

## Actividad | #1 | Análisis

### de requisitos Diseño de

### Interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo  
de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Jenifer Ortiz Vazquez

FECHA: 10/01/2024

## INDICE

1. Introducción.....	3
2. Descripción.....	4
3. Justificación.....	5
4. Desarrollo.....	6
4.1Definicion de funciones.....	6
4.2 Análisis de opinión.....	8
4.3 Identificación de mejoras.....	9
5. Conclusión.....	10

## **INTRODUCCION**

En esta actividad aprenderemos un poco de las interfaces, donde podremos conocer todo acerca de la creación de las mismas. Esto incluye su estructura, de qué forma deben ser creadas y bajo qué necesidades en base a el tipo de usuario, todo esto tomando en cuenta el tipo de letra, los colores, las imágenes proyectadas, su facilidad de manejo, los patrones que usan, de qué forma es que el usuario interactúa con ellas y como lo percibimos. Otro punto importante por conocer será el que no se debe de hacer en la creación de las interfaces.

Estaremos usando una plataforma digital como ejemplo para este tema, y basándonos en ella buscaremos un poco de información real de los usuarios que hacen uso de ella para conocer qué es lo bueno y malo que podemos encontrar dentro de esa plataforma, así como lo que se podría mejorar para que sea más rentable y pueda mejorar la calidad del servicio que brinda a sus usuarios, que son una parte esencial para su ejecución.

## DESCRIPCION

Para empezar con este tema conoceremos un poco de cómo es que nuestro cerebro retiene toda la información que se le transmite, este está dividido en 5 partes. La primera es el *lóbulo frontal*, el cual controla la capacidad de resolver problemas, *el parietal* integra la información sensorial, *el temporal* procesa la información que se recibe, *el occipital* es el centro de procesamiento visual y *el cerebelo* coordina los movimientos.

Esto es importante ya que *los principios de percepción de Gestalt* se enfocan en como el cerebro procesa la información percibida y son los siguientes: *proximidad*, los objetos que están más cerca de otros se perciben como grupos, *similitud*, donde los elementos con apariencia similar se agrupan, *continuidad*, se utiliza la alineación para agrupar elementos con una dirección específica, *destino*, se diferencia únicamente por el hacia dónde va, *cierre*, cuando se generan espacios entre elementos y estos simbolizan algo para el cerebro, *región común*, el cerebro agrupa elementos que estén dentro de una figura en común y aunque este último no forma parte de los principios de Gestalt es también importante.

Para un buen diseño debemos tener en cuenta la forma en que aprenden los usuarios ya que esta no le debe de tomar mucho trabajo ya que se perdería el interés, todo será por sentido común repitiendo los mismos procedimientos para utilizarla, esta también debe retener nuestra atención con imágenes, colores, gráficos, cosas que llamen la atención, pero cuidando nuestra visión. Siempre hay que contemplar las diferentes limitantes que pudieran tener los usuarios, por ello no se debe depender al cien del color en una interfaz y se debe utilizar un tamaño de letra estable ni muy grande ni muy pequeña. Tampoco se debe saturar de alarma o sonidos ya que esto puede ser algo molesto para el usuario.

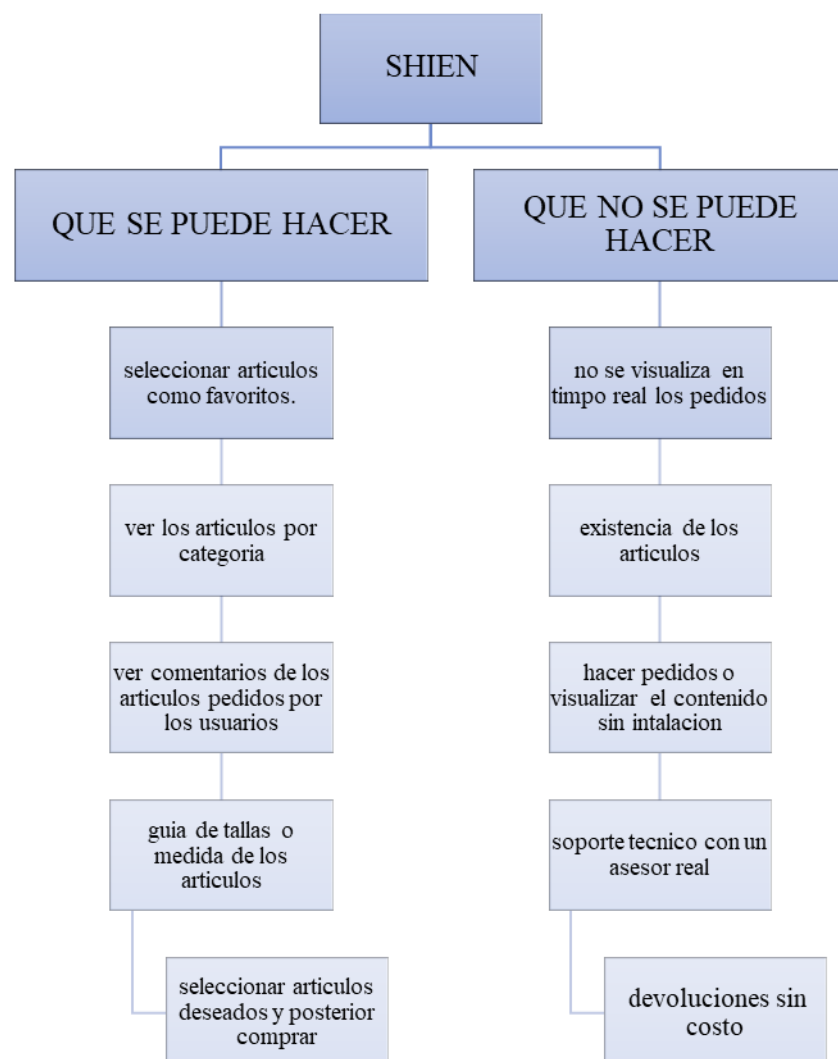
### **JUSTIFICACION**

El conocer el cómo nuestro cerebro retiene la información que recibe mediante los sentidos es de suma importancia para poder hacer la creación correcta de las interfaces, ya que hay que conocer cómo es que se crea una relación entre el dispositivo con el que interactúa el usuario y su retención, para de esta forma poder llegar a tener la atención esperada de nuestro usuario. Todo esto debe ser pensado en base a una persona principiante, con alguna limitación, en si para todo tipo de público, esto nos ayudara a tener un buen enfoque y disminuir el margen de rechazo ante una mala implementación de alguna interfaz todo debe ser pensado en las necesidades y como un usuario mas no desde el punto de vista del desarrollador ya que esto puede resultar un poco complicado al querer utilizar las herramientas en una persona que desconoce de estos temas.

Siempre será muy importante tomar en cuenta las necesidades de nuestros usuarios e irse innovando ya que constantemente existen cambios y hay que adaptarse ya que cada vez será mayor la demanda y exigencia que se tendrá para que siga siendo rentable nuestra interfaz.

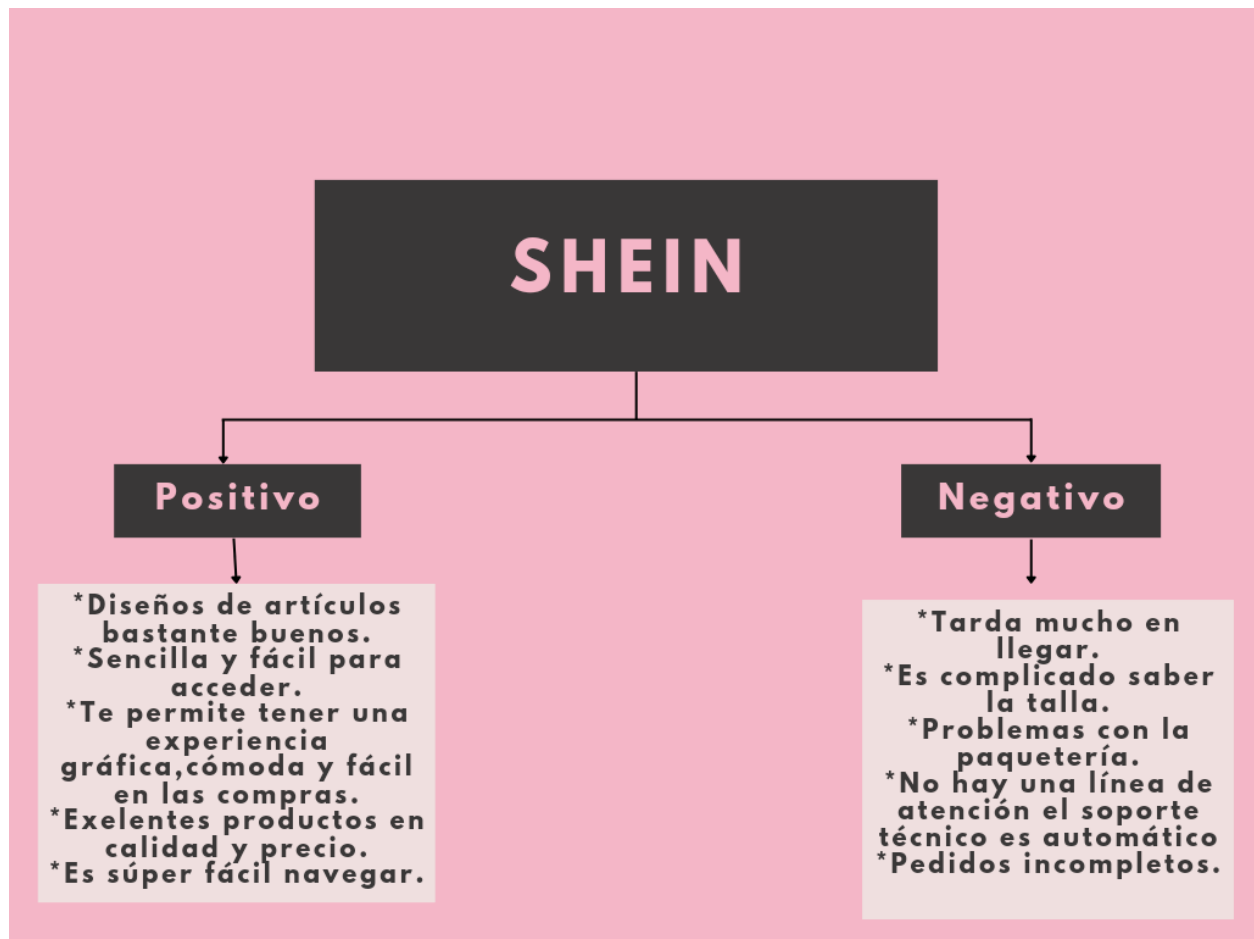
## DESARROLLO

La aplicación que estaremos analizando en esta actividad será la de Shein, esta aplicación es para realizar compras en línea. En nuestro primer mapa analizaremos la aplicación que se puede hacer dentro de ella y que no se puede realizar.





Ahora conoceremos la opinión de los usuarios acerca de la app de Shein.





**Puntos a mejorar:**

1. Disminuir la información presentada en la pantalla principal, ya que es demasiado y mucha se puede encontrar en otros apartados.
2. Checar dentro de la plataforma la paquetería y el recorrido en tiempo exacto de los pedidos.
3. La asistencia respecto a dudas con pedidos, devoluciones, etc. con personas preparadas, que no tenga que ser un computador.
4. Implementación de pantallas emergentes, al visualizar un artículo para solo ver la información necesaria o que se quiera saber.
5. División de los artículos internacionales de los nacionales.

### **CONCLUSION**

En conclusión, la realización de estos análisis de opinión, como los vistos en esta actividad, son muy importante, ya que así podemos conocer un poco mas de lo que los usuarios piden a la hora de utilizar una interfaz, pero de igual manera como desarrolladores de software, es también de vital importancia el conocer las herramientas que se pueden implementar y las que no se pueden implementar a la hora de ejecutar, para así, garantizar una calidad de contenido, siendo esta atractiva para cualquier usuario y así poder seguir innovando con las tecnologías y que siga creciendo el mercado digital, conociendo todo esto disminuirá el porcentaje de fracaso a la hora de querer realizar una interfaz.

Todo esto tiene como finalidad el mejorar la experiencia de los usuarios y hacerle la vida un poco mas fácil a la hora de realizar una actividad de trabajo, entretenimiento, alguna compra, entre otras.