



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO®



TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO CAMPUS VILLAHERMOSA

INTERFACES DE USUARIO

UNIDAD 2

Actividad No. 3

Arquitectura de la información y diagrama de interacción

NOMBRE:

Emmanuel Urbano Santos Cano

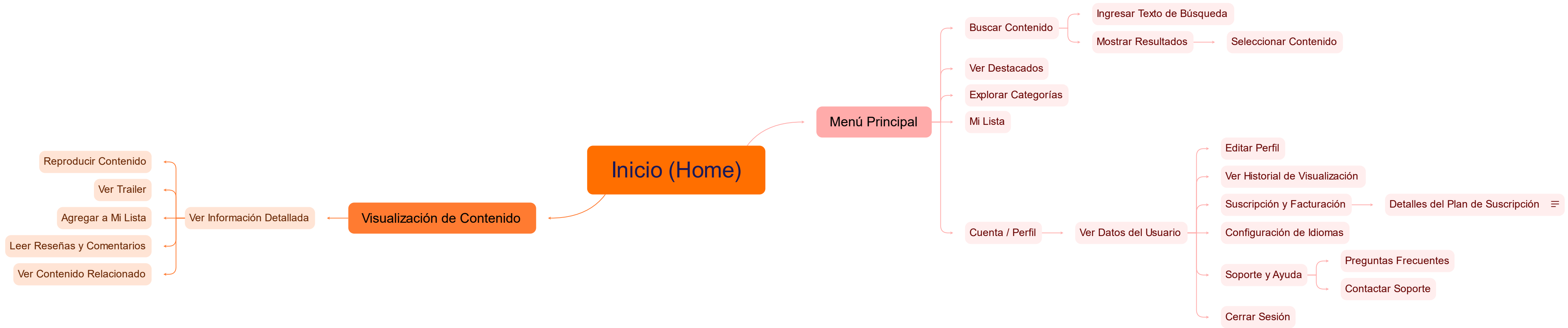
ING. EN TECNOLOGIAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES

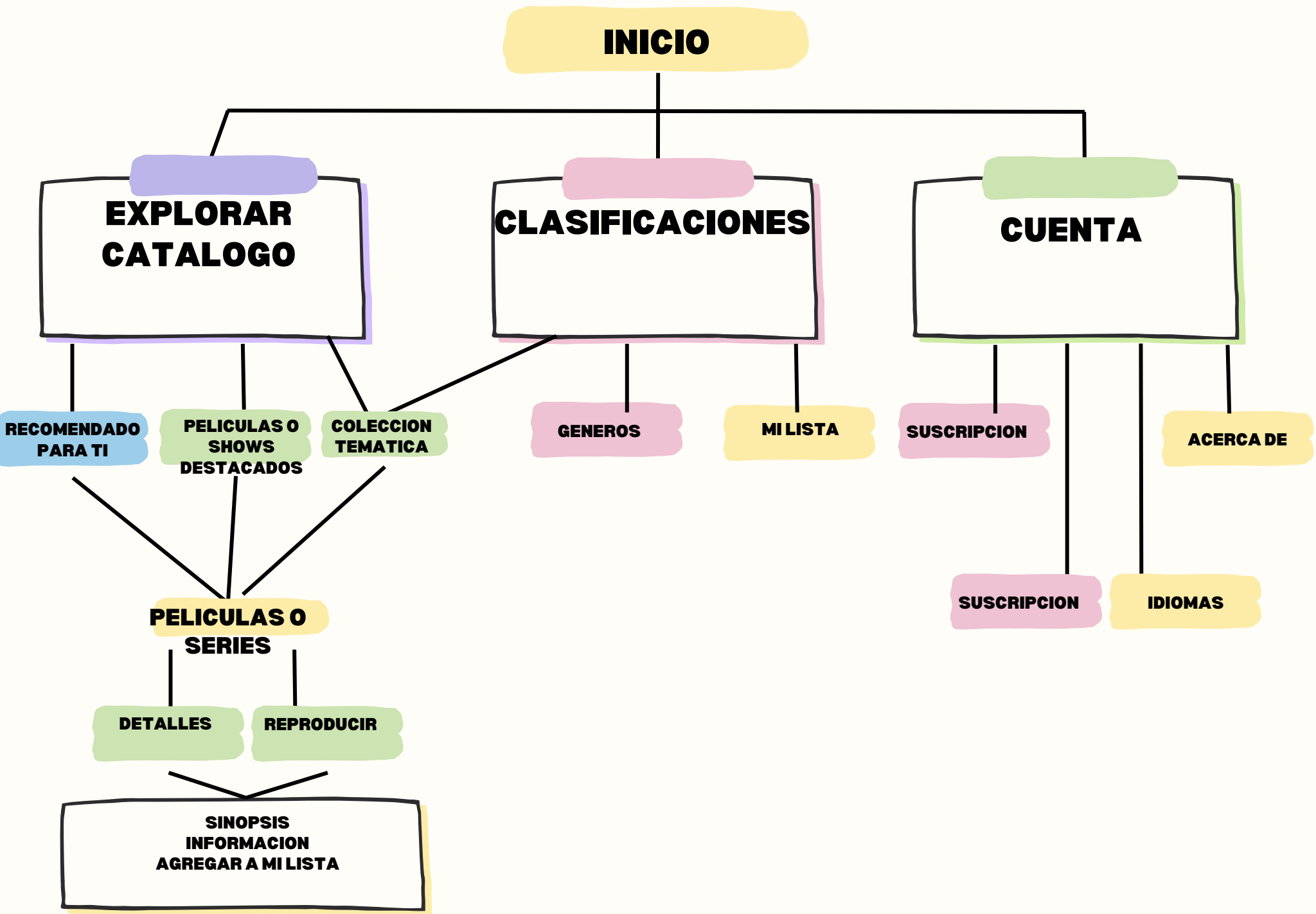
Fecha de entrega: 28/03/2025

INTRODUCCION

En el desarrollo de aplicaciones de streaming, una planificación estructurada es esencial para garantizar una experiencia de usuario intuitiva y eficiente. La arquitectura de la información define la organización y jerarquía del contenido, asegurando que los usuarios puedan acceder fácilmente a las secciones principales de la aplicación, como la biblioteca de contenido, listas de reproducción y configuraciones.

El diagrama de interacción permite visualizar el flujo de navegación dentro de la interfaz, destacando cómo los usuarios interactúan con los distintos componentes de la app. Este documento presenta la arquitectura de la información y el diagrama de interacción de nuestra aplicación de streaming, detallando los elementos clave que estructuran la experiencia del usuario y facilitando su navegación.





CONCLUSIÓN

La implementación de una arquitectura de la información bien estructurada y diagramas de interacción detallados es esencial para el éxito de una aplicación de streaming. Estos elementos no solo facilitan una navegación intuitiva y una experiencia de usuario satisfactoria, sino que también optimizan el desarrollo y mantenimiento del sistema. Al integrar herramientas automatizadas en el proceso de diseño, se mejora la eficiencia y se garantiza una comunicación efectiva entre los diferentes profesionales involucrados en el proyecto. En resumen, una planificación meticulosa y el uso de metodologías adecuadas en la arquitectura de la información y en los diagramas de interacción son fundamentales para el desarrollo de aplicaciones de streaming de alta calidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Rojas-Pino, L.-A., & Macías-Iglesias, J.-A. (2012). Sistema automatizado de integración de arquitectura de la información en el desarrollo de aplicaciones web interactivas. *El profesional de la información*, 21(2), 160-166. Recuperado de https://www.scipedia.com/wd/images/e/ef/Draft_Content_847445100-33395-3436-document.pdf
- Rodríguez Muñoz, J. (2022). Diseño de una aplicación móvil para la comunidad cinéfila de Filmin. Trabajo Fin de Máster, Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/151047/1/jrodriguezmunifTM0624memoria.pdf>
- Pérez-Montoro, M., & Codina, L. (2010). La arquitectura de la información en el diseño de sitios web académicos: el caso de la Facultad de Derecho de la UNAM. *El profesional de la información*, 19(5), 482-489. Recuperado de <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000600166/3/0600166.pdf>
- Torres, J. (2021). Arquitecturas orientadas a streaming: una evolución necesaria. *Tecnura*, 25(67), 81-95. Recuperado de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/download/18079/19831>
- Universidad de las Ciencias Informáticas. (2013). Módulo de streaming de archivos multimedia. Trabajo de Diploma. Recuperado de https://repositorio.uci.cu/jspui/bitstream/ident/8053/2/TD_06751_13.pdf