

Actividad 3 - Prototipo y evaluación de Interfaz.

Diseño de Interfaces 1.

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: Ramón Ernesto Valdez Felix

Fecha: 12/02/23

Índice

Introducción.	3
Descripción.	3
Justificación.	3
Etapla 3: Prototipado y Evaluación.	3
Diseño de interfaz.	4
Evaluación.	6
Conclusión.	7
Referencias.	7

Introducción.

En esta actividad realizaremos las mejoras propuestas de diseño de la aplicación Coppel.com donde trabajaremos en las opciones de la aplicación “Exclusivo en línea y Ofertas” las cuales haremos que sean más fácil de utilizar, intuitivas haciendo que sea una mejor experiencia para el cliente que utiliza la app.

Descripción.

Se realizarán las mejoras propuestas en las opciones de “Exclusivo en línea y Ofertas” donde trabajaremos con la herramienta figma para el diseño de la app, se realizará una encuesta que servirá para la retroalimentación de mejor, se nos indicara si es fácil de utilizar, intuitiva para los clientes y si los cambios generan valor positivo a la app.

Justificación.

Existe la app de Coppel.com que requiere mejoras en su diseño en las opciones de “Exclusivo en línea y Ofertas” la app. Esto nos lleva a crear un diseño que sea fácil de utilizar, intuitiva y no pierda el enfoque de satisfacción de los clientes y que los cambios generen valor al utiliza la app.

Etapas 3: Prototipado y Evaluación.

En esta etapa realizaremos el prototipo relacionado con las mejoras de la herramienta de la app Coppel.com en las opciones de “exclusivo en line y ofertas” y se realizara una encuesta a los usuarios que utilizan la app donde recibiremos la retroalimentación si las mejoras son útiles y generan valor a la

app, realizando el prototipo con la herramienta de figma y anexando el archivó con extensión .fig a la revisión de la actividad final.

Diseño de interfaz.

En este diseño se enfoca en las opciones de Exclusivo en línea y ofertas donde mostraremos la mejor de la app en la consulta por departamento y categoría llegando a el resultado de valor para los clientes que utilizan la app de Coppel.com.



Se realizará una breve explicación de que mejoras fueron implementadas por cada pantalla del prototipo que se muestra en la imagen siguiente donde se utilizaron los colores estándares o más parecidos a la aplicación original de la propuesta.

- Primera pantalla: Representa el inicio de sesión e ingreso de la app de Coppel.com.
 - Acción al dar clic al botón de iniciar cambia a la pantalla home de la app.
- Segunda pantalla: Home aquí nos muestra dos botones que representan a las opciones de “Exclusivo en línea y Ofertas”.
 - Acción al dar un clic Exclusivo en línea nos manda a la pantalla de departamentos.
 - Acción al dar un clic Ofertas nos manda a la pantalla de departamentos.
- Tercera pantalla: Departamentos la mejora de esta pantalla fue en la modificación de los botones ya que se tenían de forma cuadrada y no eran estéticos, se decidió el cambio de forma circular por su mejora visual.
 - Acción de continuar a cuarta pantalla al dar clic al boto o icono de damas.
 - Acción regresar pantalla de home al presionar el icono en forma de casa.
- Cuarta pantalla: Muestra el detalle de la Categorías de damas.
 - Acción de continuar a quinta pantalla al dar clic al boto o icono de ropa.
 - Acción volver pantalla de home al presionar el icono en forma de casa.
 - Acción back al dar clic a el icono de flecha hacia atrás que nos regresa a la tercera pantalla.
- Quinta pantalla: Despliega el catálogo de ropa damas.
 - Acción de compra sexta pantalla al dar clic al producto a elegir (Vestido).
 - Acción volver pantalla de home al presionar el icono en forma de casa.
 - Acción back al dar clic a el icono de flecha hacia atrás que nos regresa a la cuarta pantalla.

- Sexta pantalla: Despliega el producto elegido para comprar.
 - Acción de compra de producto (Vestido).
 - Acción continuar con la compra al dar clic al botón con la misma descripción.

Evaluación.

Se realizará una evaluación cualitativa de la app Coppel.com, creando una encuesta breve a tres clientes que utilizan la aplicación en su día a día y consistirá en una serie de cuatro preguntas que nos hará saber la opinión de nuestra mejora del diseño de la app y anexaremos las respuestas a continuación.:

Link de encuesta:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdsoJQjTYfXcSaHnxn0ETyp8mwSQKLnsepQlsY4xmqfKIR5IQ/viewform>

Encuesta:

Encuesta prototipo App Coppel.com

Una vez recibamos esta encuesta, te contactaremos para revisar con usted en caso de tener algo comentario constructivo que no haya podido transmitir en la encuesta de prototipo de la aplicación de coppel.com opciones "Exclusivo en línea y Ofertas"

ramon.valdez@coppel.com (no se comparten) [Cambiar cuenta](#)

*Obligatorio

¿Usa la app móvil de Coppel? *

☐ Sí

☐ No

¿Qué te gusto de las mejoras de la app móvil de Coppel? *

Tu respuesta

¿Qué no gusto de las mejoras de la app móvil de Coppel? *

Tu respuesta

¿Que mejora te gustaria que tuviera la app móvil de Coppel? *

Tu respuesta

Información de contacto

Tu nombre *

Tu respuesta

Número de teléfono *

Tu respuesta

Correo electrónico

Tu respuesta

Método de contacto preferido *

☐ Teléfono

☐ Correo electrónico

Preguntas y comentarios *

Tu respuesta

[Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Respuestas:



¿Qué te gusto de las mejoras de la app movil de Coppel?

3 respuestas

Si, me resulto mas fácil encontrar las opciones de ofertas y es mucho mas fácil poder encontrar los productos. Muy bien ordenado

Mas ágil el manejo

Es mas facil e intuitivo de utilizar

¿Qué no gusto de las mejoras de la app movil de Coppel?

3 respuestas

Los departamentos no tienen texto explicativo, aunque son intuitivos las imágenes.

se batalla un poco al pagar en linea

Falto la descripción de los departamentos.

¿Que mejora te gustaria que tuviera la app movil de Coppel?

3 respuestas

Que las departamentos tengan un texto informativo sobre cual es.

mas facilidad para pagar en linea

Que los botones de departamento tengan descripción.

Información de contacto

Tu nombre

3 respuestas

Carlos Luis Nicolini

Jesus Antonio Reyes Damken

Rocio Torres

Conclusión.

En conclusión, en estas actividades aprendimos a como realizar los diseños donde debemos enfocar en las mejoras de la app a que sean claras, intuitivas llegando a el resultado de valor para los clientes que utilizan la app, escuchando malos comentario, inquietudes y reconocimientos esto sirve para el rediseñando de la aplicación en el caso de mejorar sus experiencias de uso y llevarla a la app número 1 del mercado.

Referencias.

Figma: the collaborative interface design tool. (s/f). Figma. Recuperado el 14 de febrero de 2023, de <https://www.figma.com/>

(S/f). Coppel.com. Recuperado el 14 de febrero de 2023, de <https://www.coppel.com/>

(s/f). Google.com. Recuperado el 16 de febrero de 2023, de
<https://docs.google.com/forms/u/o/?tgif=c>