

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE NUEVO LEON



INTERFASES GRAFICAS

Prototipo

DOCENTE: DRA. ALICIA YESENIA LOPEZ SANCHEZ

NOMBRE	MATRICULA
JOSE ANGEL GONZALEZ MEDINA	1871046
JOHAN ARMANDO REYNA SANCHEZ	1903433
RAUL CRISTIAN PENILLA ALANIS	2014341
BRYAN ALEJANDRO ARZOLA REYES	2035590
DAVID ANTONIO TERRAZAS ORTIZ	2082379

EQUIPO: 1

GRUPO: 003

INTRODUCCIÓN

En este documento se mostrará una breve descripción del proyecto a realizar, así como el tipo de prototipo usado para desarrollar el proyecto, esto con la finalidad de representar una visión clara y estructurada nuestro proyecto con la ayuda de un prototipo.

DESCRIPCION DEL PROYECTO

Nuestro proyecto será una aplicación llamada “Electro Shop” la cual, es una plataforma online que permite a los estudiantes comprar componentes electrónicos de forma fácil, rápida y segura. Los estudiantes pueden buscar, filtrar y comparar los componentes que necesitan para sus proyectos académicos o personales, y añadirlos a una lista de favoritos o a un carrito de pre-compra. La aplicación también ofrece la opción de pagar con tarjeta de crédito, PayPal o transferencia bancaria, y genera un ticket o comprobante de la compra que se envía al correo electrónico del cliente. La aplicación cuenta con un diseño atractivo, intuitivo y adaptable a diferentes dispositivos y resoluciones.

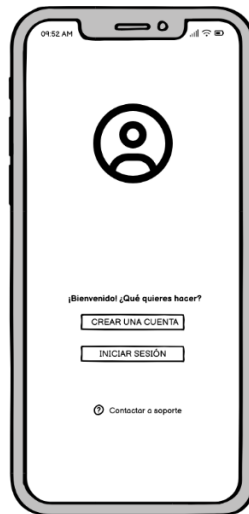
Así mismo la aplicación de venta de componentes electrónicos para estudiantes es una plataforma que permite a los estudiantes buscar, seleccionar y comprar componentes electrónicos para sus proyectos académicos. La aplicación ofrecerá una amplia gama de productos, desde resistencias y capacitores hasta placas de desarrollo y sensores, y proporcionará una experiencia de compra fácil y conveniente.

El tipo de prototipo que se utilizó para realizar el proyecto fue de herramientas de diagramación, ya que estas nos ofrecen una serie de ventajas interesantes como lo son:

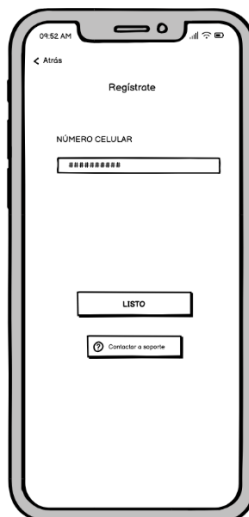
- Visualización clara, lo que facilita la comprensión del diseño tanto para los diseñadores como para otros stakeholders.
- Documentación efectiva lo que ayuda a comunicar la arquitectura, la lógica y otros aspectos importantes del proyecto.
- Facilita la colaboración, lo que nos permite que varios miembros del equipo trabajen simultáneamente en el mismo documento. Esto mejora la colaboración y la comunicación entre los miembros del equipo.

- Integración con herramientas de diseño, lo que puede facilitar la transición del diseño conceptual a la implementación técnica.
- Presentación profesional, esto es beneficioso al presentar el diseño a clientes, gerentes u otros stakeholders. Esto puede aumentar la percepción de calidad del diseño.
- Facilita la planificación al visualizar la estructura y las interacciones del sistema, para una asignación de recursos más efectiva.

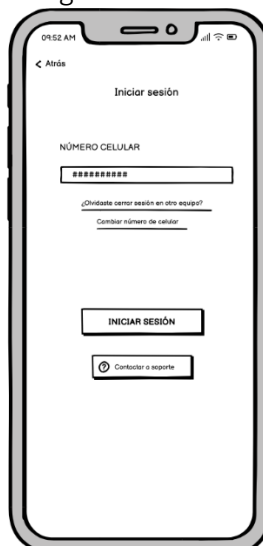
PROTOTIPO



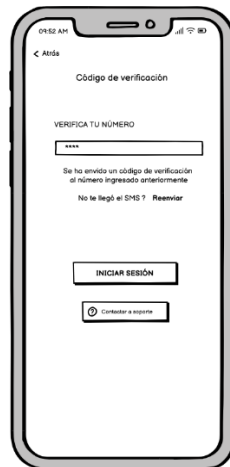
Pantalla de inicio, esta ayudara al usuario a crear una cuenta o iniciar sesión en la app



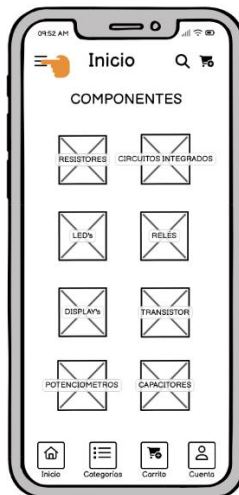
Pantalla de registro, aquí el usuario ingresara los datos necesarios para crear una cuenta



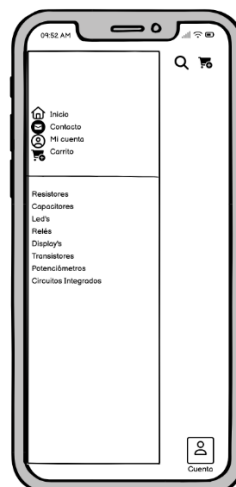
Pantalla de inicio de sesión, esta pantalla sirve para que el usuario ingrese a su cuenta dentro de la app



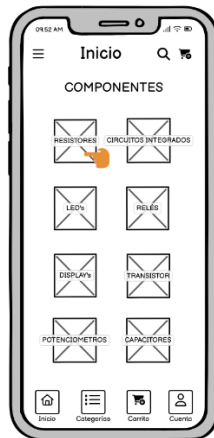
Pantalla de verificación, esta ayudara a verificar los datos del usuario



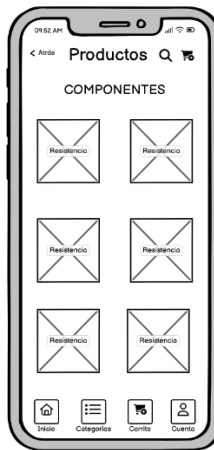
Pantalla de inicio, aquí se le muestra al usuario algunos de los productos con los que se cuentan en la app



Pantalla de configuración, en esta se le muestra al usuario varias opciones de interacción con la app



Pantalla de componentes, aquí se le muestran al usuario los componentes en existencia más vendidos



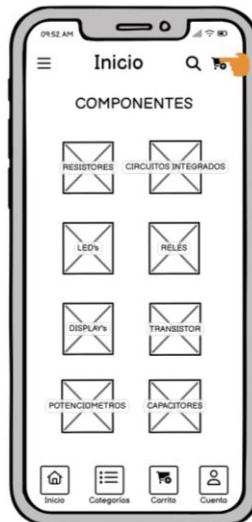
Pantalla de productos, en esta se le muestra al usuario un menú para seleccionar el componente que esta buscando



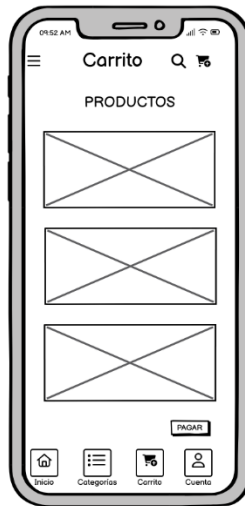
Pantalla de productos, se muestra la selección de un producto por parte del usuario



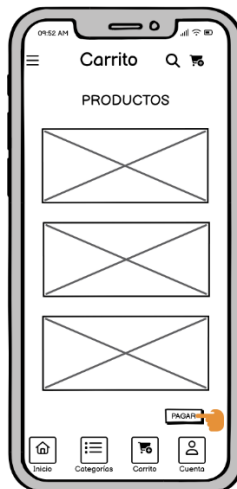
Pantalla del producto, aquí se muestra una breve descripción del producto seleccionado por el usuario



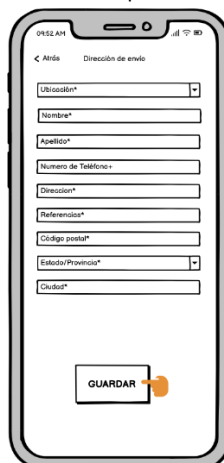
Pantalla de componentes, aquí se muestra la selección de la opción del carrito del cliente



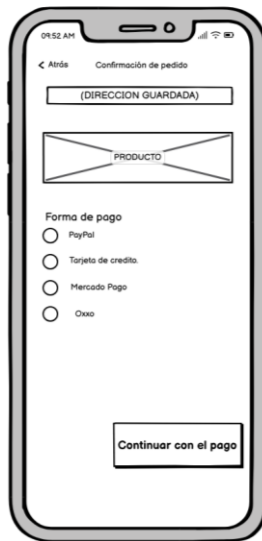
Pantalla de carrito, en esta se le muestra al usuario la lista de productos que tiene seleccionados para su compra



Pantalla de carrito, aquí se muestra también la opción para el pago de los productos seleccionados por el usuario



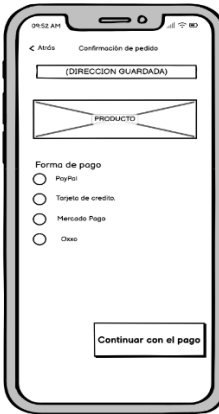
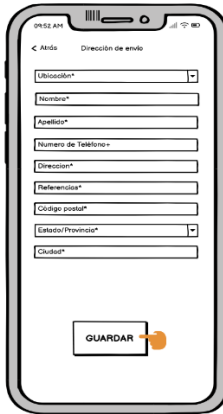
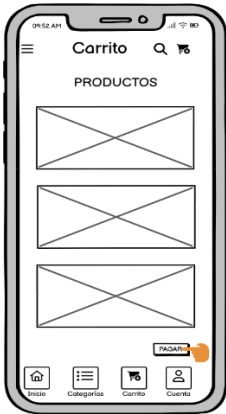
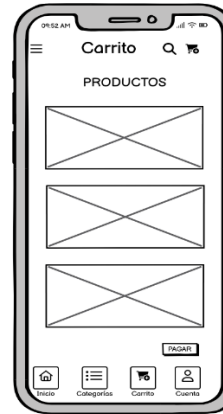
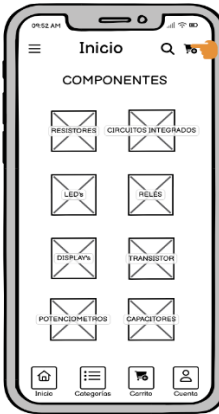
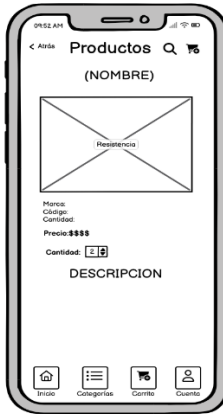
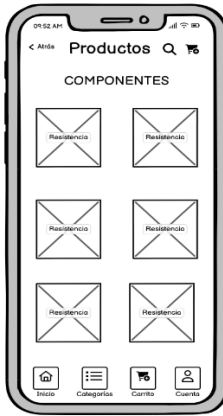
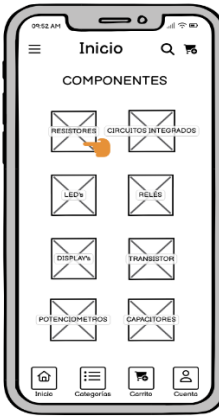
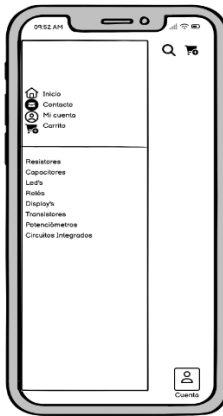
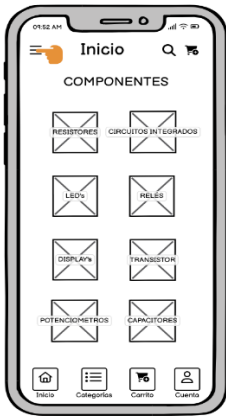
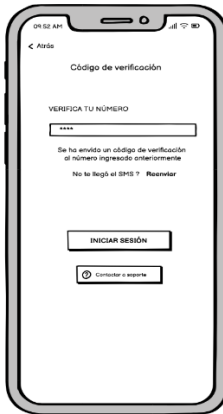
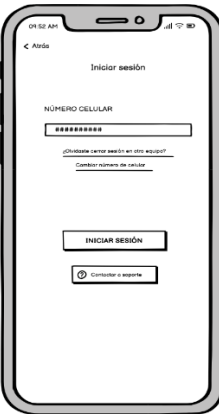
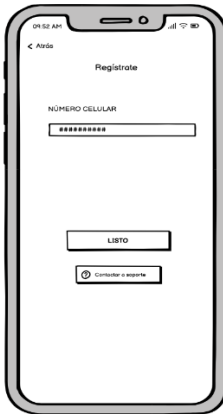
Pantalla de dirección de envío, en esta se le muestra al usuario los datos que debe llenar para el envío de los productos



Pantalla de configuración de pedido, en esta se le muestra al usuario las diversas formas de pago con las que dispone la tienda



Pantalla de pago, esta sirve para mostrarle al usuario su número de pedido, así como códigos de barras y QR con los que podrá realizar el pago de los productos



CONCLUSIONES

Johan

En conclusión, es de gran importancia de contar con un prototipo gráfico al desarrollar una aplicación, ya que es fundamental para garantizar la comprensión clara del producto final, obtener retroalimentación temprana, identificar posibles problemas y optimizar el uso de recursos y tiempo. Al ofrecer una representación visual del producto, el prototipo gráfico permite una mejor comunicación entre el equipo de desarrollo y los interesados, lo que conduce a un proceso de desarrollo más eficiente y a un producto final más sólido.

Ángel

Luego de haber realizado esta actividad, puedo concluir que los prototipos son herramientas esenciales para la planificación de cualquier proyecto ya que ayudan a visualizar de manera general el rumbo que este está tomando, así como ayudan también a la corrección de errores y la modificación de alguna o varias etapas de proyecto para que este sea lo más eficiente posible y cumpla con los requisitos pedidos por el cliente.

Bryan

Los prototipos son esenciales en proyectos de interfases, ya que permiten validar las ideas, detectar problemas y mejorar la experiencia del usuario, permiten visualizar y probar conceptos de diseño de una forma rápida y económica facilitando la comunicación del equipo a la hora de crear la interfaz.

Raúl

Pues la verdad para hacer este prototipo en la app de Balsamiq ayudo mucho a facilitar el proceso ya que es una aplicación muy sencilla con muchas opciones para crear tu prototipo, esta laboriosa pero fácil de aprender, en lo personal me gustó mucho usar esa app.

David

Un prototipo siempre será la primera parte de las interfaces ya que se crea lo que podría ser en algún futuro la interfaz real, siempre buscando mejoras, pero sin gastar recursos económicos y usando lo que se puede tener o se tiene, pero aun así buscando errores para mejorarlos.