INE, utilizando colores institucionales. Cada pantalla de la aplicación, desde el inicio de sesión hasta la localización de módulos, ha sido diseñada con el objetivo de ser intuitiva y eficiente, priorizando la facilidad de uso y la accesibilidad en todo momento. Los campos de ingreso de datos han sido simplificados, garantizando que el proceso de registro y agendamiento de citas sea rápido y sin dificultades. Asimismo, la consulta de trámites se presenta de forma clara, detallando los requisitos y las condiciones necesarias para completar cada proceso, lo que facilita la preparación del usuario.

La realización del proyecto en Figma, desde la estructura inicial hasta los detalles finales, permitió visualizar cómo se desarrolla una aplicación desde sus primeros bosquejos hasta un prototipo interactivo que refleja la funcionalidad y estética deseada. A través de Figma, se aprendió a crear diseños de manera colaborativa, optimizando el flujo de trabajo y asegurando la coherencia visual entre las distintas pantallas de la aplicación. Además, se comprendió la relevancia de utilizar colores, tipografías e iconografía que respeten la identidad institucional, lo que le da a la aplicación un carácter oficial y confiable.