

Diseño del sitio web de Car & care

Yhoiner Morales

Resumen del proyecto



El producto:

Car &care es una aplicación móvil para usuarios que conducen vehículos.

Los usuarios típicos tienen entre 18 y 73 años, y la mayoría son conductores de más de 4 horas al día.



Duración del proyecto:

Desde diciembre de 2023 hasta marzo de 2024

Resumen del proyecto



El problema:

Los proyectos de seguimiento satelital para carros son muy costosos.



El objetivo:

Diseñar una aplicación enfocada a conductores particulares y de servicio público para generar consciencia en temas relativos a la seguridad vial.

Resumen del proyecto



Mi función:

Diseñador de UX/UI, desarrollador fullstack, testing.



Responsabilidades:

Realizar entrevistas y esquemas en papel y digitales; crear prototipos de baja y alta fidelidad; realizar estudios de facilidad de uso; tener en cuenta la accesibilidad; repetir los diseños y el diseño adaptable, realizar el desarrollo en backend, frontend y testear código y funcionalidad del mismo.

Entender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personajes
- Planteamientos del problema
- Mapas de recorrido del usuario

Investigación sobre los usuarios: Resumen



Realicé entrevistas a los usuarios y, luego, las convertí en mapas de empatía para comprender mejor al usuario objetivo y sus necesidades.

Los conductores aparte de requerir un seguimiento de su ruta necesitan supervisión.

Investigación sobre los usuarios: Puntos débiles

1

Navegación

Los diseños de sitios web con productos similares requieren equipos especiales y son costosos.

2

Interacción

Realizar todos los procesos del proyecto, desde la investigación, diseño, desarrollo y pruebas del producto demandará mucho de mi parte.

3

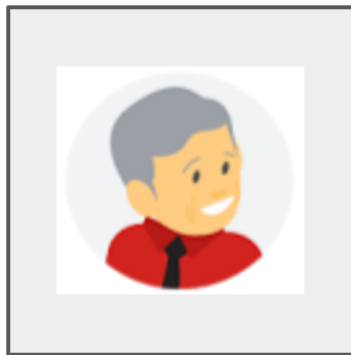
Experiencia

Aplicaciones parecidas ofrecen un servicio especializado y varios años en el mercado.

Personaje: Mahalia

Planteamiento del problema:

Mahalia es una estudiante universitaria muy ocupada que necesita filtros de búsqueda y una navegación intuitiva en el sitio web porque quiere que las compras en línea sean una actividad relajada.



Carlos Jimenez

Edad: 56

Educación: Básica Primaria

Ciudad natal: Bogotá

Familia: Esposa e Hijos

Ocupación: Taxista

“Todo se puede mejorar un poquito más”

Objetivos

- Ser escuchado por algun ingeniero de vias.
- Quisiera la opinión de un profesional y contribuir en el desarrollo de su ciudad.

Frustraciones

- No tiene el conocimiento profesional.
- No sabe a quién remitirle su idea para el mejoramiento de la ciudad.

Tiene ideas para mejorar el tráfico como cambiar el sentido de cierta calle o que se debería tumbar una casa para mejorar el flujo vial lo que el llama sentido común.

Mapa de recorrido del usuario

No la he creado, en
construcción jeje

Persona: Mahalia

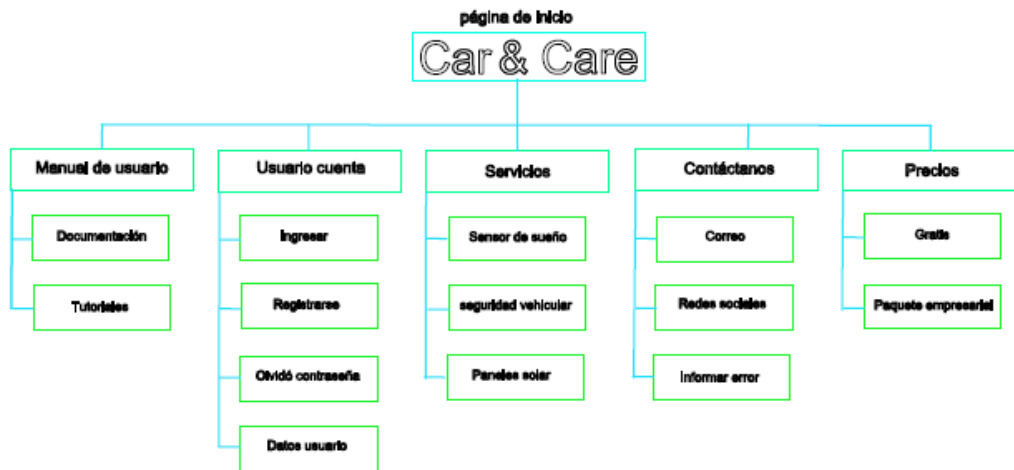
Goal: Shop for clothing online to easily buy items in a specific size

| ACTION | Choose online shopping website | Browse clothing | Choose n item | Add to cart | Check out |
|---------------------------|---|---|---|--|---|
| TASK LIST | A. Search for shopping websites B. Choose a website that has the desired clothing styles | A. Browse the website to find items B. Apply filter options if available | A. Select size, color, and quantity of clothing item | A. Add item to the cart | A. Review cart B. Add billing information C. Add shipping information D. Confirm order |
| FEELING ADJECTIVE | Excited to shop | Happy to be shopping Overwhelmed by layout and confusing navigation | Nervous about picking the right size Unsure of the color choices | Hesitant about choices Annoyed with button size | Nervous about choices Frustrated with checkout time Eager to try clothing |
| IMPROVEMENT OPPORTUNITIES | Create an online website for Tee's Shirts with an inviting homepage | Add clear, easy-to-use filters Improve information architecture | Provide a place to read customer reviews Provide a size chart | Make a large enough button that uses accessible colors | Add a quick buy button Offer return policy information |

Mapa del sitio

La dificultad de navegación del sitio web fue uno de los principales puntos débiles para los usuarios, así que utilicé esa información para crear un mapa del sitio.

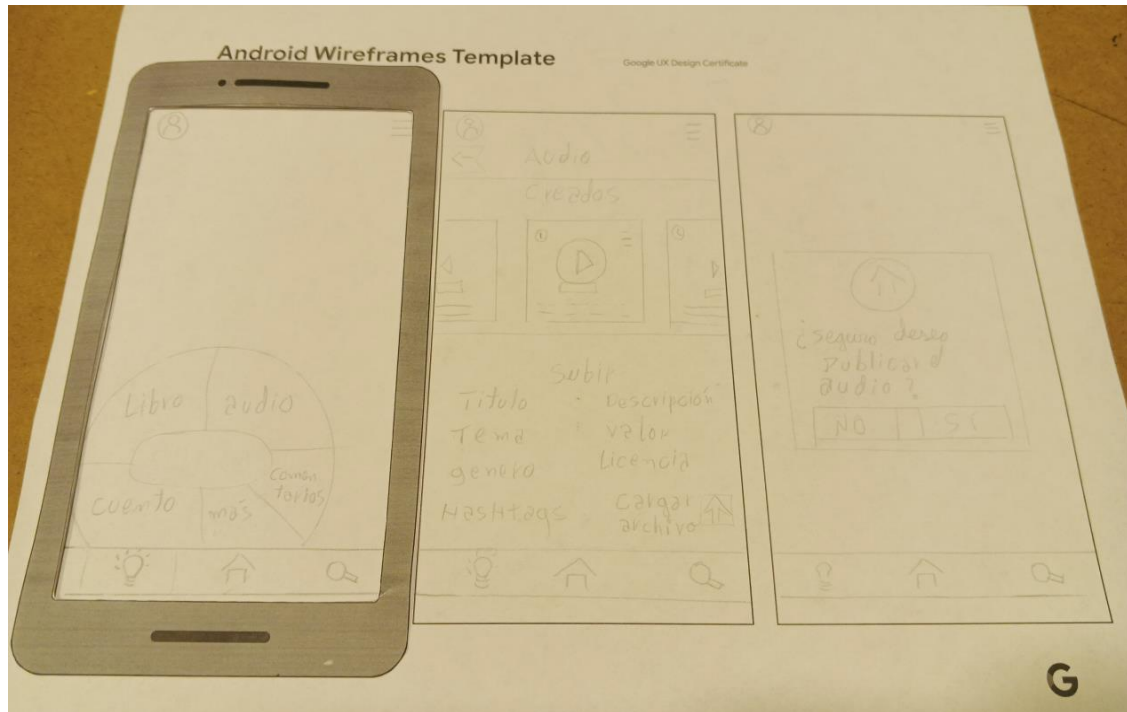
Aquí mi objetivo fue tomar decisiones estratégicas de la arquitectura de la información que mejoraran la navegación general del sitio web. La estructura que elegí fue diseñada para hacer las cosas más simples y fáciles.



Esquemas de página en papel

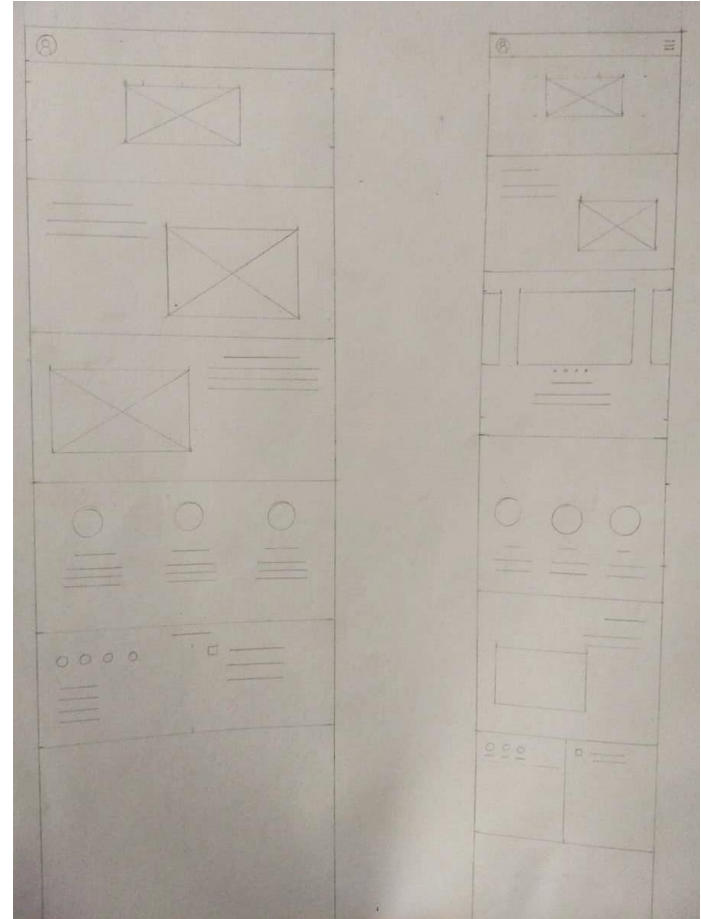
A continuación, esbocé esquemas de página en papel para cada pantalla de mi aplicación teniendo en cuenta los puntos débiles sobre la navegación, la búsqueda y el flujo de pago que me brindó el usuario.

Las variaciones del esquema de página en papel de la pantalla de inicio que se encuentran a la derecha se enfocan en optimizar la experiencia de navegación de los usuarios.

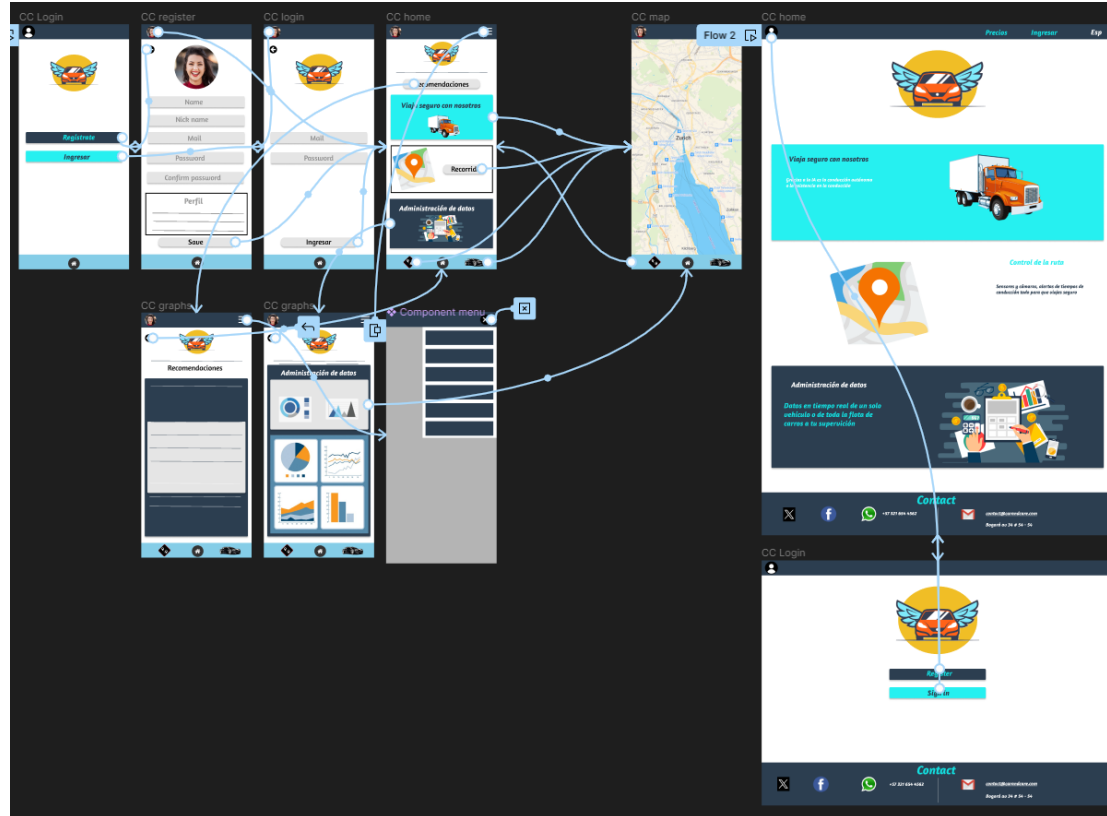


Esquema de página en papel de las variaciones del tamaño de pantalla

Dos esquemas de página para desktop y móvil con el fin de garantizar que el sitio fuera totalmente adaptable.



Prototipo de baja fidelidad



Estudio de facilidad de uso: Parámetros



Tipo de estudio:

Estudio de facilidad de uso no moderado



Ubicación:

Colombia, remoto



Participantes:

5 participantes



Duración:

20-30 minutos

Estudio de facilidad de uso: Hallazgos

Estos fueron los principales hallazgos del estudio de facilidad de uso:

1

Carrito

Cuando los usuarios se encontraban en la pantalla de pago, no tenían forma de editar la cantidad de elementos en el carrito.

2

Pago

Los usuarios no podían copiar con facilidad la información sobre la dirección de envío en el campo de la información de facturación.

3

Cuenta

Durante el proceso de pago, no había una forma clara para que los usuarios iniciaran sesión en sus cuentas para completar la información previa sobre la facturación y el envío.

Perfeccionamiento el diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Maquetas

En base a las conclusiones del estudio de facilidad de uso, realicé cambios en la gama de colores para que sea más amigable para el usuario.

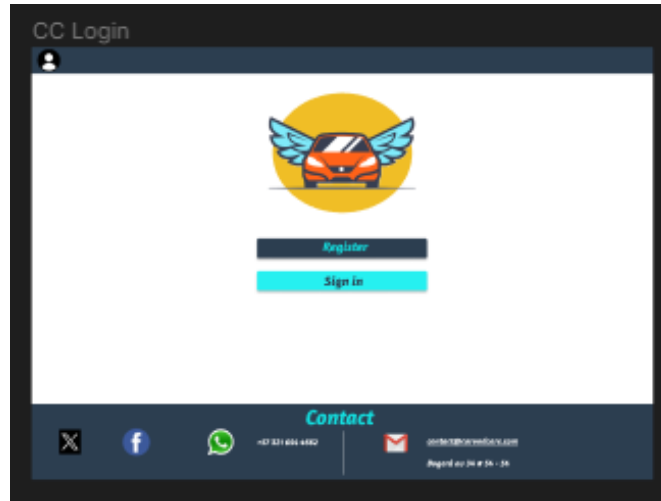
Antes del estudio de facilidad de uso



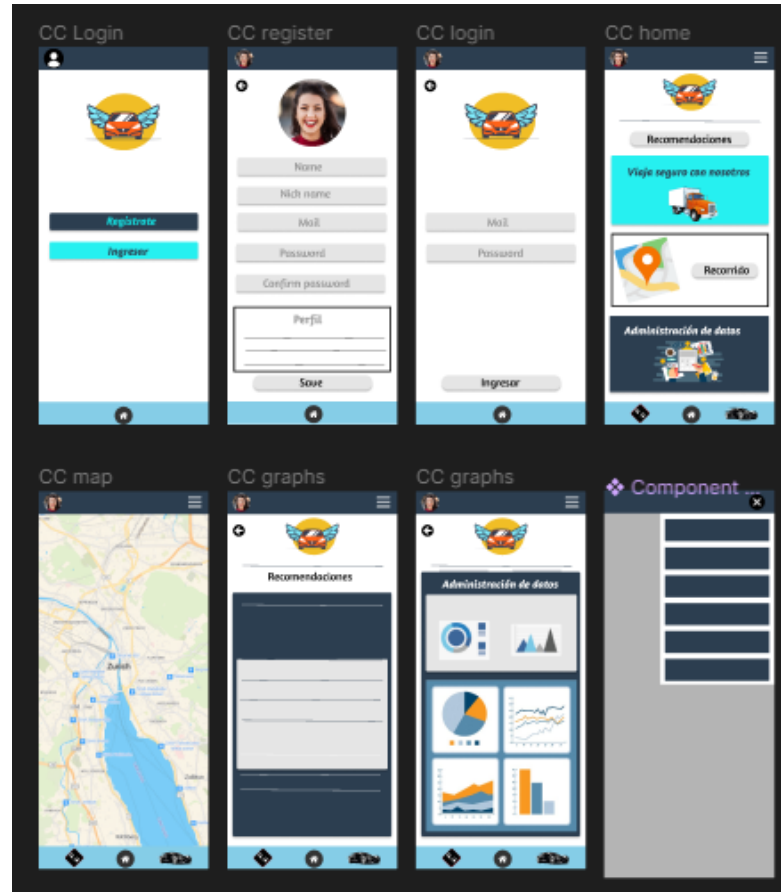
Después del estudio de facilidad de uso



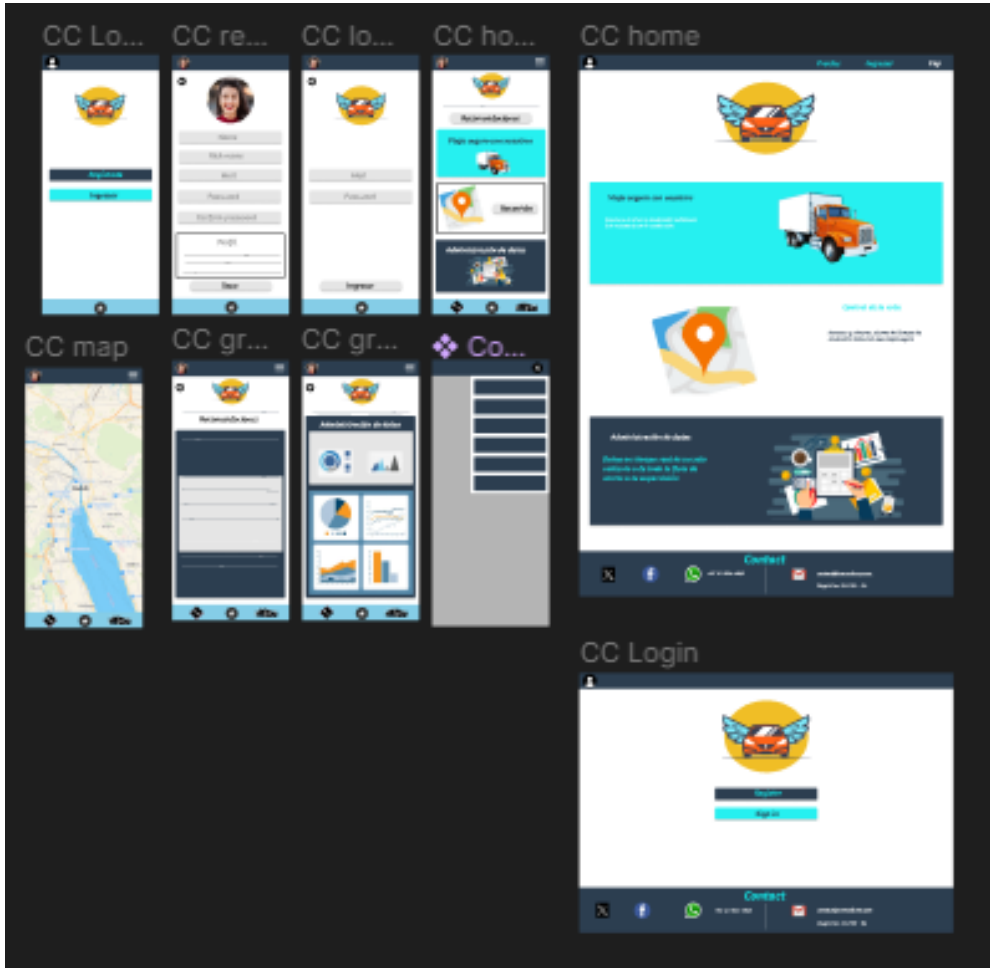
Maquetas: Tamaño de pantalla escritorio



Maquetas: Variaciones del tamaño móvil



Prototipo de alta fidelidad



Consideraciones de accesibilidad

1

Utilicé encabezados con textos de distintos tamaños para lograr una jerarquía visual clara.

2

Usé puntos de referencia para ayudar a los usuarios a navegar por el sitio, incluso a los usuarios que necesitan tecnologías de asistencia.

3

Diseñé el sitio con alternativas de texto disponibles en cada página para un acceso fluido de los lectores de pantalla.

Futuro

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

Nuestros usuarios objetivo dijeron que el diseño tenía una navegación intuitiva, imágenes más atractivas y una clara jerarquía visual.



Qué aprendí:

Aprendí que incluso un pequeño cambio en el diseño puede tener un gran impacto en la experiencia del usuario. La conclusión más importante para mí es que siempre hay que enfocarse en las necesidades reales del usuario cuando pensamos en ideas y soluciones de diseño.

Próximos pasos

1

Desarrollo del producto.

2

Identificar otras
necesidades y pensar
nuevas funciones

¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por revisar mi trabajo!

Si deseas obtener más información o quieres comunicarte conmigo, mis datos de contacto aparecen a continuación:

Correo electrónico: yhoiner@hotmail.com

Sitio web: [Yhoiner Morales Rios](#) | [LinkedIn](#)