

CineMax

Diseño App móvil

Alexandra Ferrera Arenas

Diseñadora UI/UX



Descripción del proyecto



El producto:

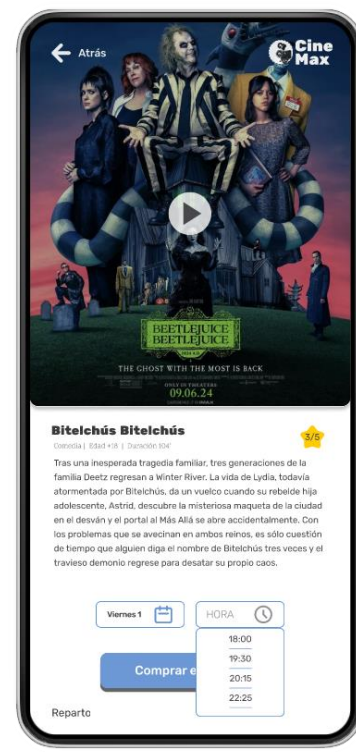
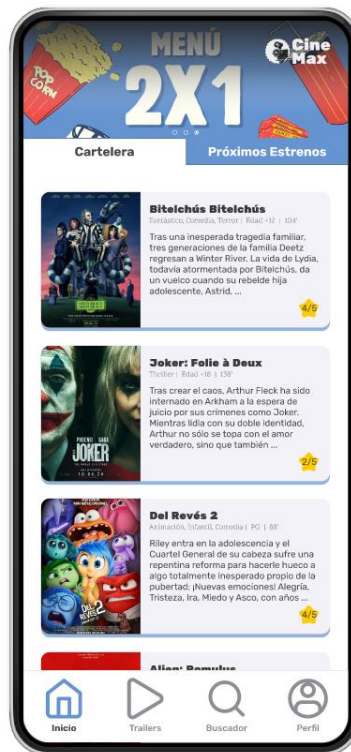
"CineMax" es una aplicación móvil diseñada para ofrecer una experiencia de usuario intuitiva y completa a los asistentes de un cine local. A través de la app, los usuarios podrán:

- **Reservar y comprar entradas**, en cartelera y próximos estrenos, de manera rápida y sencilla, con opción de elegir los asientos.
- **Ver tráileres** de las películas en cartelera y próximos estrenos, con subtítulos para asegurar la accesibilidad.
- Acceder a **información detallada** sobre cada película, incluyendo sinopsis, géneros, duración y reparto.
- Disfrutar de **promociones exclusivas** disponibles solo a través de la app, como descuentos en entradas o combos de snacks.



Duración del proyecto:

8 semanas de agosto a octubre de 2024 (incluyendo investigación, diseño y creación de prototipos interactivos).



Descripción del proyecto



El problema

El cine no cuenta con presencia en internet, lo que dificulta a los clientes:

- Consultar fácilmente la cartelera y los horarios desde casa.
- Comprar entradas de forma rápida, ya que el proceso es únicamente presencial y lento.
- Acceder a promociones exclusivas, ya que actualmente no existen opciones de descuentos o beneficios digitales.



La meta

- Facilitar la compra de entradas, la elección de asientos y el acceso a descuentos exclusivos de forma rápida y sencilla.
- Fomentar el uso de la aplicación antes, durante y después de la visita al cine.
- Hacer la app accesible mediante códigos QR y tabletas en el cine.
- Comunicar sus beneficios, como promociones exclusivas y reservas rápidas, para mejorar la experiencia del cliente e impulsar el interés en el cine.

Descripción del proyecto



Mi rol:

Diseñadora UI/UX.



Responsabilidades:

- Investigación de usuarios para definir necesidades y crear personas.
- Desarrollo de mapas de recorrido y flujos de usuario.
- Diseño de la arquitectura de la información y el mapa del sitio.
- Creación de prototipos de baja y alta fidelidad en Figma.
- Validación del diseño con pruebas de usuario y ajustes iterativos.
- Creación de la presentación del Caso Práctico.

Empatizar con los usuarios

- Investigación
- Persona
- Historia de usuario
- Mapa de recorrido
- Definir/plantear el problema

Valor del producto



Esta app está diseñada específicamente para mejorar la experiencia de los clientes del cine, proporcionando en ella toda la información necesaria para que puedan tomar decisiones informadas sobre qué película ver, cuándo y comprar sus entradas.

Ventajas Clave

- Información actualizada: Sinopsis, reparto, tráileres y horarios de las películas en cartelera y los próximos estrenos.
- Descuentos Exclusivos: Ofertas disponibles solo al usar la aplicación.
- Compra sencilla: Reservas rápidas desde smartphones o tabletas en el cine.
- Diseño Intuitivo: Navegación fácil para usuarios de cualquier nivel tecnológico.
- Selección Única de Películas: La aplicación no solo ofrece películas comerciales, sino que ofrece cine de autor y películas premiadas, ideal para amantes del cine alternativo y cultural.

El Valor del Producto

- Accesibilidad: Disponible en móviles y tabletas en el cine, accesible para todos.
- Conveniencia y fidelización: Facilita la elección y reserva, incentivando a los clientes a regresar y consumir en el cine.
- Cultural: Proporciona acceso a películas premiadas y de autor, ofreciendo una experiencia cinematográfica única y difícil de encontrar en otros cines.

Resumen de la investigación



La investigación se centra en usuarios con diferentes niveles de habilidad tecnológica, pero todos con un interés común en el cine.

Metodología

Se realizaron **encuestas** a 10 personas de diversas edades y niveles tecnológicos para entender sus necesidades y hábitos de consumo cinematográfico.

Hallazgos

- Interés general: La mayoría de los encuestados mostró interés en usar la app si estuviera disponible en su cine local.
- Facilidad de uso: Los usuarios menos experimentados destacaron la importancia de un diseño sencillo, mientras que los más avanzados valoraron funcionalidades como la reserva de asientos y la consulta de tráileres.
- Promociones: Los descuentos exclusivos fueron un incentivo clave para la adopción de la app.
- Cine alternativo: Los cinéfilos interesados en cine de autor apreciaron la opción de acceder a películas premiadas.

Conclusión

La investigación muestra una alta aceptación del proyecto, con una clara demanda por una app que facilite la compra de entradas, ofrezca contenido exclusivo y sea accesible para todo tipo de usuarios.

Persona



Alba Gómez

Edad: 32

Ciudad: Jerez de la Frontera

Situación: Pareja, sin hijos

Estudios: FP Superior

Ocupación: Community Manager

"Me encanta ir al cine, pero odio perder tiempo en la taquilla. Si tuviera una app fácil de usar, iría más a menudo."

Gustos

- Disfrutar de su tiempo libre y ver las últimas películas en el cine sin complicaciones.
- Mantenerse informada sobre los estrenos y eventos especiales.
- Ahorrar tiempo al comprar entradas y elegir asientos sin tener que hacer colas.

Frustraciones

- No poder consultar fácilmente la cartelera ni los horarios desde su móvil.
- Tener que hacer colas largas para comprar las entradas o escoger asientos.
- No contar con descuentos o promociones para asistir más seguido al cine.

Alba decide ir al cine a ver una película este fin de semana. Quiere comprar las entradas por internet, pero no sabe bien cuándo están disponibles los horarios de las películas ni si hay promociones. Va al cine a hacer la compra, pero se encuentra con una larga cola. Está cansada de perder tiempo en estos procesos y desea una solución más rápida y cómoda para acceder a la información, comprar entradas y disfrutar de ofertas exclusivas.

Persona 2



Juan Martínez

Edad: 52

Ciudad: Jerez de la Frontera

Situación: Casado, 3 hijos adultos

Estudios: FP Electricidad

Ocupación: Técnico de mantenimiento

"Me gustaría tener todo en una app que fuera fácil de usar, sin tener que buscar en varias páginas. Solo quiero saber qué películas están, qué hora y si hay algún descuento."

Gustos

- Disfrutar de su tiempo libre viendo películas que le interesen, especialmente cine clásico y películas premiadas.
- Tener una forma sencilla y accesible de informarse sobre lo que está en cartelera.
- Poder acceder a descuentos o promociones para el cine, ya que va con su esposa con frecuencia.

Frustraciones

- No siempre tiene fácil acceso a la cartelera desde su móvil, y prefiere no usar múltiples plataformas o redes sociales.
- Le cuesta navegar en apps complicadas o con demasiadas opciones innecesarias.
- No tiene acceso a información sobre promociones o descuentos a menos que esté en el cine, lo que le resulta incómodo.

Juan quiere ir al cine este fin de semana, pero no sabe qué películas están en cartelera ni cuándo son las funciones. Prefiere evitar hacer búsquedas complicadas en internet. Llama al cine, pero no le proporcionan toda la información que necesita. Si tuviera una app sencilla que le permitiera ver los horarios, comprar las entradas y conocer ofertas, estaría más dispuesto a ir más seguido.

Historia de usuario

Alba Gómez

“Como una persona cinéfila que va al cine al menos una vez al mes,

Tipo de usuario

quiero consultar toda la información actualizada de las películas en cartelera y los próximos estrenos,

acción

para poder tomar decisiones rápidas sobre qué película ver y comprar mis entradas de manera eficiente.

beneficio

Historia de usuario

Juan Martínez

“Como una persona que disfruta del cine clásico y de películas premiadas,

Tipo de usuario

quiero tener acceso fácil a la cartelera, horarios y promociones

acción

para poder comprar mis entradas de manera rápida y aprovechar descuentos sin complicaciones.

beneficio

Persona: Alba Gómez

Objetivo: Comprar entradas para la película seleccionada

Acción	Abrir la app y explorar	Consultar las películas en cartelera	Ver próximos estrenos	Seleccionar una película	Comprar entradas	Recibir confirmación de la compra
Lista de tareas	<ul style="list-style-type: none">• Iniciar la app desde su dispositivo móvil.• Ver pantalla de inicio con opciones principales (cartelera, próximos estrenos, etc.).	<ul style="list-style-type: none">• Acceder a la sección de cartelera• Ver información de las películas, incluyendo sinopsis y tráileres.	<ul style="list-style-type: none">• Acceder a la sección de próximos estrenos.• Leer detalles sobre las nuevas películas y fechas de lanzamiento.	<ul style="list-style-type: none">• Elegir una película de la cartelera o estrenos.• Ver detalles más completos (género, duración, reparto, etc.).	<ul style="list-style-type: none">• Seleccionar hora y asiento.• Completar el pago o confirmar la compra de las entradas.	<ul style="list-style-type: none">• Ver pantalla de confirmación con detalles de la compra (película, hora, asiento).• Recibir correo o notificación con la entrada.
Sentimiento adjetivo	Curiosidad, expectativa.	Interés, ganas de explorar.	Emoción por lo nuevo, anticipación.	Decisión tomada, satisfacción.	Alivio al realizar la compra, sensación de logro.	Satisfacción y confianza.
Oportunidades de mejora	Optimizar el tiempo de carga y añadir una animación sutil mientras carga.	Incluir filtros de búsqueda (género, popularidad) y mejorar la claridad visual.	Ofrecer alertas personalizadas de estrenos según preferencias del usuario.	Añadir una vista rápida con más detalles visuales (imágenes, trailers) para ayudar a la decisión.	Simplificar el proceso de pago y ofrecer la opción de guardar datos para compras futuras.	Integrar la opción de agregar al calendario y enviar recordatorios automáticos.

Planteamiento del problema

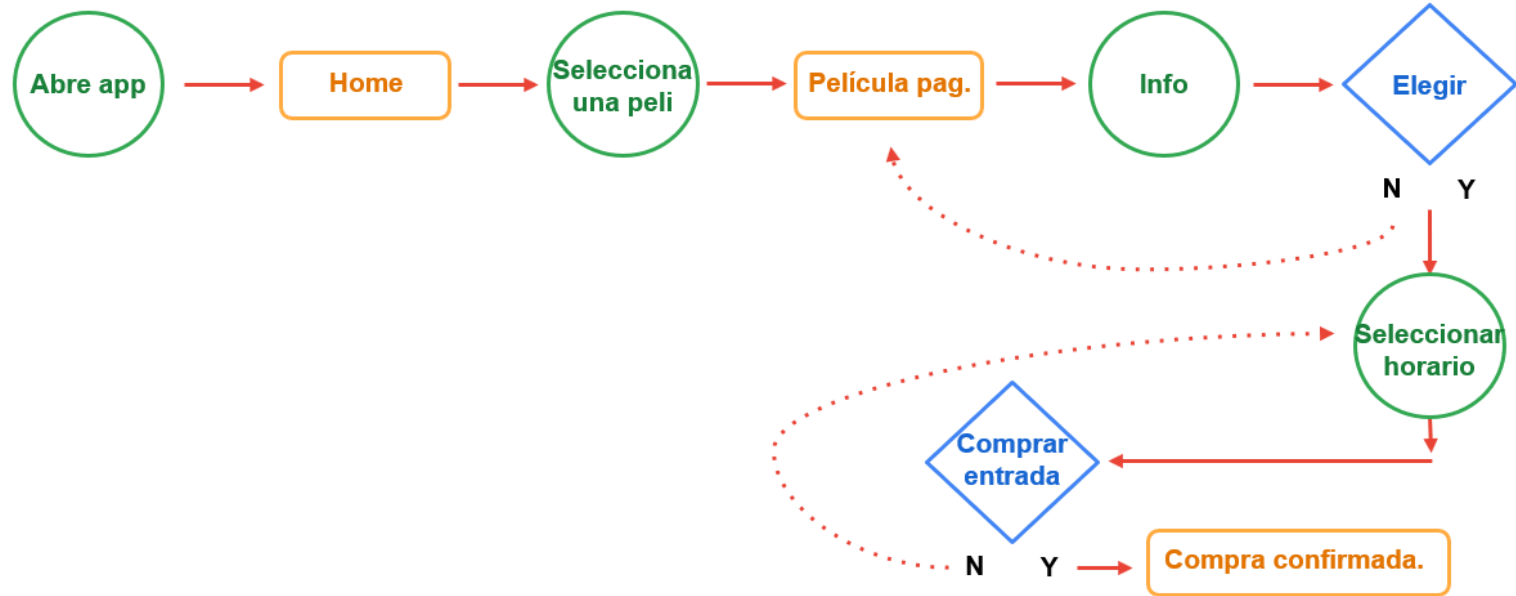
_____ Alba _____ es una _____ adulta trabajadora y cinéfila, _____
características

que necesita _____ un acceso rápido y sencillo para consultar películas y comprar entradas, _____
necesidad

porque _____ no tiene tiempo para ir al cine y hacer las reservas de manera presencial. _____
causa

Recorrido del usuario

Alba quiere elegir qué película ver y en qué horario para comprarlas y reservar sus asientos.



Idear

- Auditoría competitiva
- Mapa del sitio

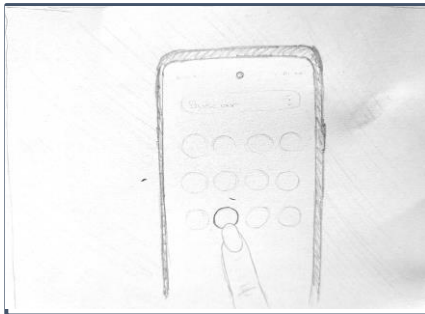
UX Guión gráfico – General

Storyboard para visualizar el porqué de la interacción.

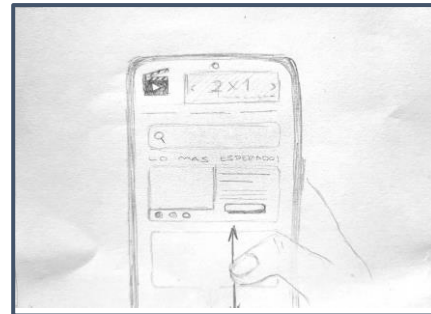
Escenario: App que permite al usuario elegir qué película ir a ver al cine y comprar las entradas, para reservar sus sitios.



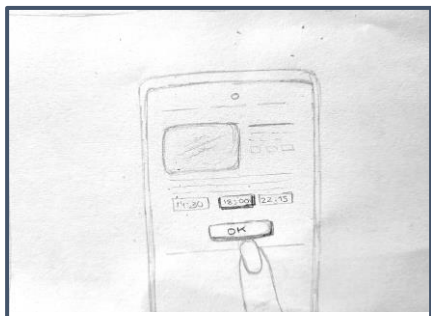
La usuaria ve un anuncio en la tele de que la peli que le encantaría ver ya está en cines.



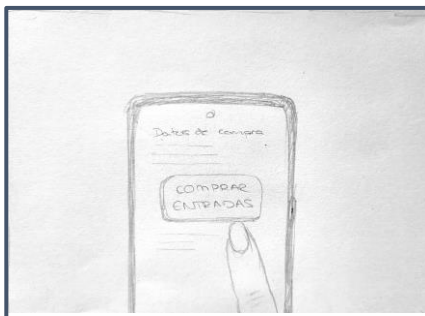
Accede a la app que ya tiene instalada de otras veces.



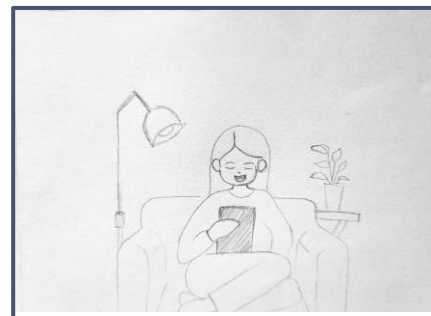
Busca la película.



Selecciona el horario de su peli, elige asientos y acepta.



Rellena los datos bancarios y compra sus entradas.

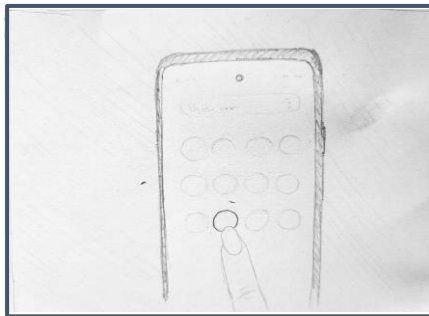


La usuaria está contenta y avisa a su pareja de que tiene las entradas para mañana.

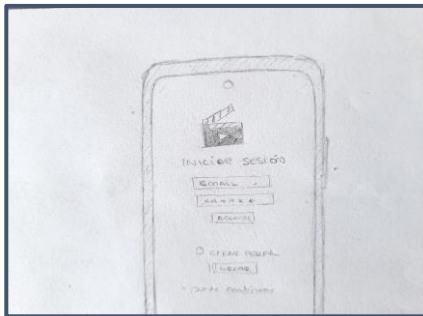
UX Guión gráfico – De primer plano

Storyboard para visualizar el cómo se usa la app.

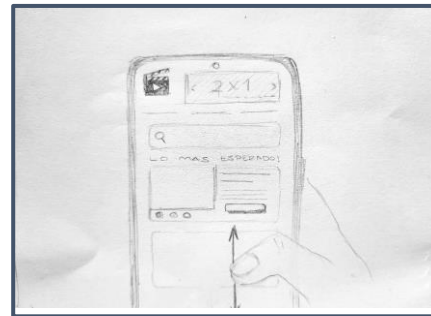
Escenario: App que permite al usuario elegir qué película ir a ver al cine y comprar las entradas, para reservar sus sitios.



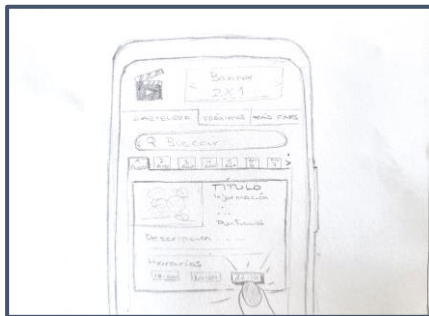
El usuario abre su teléfono, desliza sus aplicaciones y pulsa el ícono de la aplicación para abrirla.



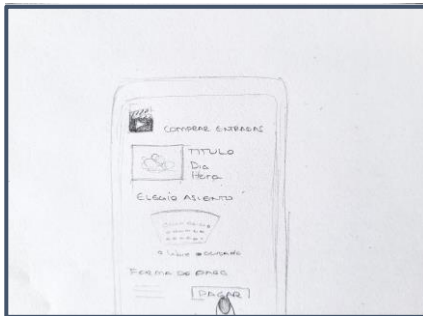
Un nuevo usuario puede crear un perfil y un usuario existente inicia sesión o accede directamente.



El usuario navega por la página buscando qué película ver. Usa buscador o hace scroll.



El usuario pulsa el botón del horario de la película elegida para reservar sus entradas.



El usuario elige sus asientos, revisa la información de la película, horario y día, elige forma de pago y realiza el pago.



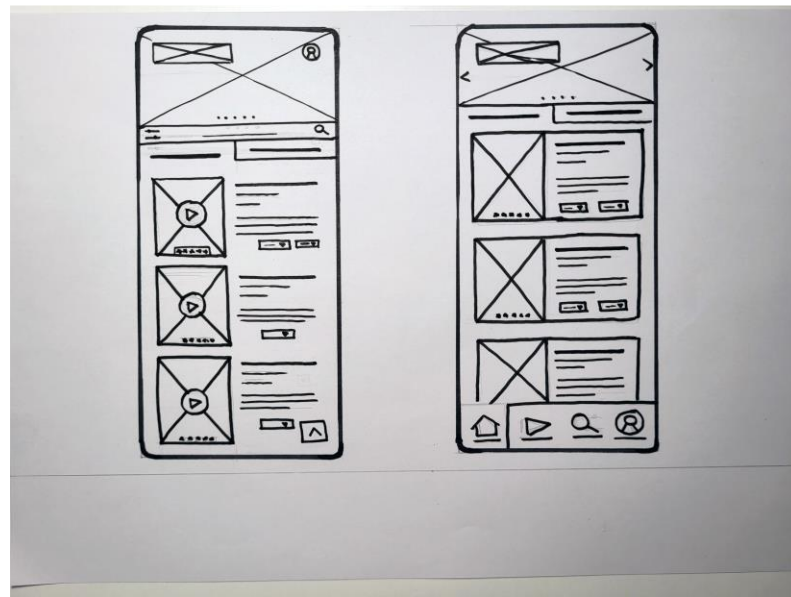
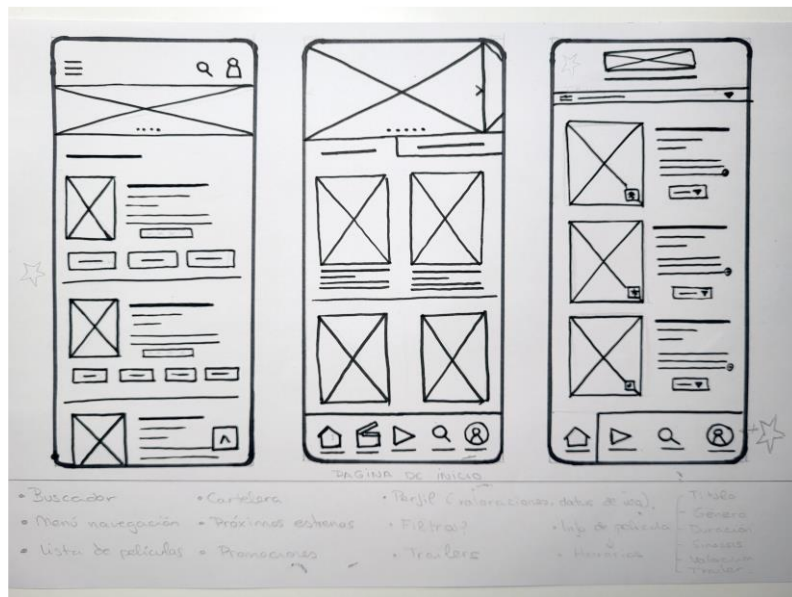
El usuario recibe una confirmación del pago y sus entradas.

Diseñar

- Esquemas a mano
- Esquemas digitales
- Prototipos de baja fidelidad
- Estudio de usabilidad

Esquemas de página en papel

El tiempo dedicado a idear y esbozar diferentes versiones de la página principal de la aplicación en papel fue crucial para definir la estructura y el formato de los elementos. Este ejercicio facilita la transición a wireframes digitales, asegurando que se abordaran adecuadamente las **necesidades de los usuarios**. En el diseño de la home, se priorizó un acceso fácil y directo a elementos clave como el menú de navegación, la cartelera, los estrenos, un banner de promociones, el buscador, el perfil, los trailers y la información detallada de las películas.



Esquemas digitales

Durante la fase de diseño inicial, y dado que la app tiene pocas opciones y un **enfoque sencillo**, me aseguré de que todas las funciones clave fueran fácilmente accesibles desde la pantalla de inicio. Además, los diseños de las pantallas fueron ajustados y validados en base a los comentarios y hallazgos obtenidos durante la investigación de usuarios, garantizando que cada decisión de diseño respondiera a sus necesidades y expectativas.

Banner de promociones por la compra de entradas

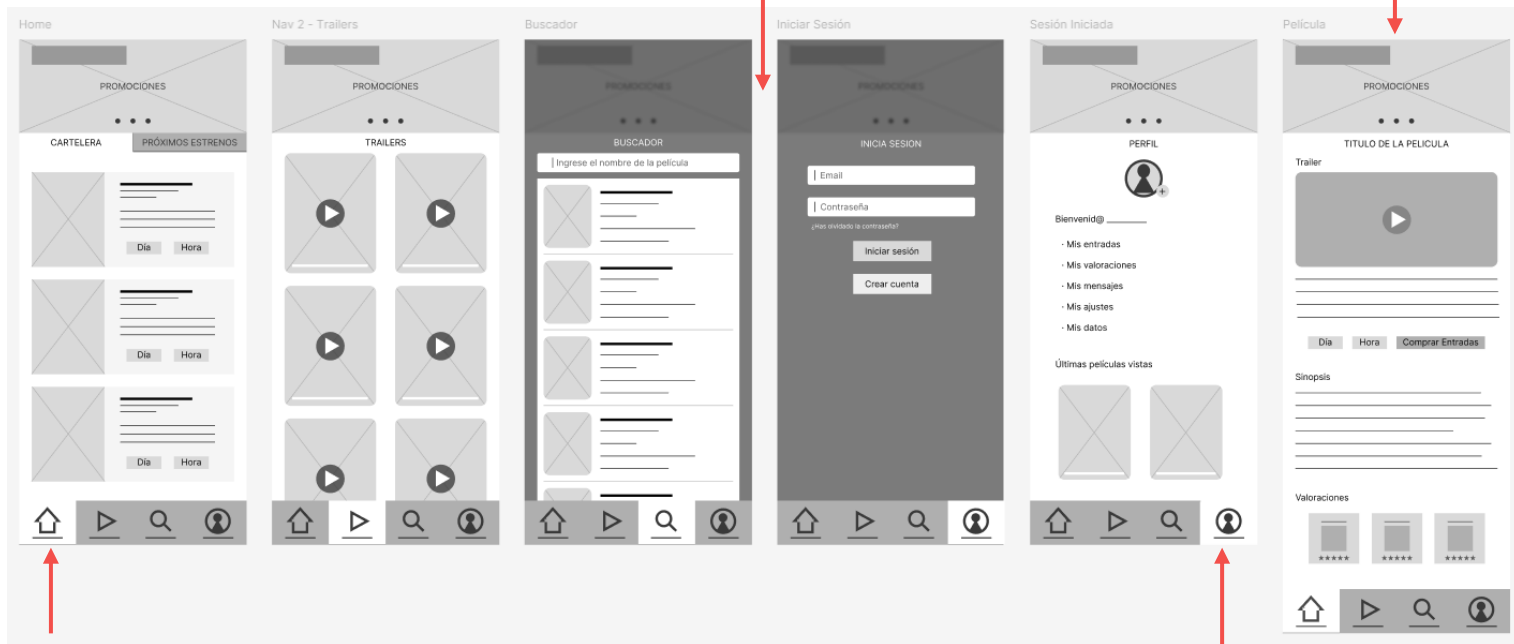


Icono y texto, sencillez y facilidad

Esquemas digitales

Se difumina el fondo para elegir una opción o realizar una acción

La plantilla para cada película. Incluye la información completa



Sección seleccionada

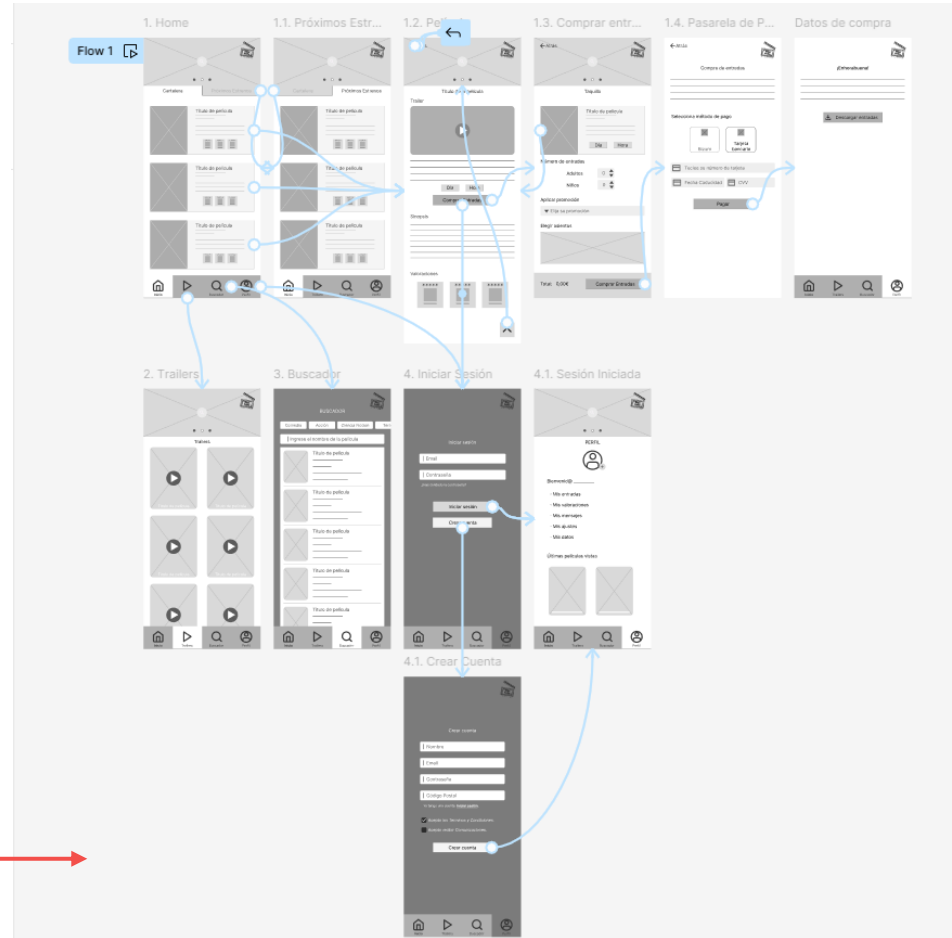
Información interesante guardada

Prototipos interactivos de baja Fidelidad

El prototipo de baja fidelidad conecta las pantallas clave de la app, destacando un recorrido directo para el usuario que abarca desde la selección de la película y el horario hasta la compra y descarga de las entradas. La app está diseñada con un menú sencillo de 4 opciones, facilitando una navegación rápida e intuitiva para mejorar la experiencia del usuario.

[Enlace al Prototipo](#) de baja fidelidad en **Figma**.

Pantallas de
todo el
recorrido



Estudio de usabilidad – Ronda 1

Se realizó un estudio moderado con 5 participantes representativos de diferentes perfiles de usuarios. Durante el estudio, los participantes pudieron interactuar con un **prototipo de baja fidelidad** de la app, cuyo objetivo fue evaluar la usabilidad de la app. Los resultados revelaron que la app es generalmente intuitiva, aunque se sugirió una mayor fidelidad en el diseño en este punto. Un participante de edad avanzada experimentó dificultades para navegar por la app debido a su falta de familiaridad con la tecnología.

Hallazgos de la ronda 1

- 1 La app se percibe como intuitiva.
- 2 Los usuarios sugieren una mayor personalización en el diseño.
- 3 Los participantes consideran que la app es útil.

Acciones

- 1 Mantener la estructura de la app para preservar su simplicidad.
- 2 Incluir diseño e interactividad para hacer la experiencia más dinámica.
- 3 La app sigue siendo percibida como útil por los usuarios.

Acciones de Mejora: A partir de estos hallazgos, se tomaron decisiones de diseño clave, como continuar con la estructura y la implementación de los prototipos de alta fidelidad para las próximas pruebas y la mejora de la accesibilidad para usuarios de todas las edades.

Refinar el diseño

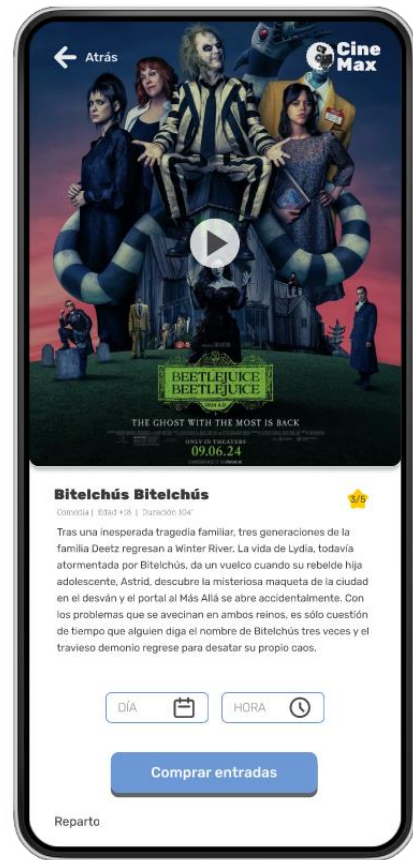
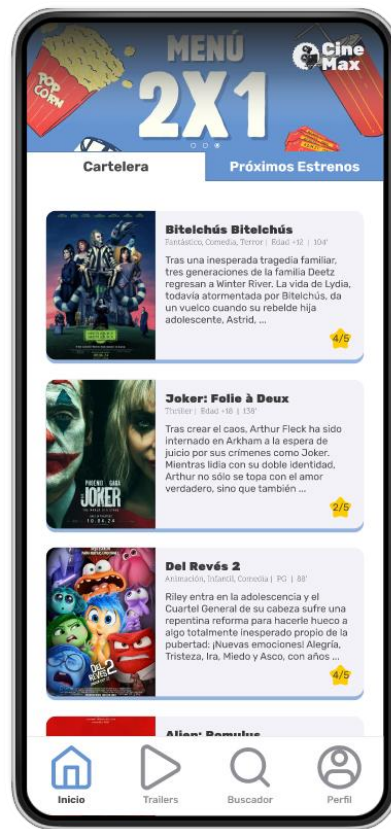
- Mockups o Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Mockups o maquetas

En esta fase, consolidé la identidad visual de la app con una **paleta vibrante y divertida**, reflejando la emoción del cine. Destacando las imágenes de la cartelera, los pósters capturan la atención y facilitan la elección de películas de un solo vistazo.

Opté por una **tipografía moderna y eficaz**, asegurando legibilidad y estilo sin perder claridad. La interfaz mantiene una navegación simple e intuitiva, equilibrando estética y funcionalidad para una experiencia envolvente y dinámica.

Este refinamiento visual no solo mejora la **estética** de la app, sino que también contribuye a su **usabilidad**, asegurando que la experiencia de navegación sea intuitiva, atractiva y acorde con la emoción de disfrutar del cine.



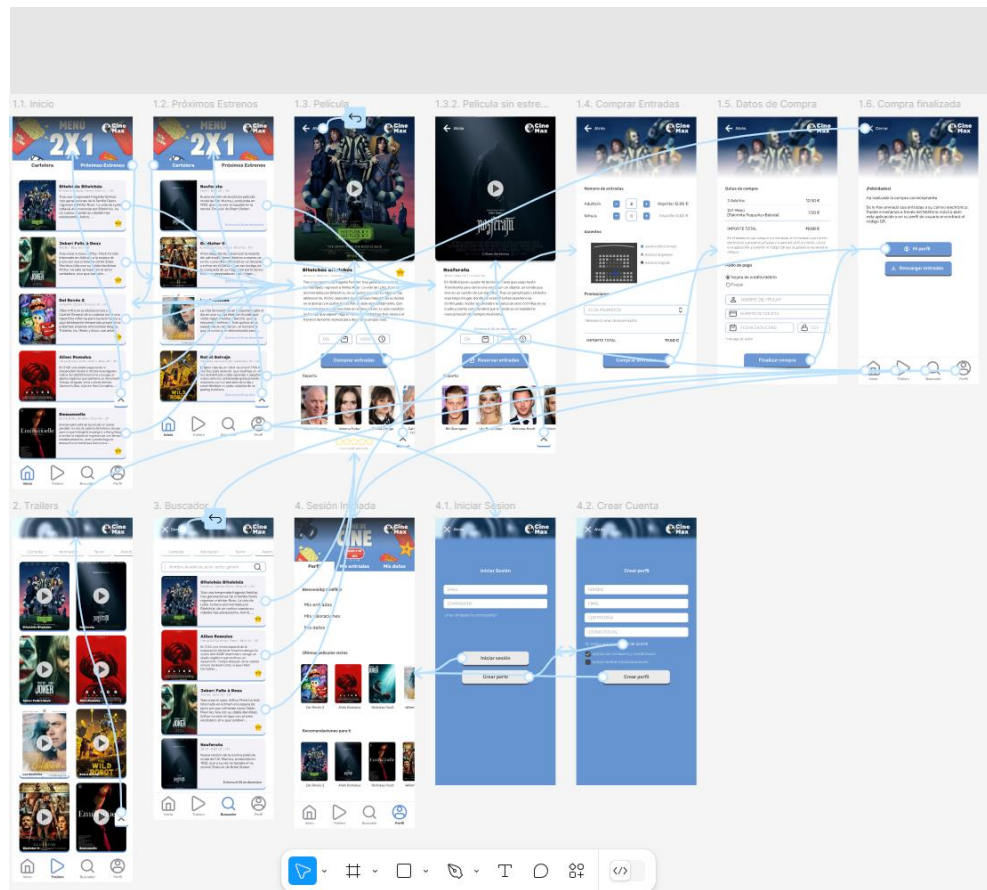
Prototipo interactivo de alta fidelidad

Flujo de compra

Al transformar los mockups en un prototipo interactivo, me enfoqué en crear transiciones y animaciones fluidas que hicieran la navegación más natural y atractiva. Agregué microinteracciones para mejorar la experiencia del usuario, como efectos al seleccionar horarios o comprar entradas, asegurando que cada acción se sintiera intuitiva y dinámica.

[Enlace al Prototipo](#) en Figma.

Otros flujos



Estudio de usabilidad – Ronda 2

Se llevó a cabo un segundo estudio moderado con 5 participantes para evaluar las mejoras del prototipo interactivo. En esta fase, se incorporó mayor interactividad para acercar el diseño a la experiencia final, incluyendo menús desplegables funcionales, estados de botones con efectos hover y transiciones fluidas.

Hallazgos de la ronda 2

- 1 Experiencia más realista.
- 2 Mejora en la navegación.
- 3 Claridad en el proceso de compra.

Acciones

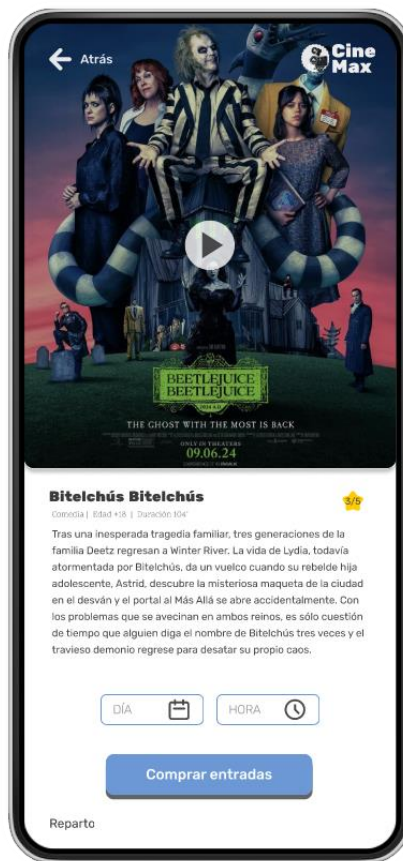
- 1 La incorporación de animaciones y efectos visuales, como hovers y transiciones suaves.
- 2 Los participantes encontraron más intuitiva la exploración de cartelera y la selección de asientos gracias a los menús interactivos.
- 3 Se optimizó el flujo de selección de entradas y pago, reduciendo la confusión en los pasos finales.

Acciones de Mejora: El diseño final mantendrá la estructura clara y sencilla, potenciando la interactividad con elementos funcionales que hagan la navegación más fluida.

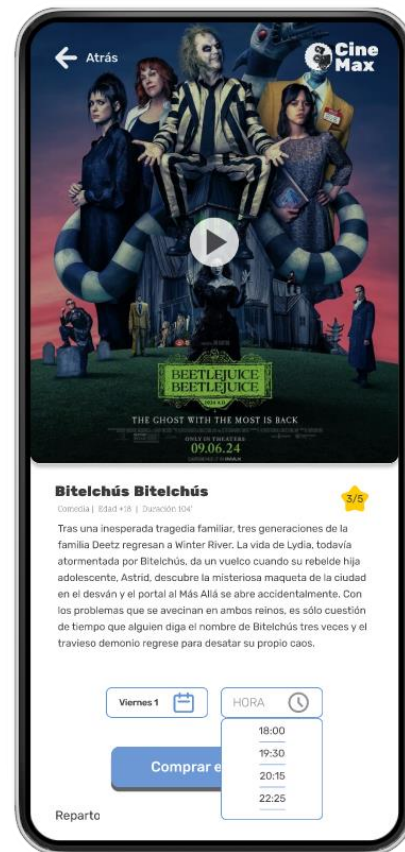
Prototipo interactivo de alta fidelidad

Se incorporan **menús desplegables** para una selección más intuitiva, junto con interacciones mejoradas, animaciones fluidas y estados de botones dinámicos que optimizan la experiencia de uso.

Antes del estudio de usabilidad
II



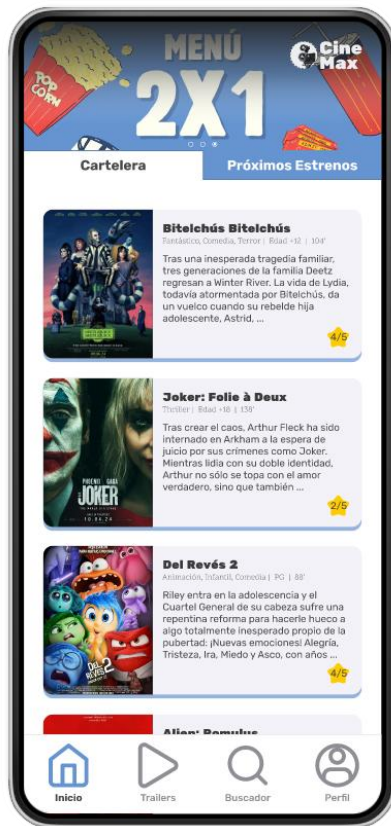
Después



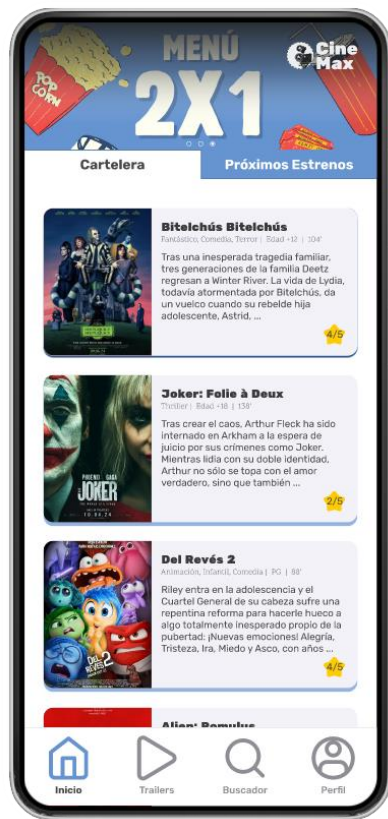
Prototipo interactivo de alta fidelidad

La incorporación de animaciones y efectos visuales, como hovers y transiciones suaves, mejoró la comprensión y usabilidad de la app.

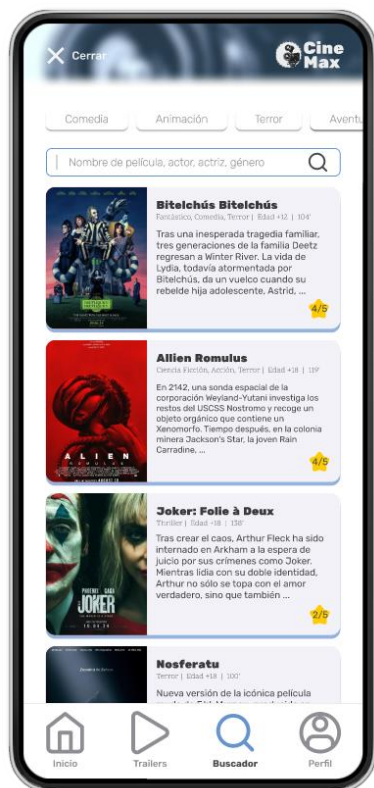
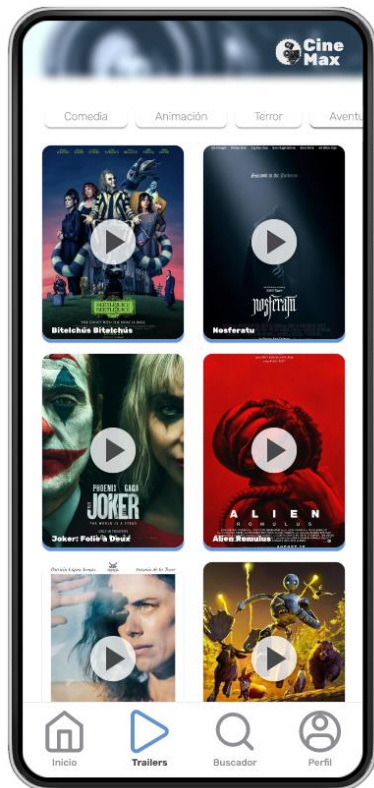
Antes del estudio de usabilidad
II



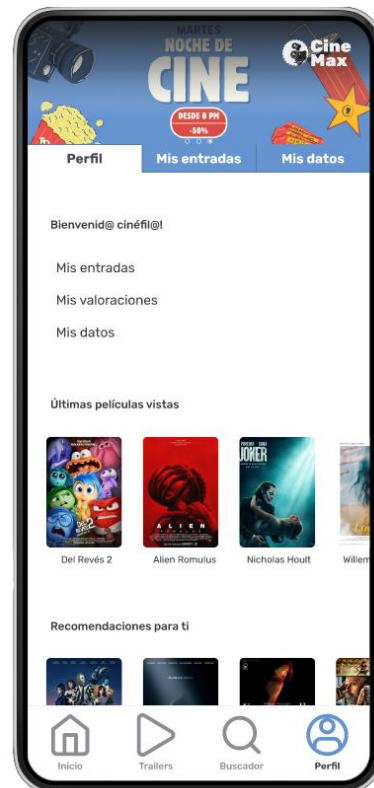
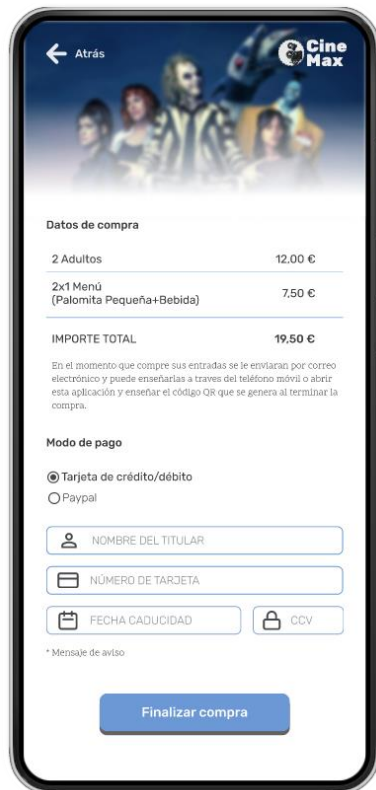
Después



Mockups o maquetas



Mockups o maquetas



Consideraciones de accesibilidad

- 1 **Opción de cambio de idioma** para garantizar que la app sea accesible a más usuarios.
- 2 **Tráilers con subtítulos** en español por defecto, con la posibilidad de cambiar idioma y activar/desactivar subtítulos.
- 3 **Contrastes de colores verificados** para asegurar una lectura clara y una interfaz accesible.
- 4 **Textos alternativos (alt) en imágenes** para usuarios con lectores de pantalla.
- 5 **Elementos táctiles con suficiente espacio** para facilitar la navegación a usuarios con movilidad reducida.

Avanzar

- Takeaways
- Siguietes pasos

Takeaways



Impacto

Este ha sido mi primer proyecto de Diseño UX, y ha sido una experiencia enriquecedora. He disfrutado cada etapa del proceso y he aprendido mucho sobre investigación, diseño iterativo y usabilidad. Me motiva ver cómo una idea puede evolucionar hasta convertirse en una solución funcional y atractiva. Este proyecto me ha reafirmado que el Diseño UX es un camino en el que quiero seguir creciendo y perfeccionando mis habilidades.



Qué aprendí

He adquirido una sólida base teórica en Diseño UX y la he aplicado en la práctica, comprendiendo mejor la importancia de la investigación y el diseño iterativo. Además, he aprendido a utilizar Figma de manera efectiva para crear prototipos funcionales, explorando su potencial para el diseño de interfaces interactivas.

Siguientes pasos

1

Incluir este proyecto en mi portfolio como un caso completo, destacando todo el proceso desde la investigación UX hasta el diseño y desarrollo, demostrando mi capacidad para crear soluciones digitales integrales.

2

Diseñar la versión de escritorio para ampliar la accesibilidad y adaptabilidad de la app a diferentes dispositivos.

3

Desarrollar el proyecto en código, combinando mis habilidades en Diseño UX y Desarrollo Web para llevar la app a una versión funcional que pueda ofrecer a empresas.

¡Conectemos!

Si te interesa colaborar o tienes alguna oportunidad relacionada con UX o desarrollo web, estaré encantada de hablar contigo.



Alexandra Ferrera Arenas

Email:

sandraferreraarenas@gmail.com

Teléfono:

(+34) 658 999 878

Enlaces:

[Portfolio](#)

[LinkedIn](#)