

Actividad | 1 | PRINCIPIOS DEL DISEÑO DE INTERFACES

DISEÑO DE INTERFACES I

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Perea García Fernando Franco

FECHA: 22 de enero del 2025

INDICE

INTRODUCCION	3
INTERPRETACION DE LA ACTIVIDAD.....	3
JUSTIFICACION.....	3
DESCRIPCION DE LA APP COPPEL.....	4
TABLA DE OPINIONES DE LA APP DE COPPEL	4
LISTA DE MEJORAS QUE SE PUEDA HACER EN LA APP.....	4
CONCLUSION.....	5

INTRODUCCION

En esta actividad estudiaremos y evaluaremos las necesidades de los usuarios de la Play Store acerca de cómo evalúan la aplicación de Coppel, cuáles son sus necesidades principales de los usuarios a través de sus opiniones positivas y negativas en la Play Store, mi describir de lo que observo en la aplicación de Coppel y también establecer cuáles son las áreas de oportunidad dentro de la plataforma a base de una lista de tres mejoras a establecer en los diseños.

También de como podremos aplicar lo de esta actividad en la solución de los problemas que tiene la aplicación a base de los principios de percepción de Gestalt.

INTERPRETACION DE LA ACTIVIDAD

Mi interpretación de esta actividad es que la materia de diseño de interfaces es una de las tantas cosas que nos ayudaran en la ayuda de corrección de algunos errores en la interfaz de usuario, también de nos ayudara en el estudio del proceso de los diseñadores para la creación de diferentes softwares o dispositivos principalmente en la apariencia o el estilo, y como esto puede ser a través de botones, menús y otros comandos.

También que en esta actividad veremos como en esta actividad como cuál es la percepción de la aplicación de Coppel, estudiar las necesidades principales de los usuarios de la Play Store acerca de la aplicación de Coppel, cuáles son las principales mejoras que se deben de implementar en la aplicación, como estas mejoras podrían mejorar las calificaciones que le dan a la aplicación.

JUSTIFICACION DE LA ACTIVIDAD

Pues para mi deberían de emplear este tipo de solución para que los usuarios tengan una mejor experiencia de usuario en una aplicación o software, como, por ejemplo, utilizar imágenes demostrativas para que puedan evitar una lentitud en alguna aplicación o en un sistema, a causa de imágenes en alta resolución, desarrollar páginas que puedan imprimirse apropiadamente, para poder estandarizar las secuencias de tareas, para cuando existan situaciones o contextos similares para cuando las tareas se deban de ser ejecutadas de una manera similar de tal que el usuario pueda predecir que puedan esperar, para poder minimizar la cantidad de memoria del usuario, para esto se necesita implementar una función en la que los usuarios no tengan que recordar la información de una pagina anterior, en el sentido de que puedan completar tareas más rápido lo que reduce que puedan olvidarlos. Y también podríamos implementar la función de poder ofrecer una retroalimentación que pueda ser capaz de capacitar al usuario como cambio en el estado de algún indicador o cambio de pantalla.

DESCRIPCION DE LA APLICACIÓN DE COPPEL

Pues lo que puedo ver en la aplicación de Coppel es que en la aplicación te da las opciones de que departamento de venta es el que estas buscando y te enseña los productos que están disponibles, también ofertas que están vigentes, que productos se pueden conseguir exclusivamente en línea y cuales son los productos nuevos, también te muestra cuales son los mas vendidos hasta el momento, también te enseña las mejores marcas que hay hasta el momento como cuales son tus favoritos, como por ejemplo, si te vas al departamento de zapatos, te aparece todos los tipos de zapatos que hay, como también que tenis hay en la página, como cuales son los que encajan con tu estilo de vida y como también cuáles son tus favoritos.

También en la aplicación te da la opción de revisar tu estado de cuenta, tus abonos, de cómo van él envío de algún producto que pediste por internet, como la posibilidad de poder pedir factura de algún artículo desde la aplicación, las opciones que te da Coppel Max y también la posibilidad de poder solicitar un préstamo.

En la aplicación te puede mostrar si algún artículo esta disponible en alguna tienda seleccionando la tienda que te quede cerca de tu ciudad, como también a cuantas quincenas tendrás que pagar un producto.

TABLA DE OPINIONES DE LA APP DE COPPEL

APP DE COPPEL	
OPINIONES POSITIVAS	OPINIONES NEGATIVAS
Es muy práctica, no requiero hacer filas y es muy intuitiva.	No permite ver el estado de cuenta, cada compra debo de registrar el número de tarjeta, aun cuando tiene la opción de guardar el número de cuenta.
Fácil para revisar y realizar tus pagos y estados de cuenta.	La app trae un problema al momento de realizar la compra y seleccionar la dirección, esta se cierra.
La aplicación está muy efectiva, es muy intuitiva y muy rápida.	La aplicación de muy mal diseñada, se traba muchísimo, nunca recuerda mi usuario, cada que entro en la aplicación tengo que ponerlo todo de nuevo.

LISTA DE TRES MEJORAS QUE SE TIENE QUE HACER

- 1.- Que los productos que vendan terceros puedas comprarlos a crédito.
- 2.- Que mejoren un poco el rendimiento de la aplicación.
- 3.- Que agreguen que puedas recoger más artículos que se puedan recoger en tienda.

CONCLUSION

Mi conclusión es que la importancia del diseño de interfaces nos podría ayudar muchísimo al éxito de una aplicación gracias a la creación de una interfaz atractiva ya que a los usuarios les llama la atención que este bonita, también que con esto el desarrollador deberá saber como establecer una muy buena comunicación con los usuarios. También para que enfoquen en la motivación con un enfoque humanista , como la competencia, las relaciones y la autonomía, ya que la autonomía es la necesidad de sentirnos en control de nosotros mismos