

Actividad | 2 | Diseño de Interfaces

Sistemas Operativos I

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: José Adolfo Herrera Segura

FECHA: 05 de Junio del 2025

Contenido

Introducción 3

Descripción 3

Justificación 3

Desarrollo 4

 Boceto 1 4

 Boceto 2 5

 Boceto 3 5

Conclusión 7

Referencias 7

Introducción

El Diseño de Interfaces busca principalmente que los usuarios tengan la mejor experiencia e interacción con las aplicaciones de manera constante, es decir que, por medio de los análisis y distintas pruebas, puede ser que se realice alguna actualización en la interfaz si lo amerita. En actividades anteriores se llevo a cabo el análisis de la aplicación de Coppel, donde se propusieron tres mejoras conforme a las áreas de oportunidad identificadas por los usuarios y recomendaciones personales. Como siguiente paso, es momento de realizar los bocetos de interfaces, donde se puede representar de una manera visual la planificación, la estructura y la funcionalidad de las interfaces planteadas durante la investigación sin necesidad de ser detalladas o programadas. El presente reporte se centra en la creación de los primeros bocetos de baja fidelidad (Low-Fidelity), basados en las tres mejoras que se recomendaron en la anterior actividad, permitiendo así tener una base visual.

Descripción

Este reporte tiene como objetivo presentar los primeros bocetos de baja fidelidad desarrollados para mejorar la interfaz de usuario de la aplicación de Coppel. Dichos bocetos se basan en las tres propuestas dadas según las áreas de oportunidad detectadas en la actividad anterior. A través del diseño de estos bocetos, se busca representar de forma clara y visual las posibles soluciones, sirviendo como una guía preliminar para futuros cambios dentro de la aplicación para comodidad del usuario. Los bocetos fueron realizados teniendo en cuenta las opiniones de diversos usuarios plasmados en bocetos con una estructura de baja fidelidad hechos a lápiz en papel. Además, cada uno de los bocetos cuenta con una explicación detallada de cómo se espera que funcione la interfaz, explicando las decisiones tomadas en cuanto a la distribución, estructura en su navegación, jerarquía, así como nuevos elementos visuales más intuitivos, para que los usuarios tengan una mejor interacción.

Justificación

Dentro del reporte, se realizaron bocetos que buscaran una mejoría para la aplicación de Coppel, ya que gracias a esto podríamos atender las necesidades de nuestros clientes, acción fundamental dentro de la actualidad, ya que, al estar cambiando a un entorno tecnológico, es necesario que nuestras aplicaciones se adapten y sean amigables tanto en funcionamiento, como en interfaces, con la finalidad de que el usuario pueda tener la mejor interacción posible, incluso si nadie le esta ayudando. Los bocetos presentados posteriormente, aunque todavía son de baja fidelidad, buscan que el usuario pueda generar una idea propia sobre experiencias de otras personas sobre los productos, acompañado de un resumen con lo mejor del producto, logrando así que el usuario pueda saber si es lo que necesita. La creación de bocetos es muy útil en estos casos, ya que permite el plasmar varias ideas hasta lograr algo más complejo y elaborado partiendo de lo general.

Desarrollo

Boceto 1

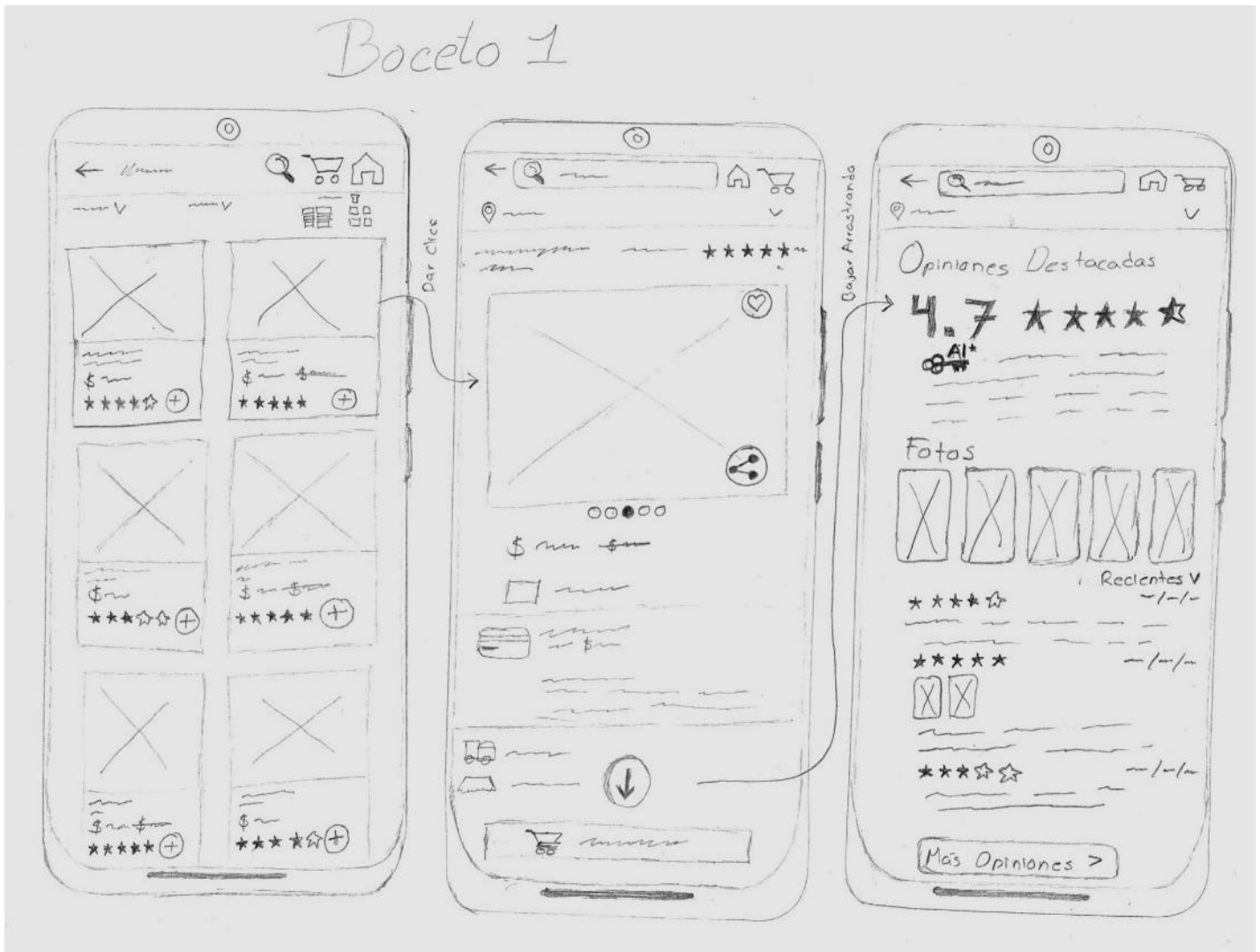


Ilustración 1. Boceto 1 Valoración por estrellas

En el boceto 1, tenemos la primera pantalla donde se observan los artículos que vende Coppel en forma de cuadrícula, en donde se les agrego una valoración por medio de iconos de estrellas, donde el usuario puede observar como esta evaluada por otros usuarios, causando mayor confianza a la hora de elegir productos, logrando incrementar la venta. Al momento de dar click en un artículo nos abrirá su publicación, en donde se le agrego la valoración por estrellas en la parte superior derecha y un icono de corazón, para que pueda guardar el usuario sus artículos favoritos y pueda comprarlos posteriormente. La ubicación esta pensada si se manejara con una sola mano, sea más practico llegar a ellos. En la tercera pantalla encontramos la sección de "Opciones destacadas", se puede acceder a el mediante los iconos de estrella o deslizando la pantalla donde llegaran al mismo lugar, un espacio donde en primer lugar se muestra la valoración del artículo, una reseña creada a partir de las opiniones de los usuarios acompañada de varias imágenes del producto en físico, seguido por las opiniones de los usuarios. Cabe aclarar que se mostraran las más actuales, sin embargo, tiene un filtro capaz de poner las opiniones positivas y aparte las negativas.

Boceto 2

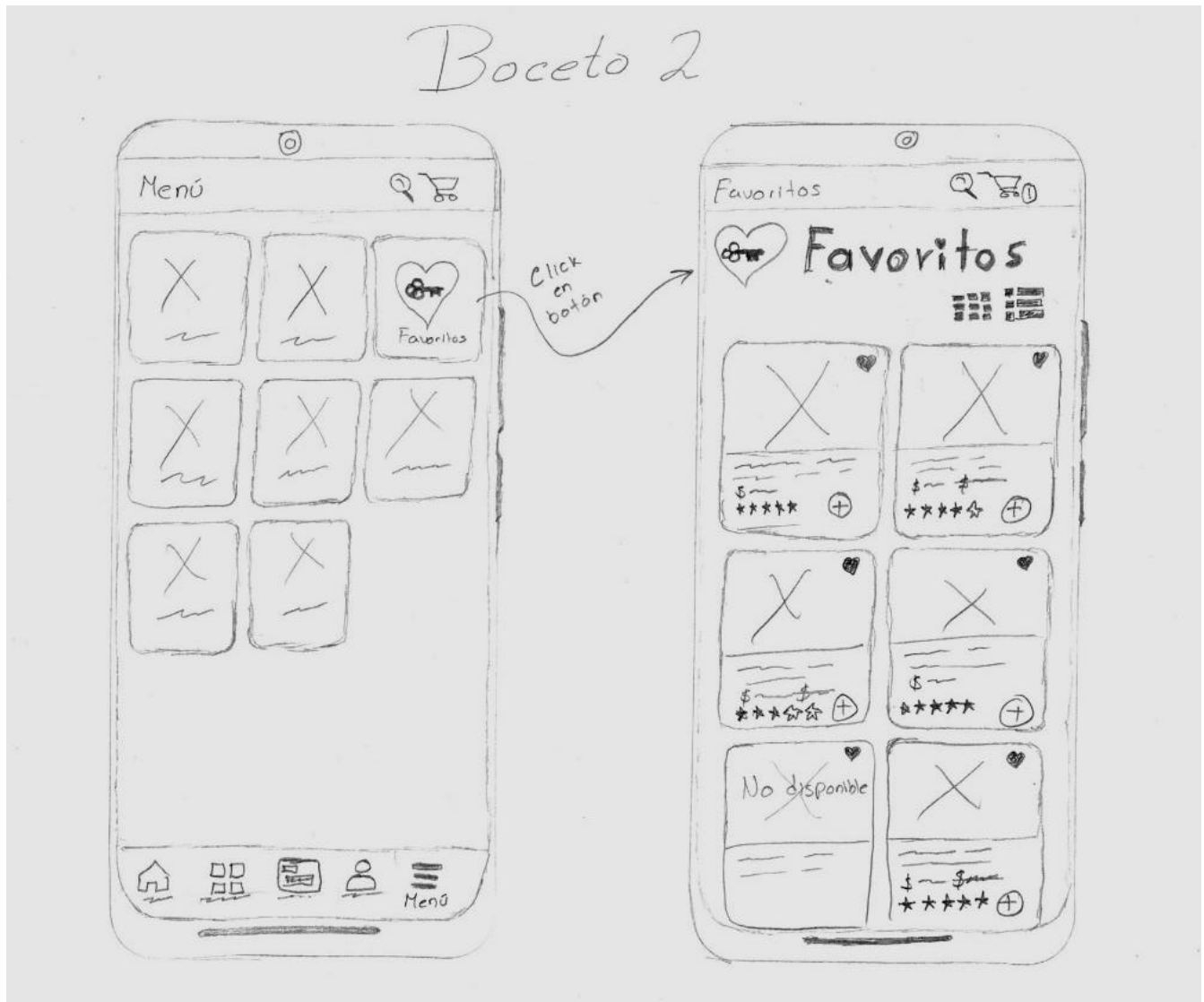


Ilustración 2. Boceto 2 Apartado de Favoritos

En el segundo boceto, tenemos la propuesta de un apartado llamado "Favoritos", el cual se encuentra dentro del menú, este botón se crea con la finalidad de ser redireccionado a otra pantalla de los artículos seleccionados como favoritos para los clientes, gracias a el corazón añadido en las publicaciones de los artículos, ya sea con el fin de comprarlos después o incluso hacer comparaciones, también cabe mencionar que en dado caso que el artículo señalado se haya agotado, este desaparecerá de su lista, lo cual puede causar que el usuario piense que no lo guardo o que hay algún fallo, es por ello que también se podría seleccionar el artículo en un color gris opaco probablemente con una leyenda de "No disponible", la idea es diferenciarlos de los disponibles y tenga la opción de poder borrarlos.

Boceto 3

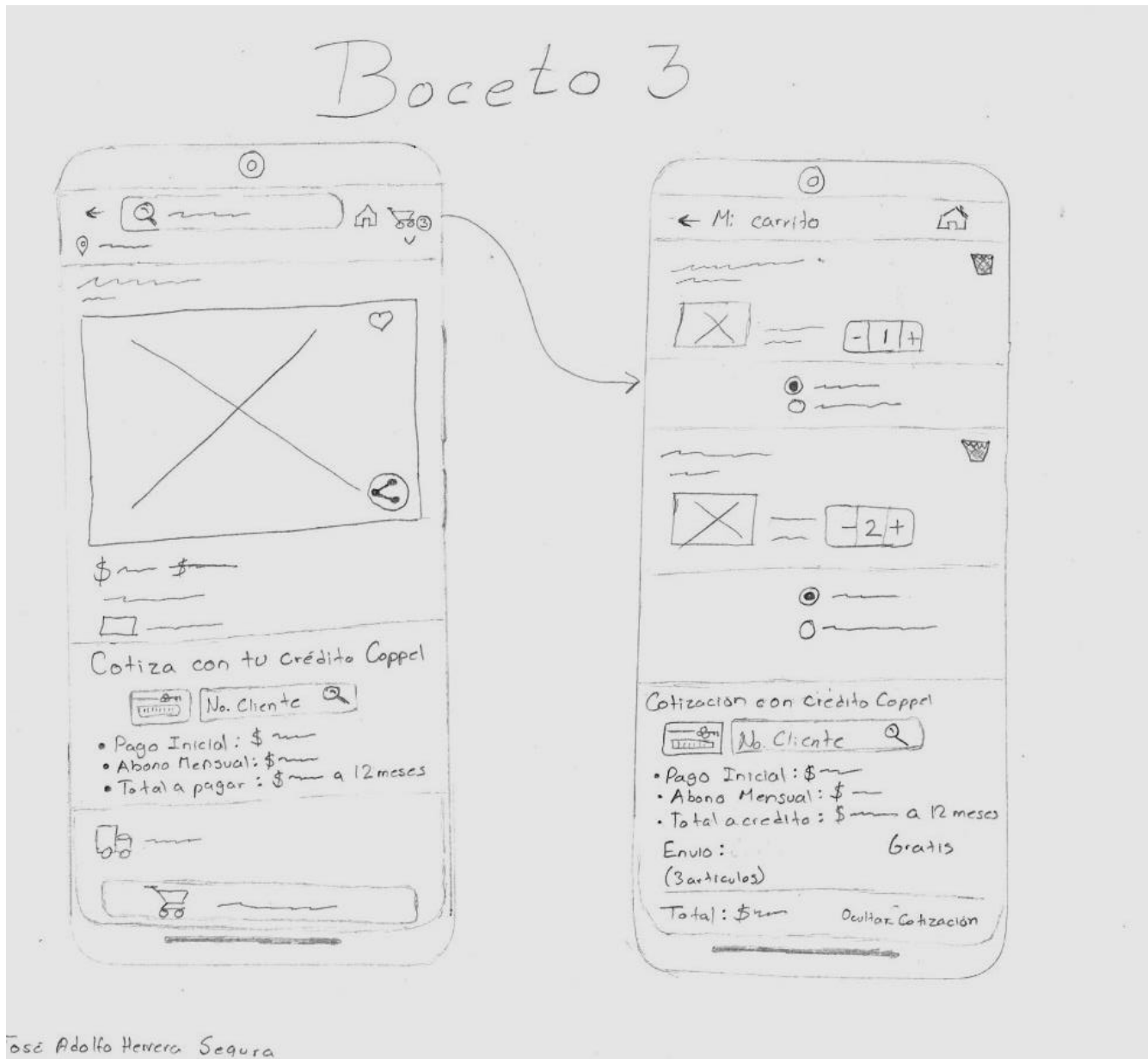


Ilustración 3. Boceto 3 Cotización con "Crédito Coppel"

En el boceto 3, nos encontramos con la publicación del artículo, en esta ocasión la mejora sería en aprovechar un apartado sobre el "Crédito Coppel", ahora se podría cotizar con el "No. De los clientes", puede ser manual si tienen la tarjeta a la mano o si ya se encuentran registrados se ponga automáticamente, y aparezca su cotización real de pago inicial, abono mensual y el total a pagar, a lo mejor el tema aquí sería en la seguridad, sin embargo, se pediría autorización con la huella o contraseña en caso de no contar con la huella digital. En caso de ser masiva la cotización (varios artículos), se puede ingresar en la pantalla 2 que es el carrito, en la parte inferior se encuentra "Cotización", donde se despliega un apartado que funcionaría igual a como lo mencionaba anteriormente y así el cliente sepa de manera clara sus pagos, dándole certeza y confianza a la hora de comprar, el botón de "Continuar", seguiría presente ya que el cliente al terminar de cotizar podrá continuar con su compra, cabe destacar que al ser un apartado desplegable si el usuario quiere hacer la compra directo sin "cotizar" podrá hacerlo sin problema, lo cual no afectara, ni será molesto o intrusivo.

Conclusión

En resumen, a lo largo del reporte, después de una investigación se realizaron diferentes bocetos con diferentes ideas, tanto propias como también de las observaciones de los usuarios de la aplicación, todas con la finalidad de mejorar la aplicación de Coppel. El crear bocetos ayuda bastante al realizar aplicaciones, ya que nos permite plantear todas las ideas que tengamos sin gastar tanto recurso, permite ver y reinterpretar de una mejor manera nuestras propias ideas, he incluso replantearlas y ver la mejor opción para los usuarios. El tener conocimiento de lo anterior, nos ayuda mucho en el desarrollo de interfaces, siendo capaces de enseñar nuestras ideas a diferentes inversionistas o compañeros de trabajo para lograr una mayor aportación. Durante este reporte, entendí la importancia de los diferentes tipos de bocetos, como son los de baja, media y alta fidelidad, teniendo en cuenta que dependerá de que tan precisos queremos ser con nuestra representación.

Referencias

- Senra, I. (2024, 20 octubre). *Qué es un wireframe - Definición, significado y para qué sirve*. Arimetrics.
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/wireframe>
- Coppel. (n.d.). *Aplicación móvil de Coppel*. <https://www.coppel.com/app>