



## Tarea No.5

**ESTUDIANTES:** Chaluisa Silvia

Pinzón Marcelo

**Materia:** Diseño de Interfaces

### 1. Instrucciones Generales:

Poner en práctica los conocimientos adquiridos en clases

### 2. Objetivo:

Aplicar los niveles de fidelidad (bajo, medio y alta)

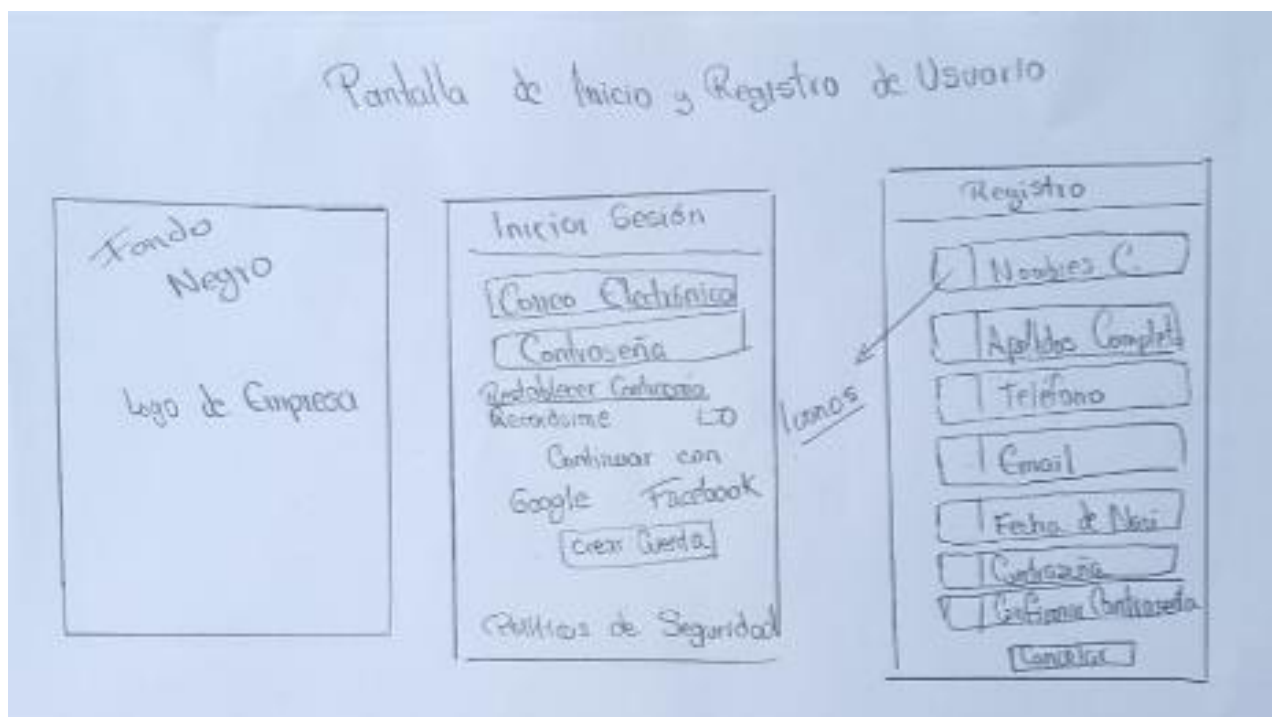
### 3. Instrucciones de la Actividad:

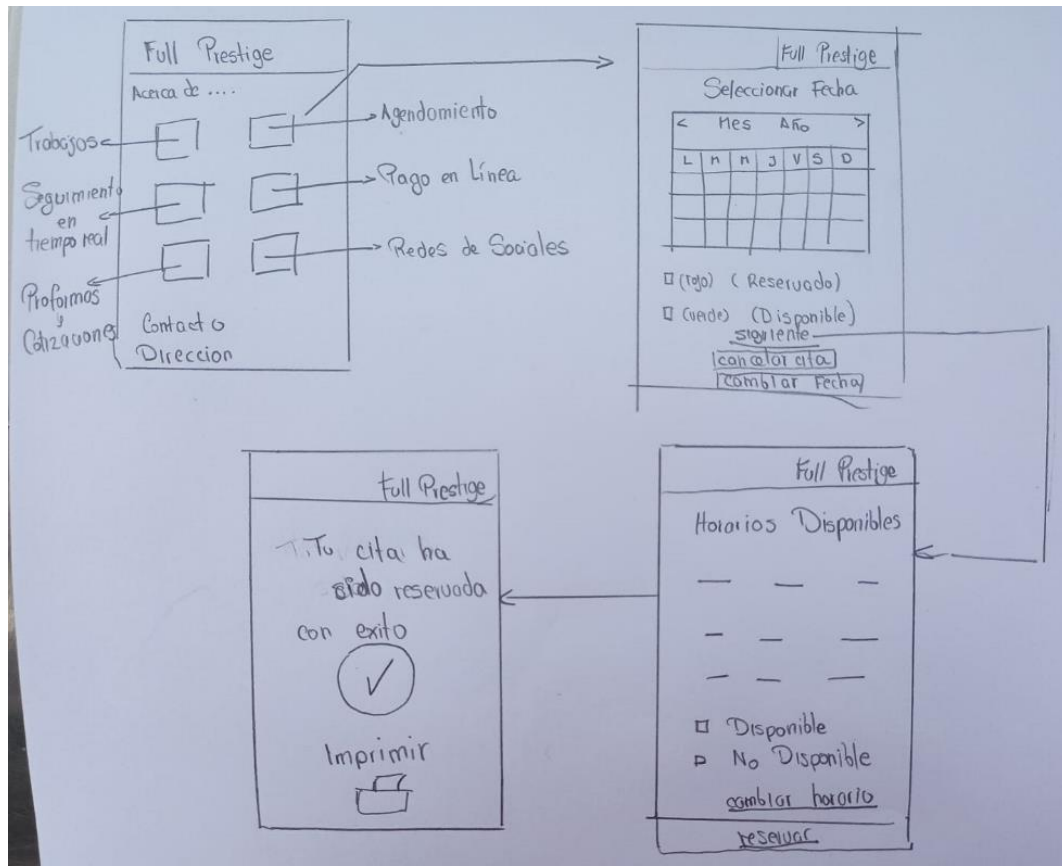
Seleccione 2 pantallas (historias de usuarios) y aplique los niveles de fidelidad (bajo, medio y alta)

### 4. Resultados Obtenidos

#### PANTALLA 1 (Inicio y registro)

Sketching





Bajo Fidelidad - Wireframe

Bienvenido

FONDO NEGRO  
ALGO ROJO

LOGO DE EMPRESA

Iniciar Sesión

Correo electrónico

Contraseña

Restablecer contraseña

Recordarme

Continuar

o

Continuar con

f

M

Crear Cuenta

Política de Seguridad

Registro

Crear Cuenta

Nombres y Apellidos

Cédula

Contacto

Correo electrónico

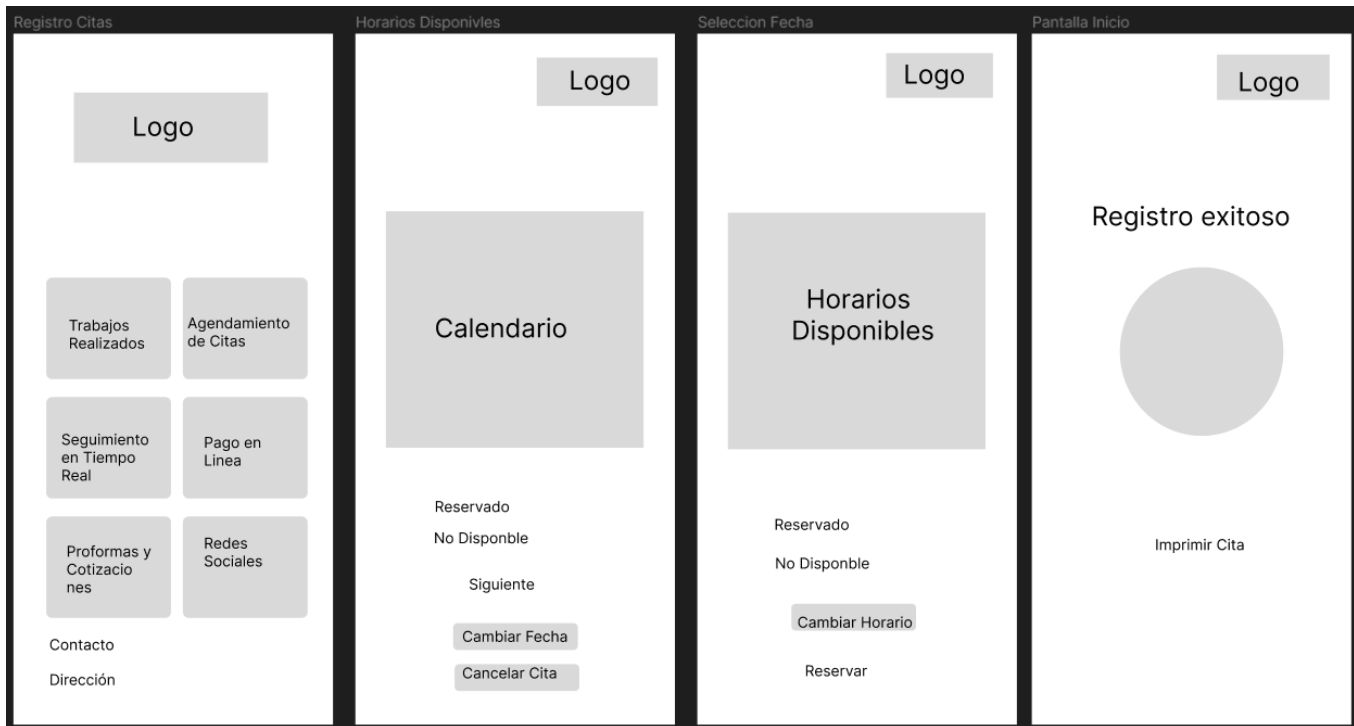
Fecha de nacimiento

Contraseña

Confirmar contraseña

Registrar

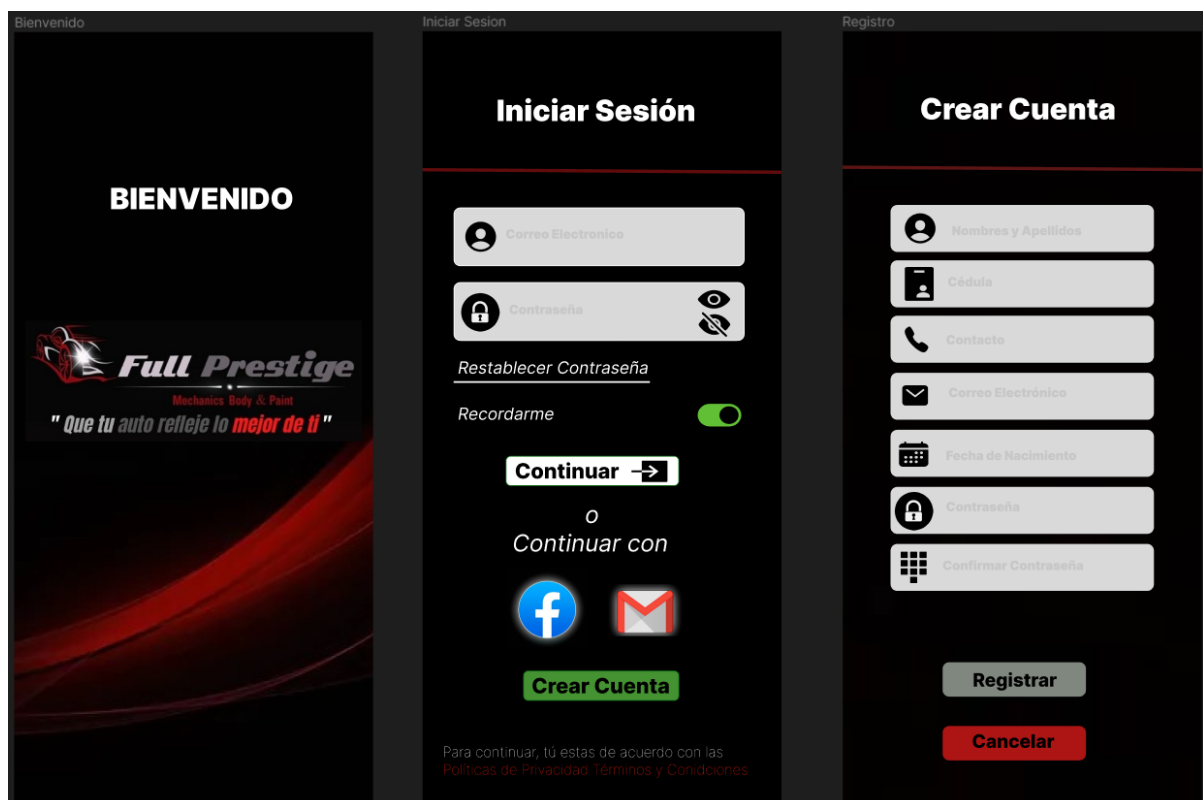
Cancelar

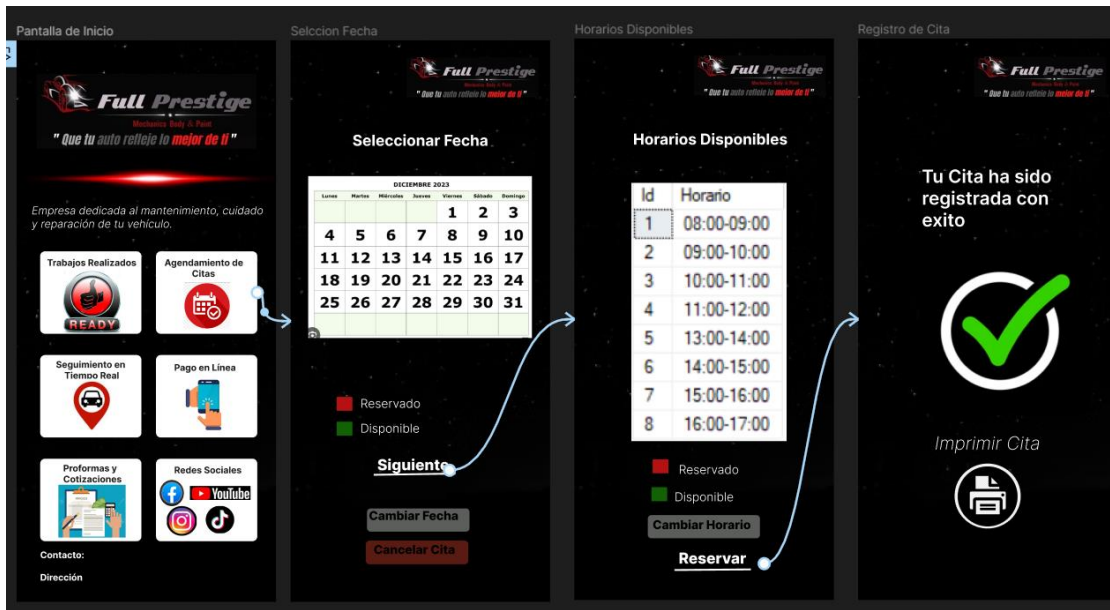


### Enlace de Wireframe

<https://www.figma.com/file/RBreG5q1pYYs2RHHbREqx7/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=N7zbR6meGjuZYpcp-1>

### Mediana Fidelidad – Mockups

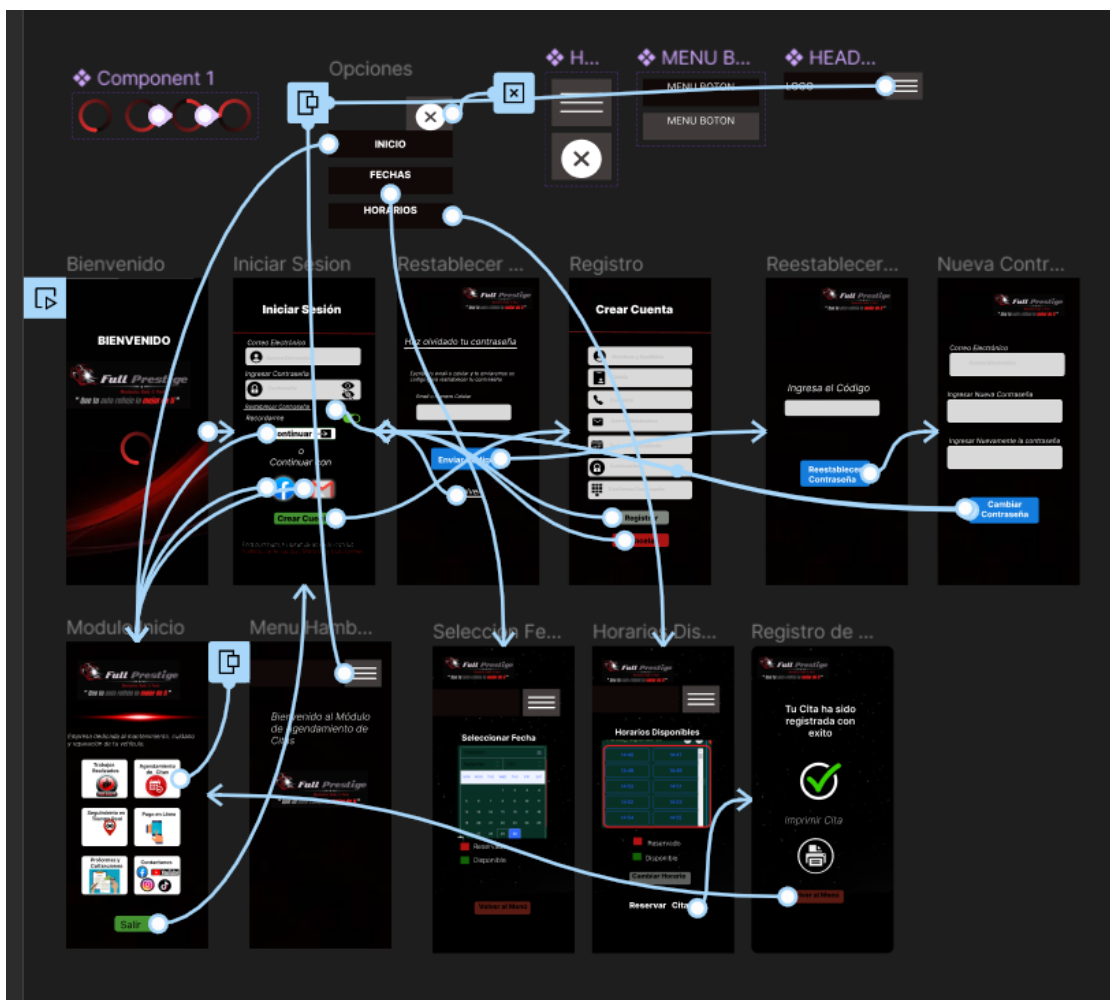




### Enlace de Muckups

<https://www.figma.com/file/pYHN3C3a149RJYON86AfuH/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=lo4Lopfm2GywoM32-1>

Alta Fidelidad- (Prototipo)



## 5. Comentarios

Wireframe:

Propósito: Establecer la estructura básica.

Características: Esquema simple sin detalles visuales.

Uso: En las etapas iniciales para definir la disposición.

Mockup:

Propósito: Visualizar la apariencia final.

Características: Incluye colores, tipografía y detalles visuales.

Uso: Comunicar el diseño a stakeholders antes de la implementación.

Prototipo:

Propósito: Probar la interactividad y la experiencia del usuario.

Características: Representación interactiva de la interfaz.

Uso: Evaluar la funcionalidad y usabilidad antes de la implementación completa.

## 6. Autoevaluarse en base a los conocimientos adquiridos en la práctica (resumir sus conocimientos alcanzado) (1-10)

- En el diseño de interfaces, la iteración constante es esencial. A medida que avanzas desde wireframes hasta mockups y prototipos, el proceso iterativo permite perfeccionar detalles, corregir problemas de usabilidad y adaptar la interfaz según la retroalimentación del usuario. Este enfoque iterativo garantiza un diseño final más sólido y centrado en las necesidades del usuario.
- Un buen diseño de interfaz logra un equilibrio armonioso entre la estética visual y la funcionalidad práctica. Mientras que los mockups pueden capturar la apariencia deseada, los prototipos son cruciales para evaluar cómo interactúan los usuarios con la interfaz. Lograr un diseño atractivo y funcional mejora la experiencia del usuario,



---

destacando la importancia de considerar ambos aspectos en todas las etapas del proceso de diseño.