

Actividad 2 - Diseño de interfaz

Diseño de Interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: Uziel Abisai Martinez Oseguera

Fecha: 04/02/2023

Índice

Introducción	1
Descripción	2
Justificación	3
Propuestas de diseño	4
Diagrama de flujo	7
Conclusión	8
Referencias	9

Introducción

La aplicación de Coppel es una herramienta muy útil para los clientes de esta tienda departamental. La empresa ha desarrollado diferentes diseños de interfaz para mejorar la experiencia del usuario, lo que permite a los usuarios navegar de manera fácil e intuitiva en su plataforma y realizar compras en línea. A continuación, se describirán tres diseños de interfaces de la aplicación de Coppel:

Descripción

Propuesta de diseño 1 – Estilo normal:

En este estilo buscamos que las personas se sientan cómodas al momento de navegar por la aplicación sin tener que batallar en la búsqueda de un menú ya que esta jamás desaparecerá y siempre se mantendrá en la parte inferior de la pantalla la cual le facilitara al usuario el agilizar la ubicación.

Propuesta de diseño 2 – Estilo en tendencia:

En esta propuesta buscamos que el usuario se sienta cómodo utilizando la app ya que utilizamos un diseño que la mayoría de las tiendas online utilizan, esto hará que el usuario ya tenga un conocimiento mayo de como funcionara la aplicación.

Propuesta de diseño 3 – Estilo clásico:

En este estilo logramos que el usuario no tenga más opciones más que el menú hamburguesa de la parte superior derecha, esto lograra que el usuario solo se concentra en esa parte al momento de buscar una opción especial.

justificación

Es importante utilizar diferentes diseños de interfaces en la aplicación de Coppel porque cada usuario tiene necesidades y preferencias únicas. Al ofrecer diferentes opciones de diseño de interfaz, la aplicación puede adaptarse a las necesidades de cada usuario, lo que puede mejorar significativamente su experiencia.

El diseño de interfaz minimalista puede ser adecuado para aquellos usuarios que prefieren una navegación más sencilla y no se sienten cómodos con una gran cantidad de opciones o elementos en la pantalla. Por otro lado, el diseño de interfaz intuitiva puede ser más adecuado para aquellos usuarios que necesitan una guía visual para navegar por la aplicación.

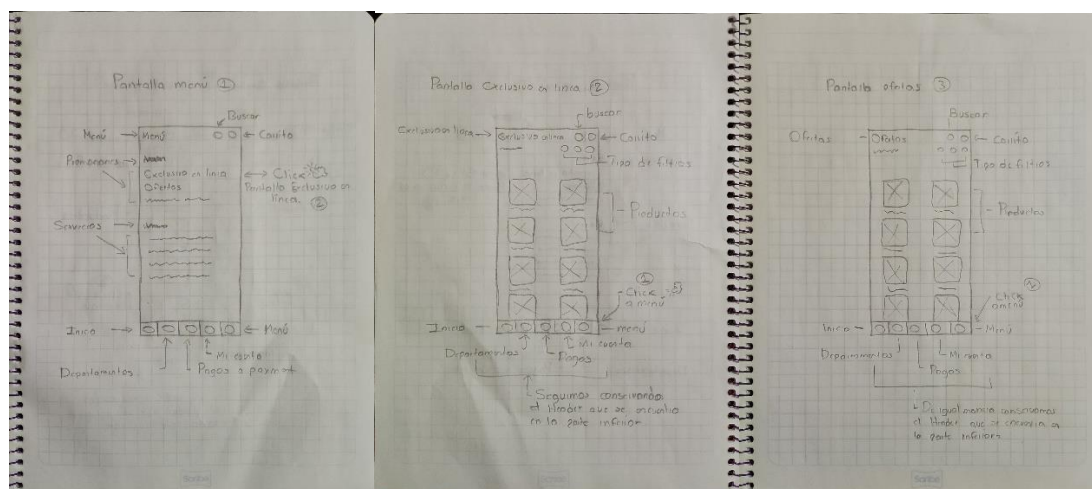
Además, el diseño de interfaz personalizada puede ser muy útil para ofrecer una experiencia más relevante y personalizada al usuario. Al utilizar herramientas de inteligencia artificial para analizar los patrones de comportamiento del usuario, se pueden ofrecer recomendaciones de productos y ofertas especiales que se ajusten a sus intereses y preferencias.

En resumen, utilizar diferentes diseños de interfaces en la aplicación de Coppel es importante para adaptarse a las necesidades de cada usuario y mejorar su experiencia. Cada uno de estos diseños tiene sus propias ventajas y desventajas, y su elección dependerá de los objetivos de la empresa y las necesidades del usuario. Al ofrecer opciones de diseño de interfaz, la aplicación de Coppel puede mejorar la satisfacción del usuario y fidelizar a los clientes.

Propuestas de diseño

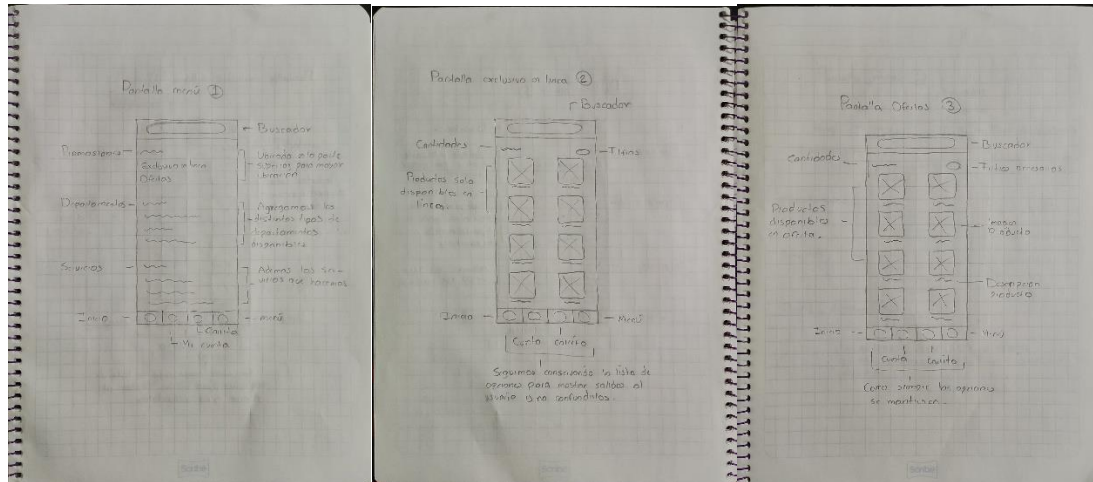
Propuesta de diseño 1 – Estilo normal:

En este estilo buscamos que las personas se sientan cómodas al momento de navegar por la aplicación sin tener que batallar en la búsqueda de un menú ya que esta jamás desaparecerá y siempre se mantendrá en la parte inferior de la pantalla la cual le facilitara al usuario el agilizar la ubicación.



Propuesta de diseño 2 – Estilo en tendencia:

En esta propuesta buscamos que el usuario se sienta cómodo utilizando la app ya que utilizamos un diseño que la mayoría de las tiendas online utilizan, esto hará que el usuario ya tenga un conocimiento mayor de como funcionara la aplicación.



Propuesta de diseño 3 – Estilo clásico:

En este estilo logramos que el usuario no tenga más opciones mas que el menú hamburguesa de la parte superior derecha, esto lograra que el usuario solo se concentra en esa parte al momento de buscar una opción especial.

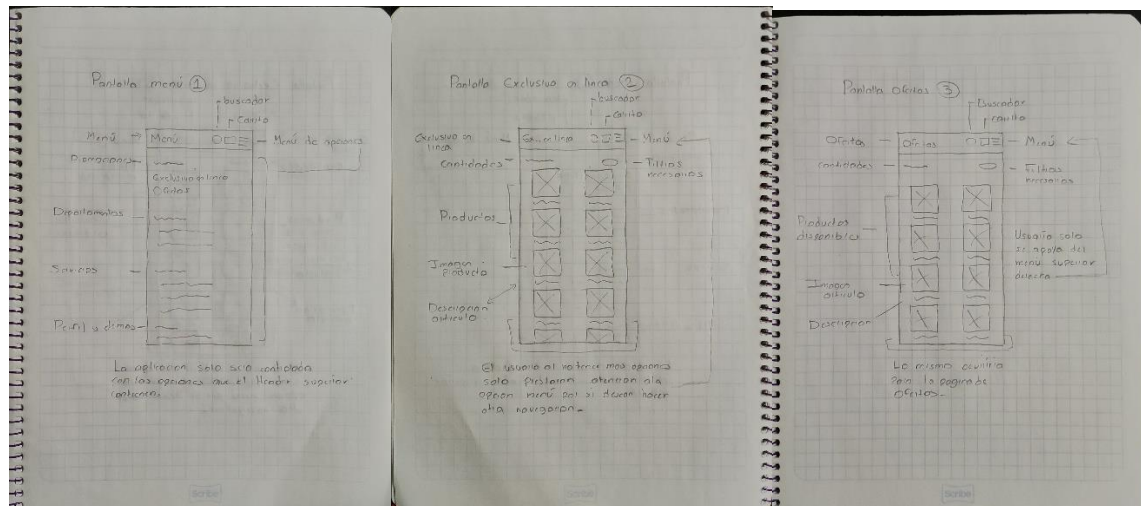
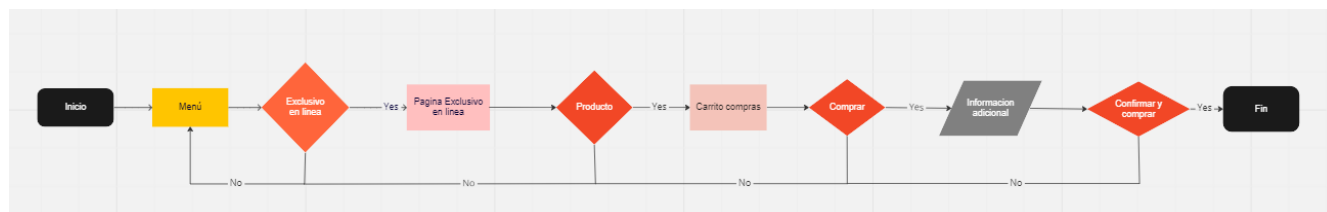


Diagrama de operación



Estilo Clásico

- 1.- Usuario inicia la aplicación y se dirige al menú de opciones.
- 2.- Usuario se dirige al apartado de Exclusivo en línea, si le da click lo dirige al siguiente paso y si no, seguirá en el menú.
- 3.- Usuario una vez dando click al apartado de Exclusivo en línea lo pasara al catalogo completo de productos y escogerá una, si quiere continuar con la compra pasara al carrito de compras y si no pues puede dirigirse a las opciones anteriores.
- 4.- El usuario una vez en el carrito de compras tendrá la opción de comprar, si acepta pues pasará al siguiente nivel y si no pues puede regresar.
- 5.- Si el usuario ya acepto se le pedirá que llene algunos datos adicionales como método de pago y dirección de domicilio, una vez echo esto pasara a lo siguiente.
- 6.- Usuario tiene que aceptar el ultimo paso de Confirmar y comprar para poder dar fin al proceso y si no puede regresar a las opciones anteriores.
- 7.- Usuario acepto y por lo tanto el proceso finaliza con éxito. (Este proceso aplica lo mismo para la sección de Ofertas).

En resumen, este diagrama ilustra el proceso actual de navegación del usuario en la aplicación móvil de Coppel y señala una posible solución para mejorar la experiencia del usuario en las secciones de "Exclusivo en línea" y "Ofertas"

Conclusión

En conclusión, el diseño de interfaces es un aspecto fundamental en la creación de aplicaciones móviles exitosas, y la aplicación de Coppel no es una excepción. El diseño de tarjetas, el diseño de menús desplegables y el diseño de navegación por pestañas son solo algunas de las muchas opciones que los diseñadores pueden considerar al diseñar la interfaz de la aplicación de Coppel. Sin embargo, cada diseño debe ser adaptado cuidadosamente para satisfacer las necesidades y expectativas específicas de los usuarios. Al implementar un diseño de interfaz bien pensado y cuidadosamente ejecutado, los diseñadores pueden mejorar significativamente la experiencia del usuario y, en última instancia, aumentar la satisfacción del cliente y el éxito de la aplicación.

Referencias

No hay referencias