

## **Actividad | # 3 |**

### **Prototipado**

### **Diseño de interfaces 1**

**Ingeniería en Desarrollo  
de Sofwtare**



TUTOR: Fatima Fernandez de Lara Barron

ALUMNO: Jesus Efrain Chan Chan

FECHA: 2 de feb. de 26

## **Indice**

1. Introduccion
2. Descripcion
3. Justificacion
4. Desarrollo prototipado y evaluacion
5. Conclusiones
6. Referencias

## Introducción

El presente proyecto de diseño centrado en el usuario surge de la necesidad de optimizar la interacción digital entre Coppel y su diverso perfil de clientes. A pesar de ser un referente en el retail omnicanal en México, la interfaz actual presenta áreas de oportunidad en cuanto a la jerarquía visual y la fluidez de los procesos financieros. Este prototipo propone una reestructuración estratégica de la arquitectura de información, enfocándose en la usabilidad, la accesibilidad y la reducción de la carga cognitiva para mejorar la conversión y la fidelización del usuario final.

En este proyecto final se hará el prototipo como resultado de todo este curso y sus actividades anteriores, dando como resultado una interfaz mejorada con botones que llevan a otras pantallas y otro para volver a la pantalla anterior. Si nos vamos a las actividades anteriores, realicé dos propuestas con dos bocetos por cada una y muestro las que, para mí, Coppel debería implementar, mejorando incluso el marketing. Se busca dejar la aplicación más minimalista, ya que actualmente están de moda los diseños simples que brindan información bien estructurada, clara y limpia. Esa es mi visión y espero cumplirla con esta actividad final. Recordemos lo aprendido: todo lo que vemos e interactuamos influye en muchos aspectos de nuestro cerebro, como el tacto, las emociones y la generación de dopamina, entre otros.

En esta actividad se mostrarán capturas de pantalla donde el diseño se realizó en una página y las animaciones en otra, con el fin de aprender un poco más y aprovechar mejor las herramientas. En este documento me extenderé más en el contexto de lo que presentaré.

## **Descripcion**

En esta actividad les presentaré dos pantallas de mi prototipo final que elegí (Inicio y Pagos). Las seleccioné porque, tanto para mí como según muchos comentarios de la gente, han existido quejas sobre estos apartados. Mi objetivo y visión es dejar una interfaz minimalista y limpia, para un uso accesible y visualmente fácil.

Primero hablaré sobre los cambios en la pantalla de inicio: la dejé minimalista, con espacios bien distribuidos y una interfaz limpia. Con los cambios realizados se logra una presentación más ordenada y clara. Lo principal y más llamativo es la publicidad de Coppel, ya que es esencial para esta empresa, pues invierte mucho en su propia publicidad y este es el punto clave de la interfaz. Se busca mostrarla de una manera limpia y llamativa, con bordes redondeados.

También no podía faltar el nuevo logo de Coppel, el cual se encuentra en la parte superior, junto con la barra de búsqueda colocada arriba del logo, ofreciendo una buena presentación. Debajo de esta se encuentra el anuncio de envío por primera compra, seguido de las ofertas personalizadas según el gusto del cliente y, por último, la barra de navegación con sus respectivos íconos en color azul y con un diseño redondeado.

En el apartado de pagos incluí hasta el carrito, aprovechando los espacios. Primero coloqué el carrito de compras, ya que a la mayoría de los clientes les gustaría llegar a este apartado con un solo botón. Debajo se encuentran los abonos, considerando que gran parte de los clientes de Coppel cuentan con crédito o préstamo ofrecido por la empresa, incluyendo una flecha desplegable para obtener más información en caso de tener más de un producto adquirido con crédito Coppel. Debajo de esto se agregaron dos apartados para solicitar crédito y préstamo para los clientes nuevos. Finalmente, en la misma pantalla se conserva la barra de búsqueda y el logo, además de añadir un botón de favoritos para guardar compras futuras que hayan sido del agrado del cliente.

## **Justificación**

La propuesta de este nuevo diseño para la plataforma digital de Coppel se fundamenta en la necesidad crítica de alinear la experiencia del usuario con las exigencias del mercado tecnológico actual y el comportamiento del consumidor moderno. Coppel posee una base de clientes sumamente diversa; por ello, la interfaz debe dejar de ser una simple herramienta de transacciones para convertirse en un ecosistema intuitivo que reduzca la fricción operativa y la carga cognitiva del usuario.

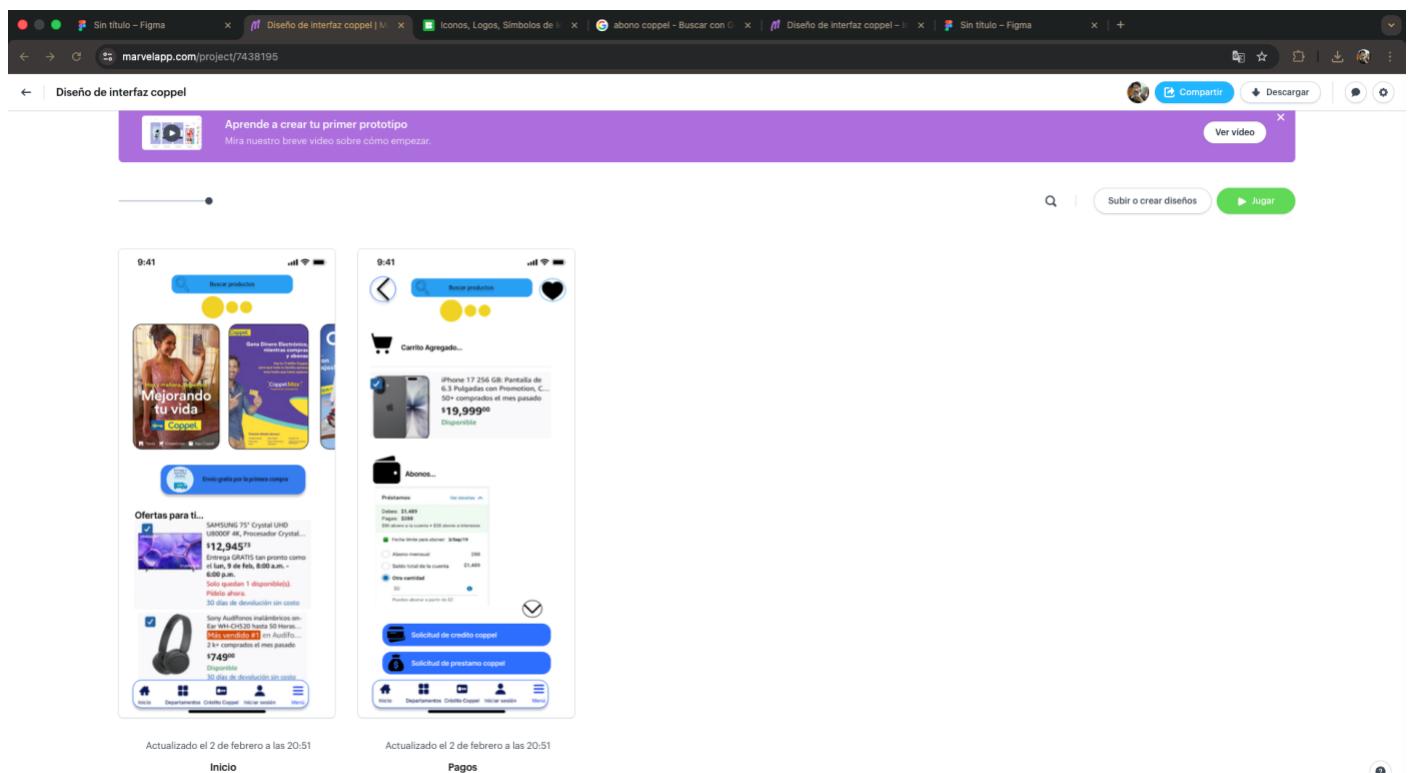
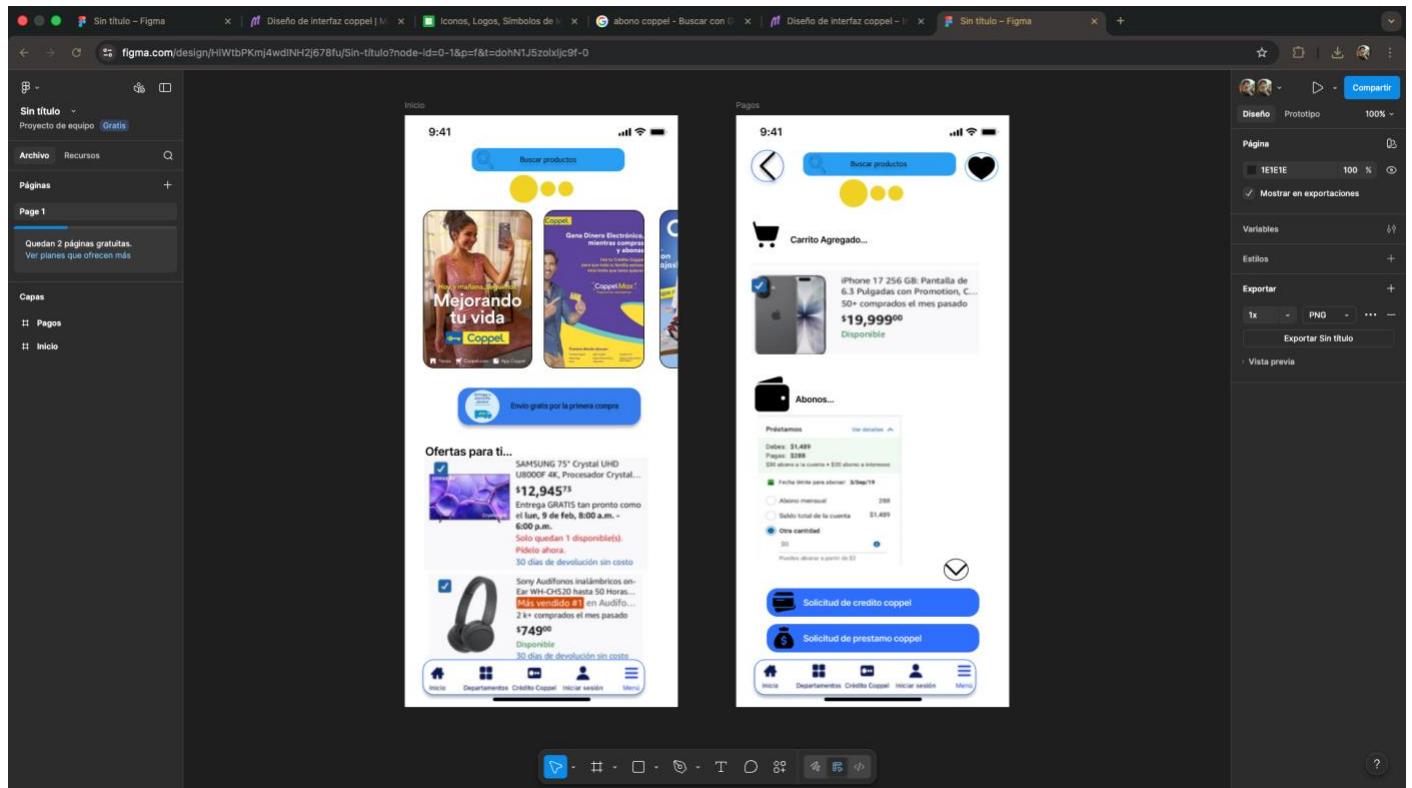
La justificación de este prototipo se basa en tres pilares estratégicos:

**Simplificación del "User Journey":** El diseño actual a menudo presenta saturación de información que confunde al cliente, especialmente en procesos sensibles como el abono de créditos o la gestión de préstamos. Este rediseño optimiza la jerarquía visual, permitiendo que las acciones principales sean identificables en menos de tres segundos, lo que reduce directamente la tasa de abandono en el carrito de compra y en los módulos de pago.

**Accesibilidad e Inclusión Digital:** Considerando que el perfil del usuario de Coppel abarca diversos rangos de edad y niveles de alfabetización digital, se han implementado contrastes de color mejorados, tipografías legibles y botones con áreas de interacción más amplias. Esto garantiza que la aplicación sea inclusiva, funcional y fácil de navegar para cualquier persona, independientemente de su habilidad técnica.

**Refuerzo de la Confianza y Modernidad:** Una interfaz limpia y moderna no es solo una cuestión estética; es una herramienta de generación de confianza. Al proyectar una imagen profesional y actualizada, se fortalece la percepción de seguridad en las transacciones financieras (BanCoppel), incentivando al usuario a migrar de los canales físicos a los digitales, lo que se traduce en una mayor eficiencia operativa para la empresa.

## Desarrollo prototipado y evaluacion



Los prototipos son lo mismo pero en diferente pagina para las animaciones al presionar el boton  
Tambien les pongo el link de las 2 paginas

Pagina Figma

<https://www.figma.com/design/HIWtbPKmj4wdINH2j678fu/Sin-t%C3%ADtulo?node-id=0-1&t=dohN1J5zolxljc9f-1>

Pagina Marvelapp

<https://marvelapp.com/prototype/d1ed0c7/screen/98430614>

## Evaluacion

Cuando comencé a trabajar en este rediseño para Coppel, mi objetivo no era solo hacer que la app se viera "bonita", sino resolver problemas reales de interacción que frenaban al usuario. Aquí te explico cómo mi diseño impacta positivamente al usuario final en comparación con la versión anterior:

### 1. Eliminación del "Ruido Visual" para un Enfoque Total

En la interfaz anterior, noté que el usuario se sentía abrumado por la cantidad de banners y colores saturados que competían entre sí. En mi diseño, implementé una limpieza visual profunda. \* El Impacto: Al usar el espacio en blanco de forma estratégica, logré que el usuario no tenga que "adivinar" dónde hacer clic. Ahora, la mirada va directo a lo importante (como su estado de cuenta o el buscador), reduciendo el estrés visual y la fatiga.

### 2. Una Arquitectura de Información que "Lee la Mente" del Usuario

Uno de los mayores fallos que identifiqué antes era la mezcla confusa entre la tienda y el banco. Mi propuesta separa estos mundos de forma intuitiva pero conectada.

El Impacto: Rediseñé el menú y la navegación para que el usuario encuentre lo que busca en menos de 3 segundos. Si alguien entra a pagar su abono, ya no tiene que navegar por un catálogo de muebles; el flujo es directo. Esto se traduce en una experiencia de usuario fluida y sin frustraciones.

### 3. El Diseño como Herramienta de Confianza (Trust Design)

Sabemos que Coppel maneja créditos y dinero real. Una interfaz que se ve antigua o descuidada genera desconfianza. En mi prototipo, elevé el estándar visual con una estética moderna, limpia y profesional.

El Impacto: Al proyectar modernidad, el usuario se siente más seguro ingresando sus datos y realizando transacciones. He transformado la percepción de la app: de ser una "herramienta de cobro" a ser un asistente financiero confiable que el usuario quiere traer en su bolsillo.

### 4. Optimización de la "Zona de Pulgar" (Ergonomía)

Muchos elementos en la versión anterior estaban fuera del alcance cómodo de la mano. Yo reubiqué los botones de acción principal (CTAs) siguiendo reglas de ergonomía móvil. El Impacto: El usuario ahora puede navegar casi toda la app usando solo su pulgar. Esto parece un detalle pequeño, pero para alguien que va cargando bolsas o que usa el celular en el transporte público, mi diseño hace que la app sea mucho más fácil y cómoda de usar.

### 5. Reducción de Fricción en Momentos Críticos

Pagar una deuda o solicitar un préstamo puede ser estresante. Diseñé estos flujos para que sean lineales y con lenguaje claro, eliminando pasos innecesarios.

El Impacto: Menos clics significan menos errores. Mi interfaz guía al usuario de la mano, lo que aumenta la probabilidad de que complete sus pagos a tiempo y se sienta satisfecho con el servicio, mejorando la retención de clientes para la empresa.

## Conclusiones

La culminación de este proceso de rediseño para la plataforma de Coppel no representa únicamente un cambio estético, sino una reingeniería estratégica centrada totalmente en el ser humano. A través de este proyecto, he logrado transformar una interfaz que anteriormente era saturada y compleja en un ecosistema digital fluido e intuitivo, donde la funcionalidad y la modernidad convergen para eliminar las barreras de fricción que afectaban la experiencia del usuario. Mi propuesta no solo resuelve problemas técnicos de usabilidad, sino que también atiende la dimensión emocional del cliente, proyectando una imagen de seguridad, transparencia y profesionalismo que es vital para una institución que gestiona tanto el retail como las finanzas de millones de familias.

Al priorizar la jerarquía visual, la ergonomía y la accesibilidad, este rediseño garantiza que cualquier usuario, independientemente de su edad o nivel de alfabetización digital, pueda realizar sus gestiones de manera autónoma, rápida y sin errores. El impacto final de mi propuesta va más allá de lo visual: es una apuesta por la fidelización y la optimización de los resultados de negocio. Estoy convencido de que este diseño marca un nuevo estándar para la identidad digital de Coppel, demostrando que una interfaz limpia y centrada en el usuario no es un lujo, sino una herramienta indispensable para conectar con las personas y asegurar el éxito competitivo en un mercado cada vez más exigente. Con este prototipo, he pasado de una aplicación que simplemente cumplía una función a una experiencia que realmente aporta valor y confianza en cada interacción.

## Referencias

*Herramienta de diseño web en línea y gratuita para equipos | Figma.* (s. f.).  
Figma. <https://share.google/PmzkzloL3RS6YBeMK>

Marvel. (s. f.). *Marvel - The design platform for digital products. Get started for free.* <https://marvelapp.com/>