

Actividad | 3 | Prototipado

Diseño de interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de Software



TUTOR: Fátima Fernández de Lara Barrón

ALUMNO: Karol Ochoa Beltran

FECHA: 8 de febrero 2025

Índice

Introducción	2
Descripción	2
Justificación	3
Desarrollo	4
Conclusión	13
Referencias	14

Introducción

A continuación, se presentará el prototipado de una de las propuestas realizadas en las actividades pasadas para la mejora de la interfaz de la aplicación de Coppel, en mi caso será la propuesta número 2 que consta de un reacomodo y modificación de algunos de los diversos íconos que la app posee. Todas estas modificaciones están pensadas para reducir la cantidad de botones en una sola pantalla, ahora el usuario puede ocultar a voluntad la barra de tareas para visualizar mejor el resto de las opciones interactivas que se le proporcionan. Además, que agrega una función para cambiar de modo claro a modo oscuro.

Decidí agregar este boceto ya que de cierta manera también incluye al primer boceto que realicé, ya que la distribución de los íconos es la misma que planteé en ese wireframe, por lo cual, desde mi punto el segundo boceto es una combinación del primero con el concepto utilizado en el segundo.

El prototipado será realizado en la aplicación “Figma”, la cual nos permitirá crear una versión de prueba de la interfaz que además será interactiva, por lo cual podremos probar el cómo se luce visualmente y cómo reaccionan las nuevas funciones agregadas o modificadas al momento de ser utilizadas.

Finalmente, se realizará una comparación del antes y el después para visualizar los cambios realizados a la interfaz.

Descripción

Tomé la decisión de realizar este reacomodo para que la interfaz sea más cómoda y atractiva visualmente para los usuarios; uno de los cambios más notorios en la pantalla de inicio, es que la barra que se ubicaba verticalmente en la parte original de la pantalla, ahora se encuentra de manera horizontal en la parte izquierda, además que se integró el ícono de abonos a esta barra de tareas y agregué un ícono de favoritos para que los usuarios puedan

guardar artículos que sean de su agrado para poder encontrarlos más fácilmente. Adicional a esto decidí modificar la forma del ícono de ofertas, cambiando el círculo por una figura conocida como explosión y, por para finalizar eliminé la dirección de entrega que anteriormente estaba ubicada debajo de la barra de búsqueda, esto con el objetivo de hacer un poco más minimalista la interfaz.

También modifiqué la vista de los artículos, en esta nueva interfaz se mantiene la eliminación de la dirección de entrega; en la parte superior, debajo de la barra de búsqueda agregué la opción de “ver disponibilidad en tienda”, la opción de compartir se encuentra bajo el nombre y el código sku en el lado derecho de la pantalla. Además, el mensaje de envío gratis ahora está debajo de las imágenes demostrativas en la parte derecha.

Justificación

El realizar un prototipado es una parte muy importante en el proceso de creación o modificación de una interfaz, ya que este nos permite optimizar el tiempo y los recursos que estaremos utilizando al momento de realizar este proceso. Además, hace que sea posible poder interactuar con las nuevas funciones que se crearon o se agregaron durante este proceso, de tal modo que podremos hacer diversos ajustes o modificaciones según sea necesario con el objetivo de mejorar la experiencia que tiene el usuario al hacer uso nuestra interfaz y entregar la mejor versión posible de nuestro producto.

A final de cuentas, los prototipos o pruebas piloto son importantes para descartar cualquier tipo de falla que pueda surgir al momento de la operación y para corroborar el correcto funcionamiento de la interfaz que estamos desarrollando o modificando, también permite visualizar la versión final de la interfaz con la que estamos trabajando.

Desarrollo

Link para visualizar el prototipo:

<https://www.figma.com/design/5VfEl8L5vhX1NPRzbUFv94/Coppel-redesign?node-id=23-225&t=XYQOcINeuvoDqZO8-1>

Este tipo de prototipo interactivo es de alta fidelidad, ya que es muy similar a la versión final que se estará presentando.

Evaluación

Tipo de evaluación: cualitativa

Se le mostrará el prototipo a una amiga y se anotarán los comentarios que haga referentes a la usabilidad o visualización de la aplicación.

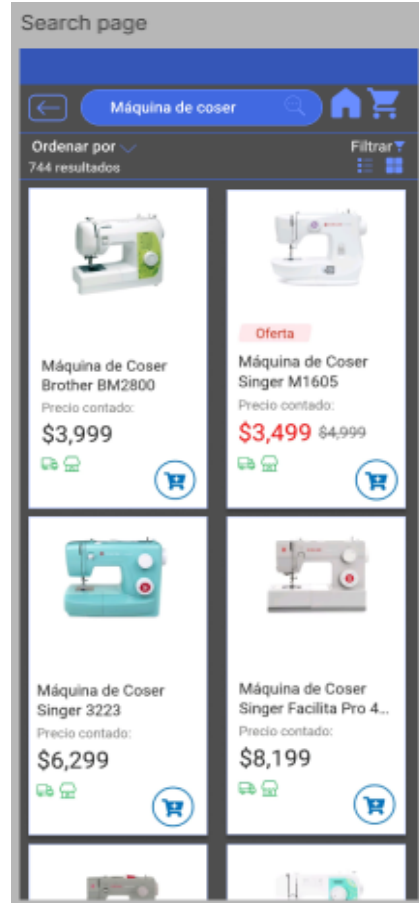
Las imágenes anexadas a continuación, son de la pantalla principal de la aplicación, mostrando cada versión con y sin la barra de opciones y el menú. Además, mostraré un ejemplo de como se verá la pantalla de búsqueda y un artículo seleccionado; todo esto con el modo oscuro activado.

Principal page D

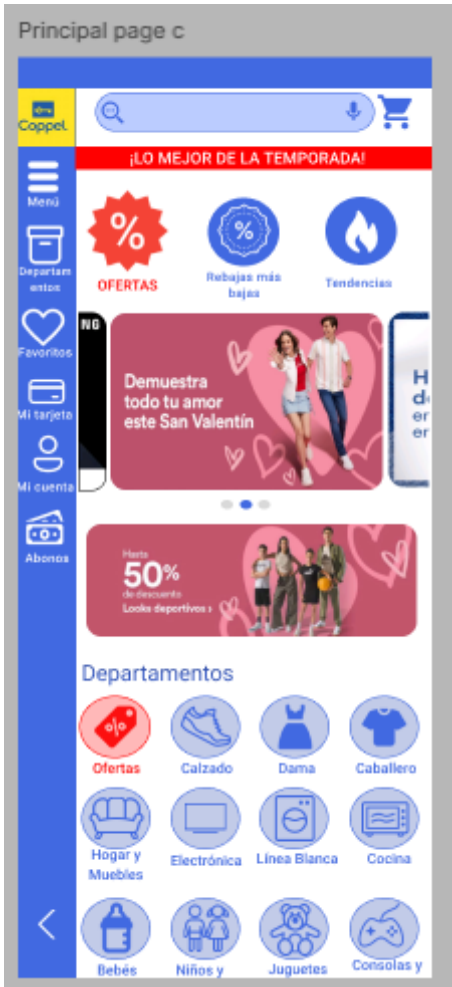


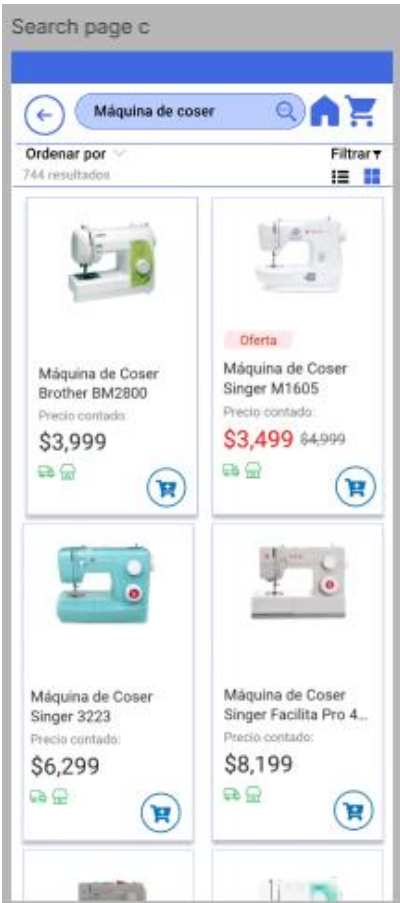
Principal page





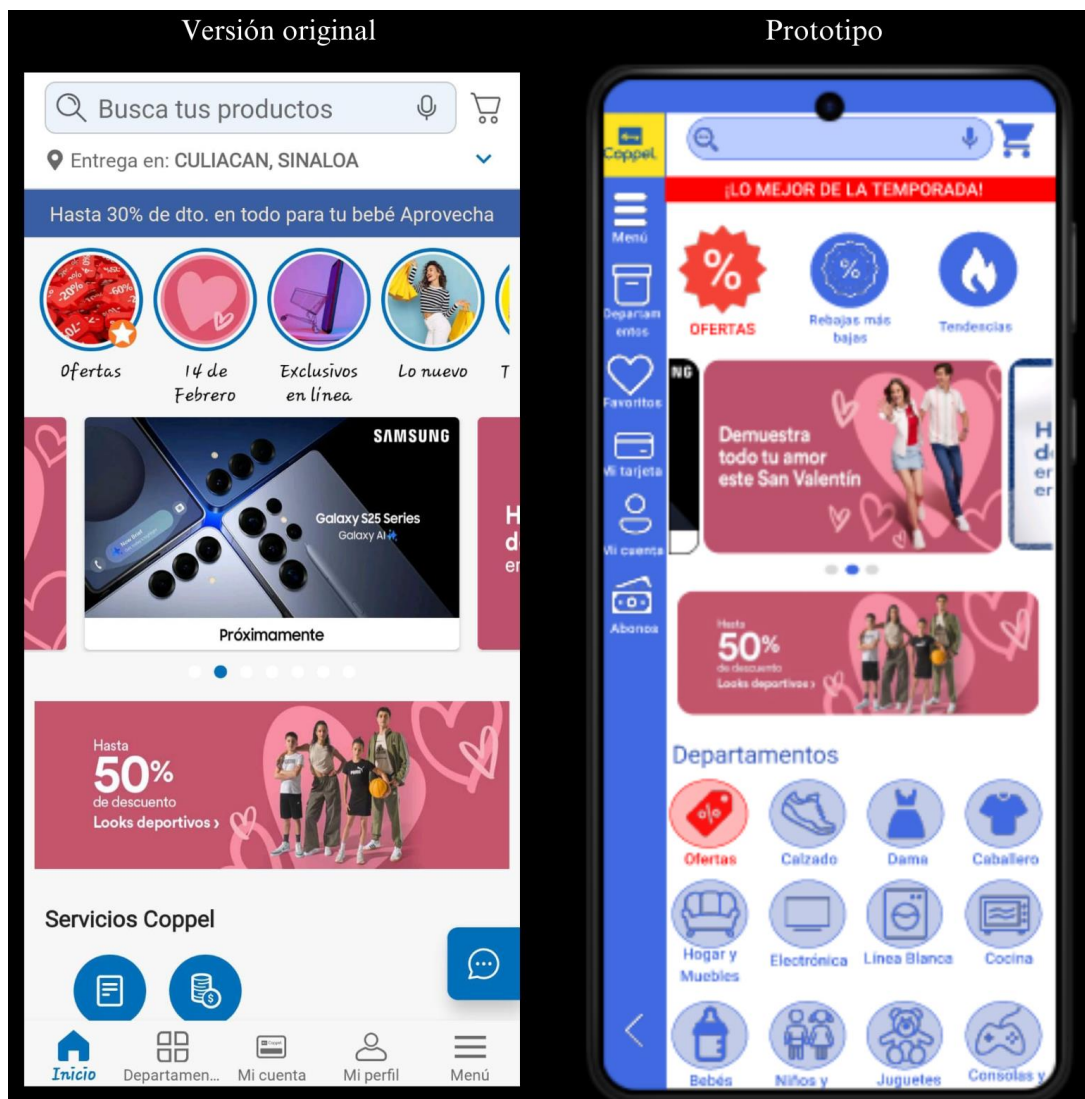
También tenemos el prototipo en el modo claro o predeterminado de la aplicación.





Pantalla de inicio

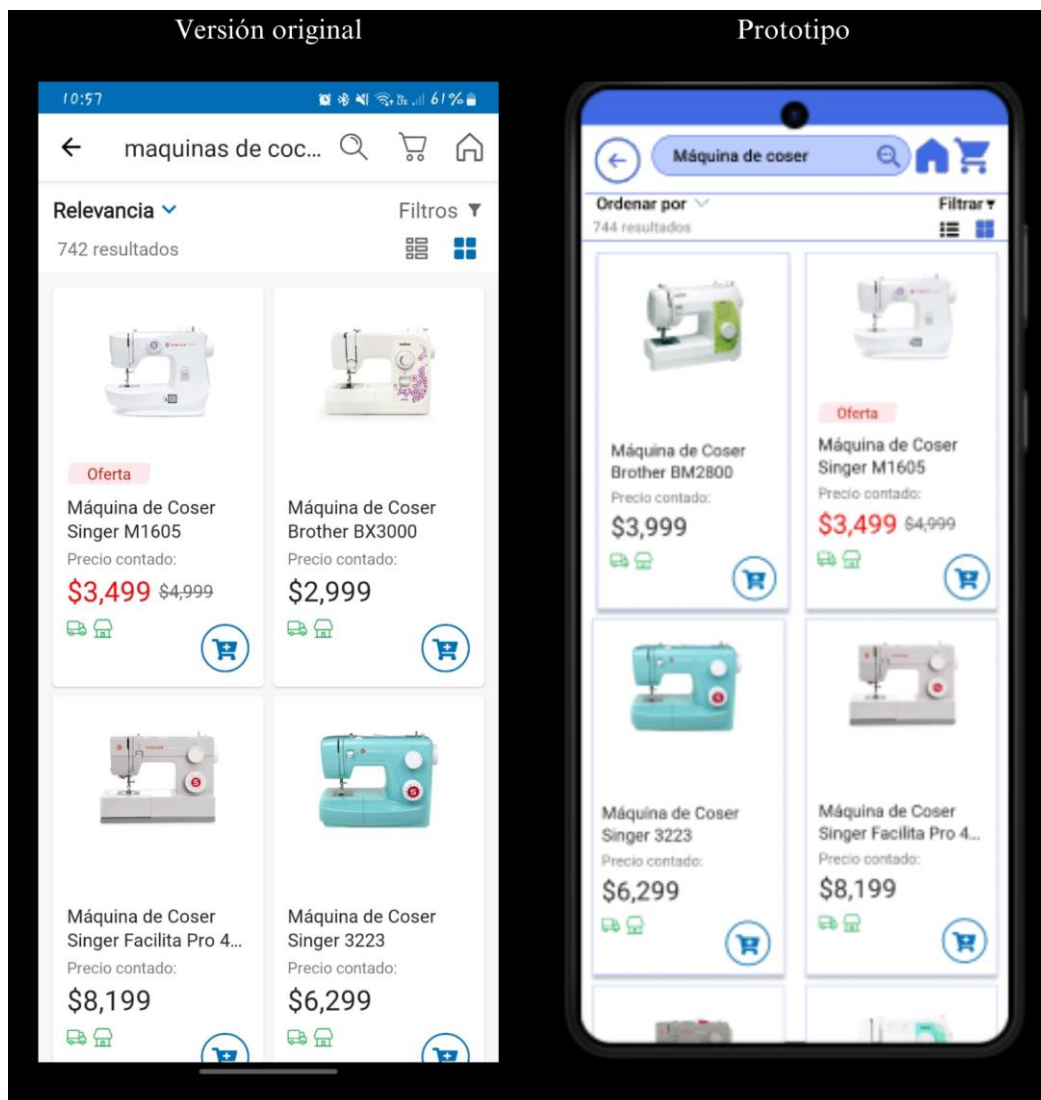
En la versión original tenemos la barra de opciones de manera vertical en la parte inferior de la pantalla, a diferencia del prototipo, el cual la muestra en la parte izquierda de manera horizontal. Además, es posible ocultarla o mostrarla a voluntad del usuario, lo cual no puede hacerse en la versión original de la aplicación.



Observaciones. Es llamativo que ahora la barra de opciones se esté situada en otra parte de la pantalla, me parece mucho más cómodo que se pueda ocultar esta barra, ya que a veces es un poco molesto el tener tantos botones que se utilizan muy poco en la pantalla.

Pantalla de búsqueda

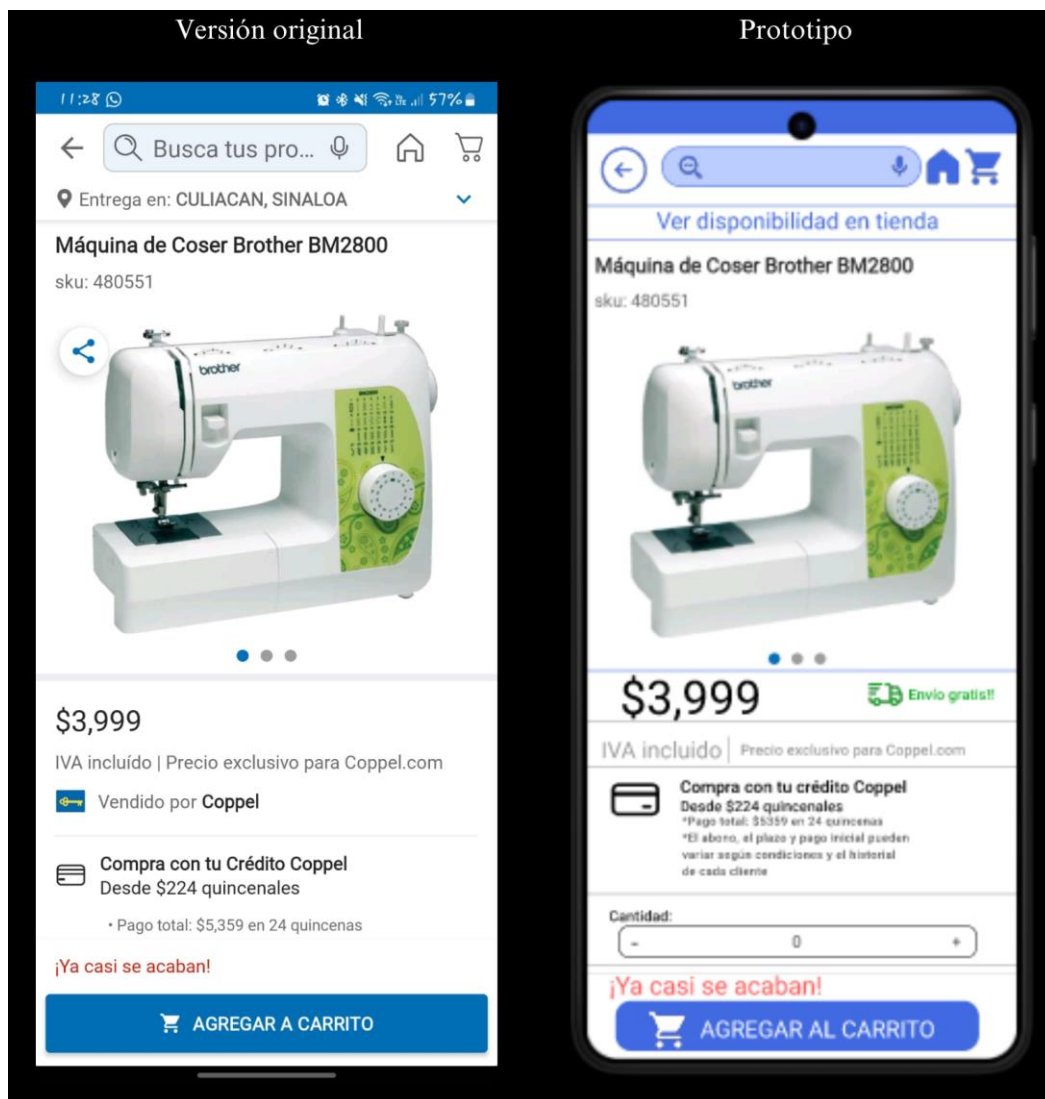
En esta pantalla no hubo cambios muy significativos, principalmente se mantuvo el mismo formato que se usa en la pantalla principal, a diferencia de la versión original que la cambia significativamente, también se cambió el color de las líneas y marcos de las imágenes por azul para que resalten más del fondo.



Observaciones. Aunque las pantallas son bastante parecidas, el prototipo al ser más colorido es también más llamativo, por lo cual me hace querer presionar y ver mas detalladamente los artículos que la pantalla de búsqueda muestra.

Pantalla de artículo

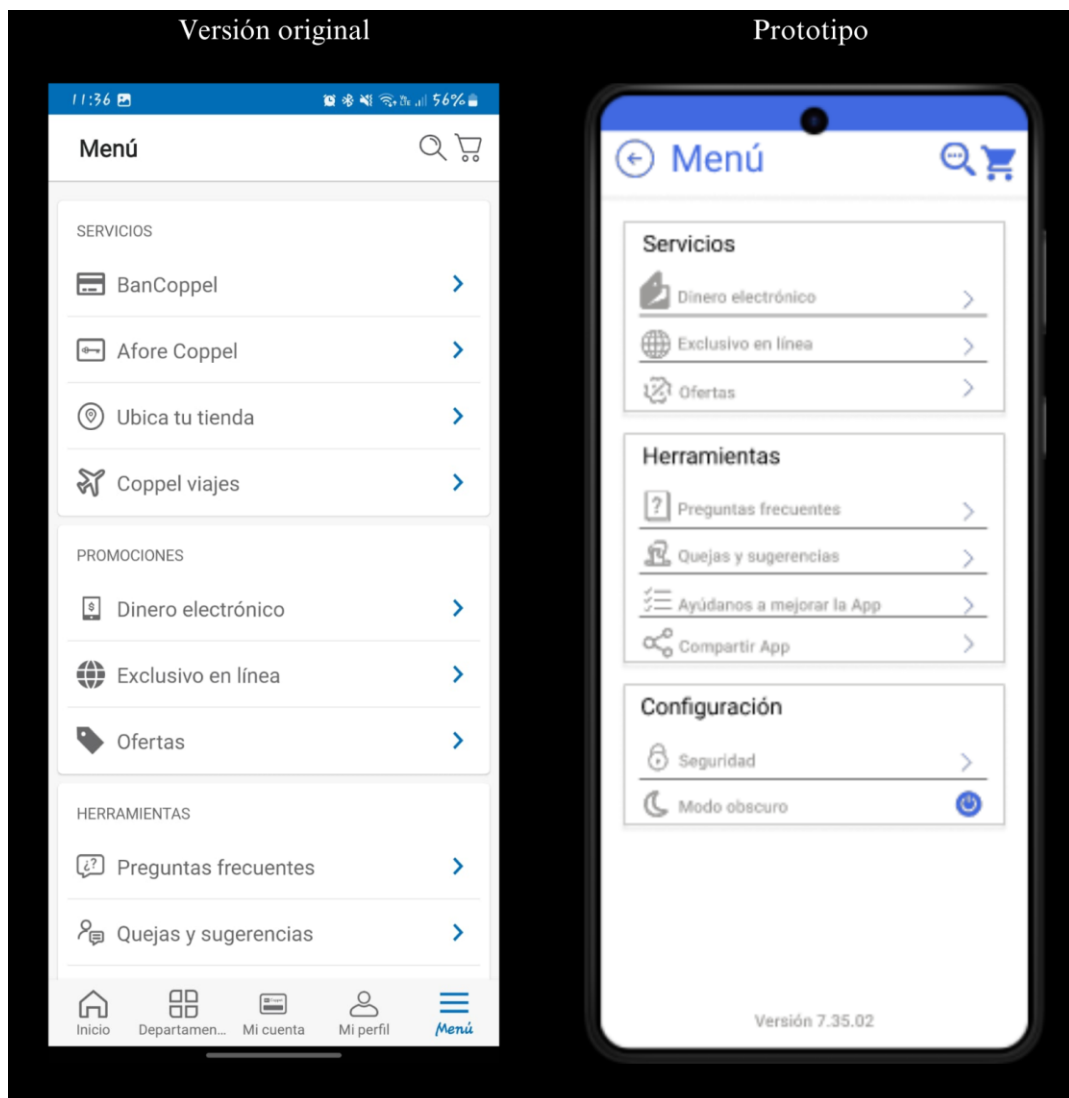
Las pantallas también son muy similares, los cambios más notorios son el que se agregó el ícono de envío gratis a la derecha del precio, se movió la opción de ver disponibilidad en tienda a la parte superior y se eliminó la dirección de entrega.



Observaciones. Me está gustando bastante la paleta de colores más vibrantes que se agregó, tener la opción de ver disponibilidad en tienda mas a la vista me parece buena idea para las personas que prefieren comprar en tiendas físicas.

Pantalla de menú

El formato es bastante similar, se cambió el cómo se ven los íconos y la forma de algunas figuras. Además, se agregó una opción para cambiar de modo oscuro a modo claro y viceversa.



Observaciones. Me gusta la nueva opción para cambiar a modo oscuro, personalmente suelo usar más seguido este tipo de modos en las aplicaciones que uso cotidianamente.

Las modificaciones mostradas anteriormente están pensadas para que la plataforma sea más atractiva visualmente, modificando un poco los íconos, volviendo más vibrantes o cambiando los colores que se utilizan de manera estratégica y agregando una función nueva, cómo la nueva versión de la barra de opciones. Además, intentando evitar que se muestre exceso de información en las pantallas que se le muestren al usuario para que no haya una sobrecarga visual.

Observaciones generales. El nuevo acomodo que tiene la aplicación sigue siendo bastante intuitivo, sobre todo porque los cambios están enfocados a la forma en la que como usuario vemos la plataforma, agregando de paso algunas nuevas funciones.

Conclusión

El prototipo como una versión de prueba es de ayuda para probar las diversas funciones y la visibilidad que tendremos del producto final, lo cual es de ayuda no solamente en el ámbito visual, para ver el acomodo y la paleta de colores que se utilizarán, sino para probar las funcionalidades que se estarán implementando en el producto, todo esto buscando mitigar o evitar las fallas que puedan llegar a presentarse al momento de que el usuario haga uso de la aplicación.

Aprender a manejar diversas herramientas de software para la creación de los prototipos es de mucha ayuda para nosotros como desarrolladores de software, ya que nos permite comenzar a familiarizarnos y comprender el funcionamiento tanto de las herramientas que se pueden llegar a utilizar como de los prototipos que se realizarán con estas mismas.

En conclusión, el realizar un prototipo nos será de ayuda para mejorar los resultados en el funcionamiento y la experiencia que tendrán los usuarios al momento de utilizar nuestra aplicación.

Referencias

Admin. (2022, 20 diciembre). Beneficios del PROTOTIPADO y técnicas más habituales

↻. Ideafoster: Innovación Rápida Basada En Datos | Consultora de Innovación Digital.

<https://ideafoster.com/es/beneficios-del-prototipado-y-tecnicas-mas-habituales/>

re.Blog | La importancia del prototipo en diseño e innovación. (s. f.).

<https://www.rebootlearninglab.com/blog/la-importancia-del-prototipo-en-el-diseno-e-innovacion-de-la-idea-a-la-accion>

Impresion3d. (2022, 6 julio). Prototipo | Conoce su Función y Ventajas | Impresión i3D.

MANUFACTURAS DE PRECISIÓN I3D | SERVICIO DE IMPRESIÓN 3D.

[https://impresioni3d.com/prototipo-diseno-](https://impresioni3d.com/prototipo-diseno-3d/#:~:text=Reduce%20el%20desperdicio%20de%20materiales,el%20ajuste%20y%20la%20durabilidad.)

[3d/#:~:text=Reduce%20el%20desperdicio%20de%20materiales,el%20ajuste%20y%20la%20durabilidad.](https://impresioni3d.com/prototipo-diseno-3d/#:~:text=Reduce%20el%20desperdicio%20de%20materiales,el%20ajuste%20y%20la%20durabilidad.)

Bridge. (2024b, noviembre 20). Prototipado y testing: cómo crear y probar tus diseños -

The Bridge | Digital Talent Accelerator. The Bridge | Digital Talent Accelerator.

<https://thebridge.tech/blog/prototipado-crear-probar-tus-disenos/>

Link GitHub: