

Petnumbers, una página simple con una aplicación que permite visualizar la población de mascotas registradas en el principal ayuntamiento de la ciudad.

El concepto de la página informativa es clara y simple, la línea de diseño debe estar conforme para dos tipos de audiencia, los que aman las mascotas y los que las odian.

El contenido debe estar correctamente organizado y expuesto satisfaciendo a dos partes, el propietario de la compañía y el usuario final, es decir, se genera contenido de interés por parte del propietario y a su vez el usuario busca contenido de interés propio.

En el mapa mental a continuación se pueden apreciar algunas preguntas y esquemas necesario



Este mapa forma parte del **planeamiento y descubrimiento del proyecto**, se haría un cuestionario más extensivo de lo que se requiere, para conocer a fondo el cliente y la audiencia y así proceder con la construcción de un esquema con información solida para poder posteriormente tenerlo a disposición del equipo de trabajo.

Posteriormente se haría una fase de investigación usando la creación de “**personas**”, con estos prototipos de “personas”, podemos posicionar y darle rumbo al diseño en el contexto en el cual se usaria una aplicación como esta.

El proceso de diseño se realiza un Brief y se procede al sketching, esta fase es de suma importancia ya que aproxima al diseñador a lo que seria una propuesta solida realizada posteriormente con wireframes en donde se organiza de manera clara el contenido.

Una vez culminados los wireframes y se aclara la organización del contenido, es posible proceder al diseño de un prototipo de alta fidelidad.

Al tener un prototipo de alta fidelidad se pueden realizar pruebas rápidas de usabilidad, o si se dispone de tiempo, una prueba de este tipo más completa.

Todas las aplicaciones contenidas en el prototipo deben tener una usabilidad optimizada al máximo, el contenido debe ser auto-explicativo para el usuario final, esto genera indudablemente un aumento de ventas.

Realizar una sesión de “sombrero negro” o “black hat” puede ayudar a descubrir puntos interesantes que pueden ser mejorados a nivel de diseño y usabilidad.

El objetivo final es definir una serie de estrategias que lleven al fin del proyecto, al destino del proyecto, que debe ser normalmente un destino exitoso. Se ha demostrado que un buen planteamiento y planificación del proyecto reduce los costos de diseño en etapas avanzadas del proyecto.

No debe confundirse un estudio de mercado con una investigación de este tipo para la realización de un proyecto, ya que el estudio de mercado se basa en datos cuantitativos y el diseño y desarrollo se basa en un estudio cualitativo, centrado únicamente en mejorar la calidad del producto y darle un rumbo claro.

Diseño:

Con respecto a paleta de colores:

Se uso una gama amplia combinando colores fríos con cálidos, esto genera un balance a nivel visual e induce una neutralidad, ya que hay dos audiencias que están incluidas y deben ser complacidas en igual forma.

Esta combinación de colores genera un balance claro entre lo frio y lo calido, lo agitado y lo tranquilo, simboliza la inclusión de todos los públicos en esta aplicación.

Con respecto al logotipo:

El logotipo circular con la figura parcial de un gato en el centro, induce a ser adivinado por el usuario siguiendo los principios de Gestald de auto completación, es claro que es una mascota común que se ve de tipo “gato”.

El gato se encuentra en negro ya que indica su presencia parcial, esta presente pero no totalmente definido y detallado, esto es necesario para evitar un impacto indeseado en la audiencia que “odian a las mascotas”.

El tipo de letra en “petnumbers”, se uso una fuente con curvas predominantes, las curvas generan una armonía y dinamismo necesarias para vender un producto de este tipo, mientras más curvas mas suavidad se le agrega a la composición.

Con respecto al website:

El prototipo de alta fidelidad codificado fue maquetado con bootstrap 3 y es únicamente destinado al website de escritorio, es responsive pero para motivos prácticos, la versión responsive para dispositivos no esta totalmente optimizada ya que el prototipo sirve únicamente para ejemplificar la versión de escritorio. Están incluidos los prototipos en formato png y pdf desarrollados con una nueva herramienta de adobe, “adobe experience”, esta en fase beta, la pude implementar en la compañía en la cual fui director de desarrollo, es bastante rápida para desarrollar prototipos de alta fidelidad con un nivel de interacción media y promete para el futuro.

Por lo general y según mi experiencia, los estilos pueden ser organizados con la metodología smacss, usando Sass como pre procesador de estilos.

Me inclino por Sass ya que su semántica es mas fácil de usar y mas flexible, permite su indentación y por lo general el desarrollo termina siendo mucho más rápido.

La compilación de los estilos la realizo con una aplicación de escritorio para mac llamada “codekit”, que facilita bastante el trabajo a la hora de compilar.

La unión de HTML5 con CSS3 pueden generar un prototipo de alta fidelidad más completo y con la interacción necesaria para realizar una prueba de usabilidad, esto evidentemente es más costoso y demanda más tiempo, pero si se dispone de los recursos, vale la pena generar prototipos de este tipo con sus respectivas pruebas completas de usabilidad.