

Actividad | 2 | Nombre de la actividad

Diseño 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. Propuesta diseño. | 4 |
| 4.2. Diagramas de operación. | 5 |
| 5. Conclusión. | 5 |
| 6. Referencias. | 6 |

1. Introducción.

El diseño de interfaz de usuario (UI) es el proceso que utilizan los diseñadores para crear interfaces en software o dispositivos computarizados, centrándose en la apariencia o el estilo. Los diseñadores tienen como objetivo crear interfaces que los usuarios encuentren fáciles de usar y agradables.

El diseño de interfaz de usuario se refiere a interfaces gráficas de usuario y otras formas, por ejemplo, interfaces controladas por voz.

Las interfaces sirven para normar y facilitar el intercambio de información. Pueden ser de distintos tipos, dependiendo del ámbito específico en que tengan lugar y de las estrategias que emplean para llevar a cabo su cometido.

2. Descripción.

en esta actividad se implementará el proceso de la interfaz del proceso de como quedaría el proceso final dadas las funciones que se investigaron y se modificaron durante la primera actividad en donde se mostrara el proceso completo de cómo se implementara las nuevas funciones adicionales ya la funciones que permanecerán.

Así mismo mostrando detalladamente mediante bocetos en donde se puede ver las funciones nuevas, al igual de una breve información, pero detallada de como hacer funcionar de cada una de las pantallas del boceto.

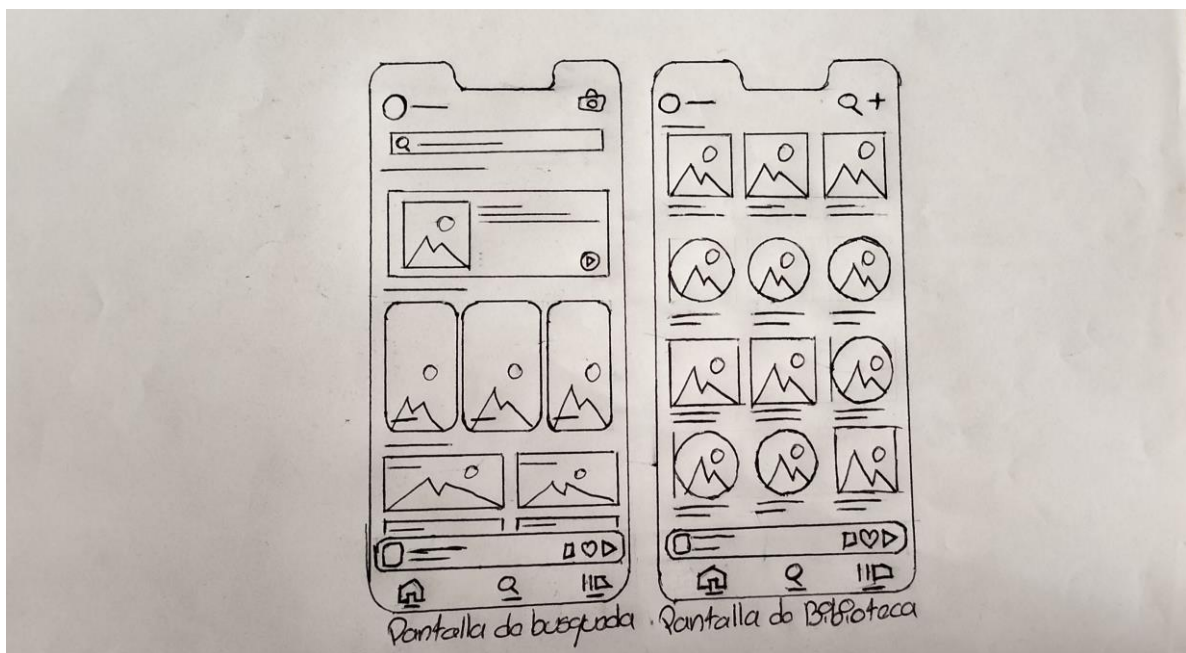
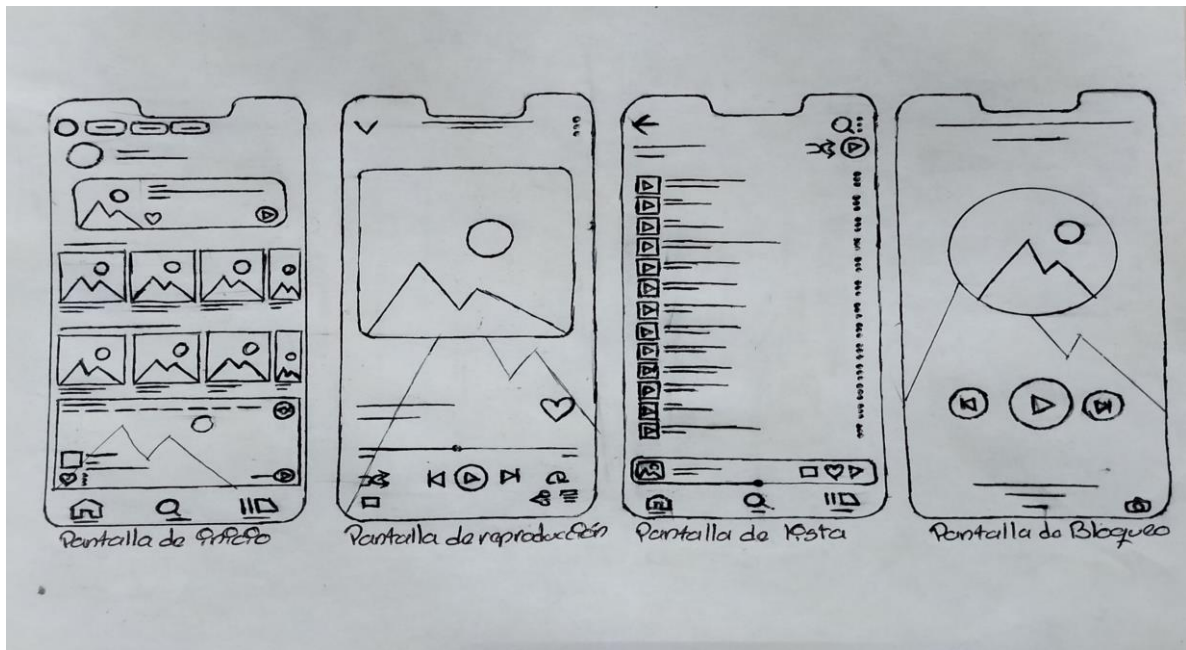
3. Justificación.

En el caso específico de las interfaces de usuario, nos referimos al espacio o entorno en el que ocurren las interacciones entre máquina y usuario, diseñado para facilitar la comunicación entre ambos. Generalmente son espacios intuitivos, de amigable utilización, que a través de distintas dinámicas permiten al usuario manejar los complejos procesos del sistema informático.

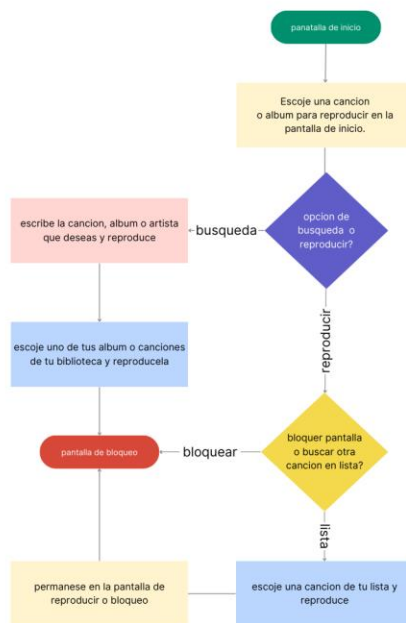
Así, las interfaces de usuario abarcan tres niveles diferentes de interacción entre humano y máquina.

4. Desarrollo.

4.1. Propuesta diseño.



4.2. Diagramas de operación.



5. Conclusión.

En general, las interfaces graficas de usuario son programas informáticos dedicados a mediar entre el usuario y un sistema computarizado. Brindan un entorno visual con imágenes, animaciones objetos gráficos que representan la información del sistema y las acciones posibles a llevar adelante.

Este tipo de interfaces le proponen al usuario un lenguaje grafico interactivo, compuesto por iconos, señales, movimientos y otras dinámicas propias que representan las acciones del sistema informático. Brindan un entorno de trabajo mucho mas amigable que una pantalla negra con una línea de texto de comando.

Esto en general nos ayuda en la vida cotidiana ya que podemos generar una visualización más amigable ala la vista del usuario y fácil de comprender durante el uso de la aplicación.

6. Referencias.

Equipo editorial, Etecé. (2023, 19 noviembre). Interfaz - qué es, concepto, tipos, características y ejemplos. Concepto.

[https://concepto.de/interfaz/#:~:text=Interfaces%20de%20usuario%2C%20cuando%20sirven,sea%2C%20electr%C3%B3nicamente\)%20dos%20dispositivos.](https://concepto.de/interfaz/#:~:text=Interfaces%20de%20usuario%2C%20cuando%20sirven,sea%2C%20electr%C3%B3nicamente)%20dos%20dispositivos.)