

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

INTERFACES DE USUARIO

DR. JOSE NETZ ROMERO DURAN

TAREA 02

|  |  |
| --- | --- |
| ABAD RAMIREZ GAMALIEL | 2223028619 |
| ZAMUDIO TOVAR RODRIGO | 2213026292 |
| ZURITA PRADO ISAI OBED | 2223029036 |

21 DE NOVIEMBRE DE 2024

A screenshot of a computer

Description automatically generated

**A computer screen shot

Description automatically generated**

**Los diagramas originales y en mejor detalle se pueden apreciar en el siguiente link** [**https://drive.google.com/file/d/1Ib4yET11zkgOEM\_AColxqRDrYLlJhgMY/view?usp=sharing**](https://drive.google.com/file/d/1Ib4yET11zkgOEM_AColxqRDrYLlJhgMY/view?usp=sharing)

**Conclusiones**

**Isaí Zurita**

El desarrollo de prototipos de interfaces de usuario permitió una mejor comprensión del diseño y la funcionalidad del sistema. Al detallar las trayectorias entre ventanas y las posibles interacciones, se pudo observar cómo los eventos y comportamientos del sistema surgen de manera casi natural, permitiendo identificar áreas de mejora y garantizar que se cumplan los requisitos iniciales. Este proceso también facilita la detección temprana de inconsistencias o errores en el diseño, lo que contribuye a un mejor entendimiento tanto para el equipo de desarrollo como para los usuarios.

También, se resalta la importancia de la planificación en el diseño de interfaces, ya que una representación visual, ya sea de baja o mediana fidelidad, puede marcar una gran diferencia en la conceptualización y éxito del sistema. Durante esta tarea, la creación de interfaces y sus respectivas secuencias de navegación ofreció una perspectiva más clara sobre cómo los usuarios interactuarán con el producto final.

**Gamaliel Abad**

Al diseñar las interfaces de usuario (IU) con un mayor nivel de detalle en sus componentes, noté que las versiones preliminares me proporcionaron una base sólida para comprender, a grandes rasgos, cómo deberían ser las interfaces principales del sistema. En esta nueva etapa, pude definir con mayor claridad todos los elementos que las IU deben incluir y cómo deben responder a las acciones del usuario. Este ejercicio no solo consolidó el diseño, sino que también me permitió identificar áreas de mejora y optimización para garantizar una interacción más fluida y satisfactoria.

Uno de los aspectos más valiosos fue entender cómo los requerimientos no funcionales, como "amigable", "intuitiva" o "fácil de entender", se traducen en decisiones concretas de diseño. Por ejemplo, al analizar transiciones, comportamientos y la disposición de elementos, descubrí que estas cualidades no son solo palabras en un documento, sino objetivos que cobran vida al implementar ventanas emergentes, botones, casillas de verificación y otros componentes ubicados y secuenciados estratégicamente.

Además, esta etapa me permitió visualizar cómo debe comportarse el sistema ante distintas interacciones. Desde qué tipo de ventanas emergentes utilizar para guiar al usuario en procesos clave, hasta decidir dónde colocar paneles de escritura, botones de acción o casillas de selección. Cada detalle se definió no solo desde una perspectiva estética, sino principalmente funcional, ya que, como programadores, nos enfocamos en la funcionalidad más que en la apariencia. De esta forma, aseguramos que las decisiones de diseño respondan a las necesidades del usuario de manera lógica y eficiente.

En conclusión, esta etapa enriqueció el proyecto al consolidar tanto el diseño visual como el funcional de las IU y sentó una base sólida para la etapa de programación. Contar con un diseño bien definido me permitirá implementar los componentes con mayor rapidez y precisión, asegurando que cada elemento cumpla un propósito claro dentro del sistema. Además, este trabajo me hizo más consciente de cómo pequeños detalles, como la disposición de un botón o la aparición de una ventana emergente, pueden marcar una gran diferencia en la forma en que los usuarios perciben y utilizan la plataforma.

Rodrigo Zamudio

El desarrollo de prototipos de interfaz de usuario no solo facilita la comprensión del sistema, sino que también permite evaluar cómo las decisiones de diseño afectan la experiencia del usuario desde etapas tempranas. Este proceso ayuda a traducir los requerimientos funcionales en interacciones concretas, visualizando cómo cada elemento contribuye al flujo y a la coherencia del producto final.

La representación gráfica de las secuencias de navegación también es clave para identificar cuellos de botella o puntos de fricción que podrían impactar negativamente al usuario. Al crear estas trayectorias, es evidente cómo los eventos y las transiciones entre ventanas emergen de manera orgánica, lo que refuerza la lógica interna del sistema y asegura que las funcionalidades sean intuitivas.

Desde otro punto de vista, la construcción del prototipo también promueve un enfoque colaborativo, ya que brinda un modelo tangible que puede ser evaluado por equipos multidisciplinarios, incluidos diseñadores, desarrolladores y usuarios finales. Este intercambio de perspectivas contribuye a optimizar el diseño y a garantizar que la interfaz cumpla con expectativas reales, además de los requisitos técnicos.

En términos de aprendizaje, este ejercicio resalta cómo una buena interfaz no solo se diseña para verse bien, sino para resolver problemas específicos de manera eficiente y accesible. Al experimentar con este proceso, se comprende que el diseño de interfaces no es un fin en sí mismo, sino un medio para construir sistemas más comprensibles, funcionales y satisfactorios para los usuarios.