

# App venta de dulces de Cine

---

Montoya M

# Project overview



## El producto:

App para venta de dulces de cines



## Duración del proyecto:

6 Meses

Preview of selected  
polished designs.

# Descripción del proyecto



## Problema:

Se quiere hacer una app sencilla de usar para comprar de manera eficiente dulces en un cine.



## Meta:

El usuario podrá adquirir de mejor manera dulces del cine que elija.

# Descripción del proyecto



## Mi rol:

Ingeniero UX



## Responsabilidades:

Prototipado

Investigación

Diseño

# Entendiendo al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

# Investigación de usuarios: resumen



Al inicio pensaba que la app estaba bien, los colores quería usarlos para que se vieran claramente, pero los usé en exceso, también cree apartados que no hacían nada o no iban a ningún lugar, después de esto, pude ver y centrarme en mejorar el diseño.

# Investigación de usuarios: pain points

1

**No saber dónde  
continuar**

Los usuarios buscaban algo, pero no sabían exactamente dónde dar click

2

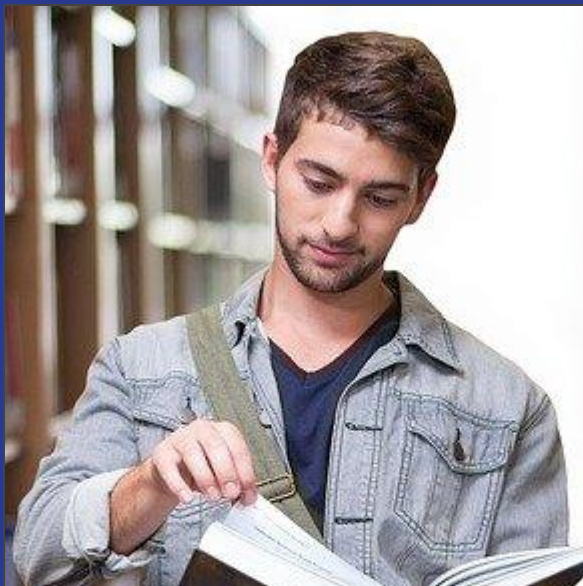
**No tener claro cómo  
cambiar su ubicación**

El icono de ubicación no servía y daba la sensación de no poder continuar

3

**No poder cambiar  
contraseña**

Los usuarios que querían cambiar más información básica no podían



## John

**Age:** 22

**Education:** Superior

**Hometown:** CDMX

**Family:** N/A

**Occupation:** Estudiante

*“Me gusta pasar el tiempo con amigos pasandola bien, con cosas buenas y a un precio justo”*

### Goals

- Acabar su carrera
- Ahorrar para comprar cosas que quiera
- Obtener cosas de manera rápida y barata

### Frustrations

- No obtener lo que quiere
- Servicios deficientes sin calidad y/o higiene

Estoy estudiando, y me gusta desestresarme con amigos, quiero acabar la carrera y tener un buen trabajo, no quiero gastar mis recursos en cosas malas, quisiera visitar muchos lugares.





## Dave

**Age:** 30

**Education:** Superior

**Hometown:** EDO.MEX

**Family:** N/A

**Occupation:** Profesionista

*“Mi familia es lo más importante para mi y el tiempo que paso con ellos es lo mejor”*

### Goals

- Tener hijos
- Preocuparme menos por el dinero
- Pasar más tiempo con mi familia

### Frustrations

- Obtener cosas dañadas
- Que me hagan perder el tiempo

Me gusta pasar tiempo con mi familia, quisiera hacer más cosas que me gustan, pero no tengo los recursos necesarios, creo que todos deberíamos ser respetuosos.

# User journey map

Creo que enfrentarme a los usuarios, intentar no guiarlos por donde quería o sentir desesperación o pena cuando se trabaron fue algo que no esperaba.

ACTION	Elegir un combo	Realizar pedido	Obtener promociones	Pagar el/los producto/s	Obtener el/los producto/s
TASK LIST	Tasks A. Encontrar los diferentes productos y combos B. Elegir el mejor producto C. Hacer fila	Tasks A. Hablar con el/la vendedor/a B. Hacer pedido C. Dar, en caso de tener, con alguna tarjeta/vale de promoción	Tasks A. Escuchar ofertas B. Elegir si es viable la oferta C. Terminar la compra	Tasks A. Pagar por todo lo obtenido B. Obtener, en caso de tener, tarjeta de promociones C. Obtener ticket de compra	Tasks A. Obtener productos B. Acomodar en charola C. Retirarse de la fila
FEELING ADJECTIVE	Indecisión por productos Disgusto por hacer fila/esperar	Nerviosismo por hacer pedido	Desesperación por querer acabar compra Gusto por escuchar ofertas	Gusto por saber que se ha ganado algo por comprar, en caso de tener tarjeta de promociones	Gusto por tener los productos y ver película
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Tener todos los productos fácilmente Mejorar velocidad de la fila	Hacer reducción en interacción con vendedor	Tener claras las promociones desde el inicio de manera eficiente	Tener siempre una tarjeta o similar	Tener los productos rápido y solo ocuparse de llevar las cosas

# Iniciando el diseño

- Paper wireframes
- Digital wireframes
- Low-fidelity prototype
- Usability studies

# Wireframes de papel

Al principio se pensó  
variedad de acciones y  
posibles expansiones, a lo  
largo del proyecto  
disminuyó  
considerablemente para ser  
más directo

No se encontró  
imagen de este  
proceso

# Wireframes digitales

Introducirme en figma a los wireframes fue sencillo aunque cometí muchos errores y hacía cosas de manera más compleja de lo que se podían

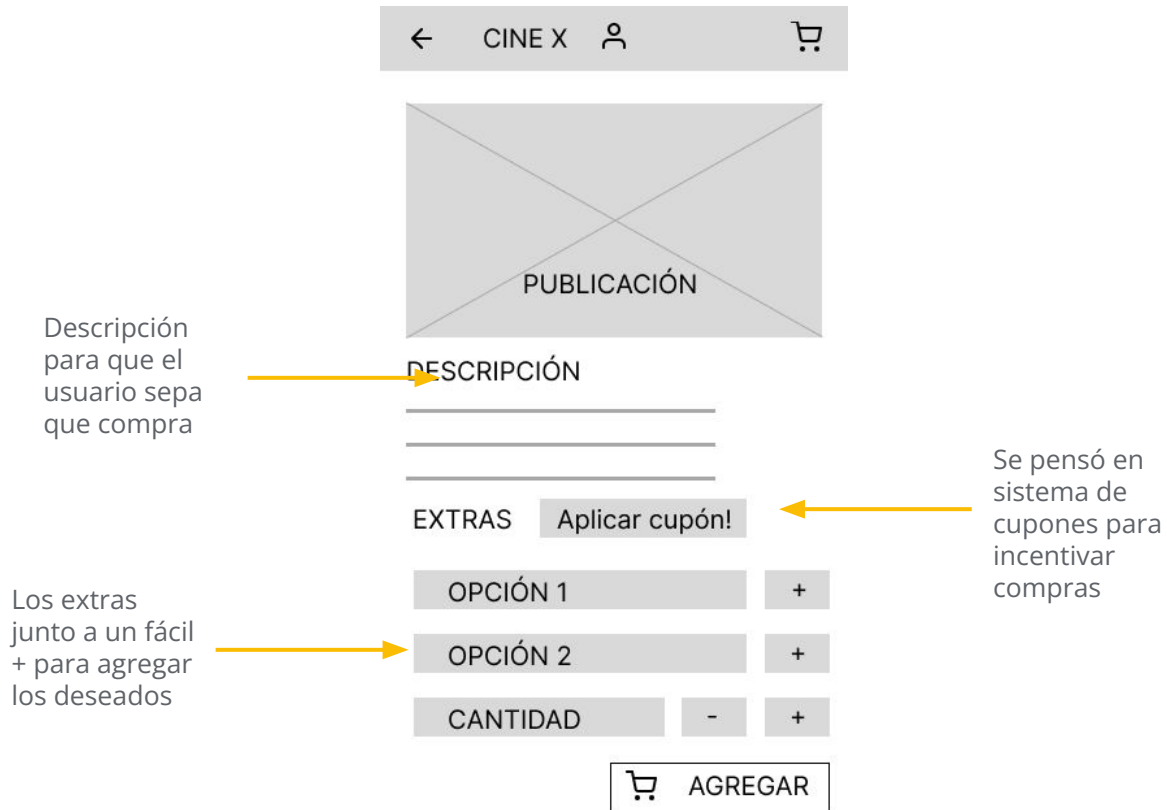
Secciones como acceso directo



Agrega fácil a su carrito

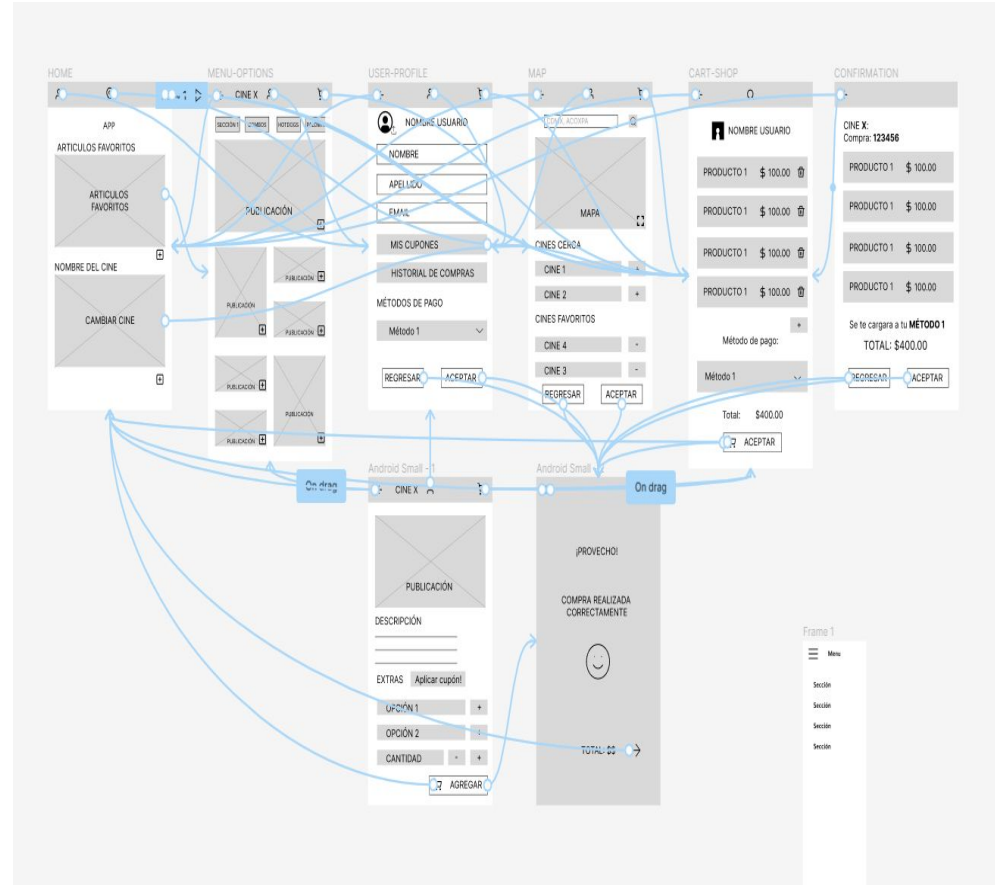
# Wireframes digitales

[Your notes about goals and thought process]



# Prototipo LOFI

<https://www.figma.com/proto/kkv2f0S77XYwPtz28yPyMy/UX?node-id=8%3A53&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=8%3A53>



# Estudios de usabilidad: recomendaciones

Se hizo un estudio no presencial y guiado, se encontró que los usuarios no podían elegir, sumar o restar, así como confirmar sus compras y acceder fácilmente a otras secciones críticas

## Round 1 findings

- 1 Se necesitaba un menú
- 2 El usuario no puede navegar a cualquier otra pantalla y seguir buscando
- 3 No tenían una pantalla para confirmar compra

## Round 2 findings

- 1 Los usuarios podían agregar pero no restar elementos
- 2 Faltaba cosas para mayor personalización
- 3 No se tiene como elegir cómo pagar



# Redefiniendo El diseño

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

# Mockups

Se cambió el menú,  
también se puso una barra  
de navegación con los  
puntos más importantes

Before usability study



After usability study



# Mockups

El producto toma más relevancia la imagen más que las opciones, se pone directamente el precio final.

Se agregaron pestañas y quitaron secciones no usadas, así como recorrido más natural de acuerdo a observaciones.

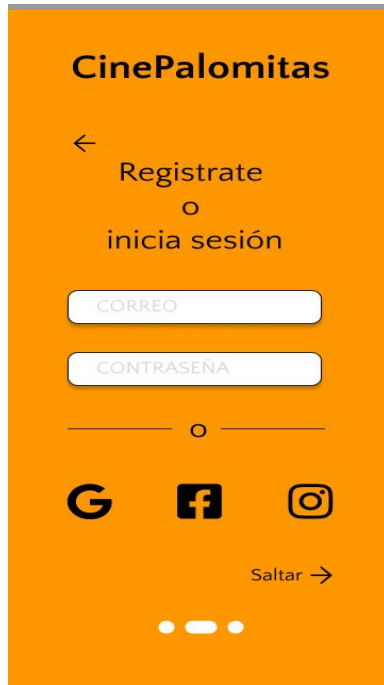
Before usability study



After usability study

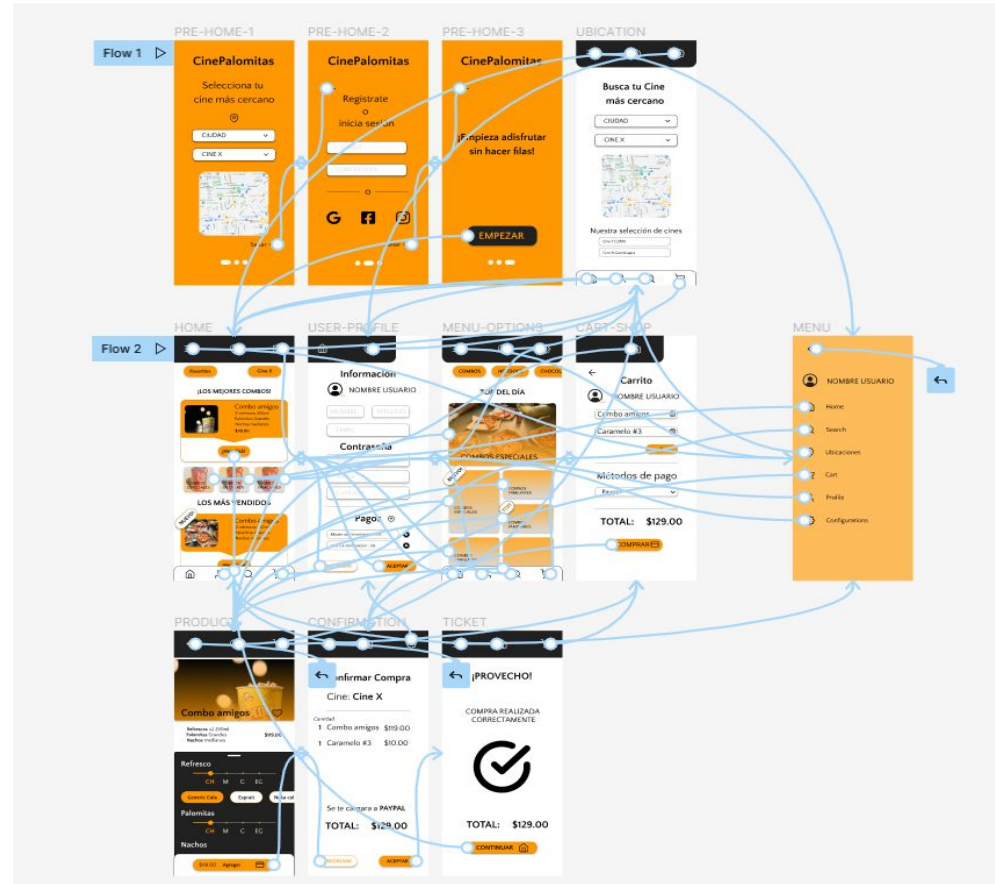


# Mockups



# Prototipo HIFI

<https://www.figma.com/proto/kkv2f0S77XYwPtz28yPymy/UX?node-id=610%3A410&scaling=min-zoom&page-id=610%3A2&starting-point-node-id=610%3A410>



# Consideraciones de accesibilidad

1

Los colores muy saturados pueden ser perjudiciales para un claro entendimiento del producto, se cambió el sobre uso de colores.

2

Algunos textos pasan desapercibidos, se cambió el espació blanco para que fuera más claro así como uso de títulos para resaltar

3

Se ponen navbar abajo para que pueda ser usado con una mano de manera más sencilla así como un menú que se despliega al deslizarlo.

# Going forward



- Takeaways
- Next steps

# Lo siguiente



## Impacto:

La gente se interesó en una app que sea ajena a los cines o a alguna app de reparto, ya que no existe una como tal.



## Qué aprendí:

En el transcurso del proyecto aprendí muchas cosas, desde diseño hasta pensar fuera de lo que yo creo o me gusta para dar lo mejor al usuario.



# Siguientes pasos

1

Me gustaría programar totalmente la app o alguna app diseñando desde la base como hice con este proyecto.

2

Creo que tocaría probar el producto con gente ya en producción.

3

Posiblemente armar un pequeño equipo de diseño para hacer de este proyecto algo más grande.

# Hablemos!



Soy programador front end, estudiante de ciencias de la computación, el siguiente link contiene mi repositorio de github, no soy activo en redes sociales así que ese es el link de contacto que puedo ofrecer.

**<https://github.com/MontoyaMontes>**