

E-Commerce Website

Joshua Nathaniel Arrazola
Elizondo

Project overview



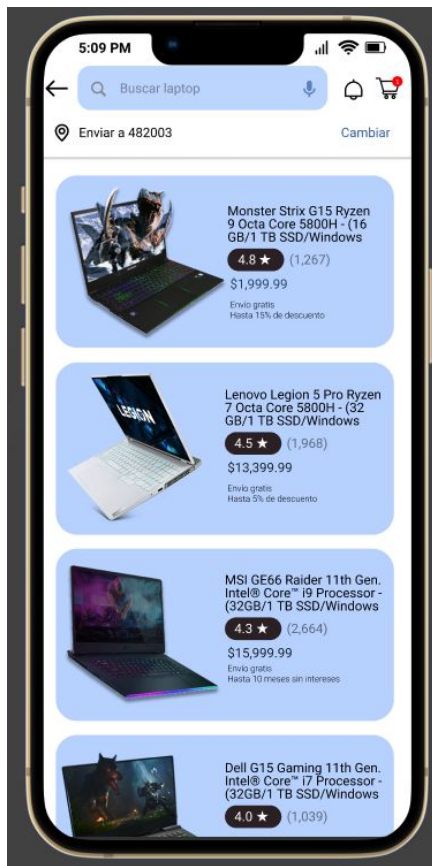
The product:

La plataforma de e-commerce gamer es un sitio web diseñado para ofrecer una experiencia de compra optimizada para jugadores, streamers y entusiastas de los videojuegos.



Project duration:

Se trabajó en este proyecto en el cuatrimestre Enero-Abril 2025.



Project overview



The problem:

Los usuarios enfrentaban dificultades para encontrar y comprar productos gamers de manera eficiente debido a una búsqueda poco optimizada, una personalización confusa y una falta de confianza en el proceso de pago.

Además, el registro era tedioso y la visibilidad de opciones clave, como compatibilidad de accesorios y tiempos de entrega, no era clara, afectando la experiencia de compra.



The goal:

El objetivo del proyecto es diseñar una plataforma de e-commerce gamer intuitiva y eficiente, que facilite la búsqueda, personalización y compra de productos, garantizando una experiencia fluida y segura. Se busca mejorar la navegación, optimizar el proceso de pago y aumentar la confianza del usuario mediante información clara sobre productos relacionados con los videojuegos.

Project overview



My role:

Mi rol es el de diseñador UI/UX.



Responsibilities:

- Investigación
- Planeación
- Wireframing
- Prototiping

Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

User research: summary



Se realizó un análisis de la competencia en plataformas de **e-commerce gamer** para identificar sus principales deficiencias y oportunidades de mejora. Se observó que muchas tiendas **carecen de opciones de personalización intuitivas**, generan desconfianza en el pago, ofrecen búsquedas poco optimizadas y obligan a un registro tedioso. Estos problemas afectan la experiencia del usuario y pueden llevar a la pérdida de clientes. Con base en estos hallazgos, nuestra plataforma se enfocará en **mejorar la personalización**, optimizar la navegación, ofrecer múltiples métodos de pago seguros y simplificar el registro para brindar una experiencia superior a los compradores gamers.

User research: pain points

1

Pain point

Muchas plataformas de e-commerce no permiten a los usuarios personalizar productos o accesorios según sus necesidades. **Esto indica la importancia de ofrecer una experiencia de personalización clara y flexible.**

2

Pain point

Algunas tiendas en línea no muestran sellos de seguridad visibles ni políticas de devolución claras, lo que genera desconfianza en los usuarios. **Es crucial garantizar la transparencia en cada etapa del pago.**

3

Pain point

Muchas plataformas no cuentan con filtros avanzados, autocompletado o herramientas de recomendación inteligente. **Esto resalta la necesidad de optimizar la navegación y la localización de productos.**

4

Pain point

Varias tiendas requieren registro obligatorio y procesos largos antes de permitir una compra. **Ofrecer una opción de compra como invitado o registros rápidos mejora la experiencia del usuario.**

Persona: **Daniel Rodriguez**

Problem statement:

Persona:

Nombre: Daniel Rodríguez **Edad:** 26 años **Educación:** Licenciatura en Ingeniería en Sistemas

Hometown: Monterrey, México

Familia: Vive solo, pero visita a su familia los fines de semana

Ocupación: Desarrollador de software y gamer competitivo

Historia / Escenario

Daniel es un apasionado de los videojuegos y pasa varias horas a la semana jugando en línea con sus amigos. Le gusta mantenerse actualizado con el mejor hardware y accesorios gamer, pero se frustra al comprar en tiendas en línea porque muchas plataformas no le ofrecen opciones de personalización claras, ni facilitan la búsqueda de productos específicos. A menudo desconfía del proceso de pago debido a la falta de información sobre seguridad y políticas de devolución.

Goals (Objetivos)

- ✓ Encontrar hardware y accesorios específicos para mejorar su experiencia de juego.
- ✓ Poder personalizar su compra sin confusión.

Frustrations (Frustraciones)

- ✗ La búsqueda de productos en tiendas en línea es poco intuitiva y no tiene filtros avanzados.
- ✗ No siempre queda claro si un producto es compatible con su equipo.

Relevant Personal Quote

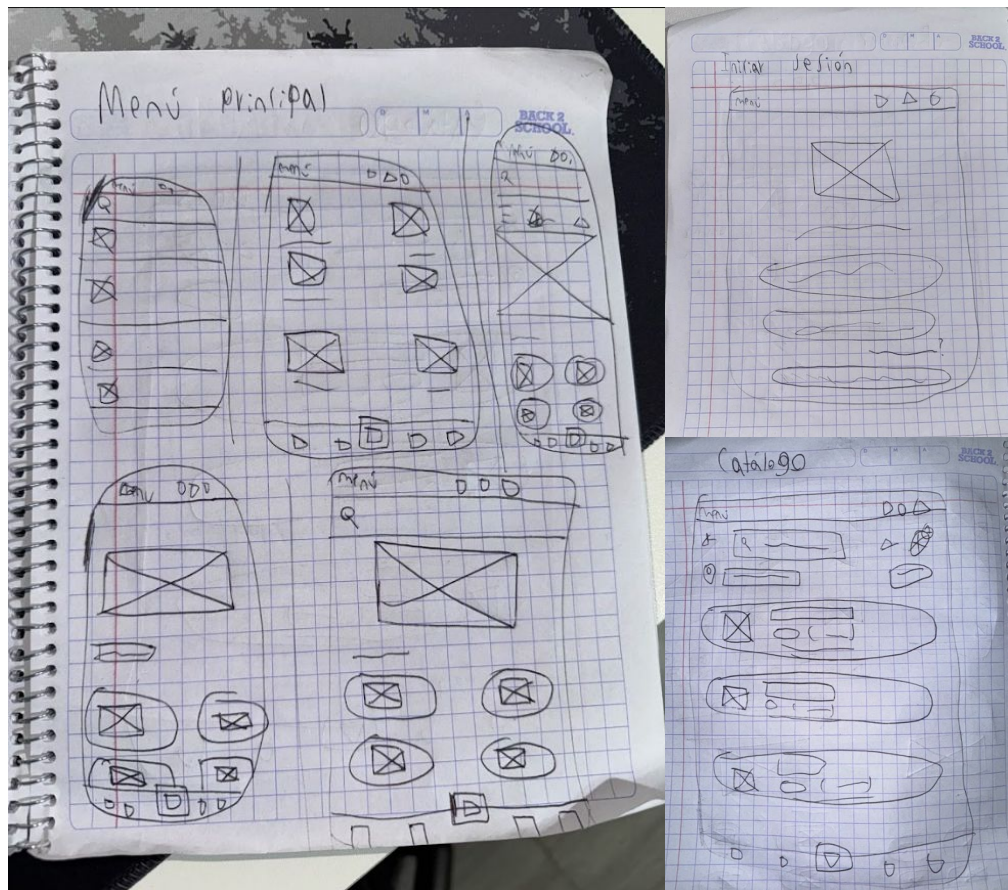
"Si voy a gastar en equipo gamer, quiero estar seguro de que estoy comprando lo correcto y de que mi dinero está protegido."



Paper wireframes

Link a los wireframes de papel:

[https://drive.google.com/drive/folders/15hPO3xsB_PwU1a8ZWLvZfTloYfnZnoaq?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/15hPO3xsB_PwU1a8ZWLvZfTloYfnZnoaq?usp=drive_link)

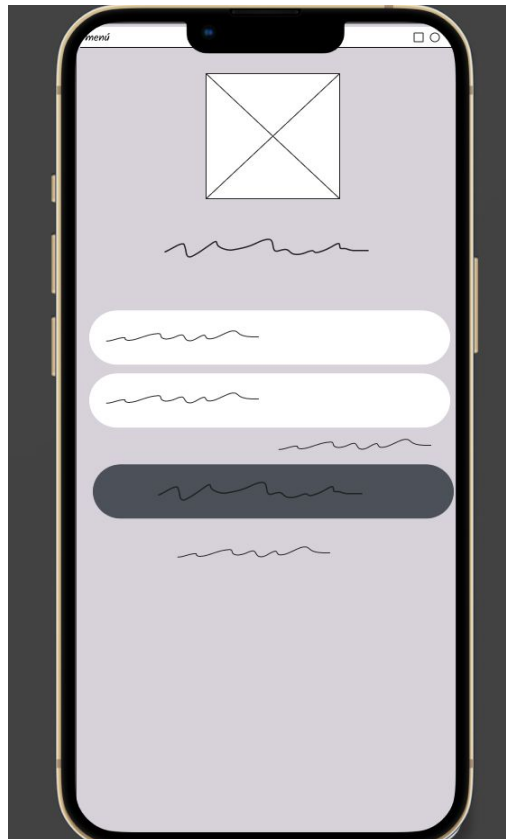


Digital wireframes

Link a Figma:

Dev Mode:

[https://www.figma.com/design/SEHnGGIEWZfgTjRgzlvwdl/Tienda_Gamer-\(Copy\)?node-id=113-119&m=dev&t=S0Be17iL0F15R0nS-1](https://www.figma.com/design/SEHnGGIEWZfgTjRgzlvwdl/Tienda_Gamer-(Copy)?node-id=113-119&m=dev&t=S0Be17iL0F15R0nS-1)

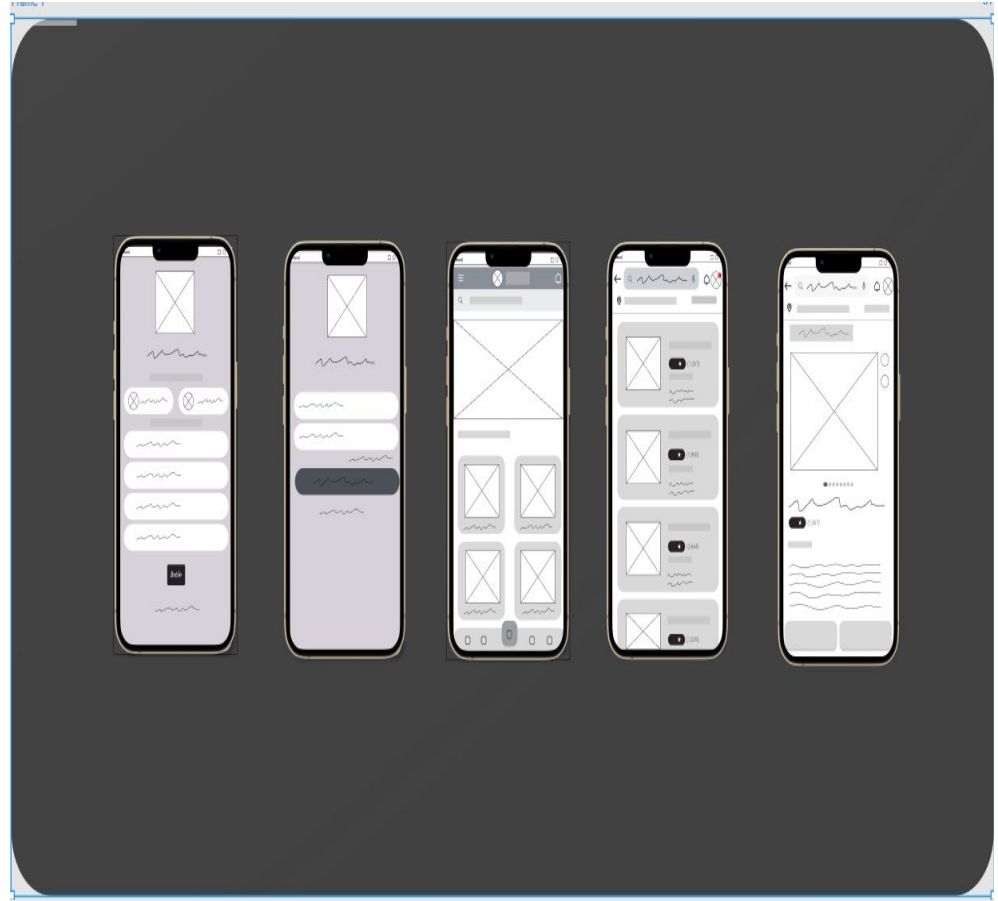


Low-fidelity prototype

Prototipo de baja fidelidad:

Prototype Mode:

[https://www.figma.com/proto/SEHnGGIEWZfgTjRgzlvwdl/Tienda_Gamer-\(Copy\)?node-id=113-119&t=S0Be17iL0F15R0nS-1](https://www.figma.com/proto/SEHnGGIEWZfgTjRgzlvwdl/Tienda_Gamer-(Copy)?node-id=113-119&t=S0Be17iL0F15R0nS-1)



Usability study: findings

Se realizaron estudios de usabilidad con **cinco participantes** para evaluar la experiencia de compra en plataformas de **e-commerce gamer**. Las pruebas incluyeron tareas clave como **búsqueda de productos, personalización, registro y pago**.

Round 1 findings

- 1 Personalización de productos poco clara
- 2 Falta de confianza en el pago
- 3 Búsqueda de productos ineficiente

Round 2 findings

- 1 Registro largo y obligatorio
- 2 Opciones de pago limitadas
- 3 Falta de información sobre envíos

Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

Mockups

Página de Registro

Before usability study



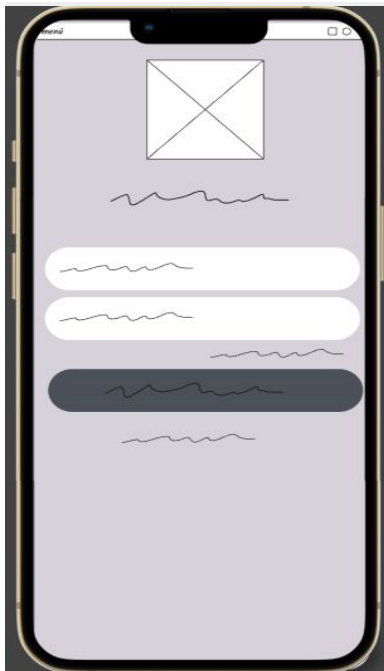
After usability study



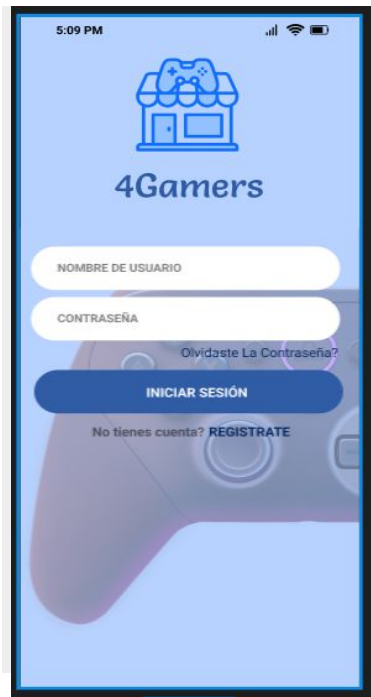
Mockups

[Your notes about goals and thought process]

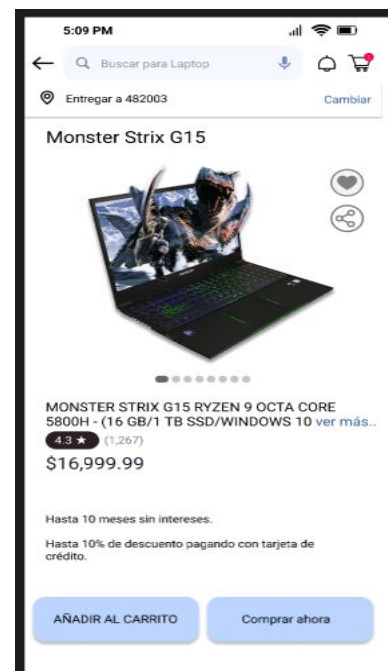
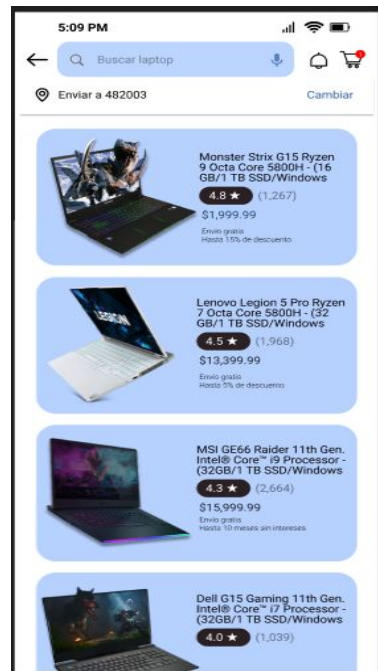
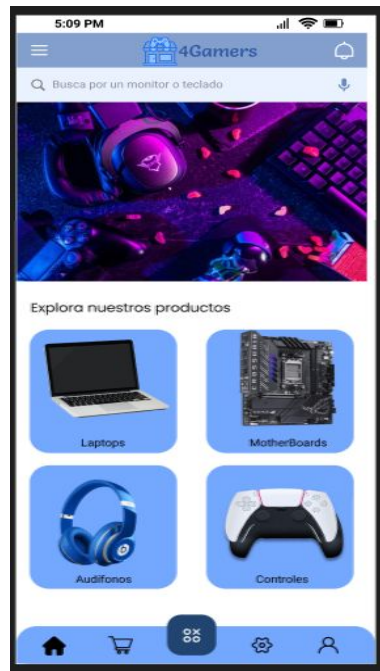
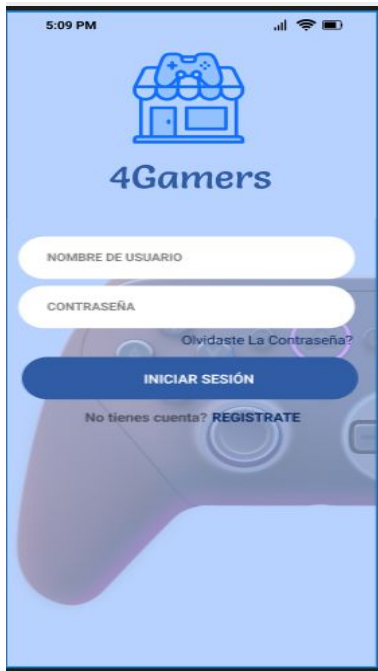
Before usability study



After usability study

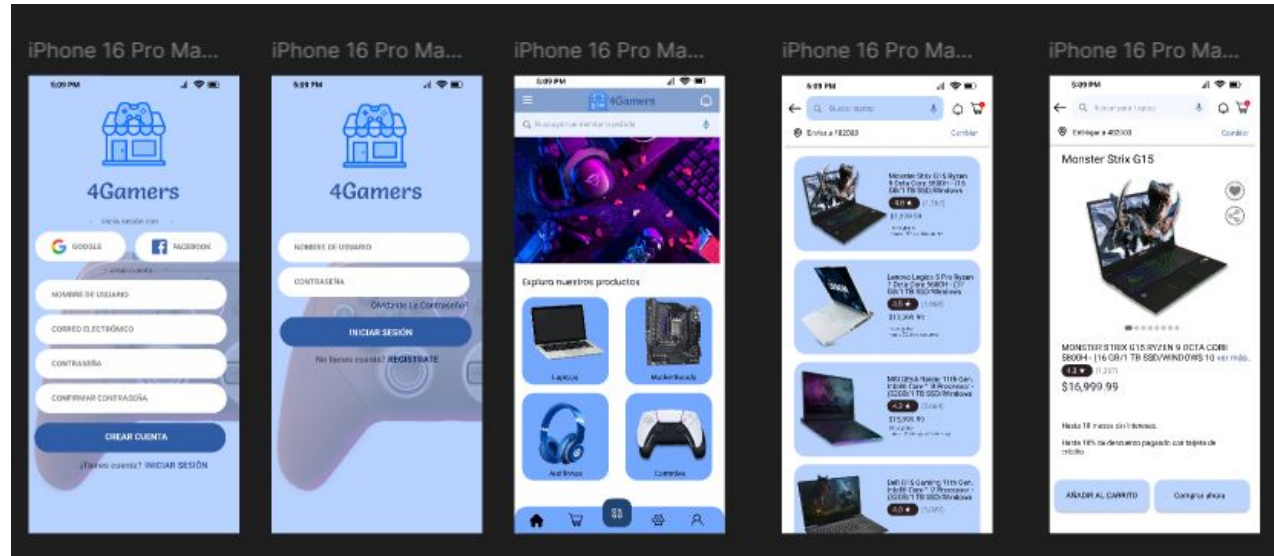


Mockups



High-fidelity prototype

[Link to high-fidelity prototype]



Accessibility considerations

1

Se aplicaron combinaciones de colores de alto contraste y tipografía legible para mejorar la accesibilidad visual. Además, se optimizó el espaciado y la interacción con elementos para facilitar la navegación a todos los usuarios.

2

Se implementaron botones grandes y bien diferenciados para facilitar su uso en dispositivos táctiles. Además, se agruparon elementos relacionados mediante proximidad y región común para mejorar la comprensión y navegación.

3

Se añadieron etiquetas descriptivas en los botones y elementos interactivos para mejorar la accesibilidad para usuarios con lectores de pantalla. También se aseguró que la navegación sea intuitiva mediante una estructura clara y consistente en todas las pantallas.

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Impact:

Insert one to two sentences summarizing the impact of your designs. In the real world, you'd include data like number of downloads or sign ups, but since this is a course project, you can include a positive quote from a peer or study participant.



What I learned:

Insert a few sentences summarizing what you learned throughout the project.

Next steps

1

Insert a few sentences summarizing the next steps you would take with this project and why.

2

Insert a few sentences summarizing the next steps you would take with this project and why.

3

Insert a few sentences summarizing the next steps you would take with this project and why.

Let's connect!



Insert a brief sentence or two about contacting you and/or reviewing more of your work.

Provide your contact information here. This might include your email address, phone number, and website or link to other professional platforms.