

A. Aurora app de venta anticipada de álbum

Jessica Mosteiro

Resumen del proyecto



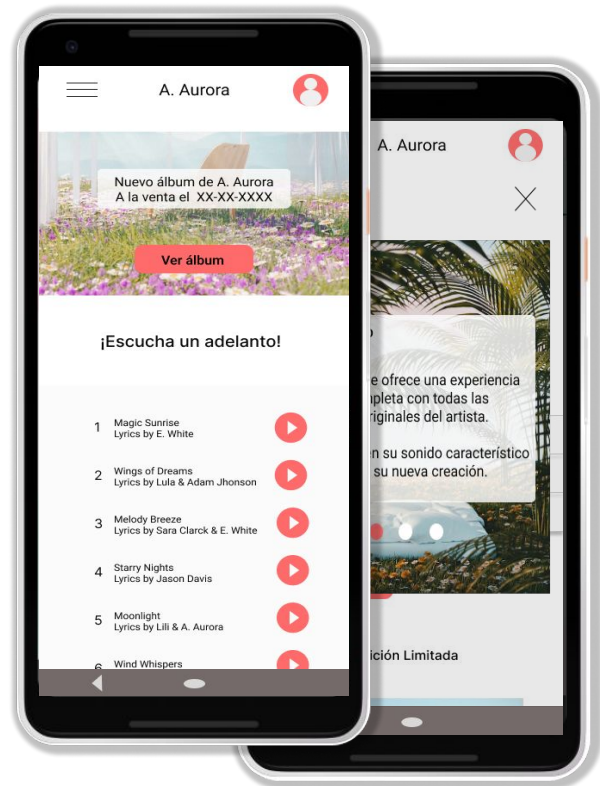
El producto:

La app de venta anticipada de un álbum de música permite a los amantes de la música acceder y adquirir álbumes de un artista específico antes de su lanzamiento oficial.



Duración del proyecto:

Junio 2023 - Septiembre 2023



Resumen del proyecto



El problema:

Los apasionados de la música quieren tener acceso a productos exclusivos para estar al tanto de las últimas novedades musicales.



El objetivo:

Que los usuarios tengan acceso a los últimos lanzamientos de la artista antes de que el producto salga al mercado.

Resumen del proyecto



Mi rol:

Diseñadora UX diseñando una aplicación para la venta anticipada de un álbum de música de la cantante A. Aurora, desde la concepción hasta la entrega.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, creación de bocetos en papel y digitales, prototipos de baja y alta fidelidad, llevar a cabo estudios de usabilidad, tener en cuenta la accesibilidad e iterar los diseños.

Entendiendo Al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Declaración del problema
- Mapa de experiencia de usuario

Investigación de usuarios: resumen



He realizado entrevistas y creado mapas de empatía para comprender a los usuarios para los que estoy diseñando y sus necesidades. Un grupo de usuarios principales identificado a través de la investigación fueron adultos apasionados de la música a los que les gusta estar al tanto de las últimas novedades.

Este grupo de usuarios confirmó las suposiciones iniciales sobre los clientes de esta app de venta anticipada de un álbum de música pero la investigación también reveló otros problemas de los usuarios, como querer mandar el producto para regalo, tener ofertas y/o promociones o, la incertidumbre de tener un método de pago seguro.

Investigación de usuarios: puntos de dolor

1

Información

Los usuarios quieren tener acceso a las últimas novedades de la artista.

2

Compra

Los procesos de compra son complicados, con falta de claridad en el flujo de compra.

3

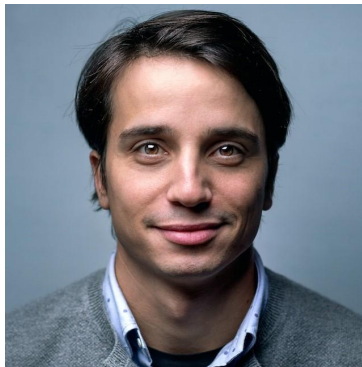
Accesibilidad

Los colores utilizados para el texto no tienen el contraste adecuado.

Persona: **Martín**

Declaración del problema:

Martín es un ocupado arquitecto y apasionado de la música que necesita tener acceso a productos musicales exclusivos porque así puede estar al tanto de las últimas novedades rápidamente.



Martín

Edad: 35

Educación: Ldo. Arquitectura

Ciudad: Madrid

Familia: Marido, 1 perro

Ocupación: Arquitecto

“Me gusta estar al tanto de las novedades musicales. Descubrir nuevos géneros y estilos es una de mis pasiones”

Objetivos

- Descubrir nueva música y estar al tanto de nuevos lanzamientos.
- Obtener ediciones exclusivas del álbum.

Frustraciones

- No tener suficiente tiempo para dedicarle a los nuevos lanzamientos.
- Encontrarse con música grabada con mal sonido.

Martín es un arquitecto muy ocupado. La música le inspira y le da la energía que necesita en cada desafío en su trabajo. Por eso le gusta estar al tanto de las novedades y experimentar con contenido exclusivo que le hace aumentar su creatividad y crear un espacio de trabajo motivador.

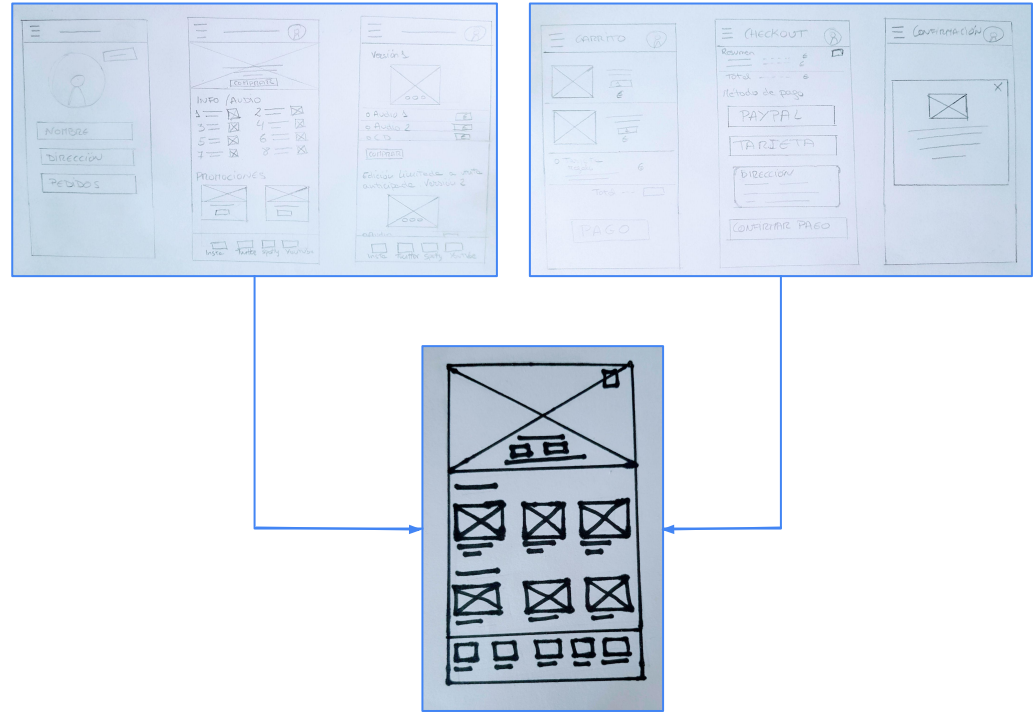
Mapa de experiencia de usuario

El mapa de experiencia de usuario de Martín reveló la importancia de tener acceso anticipado al lanzamiento de un álbum.

Persona: Martín Objetivo: Descubrir nuevos estilos y estar al tanto de últimos lanzamientos					
ACCIÓN	Buscar nueva música	Explorar el álbum	Buscar contenido exclusivo	Comprar el álbum	Esperar al día del lanzamiento
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Encontrar la app en una tienda de aplicaciones o sitio web B. Leer la información del nuevo lanzamiento C. Navegar por el menú	Tareas A. Leer la descripción del álbum B. Escuchar fragmentos de canciones C. Previsualizar el contenido	Tareas A. Navegar por la sección de "Contenido Exclusivo" B. Leer las descripciones y listas de contenido exclusivo	Tareas A. Seleccionar la edición del álbum que quiere comprar B. Agregar el álbum al carrito C. Realizar el pago	Tareas A. Leer noticias y actualizaciones sobre el álbum B. Estar pendiente de seguimiento del pedido
SENTIMIENTO ADJETIVO	-Emocionado por la posibilidad de encontrar nuevos estilos musicales -Curiosidad y anticipación por las ofertas que le puedan ofrecer	-Anticipación por saber más del contenido del álbum y su artista	-Interés por conocer el contenido exclusivo -Expectación por el valor añadido que le puede aportar el contenido exclusivo	-Satisfacción por comprar el álbum -Inseguridad porque el pago se haya realizado de manera correcta	-Entusiasmo e impaciencia por esperar la llegada del álbum -Preocupación y ansiedad porque su pedido llegue en la fecha acordada
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Creación de una página de lanzamiento destacada con información detallada del álbum, regalos exclusivos y fechas de lanzamiento	Crear la opción de poder escuchar fragmentos de canciones del álbum en buena calidad	Crear una sección específica y destacada sobre contenido exclusivo con descripciones y muestras del contenido adicional	Notificaciones de compra inmediata y seguimiento del pedido	Enviar notificaciones periódicas sobre el estado del pedido y el proceso de entrega

Wireframes en papel

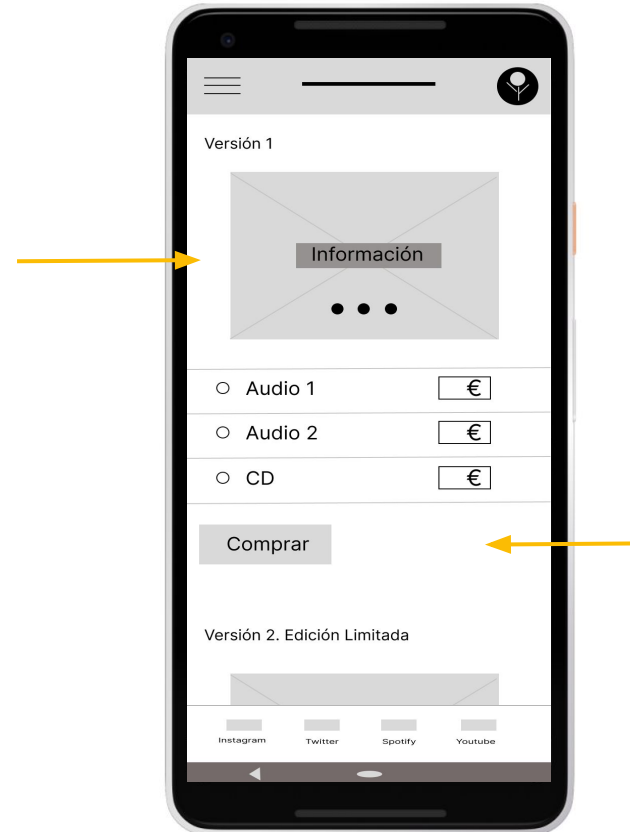
El tiempo invertido en la creación de wireframes en papel para cada pantalla de la aplicación garantizó que los elementos incorporados en los wireframes digitales fueran efectivos para satisfacer las necesidades de los usuarios. En el proceso de compra, se enfocó en **simplificar y agilizar la experiencia** para los usuarios.



Wireframes digitales

A medida que continuaba la fase inicial de diseño, me aseguré de basar los diseños de pantalla en la retroalimentación y los hallazgos obtenidos de la investigación de usuarios.

Este botón indica a los usuarios dónde pueden encontrar más información sobre el producto



Este botón da acceso a comprar el producto de manera rápida y sencilla

Wireframes digitales

Los usuarios necesitan una manera de poder modificar el carrito antes de confirmar la compra.

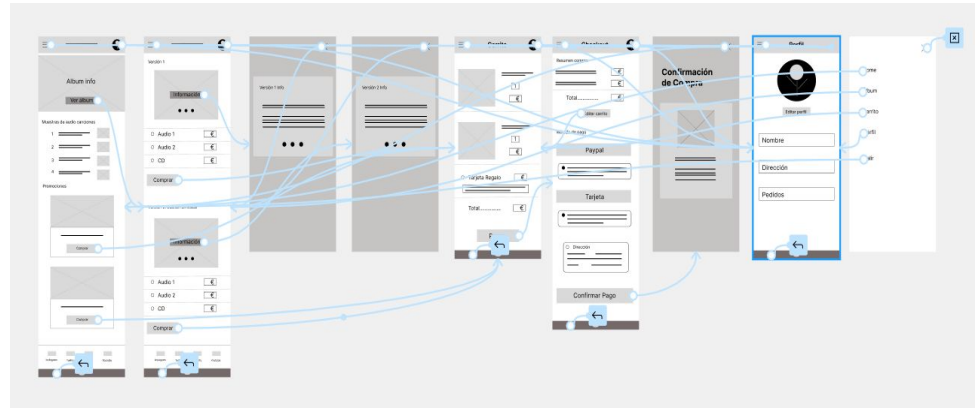
Este botón da la opción al usuario de editar el carrito de compra antes de confirmar el pedido



Prototipo de baja fidelidad

Utilizando todos los wireframes digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El flujo conectado es la compra de un álbum de música, para que el prototipo pudiera ser usado en un estudio de usabilidad.

Ver el [prototipo de baja fidelidad](#) de A. Aurora app.



Estudio de usabilidad: hallazgos

Write a short introduction to the usability studies you conducted and your findings.

Estudio 1 hallazgos

- 1 Los usuarios quieren información sobre el método de pago
- 2 Los usuarios quieren más información sobre el producto
- 3 Los usuarios quieren una manera de modificar la compra antes de confirmar el pago

Estudio 2 hallazgos

- 1 Los botones de perfil de usuario son confusos
- 2 Los usuarios deben poder comprar más de un mismo producto de una vez

Refinando El diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Maquetas

En los diseños iniciales se veía un resumen del pedido y las opciones de pago. Tras el estudio de usabilidad añadí la posibilidad de **editar el carrito**. También revisé el diseño para que los usuarios tengan más **información sobre cada método de pago**.

Antes del estudio de usabilidad



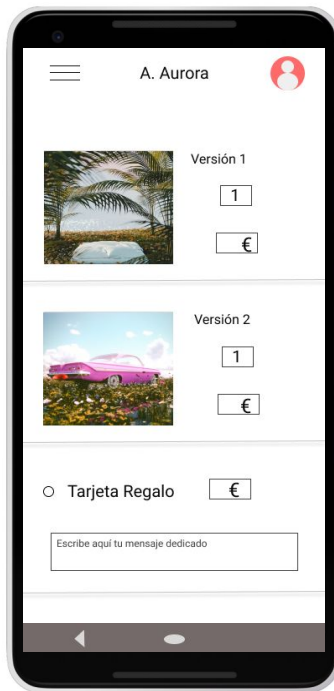
Después de estudio de usabilidad



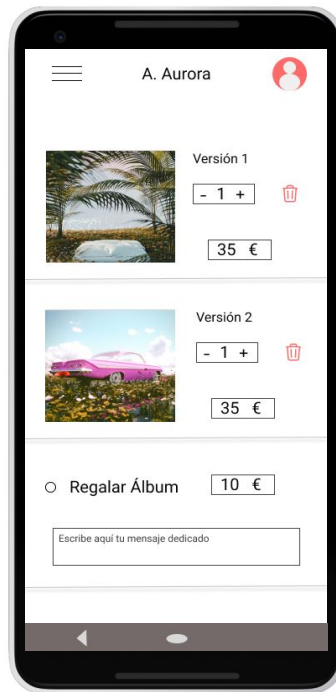
Maquetas

El segundo estudio de usabilidad reveló frustración en el proceso de compra por no poder añadir más de un producto de cada al carrito. Añadí la opción de **comprar más de un producto** a la vez así como la **posibilidad de eliminarlo** por completo.

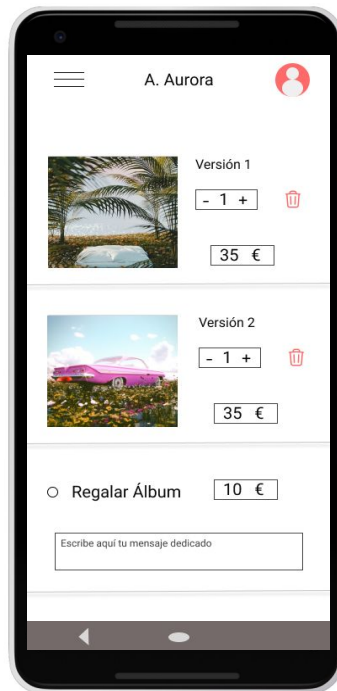
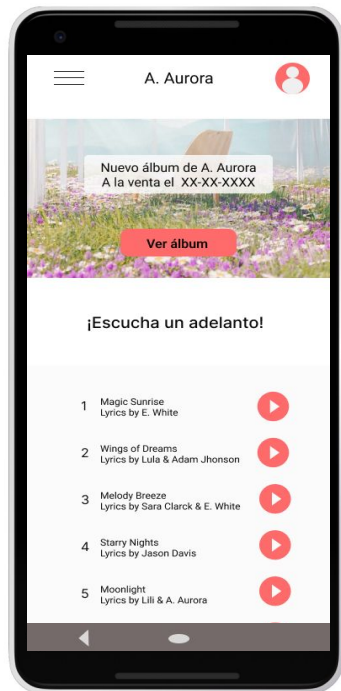
Antes del estudio 2 de usabilidad



Después del estudio 2 de usabilidad

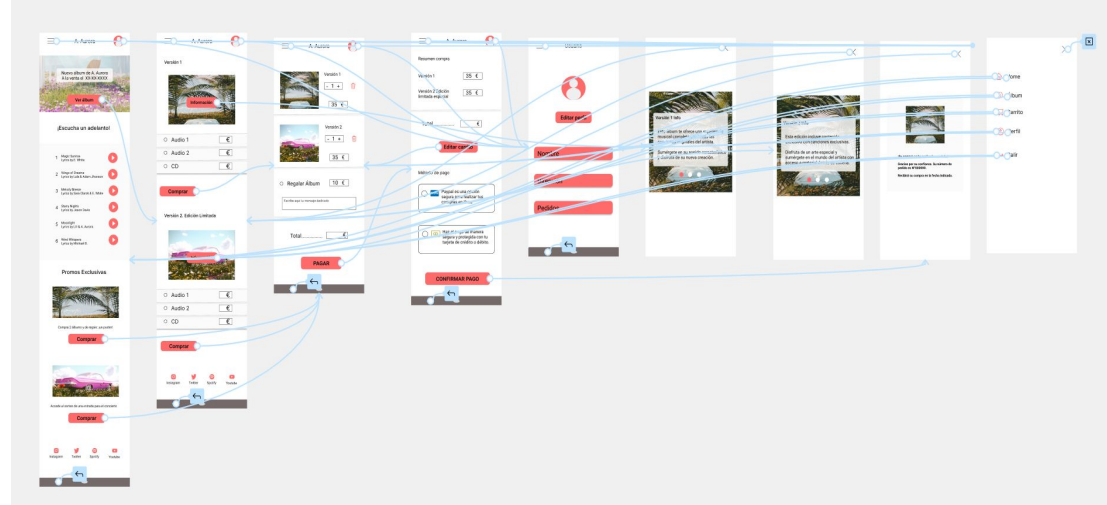


Maquetas



Prototipo de alta fidelidad

El prototipo final de alta fidelidad presenta un flujo de usuario más detallado para el carrito y el checkout. También satisface las necesidades de los usuarios al proporcionar más información sobre el producto.



Ver el [prototipo de alta fidelidad](#) de A. Aurora app.

Consideraciones de accesibilidad

1

Proporciona acceso a usuarios con discapacidad visual mediante la adición de texto alternativo a las imágenes para lectores de pantalla.

2

Se utilizan iconos para ayudar a que la navegación sea más sencilla.

3

Los colores utilizados tienen buen contraste para que el contenido sea legible.

A partir de ahora

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

La aplicación hace que los usuarios sientan que sus necesidades están satisfechas al realizar la compra anticipada de un álbum de música.



Lo aprendido:

Al diseñar la aplicación A.Aurora de venta anticipada de un álbum, he aprendido que las primeras ideas son solo el comienzo del proceso. Los estudios de usabilidad y los comentarios de los compañeros han influido en cada iteración de los diseños.

Próximos pasos

1

Realizar otra ronda de estudios de usabilidad para validar si los problemas que experimentaron los usuarios han sido abordados de manera efectiva.

2

Realizar más investigaciones de usuarios para identificar posibles nuevas áreas de necesidad.

3

Continuar realizando auditorías competitivas para estar al tanto de las tendencias y las mejoras prácticas de la industria.

Contacto



¡Gracias por tu tiempo! Si quieres ver más o ponerte en contacto conmigo, ésta es mi información de contacto:

Linkedin: [Jessica Mosteiro](#)