

Proyecto Final - Prototipo y evaluación de Interfaz

Diseño de interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Mtra. Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: Fernando Pedraza Garate

Fecha: 07 de Enero del 2022

Índice

Etapa 1. Análisis de requisitos

- Definición del contexto.
- Delimitación del problema.
- Delimitación de los objetivos.
- Definición de funciones.
- Análisis de opiniones.
- Identificación de mejoras.

Etapa 2. Diseño

- Ideas de diseño
 - Propuesta de diseño 1
 - Propuesta de diseño 2
 - Propuesta de diseño 3
- Diagramas de operación

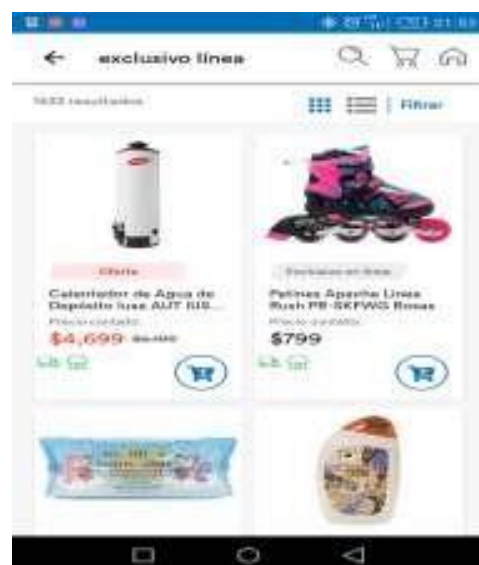
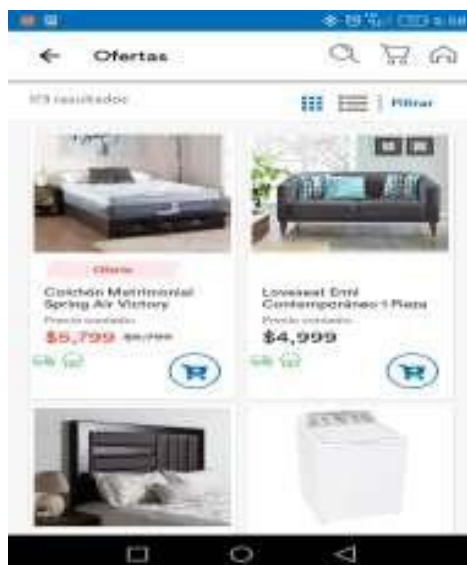
Etapa 3. Prototipado y evaluación

- Diseño de interfaz
- Evaluación

Definición del contexto.

Actualmente la aplicación móvil de Coppel contiene un catálogo muy extenso de productos los cuales están organizados en “departamentos”, Sin embargo en los apartados de “exclusivo en línea” y “ofertas”, solo se encuentra el motor de búsqueda y filtros, esto puede ser confuso para el usuario final.

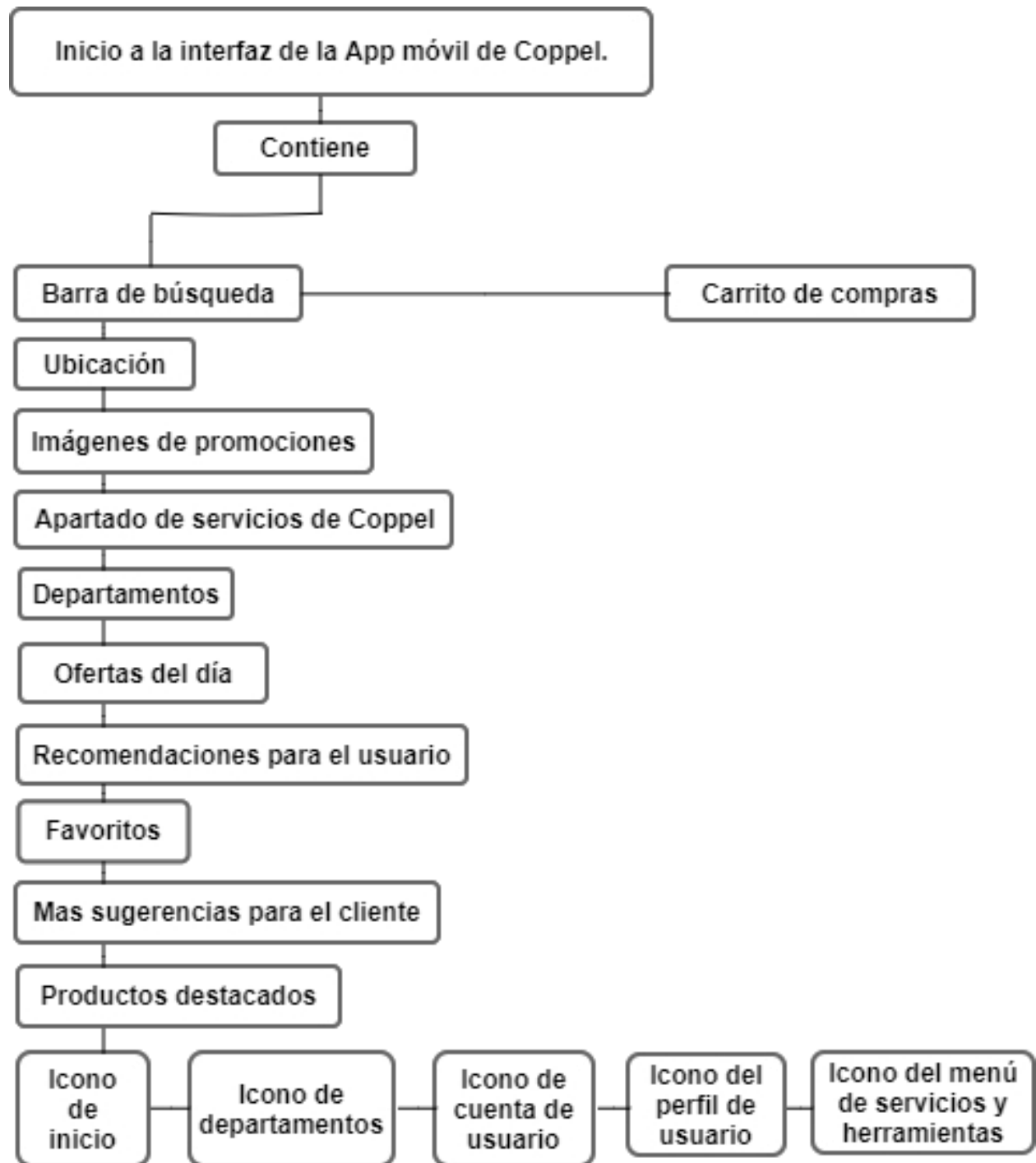
Delimitación del problema.



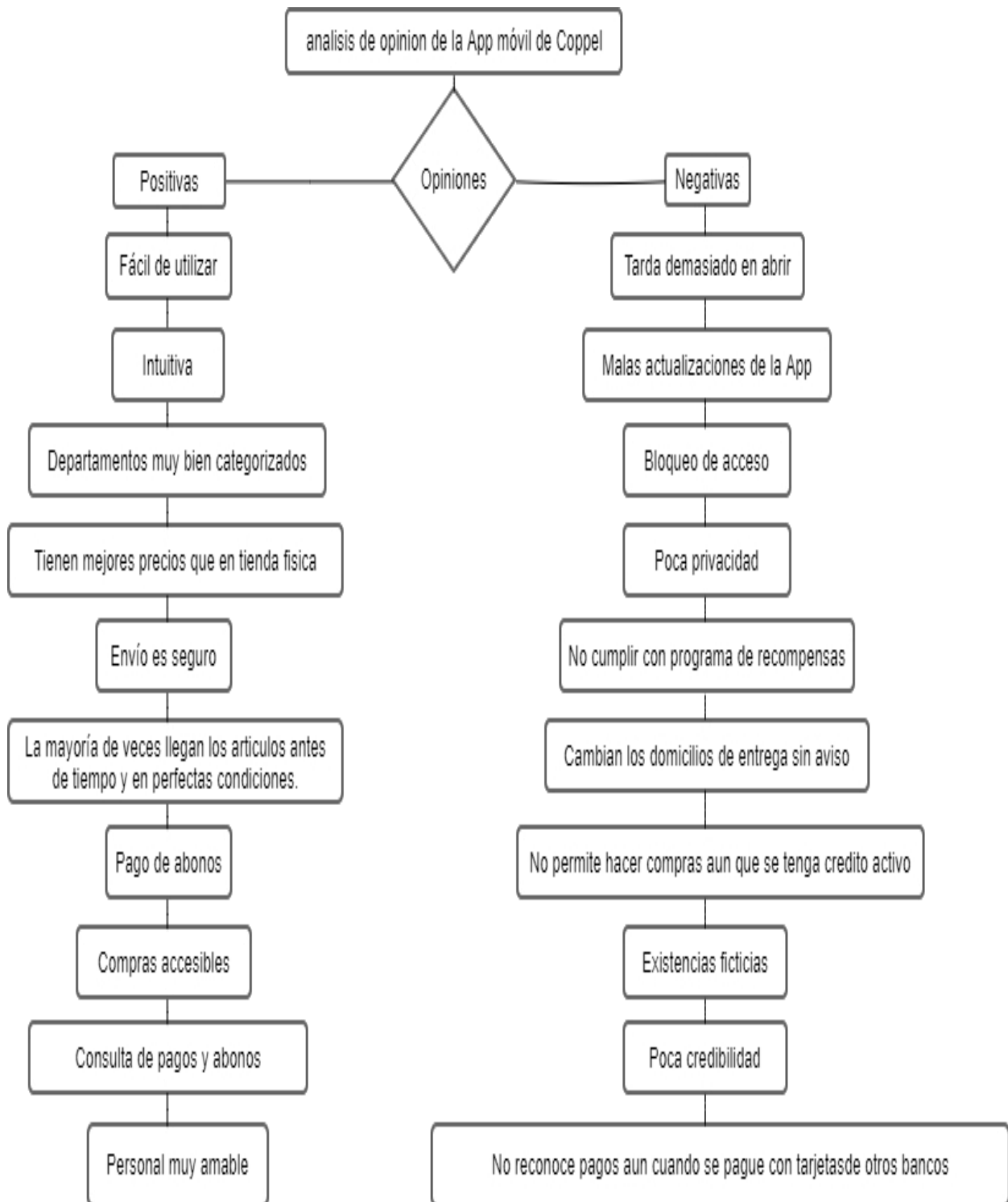
Delimitación de los objetivos.

La aplicación móvil de Coppel presenta áreas de oportunidad que pueden hacer más eficiente el uso de la misma por parte de los usuarios, en este caso, sus clientes. Ya que el primer inconveniente que se encuentra es que tarda demasiado en cargar el inicio de la aplicación, una vez que se ingresa, lo que le ofrecen es un bombardeo de imágenes de promociones que no son relevantes al momento, o con respecto a lo que el cliente busca en primera instancia para cubrir sus necesidades, el icono de ofertas no es visible y esto evita que el usuario pueda percatarse de las ofertas que se le ofrecen, no hay un icono que indique las ofertas que son exclusivas en línea y solo se ingresa a este apartado escribiendo en la opción de búsqueda la palabra, “exclusivo en línea”, una vez en los apartados solo se encuentra el motor de búsqueda y filtros haciendo que sea confuso.

Definición de funciones.



Análisis de opiniones.



Identificación de mejoras.

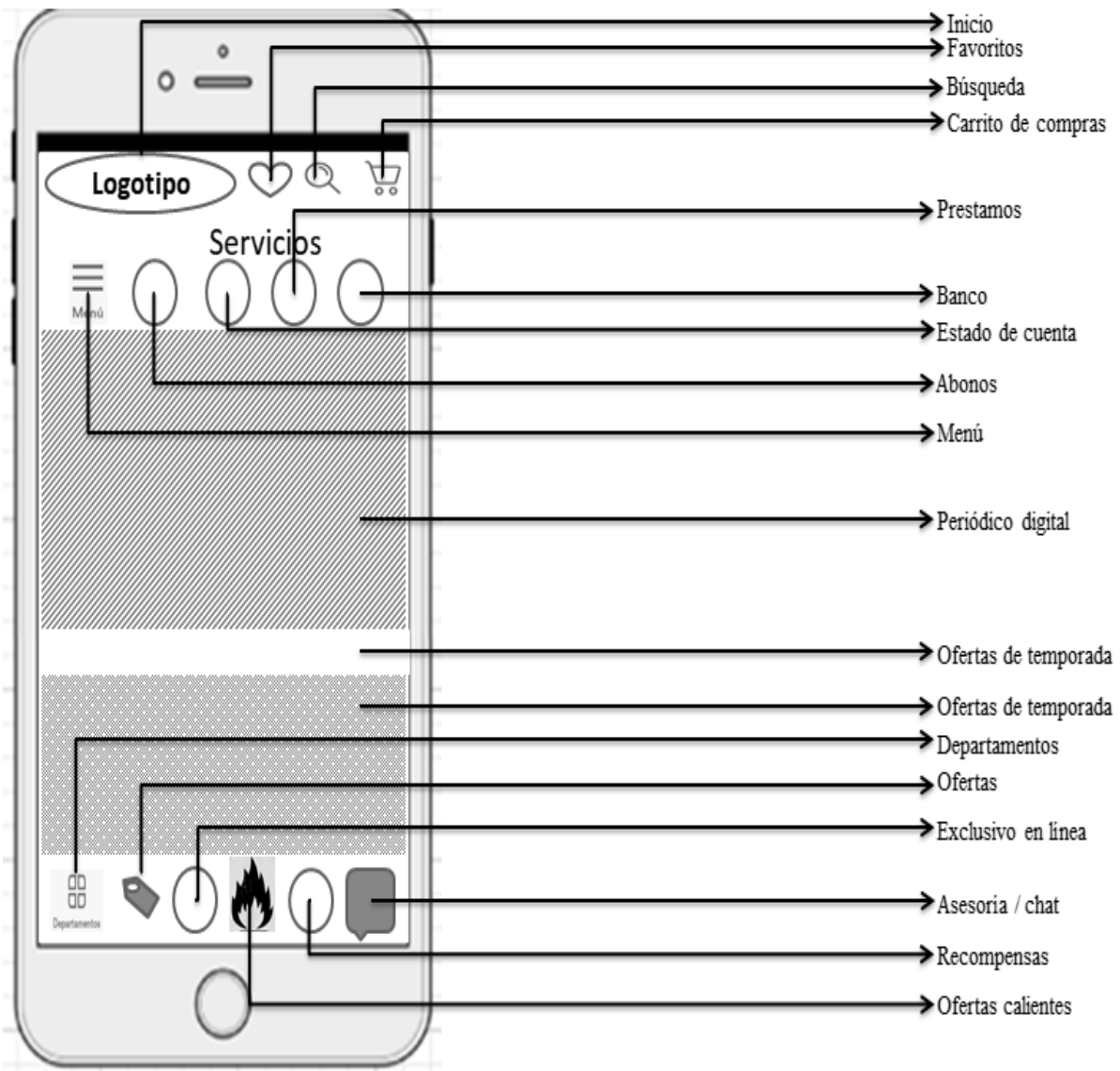
En primer lugar en base al análisis anterior, los puntos que se deben mejorar son la fluidez de la aplicación, que no tarde tanto en cargar al abrirla, dar la certeza a los usuarios de que están en una plataforma segura y confiable, mantener la credibilidad de lo que se les ofrece al hacer sus compras y en sus recompensas, dejar de pedir disculpas y tener una mejor comunicación interna en las áreas involucradas para evitar re trabajo y ser más objetivos para poder brindar el servicio esperado por los clientes.

En la parte técnica de la aplicación dejar de saturarla con tanta imagen, sino hasta el momento en que se visiten los departamentos o el usuario haga una búsqueda en específico.

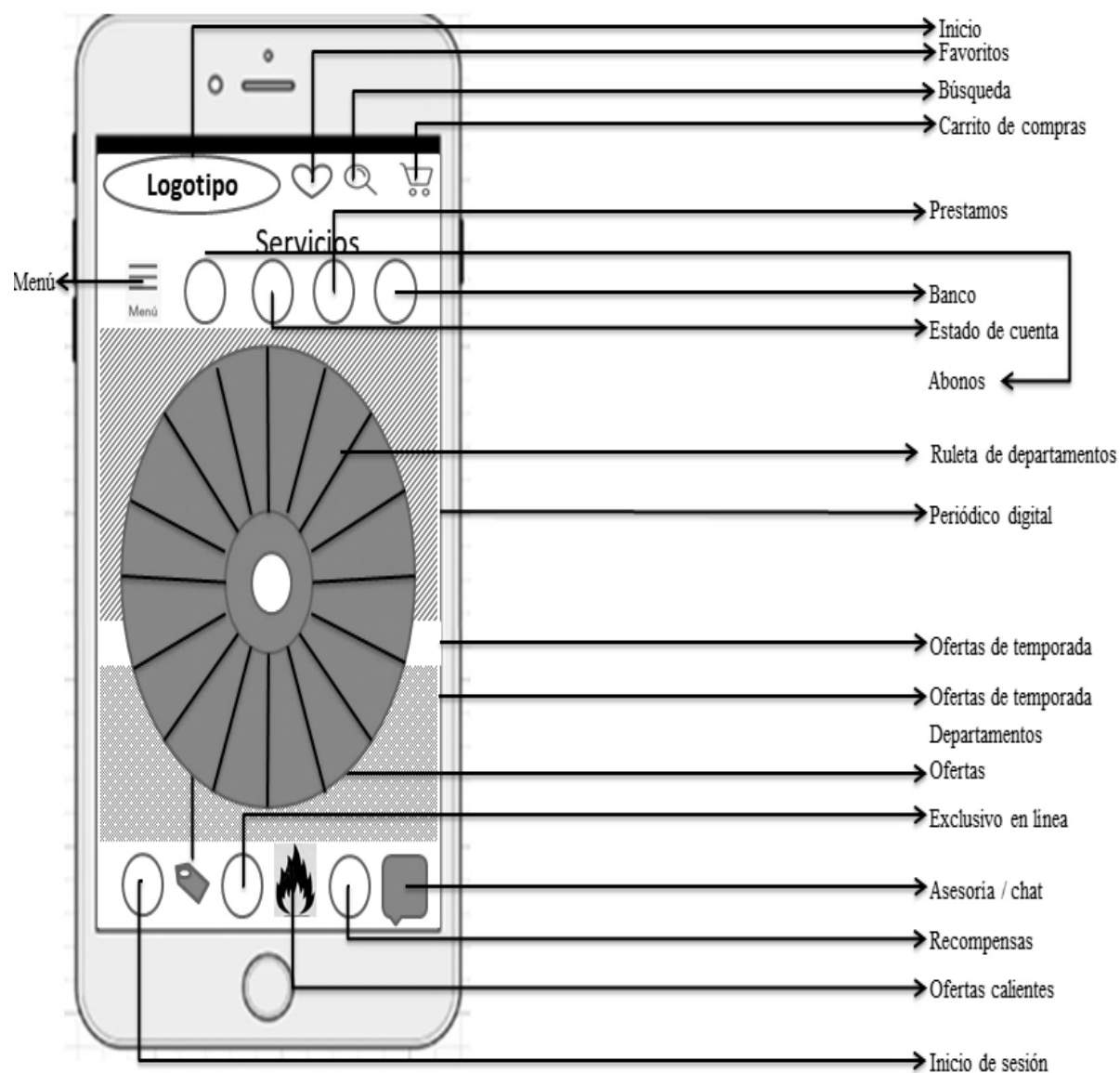
Los iconos de ofertas y exclusivos en línea deberán estar presentes al inicio en la primera página de la aplicación con inventarios reales, crear un apartado para que lleve al mapa dentro de la aplicación y así el usuario marque su domicilio real en el mapa satelital codificándolo con un código QR para las áreas de distribución y así hacer una entrega efectiva.

Propuestas de diseño

Propuesta de diseño 1



Propuesta de diseño 2



Propuesta de diseño 3

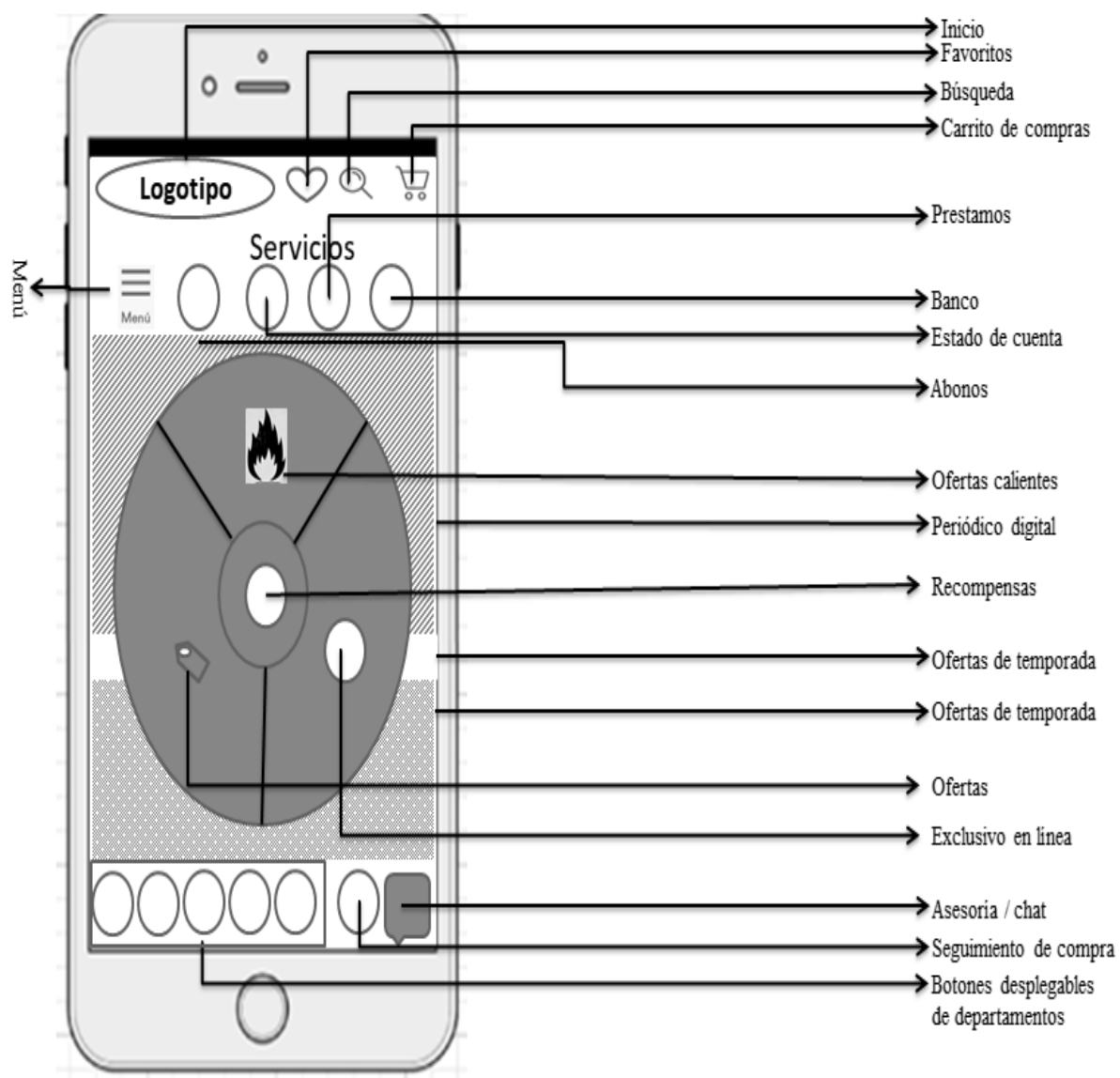
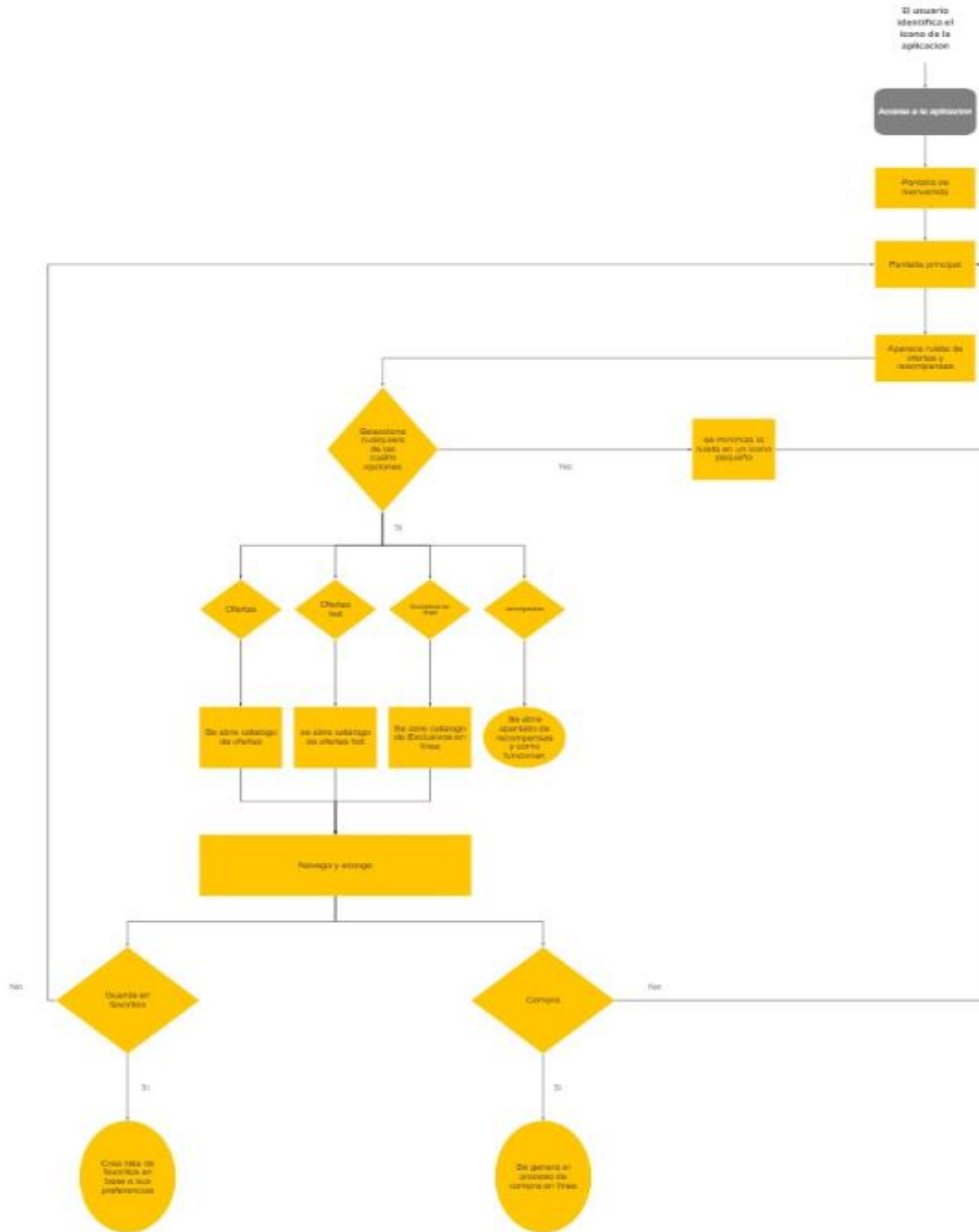


Diagrama de operación



Diseño de interfaz.



Evaluación

En base a la propuesta anterior los cambios sugeridos mejorarían tanto la presentación, como la fluidez de la aplicación, ya que actualmente al ingresar aparece una pantalla amarilla sin logotipo y esto genera distracción debido a lo tardío para cargar la página principal, significando poca formalidad, una vez cargada la pantalla principal la se sugiere que la pagina amarilla se minimice en el logotipo, seguido de un icono de favoritos, que la lupa sea un icono desplegable para la búsqueda de artículos junto al carrito de compras.

En el siguiente apartado el icono del menú para el registro de inicio de sesión o creación de cuenta, seguido de los servicios otorgados por la compañía incluyendo el servicio bancario para no tener que entrar a distintas aplicaciones de la misma compañía.

En el siguiente apartado mostrar el periódico digital, seguido de las ofertas de temporada, por último, un menú desplegable de los departamentos donde habrá un icono de seguimiento a la entrega, donde el usuario podrá monitorear su compra y ver en tiempo real en que parte del proceso está, desde que se hace la compra hasta que se le entrega en su domicilio y el icono de chat para atención y resolución de dudas.

La parte innovadora sería que al cargar la página principal aparecería en automático un icono flotante indicando tres distintas categorías de ofertas, haciéndolas relevantes y dando la opción al usuario de escoger la que mejor le convenga y en caso de no seleccionar ninguna se minimizaría en un espacio como un botón flotante para que esté disponible en cualquier momento.

Lista de referencias:

- ✓ Imágenes tomadas de la aplicación móvil de Coppel
- ✓ Comentarios de retroalimentación hacia la aplicación extraídos de la play store
- ✓ Bocetos basados en aplicaciones móviles en la red como: Coppel, Mercado libre, Amazon, Wish.