

# Proyecto Final | Prototipo y evaluacion de final

## Diseño de Interfaces I

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: FÁTIMA FERNÁNDEZ DE LARA BARRÓN

ALUMNO: JOSE JOEL LANDEROS SANTOS

FECHA: 7 OCTUBRE DE 2024

## **Introducción**

En este proyecto veremos el resultado de cómo llevar a cabo la interfaz gráfica en aplicaciones usadas en el mundo laboral lo cual nos ayudara a darnos una idea a los proyectos que podemos agregar a nuestro portafolio si es lo que deseamos es ser un UX/UI designer para ello se usaran las distintas aplicaciones que nos enseñaran a hacer los prototipos de nuestras aplicaciones sin necesidad de programarlos y poder vender ideas antes de llevarlas a cabo ya sea con un cliente o para desarrollo personal.

Para empezar, tenemos que seguir viendo lo que hemos analizado en las anteriores actividades para llegar a ver qué es lo que vera en este proyecto que en resumen trata de mejorar ciertas pantallas de la aplicación de historietas web llamada webtoons la cual en base a los comentarios críticos pudimos encontrar puntos a mejorar lo cual ya tenemos boceto de como será el flujo del prototipo y ahora toca tener un producto no funcional pero que nos va a permitir interactuar nuestras propuestas.

## **Descripción**

Para empezar tenemos que ver de qué trata “Figma” el cual será nuestra aplicación web especializada en diseño el cual tiene herramientas que facilita que los proyectos que hagamos en Figma se cumplan y que los desarrolladores puedan tomar nuestros proyectos y usar los parámetros numéricos, porcentajes y colores para que sea lo más fiel al prototipo que diseñemos, lo cual al ser una herramienta multiusos nos podemos agobiar si no estamos experimentados con ella pero aun así si lo que queremos es crear diseños más complejos Adobe XD lo tendremos que perfeccionar.

A pesar de que en figma podemos crear nuestro prototipo existen alternativas que son más intuitivas para llegar a crear la magia de que nuestro diagrama de flujo pase de unos cuadros a unas pantallas diseñadas por lo cual en este proyecto se usara “MarvelApp” que es la alternativa la cual nos facilita hacer demostraciones con solo un link.

## **Justificacion**

La problemática de tener un diseño lo más parecido a la aplicación base va a depender de nuestras habilidades de diseño pero en esta actividad nos enfocaremos más en la soluciones que hemos hablado que en la parte grafica por lo que lo primordial será el solucionar los problemas mencionados desde la actividad 1, por lo que el tratar de crear un flujo donde las pantallas no sean una mala experiencia serán la solución a esta actividad, lo cual figma y “Marvel App” serán las opciones más acertadas para la eficiencia de este prototipo en la menor brevedad posible ya que en eso se especializan en optimizar el tiempo de diseño además de que tienen usuarios y links de que nos permitirán de que nos den el feedback para comprobar si fue una verdadera mejora ya que un punto de cada proyecto de diseñar una interfaz es presentársela a usuarios y tener sus opiniones.

## **Desarrollo**

Para lograr crear el prototipo cumpla con las necesidades que buscamos primero tenemos que hacer ese diseño en figma en esta actividad nos enfocaremos en las pantallas ya mencionadas donde vemos que se crearon el prototipo y el diseño lo cual al inicio eran 3 pantallas, pero viendo que había decidido hacer un menú, termino convirtiéndose en más pantallas que sirvieron de experiencia.

## Interfaces

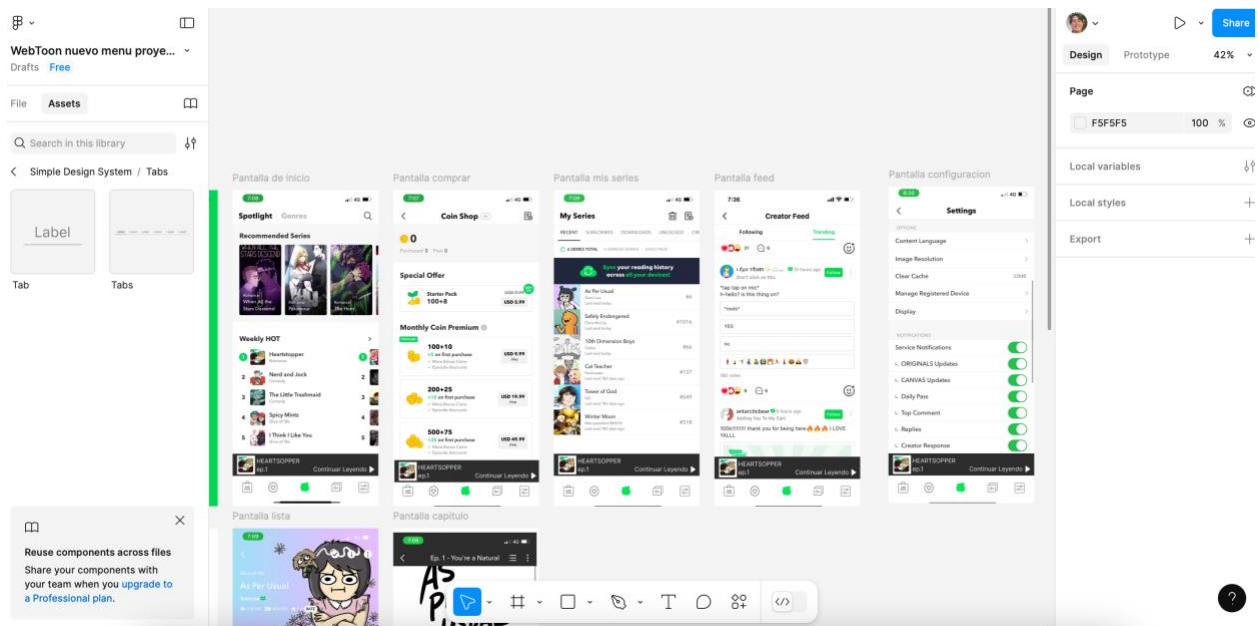


Figura 1.1 Captura de pantalla de interfaces creadas en figma donde se muestran los resultados obtenidos en la parte del diseño link:

<https://www.figma.com/community/file/1425326689393433526/webtoon-nuevo-menu-proyecto>

## Prototipo

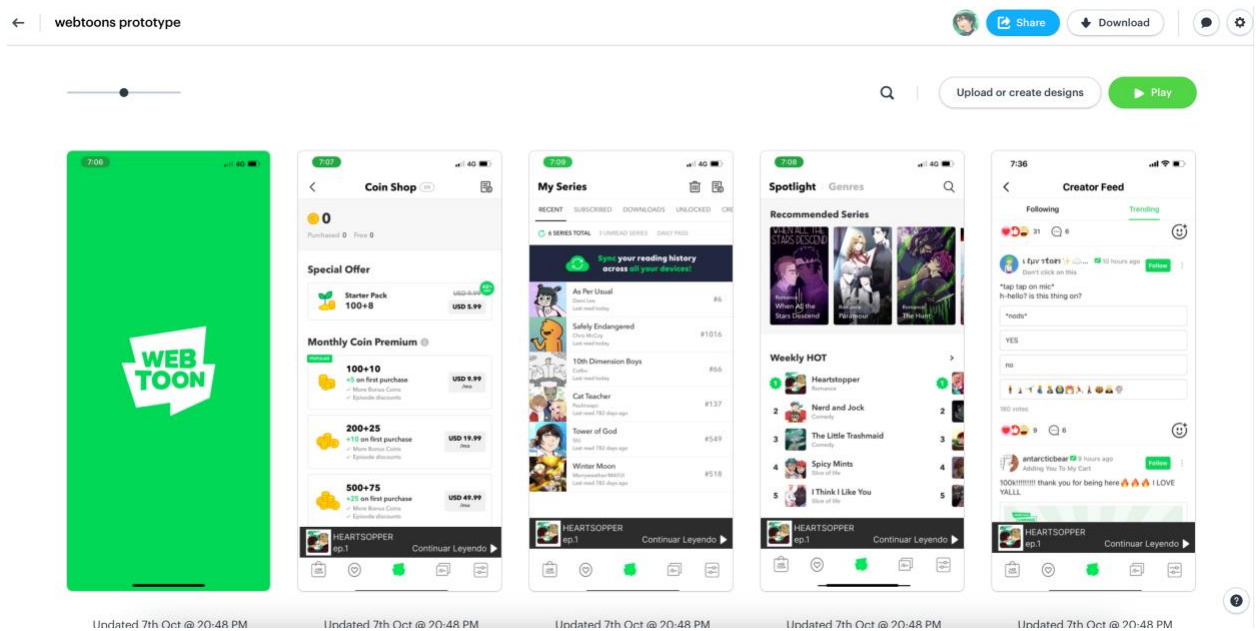


Figura 1.2 Captura de pantalla de interfaces creadas en “Marvel App” donde se muestran los resultados obtenidos en la parte del prototipo link:

<https://marvelapp.com/prototype/7h6h9ii>

## Evaluación

Tomando en cuenta la figura 1.1 y 1.2 tome como base a una amistad mía donde pude ver cómo se movía dentro de la pantalla para visualizar su comportamiento y dándole instrucciones para ver si llegaba a la solución esperada, la primera parte fue ver un capítulo y cámbiale el idioma, lo cual logro con éxito la prueba lo cual tenía ciertas sospechas ya que mi prototipo fue demasiado improvisado y no fue tan perfecto que digamos, como prueba funcional la doy por exitosa, como proyecto empresarial si deja que desear por lo que la autoevaluaría como cumplió su propósito.

## Conclusión

Este proyecto final fue un verdadero reto ya que el crear un prototipo funcional conlleva a situaciones que uno no cree que se le presentaran por lo que se cuestiona uno así mismo cosas como lo es “¿por qué el color que decido no queda?”, “¿por qué esta imagen no es armónica?”, si hago el diagrama de esta forma “¿estoy afectando otros apartados?” y si pongo esto en este lugar “¿estaré sobre llenando la pantalla?” por lo que es de mucho pensamiento analítico y saber encontrar donde está la función que buscas para que el prototipo quede como quieres.

Sin duda ha enriquecido mi perspectiva del interfaz, ya que me abrió la mente de que pensaba que solo tenía que ser atractivo a la vista el producto y que funcionaran las cosas, al final las cosas no por que funcionen significa que los usuarios se comporten como se debe a tal acomodo.

## Referencias

WEBTOON. (s. f.). NAVER WEBTOON Ltd [sitio] <https://www.webtoons.com/>

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

*FigMa: The Collaborative Interface Design Tool.* (s. f.). Figma. <https://www.figma.com/>