

Universidad Nacional autónoma de México



Facultad de Ciencias

Desarrollo Web Frontend 2024-1



Práctica 3

Introducción

El diseño de interfaz de usuario es el resultado de definir la forma, función, utilidad, ergonomía, imagen y otros aspectos que afectan a la apariencia externa de las interfaces de usuario en sistemas de todo tipo, incluyendo los sistemas web y los dispositivos móviles.

El diseño gráfico y la tipografía se combinan para ofrecer usabilidad, influyendo en cómo el usuario realiza ciertas interacciones y mejorando la apariencia estética del diseño, ya que esta puede facilitar o dificultar la capacidad de los usuarios para utilizar las funciones de la interfaz.

Descripción general

En la práctica 2 se solicitó hacer el diseño del prototipo de la interfaz gráfica de un cajero automático aplicando los criterios ergonómicos vistos en clase.

Deberán calificar la práctica 2 del equipo que se les asignó siguiendo el siguiente esquema:

- En una tabla deberán poner los criterios ergonómicos, si los cumple o no la práctica y porque, indicando la vista/pantalla donde no está cumpliendo, por ejemplo:

Criterio Ergonómico	Si/No	Por qué
User Control	No	La vista de “retirar efectivo” no tiene una opción de regresar al menú anterior

Entrega

La entrega de la práctica se debe realizar bajo los siguientes lineamientos:

- Subir a la plataforma un documento pdf con nombre, ejemplo:
P3_Cajero_ApellidoPaternoApellidoMaterno.pdf
- Solo un alumno debe subir la práctica a la plataforma e indicar el nombre completo de los demás integrantes del equipo.
- La fecha de entrega será el día 4 de septiembre de 2023.