| **CU26** | Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva para el chatbot |
| --- | --- |
| **Actores** | - Desarrollador del Chatbot  - Usuarios del chatbot |
| **Precondición** | - El chatbot debe estar funcional en el sistema y el desarrollador tiene que tener acceso a las herramientas de diseño y desarrollo de la interfaz |
| **Descripción** | El desarrollador crea una interfaz de usuario intuitiva y atractiva que invite  a la exploración y el uso regular del sistema, permitiendo a los usuarios  navegar fácilmente por las funcionalidades del chatbot, encontrar la información que necesitan y utilizarlo de manera regular y eficiente. |
| **Secuencia** | 1. El desarrollador realiza investigaciones de usuarios, encuestas y pruebas de usabilidad para obtener información sobre cómo los usuarios interactúan con el sistema y qué funcionalidades valoran más. 2. El sistema incorpora los resultados de la investigación en el diseño de la interfaz, haciéndola fácil de entender y navegar. 3. El desarrollador utiliza menús desplegables, paneles laterales o barras de navegación para proporcionar acceso rápido y fácil a todas las áreas importantes del sistema. 4. El sistema facilita la exploración al permitir a los usuarios encontrar   rápidamente lo que están buscando y descubrir nueva funcionalidades de manera intuitiva.   1. El desarrollador diseña con colores, tipografía y elementos gráficos que sean agradables a la vista y que reflejen la identidad visual de la marca o del sistema. 2. El sistema crea una experiencia visual atractiva que invite a los usuarios a interactuar con el sistema de manera regular y placentera. 3. El desarrollador implementa mensajes de confirmación, animaciones y sugerencias contextuales que informen a los usuarios sobre el estado de sus acciones y cómo proceder. 4. 8. El sistema mejora la usabilidad al reducir la incertidumbre y fomentar la exploración activa, lo que lleva a un uso más regular y efectivo. |
| **Postcondición** | La interfaz del chatbot es intuitiva, atractiva y fomenta el uso regular y  eficiente del sistema por parte de los usuarios. |
| **Excepción** | 1a. Falta de participación en la investigación de usuarios:  - Si hay baja participación en las encuestas o pruebas de usabilidad, el desarrollador busca métodos alternativos para recopilar feedback, como análisis de comportamiento de usuario o entrevistas individuales.  3a. Conflicto entre funcionalidades y espacio de interfaz:  - Si hay demasiadas funcionalidades para mostrar de manera clara en la interfaz, el sistema sugiere una reorganización o priorización de funciones basada en el uso y la importancia.  5a. Inconsistencia con las pautas de marca:  - Si el diseño propuesto no se alinea con las pautas de marca existentes, el desarrollador trabaja con el equipo de marca para encontrar un equilibrio entre la usabilidad y la identidad visual.  7a. Sobrecarga de información en la retroalimentación:  - Si los usuarios reportan que la retroalimentación es excesiva o  distrayente, el sistema permite personalizar el nivel de detalle de  las notificaciones y guías contextuales. |