

TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE MÉXICO

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE TLAXIACO

Practica 1

Prototipo de una interfaz Grafica

Integrantes del Equipo:

Adriana Martínez Gomez

Magaly Nicolás Sánchez

Rael Gabriel Bautista

Facilitador: Ing. José Alfredo Román Cruz

Materia: Tópicos avanzados de Programación

Carrera: Ing. En sistemas computacionales

Heroica ciudad de Tlaxiaco a 14 de febrero del 2022

➤ INTRODUCCIÓN

Las interfaces Gráficas de Usuario (GUI) son la parte visible de las aplicaciones, siendo lo que se percibe de las mismas; por ello, cada vez se les está dando una importancia mayor y se está poniendo más cuidado en su desarrollo. La creación de interfaces de usuario es un área, dentro del desarrollo de software, que ha evolucionado mucho en los últimos años y lo sigue haciendo a día de hoy.

Las interfaces permiten la interacción del usuario con el ordenador mediante la utilización de imágenes, objetos pictóricos (ventanas, iconos, botones, etcétera), además de texto.

Este trabajo tiene como objetivo a que el alumno tenga una visión general de las interfaces gráficas de usuario. Para ello, se investigará que son las interfaces gráficas, así como los diferentes elementos que lo componen. Se estudiará como se debe desarrollar una buena interfaz para que al usuario le resulte interesante y fácil de usar, posteriormente teniendo estos conceptos claros se elaborará un prototipo de una interfaz en el programa de Figma el cual esta alojado en la web que permitirá a los estudiantes trabajar de forma colaborativa.

➤ OBJETIVO DE LA PRACTICA

El objetivo de esta práctica era mostrar la importancia de las interfaces graficas en el desarrollo del software, ya que mejoran la productividad y efectividad para los usuarios en la toma de decisiones, al tener una mayor rapidez en el proceso de tomar decisiones o al mejor la calidad de las decisiones resultantes.

➤ DESCRIPCIÓN

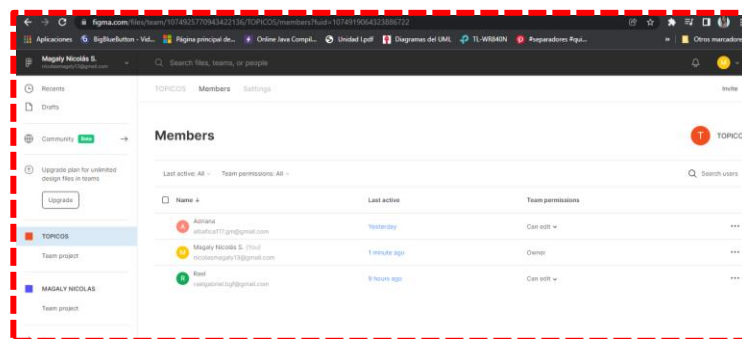
Es un diseño de interfaz que tiene la función de ounto de venta, llevar un control de ventas de cierta área de trabajo, siendo asi que todo sea más fácil y rápido.

➤ MATERIAL

- Figma
- Computadora
- Hojas
- Canva

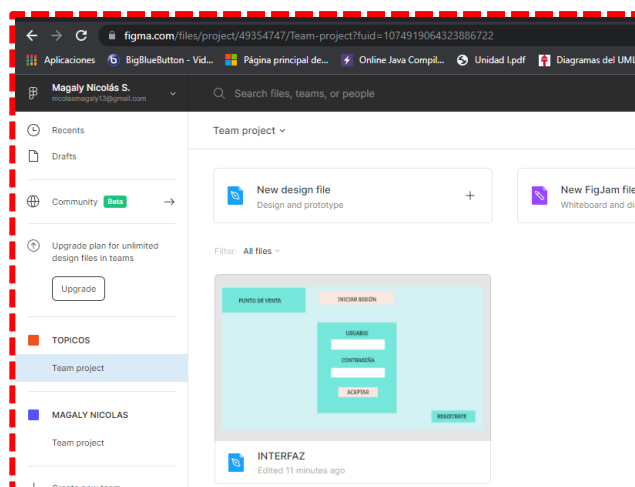
➤ LISTA DE FIGURAS YPROCEDIMIENTO, DESCRIPCION DE CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES.

1. Utilizamos Figma para poder diseñar nuestro prototipo, posteriormente tuvimos que crear un equipo de trabajo con los compañero.



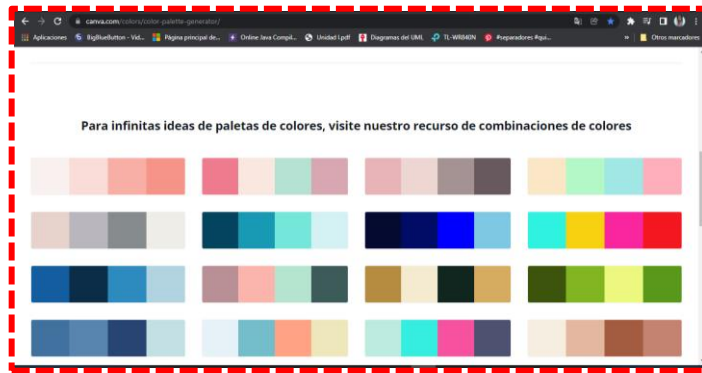
(Figura 1)

2. Después de crear el equipo de trabajo con los compañeros, creamos un nuevo proyecto para poder trabajar lo nombramos INTERFAZ.



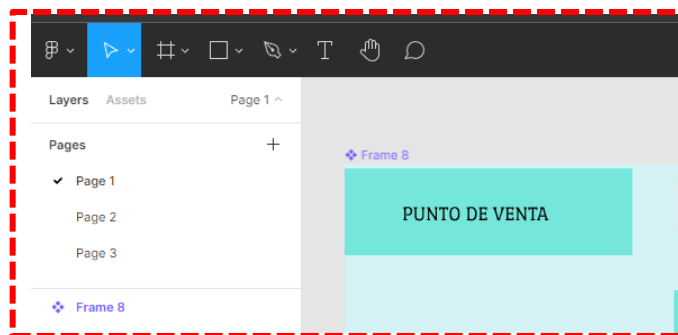
(Figura 2)

3. Posteriormente pasamos a ver los patrones de colores que vamos a utilizar en la interfaz, basándonos en los tonos de Canva.



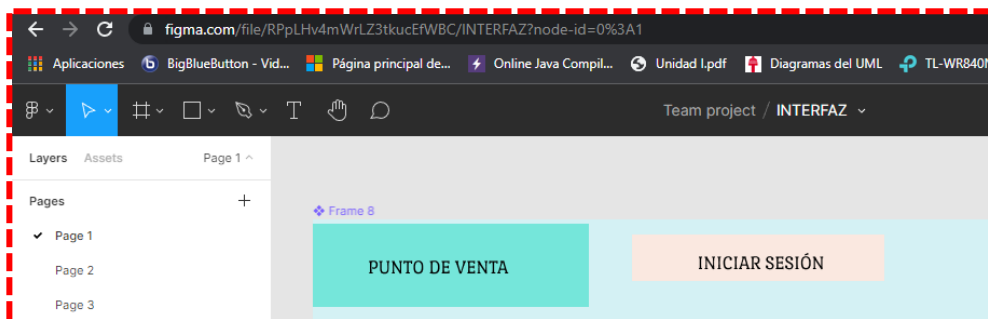
(Figura 3)

4. Como primera página vamos ponemos el titulo de la interfaz en este caso punto de venta.



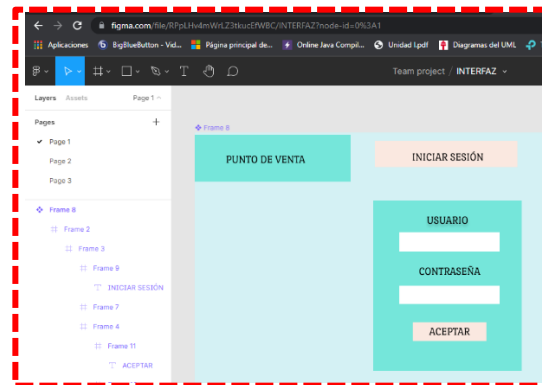
(Figura 4)

5. Posteriormente colocamos nuestro primer dato que es iniciar sesión.



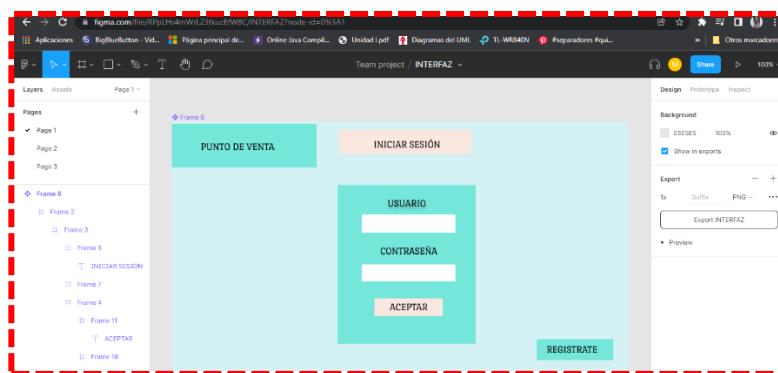
(Figura 5)

6. Colocamos los datos que se utilizarán en el inicio de sesión como se muestra en la ilustración.



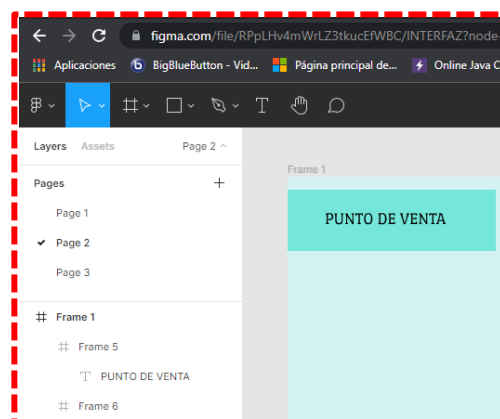
(Figura 6)

7. Así como también creamos un dato donde pueda registrarse el usuario por si no tiene alguna cuenta.



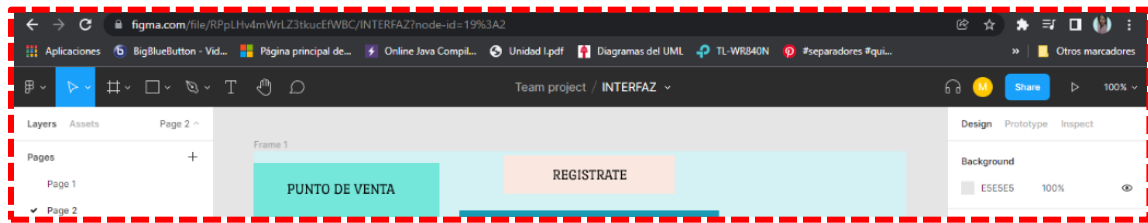
(Figura 7)

8. Continuamos con la segunda página de nuestro interfaz, colocando lo mismo de que se muestra en la ilustración



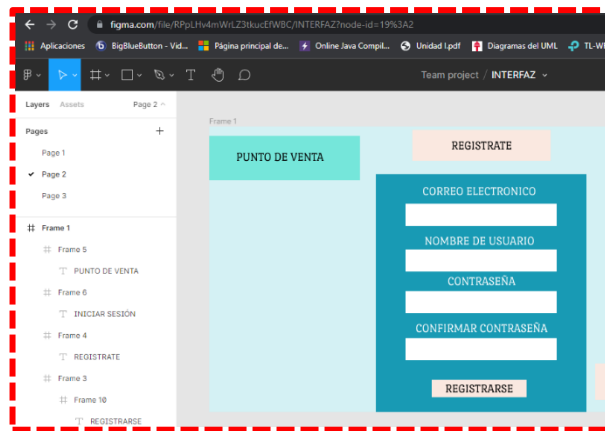
(Figura 8)

9. Por lo tanto pondremos la opción de registrar al usuario para crear su cuenta en el punto de venta.



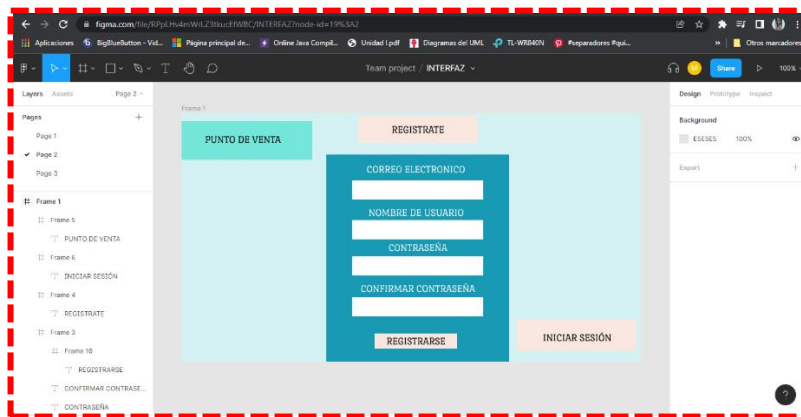
(Figura 9)

10. De igual manera creamos las opciones para poder registrar al usuario, pidiéndole ciertos datos que se necesitan y luego poner la opción de registrarse.



(Figura 10)

11. De igual manera colocamos la opción de dar a iniciar sesión por si el usuario desea regresar a la página de inicio.



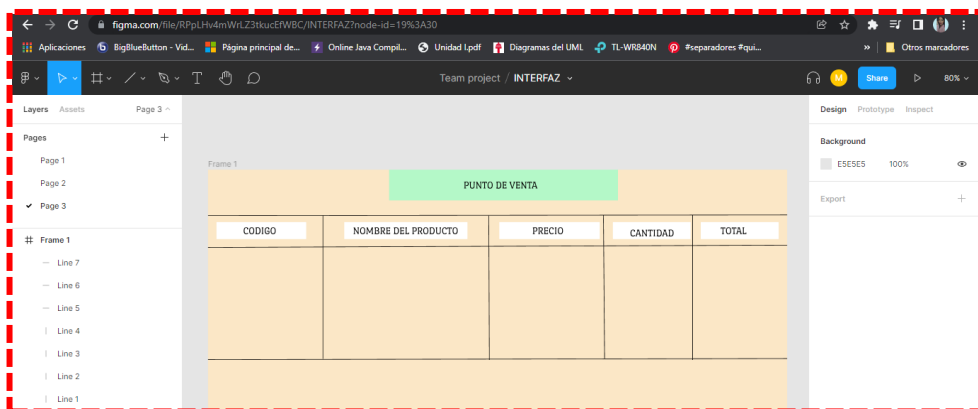
(Figura 11)

12. Continuamos con la página tres donde se pondrá las registra las ventas.



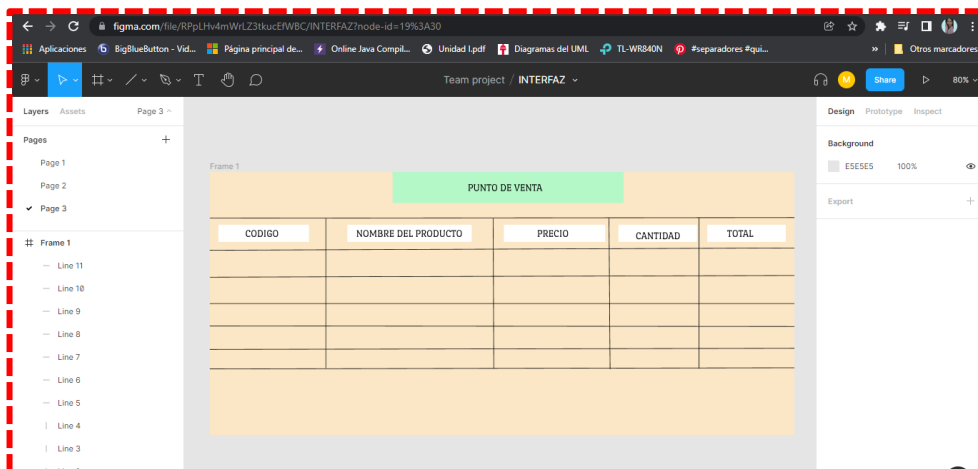
(Figura 12)

13. Continuamos colocando las especificaciones para poder vender un producto, así como su código, su nombre, precio y cantidad.



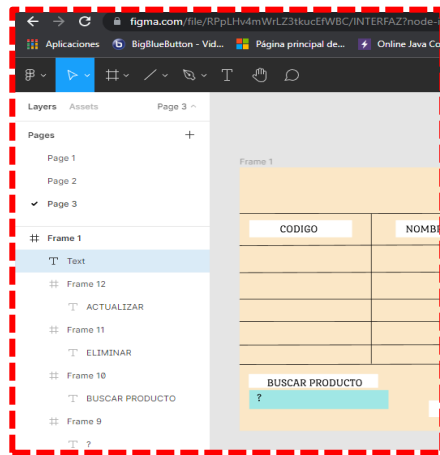
(Figura 13)

14. Rellenamos con tablas para poder distinguir un producto del uno al otro



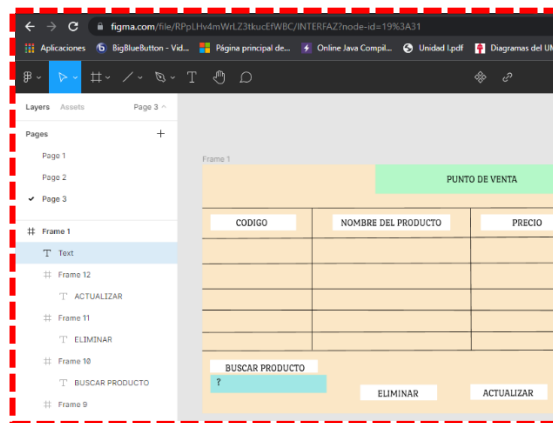
(Figura 14)

15. De igual manera colocamos la opción de buscar un producto por su nombre y ser mas fácil buscar o mostrar las opciones que tiene de producto.



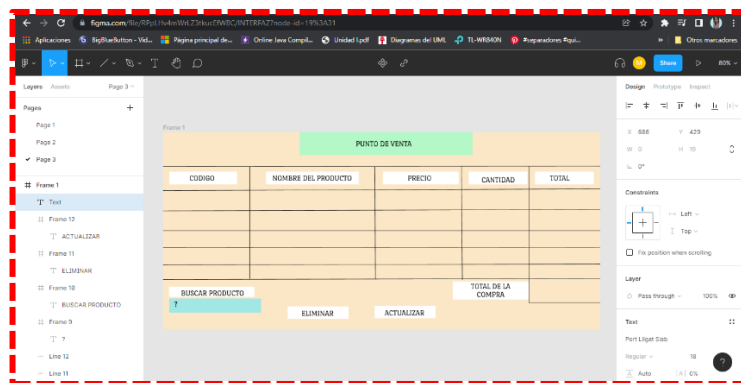
(Figura I5)

16. Continuamos colocando las opciones de actualizar la tabla de ventas y la opción de eliminar una acción.



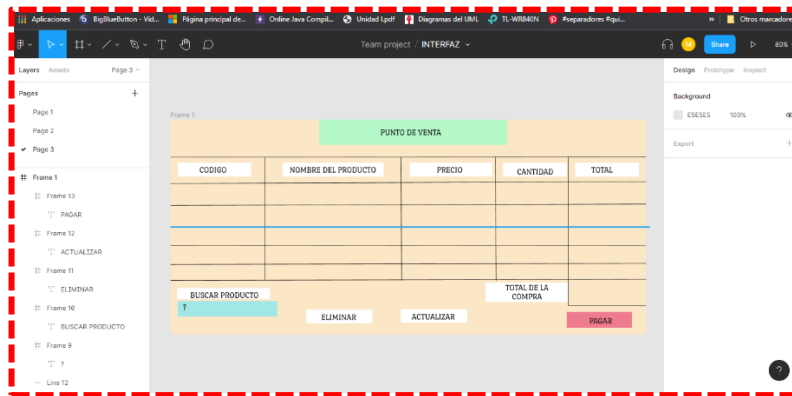
(Figura I6)

17. Agregamos también la opción de que nos muestre el total a pagar de la cuenta.



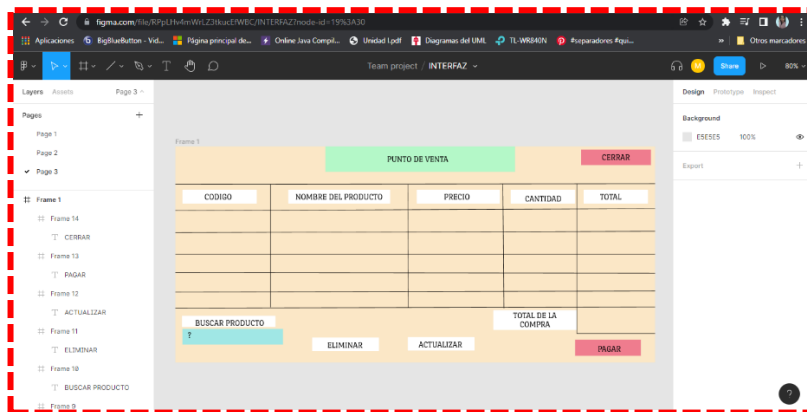
(Figura I7)

18. Agregamos la opción para que cobre el sistema, que en esta caso sería la opción de pagar.



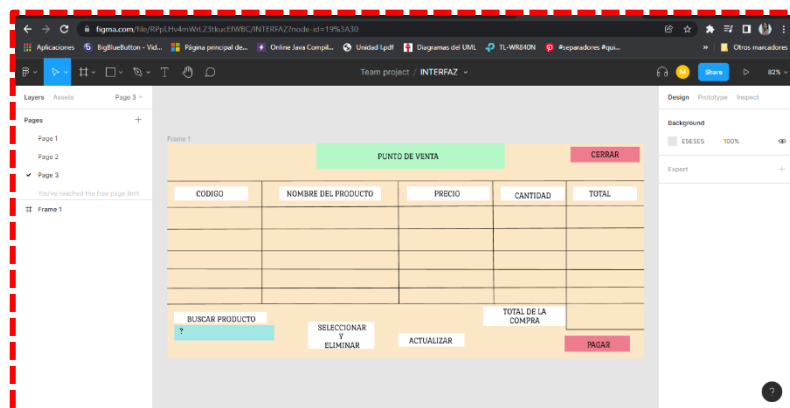
(Figura I8)

19. Y no menos también colocaremos la opción para que cierre la interfaz del punto de venta al final del día.



(Figura I9)

20. Así quedaría la interfaz del punto de venta, siendo así la modificación de la opción seleccionar y eliminar dicha acción de la venta.

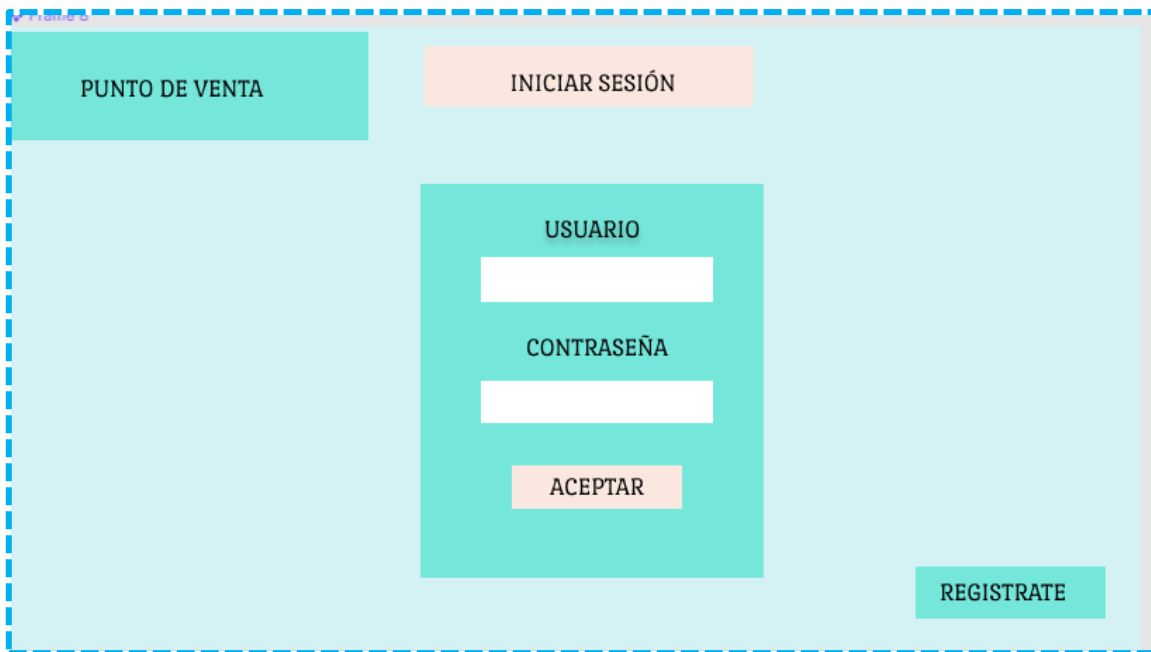


(Figura 20)

➤ RESULTADOS

Al realizar esta práctica se obtuvo los siguientes resultados

- Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.
- Habilidad para trabajar en forma autónoma.
- Habilidad para trabajar en equipo a través de diferentes herramientas proporcionados por el docente.
- Se aprendió a crear prototipos de interfaces con el programa de Figma
- Con las diferentes investigaciones que se realizó el estudiante comprendió la importancia de las interfaces graficas en el desarrollo del software.



Frame 1

PUNTO DE VENTA

REGISTRATE

CORREO ELECTRONICO

NOMBRE DE USUARIO

CONTRASEÑA

CONFIRMAR CONTRASEÑA

REGISTRARSE

INICIAR SESIÓN

Frame 1

PUNTO DE VENTA

CERRAR

CODIGO	NOMBRE DEL PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL

BUSCAR PRODUCTO

ELIMINAR

ACTUALIZAR

TOTAL DE LA COMPRA

PAGAR

➤ CONCLUSIONES

Con esta Práctica se puede concluir que las interfaces graficas de usuario sirven Como medio para la comunicación con un sistema, por lo que la elaboración de una interfaz requiere tiempo y dedicación para que al usuario a la hora de usarlo le resulte fácil e interesante trabajar en él. En el actual mundo informatizado se debe ofrecer al usuario una Interfaz que lo ayude a concretar las tareas de manera rápida y satisfactoria. Es la Interfaz la responsable de ofrecer una interacción fluida y agradable.

Teniendo bien en claro los conceptos más importantes de una interfaz gráfica, trabajando en equipo, se logró realizar un prototipo de una interfaz en el programa de Figma que está alojado en la web, el cual permite trabajar de forma colaborativa y cada uno exponiendo su punto de vista para poder realizar una interfaz de nuestro proyecto, concluyendo así con nuestro objetivo de la misma.