



**TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO**  
**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO**



# **TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACION**

**Docente:** Román Cruz José Alfredo

**Integrantes:**

- Solano Mendoza Taoli Garaudy
- Aquino López Duilio Rubén
- Mayoral Velasco Christopher Emmanuel
- López Tejeda Azucena

**Semestre:** Cuarto

**Grupo:** “4US”

**Actividad:** Reporte – Practica de prototipo

**Carrera:** Ingeniería en Sistemas Computacionales.

**Fecha de entrega:** 07-03-2021.

Heroica Ciudad de Tlaxiaco a 07 de Marzo de 2021.

## INDICE

Introduccion.....	1
Objetivo.....	2
Material.....	3
Lista de Figuras.....	4
Lista de Figuras.....	5
Procedimiento.....	6
Procedimiento.....	7
Procedimiento.....	8
Procedimiento.....	9
Procedimiento.....	10
Resultado.....	11
Resultado.....	12
Conclusión.....	13

## **INTRODUCCION**

En este reporte de práctica se pretende dar una visión general de las interfaces gráficas de acuerdo al prototipo creado en Adobe XD. Para ello, entre otras cosas se describe de forma breve qué se entiende por interfaz de usuario e interfaz gráfica de usuario, elementos gráficos y eventos, e indica los pasos básicos a seguir en la construcción de una aplicación con interfaz gráfica.

Adobe XD, es una herramienta de edición de gráficos que funciona para crear interfaces de páginas web y de aplicaciones. Permite al diseñador enfocarse en la experiencia del usuario al navegar, con un rango mínimo de error y en el menor tiempo posible.

La interfaz gráfica de usuario, conocida también como GUI (del inglés graphical user interface), es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.

## **OBJETIVO**

- El objetivo principal en el diseño de una interfaz web en Adobe XD es conocer la funcionalidad de ambos programas y llevar a cabo un buen prototipo, así como también sus potenciales usuarios pueden acceder a todo el contenido de la forma más rápida y sencilla posible.
- También que las aplicaciones sean más atractivas y hacer que la interacción con el usuario sean lo más intuitiva posible.
- Llevar a cabo las fases del diseño y características de una buena interfaz gráfica en Adobe XD.

## MATERIAL


- Laptop

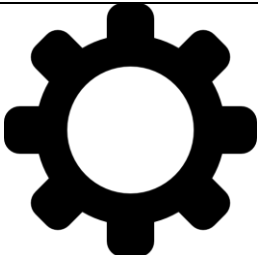









- Adobe XD



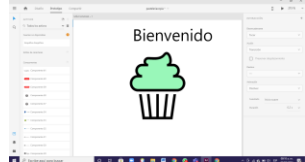
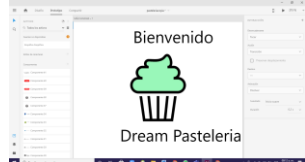
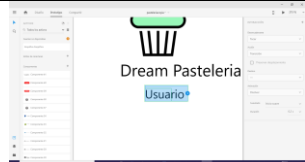
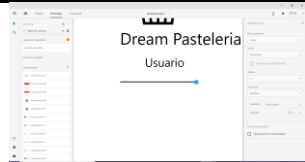


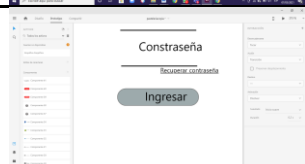


## LISTA DE FIGURAS

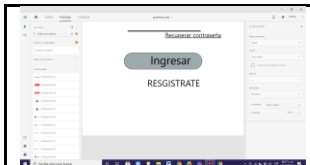
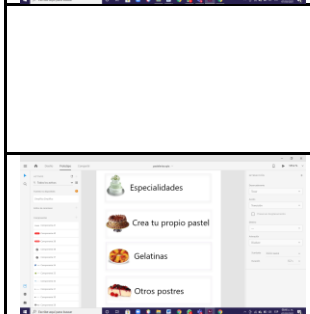
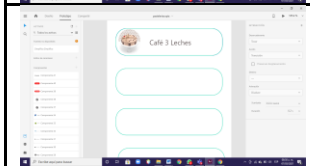
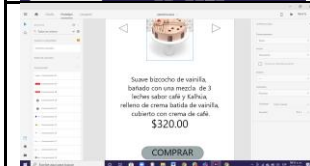


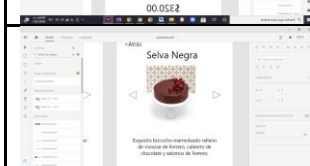
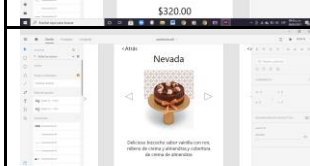
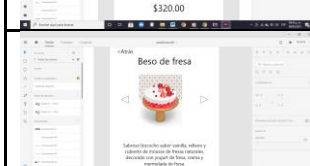
			
			
			
			
			
			

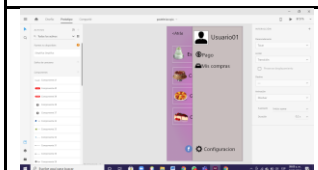
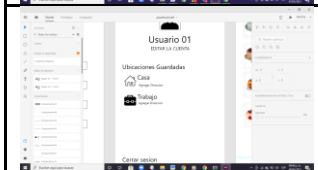
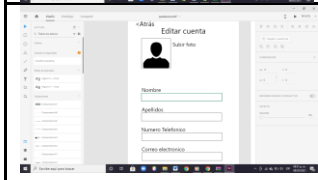
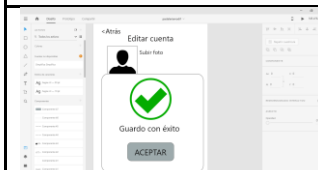
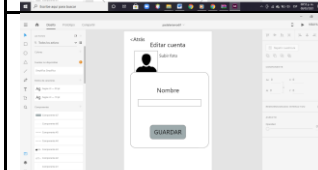
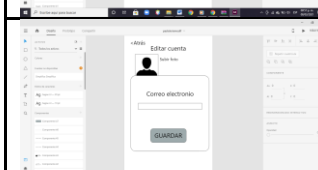
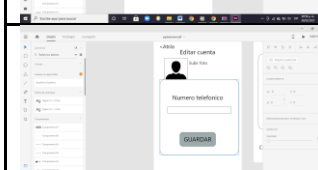
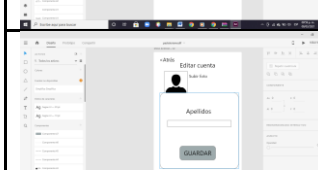
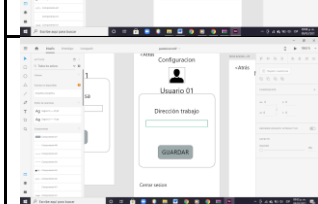
	
	
	
	

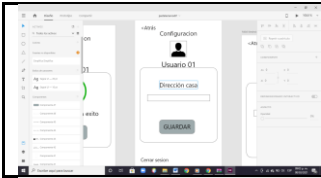
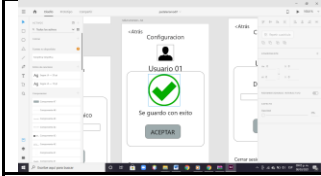
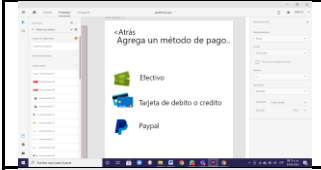
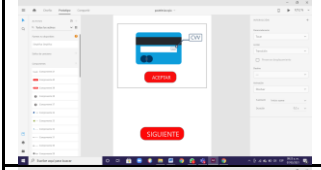
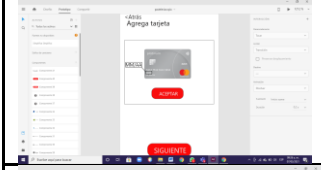
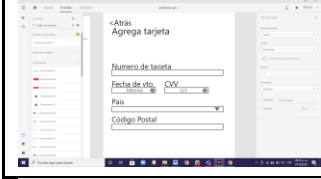
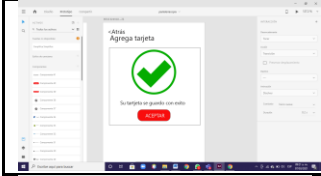
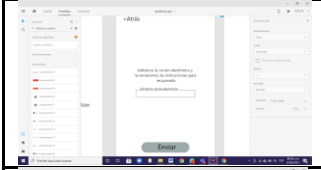
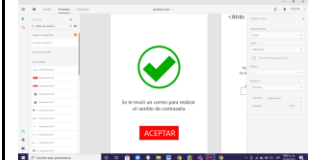
## PROCEDIMIENTO

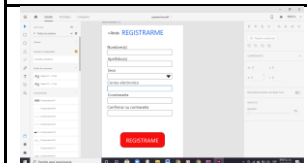
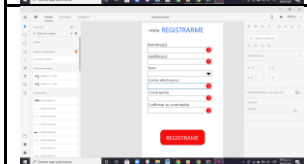
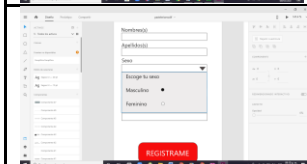
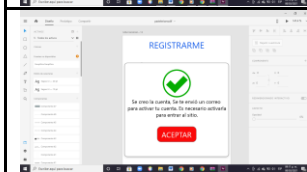
Imagen	Descripción
	<p>1.- Para iniciar con el proyecto primero buscamos la paleta de colores que utilizamos.</p>
	<p>2.- También realizamos un logotipo para nuestra pastelería.</p>
	<p>3.-En el programa de Adobe XD iniciamos con el diseño de nuestra aplicación para la pastelería.</p>
	<p>4.-Le dimos un nombre a la pastelería, "Dream Pastelería".</p>
	<p>5.- Agregamos la primera opción "Usuario".</p>
	<p>6.- Complementamos con una línea debajo de la opción para darle su función respectiva.</p>
	<p>7.- De igual manera agregamos otra opción de contraseña y se complementa con una línea inferior para darle una función.</p>
	<p>8.-Agregamos un botón de "Recuperar contraseña".</p>
	<p>9.- Colocamos un botón "Ingresar".</p>



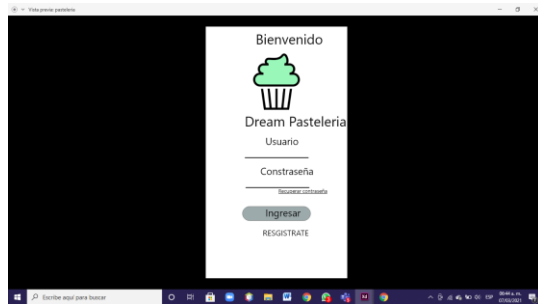
	<p>10.- Agregamos un último botón “REGISTRATE”.</p>
	<p>11.- Después creamos un menú con las diferentes opciones que la pastelería ofrece, esto aparecerá enseguida de que el cliente ingrese.</p>
	<p>12.- Colocamos unas opciones de tipos de pasteles que se venderán.</p>
	<p>13.- el primer tipo de pastel que agregamos es “café 3 leches” los triángulos indican que hay mas en el menu enseguida una descripción de los ingredientes, el precio y para finalizar un botón “comprar”.</p>
	<p>14.- Agregamos otra opción de pastel con sus respectivas características.</p>
	<p>15.- La siguiente opción fue “pastel de Ferrero”.</p>
	<p>16.- “Selva negra”.</p>
	<p>17.-“Nevada”.</p>
	<p>18.- “Beso de fresa”</p>

	<p>19.- Agregamos una opción dentro de ella colocamos un botón “Usuario”, “pago”, “mis compras” y una de “configuración”, también lo complementamos con unas imágenes.</p>
	<p>20.- En el botón “usuario 01”, colocamos otras opciones; “editar la cuenta”, “casa”, “trabajo”, “agregar dirección” y “cerrar sesión”.</p>
	<p>21.- En la opción EDITAR CUENTA pensamos en poner las opciones para que el cliente pueda subir alguna foto de perfil, también cambiar su nombre, apellido, número telefónico e incluso el correo electrónico.</p>
	<p>22.- Cuando el usuario suba una foto de perfil mostrara el mensaje que se muestra en la ilustración.</p>
	<p>23.- Esta es la opción que aparecerá cuando se desee cambiar el nombre.</p>
	<p>24.- Esta es la opción que aparecerá cuando se desee cambiar el correo electrónico.</p>
	<p>25.-Opcion cuando se desee cambiar el número telefónico.</p>
	<p>26.- Opción cuando se desee cambiar los apellidos.</p>
	<p>27.- opciones que agregamos cuando se desee ingresar o cambiar la dirección de trabajo junto con un botón de guardar.</p>

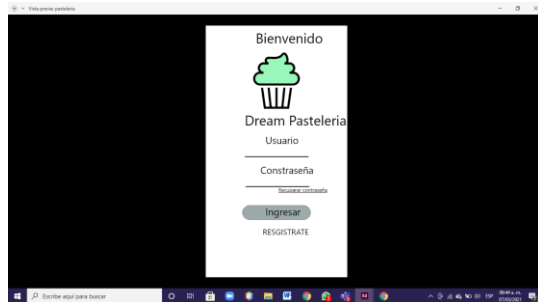
	<p>28.- Cuando se desee cambiar la dirección de la casa.</p>
	<p>29.- Para asegurarse de que los datos se guardaran correctamente.</p>
	<p>30.- En el botón “Pago” pensamos en tres diferentes formas; “efectivo”, “tarjeta de débito o crédito” y “paypal”. Para darle vista añadimos sus respectivas ilustraciones.</p>
	<p>31.- Colocamos dos opciones de agregar tarjeta Imagen de ejemplo 1.</p>
	<p>32.-Imagen de ejemplo 2.</p>
	<p>33.- Es necesario registrar datos de la tarjeta, por lo tanto el equipo anexo opciones de registro como se muestra en la imagen izquierda, las opciones son: “número de tarjeta”, “fecha vto”, “CVV”, “país” y “código postal”.</p>
	<p>34.-Enseguida realizamos una ventana que muestre que los datos que se guardaron son correctos y la tarjeta se realizó con éxito, al final colocamos un botón “ACEPTAR”.</p>
	<p>35.-En el botón “RECUPERAR CONTRASEÑA” colocamos una opción de registrar el correo y un botón de “ENVIAR”.</p>
	<p>36.-Para finalizar agregamos una imagen junto con una indicación, así también un botón “ACEPTAR” para cerrar.</p>

	<p>37.-El botón “REGISTRARME” es necesario agregar estas opciones.</p>
	<p>38.-En caso de que el usuario no ingrese ningún dato le aparecerá las casillas con una advertencia en rojo.</p>
	<p>39.-Tambien colocamos la opción para que se pueda seleccionar su tipo de sexo “femenino” o masculino”.</p>
	<p>40.- Cuando ya se hayan registrado todos los datos y den clic al botón REGISTRARME enseguida saldrá una ventana con el siguiente mensaje.</p>

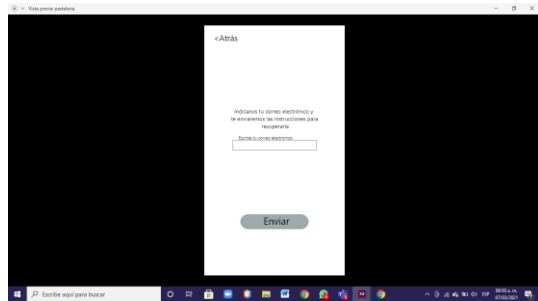
## RESULTADOS



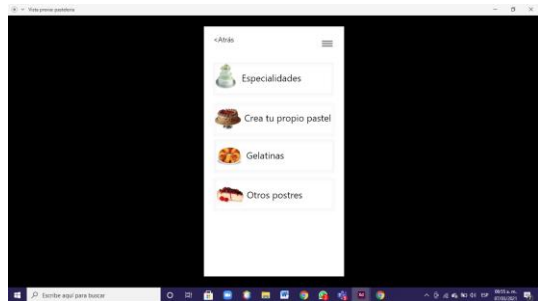
En ilustración izquierda se muestra el resultado del prototipo creado en Adobe XD.



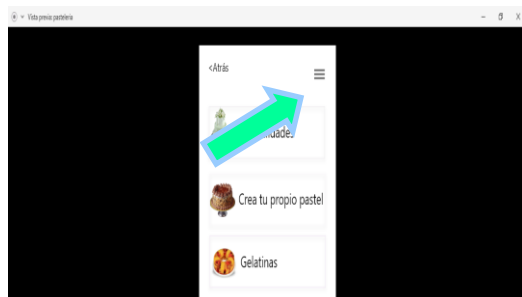
En el botón de usuario y contraseña permite al usuario ingresar a la aplicación de la pastelería en caso de que cuente con una cuenta.



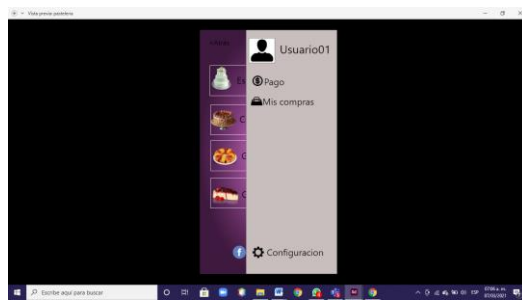
En dado caso que el usuario haya olvidado su contraseña, tuvimos la iniciativa de poner una opción que permite recuperarla.



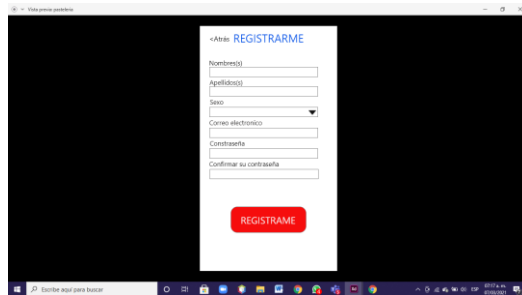
La siguiente opción es de ingresar, esta es cuando el usuario ya tiene una cuenta en la pastelería, entonces al ingresar se muestran las diversas opciones.



En ese menú principal se encuentra una opción en la parte superior derecha la cual nos indica más opciones.



Aquí se muestran las diversas opciones, el perfil del usuario, la forma de pago, las compras que se realizan y por último la configuración.



Como última opción se encuentra el botón de registrarse ya sea en caso de que el cliente no cuente con una cuenta para tener acceso a la pastelería.

## **CONCLUSION**

De esta forma se puede concluir que la interfaz gráfica de usuario sirve como medio para la comunicación con un sistema. El diseñador cumple una función primordial como materializador y constructor de mensajes. Todo proyecto de diseño implica un proceso pensado y consiente que puede tener variaciones, todo depende de diversos factores entre ellos del cambio y evolución que tenga el medio electrónico-digital para lograr que ésta sea eficaz, de fácil uso y memorización y que incluso provoque emociones en el usuario, en beneficio directo del mismo.