



## 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
Etapa 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.

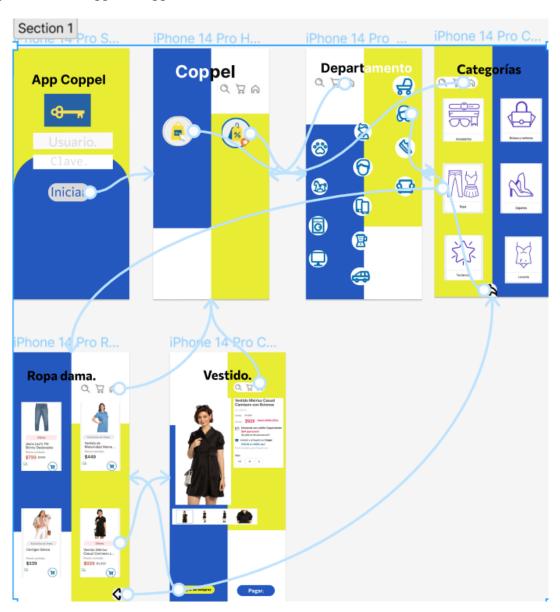
Existe la app de Coppel.com que requiere mejoras en su diseño en las opciones de "Exclusivo en línea y Ofertas" la app. Esto nos lleva a crear un diseño que sea fácil de utilizar, intuitiva y no pierda el enfoque de satisfacción de los clientes y que los cambios generen valor al utiliza la app.

## Etapa 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.
  - O 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.
  - o 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.
  - o Acción de continuar a cuarta pantalla al dar clic al boto o icono de damas.
  - o Acción regresar pantalla de home al presionar el icono en forma de casa.
- Cuarta pantalla: Muestra el detalle de la Categorías de damas.
  - O Acción de continuar a quinta pantalla al dar clic al boto o icono de ropa.
  - o 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.
- Quita pantalla: Despliega el catalogó de ropa damas.
  - o Acción de compra sexta pantalla al dar clic al producto a elegir (Vestido).
  - o 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.
  - o Acción de compra de producto (Vestido).
  - o Acción continuar con la compra al dar clic al botón con la misma descripción.

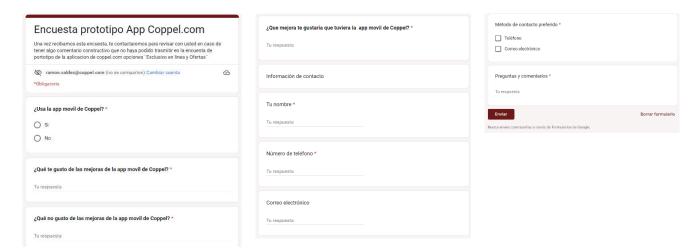
#### Evaluación.

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 preguntan que nos hará saber la opinión de nuestra mejora del diseño de la app y anexaremos las respuestas a continuación.:

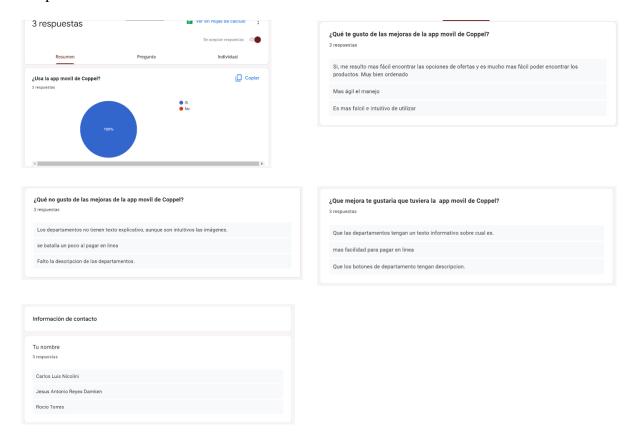
#### Link de encuesta:

 $\frac{https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdsoJQjTYfXcSaHnxn0ETYp8mwSQKLnsepQlsY4x}{mqfKlR5IQ/viewform}$ 

#### Encuesta:



#### Respuestas:



#### 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 mejor 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 <a href="https://www.coppel.com/">https://www.coppel.com/</a>

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