

Aplicación para adoptar animales de una fundacion

Juan Manuel Martinez R.

Descripción del proyecto



El Producto: "Amor Peludo" es una aplicación diseñada para hacer que la experiencia de adopción de mascotas sea más accesible, emocionante y centrada en el usuario. Nuestra aplicación simplifica el proceso de búsqueda y adopción, conectando a amantes de los animales con sus futuros compañeros peludos de manera fácil y significativa.



Duración del Proyecto: El proyecto se inició en Octubre de 2023 y se completará en Diciembre de 2023



Descripción del proyecto



El Problema: La experiencia de adopción de mascotas, tal como se presenta en los refugios tradicionales, conlleva desafíos sustanciales para quienes buscan dar un hogar a un nuevo amigo peludo. El tiempo de espera prolongado en los refugios, especialmente en momentos de alta demanda, puede resultar desmotivador y afectar negativamente la disposición de los posibles adoptantes. La complejidad del proceso, que incluye una variedad de documentos y procedimientos burocráticos, puede resultar abrumadora y desalentar a aquellos que buscan una experiencia más sencilla y accesible.



El Objetivo: El propósito fundamental de nuestro proyecto, "Amor Peludo", es revolucionar la experiencia de adopción de mascotas al proporcionar una aplicación que simplifica y personaliza cada paso del proceso. "Amor Peludo" tiene como objetivo principal abordar los desafíos inherentes al proceso tradicional de adopción de mascotas.

Descripción del proyecto



Mi Rol: Diseñador Principal de Experiencia de Usuario (UX) e Investigador Principal.



Responsabilidades: Mis responsabilidades fueron

1. Investigación de usuarios.
2. Diseño de la interfaz de usuario (UI).
3. Pruebas de usabilidad.

Comprendiendo al usuario

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

Investigación de usuarios: resumen



A través de exhaustivas investigaciones que incluyeron entrevistas y encuestas, nos sumergimos en el mundo de la adopción de mascotas para entender las necesidades y aspiraciones de los posibles adoptantes. Nuestra investigación reveló que los usuarios valoran profundamente la simplicidad del proceso de adopción y la oportunidad de conocer a las mascotas de manera personalizada. La conveniencia de explorar perfiles detallados, presentar solicitudes y programar visitas de adopción desde sus dispositivos móviles emergió como un aspecto crucial. Estas percepciones influyen significativamente en nuestra estrategia de diseño. Si bien nuestras suposiciones iniciales se centraban en la necesidad de simplificar las esperas en los refugios, las nuevas ideas de anticipación y personalización ahora ocupan un lugar central en nuestro enfoque, transformando la adopción de mascotas en una experiencia más intuitiva, informada y conectada.

Investigación de usuarios: puntos débiles

1

Punto de dolor

La investigación señaló que los usuarios enfrentan dificultades para obtener información clara y detallada sobre las mascotas disponibles para adopción. La falta de transparencia en los perfiles de los animales dificulta a los posibles adoptantes tomar decisiones informadas.

2

Punto de dolor

Los usuarios identificaron la complejidad en los procedimientos y la documentación requerida como un punto débil. El proceso burocrático en la adopción de mascotas puede resultar abrumador y desalentador, afectando negativamente la experiencia general.

3

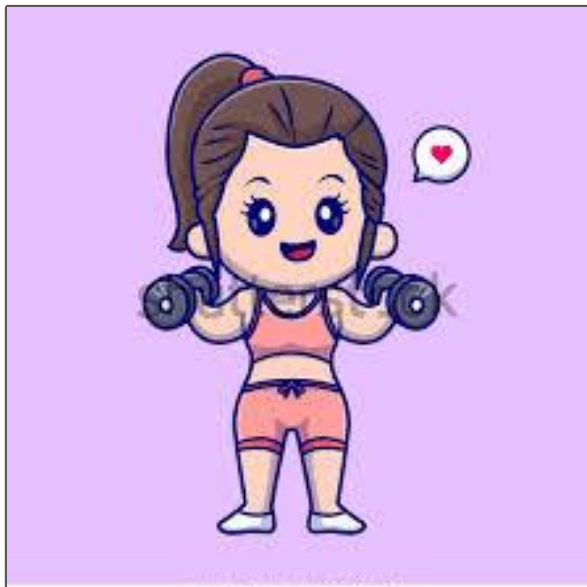
Punto de dolor

La investigación reveló que las esperas prolongadas en los refugios son un factor importante que afecta la experiencia de adopción. La necesidad de optimizar el tiempo y hacer que el proceso sea más eficiente se destacó como una prioridad.

4

Punto de dolor

Los usuarios expresaron frustración por la falta de accesibilidad y conveniencia en el proceso de adopción de mascotas. La necesidad de una experiencia más fácil y rápida fue identificada como un punto débil que podría afectar la decisión de adoptar.



Ana

Age: 28 años

Education: Licenciatura en Diseño gráfico

Hometown: Guadalajara

Family: Soltera, vive sola

Occupation: Instructora fitness y diseñadora gráfica freelance

“Encontrar el equilibrio entre mi pasión por el fitness y mi vida cotidiana es clave. Busco una mascota que no solo comparta mi energía, sino que también se convierta en mi compañera de entrenamiento.”

Goals

- Encontrar un compañero de entrenamiento
- Integrar la mascota en su rutina diaria
- Garantizar el bienestar de su mascota

Frustrations

- Falta de claridad en la elección
- Posibles dificultades en la integración
- Incertidumbres por compromisos a largo plazo

Ana, de 28 años, es una instructora de fitness y diseñadora gráfica freelance que vive en Guadalajara. Con un horario de trabajo flexible, Ana busca la compañía de una mascota que no solo se adapte a su amor por el fitness, sino que también le brinde compañía en su día a día.



Carlos

Age: 34 años

Education: Ingeniero en Sistemas

Hometown: Ciudad de México

Family: Casado, vive con su esposa y

Occupation: dos hijos
Desarrollador de software en una empresa tecnológica

“La familia es mi pilar, y estoy emocionado por la idea de darle a mis hijos la experiencia única de tener una mascota en casa. Queremos un compañero que nos llene de alegría y se convierta en parte de nuestra aventura diaria.”

Goals

- Encontrar un compañero familiar
- Compartir experiencias positivas en familia
- Facilidad con el proceso de adopción

Frustrations

- Falta de claridad en la elección
- Preocupación por la responsabilidad
- Incertidumbres por la adaptación

Carlos, un desarrollador de software de 34 años, siempre ha soñado con agregar una mascota a su hogar en la Ciudad de México. Después de largas jornadas laborales, anhela compartir su tiempo libre con su esposa María y sus dos hijos, Sofía y Alejandro. Su objetivo es proporcionar una experiencia enriquecedora a sus hijos al adoptar una mascota que se convierta en un miembro más de la familia.

Mapa de viaje del usuario

- **Objetivo Carlos:**

Encontrar un animalito con pocos meses de nacido para poder criarlo junto a su familia

- **Objetivo Ana:** Adoptar una mascota llena de energía para hacer ejercicio y actividades física con ella

Persona: Ana

Goal: Ingresar a la app de la fundación de animales y adoptar una mascota para entrenar con ella

ACTION	Ingresar al a pagina de adopcion	Ir a la sección de adopción	Buscar la mascota	Llenar los formularios	Confirmar la adopción y esperar su nueva mascota
TASK LIST	<p>Tasks</p> <p>A. Ingresar a la pagina de adopcion B. Iniciar sesión o registrarse C. llenar los campos requeridos de autenticación</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Ir al menú desplegable de la fundación B. ingresar a la sección "Adopta un amiguito"</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Dentro de la sección hacer scroll para buscar la mascota perfecta B. Hacer click en el animalito de interés</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Seleccionar la mascota ideal B. rellenar el formulario de adopción</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Terminar el formulario de adopción B. Verificar los datos ingresados C. Confirmar la adopción</p>
FEELING ADJECTIVE	<p>Entusiasmada por ingresar a la pagina de adopcion</p> <p>Feliz por tener su propia cuenta en la página de la fundación</p>	<p>Confundida porque no sabía cómo encontrar la sección "Adopta un amiguito"</p> <p>Entusiasmada por ver los animalitos que había en la fundación</p>	<p>Abrumada por haber tantas opciones</p> <p>Confundida por no saber que mascota será la ideal para entrenar</p>	<p>Entusiasmada por estar cerca de poder adoptar a su nuevo compañero de entreno</p> <p>Confundida porque el formulario está algo desorganizado</p>	<p>Emocionada por confirmar la adopción y saber que va a tener un nuevo compañero de entreno</p>
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	<p>Colores de la página</p> <p>Fuente poco legible</p>	<p>El menú desplegable no es tan fácil de ubicar para los usuarios por ende se les dificulta encontrar la <u>sección</u></p>		<p>Mejorar el área del formulario de adopción para que sea más fácil de llenar y mucho más claro para hacer el flujo de adopción</p>	

Bocetos Digitales

En este esquema vemos la pantalla principal que contiene el banner con el logo de la fundacion, sección de mascotas recomendadas y sección de eventos y noticias

Logo de la app



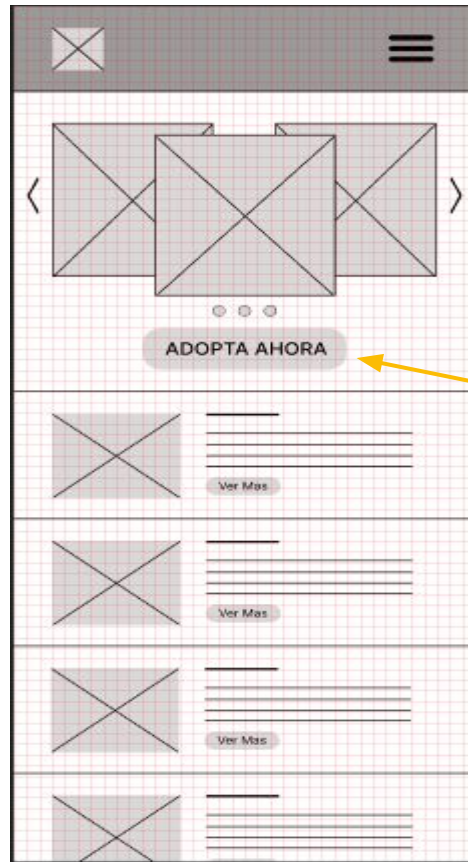
Banner



Botón para adoptar mascotas recomendadas



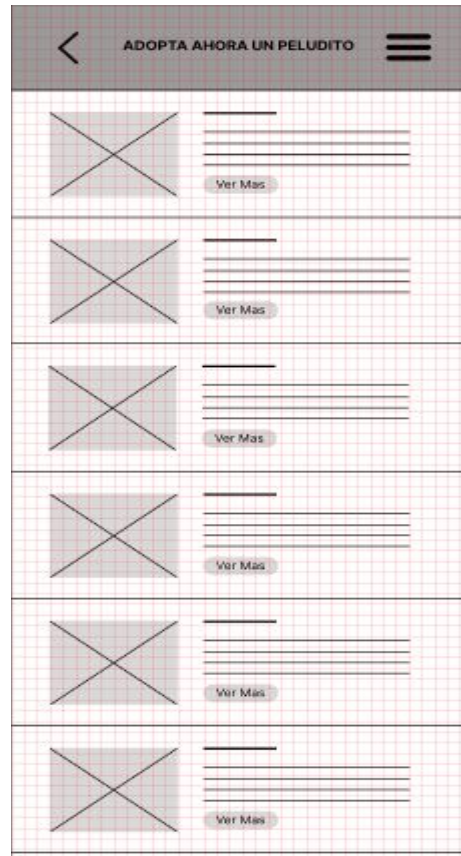
Sección de noticias, eventos, voluntarios, donaciones, etc.



Bocetos Digitales

En este esquema vemos la sección de adopción y las mascotas disponibles en la fundación

Mascotas disponibles en adopcion



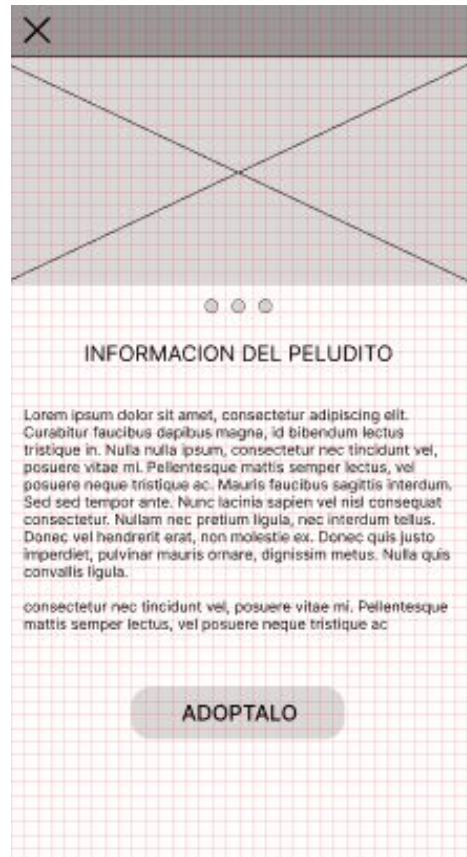
Banner

Bocetos Digitales

En este esquema vemos la sección de la mascota en donde tenemos la foto la descripción y el botón de adoptalo

Foto de la mascota

Descripción de la mascota e información relevante



Banner

Bocetos Digitales

En este esquema vemos la sección del formulario que le usuario debe rellenar para poder adoptar la mascota de su elección

Formulario de
adopción



← Banner

Bocetos Digitales

En este esquema vemos la sección de finalización del proceso de adopción y un botón para regresar al principio

Mensaje de
agradecimiento

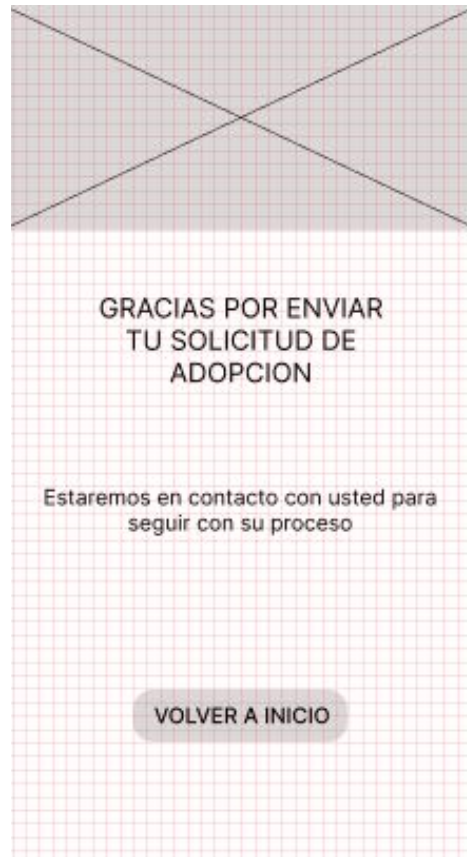
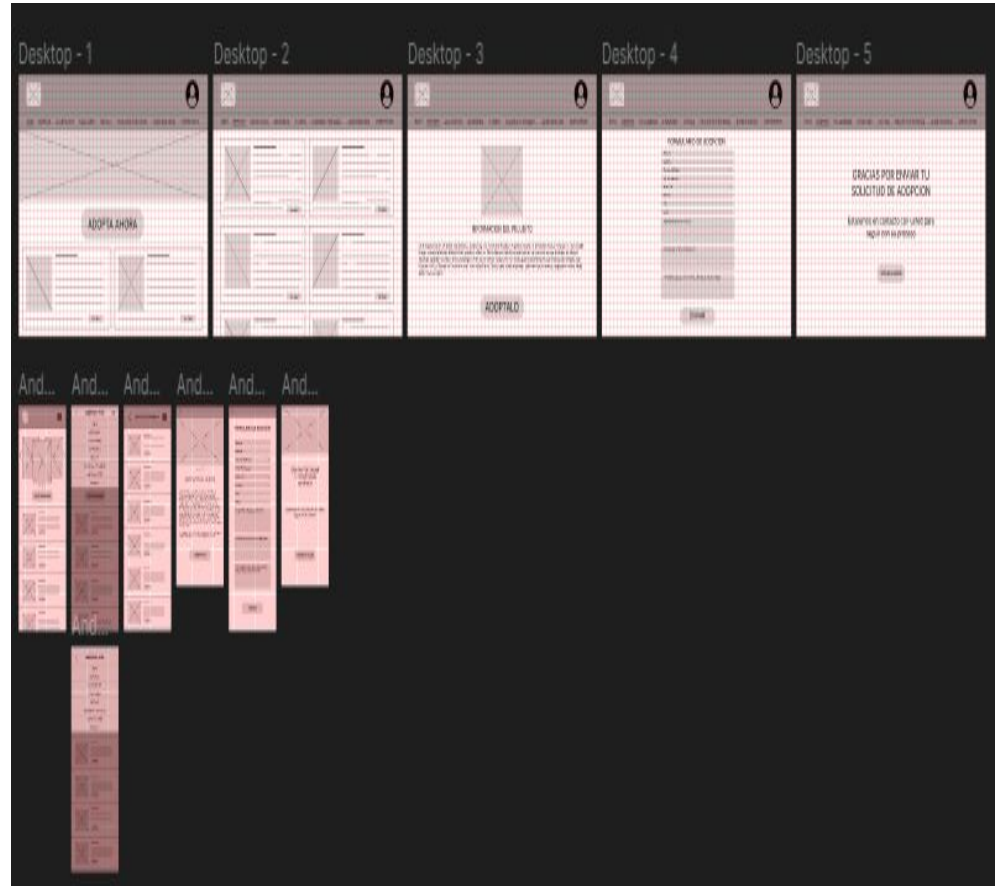


Imagen de
la
fundación

Prototipo Lo-Fi

Link del Prototipo:

<https://www.figma.com/proto/3nTP8uINi6HvktPZ62P7Mv/Untitled?type=design&t=2uA3xdNeZCTNtzdu-0&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&node-id=1-109&starting-point-node-id=1%3A109&show-proto-sidebar=1>



Estudio de usabilidad: hallazgos

Hallazgos de la ronda 1

1 Navegación Intuitiva: Se observó que la navegación en la aplicación era en su mayoría intuitiva, pero se identificaron puntos de fricción en ciertas áreas. Los usuarios a veces experimentaron dificultades al encontrar información específica sobre los perfiles de mascotas

2 Proceso de Adopción: Un hallazgo positivo fue la respuesta favorable de los usuarios hacia la simplificación del proceso de adopción. La introducción de pasos más sencillos y una interfaz más clara fue recibida con entusiasmo, indicando que los usuarios valoran la eficiencia y la facilidad en cada etapa del proceso.

3 Interacción Positiva: La interacción de los usuarios con los perfiles detallados de mascotas fue destacada como un aspecto positivo. Las fotos, videos y descripciones completas generaron una conexión emocional, facilitando a los posibles adoptantes tomar decisiones informadas.

Hallazgos de la ronda 2

1 Solicitudes de Características de Personalización: Se identificó una creciente demanda entre los usuarios para funciones de personalización más avanzadas. Los posibles adoptantes expresaron interés en herramientas que les permitieran refinar aún más sus búsquedas

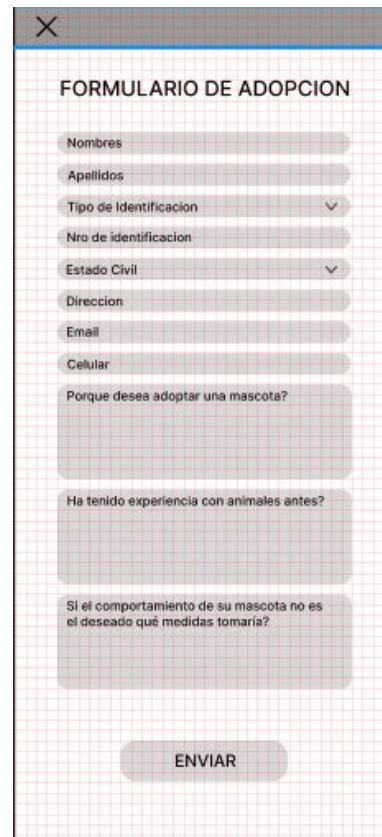
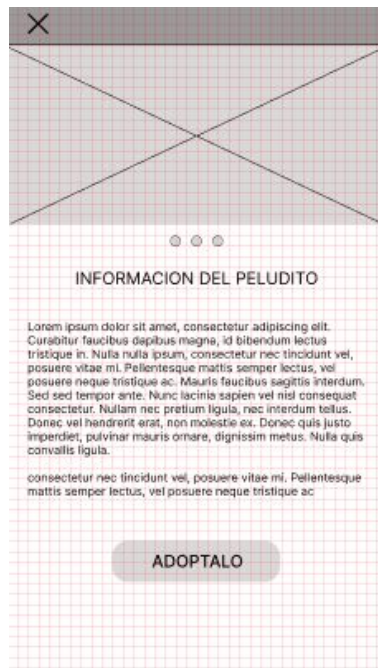
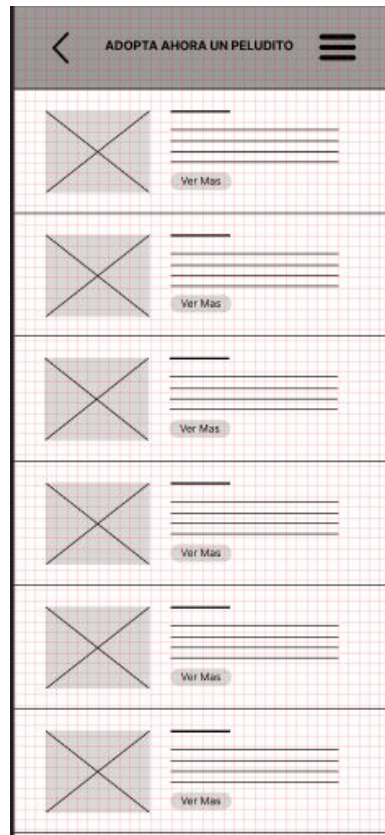
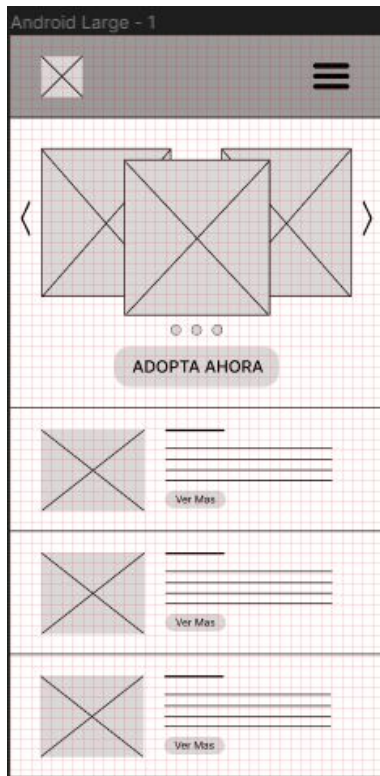
2 Proceso de Adopción: Un hallazgo positivo fue la respuesta favorable de los usuarios hacia la simplificación del proceso de adopción. La introducción de pasos más sencillos y una interfaz más clara fue recibida con entusiasmo, indicando que los usuarios valoran la eficiencia y la facilidad en cada etapa del proceso.

3 Frustración ante Cargas Lentas de Contenido Multimedia: Algunos usuarios expresaron frustración ante las cargas lentas de contenido multimedia, como videos y fotos de mascotas. Esto subraya la importancia de optimizar la velocidad de carga para garantizar una experiencia fluida

Refinación el diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

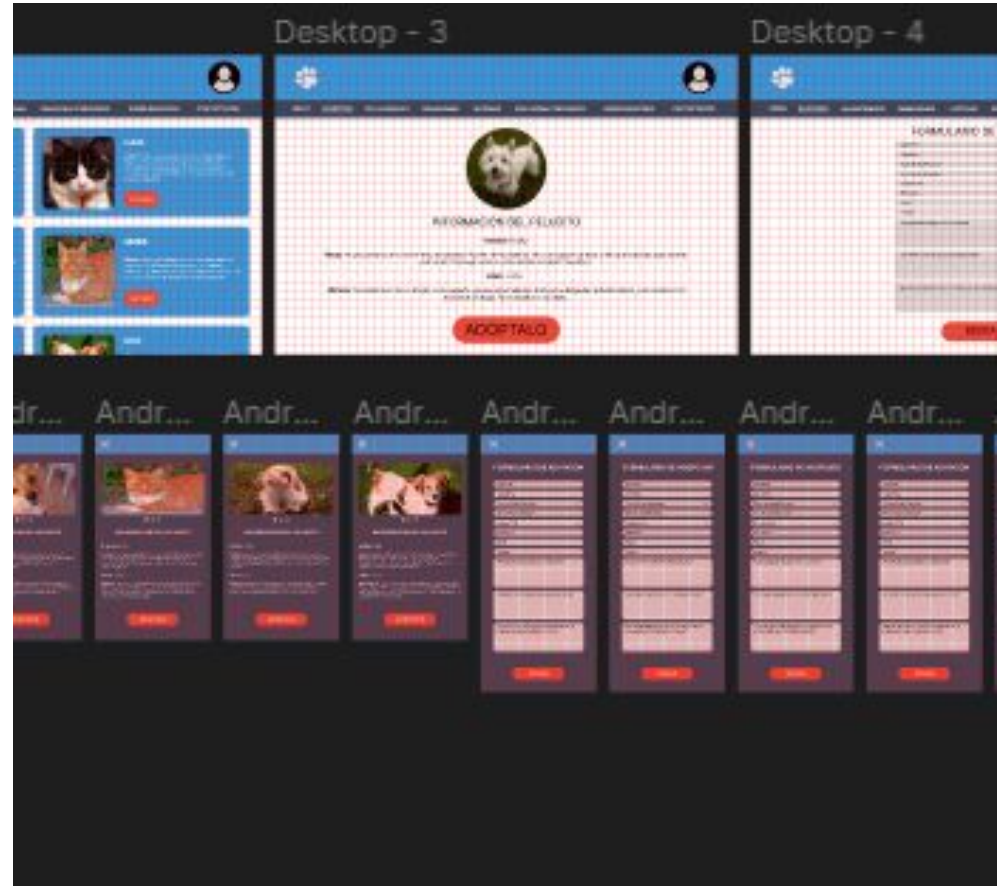
Mockups



Prototipo Hi-Fi

Link del Prototipo:

<https://www.figma.com/proto/O8hGGY9p5Juqq7QAdVbyph/Untitled?type=design&t=7MyS9Jp0JNc3Jo0T-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&node-id=0-283&starting-point-node-id=0%3A283&mode=design>



Consideraciones de accesibilidad

1

Contraste de Colores:

Aseguré que los colores tengan suficiente contraste para que todos puedan leer fácilmente. Usé herramientas para verificar el contraste y asegurarme de que cumple con las normas de accesibilidad.

2

Tamaño de Texto y Iconos Ajustables:

Hice que el texto y los iconos sean lo suficientemente grandes y se puedan ajustar.

Quiero que los usuarios puedan cambiar el tamaño del texto y los iconos según sus necesidades. Usé unidades de medida relativas para que sea fácil escalar.

3

Navegación y Táctil Amigable:

Me aseguré de que la aplicación sea fácil de usar en dispositivos móviles. Aseguré que los botones y menús estén lo suficientemente separados para evitar toques accidentales, y que los gestos táctiles como el pellizcar o deslizar funcionen sin problemas.

Avanzando

- Conclusiones
- Proximos Pasos

Takeaways



Impact: La repercusión positiva de nuestros diseños se manifiesta claramente en la notable mejora de la experiencia del usuario en el proceso de adopción de mascotas a través de "Amor Peludo". Un participante clave en nuestros estudios de usabilidad compartió: "La aplicación hace que adoptar una mascota sea mucho más fácil y agradable. Puedo explorar perfiles detallados, presentar solicitudes y programar visitas sin complicaciones. Ahora, la adopción se siente como un proceso ágil



What I learned: A lo largo de este proyecto, he adquirido una profunda apreciación por la importancia de la investigación centrada en el usuario y la iteración constante en el diseño de experiencias digitales, especialmente en el contexto de la adopción de mascotas a través de "Amor Peludo". Aprendí a identificar de manera efectiva los problemas reales que enfrentan los usuarios al buscar y adoptar una mascota, utilizando métodos de investigación que incluyen entrevistas y encuestas.

Proximos pasos

1

Desarrollo y Pruebas en el Mundo Real:

La siguiente etapa sería llevar el prototipo a una fase de desarrollo y pruebas en el mundo real para que los usuarios puedan experimentar y proporcionar comentarios reales.

2

Monitoreo Continuo y Actualizaciones:

Una vez lanzada, sería esencial mantener un monitoreo continuo de la aplicación, recopilando datos sobre el uso y la retroalimentación de los usuarios.

3

Expansión y Marketing:

A medida que la aplicación gane tracción, la expansión a más cines y la implementación de estrategias de marketing serían esenciales para aumentar la adopción.