



Instituto Tecnológico  
de Tlaxiaco



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO

TECNOLOGICO NACIONAL DE MÉXICO.

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO.

ALUMNOS: DUILIO RUBEN AQUINO LÓPEZ

CHRISTOPHER EMMANUEL MAYORAL VELASCO

RIGOBERTO SURIDAI PASCUAL REYES.

DOCENTE: ING. JOSE ALFREDO ROMAN CRUZ.

**INGENIERIA DE SOFTWARE**

GRUPO: 6US

Heroica ciudad de Tlaxiaco a 07 de abril de 2022.

## Contenido

LISTA DE FIGURAS .....	2
INTRODUCCION .....	3
OBJETIVO .....	3
DESCRIPCION .....	3
MATERIALES.....	3
PROCESO .....	4
RESULTADOS OBTENIDOS.....	13
CONCLUSION .....	13

## LISTA DE FIGURAS

Ilustración 1 Paleta de colores.....	4
Ilustración 2 Nuevo diseño.....	4
Ilustración 3 Creación de Frame.....	5
Ilustración 4 Tamaños y proporciones de ventanas.....	5
Ilustración 5 Tamaño para ventas de escritorio.....	5
Ilustración 6 Creación de frame secundario para login.....	6
Ilustración 7 Rectángulos para cuadros de texto.....	6
Ilustración 8 Cuadros en login.....	6
Ilustración 9 Botón para agregar texto.....	7
Ilustración 10 Configuraciones para cadenas de texto.....	7
Ilustración 11 Botón iniciar sesión.....	8
Ilustración 12 Implementación de imagen.....	8
Ilustración 13 Login.....	9
Ilustración 14 Registro.....	9
Ilustración 15 Inicio.....	10
Ilustración 16 Generar publicación.....	10
Ilustración 17 Publicaciones.....	11
Ilustración 18 Vista de publicación.....	11
Ilustración 19 Métodos de pago.....	12
Ilustración 20 Cita.....	12
Ilustración 21 Presentación en Figma.....	13

## INTRODUCCION

La implementación de un prototipo, maqueta o en este caso un mockup nos permite detectar posibles problemas que puedan surgir a futuro y no solo problemas también sirve para detectar cosas que puedan estar de más o que simplemente no sean necesarias, al ser un prototipo muy burdo se puede prestar para todo tipo de proyecto.

## OBJETIVO

Realizar el diseño de mockups para el desarrollo de un sistema de una Dapp.

## DESCRIPCION

En esta práctica se pondrá en marcha lo visto en la unidad sobre las DAPP y mockup mostrando un poco de los pasos que llevamos a cabo para realizar el mockup. En este caso nos apoyamos de la herramienta digital FIGMA que es un editor de gráficos vectorial y una herramienta de generación de prototipos, principalmente basada en la web, con características off-line adicionales habilitadas por aplicaciones de escritorio en macOS y Windows.

## MATERIALES

- Equipo de computo
- Figma

## PROCESO

Para comenzar elegimos una paleta de colores para partir de ahí con un posible diseño, que como se comentó en la clase es un poco burdo.

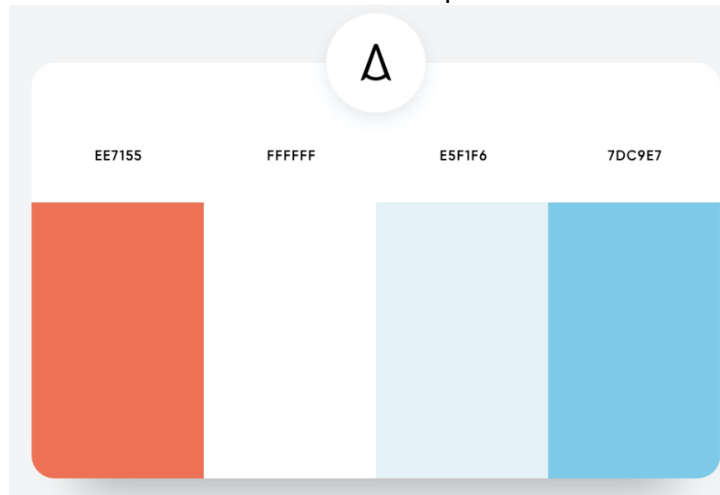


Ilustración 1 Paleta de colores

Elegimos esta paleta de colores porque se nos hizo muy agradable a la vista y los colores son muy versátiles.

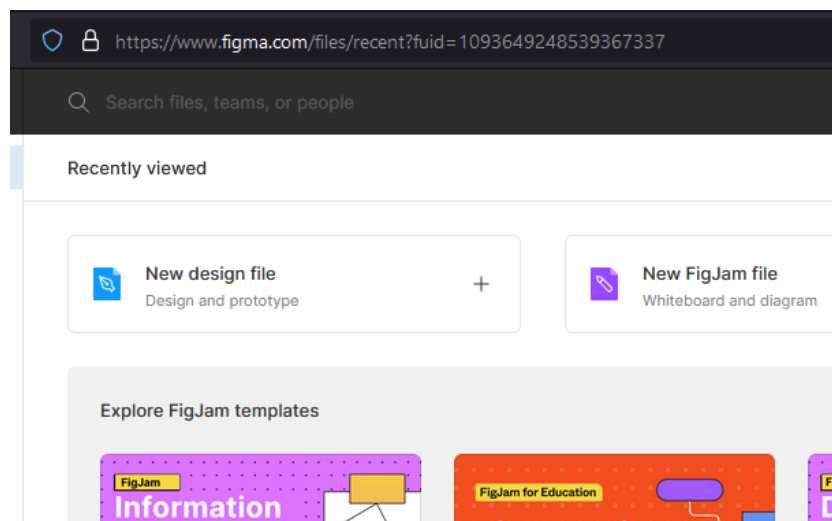


Ilustración 2 Nuevo diseño.

Posteriormente nos dirigimos a la página de figma donde previamente realizamos un registro, una vez ingresado daremos clic en *New design file*.

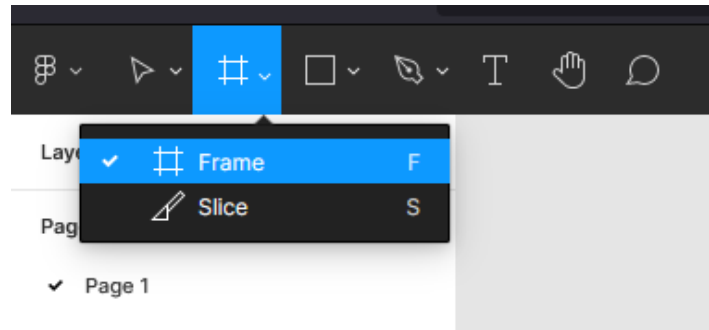


Ilustración 3 Creación de Frame.

Posteriormente creamos un nuevo Frame que básicamente es como un área de trabajo con cierta medida.

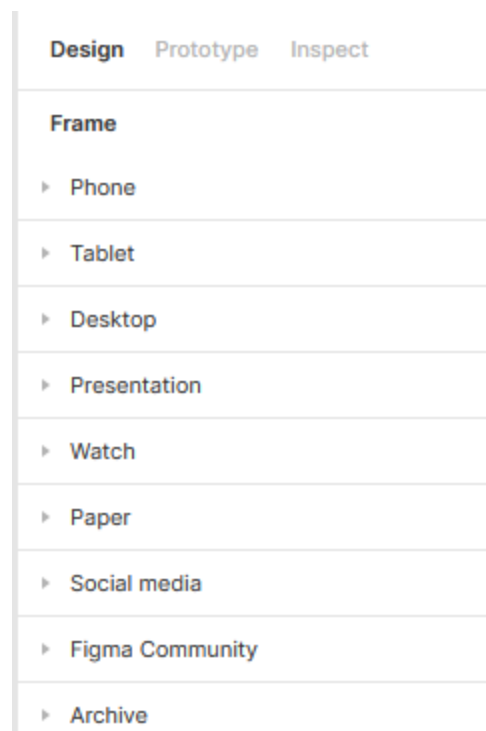


Ilustración 4 Tamaños y proporciones de ventanas.

Posteriormente en el extremo izquierdo nos aparecerán el tipo de ventana o tamaño de Frame predefinido que te brinda Figma.

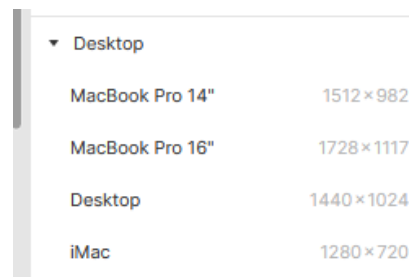


Ilustración 5 Tamaño para ventas de escritorio.

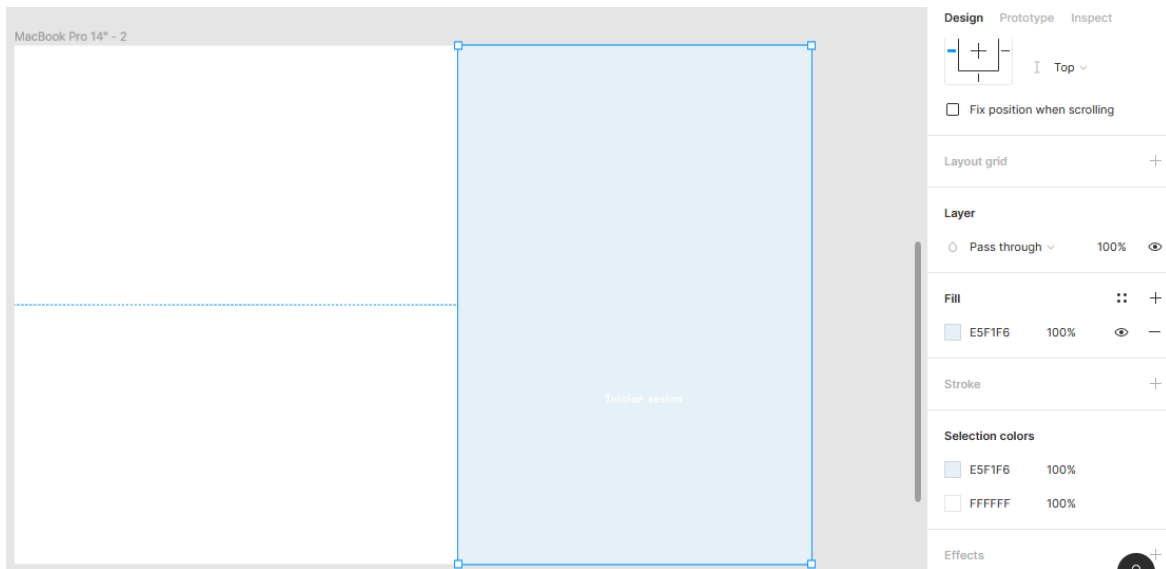


Ilustración 6 Creación de frame secundario para login.

Seleccionamos un nuevo frame pero ahora será solo de la mitad del frame que creamos primero, a este segundo espacio le asignamos un color e fondo de la paleta que mostramos en la ilustración 1.

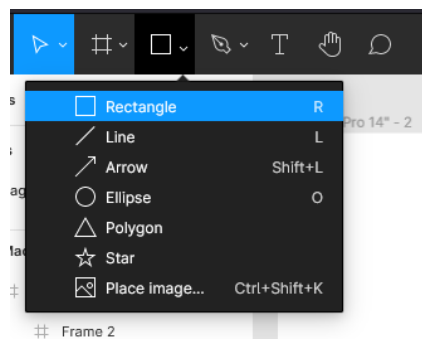


Ilustración 7 Rectángulos para cuadros de texto.

Ahora insertamos dos rectángulos en la mitad del frame que tiene color de fondo.



Ilustración 8 Cuadros en login.

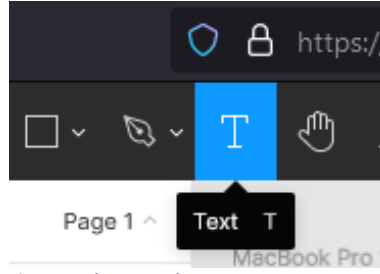


Ilustración 9 Botón para agregar texto.

Ahora agregaremos texto, para ellos daremos clic sobre el botón de texto tal como se aprecia en la ilustración.

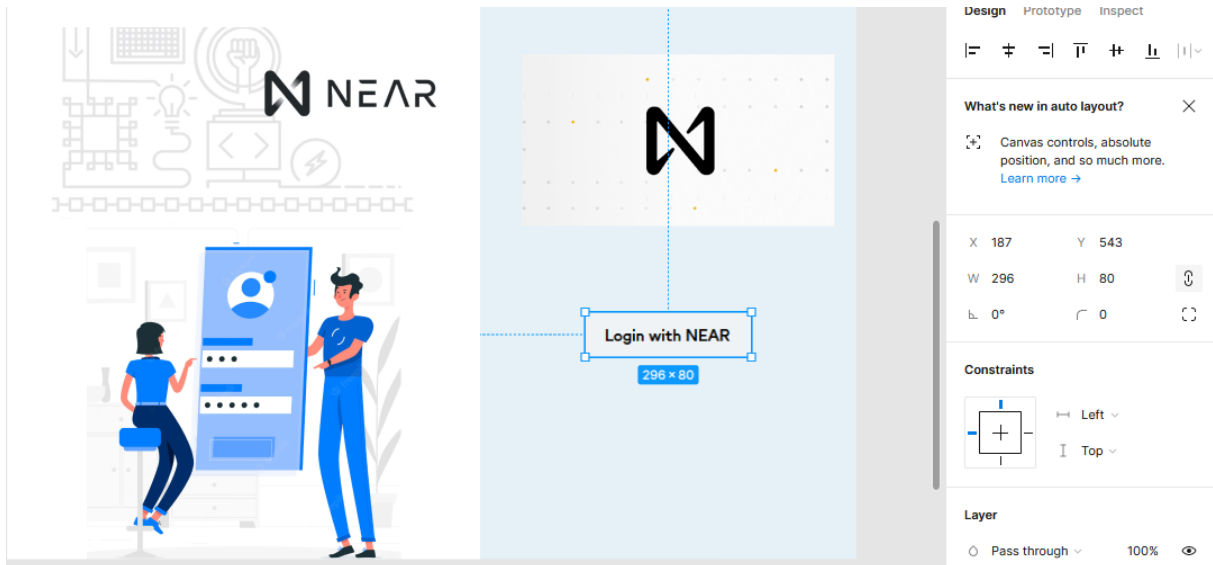


Ilustración 10 Configuraciones para cadenas de texto.

Realizamos la misma acción para cadena de texto que necesitamos agregar, también como se muestra en la ilustración en la parte derecha se aprecia un panel para poder modificar el tipo de fuente, tamaño, color y efectos.

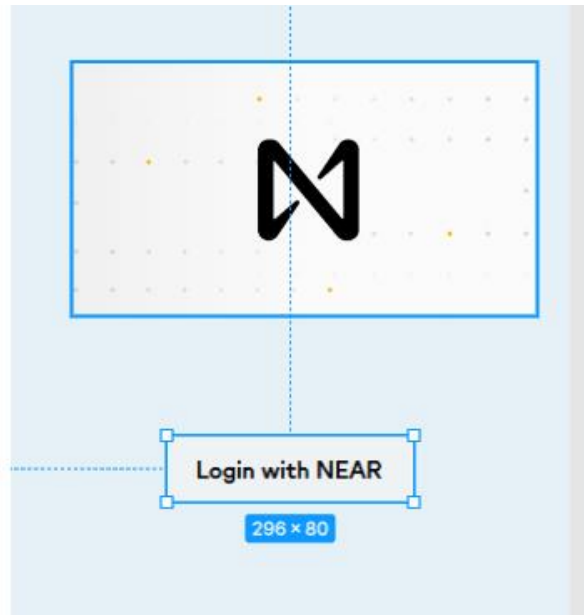


Ilustración 11 Botón iniciar sesión.

Posteriormente agregamos un rectángulo que funcionara como botón para iniciar sesión una que vez que ingrese los datos correctos.



Ilustración 12 Implementación de imagen.

Posteriormente agregamos una imagen para animar un poco el login, con Figma agregar imágenes es muy sencillo puesto que basta con copiar y pegar en donde lo necesitemos. Así fuimos creando una a una las ventanas de nuestro mockup todo desde las herramientas que nos proporciona Figma.



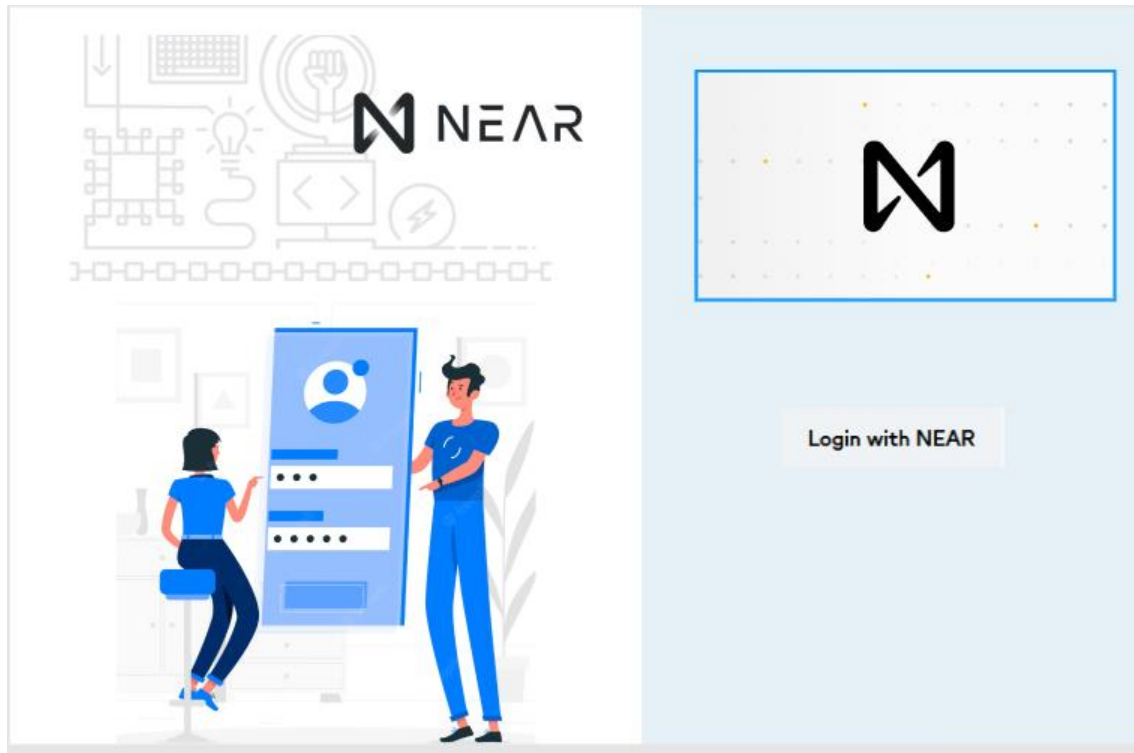


Ilustración 13 Login

En esta ilustración ejemplificamos nuestro posible login, esto al ser un mockup es un prototipo básico.

Ilustración 14 Registro

En el login tenemos entre sus opciones la del registro a nuevos usuarios, al dar clic ahí se direccionará al usuario a la venta que aparece en la ilustración.



Ilustración 15 Inicio

Si ya cuenta con un registro e ingresa con su correo y contraseña correcta se dirigirá a la ventana que aparece en la ilustración donde tiene dos opciones como se puede ver.

Ilustración 16 Generar publicación.

Dentro de la ventana anterior se veían dos opciones una de ellas es generar una publicación y dicha opción te dirige a esta ventana donde podrás llenar un formularios con los datos de tu

bien que te interesa vender así como agregar imágenes.

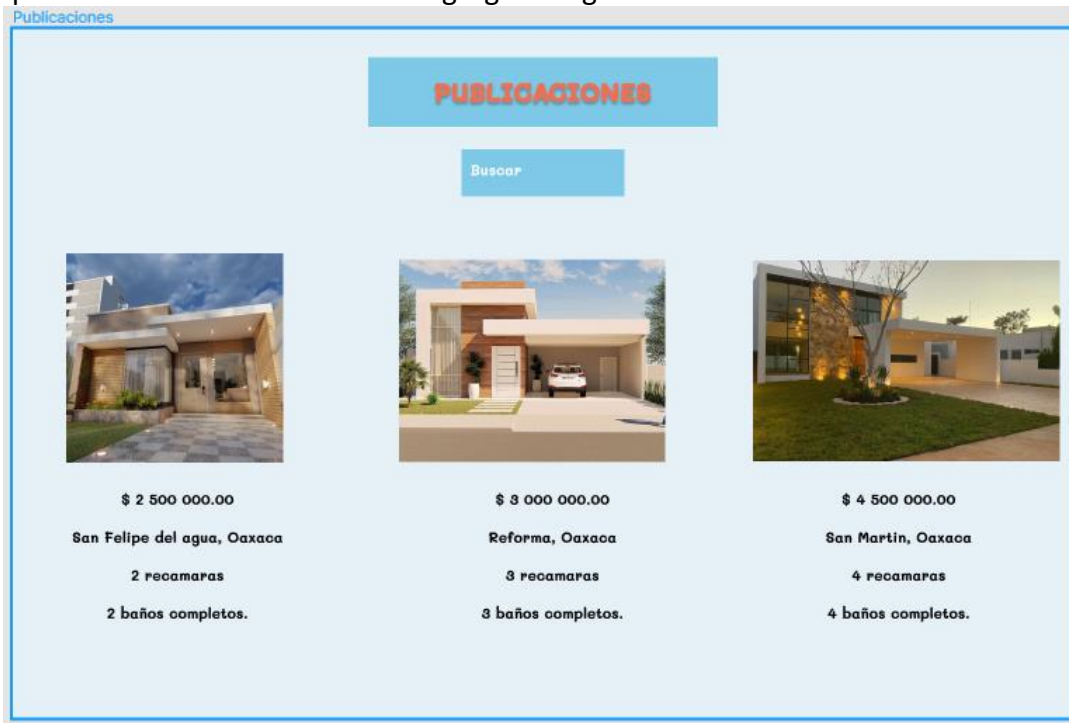


Ilustración 17 Publicaciones.

La otra opción que aparece cuando ingresas correctamente a la aplicación es la de ver las publicaciones de venta. Como se puede apreciar aparecen algunos datos relevantes y al dar clic sobre alguna publicación te aparecerá más información.



Ilustración 18 Vista de publicación.

Al dar clic sobre alguna publicación te aparecerá más detallada la información del inmueble.

Así como también tendrás la opción de generar un cita si estas interesado.

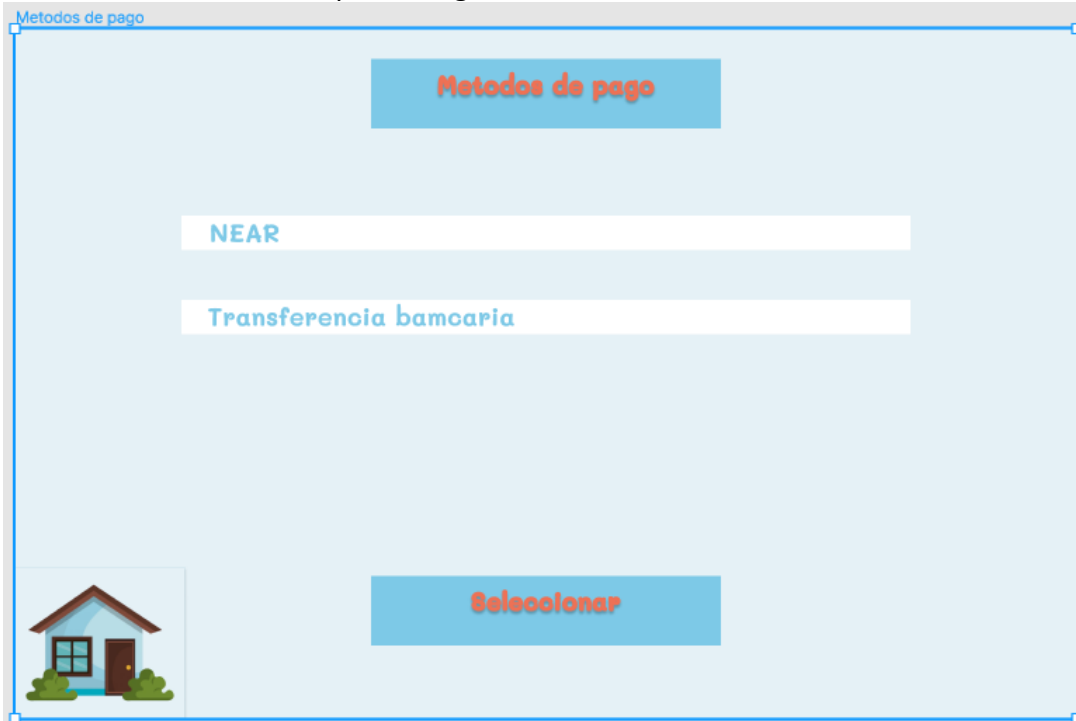


Ilustración 19 Métodos de pago.

Si desea comprar el bien después de realizar una cita tendrá opciones como near y transferencia bancaria.

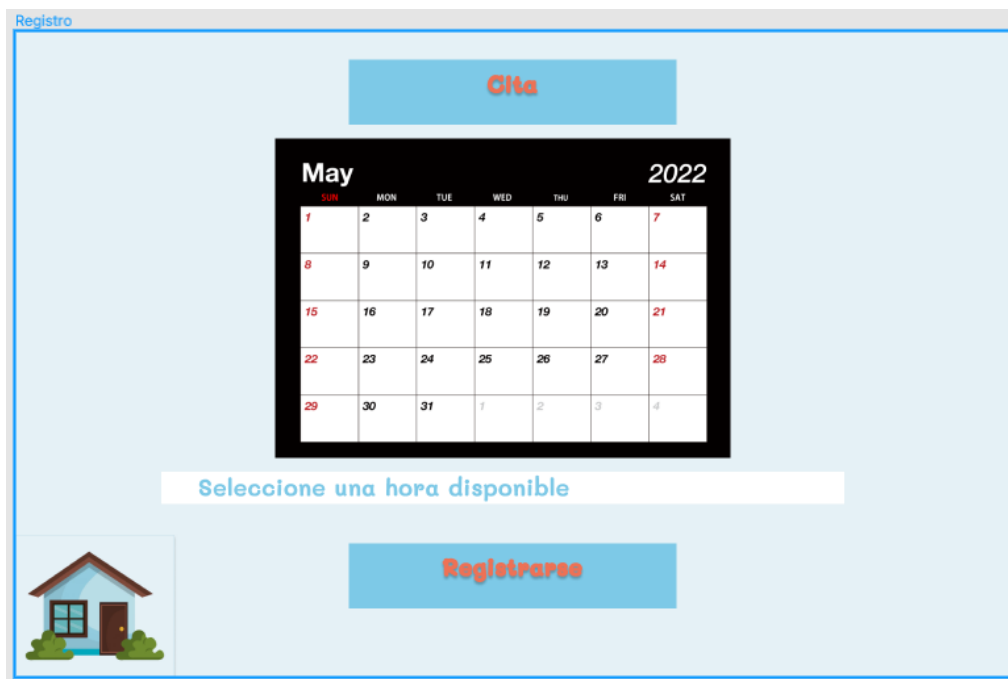


Ilustración 20 Cita.

Para generar una cita agregamos un calendario donde podrá observar los días disponibles así como un menú desplegable para ver las horas disponibles.

## RESULTADOS OBTENIDOS

Como resultado obtuvimos el primer mockup de nuestro proyecto en el cual pudimos identificar ciertos factores que pueden potenciar aún más nuestra idea de proyecto. Para muestra se puede ver en las ilustraciones de la 13 a la 20 algunas de las ventanas que planeamos tenga nuestra aplicación.



Ilustración 21 Presentación en Figma.

## CONCLUSION

Para concluir esta práctica podemos decir que la creación de una maqueta, un prototipo, un mockup puede ayudarte a potenciar, mejorar, optimizar no solo una aplicación como es nuestro caso si no que esto puede servir para cualquier proyecto. También comprendimos mejor los conceptos manejados en clase y esto nos permite comprender mejor todos los aspectos de la materia. Sin duda este tipo de herramientas y practicas empleadas nos servirán en lo que resta del semestre y la carrera así como también en el mundo laboral el día de mañana. Como equipo de desarrollo comprendimos que un mockup es la representación del prototipo del proyecto que se va a realizar, también que no siempre es de lo más estético y puede llegar a ser algo rustico o burdo asi como tambien que el uso de los mockups destaca principalmente en la fase inicial de desarrollo de la web y aplicaciones, para la presentación y control de calidad. Es importante contar con un mockup, ya que podemos tener en cuenta la gama de colores principal, el uso de fuentes y cualquier otro recurso que podamos llegar a conseguir gracias al mockup.