

Actividad 2 – Diseño de Sketch y Wireframe

Diseño de interfaces II

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor:

Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno:

Alejandro Abarca Gerónimo

Fecha:

27 de octubre de 2023

Índice

Introducción	3
Descripción	4
Justificación	4
Desarrollo:	5
Propuesta de sketch.....	5
Propuesta de Diseño (<i>wireframe</i>).....	7
Diagramas de operación.....	8
Conclusiones	9
Referencias	9

Introducción

En esta segunda actividad vamos a retomar algunos de los puntos vistos en la actividad 1 y para ello consideraremos los siguientes puntos que son de gran importancia en el desarrollo de un producto o aplicación ya sea de aplicación web o aplicación informática.

El primer punto importante es la realización de un Sketch, esta es la parte más básica del desarrollo de nuestro producto ya que es el primer boceto donde se plasma lo que queremos crear, es decir son los primeros trazos en una hoja de papel.

Nuestro Sketch tiene que reflejar las ideas generales sobre el proyecto y debe de responder algunas cuestiones como:

1. Donde pondremos los elementos más característicos como logos, etc.
2. Donde estará la zona de navegación.
3. Donde se cargan los sistemas de ayuda para usuarios.
4. Se agregaran servicios de redes sociales.
5. Que áreas de contenidos y que servicios queremos presentar en el proyecto.

Entre otras.

Segundo punto importante es la creación del Wireframe en apoyo del sketch que previamente se ha realizado, el Wireframe es una es una ilustración bidimensional de la interfaz que se centra y muestra específicamente el contenido, las funcionalidades y los comportamientos deseados dentro de aplicación. Estos solo se centran en lo que hace la pantalla no en cómo se ve, así como también los Wireframe ayudan a establecer relaciones entre las plantillas de un sitio web o aplicación.

El wireframe conecta la estructura conceptual, o arquitectura de la información, con el diseño visual de la web o aplicación. Ayudan a establecer la funcionalidad, y las relaciones entre las diferentes plantillas de pantallas.

Descripción

En la actividad 1 se identificó como el usuario recorre cada una de las líneas de negocio del corporativo, ahora es importante diseñar con base al recorrido una mejor experiencia concatenando las 3 líneas, de tal forma que el usuario no se sienta perdido en la navegación e interacción con el sitio principal que se pretende desarrollar.

Por tal para poder ofrecer esta experiencia es importante primero realizar el boceto del sitio principal que engloba a las 3 líneas de negocio.

Con relación a lo anterior se nos solicita lo siguiente:

1. Desarrollar el sketch de las ideas para el desarrollo del sitio web principal del corporativo.
2. Acorde al sketch realizado, diseñar el wireframe general del proyecto
3. Con base al wireframe propuesto, diseñar los diagramas de operación.

Considerar lo siguiente:

- El modelo a crear que es el Sketch puede ser a mano alzada en hoja blanca o con alguna herramienta digital.
- Tener en mente que la solución debe estar apegada al diseño orientado al usuario.

Justificación

La implementación de los sketch y wireframe son de gran importancia porque estos nos ayudan a crear bocetos e ilustraciones que nos permiten idealizar y visualizar como será nuestro diseño de nuestra página web o aplicación permitiendo así validar cómo será la experiencia de nuestros usuarios a lo largo de su recorrido por nuestro espacio.

Los Sketch se producen en muchos ámbitos de comunicación. Son una especie de representación exterior creativa que sirve como una herramienta cognitiva

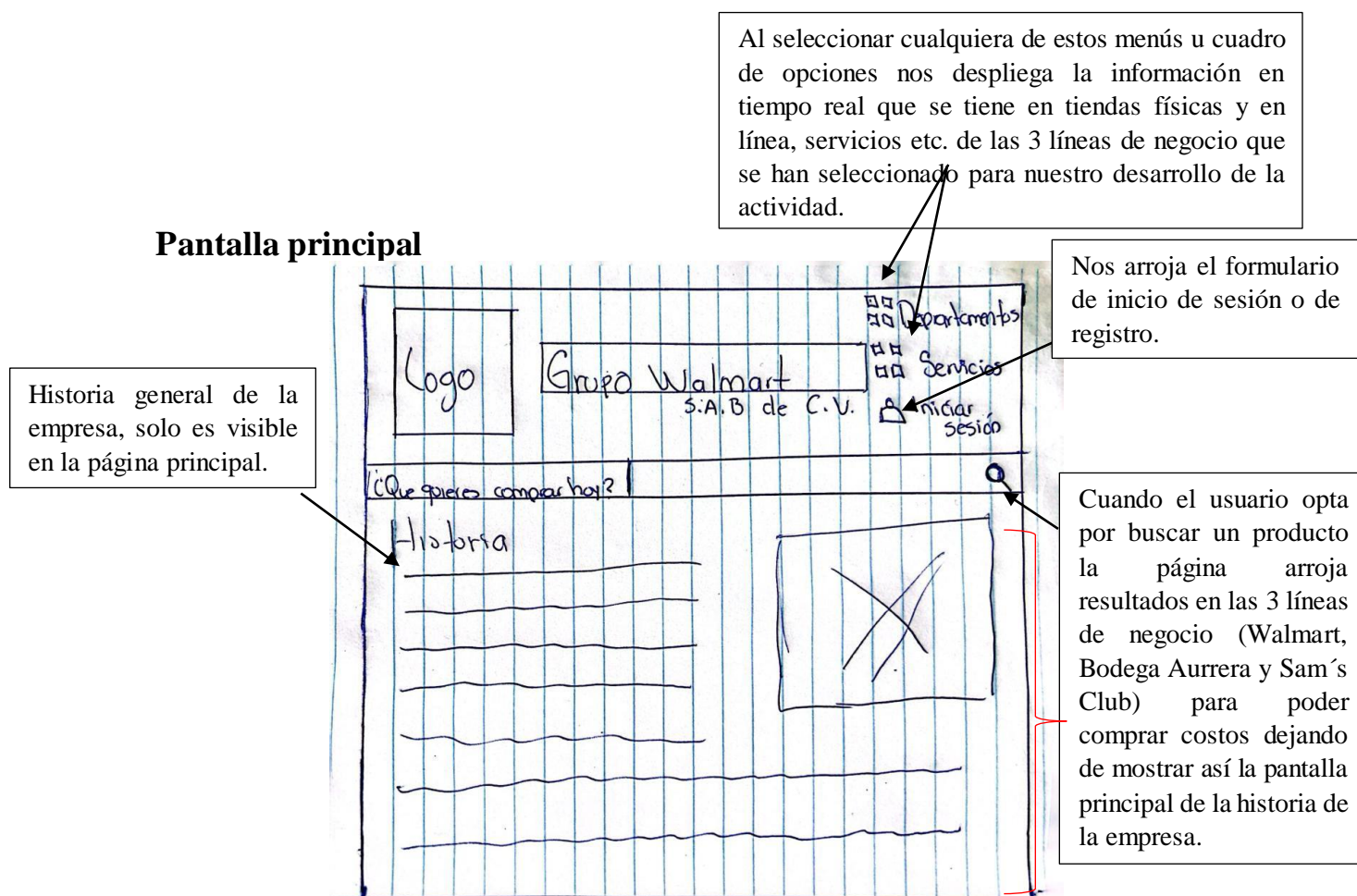
para aumentar memoria y procesamiento de la información mediante el alivio de la mente de algunas de esas cargas.

Mientras tanto los Wireframe son parte del proceso inicial de cualquier proyecto, es decir, son bocetos de cómo progresará el servicio, teniendo en cuenta la arquitectura de la información y el objetivo final del producto.

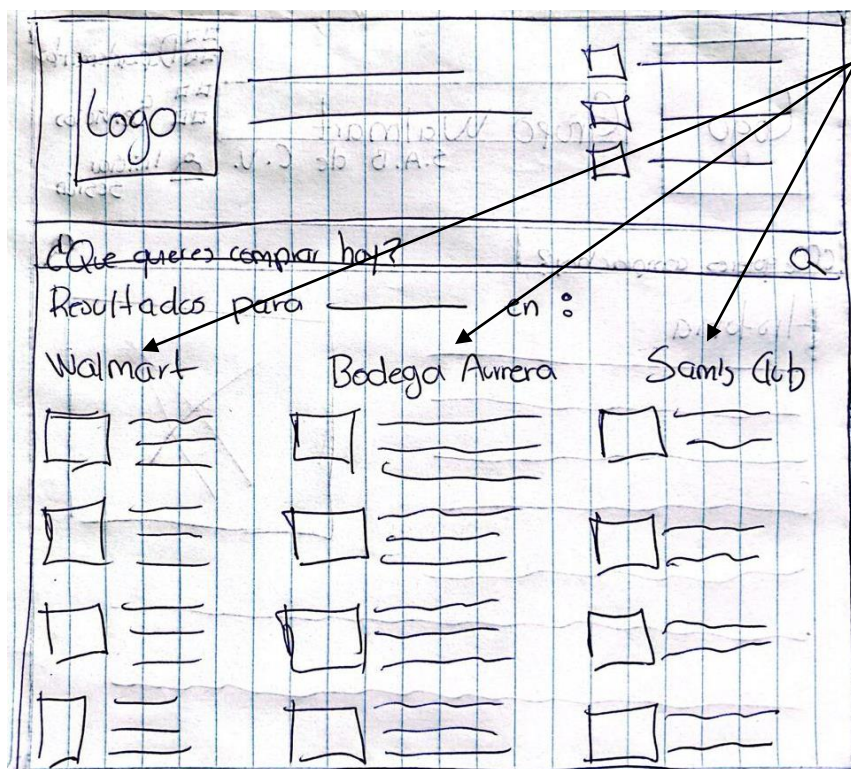
Este proyecto se usa popularmente para crear sitios web o aplicaciones. Por tanto, el wireframe puede ser el punto de partida para indicar si el proyecto va a ser un éxito o no.

Desarrollo: Propuesta de sketch

Pantalla principal

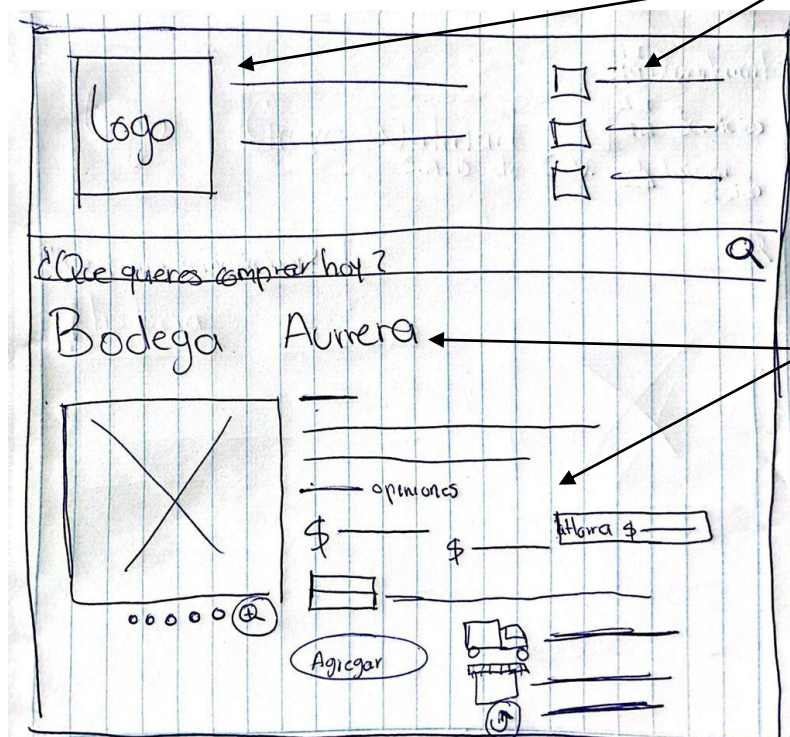


Pantalla de búsqueda de productos en las 3 líneas de negocio.



Una vez que el usuario busca un producto, estos resultados serán mostrados en las 3 tiendas así como características, precios, stock y en que tiendas de acuerdo al CP se tiene.

Pantalla para agregar y comprar un producto.



En todas las pantallas se mostrará el logo y las opciones de los menús.

Producto seleccionado muestra descripción y demás información para proceder al método de pago entre otras funcionalidades.

Propuesta de Diseño (wireframe)

Propuesta 1: Pantalla de inicio.



Historia

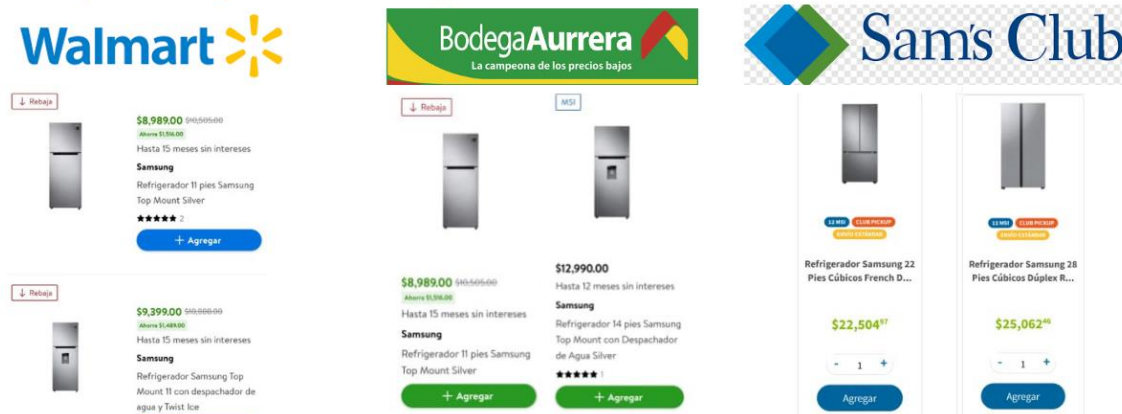
Walmart de México y Centroamérica, también conocida como Wal-Mart de México, S.A.B de C.V., es la filial mexicana de la cadena de comercialización minorista estadounidense que Walmart Stores posee en México y Centroamérica fundada en el año 2000 con su sede en la alcaldía Miguel Hidalgo en la Ciudad de México. A finales del año 2016, su red incluía 2,291 establecimientos comerciales en México y 731 en cinco países de Centroamérica.² Sus operaciones incluyen otros establecimientos comerciales como Walmart Express, Sam's Club, Bodega Aurrera, y anteriormente Suburbia y los restaurantes Vips y El Portón.



Propuesta 2: Pantalla de búsqueda de productos.



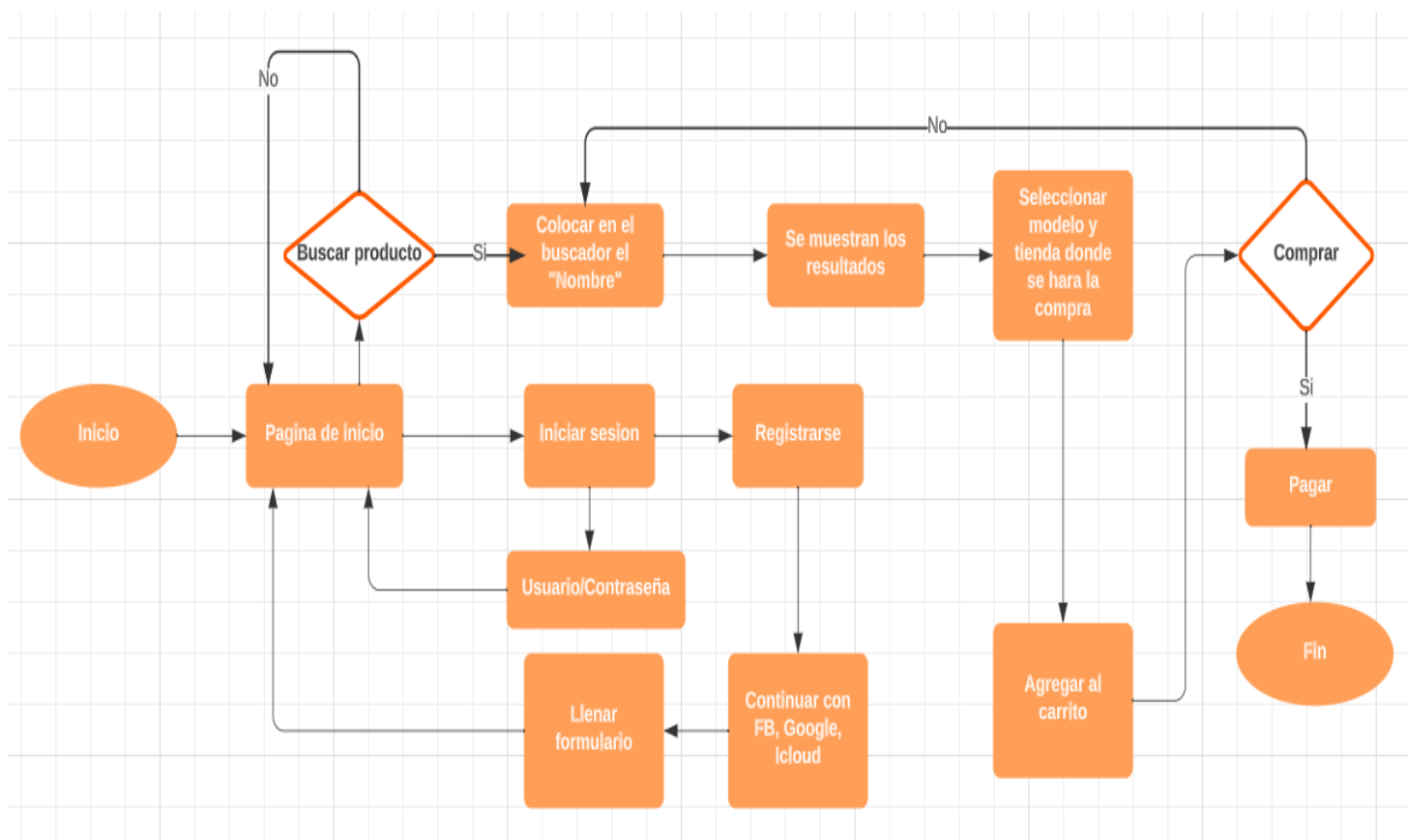
Resultado para Refrigerador Samsung :



Propuesta 3: Pantalla de compra de un producto.



Diagramas de operación



Conclusiones

Con el desarrollo de esta actividad comprendimos la importancia de crear los Sketch antes de iniciar los Wireframe para tener una idea clara de lo que se quiere y necesita realizar. Es de vital importancia realizar estos bocetos porque en estos bocetos se realiza la colocación de imágenes, textos, es decir se le da lugar a cada uno de los elementos que conformaran nuestro sitio web, para lograr así tener y alcanzar una armonía de colores, tamaños de imágenes, iconos y tipos de letra, unificando todo nuestro diseño web.

Utilizamos la plataforma de Canva para la realización de los Wireframe dando un enfoque en colores y tipos de letra ante nuestra empresa seleccionada en la actividad 1, también utilizamos Lucidchart para la realización del diagrama de operaciones del usuario y se realizó una investigación para comprender todo el tema referente al diseño de interfaces.

El diseño de interfaz de usuario es el proceso que utilizan los diseñadores para crear interfaces en software o dispositivos computarizados, centrándose en la apariencia o el estilo. Los diseñadores tienen como objetivo crear interfaces que los usuarios encuentren fáciles de usar y agradables.

Referencias

1. Salgado, C. (2015, 15 septiembre). *Mosaic / Sketchs, mockups, wireframes y prototipos*.

<https://mosaic.uoc.edu/2015/09/15/proceso-de-desarrollo-de-un-proyecto-digital/>

2. MadeinWeb. (2022, 5 enero). *Wireframes: ¿Que son y por que son importantes?*

MadeinWeb & Mobile. <https://madeinweb.com.br/wireframes-que-son-y-por-que-son-importantes/#:~:text=Con%20wireframes%2C%20es%20posible%20organizar,pasado%20por%20un%20c%C3%A1lculo%20antes>