



Actividad 3 - Prototipo y tipos de diseño

Diseño de interfaces II

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor:

Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno:

Alejandro Abarca Gerónimo

Fecha:

29 de octubre de 2023

Indice

Introducción	3
Descripción	
Justificación	
Desarrollo:	
Prototipos y Tipos de Diseño	5
Prototipo final	ε
Tipo de diseño	8
Conclusión	8
Referencias	c

Introducción

Los prototipos son los diseños de las diferentes páginas y secciones gráficas que van a componer el sitio web o aplicación. Una vez que se han estudiado los componentes del sitio web y comprendido la importancia de la guía de estilo, el siguiente paso es estudiar los prototipos y diseños. Los prototipos son versiones interactivas de un sitio web o aplicación que se utilizan para probar y mejorar el diseño y la funcionalidad antes de su lanzamiento. Al trabajar con prototipos, podemos experimentar con diferentes opciones de diseño y recibir comentarios de los usuarios para mejorar la experiencia del usuario final.

Las fases del prototipado sirven para definir los procesos, realizar cambios y pruebas antes de subir a producción una aplicación web. Además, el uso de prototipos nos ayuda a involucrar al cliente en la fase previa al desarrollo y así adecuar el proyecto a sus necesidades.

Las diferentes fases del prototipado web son:

- Boceto (Sketch): es un dibujo o boceto inicial de un sitio web, este dibujo poco detallado puede estar realizado sobre papel o cualquier formato que permita realizar cambios de manera rápida.
- Esquema de página (Wireframe): es la representación de la estructura básica de la página web en la que se especifican los elementos de forma esquematizada.
- Maqueta (Mockup): es una representación a medio nivel en el que se incluye imágenes, tipografías y colores, aunque no tiene por qué ser definitivos.
- Prototipo (Prototype): es la representación más detallada de la web y dispone de interactividad para comprobar el comportamiento y la experiencia de usuario.

Descripción

En esta actividad vamos a implementar el desarrollo de los prototipos para nuestro sitio web enfocado en la línea de negocios que hemos seleccionado. Ahora se presenta la propuesta de diseño para el nuevo sitio web de la corporación considerando las tres líneas de negocios, es momento de diseñar de manera digital, utilizando alguna herramienta de prototipo. Para realizar estos prototipos se van a utilizar herramientas como Figma o Canva y hacer de este un prototipo interactivo.

El sitio web deberá ofrecer más captación de usuarios permitiendo una mejor navegación y por supuesto ajustarse al usuario, este debe ser atractivo y satisfacer las necesidades de nuestros usuarios para mejorar su experiencia.

Considerando los Journey Map efectuados en la Actividad 1, la idea de diseño de la Actividad 2 y los tipos de diseño estudiados en el material:

- Desarrollar un prototipo final de la página web, descargar y subir el prototipo en plataforma de estudios.
- Definir y justificar si se usará un diseño responsivo o un diseño adaptativo.

Justificación

La implementación de los Sketch, Wireframe, Mockup y Prototipos 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 asi validar cómo será la experiencia de nuestros usuarios a lo largo de su recorrido por nuestro espacio.

Todos estos diseños producen ámbitos de comunicación y 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.

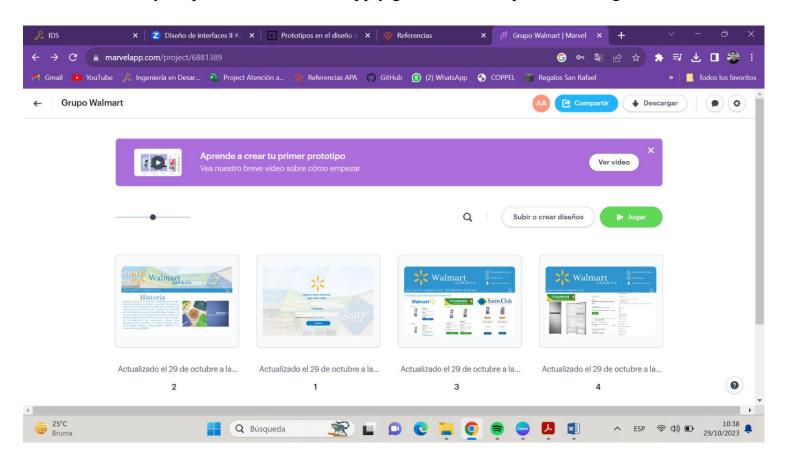
Forman parte del proceso inicial y terminal de cualquier proyecto, es decir, son diseños de cómo progresará el servicio, teniendo en cuenta la arquitectura de la información y el objetivo final del producto.

Este proyecto se usa popularmente para crear sitios web o aplicaciones. Por tanto, todos estos diseños forman parte del punto de partida para indicar si el proyecto va a ser un éxito o no.

Desarrollo:

Prototipos y Tipos de Diseño

Para crear mi prototipo interactivo utilice la herramienta de Canva para crear los diseños y después utilice Marvel App y generar dicha representación gráfica.



Prototipo final Pantalla de inicio

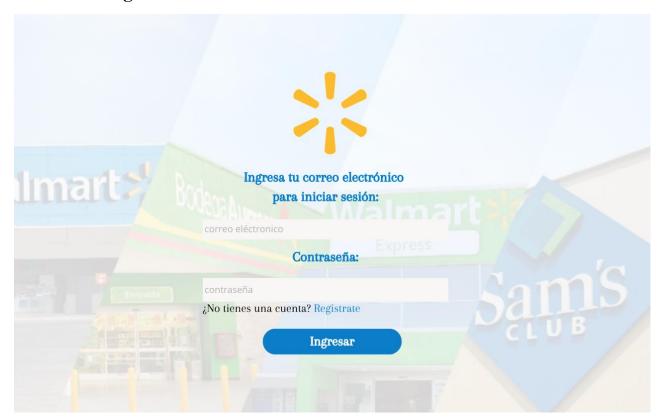


Historia

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.



Pantalla de login



Pantalla de conexión



Resultado para Refrigerador Samsung:





Link para acceder al prototipo: https://marvelapp.com/prototype/6ea8hcb

Tipo de diseño

El tipo de diseño realizado es el adaptativo ya que se diseñó solo para un tamaño en específico de pantalla, y en este tipo de diseño se realizan diferentes diseños de acuerdo al tamaño pantalla de pantalla, tipo de dispositivo y modelo del equipo a utilizar.

Algunos puntos importantes a considerar son:

- Utilizan tamaños de pantallas fijos y preestablecidos para cada dispositivo.
- 2. Diferentes diseños de forma independiente en los que se puede variar lo que se muestra, aumentando asi la experiencia del usuario.
- 3. Es sencillo, no necesita mucho código.
- 4. No es muy flexible, no se ajusta a cualquier resolución.

Conclusión

Con el desarrollo de esta actividad comprendimos la importancia de crear los Sketch, Wireframe, Mockup y prototipos ya que son de vital importancia realizar en la elaboración de sitios web.

Estas representaciones nos muestran imágenes, textos, botones y acciones que realizara nuestro sitio, es decir se le da lugar a cada uno de los elementos que conformaran nuestro el sitio, para lograr así tener y alcanzar una armonía de colores, tamaños de imágenes, iconos y tipos de letra, unificando todo nuestro diseño web.

Se implementó el uso 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 Marvel App para crear el prototipo y de esta manera colocamos las operaciones que realizará el usuario, así como también 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

- Cruz, A. L. (2023, 25 julio). Prototipos en el diseño de interfaces web Eniun. Eniun. https://www.eniun.com/prototipos-diseno-interfaces-web/
- 2. Martínez, P. (2023, 30 mayo). *Diferencias entre diseño web responsive y adaptativo*. woko. https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencia%20es%20que,m%C3%B3vil%20">https://woko.agency/blog/diseno-web-responsive-y-adaptativo-diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=La%20principal%20diferencias/#:~:text=