

LUXURY SPORT VEHICLES

Product Owner: Jhonatan Felipe Uni Sisa

Scrum Master: Alex David Cuevas Abril

Programador: David Esteban Forero Pinto

Diseñadores UX/UI: Roman Leandro Herrera Gil

Diseñadores UX/UI: Fran Andres Hernandez Montalvo

Asesor

Nombres y Apellidos

Manuel Francisco Corredor Rodriguez

Taller de Diseño Multimedia

Usabilidad y Accesibilidad

Universidad De Boyacá

Tunja, Boyacá

2025

Tabla de Contenido

1.		7
2.		8
2.1.	8	
2.1.1.	8	
2.1.2.	8	
2.1.3.	8	
2.2.	8	
2.2.1.	8	
2.2.2.	9	
2.2.3.	9	
2.3.	10	
2.3.1.	10	
2.3.2.	10	
2.3.3.	11	
3.		11
3.1.	11	
3.2.	¡Error! Marcador no definido.	
3.3.	15	
3.4.	16	
3.5.	17	
4.		17
4.1.	17	

4.2.	18
4.3.	19
4.3.1.	19
4.3.2.	27
4.4.	35
4.5.	35
4.6.	35
5.	36
5.1.	¡Error! Marcador no definido.
5.2.	¡Error! Marcador no definido.
5.3.	¡Error! Marcador no definido.
5.4.	¡Error! Marcador no definido.
5.5.	¡Error! Marcador no definido.
5.6.	¡Error! Marcador no definido.
6.	44
7.	49
7.1.	49
7.1.1.	49
7.1.2.	49
7.1.3.	49
7.2.	49
7.2.1.	49
7.2.2.	49

7.2.3. 49

7.3. 50

 7.3.1. 50

 7.3.2. 50

 7.3.3. 50

7.4. 50

 7.4.1. 50

 7.4.2. 50

 7.4.3. 50

7.5. 50

 7.5.1. 50

 7.5.2. 51

 7.5.3. 51

7.6. 51

 7.6.1. 51

 7.6.2. 51

 7.6.3. 51

7.7. 51

 7.7.1. 51

 7.7.2. 51

 7.7.3. 51

7.8. 52

 7.8.1. 52

7.8.2.	52
7.8.3.	52
8.	53
9.	56
10.	59
11.	¡Error! Marcador no definido.

1. Introducción

El proyecto consiste en el desarrollo de una plataforma web especializada en la compra y venta de automóviles, diseñada y construida en conjunto por personas de Usabilidad y Accesibilidad y Taller de Diseño Multimedia. La página web tiene como objetivo facilitar la conexión entre vendedores y compradores, ofreciendo un espacio digital seguro, intuitivo y eficiente para la publicación, búsqueda y gestión de vehículos. La plataforma integra funcionalidades como filtros avanzados, perfiles de usuario, panel de administración y un diseño centrado en la experiencia del usuario para garantizar una navegación clara y accesible.

La elección de este proyecto surge de la necesidad actual del mercado automotriz de contar con soluciones digitales que optimicen los procesos de compraventa. Cada vez más usuarios buscan alternativas rápidas y confiables para adquirir o comercializar autos sin depender exclusivamente de intermediarios tradicionales. Además, muchas plataformas existentes presentan problemas de usabilidad, interfaces poco intuitivas o procesos complejos que dificultan la experiencia.

Por ello, se decidió desarrollar una solución propia que combinara una arquitectura técnica robusta con un diseño centrado en el usuario. La colaboración entre los de Usabilidad y Accesibilidad y Taller de Diseño Multimedia permitió crear un producto que no solo funciona correctamente a nivel técnico, sino que también satisface las expectativas y necesidades del público objetivo. Así, este proyecto no solo responde a una oportunidad dentro del mercado digital automotriz, sino que también representa un ejercicio integral de diseño y desarrollo web orientado a ofrecer una plataforma confiable, moderna y fácil de usar.

2. Público Objetivo

2.1. Registro Diario

2.1.1. Visitantes o Usuarios Públicos

Son personas que ingresan a la plataforma por curiosidad, interés general o exploración inicial. No necesariamente buscan comprar de inmediato, pero desean visualizar modelos, precios y fotografías de autos deportivos.

2.1.2. Aficionados o Usuarios Activos

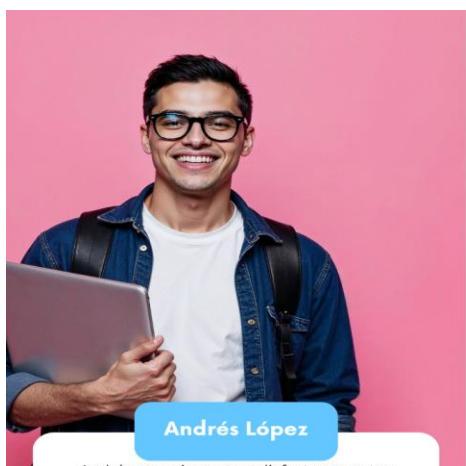
Son apasionados por los autos deportivos que conocen detalles técnicos y siguen tendencias automotrices. Investigan constantemente modelos, comparan especificaciones y pueden estar próximos a una compra.

2.1.3. Concesionarios o Administradores

Son empresas o vendedores autorizados que utilizarán la plataforma para publicar vehículos, administrar inventarios y gestionar información comercial.

2.2. Fichas User Persona

2.2.1. Visitantes o Usuarios Públicos



Andrés López

Andrés es un joven que disfruta ver autos deportivos por entretenimiento. Usa la plataforma para explorar catálogos modernos y soñar con futuros proyectos. Necesita una página clara, visual y rápida donde pueda navegar sin complicaciones.

Información personal:

- Edad: 25 años
- Sexo: Masculino
- Ocupación: Estudiante universitario
- Lugar: Bogotá
- Poder adquisitivo: Bajo – medio

Necesidades

- Una interfaz clara y fácil de usar.
- Fotografías de calidad.
- Precios visibles y transparentes.
- Posibilidad de navegar sin registrarse.

Dispositivos:

- Laptop
- Celular

Objetivos:

- Navegar el catálogo de autos y motos de alta gama.
- Ver fotografías de calidad y conocer precios aproximados.
- Informarse sobre características técnicas del mundo automotor.
- Guardar modelos que le interesen en favoritos

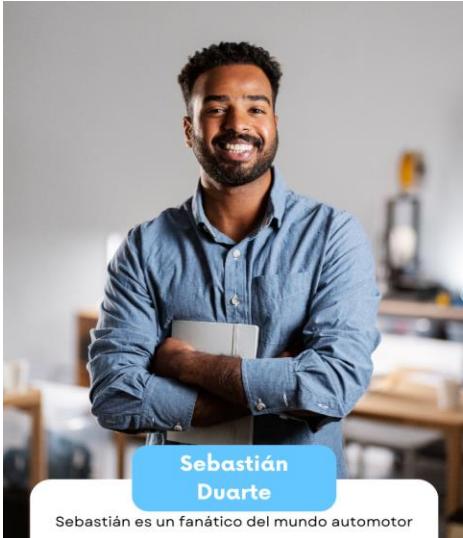
Frustraciones

- Información incompleta sobre los vehículos.
- Filtros confusos o lentos.
- Demasiadas restricciones antes de registrarse.

Cita:

No busco solo un auto... busco sentir esa conexión que solo un deportivo puede dar.

2.2.2. Aficionados o Usuarios Activos



Sebastián Duarte

Sebastián es un fanático del mundo automotor que busca vehículos deportivos para posibles compras o contenido digital. Requiere información técnica precisa y herramientas que le permitan comparar, filtrar y mantenerse actualizado siempre.

Información personal:

Edad: 32 años
Sexo: Masculino
Ocupación: Profesional independiente.
Lugar: Medellín
Poder adquisitivo: Medio – alto

Necesidades

- Datos detallados (motor, torque, potencia, historial, kilometraje).
- Notificaciones de disponibilidad, precios o nuevos ingresos.
- Acceso rápido, profesional y confiable.

Dispositivos:

- Smartphone
- Computadora

Objetivos:

- Comparar diferentes modelos con fichas técnicas completas.
- Mantenerse actualizado con noticias automotrices.
- Agendar pruebas o reservas de vehículos.
- Ver reseñas, historial del vehículo y detalles avanzados.

Frustraciones

- Fichas técnicas incompletas.
- Fotos de baja calidad.
- Poca transparencia en el estado real del vehículo.
- Falta de información actualizada en noticias o catálogos.

Cita:

La verdadera emoción no está solo en la velocidad, sino en todo lo que representa un coche deportivo

2.2.3. Concesionarios o Administradores



Carolina Méndez

Carolina administra un concesionario premium y depende de la plataforma para publicar vehículos y gestionar ventas. Necesita un panel claro, rápido y profesional que agilice su trabajo y mantenga la información actualizada.

Información personal:

Edad: 40 años
Sexo: Femenino
Ocupación: Gerente de ventas de un concesionario premium
Lugar: Cali
Poder adquisitivo: Alto

Necesidades

- Un panel administrativo rápido y organizado.
- Herramientas para gestionar mensajes, reservas y usuarios.
- Estadísticas de visitas o desempeño de publicaciones.
- Seguridad en la plataforma y control de permisos.

Dispositivos:

- Smartphone
- Laptop

Objetivos:

- Añadir, editar o eliminar vehículos en el catálogo.
- Subir fotografías profesionales y descripciones detalladas.
- Revisar mensajes, reservas o intenciones de compra.
- Gestionar el inventario del concesionario.

Frustraciones

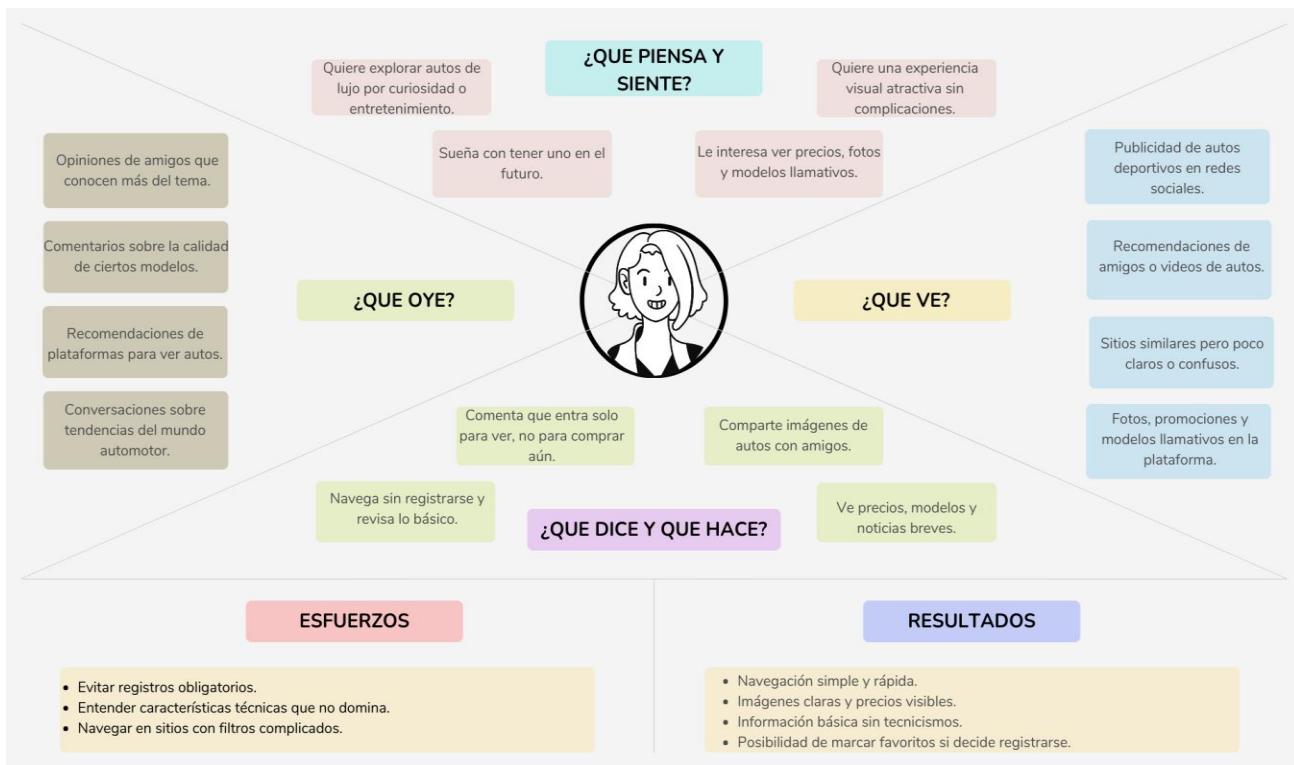
- Subida lenta de fotos o carga de información.
- Panel confuso o poco profesional.
- Dificultad para organizar el inventario online.

Cita:

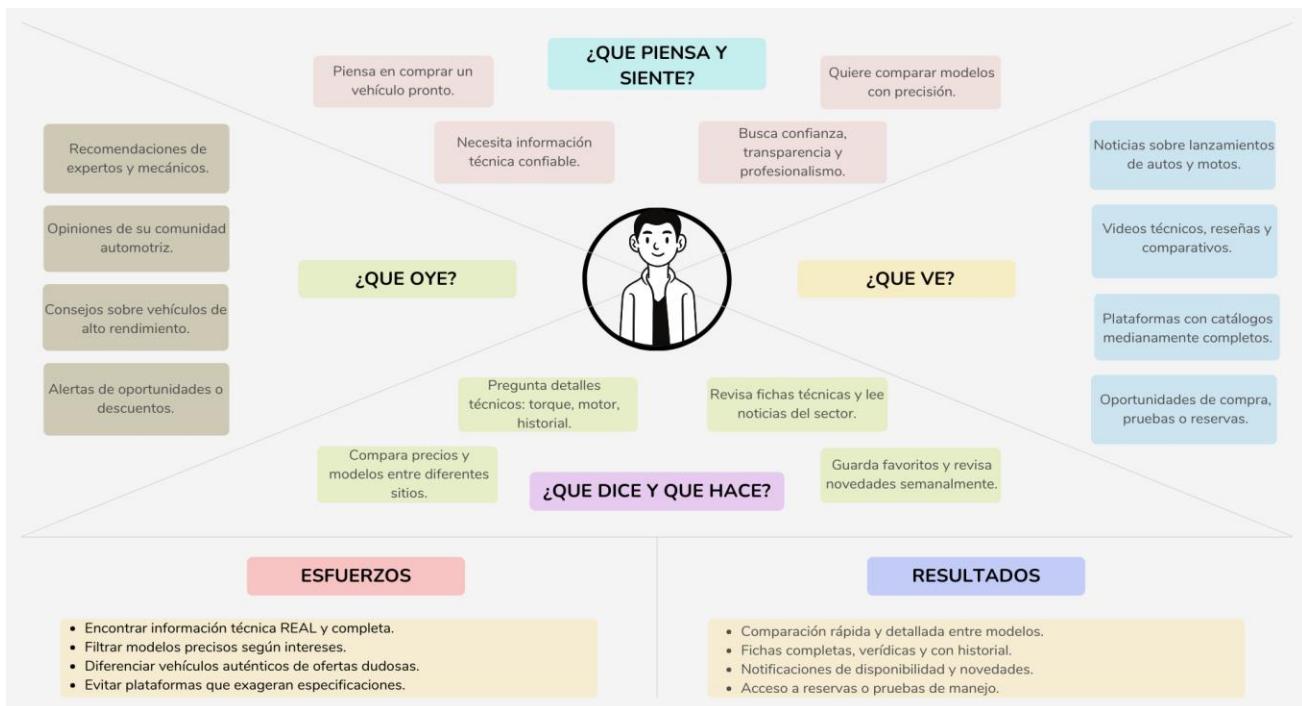
Cada coche deportivo cuenta una historia, y yo quiero conducir la que mejor encaje con la mía.

2.3. Mapa de Empatía

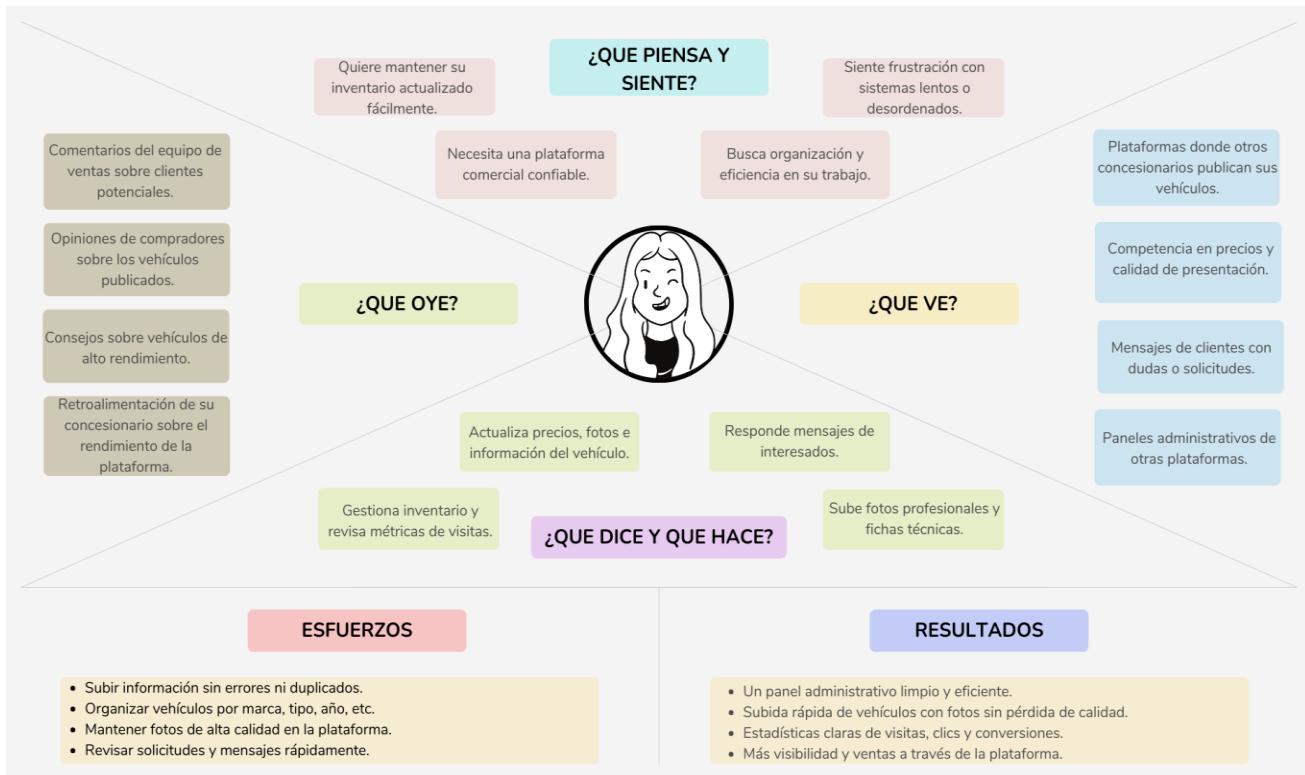
2.3.1. Visitantes o Usuarios Públicos



2.3.2. Aficionados o Usuarios Activos



2.3.3. Concesionarios o Administradores



3. Reporte de Sprints

A continuación se presenta el reporte final de los cinco sprints ejecutados durante el desarrollo del proyecto **Luxury Sport Vehicles**. Este informe integra las tareas planificadas, el avance real, los porcentajes de cumplimiento, los desafíos identificados y el análisis del desempeño del equipo a lo largo del proceso Scrum.

3.1. Tareas asignadas por sprint

Sprint 1 – Definición y Alcance

- Definir la idea principal del proyecto y su alcance.
- Establecer la línea estética (paleta de color, tipografía y estilo visual).

- Asignar roles del equipo (Product Owner, Scrum Master y Developer).
- Elaborar el primer diagrama de casos de uso.
- Revisión general del sprint y validación del objetivo inicial.

Sprint 2 -Documentación Funcional

- Establecer los requerimientos principales del proyecto.
- Documentar requerimientos funcionales y no funcionales.
- Completar los escenarios de casos de uso.
- Iniciar el prototipo de baja fidelidad.
- Ajustar documentación según retroalimentación interna.

Sprint 3 (Fase de prototipos)

- Actualizar los requerimientos según el nuevo alcance.
- Preparar los escenarios de navegación y uso.
- Crear el prototipo de baja fidelidad.
- Desarrollar el prototipo de alta fidelidad en Figma.
- Realizar la validación interna del prototipo.

Sprint 4 (Inicio de desarrollo técnico)

- Finalizar los prototipos (baja y alta fidelidad).
- Crear la estructura inicial del proyecto en VS Code.
- Iniciar la maquetación del frontend (Landing Page, Header y navegación).
- Crear el repositorio en GitHub y organizar carpetas.
- Documentar el sprint y preparar las tareas del siguiente ciclo.

Sprint 5 (Desarrollo final del Frontend)

- Mejoras de usabilidad y accesibilidad.
- Rediseño visual completo estilo *Luxury*.
- Reestructuración de navegación SPA.
- Integración de modelo 3D con Three.js.
- Implementación de rutas protegidas con React Router.
- Preparación para sistema de login/registro.

3.2 Tareas Completadas y en Progreso

Sprint 1

- Todas las tareas completadas.
- **Cumplimiento:** 100%.

Sprint 2

- Prototipo de baja fidelidad avanzado pero no concluido.
- Formato de casos de uso parcialmente completado.

- **Cumplimiento:** 75%.

Sprint 3

- Prototipos de baja y media fidelidad en proceso.
- Escenarios de navegación necesitaban ajustes.
- Validación interna programada, no ejecutada.
- **Cumplimiento:** 65%.

Sprint 4

- Estructura del proyecto y repositorio completados.
- Prototipos finalizados.
- Maquetación en progreso (Landing Page completada, Catálogo inconcluso).
- **Cumplimiento:** 85%.

Sprint 5

- Todas las tareas completadas (SPA funcional, modelo 3D integrado, rutas protegidas).
- Mejoras de diseño y accesibilidad implementadas.
- Se generó retrabajo por optimización del modelo 3D.
- **Cumplimiento:** 95%.

3.2.Porcentaje de cumplimiento o rendimiento

Sprint	Cumplimiento esperado	Cumplimiento real	Observaciones
Sprint 1	100%	100%	Todas las tareas completadas sin incidencias.
Sprint 2	100%	75%	Escenarios de uso y prototipo incompletos.
Sprint 3	100%	65%	Gran parte del prototipo aún está en ajuste.

Sprint 4	100%	85%	Maquetación incompleta, pero avances sólidos.
Sprint 5	100%	95%	Ajustes de performance en modelo 3D.

3.3. Descripción general de lo que se logró en cada fase

Sprint 1 – Definición del proyecto

Se consolidó la idea principal, estética visual, roles del equipo y el primer diagrama de casos de uso. Esta fase estableció la base conceptual del proyecto.

Sprint 2 / 3 – Documentación de requerimientos

Se realizaron los requerimientos funcionales y no funcionales, se crearon casos de uso y se inició el prototipo de baja fidelidad. Esto permitió clarificar el funcionamiento del sistema.

Sprint 3 / 4 – Prototipado en Figma

Se desarrollaron prototipos de baja y alta fidelidad, se ajustaron escenarios de navegación y se reorganizó el alcance del proyecto para simplificar la versión inicial.

Sprint 4 / 5 – Inicio del desarrollo técnico

Se estructuró el proyecto en VS Code, se creó el repositorio GitHub, se inició la maquetación y se completaron los prototipos finales. Se dejó el proyecto listo para construir la SPA.

Sprint 5 – Desarrollo del Frontend final

El sistema se convirtió en una SPA funcionando completamente. Se integró un modelo 3D, se aplicaron rutas protegidas, se mejoró la accesibilidad y se estilizó la plataforma bajo un concepto premium.

3.4.Observaciones sobre el trabajo en equipo y la gestión del tiempo

1. El equipo mostró buena comunicación y coordinación desde los primeros sprints.
2. Hubo dificultades ocasionales para cumplir tiempos en sprints intermedios (2 y 3), especialmente en documentación y prototipado.
3. En los sprints finales, la organización mejoró notablemente, logrando mayor ritmo y claridad técnica.
4. La transición de prototipos a desarrollo fue efectiva gracias a la estandarización de nombres, carpetas y estilos.
5. El trabajo colaborativo en GitHub permitió integrar tareas sin conflictos.
6. El equipo respondió bien a los ajustes del Product Owner, adaptándose rápidamente a cambios de alcance o diseño.
7. El rendimiento aumentó progresivamente, reflejándose en los altos porcentajes de éxito en los sprints 4 y 5.

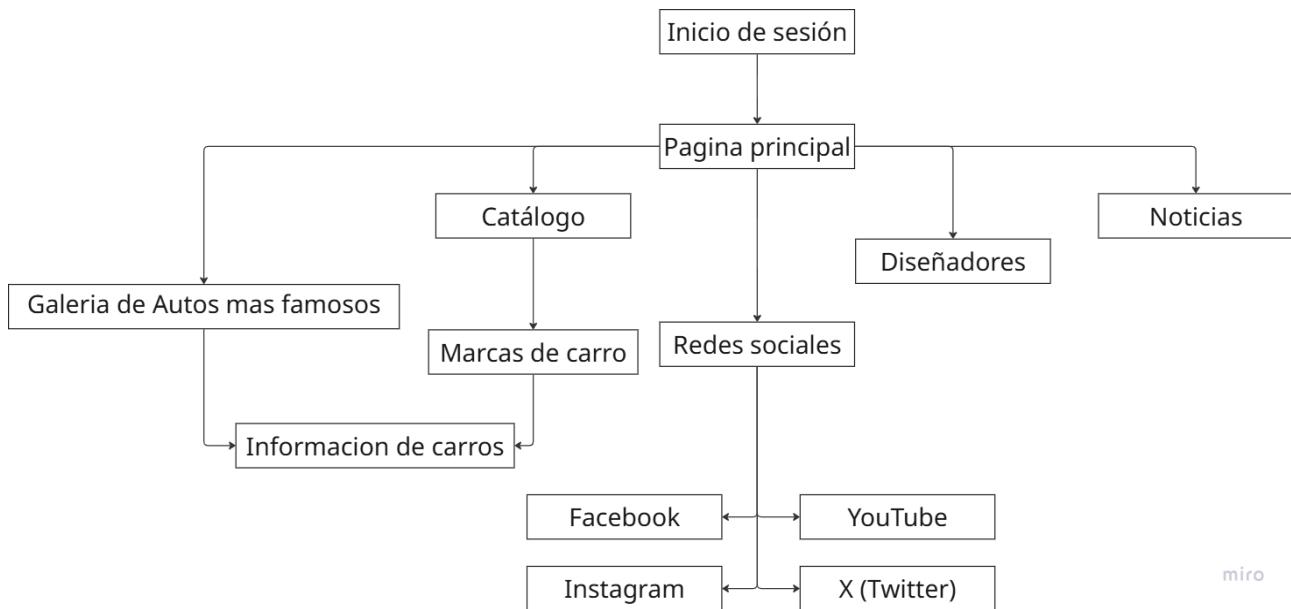
4. Arquitectura de la Información

4.1.Inventario de Contenido

Nombre	Descripción	Jerarquía
1. Inicio de sesión	Iniciar sesión en la pagina	Nivel 1
2. Página principal	Página de inicio con presentación del sitio, contenido destacado y accesos rápidos.	Nivel 1
2.1. Galería de Autos más famosos deportivos	Galería visual de autos deportivos con fotos, fichas técnicas y precios.	Nivel 2
3. Catálogo	Catálogo general de todos los vehículos disponibles en la plataforma.	Nivel 1
3.1. Marcas de carro	Un catálogo por marcas de carro	Nivel 2
3.1. Información de carros	Más información del carro y su modelo 3D	Nivel 3

4. Redes sociales	Espacio social para los usuarios registrados.	Nivel 1
4.1. Facebook	Red social para saber y seguir más información con respecto a los autos deportivos	Nivel 2
4.2. Instagram	Red social para saber y seguir más información con respecto a los autos deportivos	Nivel 2
4.3. X	Red social para saber y seguir más información con respecto a los autos deportivos	Nivel 2
4.4 YouTube	Red social para saber y seguir más información con respecto a los autos deportivos	Nivel 2
4. Diseñadores	Información relacionada a los diseñadores que diseñan los autos deportivos	Nivel 1
5. Noticias	Información de autos de manera informativa	Nivel 1

4.2.Sitemap



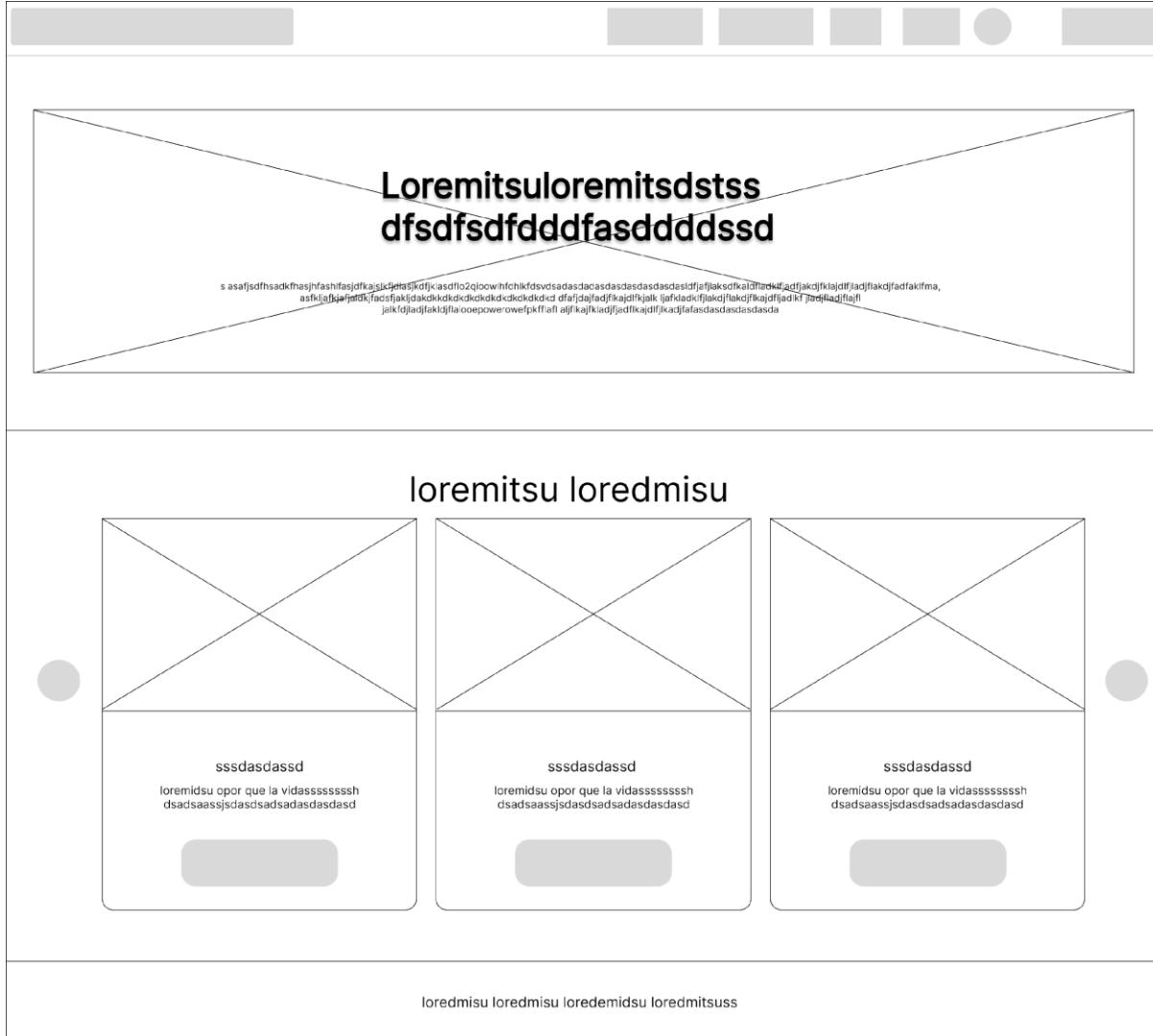
4.3.Wireframes

4.3.1. *wireframes de baja fidelidad*

Inicio



pagina principal



Catalogo

The image shows a wireframe layout for a catalog page. At the top, there is a horizontal bar with several gray rectangular and circular elements. Below this, the title "loredmits loredmitsu" is centered. The main content area contains three identical product slots, each featuring a large square placeholder with a diagonal cross, followed by the text "loremitsu" and a small amount of placeholder text "dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd". Below these slots is a large empty rectangular area. The footer section at the bottom contains the text "loredmisu loredmisu loredemidsu loredmitsuss".

loredmits loredmitsu

loremitsu
dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd

loremitsu
dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd

loremitsu
dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd

loredmisu loredmisu loredemidsu loredmitsuss

Redes sociales

The wireframe depicts a social media application layout. At the top, there is a header bar with several gray rectangular components and a circular element. Below the header, the word "loredmitsu" is displayed in a rounded rectangular button. The main content area features a title "loredmitsu loredmitsu loredmitsu loresmitsu" followed by a long, illegible URL. Below the title are four rectangular boxes, each containing placeholder text for a post. The first two boxes have the heading "sdsdasdadas" and the bolded title "skdsjakks". The last two boxes have the heading "sdsdasdadas" and the bolded title "skdsjakke". Each box contains a single line of placeholder text. Below these boxes is a larger, rounded rectangular area labeled "skdsjakks" with its own placeholder text. At the bottom of the main content area, the text "loredmisu loredmisu loredemidsu loredmitsuss" is visible. The entire interface is contained within a large rectangular frame.

Diseñadores

The image consists of four separate screenshots arranged in a 2x2 grid. Each screenshot shows a different stage of a level named 'loredmits'. The stages are labeled 'loredmits', 'loredmitsu', 'loredmitsu', and 'loresmitsi'. Each stage has a different background and some text or icons overlaid. The first three stages have a light blue background, while the fourth stage has a light green background.

loredmits

loredmitsu

loredmitsu

loresmitsi

as
skdsjakks
dsaddsadasd
sdkasdkaskldjasjdlkaskdasjlkjhjkdhfsashfkjashdfasfaks
jdfklasfsdassadefkasdjfjsdkfjdjfjdj
dsadasda
dasdasdasdasdasosdkasodksalfdfkdidiodoppsidasta
diasdadidiodskasdids
dsafkasdfksdfañasidsfkñakfaiduuewif

as
skdsjakks
dsaddsadasd
sdkasdkaskldjasjdlkaskdasjlkjhjkdhfsashfkjashdfasfaks
jdfklasfsdassadefkasdjfjsdkfjdjfjdj
dsadasda
dasdasdasdasdasdasosdkasodksalfdfkdidiodoppsidasta
dlesdadidiodskasdids
dsafkasdfksdfañasidsfkñakfaiduuewif

as
skdsjakks
dsaddsadasd
sdkasdkaskldjasjdlkaskdasjlkjhjkdhfsashfkjashdfasfaks
jdfklasfsdassadefkasdjfjsdkfjdjfjdj
dsadasda
dasdasdasdasdasdasosdkasodksalfdfkdidiodoppsidasta
diasdadidiodskasdids
dsafkasdfksdfañasidsfkñakfaiduuewif

loredmits **loredmitsu** **itsi**

dsaddsaddas
dsaddsadasdasdasdasdasdas
dssciadsadsadasdasdasdas
sdas

dsaddsaddas
dsaddsadasdasdasdasdasdas
dssciadsadsadasdasdas
sdas

dsaddsaddas
dsaddsadasdasdasdasdas
dssciadsadsadasdasdas
sdas

dsaddsaddas
dsaddsadasdasdasdasdas
dssciadsadsadasdas
sdas

Noticias

The image shows a template for a news article page. At the top, there is a decorative bar with several gray rectangular and circular shapes. Below this is a header area containing the word "loredmitsu" in a rounded rectangle. The main title "loredmitsu loredmitsu loredmitsu loresmitsu" is centered above a long, dense block of placeholder text. Below the title are four rectangular boxes, each containing placeholder text and a small gray oval at the bottom. The entire template is set against a white background.

loredmitsu

loredmitsu loredmitsu loredmitsu loresmitsu

sdkasdkaskldjasjlkfjhjkdhfasfhkjfasndfasfaksjdfklasfsdassadfkasdjfjsdkfjdjfjdfjdsckjlafjlsajfdsfjdfjskdfjdskf
sikdfksddkkdkdjkfiksadflkjkasjdflkjasjflklkasajasdfsakdlkdkdkdksj

sdsdasdadas dsaloremitsu
skdsjakssjedssesjnenssesjedssedssedjklasedjlaeskasedjasjedss
sdkasdkaskldjasjlkfjhjkdhfasfhkjashdfasfaksjdfklasfsdassadfkasdjfjsdkfjdjfjdfj

sdsdasdadas dsaloremitsu
skdsjakssjedssesjnenssesjedssedssedjklasedjlaeskasedjasjedss
sdkasdkaskldjasjlkfjhjkdhfasfhkjashdfasfaksjdfklasfsdassadfkasdjfjsdkfjdjfjdfj

sdsdasdadas dsaloremitsu
skdsjakssjedssesjnenssesjedssedssedjklasedjlaeskasedjasjedss
sdkasdkaskldjasjlkfjhjkdhfasfhkjashdfasfaksjdfklasfsdassadfkasdjfjsdkfjdjfjdfj

sdsdasdadas dsaloremitsu
skdsjakssjedssesjnenssesjedssedssedjklasedjlaeskasedjasjedss
sdkasdkaskldjasjlkfjhjkdhfasfhkjashdfasfaksjdfklasfsdassadfkasdjfjsdkfjdjfjdfj

loredmisu loredmisu loredemidsu loredmitsuss

Informacion del auto

The image shows a mobile application interface with a light gray header bar at the top. Below the header, there is a title section with the text "loredmits dsdssau" and a subtitle "loredmitsu". Underneath the subtitle is a large rectangular placeholder box containing a large "X" mark, indicating where an image or video would normally be displayed. Below this box is a line of placeholder text: "sasdasjdaiosdiasidiasskskskssssssssssssk". Further down, another title "loredmitsu ds" is followed by a second large rectangular placeholder box with a large "X" mark, and below it is another line of placeholder text: "sasdasjdaiosdiasidiasskskskssssssssssssssssss". At the bottom of the screen, there is a footer bar with the text "loredmisu loredmisu loredemidsu loredmitsuss" repeated.

loredmits dsdssau

loredmitsu

sasdasjdaiosdiasidiasskskskssssssssssssk

loredmitsu ds

sasdasjdaiosdiasidiasskskskssssssssssssssss

loredmisu loredmisu loredemidsu loredmitsuss

Autos

The image shows a wireframe of a mobile application interface. At the top, there is a header bar with five gray rectangular buttons. Below the header, the title 'Autos' is displayed in bold black font. Underneath the title, there is placeholder text 'loredmitsu' followed by several lines of 'dasdasdasdasssdasdsssssdasdss'. Below this section, there is a large rectangular area containing a large 'X' shape. This pattern repeats three more times below it. Each section contains a placeholder text 'loremitsu' followed by 'dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd' and a large gray button at the bottom.

loredmitsu
dasdasdasdasssdasdsssssdasdss
loredmitsu **loredmitsu** **loredmitsu** **lore**

loremitsu
dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd

loremitsu
dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd

loremitsu
dasdasdasfjksajhksjkdsadaskdsajd

loredmisu loredmisu loredemidsu loredmitsuss

4.3.2. wireframes de media fidelidad

Inicio



pagina principal

The wireframe shows the layout of a website for luxury sports vehicles. At the top, there is a header bar with the text "LUXURY SPORT VEHICLES" on the left and several buttons on the right: "Redes sociales", "Diseñadores", "Noticias", "Catalogo", a user icon, and "Cerrar Sesión". Below the header is a large central content area. In the center of this area, there is a title "Descubre el Mundo de los hipercoches" and a subtitle "Bienvenidos a la página donde los sueños sobre ruedas se hacen realidad! Explora y disfruta de los automóviles más increíbles del mundo." Below the title, there is a section titled "Hipercoches populares" featuring three cards for Koenigsegg, Bugatti, and Lamborghini, each with a "Ver modelos" button. At the bottom of the page, there is a footer with the text "© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados".

LUXURY SPORT VEHICLES

Redes sociales

Diseñadores

Noticias

Catalogo

Cerrar Sesión

Descubre el Mundo de los hipercoches

Bienvenidos a la página donde los sueños sobre ruedas se hacen realidad! Explora y disfruta de los automóviles más increíbles del mundo.

Hipercoches populares

Koenigsegg

Hipercoches suecos de ingeniería extrema

Ver modelos

Bugatti

Maximo lujo potencia francesa

Ver modelos

Lamborghini

superdeportivo italiano con diseño agresivo

Ver modelos

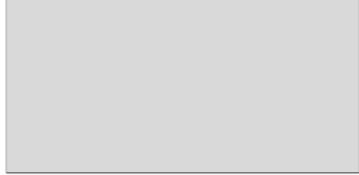
© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados

Catalogo

LUXURY SPORT VEHICLES

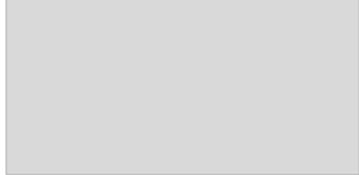
Redes sociales | Diseñadores | Noticias | Catalogo | Cerrar Sesión

catálogo de Marcas



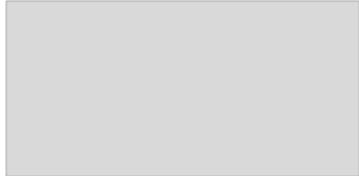
Koenigsegg
Hipercoches suecos de ingeniería extrema

[ver más](#)



Bugatti
Máximo lujo potencia francesa

[ver más](#)



Lamborghini
superdeportivo italiano con diseño agresivo

[ver más](#)

© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados

Redes sociales

LUXURY SPORT VEHICLES

Redes sociales | Diseñadores | Noticias | Catalogo | Cerrar Sesión

COMUNIDAD

Conecta con el universo HyperLux

siguenos en redes para ver lanzamientos, configuraciones únicas y momentos que no llegan a la web oficial

INSTAGRAM @hyperlux.cars Fotografía detallada, tomas nocturnas y contenido detrás de cámaras de shootings exclusivos. IR A PERFIL	TIKTOK @hyperlux.motion Clips cortos en movimiento, POV desde el cockpit sonido puro de motores IR A PERFIL
YOUTUBE hyperLux Studio Reviews completas, comparativas y recorridos 3D de cada modelo, con énfasis en diseño y tecnología. IR A PERFIL	X (TWITTER) @hyperlux_news Anuncios rápidos, teasers de nuevos proyectos y cobertura en vivo de lanzamientos. IR A PERFIL

Contenido destacado
 Cada semana seleccionamos configuraciones, renders 3D y clips de sonido cenviados por la comunidad para destacarlos en nuestra redes
[ENVIAR TU CONFIGURACIÓN](#)

© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados

Diseñadores

LUXURY SPORT VEHICLES
Redes sociales
Diseñadores
Noticias
Catalogo

Cerrar Sesión

CREATIVIDAD

Los diseñadores de cada línea perfecta

Cada modelo es el resultado de una visión clara: velocidad, precisión y lujo minimalista. Conoce a las mentes que dan forma a esa filosofía

JU

Jhonathan Uri
Chief Exterior Designer
Especialista en líneas agresivas y aerodinámica funcional. Ha liderado proyectos para hipercoches europeos de edición limitada.

Enfoque: Aerodinámica, identidad visual y presencia en pista.

DF

David Forero
Lead Interior Designer
Fusiona minimalismo japonés con lujo europeo. Su prioridad es crear cabinas limpias, intuitivas y totalmente centradas en el conductor.

Enfoque: Interiores, ergonomía y experiencia de usuario.

AC

Alex Cueva
Head of Digital Experience
Responsable de interfaces, animaciones y configuradores 3D. Su trabajo une el mundo físico del coche con el universo digital.

Enfoque: UX/UI, realidad aumentada y personalización digital.

Línea de diseño

CONCEPTO
Bocetos iniciales a mano alzada, explorando proporciones y siluetas.

3D STUDIO
Modelado digital en alta resolución y pruebas aerodinámicas virtuales.

PROTOTIPO
Construcción de modelos físicos y validación de presencia real.

PRODUCCIÓN
Ajustes finales de materiales, detalles interiores y personalidad lumínica.

© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados

Noticias

LUXURY SPORT VEHICLES

Redes sociales | Diseñadores | Noticias | Catalogo | Cerrar Sesión

ACTUALIDAD

Noticias y tendencias del mundo hypercar

Mantente al día con las novedades más importantes en diseño, tecnología y rendimiento de los vehículos más exclusivos del mundo.

LANZAMIENTO MARZO 2025
Nuevo hypercar eléctrico redefine el 0-100 km/h
Una nueva generación de hypercars totalmente eléctricos llega con más de 1,500 HP y tecnología de pista adaptada a la calle.
[LEER MÁS](#)

TECNOLOGÍA FEBRERO 2025
Actualizaciones OTA: tu coche mejora mientras duermes
Mejoras de autonomía, nuevas funciones de conducción y ajustes de rendimiento llegan vía actualización remota.
[LEER MÁS](#)

DISEÑO ENERO 2025
Minimalismo extremo en interiores de lujo
Materiales sostenibles, pantallas flotantes y líneas limpias definen la nueva tendencia en cabinas de alta gama.
[LEER MÁS](#)

EXPERIENCIA DICIEMBRE 2024
Configuradores 3D: diseña tu coche en realidad aumentada
Explora colores, llantas y detalles en tiempo real con modelos 3D que replican el coche exacto que vas a recibir.
[LEER MÁS](#)

© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados

Informacion del auto

LUXURY SPORT VEHICLES

Redes sociales | Diseñadores | Noticias | Catalogo | Cerrar Sesión

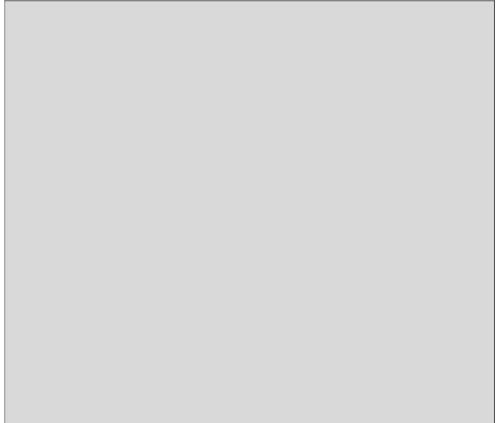
Bugatti Chiron

3M USD



Unos de los autos mas rapidos del planeta

Vista 3D



Explora el modelo 360° Rota, haz zoom y aprecia cada detalle

© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados

Autos

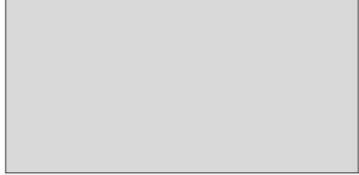
LUXURY SPORT VEHICLES

Redes sociales | Diseñadores | Noticias | Catalogo |  | Cerrar Sesión

Bugatti

Maximo lujo y potencia francesa

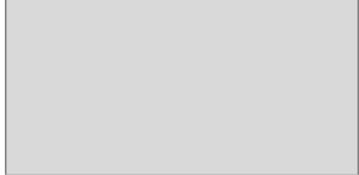
Modelos destacados



bugatti chiron

Uno de los autos más rápidos del planeta
3M USD

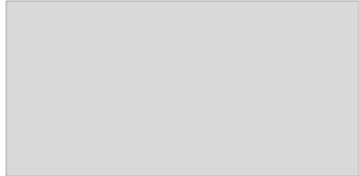
Más información



Bugatti Divo

Superdeportivo de alto rendimiento en curvas.
5M USD

Más información



La Voiture Noire

El auto más caro del mundo con un diseño único y motor W16 de 1500 HP.
16.5M USD

Más información

© 2025 CARS LUXURY - Todos los derechos reservados

LINK FIGMA ONLINE :

<https://www.figma.com/design/K7HUemPTltPvRpBaF7mctr/Luxury-sport-vehicles?node-id=0-1&t=1R5FES55opA0Yk23-1>

4.4.Task Flow

4.5.User Flow

4.6.Wireflow

5. Arquitectura del Sistema

5.1. Metodología CSS

Para el desarrollo del proyecto se utilizó la metodología **BEM (Block, Element, Modifier)** con el fin de mantener un código CSS organizado, escalable y fácil de mantener. Esta metodología permitió dividir la interfaz en bloques independientes, identificar elementos internos y controlar variaciones visuales mediante modificadores, evitando colisiones entre clases.

El uso de BEM facilitó:

- una estructura clara en los componentes,
- reutilización de estilos,
- coherencia visual en todas las vistas,
- y un mantenimiento más sencillo durante la maquetación y ajustes finales.

Además, se complementó el estilo con **Tailwind CSS**, lo cual permitió acelerar la maquetación y controlar tipografía, colores, espaciados y comportamiento responsive de manera más eficiente.

5.2. Framework / Librería de Desarrollo

El proyecto se desarrolló utilizando tecnologías modernas tanto en el frontend como en el backend:

- **Frontend:**

Se utilizó **React** para construir una Single Page Application (SPA), lo que permitió una navegación fluida entre vistas como la página principal, catálogo, noticias y detalle del vehículo. También se empleó **React Router** para manejar rutas internas y organizar la arquitectura de componentes.

- **Backend:**

El servidor fue desarrollado con **Node.js** junto con el framework **Express**, encargado de gestionar las rutas, preparar el entorno para solicitudes HTTP y permitir una futura expansión hacia servicios como autenticación o consumo de datos dinámicos.

Actualmente el proyecto no incluye base de datos, debido a que su objetivo principal es demostrar la usabilidad, navegación e integración visual del sistema.

5.3. Listado de Librerías

Durante el desarrollo del proyecto se utilizaron las siguientes librerías externas:

React Router DOM

- **Función:** Gestionar la navegación interna de la SPA.
- **Integración:** Instalado mediante `npm install react-router-dom`.

Tailwind CSS

- **Función:** Framework de utilidades para dar estilo al sitio de forma rápida, modular y responsive.
- **Integración:** Instalación por npm y configuración en el proyecto (`tailwind.config.js`).

Three.js

- **Función:** Renderizado de modelos 3D para visualizar autos deportivos.
- **Integración:** Instalado mediante `npm install three`.

@react-three/fiber

- **Función:** Adaptación declarativa de Three.js dentro de React, facilitando la creación de escenas 3D.
- **Integración:** Instalado mediante `npm install @react-three/fiber`.

@react-three/drei

- **Función:** Componentes utilitarios (OrbitControls, Stage, etc.), usados para optimizar el entorno 3D.
- **Integración:** Instalado mediante `npm install @react-three/drei`.

Estas fueron las únicas librerías externas utilizadas durante el desarrollo del proyecto.

5.4. Listado de APIs

No se utilizaron APIs externas en este proyecto.

La plataforma se centró en la experiencia visual, la navegación y la integración de elementos 3D. Por este motivo, la información mostrada se manejó desde el frontend y desde estructuras locales del backend sin necesidad de conectarse a servicios REST o externos.

Esta decisión permitió:

- reducir la complejidad técnica,
- acelerar el desarrollo,
- y concentrarse en la usabilidad y accesibilidad del sistema.

5.5. Modelo Cliente – Servidor

El proyecto se organizó siguiendo un modelo cliente–servidor básico:

- **Cliente (Frontend):**

Desarrollado con **React**, encargado de mostrar las vistas, manejar la navegación con React Router y renderizar los modelos 3D con Three.js. La SPA gestiona toda la experiencia del usuario sin recargar la página.

- **Servidor (Backend):**

Construido con **Node.js + Express**, encargado de recibir solicitudes y preparar el entorno para un futuro consumo de datos. Actualmente funciona sin base de datos, manejando información desde estructuras locales.

- **Comunicación:**

El intercambio entre cliente y servidor se concibe mediante peticiones HTTP utilizando **fetch** o **axios**.

Ejemplo de flujo básico:

1. El usuario navega a la sección **Catálogo**.
2. React solicita al backend los datos del listado de vehículos.
3. Express responde con un archivo JSON local.
4. React renderiza cada tarjeta de auto y permite ver detalles.

Este modelo facilita expandir el proyecto en el futuro hacia una arquitectura más completa con base de datos.

5.6. Despliegue

El proyecto está alojado en un repositorio de **GitHub**, lo que permite mantener control de versiones, trabajo colaborativo y un entorno seguro para el código fuente.

Proceso de ejecución del proyecto:

1. Clonar el repositorio desde GitHub.
2. Instalar dependencias mediante `npm install`.

3. Ejecutar el servidor de desarrollo con `npm run dev` o el script correspondiente.
4. Acceder a la aplicación desde el navegador en la URL local generada.
5. backend : node server.js
6. correo: admin@test.com
7. contraseña: 1234
8. correo: test@example.com
9. contraseña: 123456

Proceso de publicación:

- **Frontend (React + TypeScript):** Cada vez que se suben cambios al repositorio de GitHub, Vercel detecta automáticamente la actualización y realiza el despliegue en la versión en línea.
- **Backend (Node.js + Express):** El backend se encuentra desplegado en Render. Para actualizarlo, se suben los cambios al repositorio conectado y Render reconstruye y publica automáticamente la nueva versión.

Enlaces a la versión en línea:

link : Frontend: <https://luxury-tdm.vercel.app/>

link : Backend: <https://luxury-backend-rru5.onrender.com>

Configuraciones relevantes:

- **Conexiones seguras (HTTPS):** Tanto frontend como backend utilizan certificados SSL automáticos, garantizando que la comunicación sea segura.
- **Variables de entorno:** Se han configurado variables de entorno en Vercel y Render para proteger información sensible como claves secretas, URLs de bases de datos y credenciales de APIs.
- **Dominios personalizados:** El proyecto puede configurarse con dominios personalizados a través de Vercel y Render, aunque actualmente se utiliza el dominio proporcionado por los servicios de hosting.
- **CORS y seguridad:** El backend tiene habilitado CORS para permitir la comunicación segura con el frontend desplegado.

6. Página Funcional

Descripción general de la estructura:

El proyecto corresponde a un sitio web de **Cars Luxury**, desarrollado con **React + TypeScript** y estructura de rutas manejadas por **React Router**. La aplicación se organiza en los siguientes componentes principales:

1. **Header y Navegación:** Barra superior con el logo, enlaces a secciones y menú responsive.
2. **Home:** Presenta los modelos de carros de lujo con animaciones y visualización 3D de los vehículos mediante **Three.js**.
3. **Sección de Modelos:** Página con listado de autos, filtros por marca y tipo de carro, con opción de ver detalles de cada vehículo.
4. **Login/Registro:** Formularios para autenticación de usuarios conectados al backend mediante API REST.
5. **Footer:** Información de contacto, enlaces a redes sociales y derechos de autor.
 - Capturas de pantalla principales



VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LUJO Redes sociales Diseñadores Noticias Cerrar Sesión

Descubre el Mundo de los Hipercoches

Bienvenido a la página donde los sueños sobre ruedas se hacen realidad! Explora y disfruta de los automóviles más increíbles del mundo.

VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LUJO Redes sociales Diseñadores Noticias Cerrar Sesión

Hipercoches Populares

KÖNIGSEGG

Hipercoches suecos de ingeniería extrema.

[Ver modelos](#)

BUGATTI

Máximo lujo y potencia francesa.

[Ver modelos](#)

LAMBORGHINI

Superdeportivos italianos con diseño agresivo.

[Ver modelos](#)

FERRARI

Deportivos italianos

[Ver modelos](#)

VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LUJO Redes sociales Diseñadores Noticias Cerrar Sesión

Königsegg

Hipercoches suecos de ingeniería extrema.

Modelos destacados

Agera RS

Hiperauto de récord mundial.

2,5 millones de dólares

[Más información](#)

Jesko

Máquina diseñada para la velocidad extrema.

3 millones de dólares

[Más información](#)

Regera

Híbrido de lujo con 1500 HP.

2,2 millones de dólares

[Más información](#)

VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LUJO Redes sociales Diseñadores Noticias Cerrar Sesión

Vista 3D

VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LUJO Redes sociales Diseñadores Noticias Cerrar Sesión

Descubre lanzamientos exclusivos, configuraciones únicas y momentos épicos que no verás en ningún otro lugar.

+10 mil más de 500 Más de 2 millones

Configuraciones Vídeos Vistas

@hyperlux.coches @hyperlux.motion

Fotografía detallada, tomas nocturnas y contenido detrás de cámaras de rodajes exclusivos.

[Ir al perfil →](#) [...](#)

Clips cortos en movimiento, POV desde el cockpit y sonido puro de motores.

[Ir al perfil →](#) [...](#)

VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LUJO Redes sociales Diseñadores Noticias Cerrar Sesión

ACTUALIDAD

Noticias y tendencias del mundo hipercar

Mantente al día con las novedades más importantes en diseño, tecnología y rendimiento de los vehículos más exclusivos del mundo.

LANZAMIENTO Marzo de 2025

El nuevo hipercar eléctrico redefine el 0-100 km/h

Una nueva generación de hipercoches totalmente eléctricos llega con más de 1.500 CV y tecnología de pista adaptada a la calle

TECNOLOGÍA Febrero de 2025

Actualizaciones OTA: tu coche mejora mientras duermes

Mejoras de autonomía, nuevas funciones de conducción y ajustes de rendimiento llegan vía actualización remota

DISEÑO Enero de 2025

Minimalismo extremo en interiores de lujo.

Materiales sostenibles, pantallas flotantes y líneas limpias definen la nueva tendencia en cabinas de alta gama

VEHÍCULOS DEPORTIVOS DE LUJO Redes sociales Diseñadores Noticias Cerrar Sesión

Creatividad Elite

Los genios detrás de cada línea perfecta.

Velocidad. Precisión. Lujo minimalista. Conoce las mentes que definen el futuro del diseño automotriz.

Funcionalidades implementadas:

- **Visualización interactiva de autos 3D:** El usuario puede rotar y acercar los modelos para explorar los detalles.
- **Filtrado y búsqueda de vehículos:** Permite al usuario seleccionar marcas o tipos específicos, mostrando resultados dinámicamente.
- **Autenticación de usuarios:** Formularios de login y registro que validan los datos y permiten el acceso a funciones restringidas.
- **Navegación fluida:** Los enlaces del menú y botones internos permiten desplazarse entre secciones sin recargar la página.
- **Responsive Design:** La interfaz se adapta correctamente a diferentes tamaños de pantalla (desktop, tablet, móvil).

Coherencia con el diseño propuesto:

El sitio mantiene la estética definida en el diseño inicial, incluyendo paleta de colores, tipografía y disposición de secciones.

En algunos casos, se realizaron ajustes menores frente al diseño original:

- Se optimizó la visualización de modelos 3D para mejorar la carga y rendimiento en dispositivos móviles.

- Se modificó ligeramente la disposición del menú en móvil para garantizar una experiencia de usuario más intuitiva.

En general, la versión funcional refleja fielmente el diseño propuesto, manteniendo la coherencia visual y ofreciendo todas las funcionalidades planteadas.

7. Metodología de Evaluación de Usabilidad

7.1. Tree Test

7.1.1. *Objetivo del test*

Evaluar la efectividad de la estructura jerárquica del contenido sin la interferencia del diseño visual. Permite determinar si los usuarios pueden encontrar información siguiendo únicamente los nombres de las categorías.

7.1.2. *Cantidad de usuarios participantes*

27 usuarios.

7.1.3. *Contexto donde se realizó*

Realizado mediante plataforma digital (Optimal Workshop). Los usuarios debían completar tareas como “Encuentre una marca de carro” navegando solo por un árbol de categorías textual.

7.2. Card Sorting

7.2.1. *Objetivo del test*

Comprender cómo los usuarios agrupan mentalmente la información y qué nombres asignan a las categorías de contenido.

7.2.2. *Cantidad de usuarios participantes*

27 usuarios.

7.2.3. *Contexto donde se realizó*

Se aplicó card sorting abierto a distancia. Los usuarios organizaron tarjetas con nombres de contenidos y propusieron categorías propias.

7.3.Escala de Likert

7.3.1. Objetivo del test

Medir la percepción subjetiva del usuario sobre claridad, estética, accesibilidad, satisfacción general y facilidad de uso.

7.3.2. Cantidad de usuarios participantes

27 usuarios.

7.3.3. Contexto donde se realizó

Aplicada al finalizar la interacción con el prototipo navegable. Incluyó afirmaciones como “El diseño me resulta claro” con opciones de 1 (muy en desacuerdo) a 5 (muy de acuerdo).

7.4.System Usability Scale (SUS)

7.4.1. Objetivo del test

Calificar la usabilidad global del sistema a través de un estándar internacional que permite comparar resultados con otros sistemas.

7.4.2. Cantidad de usuarios participantes

27 usuarios.

7.4.3. Contexto donde se realizó

Aplicado inmediatamente después de la prueba exploratoria del sitio web.

7.5.First Click Test (FCT)

7.5.1. Objetivo del test

Determinar si el usuario sabe dónde hacer clic para resolver una tarea desde el primer intento.

7.5.2. *Cantidad de usuarios participantes*

27 usuarios.

7.5.3. *Contexto donde se realizó*

Aplicado con la pantalla principal del prototipo funcional.

7.6. Test de 5 Segundos

7.6.1. *Objetivo del test*

Evaluar qué información es capaz de captar el usuario en los primeros 5 segundos de ver la pantalla.

7.6.2. *Cantidad de usuarios participantes*

27 usuarios.

7.6.3. *Contexto donde se realizó*

La pantalla principal se mostró durante 5 segundos y luego se preguntó qué recordaban y qué entendieron del sitio.

7.7. Test de Laboratorio

7.7.1. *Objetivo del test*

Observar en tiempo real cómo los usuarios interactúan con el sistema, registrando expresiones, dificultades y comportamientos espontáneos.

7.7.2. *Cantidad de usuarios participantes*

8 usuarios.

7.7.3. *Contexto donde se realizó*

Realizado en ambiente controlado. Se grabó la navegación y se hicieron preguntas de sondeo.

7.8. Test de Guerrilla

7.8.1. *Objetivo del test*

Obtener impresiones rápidas y naturales en un entorno no controlado.

7.8.2. *Cantidad de usuarios participantes*

27 personas.

7.8.3. *Contexto donde se realizó*

Realizado en espacios públicos como universidad y centro comercial. Los usuarios interactuaron por 3–5 minutos con el prototipo.

8. Resultados y Evidencias







9. Presupuesto

Presentar la gestión del presupuesto asignado por los inversionistas al inicio del proyecto.

Se debe sintetizar todo el proceso financiero en un mini informe de máximo dos páginas.

Sprint	Capital Inicial	Capital Final	Decisiones clave
1	\$3,510.00	\$3,430.00	Se invirtió en la definición del proyecto, estética visual, asignación de roles y elaboración del primer diagrama de casos de uso. Se priorizaron tareas conceptuales y de organización.
2	\$3,430.00	\$3,350.00	El capital se destinó a documentación técnica (requerimientos, casos de uso), junto con ajustes y correcciones iniciales. Hubo retrabajo menor que redujo ligeramente el capital.
3	\$3,350.00	\$3,270.00	Se invirtió en el prototipo de baja fidelidad, escenarios de navegación y ajustes visuales. Muchos cambios en Figma generaron costos adicionales.
4	\$3,270.00	\$2,270.00	Se realizó la inversión más grande del proyecto: estructuración del frontend, maquetación, creación de repositorio, organización del código y ajustes del prototipo final. Este sprint exigió más recursos técnicos.
5	\$2,270.00	(Por definir)	Se realizaron tareas de alto valor agregado: SPA funcional, integración de modelo 3D, rutas protegidas, rediseño visual estilo luxury y mejoras de accesibilidad. Los gastos corresponden a desarrollo avanzado y optimización.

Posteriormente, redactar un breve texto explicativo que describa:

- Qué decisiones financieras se tomaron y por qué
- En qué áreas se invirtió más y cuál fue el motivo

- Qué resultados se obtuvieron de esas inversiones
- Cómo se comportó el capital con el paso de los sprints (se mantuvo, creció o se perdió)
- Conclusión general: si el proyecto se benefició económicamente o representó una pérdida

El objetivo es demostrar pensamiento crítico y toma de decisiones simulada, no solo registrar gastos.

INFORME FINANCIERO

Durante el desarrollo del proyecto *Luxury Sport Vehicles*, la gestión financiera se caracterizó por un uso progresivo y controlado del capital, el cual se destinó principalmente al diseño, análisis y estructuración inicial del sistema. A lo largo de los tres primeros sprints, se tomaron una serie de decisiones financieras estratégicas con el fin de garantizar un avance sólido desde la fase conceptual hasta los primeros prototipos funcionales.

En primer lugar, la inversión del Sprint 1 se centró en establecer la base del proyecto: definición del alcance, selección de la estética visual, creación del diagrama de casos de uso y organización del equipo según la metodología Scrum. Estas decisiones exigieron una inversión moderada, reflejada en una reducción del capital inicial, pero permitieron cimentar la dirección general del proyecto.

Durante el Sprint 2, el capital se destinó principalmente a la documentación técnica: requerimientos funcionales y no funcionales, casos de uso y primeras versiones del prototipo. Aunque los costos fueron menores, la necesidad de ajustar documentos y corregir detalles

provocó un ligero descenso en el capital disponible. Aun así, esta inversión resultó necesaria para garantizar claridad técnica y evitar problemas en la fase de diseño visual.

En el Sprint 3, la mayor parte de los costos provino de la elaboración y refinamiento del prototipo en Figma, así como de los ajustes en navegación y la reorganización del flujo del usuario. Estos cambios, aunque necesarios, produjeron un incremento en el retrabajo y, por ende, una disminución adicional del capital. Sin embargo, los avances obtenidos fueron esenciales para asegurar que el diseño fuera coherente con los objetivos del proyecto y las expectativas del usuario.

En cuanto al comportamiento del capital a lo largo de los sprints, se observa una disminución progresiva: el capital nunca aumentó, pero la pérdida fue controlada durante los dos primeros sprints y solo se incrementó ligeramente en el tercero debido al trabajo adicional en el prototipado. Esto indica que el proyecto avanzó bajo un modelo de inversión continua y estable, sin gastos excesivos ni desviaciones críticas.

En conclusión, aunque el capital disminuyó en los tres sprints, la inversión realizada fue estratégica y se tradujo en resultados tangibles: definición clara del proyecto, documentación sólida y prototipos funcionales alineados con la visión del sistema. Desde un punto de vista económico, el proyecto no generó beneficios directos durante esta fase inicial, pero las decisiones financieras permitieron establecer una base sólida para el desarrollo futuro. Por lo tanto, aunque hubo pérdida de capital, esta se justifica plenamente por el valor generado en términos de avance técnico y diseño.

10. Conclusiones Grupales

El desarrollo de la plataforma web para la compra y venta de automóviles representó una experiencia integral en la que el equipo combinó sus conocimientos técnicos y de diseño para alcanzar un objetivo común. A lo largo del proceso, la colaboración entre el programador y el diseñador UX/UI permitió integrar de manera coherente la funcionalidad con una experiencia de usuario intuitiva, demostrando la importancia del trabajo interdisciplinario en proyectos digitales. El equipo enfrentó diversos desafíos, desde la definición de requerimientos y la estructuración de la arquitectura hasta la creación de interfaces claras y accesibles. Sin embargo, cada reto contribuyó al fortalecimiento de las capacidades individuales y del trabajo en conjunto. La comunicación constante, la iteración continua y la toma de decisiones compartidas fueron elementos clave para lograr un resultado sólido y alineado con las necesidades reales del usuario. En conclusión, este proyecto no solo permitió materializar una solución digital útil para el mercado automotriz, sino que también dejó aprendizajes significativos sobre la importancia de la planificación, el diseño centrado en el usuario y la integración armoniosa entre diseño y desarrollo. La experiencia reafirma el valor del trabajo colaborativo y sienta una base sólida para futuros proyectos en los que se busque crear productos web eficientes, atractivos y orientados a resolver problemas reales.