

Actividad | 3 | Nombre de la actividad

Prototipo y evaluación de Interfaz.

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Rodolfo Linares Sánchez

Índice.

1. Introducción.	3
2. Descripción.	3
3. Justificación.	3
4. Desarrollo.	4
4.1. Prototipado.	4
4.2. Evaluación.	5
5. Conclusión.	6
6. Referencias.	6

1. Introducción.

Una interfaz de usuario es todo lo que el usuario ve y todo lo que interactúa en la aplicación. Esto significa que la interfaz de usuario consiste en toda la arquitectura de información, patrones, códigos y diferentes elementos visuales o gráficos que nos permiten explorar las funcionalidades de la aplicación de forma eficaz y gratificante.

En otras palabras, una interfaz de usuario es la forma en la que como usuarios accedemos a las funciones de una aplicación, en este caso móvil.

El diseño de interfaz es importante por varias razones cabe destacar el echo de que proporciona la primera impresión del usuario en la aplicación, por lo tanto, debe fortalecer la identidad de marca, por la misma razón, debe ser simple e intuitivo, evitando que el primer contacto del usuario sea impulsado por la frustración.

2. Descripción.

En esta actividad se dará como resultado final el diseño de interfaz en donde se verán las funciones que permanecen y así mismo las que se modificaron con base a las actividades anteriores, igual de manera presentativa mostrando todos y cada uno de los detalles de la aplicación y funciones de manera visual.

También se mostrarán algunos puntos importantes de la nueva interfaz que se realizo explicando de forma breve del porque se implementó la función, así como algunas características y mejoras que se realizaron en la nueva interfaz.

3. Justificación.

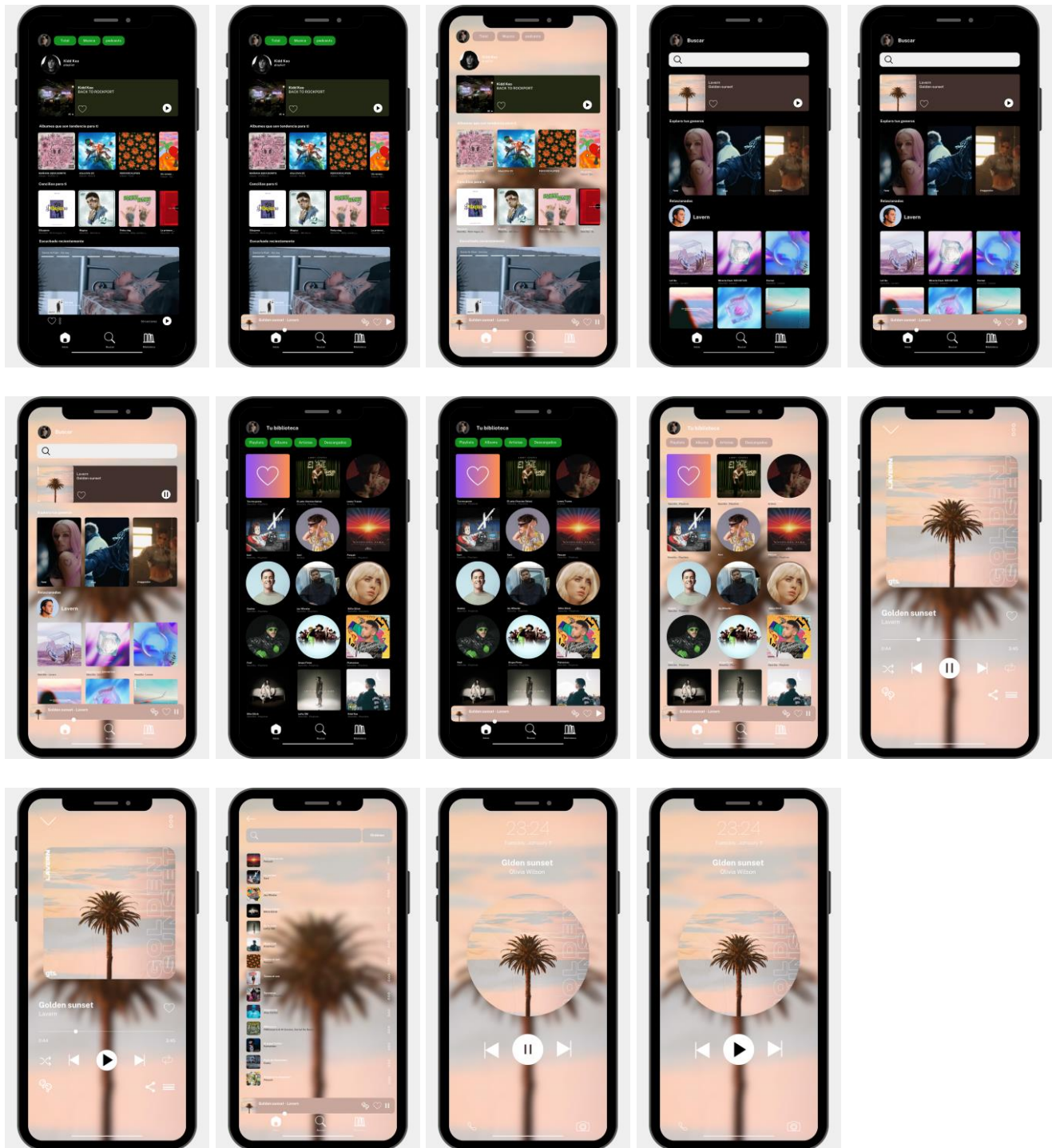
Con una buena interfaz, los usuarios pueden acceder de forma más rápida y sencilla a las distintas funciones de la aplicación. Si un usuario no encuentra una opción o utilidad de manera inmediata, probablemente acuda a la tienda de aplicaciones en busca de una alternativa que sea más intuitiva y sencilla de usar.

Con un diseño eficiente los usuarios podrán ahorrar mucho tiempo a la hora de usar la aplicación. Por ejemplo, en el caso de una aplicación que se utiliza por los trabajadores para realizar sus funciones, una interfaz de usuario les permitirá ser mas agiles, y por lo tanto más productivos.

4. Desarrollo.

4.1. Prototipado.

<https://marvelapp.com/prototype/6g0h7g4>



4.2. Evaluación.

Dados los resultados finales del prototipo de Spotify técnicamente a los ojos del usuario es brindar una experiencia visual y no solamente auditiva mostrándole al usuario una forma de experimentar la música incluso cuando bloquea su dispositivo, esto dándole un buen ambiente visual y básico hacia el usuario.

Últimamente los usuarios que permanecen siempre a esta plataforma de música buscan una forma de poder escuchar su música favorita de una manera sencilla y en algunos casos entretenida, dándole a esta nueva interfaz principalmente en la parte cuando bloqueas tu dispositivo dándole una mejor visualización a la hora de poder pausar, poner play o cambiar de canción, distinta a la anterior interfaz que teníamos.

- Uno de los puntos principales de esta interfaz es que aún permanece la interfaz anterior que permanecía, pero esta vez con una característica a la hora de poner play en la música que elijas.
- Podemos elegir la música de nuestro agrado, pero esta vez cuando ponemos play podemos ver nuestro álbum, canción o video implementado en la música incluso desde la pantalla inicio, buscar, biblioteca, lista y lo mas nuevo en la pantalla bloqueo.
- Una de las características que podemos ver también cuando ponemos play en cualquiera de las pantallas o cuando la pausamos esta de forma inmediata la pantalla de fondo desaparece y vuelve a la interfaz que siempre estuvimos acostumbrados esto con el propósito de permanecer con la interfaz anterior, pero de una forma entretenida y algo nuevo para el usuario.

5. Conclusión.

Una buena interfaz de usuario se centra en la usabilidad y la eficiencia. Los usuarios deben poder comprender rápidamente como utilizar la aplicación y realizar las tareas deseadas sin esfuerzo. Una interfaz clara y bien organizada, con una disposición lógica de elementos y una navegación intuitiva, permite a los usuarios interactuar de manera fluida con la aplicación y lograr sus objetivos de manera eficiente.

En la era digital en la que vivimos, las aplicaciones web y móviles se han convertido en una parte integral de nuestra vida diaria. A medida que la competencia en el mercado de aplicaciones aumenta, una de las características más destacadas que pueden marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso es una interfaz de usuario excepcional.

6. Referencias.

Prototipo Spotify. (s. f.). Marvel. <https://marvelapp.com/prototype/6g0h7g4>