

Análisis de Patrones y Guidelines EcoPick

Número de patrones descritos

En el prototipo se identifican los siguientes **11 patrones de diseño**:

1. Onboarding
2. Menú
3. Hero image + Carrusel
4. Búsqueda
5. Wizards
6. Lista de artículos
7. Detalle de artículo con acciones
8. Reserva
9. Formulario de entrada
10. Carrito de compra
11. Sección "Sobre nosotros"

Fuente de documentación consultada:

No se cita explícitamente una guía de diseño, el estilo y comportamiento de los componentes sugiere influencia de Google Material Design 3 (<https://m3.material.io/>).

Descripción y Reflexión sobre los Patrones Utilizados

1. Onboarding

- *Ejemplo*: Primer acceso del usuario no registrado con formularios de registro o login.
- *Ventajas*: Facilita la entrada de nuevos usuarios.
- *Desventajas*: Puede resultar intrusivo si no se ofrece una opción de omitir.

2. Menú

- *Ejemplo*: Menú en la parte superior con accesos como carrito, perfil y contacto, adaptado a diferentes resoluciones.
- *Ventajas*: Aporta consistencia y accesibilidad.
- *Desventajas*: Puede saturarse si contiene demasiados elementos.

3. Hero image + Carrusel

- *Ejemplo:* Imagen destacada de bienvenida con rotación de productos.
- *Ventajas:* Capta la atención y destaca productos.
- *Desventajas:* Puede ralentizar la carga en móviles si no está optimizado.

4. Búsqueda

- *Ejemplo:* Campo de búsqueda visible para encontrar productos.
- *Ventajas:* Mejora la navegabilidad.
- *Desventajas:* Requiere una buena implementación de autocompletado o sugerencias.

5. Wizards

- *Ejemplo:* Proceso de compra guiado paso a paso en el carrito.
- *Ventajas:* Reduce errores y mejora la comprensión del proceso.
- *Desventajas:* Si hay demasiados pasos, puede parecer tedioso.

6. Lista de artículos

- *Ejemplo:* Vista de productos en forma de tarjetas.
- *Ventajas:* Presentación visual atractiva y escaneable.
- *Desventajas:* Puede requerir scroll adicional en dispositivos pequeños.

7. Detalle de artículo + acciones

- *Ejemplo:* Página de cada producto con opción de añadir al carrito.
- *Ventajas:* Ofrece información clara antes de comprar.
- *Desventajas:* Si la información está fragmentada, puede dificultar la decisión.

8. Reserva

- *Ejemplo:* Opcionabilidad para apartar productos u horarios (implícito o futuro).
- *Ventajas:* Puede mejorar la planificación del usuario.
- *Desventajas:* Necesita una buena gestión de disponibilidad.

9. Formulario de entrada

- *Ejemplo:* Registro, login, edición de perfil.
- *Ventajas:* Interacción directa con el sistema.
- *Desventajas:* Validaciones pobres pueden frustrar al usuario.

10. Carrito de compra

- *Ejemplo:* Visualización de productos seleccionados y proceso de pago.
- *Ventajas:* Control total del usuario sobre su selección.

- *Desventajas:* Puede abandonarse si el proceso es largo o confuso.

11. About (Sobre Nosotros)

- *Ejemplo:* Sección de información institucional accesible desde el menú.
- *Ventajas:* Aumenta la confianza del usuario.
- *Desventajas:* Si es genérica o extensa, puede ser ignorada.

Conclusión

El prototipo de EcoPick aplica correctamente varios patrones de diseño reconocidos, especialmente en lo que respecta a la navegación, control de acceso, presentación de productos y experiencia de compra.