

# App de ahorros

---

Montoya Montes

# Descripción del proyecto



## El producto:

El objetivo de la app es obtener un control de las finanzas, poder ahorrar, ver en qué se gasta y tener conocimientos de los ingresos.



## Duración del proyecto:

Enero 2023 a Abril 2023.

Preview of selected  
polished designs.

# Descripción del proyecto



## El problema:

Presentar de manera clara los gastos, y lograr obtener control sobre el dinero mediante métricas y acciones.



## Objetivo:

Insert one to two sentences about the goal of the project and your plan to drive positive change in society.

# Descripción del proyecto



## Mi rol:

Líder diseño UX, ingeniero UX.



## Responsabilidades:

Sí

# Entendiendo al usuario

- Investigación de usuario
- Personas
- Declaración de problemas
- Auditoria competitiva
- Ideación

# Investigación de usuarios: resumen



Al inicio pensé en hacer una app que tuviera cosas de ahorro, pensando en gente joven que desean juntar dinero para algún objetivo, pensé que serían pocas personas, pero después de hacer entrevistas, me di cuenta que el interés en estas cosas era mayor a lo que me había imaginado, algunos también querían tener mayor control de otros tipos de ingresos en un solo lugar y no solo en apps de bancos.

# Persona 1: **Alexa**

## Problem statement:

Alexa es una estudiante universitaria que necesita una pc para sus estudios y poder obtener su título de manera más eficaz.



**Alexa**

**Edad:** 20  
**Educación:** Universidad  
**Ciudad:** CDMX  
**Familia:** Soltera  
**Ocupación:** Estudiante

*“Soy una universitaria, quiero una pc mejor para mis estudios y así acabar mis créditos”*

## Objetivos

- Acabar mi carrera y empezar a trabajar de ello

## Frustraciones

- Me frustra no poder administrar bien mis ingresos y no poder ahorrar para lo que quiero

Alexa es una estudiante de veterinaria en una universidad pública, es una joven que no suele salir mucho, no tiene ingresos estables y desea acabar su carrera. Vive con su familia, quienes le ayudan generalmente, pero no suele ser suficiente para darse algún gusto y tener suficiente para una nueva pc.

## Persona 2: Fernando

### Problem statement:

Fernando es un trabajador, tiene una pareja, él necesita tener mayor control financiero para no preocuparse en el futuro de ello.



**Fernando**

**Edad:** 25  
**Educación:** Universidad  
**Ciudad:** CDMX  
**Familia:** Con pareja  
**Ocupación:** Trabajador

*“Relevant personal quote that captures the persona’s attitude and personality”*

### Objetivos

- Quiero tomar control total de mis gastos y poder tener un mejor futuro e inclusive retiro más digno

### Frustraciones

- Me frustra no ganar lo suficiente y lo que tengo poder gastarlo en cosas que no necesito

Fernando es un trabajador con un sueldo promedio en una fábrica, suele salir a divertirse alguna vez al mes, sale con su novia y llega a gastar dinero de poco a poco. Quiero no preocuparme en el futuro por cosas económicas, así que quiero ahorrar y saber administrar mis finanzas.



# Auditoria competitiva

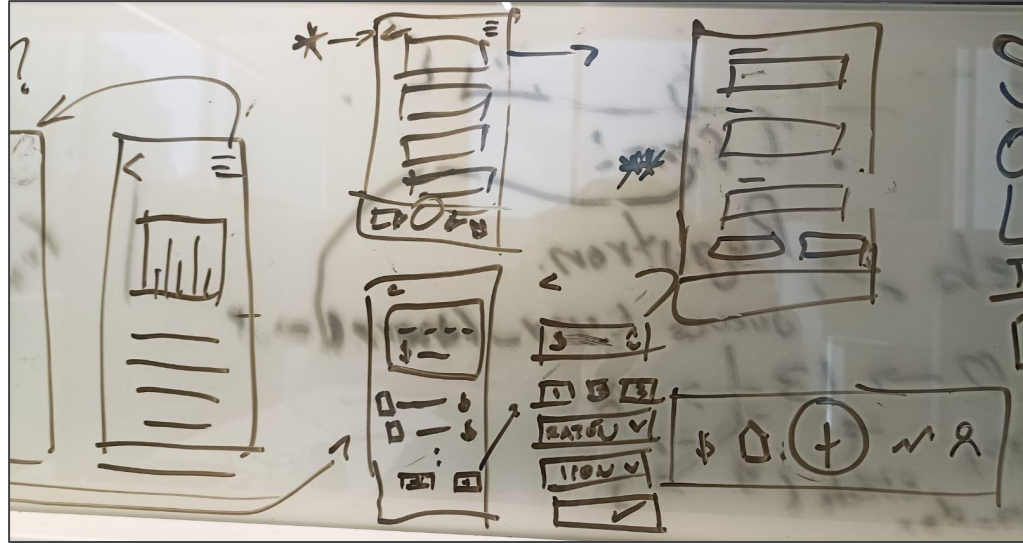
Noté que muchos se centran sobre todo en cosas de préstamos, y tarjetas de crédito más que en hacer que el usuario ahorre aunque en sus aplicaciones existan estas opciones.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
1	Competitive audit	Competitive audit goal									
2		General information									
3											
4		Competitor type (direct or indirect)	Location(s)	Product offering	Price (\$ - \$\$\$)	Website (URL)	Business size (small, medium, large)	Target audience	Unique value proposition	First impressions	
									Desktop website experience	App or mobile web	
5	Banxico	indirecto	MÉXICO	App de banco	gratis	<a href="https://www.banxico.org.mx">https://www.banxico.org.mx</a>	grande	Adultos jóvenes, adultos, adultos mayores	Conexión directo con banco sin cargo alguno y administración bancaria	<b>RATING</b> + Se siente fluido y muy intuitivo - Se siente como si fuera una página vieja por la	<b>RATING</b> + Las secciones se - Algunos elementos
6	BBVA	indirecto	España	App de banco	gratis	<a href="https://www.bbva.mx">https://www.bbva.mx</a>	grande	Adultos jóvenes, adult	Conexión directo con banco sin cargo	<b>RATING</b> + Acorde a la app - Drawbacks	<b>RATING</b> + Fácil de usar y nav - Algunas funciones
7	Banco azteca	indirecto	MÉXICO	App de banco	gratis	<a href="https://www.bancoazteca.com">https://www.bancoazteca.com</a>	grande	Jóvenes, adultos jóvenes	Conexión con apps tipo bazz para pagos	<b>RATING</b> + Se ven claramente las secciones y a dónde es - Se siente muy saturado de información	<b>RATING</b> + Lo importante des - Sigue habiendo m
8	Finerio	directo	MÉXICO	App de finanzas	gratis	<a href="https://finerio.mx">https://finerio.mx</a>	mediano	Adultos jóvenes, adult	Forma gratuita de control financiero	<b>RATING</b> + Se siente muy limpia la interfaz, que va a lo que - Algunos elementos se ven dispares	<b>RATING</b> + Es intuitiva - Los colores y los

# Ideación

Me centré más en la creación de metas, en que el usuario tuviera a mano la información de sus ahorros y demás.

(No encontré más imágenes de los diseños, pongo los que tenía)





# Esquemas digitales

Se creó basándose en las técnicas ya establecidas de textos, y de slices, se toman colores llamativos e iconos reconocibles

Separación de cada área



Accesos directos a áreas importantes





# Estudio de usabilidad: parámetros



**Tipo de estudio:**

No moderado



**Lugar:**

CDMX, remoto



**Participants:**

5 participantes



**Duración:**

20-40 minutos

# Estudio de usabilidad: recomendaciones

Se encontraron detalles visuales y de comprensión principalmente

1

## Recomencación

Los usuarios querían listas que se vieran más claras

2

## Recomencación

Un usuario quería tener menos cosas sin usar en cada lista como el símbolo de \$ que podía ser introducido como cadena

3

## Recomencación

Se usaron iconos para ayudar a explicar el diseño con menos palabras

# Refinando el diseño

- Maquetas
- Prototipos Hi-fi
- Accesibilidad



# Maquetas

Creo que los colores, la separación y navbar le dieron mucho más accesibilidad

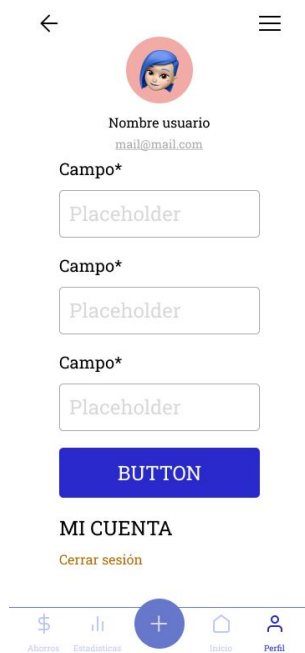
Before usability study



Mobile app mockup before usability study. The interface is minimalist with a grey header bar containing a back arrow and a menu icon. Below the header is a grey circular profile picture placeholder. The text 'Nombre usuario' and 'mail@mail.com' is displayed. The form consists of four input fields: 'Correo' (containing 'mail@mail.com'), 'Nombre usuario' (containing 'Nombre usuario'), 'Cambiar contraseña' (containing '\*\*\*\*\*'), and a 'GUARDAR' button. The bottom section is titled 'MI CUENTA' and contains links for 'Cerrar sesión' and 'Borrar cuenta'.



After usability study



Mobile app mockup after usability study. The interface is more colorful and structured. The header bar is grey with a back arrow and a menu icon. Below the header is a red circular profile picture placeholder. The text 'Nombre usuario' and 'mail@mail.com' is displayed. The form consists of three input fields, each labeled 'Campo\*' and containing a 'Placeholder' text. Below the input fields is a blue 'BUTTON' button. The bottom section is titled 'MI CUENTA' and contains a link for 'Cerrar sesión'. The bottom navigation bar is white and contains icons for 'Alboreo', 'Estadísticas', a central '+' button, 'Inicio', and 'Perfil'.

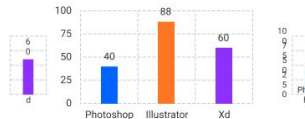
# Maquetas

Los diseños cambian a cosas que son claras y que sirven al usuario

Before usability study

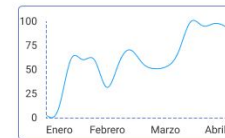


X



After usability study

Mis gastos



# Maquetas

Los colores claros e iconos ayudan a saber que hacer exactamente.

Before usability study

←

## Registrarse

¿Ya tienes cuenta?  
INICIA SESIÓN

Correo\*

Contraseña\*

REGISTRARSE

O

Saltar este paso



After usability study

←

## Registrarse

¿Ya tienes cuenta?  
INICIA SESIÓN

Correo\*

Contraseña\*

REGISTRARSE

O

Saltar este paso →

# Maquetas



Comienza a cuidar tus finanzas

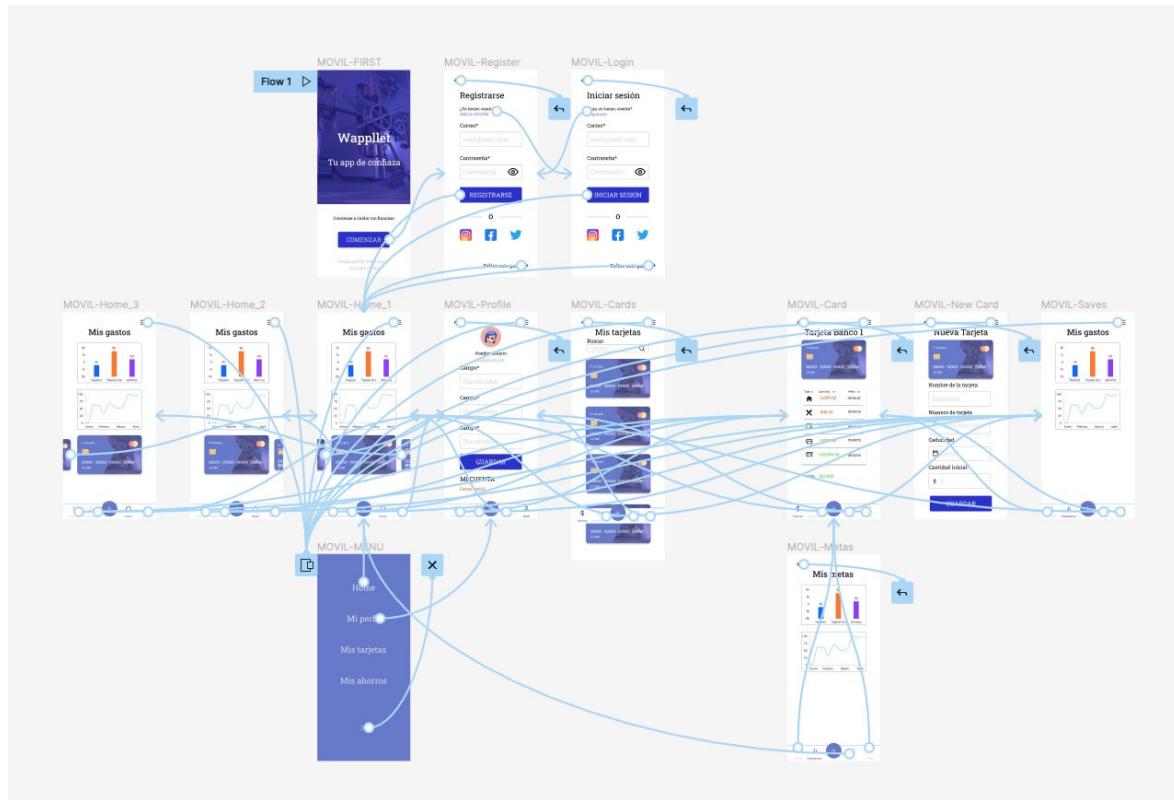
COMENZAR

Desingned By: Montoya M.  
2023 MX-CDMX



# Prototipos Hi-fi

Los usuarios al entrar por primera vez son bienvenidos, después tienen la opción de login/register con la posibilidad de saltarlo. Una vez dentro pueden acceder a cada pantalla (experto específicas como X tarjeta) desde cualquier lado



# Consideraciones de accesibilidad

1

Una forma más clara de saber que las tarjetas son "links" para ver más como un label

2

Revisar si cumple con estándares de accesibilidad como contraste

3

Titulos y subtitulos a cada cosa tipo h1, h2,etc.

# Diseño responsivo

- Arquitectura de la información
- Diseño responsivo

# Sitemap

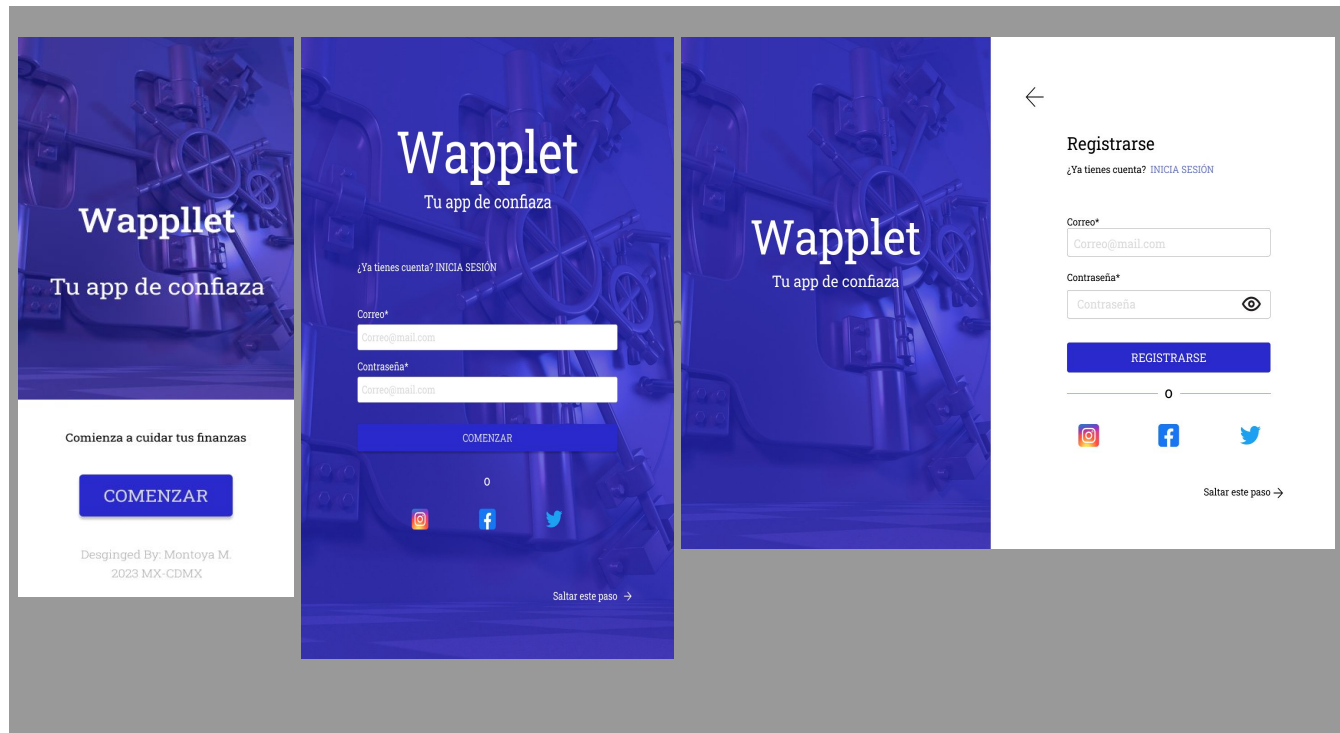
Mi meta fue hacer la  
conexión sencilla y  
accesible siempre en todo  
momento





# Diseño responsivo

Acomodé cada diseño para conseguir que se sienta parte del mismo producto y al mismo tiempo que cada app es diferente



# Avanzando

---

- Continuación
- Sigüientes pasos

# Continuación



## Impacto:

Espero poder continuar con esta app, tanto como diseño y completar, agregar más cosas, así como implementarla por parte del back/front, y que esta pueda ayudar a alguien a ahorrar y controlar sus gastos y ahorros.



## Qué aprendí:

Aunque fueron pocas pantallas y es una app relativamente sencilla, el pensar cada cosa, hacer todo, se vuelve un trabajo demandante y que requiere más trabajo y atención para que el usuario salga beneficiado.

# Siguientes pasos

1

Voy a redefinir pantallas y  
agregar nuevas cosas

2

Una vez hecho esto,  
volveré a ciclar para  
obtener mejoras  
continuas y un diseño  
final más pulido

3

Una vez teniendo esto,  
podré programarlo para  
poder poner en práctica y  
con más usuarios reales

# ¡Contactame!



Por el momento, por la escuela, trabajo y cursos, no he podido crear totalmente mi portafolio, el cual me gustaría implementar totalmente, sin embargo dejo mi github por cualquier motivo, inclusive recibir retroalimentación en general o brindar ayuda.

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