

Documentación del Challenge UX/UI – Wallet App

Elección conceptual y marca

Para este desafío se tomó como referencia estética la marca **Calvin Klein**, reconocida por su estilo **minimalista, sobrio y moderno**. La decisión de elegir esta marca se basó en:

- Su identidad visual clara, con **pocos elementos gráficos**, predominancia de **blanco y negro**.
- Su orientación hacia una audiencia joven-adulta acostumbrada a experiencias digitales limpias y enfocadas.

Este enfoque permitió diseñar una app clara, sin elementos distractores, con jerarquías bien definidas y componentes visuales funcionales y elegantes.

Guía de estilos

- **Tipografía utilizada:** Montserrat
Elegida por su estilo sans-serif, geométrico y equilibrado, muy similar a la usada por Calvin Klein en aplicaciones digitales.
- **Colores:**
 - **Negro (#000000):** texto principal, íconos y énfasis
 - **Blanco (#FFFFFF):** fondo y componentes secundarios
 - **Gris claro (#F5F5F5):** contenedores y tarjetas
 - **Gris medio (#B3B3B3):** textos secundarios, separadores
 - **Azul (#1D5DFF):** color acento, utilizado para llamadas a la acción y elementos interactivos destacados (por ejemplo, botones primarios)

Esta paleta se mantuvo consistente en todas las pantallas, alineada al concepto visual de la marca seleccionada.

Flujo y decisiones

Se desarrolló un **flujo de compra completo**, pensando en una experiencia simple, directa y sin fricciones:

1. **Pantalla Home**
 - Muestra saludo personalizado, puntos acumulados, saldo en cuenta, historial de última compra y un banner de promociones.

- El **banner de promociones** no solo actúa como destaque visual, sino también como entrada al catálogo de productos, ya que no se definió una sección específica de productos en el briefing. Esto se pensó como una solución creativa y estratégica, que además incentiva la acción del usuario.

2. Pantalla de Producto / Promoción

- Vista detallada de una prenda con opción de **agregar al carrito**.
- Información clara: precio, descripción, talles, color.

3. Carrito

- Resumen del producto elegido, con opción de continuar al método de pago.

4. Método de Pago

- Se muestra el saldo disponible y los puntos acumulados.
- El usuario puede elegir cómo desea pagar:
 - Solo con saldo
 - Canjeando puntos
 - O combinando ambas opciones
- También se informa cuántos puntos se ganarían con la compra.

5. Confirmación de Compra

- Resumen final con detalle de pago, puntos utilizados (si los hubo), nuevos puntos ganados y saldo actualizado.

Consideraciones

- Se mantuvo una **estructura consistente** con elementos reutilizables (botones, tarjetas, textos, navegaciones) para facilitar la escalabilidad del sistema.
- Se priorizó siempre la **accesibilidad visual**: contraste adecuado, tamaño de fuentes y claridad de acciones.
- Se utilizó el **bottom navigation** propuesto en el challenge: Menú | Inicio | Beneficios | Mi cuenta. Donde la opción de “Menú” es funcional.