

Diseño de Interfaces de Usuario

Programación de Aplicaciones Móviles Nativas

Autores:

Fernando Sanfiel Reyes

Daniel Betancor Zamora

Pablo Santana Susilla

Fecha: 06/10/2023

Contenido

1. Introducción.....	1
2. Objetivo de la aplicación.....	1
3. Funcionalidades	2
4. Diseño de la aplicación	3
5. Enlace al repositorio de GitHub	3

1. Introducción

En esta primera práctica, abordaremos las cuestiones relativas al diseño de las interfaces de usuario. Para ello, será necesario comentar, brevemente, cuáles son los **objetivos** que pretendemos alcanzar con el desarrollo de la aplicación, qué **funcionalidades** principales se han tenido en cuenta para alcanzar dicho objetivo, y cómo hemos planteado el **diseño** de la aplicación para que cumpla con las funcionalidades propuestas.

El diseño de aplicaciones móviles nativas se ha convertido en un elemento crucial para el éxito y la eficacia de cualquier producto digital. La importancia de un buen diseño radica en su capacidad para influir directamente en la experiencia del usuario, la retención, la satisfacción y, en última instancia, el rendimiento de la aplicación en el mercado.

Para comprender la importancia de un buen diseño, es esencial considerar una serie de factores clave que deben tenerse en cuenta durante el desarrollo de la aplicación. Estos factores abarcan desde la **usabilidad** y la **accesibilidad** hasta la estética y la **coherencia**, y todos ellos contribuyen a la experiencia general del usuario.

2. Objetivo de la aplicación

Como proyecto para realizar a lo largo de la asignatura, hemos propuesto el desarrollo de una aplicación móvil nativa programada en *Kotlin*, la cual se llama **GoShop**. Dicha aplicación estará directamente relacionada con los comercios y supermercados, y los productos que en ellos se ofrecen.

En resumidas cuentas, se podría decir que el objetivo principal de nuestra aplicación es proporcionar un sistema sencillo e intuitivo, que permita a los usuarios gestionar sus listas de la compra y sus productos, tratando de evitar los olvidos, poner solución a la problemática de los pagos compartidos entre usuarios, aportar información sobre los productos de tal manera que pueda influir en la mejora de los hábitos alimenticios de las personas, y fomentar el ahorro de dinero de los usuarios gracias a la información del gasto que reporta la aplicación.

En el siguiente apartado, se verán de forma más clara y detallada todas las funcionalidades que pretendemos ofrecer con nuestra aplicación, en las cuales se verán reflejados todos los objetivos que acaban de ser expuestos.

3. Funcionalidades

Las funcionalidades principales de nuestra aplicación involucran, entre otras cosas, la creación de listas con productos disponibles en los supermercados, compartición de las listas con contactos (con la finalidad de poder dividir el gasto entre los participantes), la visualización de la información nutricional de los productos a través del escaneo de los códigos de barra, y el control del gasto del usuario.

CREACIÓN DE LISTAS DE LA COMPRA

- Permitir a los usuarios crear listas de productos de supermercados de manera intuitiva y personalizada.
- Facilitar la adición y eliminación de elementos de la lista.
- Mejorar la experiencia de compra al ayudar a los usuarios a recordar todos los productos necesarios y evitar olvidos.

COMPARTIR LISTAS DE COMPRA

- Posibilitar que los usuarios compartan sus listas de compra con familiares, amigos o compañeros de piso.
- Permitir la división de gastos entre usuarios, lo que facilita la gestión de presupuestos compartidos y la planificación de compras colaborativas.

ESCANEADO DE CÓDIGOS DE PRODUCTOS

- Integrar una función de escaneo de códigos de barras que brinde información detallada sobre los productos, como la información nutricional y los precios.
- Facilitar la adición de los productos escaneados a las listas de la compra creadas o a favoritos (para guardar aquellos productos más usados por el usuario).

INFORMACIÓN NUTRICIONAL DETALLADA

- Proporcionar acceso rápido y sencillo a la información nutricional de los productos.
- Ayudar a los usuarios a tomar decisiones informadas sobre sus compras, promoviendo hábitos alimenticios saludables.

CONTROL DEL GASTO

- Registrar automáticamente los gastos de cada compra, permitiendo a los usuarios llevar un seguimiento detallado de sus gastos diarios, semanales y mensuales en el supermercado.
- Generar informes y estadísticas para ayudar a los usuarios a gestionar su presupuesto y controlar sus gastos de manera efectiva.

4. Diseño de la aplicación

Por último, se llevará a cabo una presentación del diseño que hemos propuesto para nuestra aplicación. Para ello, se adjuntará el enlace al espacio de trabajo en **Figma**, para que todo pueda ser visualizado de una forma más clara y visual.

De igual manera, nos gustaría destacar que hemos tratado de diseñar una interfaz lo más sencilla, intuitiva y minimalista posible, tratando de mejorar la experiencia del usuario y haciendo que el uso de nuestra aplicación aporte más beneficios que inconvenientes. La idea de todo esto, es desarrollar una aplicación que facilite la vida de los usuarios y que ofrezca un buen sistema de gestión de la compra y de información nutricional de los productos.

A continuación, se proporciona el enlace a Figma:

- [GoShop Design - Figma](#)

5. Enlace al repositorio de GitHub

Para finalizar, se adjunta el enlace al repositorio de **GitHub** en este mismo documento:

- <https://github.com/PAMN2023/InterfaceDesign.git>