

Actividad 3 - Prototipos y tipos de diseños

Diseño de interfaces II

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: José Domingo Reyes Arroyo

Fecha: 08 de julio de 2023

Índice

Índice.....	2
1 Introducción.....	3
2 Descripción.....	4
3 Justificación.....	4
4 Desarrollo:	5
4.1 Prototipos y tipos de diseño	5
4.2 Prototipo final.....	9
4.3 Tipos de diseño.....	17
5 Conclusión.....	17
6 Referencias	18

1 Introducción

Para desarrollar un prototipo, el primer requisito es definir los objetivos, lo cual se inicia con el desarrollo de un Journey Map, esta se define como la perspectiva que tienen los clientes sobre la empresa y enfocado al entorno digital y a la opinión del cliente es que se desarrollan estos. Posteriormente se diseña un sketch que es una representación grafica en papel sobre lo que queremos desarrollar en el portal de la web para la empresa, continuando con este proceso de diseño, se realiza el Wireframe para desarrollar este, se continua con el prototipo en papel realizado en el Sketch.

Una vez realizadas estas etapas iniciales, se procede a realizar un prototipo web, el cual consiste en un boceto navegable o no (según sea considerado por el desarrollador y la empresa), que permite diseñar una experiencia visual de la estructura que tendrá la pagina web, definiendo el contenido, la distribución que este tendrá dentro de la pagina web y sobre todo definiendo cada mínimo detalle que pueda ser percibido por el cliente final, con la finalidad de lograr el objetivo principal que es satisfacer la necesidad de los clientes descubierta en los Journey Map realizados. A consideración, si el boceto es navegable o esta bien desarrollado y explicado puede considerarse como una plantilla para que el programador logre desarrollar la web de una forma más rápida y precisa. Además de realizar el prototipo de la página web, se seleccionará también en conjunto con la empresa, el diseño que tendrá la pagina web, el cual puede ser con una interfaz responsiva o adaptativa, esto con la finalidad de darle la posibilidad al cliente de poder usa la web, tanto desde una computadora como de un celular o Tablet.

2 Descripción

Para desarrollar el boceto de la pagina web para la empresa Alsea, primeramente se realizaron las 3 actividades descritas anteriormente, el Journey Map, el sketch y el Wireframe, donde en un principio se detectó gracias al Journey Map, que los usuarios tenían una gran variación entre una pagina de las marcas de la empresa y otra pagina de la misma empresa, por un lado una página que no tenía servicio a domicilio, le permitía al cliente conectarse con empresas de envío externas como son Didi y Uber, entre otras, este era el caso de la sub empresa Burger King, mientras que para Domino's el envío a domicilio es parte de su servicio y para Starbucks no lo incluye, se pretende unificar esta cuestión para la empresa y sobre todo unificar las 3 sub marcas en una sola página web de la empresa Alsea para que desde esta página el usuario tenga la posibilidad de ver todo el menú de los 3 restaurantes con los que cuenta la empresa.

3 Justificación

Una de las partes importantes del desarrollo de aplicaciones web es hacer un buen análisis previo a la programación de la página, ya que permite ver más allá de los ojos del cliente, porque se toma muy en cuenta la perspectiva que tienen estos a través del Journey Map, partiendo de este análisis, otra base para programar una pagina web que cuente con los requerimientos necesarios para dar servicio a la cantidad de clientes con los que cuenta la empresa, es el desarrollo de diseños tales como sketch, Wireframes y prototipos que permitan al

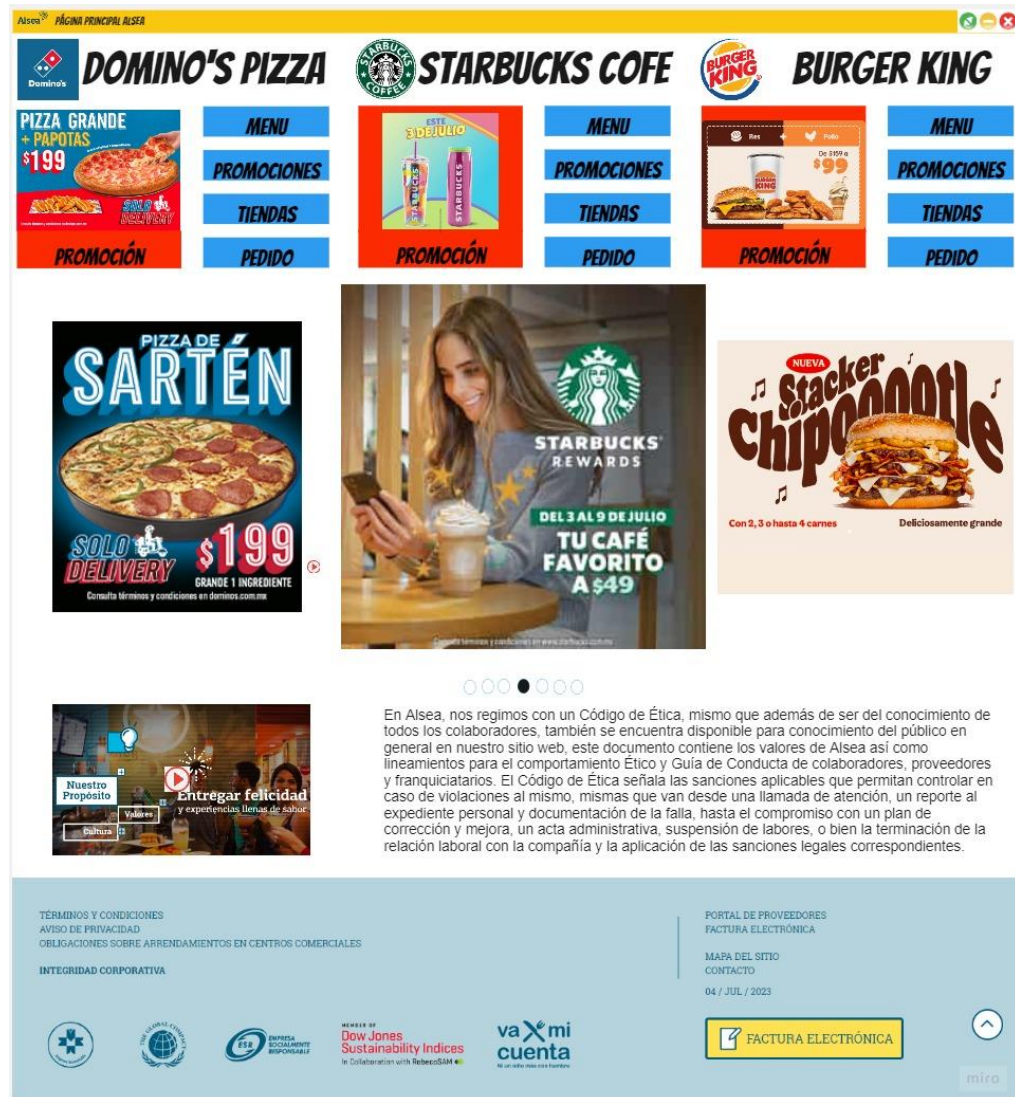
programador tener una idea más clara de lo que se debe realizar para programar la pagina web y que esta cuente con las características necesarias para dar solución a las problemáticas detectadas o cubrir las necesidades detectadas de los clientes potenciales de la empresa. Así al realizar estas actividades se asegura que la empresa tendrá un sitio web que facilite a sus clientes el obtener sus productos preferidos de los diferentes restaurantes con los que cuenta la empresa.

4 Desarrollo:

Para realizar el prototipo de la pagina web que se programara para la empresa se consideraron las imágenes diseñadas en el Wireframe en la actividad pasada, de ahí se parte para desarrollar los prototipos.

4.1 Prototipos y tipos de diseño

Se parte de los siguientes diseños realizados en el Wireframe:



De aquí se parte como pagina principal, posteriormente se genera un menú con las 3 sub empresas:

Alsea TM PÁGINA LOG-IN ALSEA


DOMINO'S PIZZA


STARBUCKS COFE


BURGER KING

LOG-IN ALSEA

INICIAR SESIÓN

Correo Electrónico

Contraseña

ENSEÑAR

[¿OLVIDASTE TU CONTRASEÑA?](#)

REGISTRO ALSEA

* Nombre(s):

* Apellido(s):

* Correo electrónico :

* Confirmar dirección de correo electrónico:

* Número de teléfono:

Número de teléfono

Ext

* Contraseña:

* Confirmar Contraseña:

Debe contener mínimo 8 caracteres, una mayúscula, una minúscula, un número y un caracter especial (ej: @ # \$ & ! %).

☒ Me gustaría recibir promociones.

REGISTRARME

Al oprimir "REGISTRARME" aceptas los [Términos y condiciones](#) y el [Aviso de privacidad](#).

* Información requerida

miro

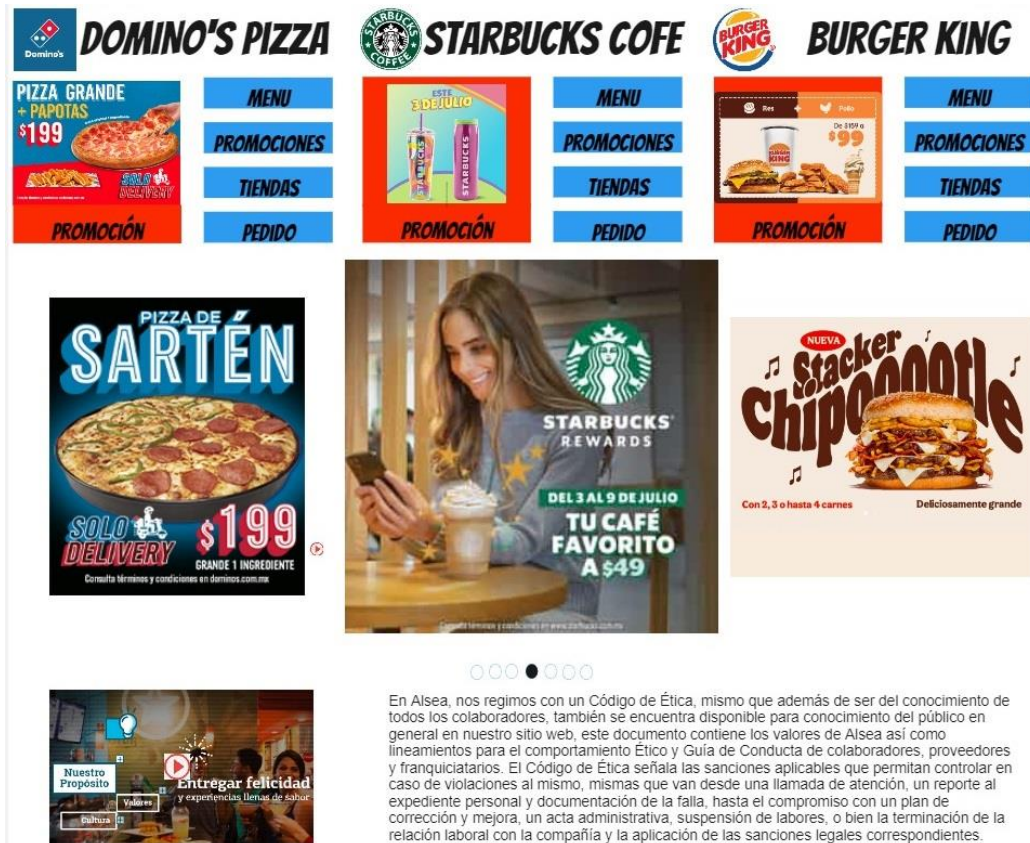
8

Se finaliza con el desarrollo de una interfaz que permita iniciar sesión, aunque se creara un inicio de sesión personalizado, se pretende que se genere un solo registro para las 3 páginas web de las submarcas para que el cliente no tenga que realizar o tener 3 registros diferentes.

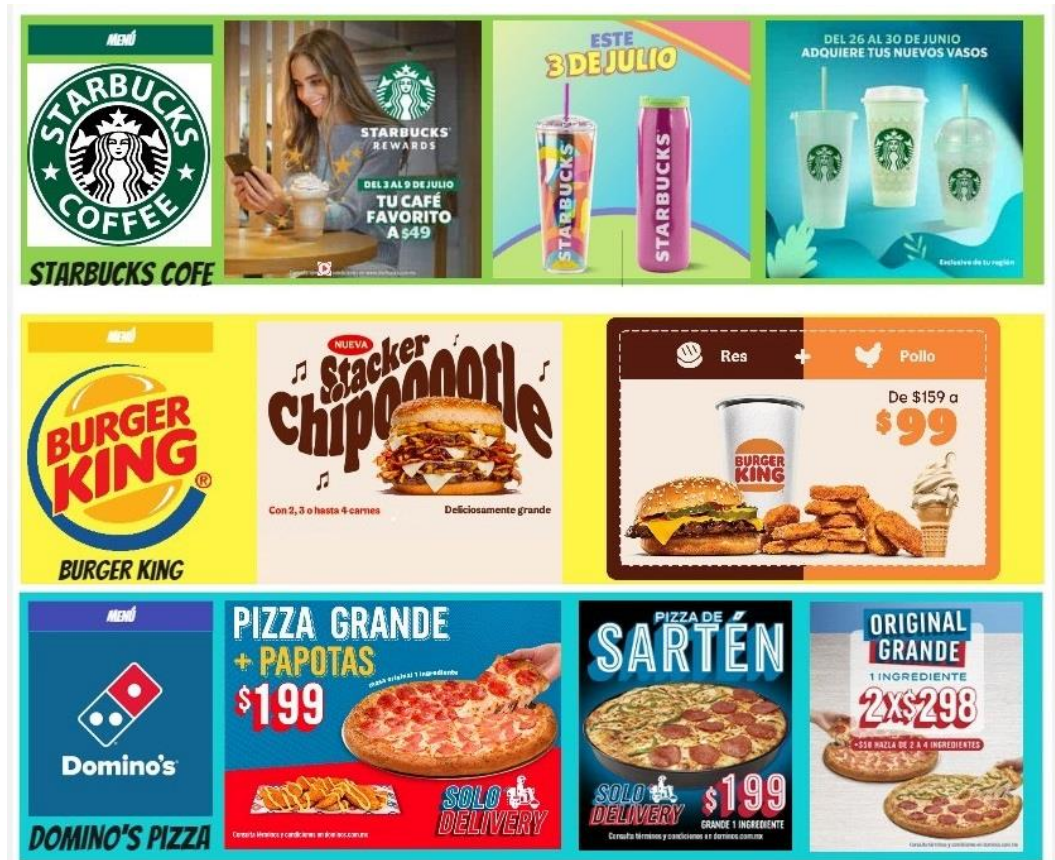
4.2 Prototipo final

Para diseñar el prototipo final se modifican los diseños anteriores para desarrollar un menú personalizado para cada empresa, en el cual su marca será el encabezado de cada menú, pero permitirá ver mas elementos de las otras empresas para poder tomar decisiones conjuntas, (un ejemplo: si el papa desea tomar un café, la mama prefiere solicitar una pizza para la comida, pero el hijo desea mejor una hamburguesa con papas para comer, en el mismo pedido lo podrán realizar)

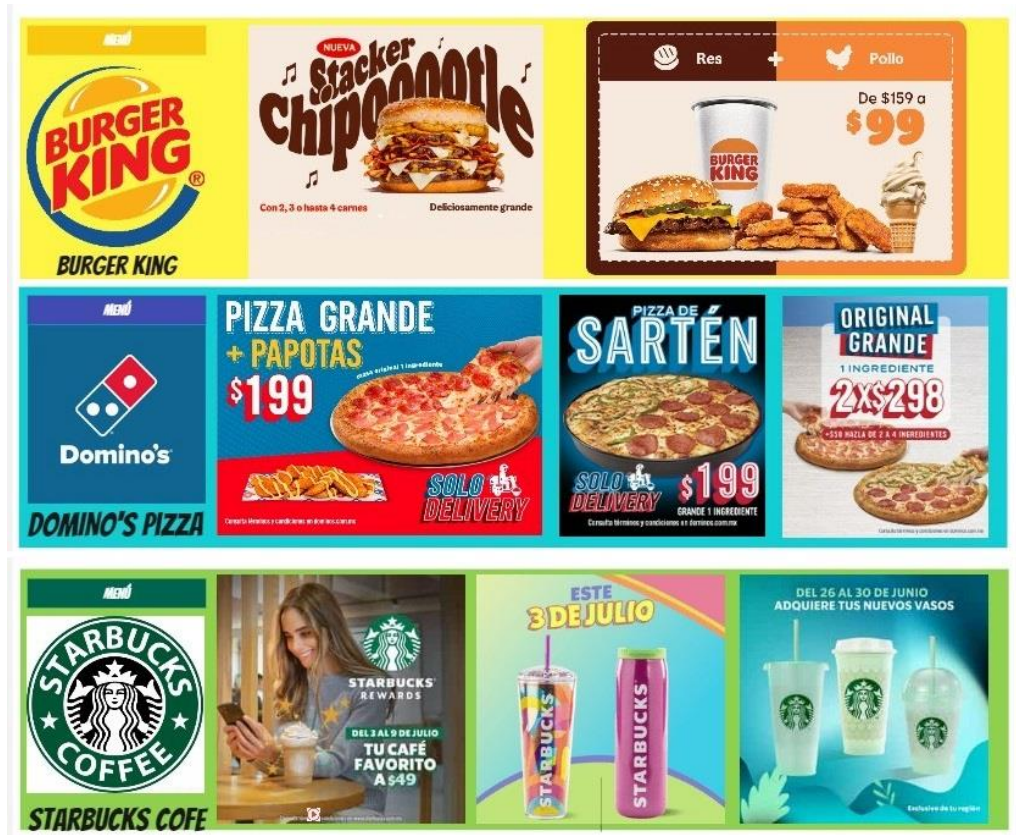
Este prototipo se desarrollo con las siguientes imágenes:

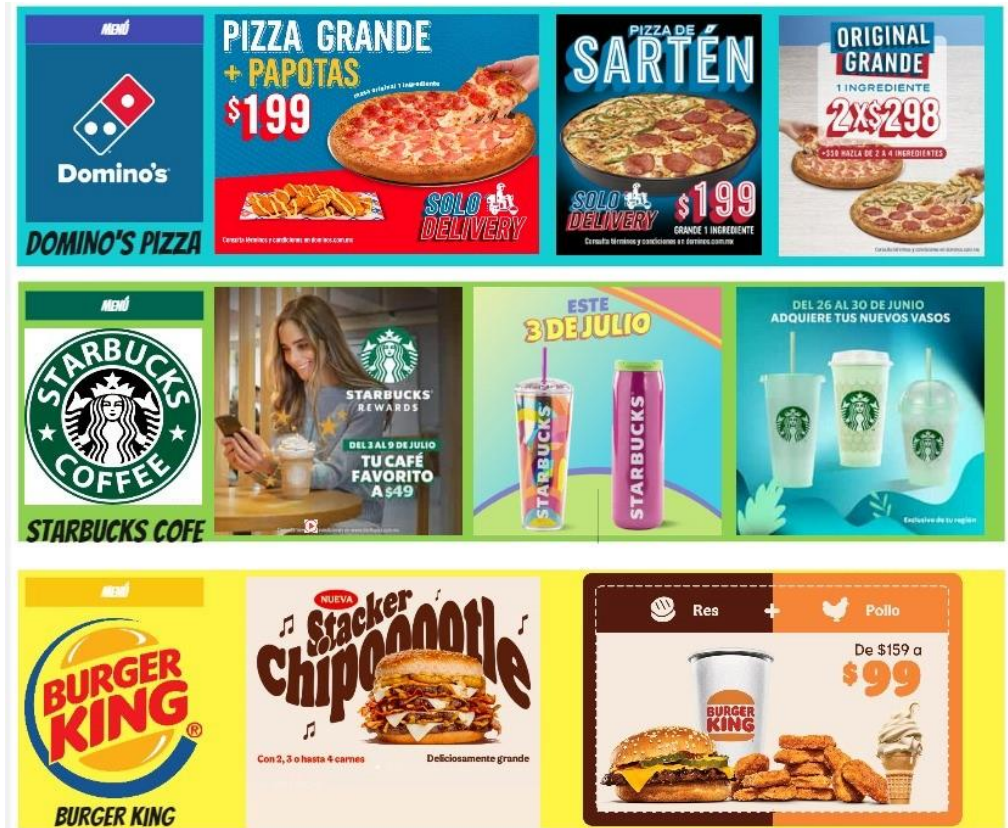


Aquí se presenta la página principal desde la cual se podrá ingresar a los diferentes menús dependiendo de la empresa a la cual se quiera ingresar:



Aquí se presenta el menú para la empresa Starbucks y se diferencia de las otras empresas ya que su menú esta en el encabezado de la página, posteriormente se presentan los menús de Burger King y Domino's respectivamente con el mismo diseño, con su menú en el encabezado:





Una vez que el cliente seleccione un producto la intención es mostrarle los detalles dependiendo el producto seleccionado y darle la opción de agregar al carrito o proceder al pago, según corresponda, si el cliente decide proceder al pago, se mostrara el inicio de sesión dependiendo del producto que haya seleccionado se mostrara un inicio de sesión diferente para cada sub marca para poder diferenciarlos, estos se muestran a continuación:



DOMINO'S PIZZA



STARBUCKS COFE



BURGER KING

Login Starbucks

INICIAR SESIÓN



Correo Electrónico

Contraseña

ENSEÑAR

[¿OLVIDASTE TU CONTRASEÑA?](#)



DOMINO'S PIZZA



STARBUCKS COFE



BURGER KING

Login Domino's

INICIAR SESIÓN



Correo Electrónico

Contraseña

ENSEÑAR

[¿OLVIDASTE TU CONTRASEÑA?](#)



DOMINO'S PIZZA



STARBUCKS COFE



BURGER KING

Login BurgerKing

INICIAR SESIÓN



Correo Electrónico

Contraseña

ENSEÑAR

[¿OLVIDASTE TU CONTRASEÑA?](#)

REGISTRO AISEA

* Nombre(s):

* Apellido(s):

* Correo electrónico :

* Confirmar dirección de correo electrónico:

* Número de teléfono:

Número de teléfono

Ext

* Contraseña:

* Confirmar Contraseña:

Debe contener mínimo 8 caracteres, una mayúscula, una minúscula, un número y un carácter especial (ej: @ # \$ & ! %).

☒ Me gustaría recibir promociones.

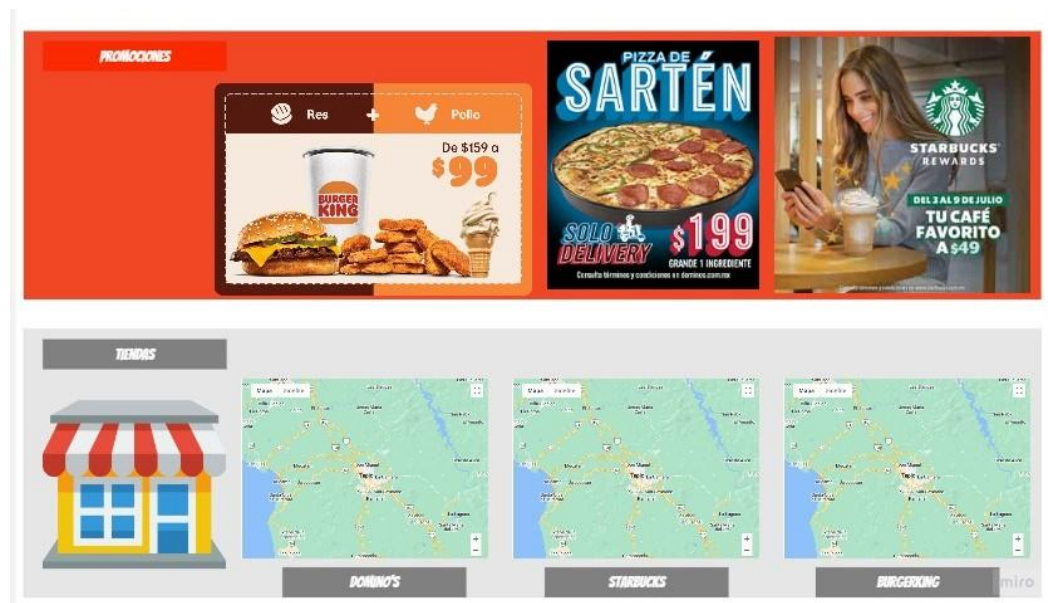
REGISTRARME

Al oprimir "REGISTRARME" aceptas los [Términos y condiciones](#) y el [Aviso de privacidad](#).

* Información requerida

miro

En caso de que el cliente no cuente con un registro previo o anterior, se procederá a realizar un registro general lo cual se puede observar en la imagen anterior. Continuando con el menú de la pagina principal, en caso de que el cliente desee conocer promociones o acudir personalmente a una tienda de alguna de las diferentes empresas, en la siguiente imagen se mostraran las promociones conjuntas para las tres marcas, independientemente de cuál sea la promoción para cada una de ellas y aunado a esto se mostrara también el mapa de ubicación de las tiendas más cercanas según su ubicación.



El desarrollo del prototipo se llevó a cabo en la página de www.marvelapp.com y se puede acceder a esta mediante el siguiente enlace: <https://marvelapp.com/prototype/19gib484>

4.3 Tipos de diseño

Para la interfaz que tendrá la página web se decidió usar una interfaz responsiva, ya que esta se adapta a diferentes tamaños de pantalla lo cual permite a la empresa que su página web sea utilizada por cualquier usuario en la mayoría de los dispositivos que actualmente existen en el mercado, además de que cuenta con un diseño flexible y fluido lo cual permite a los usuarios navegar en la página web, aunque sus dispositivos tengan pocos recursos de memoria y espacio. A diferencia de una interfaz adaptativa que es a base de diferentes diseños de plantillas que se deben realizar para los diferentes tipos y tamaños de pantalla, además de que la página web necesita más procesamiento de datos al decidir que plantilla debe utilizar respecto al dispositivo en el cual se esté utilizando, aunado a esto los diseños son más estáticos y aunque cuenta con una mayor precisión a la hora de ejecutarse, tiende a ser lento.

5 Conclusión

Destacando la importancia de las 3 actividades anteriores, se concluye en la importancia principal que como desarrollador de software debemos adquirir los conocimientos necesarios para realizar una buena preparación para la programación efectiva de una pagina web, desarrollar actividades como Journey Map, pero enfocadas única y exclusivamente con la percepción del cliente, para considerar las necesidades que este tiene, es una parte esencial de la programación del sitio web. Otra necesidad que se tiene como programador de paginas web es el realizar diseños que estén enfocados en cubrir las necesidades y requerimientos de los clientes, y

posteriormente mostrar un prototipo a la empresa para que tenga una idea clara de lo que se programara para solucionar la problemática de los clientes.

Considerando estos puntos anteriores se da enfoque a la importancia de hacer una buena planeación para el diseño de un sitio web en base a estas actividades aprendidas a lo largo de la materia, estas actividades promueven el realizar diseños en diferentes etapas de la programación de una pagina web, para lograr un diseño preciso y enfocado a las necesidades de los clientes, muy importante es la realización de estas etapas adecuadamente para que el diseño final de la pagina web, este acorde a las necesidades del cliente y específicamente a los prototipos diseñados previos a la programación de la página web.

6 Referencias

Top Position. (2019, 23 octubre). *Prototipo Web - Usabilidad*. Posicionamiento en Google – Buscadores. <https://t-position.com/ux-usabilidad-web/prototipo-web/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20un%20Prototipo%20Web,informaci%C3%B3n%20a%20nivel%20de%20p%C3%A1gina>.

Holcombe, J. (2022). Responsive vs Adaptive: Cómo Elegir el Enfoque de Diseño Correcto. *Kinsta*®. <https://kinsta.com/es/blog/responsive-vs-adaptive/>

Marvel. (s. f.). *Marvel - The design platform for digital products. Get started for free.* <https://marvelapp.com/>

Diseño de prototipo interactivo: <https://marvelapp.com/prototype/19gib484>

Actividad subida a GitHub en: [https://github.com/drcksug/dise-
ointerfaces2/blob/main/JoseReyes_ProyectoFinal.pdf](https://github.com/drcksug/dise-
ointerfaces2/blob/main/JoseReyes_ProyectoFinal.pdf)