

## Actividad | #2 | Diseño de Interfaz

### Diseño de Interfaces I

Ingeniería en Desarrollo de Software



academiaglobal

TUTOR: FÁTIMA FERNÁNDEZ DE LARA BARRÓN

ALUMNO: JOSE JOEL LANDEROS SANTOS

FECHA: 7 OCTUBRE DE 2024

## **Introducción**

En esta actividad vamos a aprender a crear bocetos de diseño y a plasmar el flujo de la aplicación haciendo que sea más intuitiva para el usuario para ello en este apartado se usaran las practicas más sencillas de empezar en el creado del boceto inicial antes de irnos a crear la idea en un lugar digital lo que nos permite tener una libertad creativa mejor donde solo nos enfocamos en los conceptos que queremos agregar y no en un producto final.

Para permitirtos empezar a analizar y a crear los bocetos y los diagramas primero debimos que definir los problemas vistos en nuestra aplicación a mejorar por lo que un breve recordatorio de la actividad anterior sería el que se trata de una aplicación de comics llamada webtoons donde tiene muchas áreas a mejorar como lo es una pestaña de configuración de largo flujo, una pantalla de compras que esta adentro de configuración, y una barra menú que es poco intuitiva.

## **Descripción**

El boceto es una herramienta muy usada y antigua pero eficientemente podemos crear una imagen física de nuestras ideas con el fin de crear nuestra interfaz a base de ellas, por lo que podemos probar distintas pantallas para una misma interfaz hasta que nos escojamos una, no es crear la interfaz al azar, sino que tenemos que ajustar las mejoras de la aplicación de tal manera que se ajusten y sea lo suficientemente convincente para llevar a cabo el crear el diseño digital.

El diagrama de flujo es la representación gráfica de la eficiencia de la movilidad entre pestañas lo cual nos va a permitir comprobar que tan eficiente es el modelo que vamos a implementar, por ejemplo, en el caso de la aplicación en cuestión de esta actividad uno de sus problemas es que el apartado de lenguajes está a 4 pantallas de distancia del inicio y lo reduciremos a solo 2 pestañas.

## **Justificacion**

El plan tiene el motivo de mejorar estos 3 puntos, la página de compras que a lo largo de mi experiencias en otras aplicaciones y en videojuegos debe ser un lugar que nos motive a gastar más de lo que veníamos a comprar por lo que debe estar siempre a la mano para que no se piense mucho al tomar esa decisión, lo mismo con el apartado de configuraciones, siempre se debe tener a un click para lograr que no se pierda el enfoque dentro del usuario y agregue frustración y el menú es la parte as vital de una app y si no funciona entonces se va a estar moviendo a un lugar a otro sin saber a dónde ir, por lo cual el planteamiento de esta actividad mejora considerablemente una aplicación con gran cantidad de usuarios mensuales y que de seguro agradecerán.

## **Desarrollo**

Las herramientas que utilice para el boceto fue una hoja y lápiz por lo que fue algo muy fácil de conseguir y el diagrama de flujo utilice flucid app que es una aplicación dedicada a crear diagramas, es muy intuitiva y no me tomo mucho tiempo dominarla, con esta tecnología fue más que suficiente para poner en vista la idea que quiero mostrar para mejorar la aplicación de webtoons.

### Propuesta de diseño

Como pueden observar en la figura 1.1 llama la atención el menú inferior como es que a los costados tenemos a compra de monedas y al otro costado las configuraciones ya que anteriormente la tienda solo era un componente del ver más, además de que agrego una visibilidad en la zona superior derecha donde siempre nos permite movernos a las monedas, donde separe las monedas gratis a las monedas de paga.

La otra solución que quería plasmar es la barra de continuar leyendo que es muy útil para no perdernos entre la cantidad de pestañas que webtoons nos ofrece, ya que últimamente tienen un apartado tipo feed de Twitter que logra que la comunidad conozca a los artistas que siguen y respondan respuestas que actualmente está escondida entre las pestañas.

El apartado de “mis series” si esta muy bien trabajado y solo lo deje al costado del home que es únicamente para mirar tendencias, series top y búsquedas, que tome prestado de la organización de menú del videojuego de “Clash Royale”, uno de los videojuegos de celular que anteriormente fue una de las aplicaciones móviles que más ingresos tuvo.

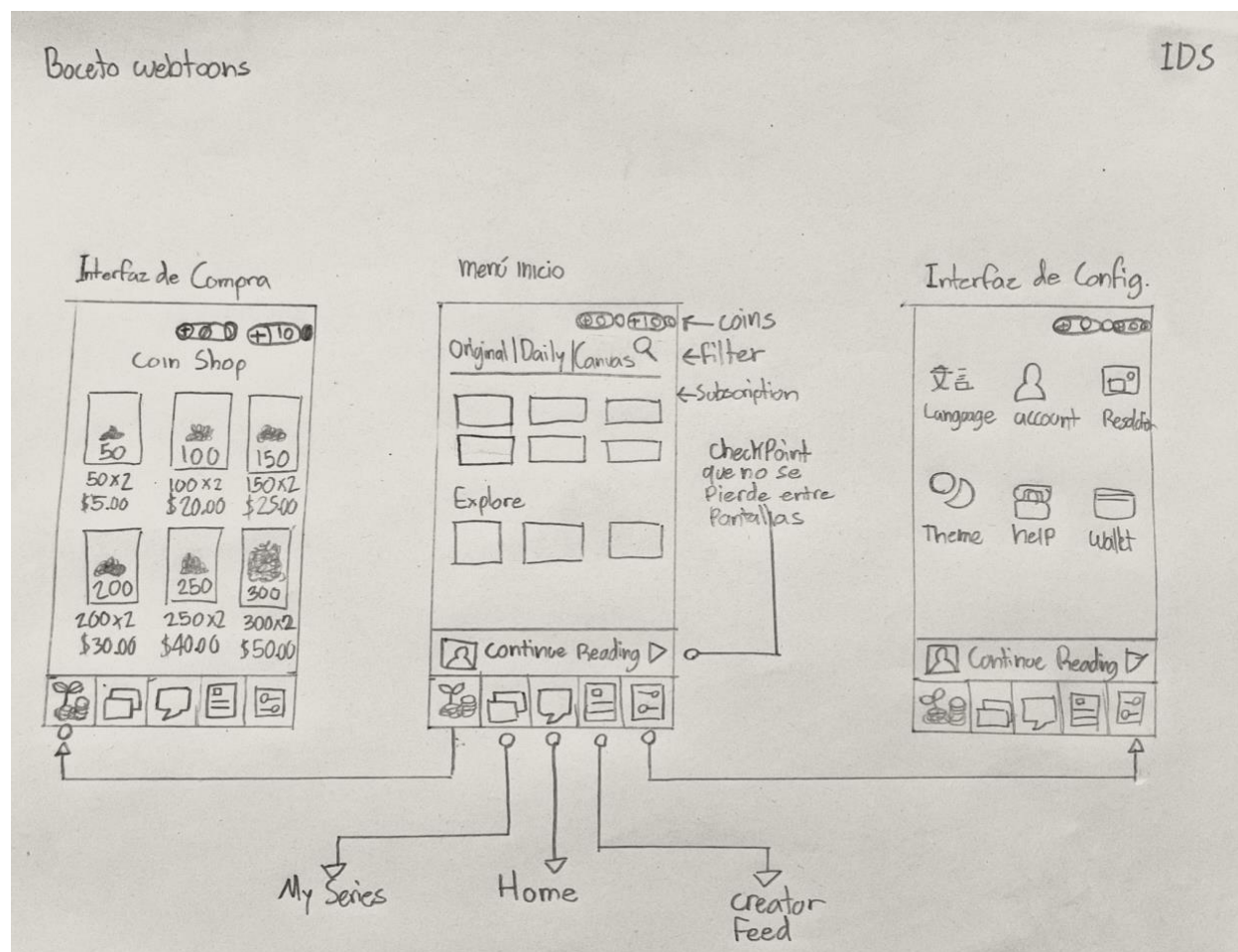


Figura 1.1 Boceto a hoja blanca de las pantallas que muestran la mejora de propuesta a la creación de la interfaz que ayude a mejorar las problemáticas de los usuarios.

## Diagrama de operación

Véase el esquema de la Figura 1.2 como interactúan los bocetos mencionados y como es que la navegación entre páginas se imagina que se moverán entre sí, donde para llegar a usar la aplicación primero debes tener una cuenta donde guardar tus registros y posteriormente vas a tener en el menú inferior las 3 pantallas más importantes y como las logramos conectar para que siempre y en cada momento puedas visitarlas sin necesidad de perder el capítulo donde te encuentras con el apartado de “continuar leyendo” algo que tome prestado de la aplicación de Spotify ya que es lo que me ha permitido agilizar mucho el flujo entre pantallas al querer escoger una canción.

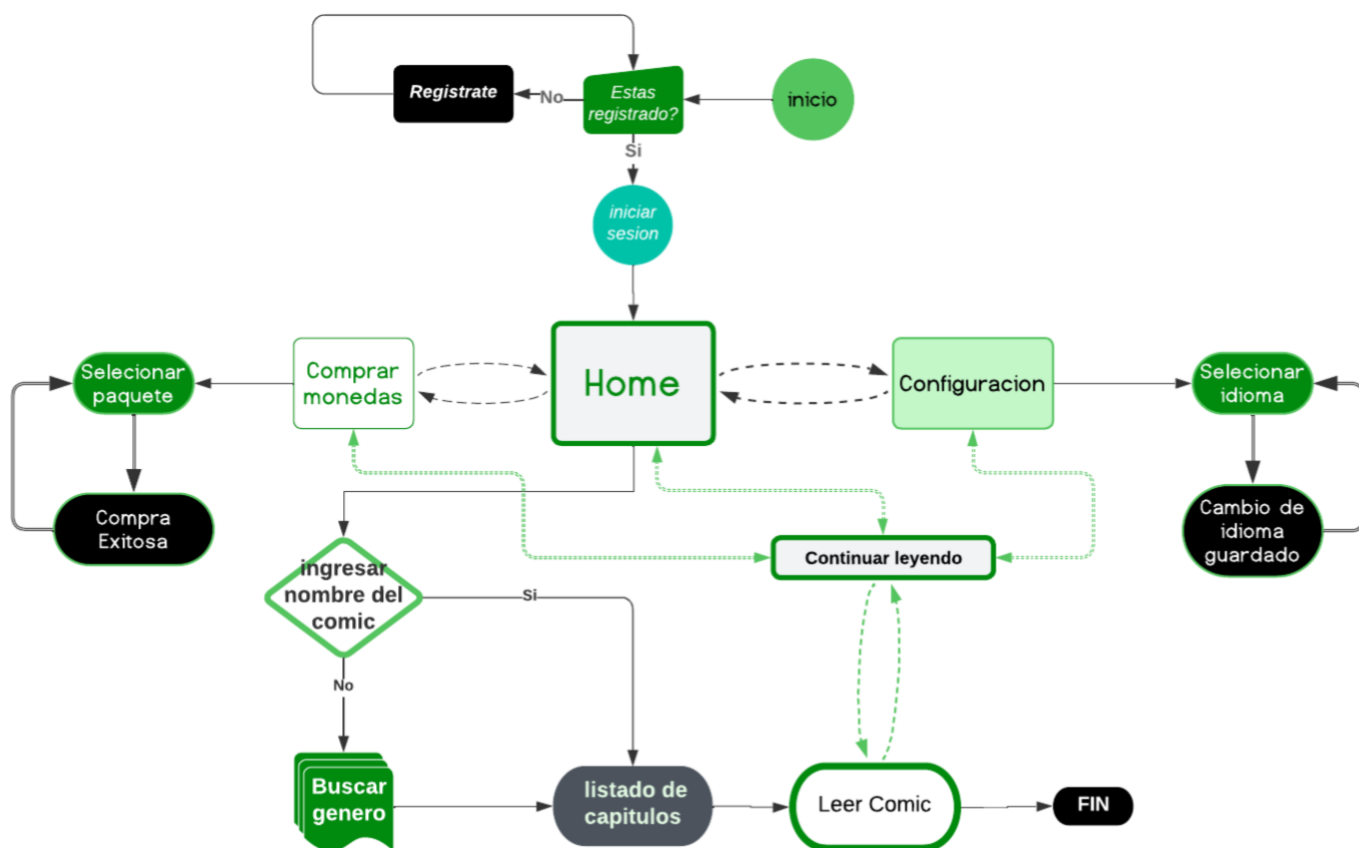


Figura 1.2 Diagrama de flujo donde nos muestra los movimientos entre pantallas para lograr llegar a las pantallas a mejorar en el presente documento.

Centre el home ya que es el lugar donde vamos a encontrar las series y donde abarque 3 apartados distintos como lo era “para ti”, “originales” y “canvas” que eran innecesarios de tener separados en distintas partes del menú y logramos un mejor flujo a las problemáticas.

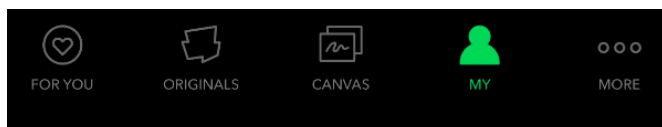


Figura 1.2.1 menú inferior de webtoons

### Conclusión

Esta actividad nos permitió ahorrarnos mucho tiempo en crear el prototipo final, ya que al ser solo ideas vagas pero concretas nos permitió no desperdiciar ese tiempo al momento de diseñarlo en digital ya con los colores establecidos las fuentes y los cuadros que cada cosa lleva su tiempo como para estar haciéndolo una y otra vez lo que será una buena práctica para cada una de nuestras futuras planificaciones en interfaces.

El lograr que una funcionalidad que los usuarios no tengan a la mano hacer que ahora les guste es algo que nos reconforta como buenos diseñadores de interfaces lo cual aun si no nos dedicamos al diseño UX o al diseño UI nos podamos comunicar con ese tipo de diseñador sin perdersenos mucho de lo que hacen y tener el conocimiento del esfuerzo que ellos hacen y que no solo es agregar un botón y colorearlos solo porque sí.

### Referencias

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