## Diseño App Huellitas

Jean Carlos Santander

## Resumen del proyecto



### El producto:

Huellitas es una aplicación web y movil para donar a fundaciones de mascotas. Ofrece la opcion de donar a las fundaciones de mascotas que mas lo necesiten. Está dirigido al público en general que deseen realizar ayudar a estas fundaciones por medio de donaciones.







### Duración del proyecto:

Marzo 2014 a Abril 2024



### Resumen del proyecto



### El problema:

Las personas que realizan donaciones a fundaciones carecen de una aplicacion que permita realizar donaciones desde cualquier lugar de manera facil y sencilla.



#### La meta:

Diseñar un aplicación con version web y movil (Responsiva) que permita a las personas realizar donaciones en linea de manera facil y sencilla.



### Project overview



#### Mi rol:

Diseñador UX que diseña una aplicación para Huellitas desde la concepción hasta la entrega



### Responsabilidades:

Realización de entrevistas, historias de usuario, planteamiento del problema, auditoria competitiva, mapa de recorrido, wireframing en papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de usabilidad e iteración de diseños.



# Entendiendo al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Declaraciones de problemas
- Mapas de viaje del usuario

### Investigación de usuario: resumen

Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para comprender a los usuarios para los que estoy diseñando y sus necesidades. Un grupo primario de usuarios identificado a través de la investigación fueron adultos con trabajos estables que desean realizar donaciones en linea porque no tienen tiempo para ir al sitio físico.

Este grupo de usuarios confirmó las suposiciones iniciales sobre los usuarios de huellitas pero la investigación también reveló que el tiempo no era el único factor que limitaba a los usuarios a la hora de realizar donaciones. Otro problema de los usuarios incluían la necesidad de realizar donaciones de manera facil y sencilla.



## Investigación de usuarios: puntos debiles



#### Tiempo

Las personas que desean realizar donaciones se encuentran muy ocupados para dedicar tiempo en ir de fundación en fundación.



### Usabilidad

Las aplicaciones con demasiadas opciones e informacion(iconos, imagenes, texto, botones), no permiten realizar los procesos de manera facil y precisa.



#### Distancia

Los usuarios se encuentran a grandes distancias desde sus hogares hasta la fundación que desean ayudar.



### Persona: Andrea

#### **Problem statement:**

Andrea es una mujer trabajadora. Necesita una app para realizar donaciones en linea porque no tiene tiempo para ir presencialmente a cada fundación.



#### **Andrea**

Edad: 25

Educación: Licenciada en Marketing Pueblo natal: Medellín. Colombia Familia: Esposo y dos hijos

Ocupación: Coordinadora de marketing digital

"Me gusta viajar y conocer nuevos lugares"

#### Metas

- Ascender al puesto de iefe del area de marketing
- Comprar una casa mas amplia para sus hijos en el centro de la ciudad
- Avudar cada dia a mas personas y animalitos que tengas dificultades

#### **Frustraciones**

- A veces se me dificulta donar. dinero a las fundaciones porque no tengo tiempo
- Me gustaria encontrar una fundacion de mascotas de manera mas rapida.
- Quisiera saber en que invierten mi dinero las fundaciones a las aue dono.

Andrea es Licenciada en Marketing, tiene 22 años y vive en Medellin, Colombia. Andrea ama ayudar a los animalitos que lo necesitan. Ella a menudo dona dinero a fundaciones de mascotas rescatadas o abadonadas para que puedan tener una vida mas comoda. Generalmente no tiene tiempo para buscar fundaciones de mascotas para donarles, a veces se le dificulta encontrar las fundaciones y tambien en ocasiones se pregunta que hacen los encargados de las fundaciones con cada donacion



## Mapa de recorrido

Mapear el recorrido del usuario de Andrea reveló lo útil que sería para los usuarios tener acceso a una aplicación para realizar donaciones en linea de manera sencilla.

#### Persona: Andrea

Goal: Hacer donaciones a las fundaciones desde cualquier lugar y verificar que hace cada la fundación con las donaciones

ACCIÓN	Investigar y seleccionar fundaciones	Abre la aplicación de donaciones y selecciona la fundación.	Elegir un método de donación conveniente	Realizar la donación a la fundación	Monitorear el uso de las donaciones
LISTA DE TAREAS	Quiere realizar donación a una fundación     Decide que fundación ayudar     Elige la fundación a ayudar	Abre la aplicacion del donaciones     Busca la fundacion     Seleciona la fundación	Explorar opciones de donación     Seleccionar el método más adecuado	Ingresa la información necesaria y selecciona el monto Revisa y confirma la donación	Revisar informes de donaciones recientes y antiguas     Analiza el impacto generado
SENTIMIENTO ADJETIVO	Andrea esta pensativa al elegir que fundación va a ayudar	Andrea está feliz porque la interfaz es sencilla	Andrea se siente contenta porque al seleccionar un método de donación es bastante fácil	Andrea se siente feliz de tener más de una opción de para donar	Carlos se siente feliz de poder ver que hacen las fundaciones con cada donación
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Ofrecer una ventana o slider de sugerencia de fundaciones con mayor impacto.	Mantener la interfaz sencilla en todas las paginas	Mantener la interfaz sencilla en todas las paginas	Ofrecer una ventana de confirmación de los datos	Mantener la interfaz sencilla en todas las paginas

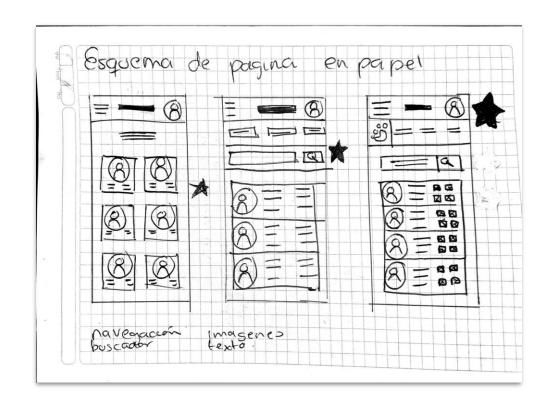


## Iniciando el diseño

- Wireframes de papel
- Wireframes digitales
- Prototipos de baja fidelidad
- Estudios de usabilidad

## Wireframes de papel

Tomarse el tiempo para redactar iteraciones de cada pantalla de la aplicación en papel aseguró que los elementos que llegaron a los wireframes digitales fueran adecuados para abordar los puntos débiles de los usuarios. Para la pantalla de inicio, priorice un proceso de pedido rápido y sencillo para ayudar a los usuarios a ahorrar tiempo.





## Wireframes Digitales

La navegación sencilla era una necesidad clave que el usuario debía abordar en los diseños, además de diseñar la aplicación de manera tal que el proceso de donar a una fundacion fuera lo mas sencillo posible

Esta sección en la parte superior de la pantalla de inicio permite visualizar fundaciones tanto recomendadas como nuevas, tambien permite realizar la donacion directamente



Este botón en la parte media de la pantalla de inicio permite realizar donaciones a fundaciones especificas

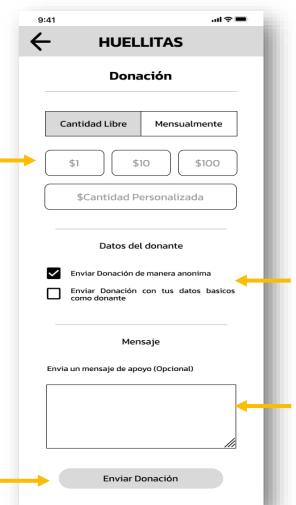


## Wireframes Digitales

La confirmación de los datos de compra sencilla era una necesidad clave que el usuario no cometa errores de compra, además de diseñar los datos de compra de manera concisa y sencilla

Esta sección en la parte superior de la pantalla de donacion permite elegir entre una donacion libre o de manera mensual, la cantidad libre permite elegir la cantidad que el usuario desee, tambien posee un pequeña sección de opciones rapidas de donacion.

Esta boton permite enviar la donación



Esta secciones permite realizar la donacion con los datos del donante o de manera anonima

Esta secciones permite enviar un mensaje junto la donación



## Prototipos de baja fidelidad

Utilizando el conjunto completo de estructuras alámbricas digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El principal flujo de usuarios que conecté fue realizar una donacion a una fundación y confirmar la donación, por lo que el prototipo podría usarse en un estudio de usabilidad.

Da clic al siguiente enlace para acceder a los <u>prototipos de baja fidelidad</u>





## Usability study: findings

Realicé dos rondas de estudios de usabilidad. Los hallazgos del primer estudio ayudaron a guiar los diseños desde estructuras alámbricas hasta maquetas. El segundo estudio utilizó un prototipo de alta fidelidad y reveló qué aspectos de las maquetas necesitaban perfeccionarse.

### Hallazgos de la ronda 1

- 1 Los usuarios quieren realizar donaciones en línea
- 2 Los usuarios quieren una interfaz sencilla y fácil de usar.
- 3 Los usuarios quieren la opción de monitoriar cada donación.

### Hallazgos de la ronda 2

- 1 El tamaño de tipografia es muy grande
- 2 El color usado en los textos no principales (párrafos) no era adecuado



## Refinación el diseño

- Mockups
- Prototipos de alta fidelidad
- Accesibilidad

### Mockups

El primer estudio de usabilidad realizar donaciones en linea, se tuvo en cuenta que la interfaz fuera sencilla pero a su vez agradable a la vistaopciones para que el usuario. Adicionalmente se creó una opción dar seguimiento a la donación.



### Donaciones



Realizar una donación

#### Donaciones



Como funcionan las donaciones

Donar es dar con el corazón, ofreciendo lo que puedas para ayudar a otros. Es un acto desinteresado que genera un impacto positivo en la sóciedad, contribuyendo al bienestar de quienes más lo necesitan

Realizar una donación

#### Seguimiento



Dar seguimiento

#### Seguimiento



#### Monitoriar Donaciones

La monitorización de una donación implica seguimiento cuidadoso y transparente de como seguimiento de como de como

Dar seguimiento



## Mockups

El segundo estudio de usabilidad permitió refinar aspectos de diseño visual en la interfaz, se modificó el diseño de la tipografia, especificamente los colores y el tamaño para que los usuarios sientan armonidad

Antes del estudio de usabilidad

Después del estudio de usabilidad

Fundaciones Recomendadas

Fundación Amor Patitas que cambian vidas: Porque cada animal merece un hogar amoroso y una vida digna.

Fundación Amistad Amor que transforma: Convertimos la compasión en acciones para ayudar a los peluditos más necesitados.

> Fundación Leal Un hogar, un futuro: Brindamos refugio, cuidado y esperanza a los animales que han perdido su

#### Fundaciones Nuevas

Fundaciones X

Fundaciones Y

\*\*\*\* Fundaciones Z Juntos por un mundo mejor para nuestras mascotas: Promovemos la responsabilidad, la tenencia respo...

Ver mas

#### Sugerencias

Sugerencias

#### Fundaciones Recomendadas







Ver mas

#### **Fundaciones Nuevas**



\*\*\*

Segunda oportunidad, gran felicidad: Creemos en el poder de la adopción para darles una nueva vida a los animales. \*\*\*



Compañeros peludos, corazones unidos: Trabajamos en conjunto para crear un mundo donde cada animal tenga un lugar a...



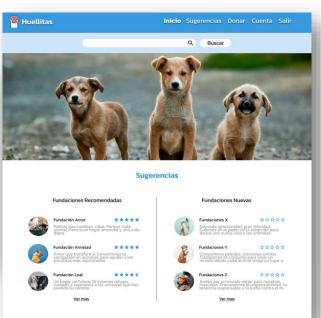
Fundaciones Z 소소소소**소** Juntos por un mundo mejor para nuestras mascotas: Promovemos la responsabilidad, la tenencia responsable y la lucha contra el m...

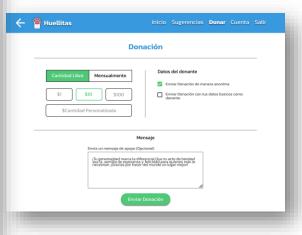
Ver mas



## Mockups





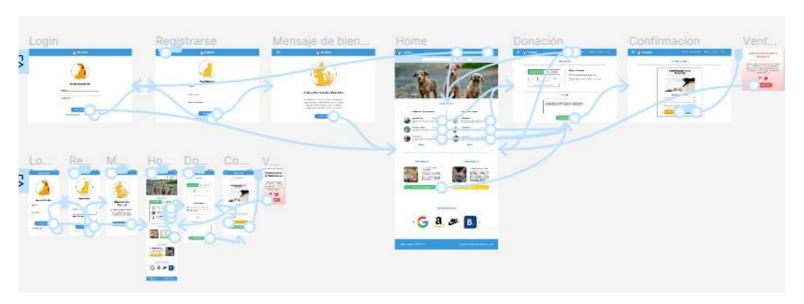




### Prototipos de alta fidelidad

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario sencillos y gradables visualmente para realizar una donación a determinada fundación.

Da clic al siguiente enlace para acceder a los <u>prototipos de alta fidelidad</u>





### Consideraciones de Accesibilidad

1

Acceso facilitado a usuarios con problemas de visión mediante la adición de texto alternativo a las imágenes para lectores de pantalla. 2

Tamaño de letra adecuado para el público en general 3

Uso de elementos, colores y botones consistentes y fáciles de interpretar



## Hacia el futuro

- Conclusiones
- Próximos pasos

### Ideas para llevar



### Impacto:

La aplicación hace que los usuarios sientan que Huellitas realmente se preocupa por ayudar a las mascotas abandonadas.

Una cita de los comentarios de los usuarios:

"Siempre había querido ayudar a los animales necesitados, pero nunca supe por dónde empezar. Esta aplicación de donaciones para mascotas lo ha hecho todo tan fácil para marcar la diferencia"- Andrea



### Lo que aprendi:

Mientras diseñaba la aplicación de Huellitas, aprendí que las primeras ideas para la aplicación son sólo el principio del proceso. Los estudios de usabilidad y la retroalimentación de los las personas permitieron que cada iteración de los diseños de la aplicación fueran los mejores.



### Proximos pasos

1

Llevar a cabo las rondas de estudios de usabilidad de manera frecuente (cada 3 meses) para garantizar la mejor experiencia a los usuarios 2

Realizar más estudios a usuarios con caracteristicas unicas para encontrar nuevas áreas de necesidad. 3

Crear nuevas funciones que permitan a los usuarios tener una experiencia más sencila



### Let's connect!



Gracias por el tiempo dedicado a revisar mi trabajo en la aplicación de Huellita. Si desea ver más o ponerse en contacto, mi información de contacto se proporciona a continuación.

Correo electrónico: jcsantander@unimayor.edu.co Github: https://github.com/jcsantander11

Portafolio web: <u>Jean Carlos Santander</u>

