

Actividad 3 - Prototipo y evaluación de Interfaz.

Diseño de Interfaces 1

Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Fátima Fernández de Lara Barrón

Alumno: Uziel Abisai Martinez Oseguera

Fecha: 20/02/2023

Índice

| | |
|-------------------------------|----|
| Introducción | 1 |
| Descripción | 2 |
| Justificación | 3 |
| Definición del contexto | 4 |
| Delimitación del problema | 5 |
| Delimitación de los objetivos | 6 |
| Definición de funciones | 7 |
| Análisis de opiniones | 8 |
| Identificación de mejoras | 9 |
| Propuesta de diseño | 11 |
| Diagrama de flujo | 14 |
| Diseño de interfaz | 16 |
| Evaluación | 18 |
| Conclusión | 21 |
| Referencias | 22 |

Introducción

La creación de una interfaz es fundamental en cualquier proyecto que involucre la interacción entre una persona y una computadora, ya sea una aplicación móvil, una página web o un software de escritorio. Una interfaz efectiva puede hacer la diferencia entre una experiencia agradable y fluida para el usuario y una frustrante y confusa.

En este trabajo, se presenta un prototipo de interfaz diseñado para un propósito específico, junto con un proceso de evaluación para determinar su efectividad. El objetivo de este prototipo es proporcionar una experiencia intuitiva y fácil de usar para el usuario, al tiempo que cumple con las necesidades y objetivos del proyecto.

Se describe el proceso de diseño y creación del prototipo de interfaz, desde el análisis de los requisitos y las necesidades del usuario hasta la selección de herramientas y tecnologías para su implementación. Luego, se presenta una evaluación detallada del prototipo, utilizando técnicas como pruebas de usabilidad y retroalimentación del usuario.

El resultado final es un prototipo de interfaz funcional y efectivo, que puede ser utilizado como base para el desarrollo de una interfaz final y mejorada. Este trabajo demuestra la importancia de un proceso de diseño cuidadoso y una evaluación rigurosa para crear interfaces que cumplan con las necesidades y expectativas del usuario.

Descripción

Este proyecto presenta un prototipo de interfaz diseñado para un propósito específico, y se basa en un proceso de evaluación riguroso para determinar su efectividad. El objetivo principal de este prototipo es proporcionar una experiencia intuitiva y fácil de usar para el usuario, al tiempo que cumple con las necesidades y objetivos del proyecto.

El proceso de diseño y creación del prototipo de interfaz se basó en un análisis detallado de los requisitos y necesidades del usuario, y se seleccionaron herramientas y tecnologías adecuadas para su implementación. Se utilizó una variedad de técnicas de evaluación, incluyendo pruebas de usabilidad y retroalimentación del usuario, para determinar la eficacia del prototipo.

El resultado final es un prototipo de interfaz funcional y efectivo que puede ser utilizado como base para el desarrollo de una interfaz final y mejorada. Este proyecto destaca la importancia de un proceso de diseño cuidadoso y una evaluación rigurosa para crear interfaces que cumplan con las necesidades y expectativas del usuario.

Justificación

La creación de una interfaz efectiva es fundamental para cualquier proyecto que involucre la interacción entre una persona y una computadora. Una interfaz bien diseñada puede mejorar la experiencia del usuario y aumentar la eficiencia del trabajo, mientras que una interfaz ineficaz puede causar confusión y frustración, y llevar a una disminución en la productividad.

El objetivo de este proyecto es diseñar y crear un prototipo de interfaz efectiva para un propósito específico, y luego evaluar su efectividad a través de un proceso riguroso de evaluación. La evaluación se basa en técnicas como pruebas de usabilidad y retroalimentación del usuario para determinar si el prototipo cumple con las necesidades y expectativas del usuario.

Este proyecto tiene una gran importancia porque demuestra la importancia de un proceso de diseño cuidadoso y una evaluación rigurosa para crear interfaces que cumplan con las necesidades y expectativas del usuario. Además, el prototipo de interfaz diseñado en este proyecto puede ser utilizado como base para el desarrollo de una interfaz final y mejorada, lo que puede resultar en una mejor experiencia del usuario y una mayor eficiencia en el trabajo.

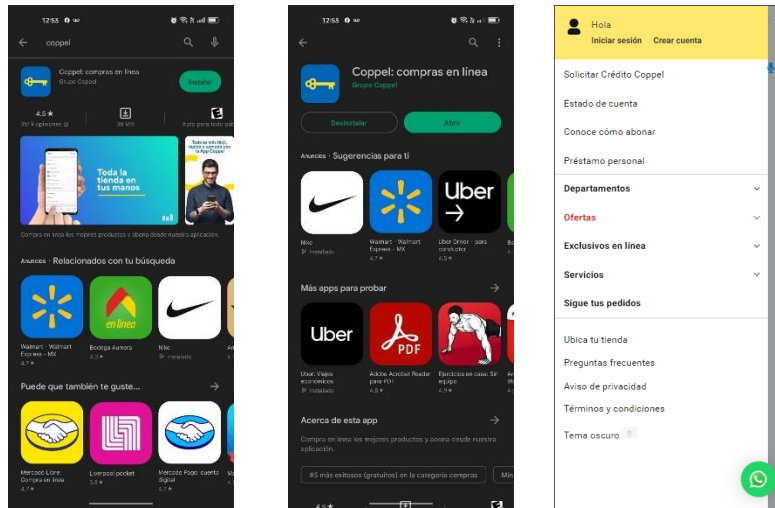
En resumen, este proyecto es importante porque ayuda a garantizar que la interfaz creada cumpla con las necesidades y expectativas del usuario, y puede tener un impacto significativo en la eficiencia y productividad del trabajo.

Definición del contexto

La interfaz que analizaremos viene de una aplicación cuyo nombre es Coppel.com, su objetivo principal de esta aplicación es brindar sus servicios a sus clientes desde la comodidad de su hogar sin tener que presentarse a una tienda física. La aplicación trata en la venta de productos del hogar como muebles, artículos para el hogar y así mismo la venta de ropa y calzado. Pero esto no es todo lo que la aplicación puede hacer sino también brindar el servicio de abonos a las compras que se realizan a crédito, Esto con el motivo de brindar un mejor servicio sin tener que asistir a ninguna de sus sucursales ahorrando el tiempo de las personas y cumplir en darles una mejor atención.

En este tema nos enfocaremos en dos puntos principales que encontramos en la aplicación, “Exclusivo en línea y Ofertas” así mismo reuniremos información para generar la primera etapa del proyecto llamado (Análisis de requisitos).

Delimitación del problema



Mejorar los apartados de exclusivo en línea y ofertas en la aplicación móvil de coppel.com para no generar confusiones a los usuarios y tener una mejor interacción con la aplicación sin generar confusiones, esto ayudara a facilitar sus tareas ahorrándoles tiempo, así mismo generar una gran satisfacción en la experiencia de la interfaz.

Delimitación de los objetivos

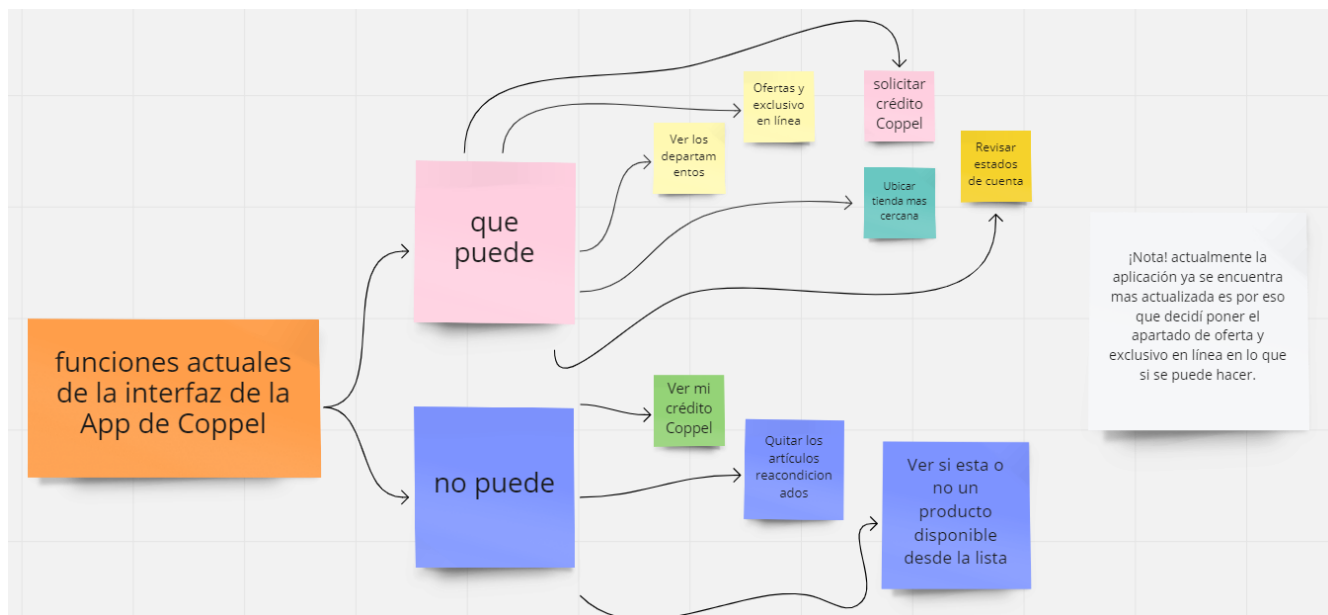
Las delimitaciones de los objetivos son los siguientes puntos.

- 1.- Analizar la experiencia del usuario para tomar decisiones correctas.
- 2.- Analizar la interfaz de la aplicación para encontrar puntos de mejora en la interfaz.
- 3.- Ubicar puntos donde los usuarios prestan atención para la reubicación de los apartados de exclusivo en línea y ofertas en la aplicación de coppel.com
- 3.- Organizar de manera precisa los apartados que el menú de Coppel ofrece a sus usuarios, así sabremos donde ubicar los apartados que generan confusión a los usuarios.
- 4.- Realizar varios diseños de interfaces para la aplicación de coppel.com.
- 5.- Poner a prueba los nuevos diseños con la interfaz ya diseñada y analizar cual de todos genere más satisfacción a los usuarios finales.
- 6.- Lanzar de manera oficial la nueva actualización para la aplicación de coppel.com ya con la nueva interfaz listo para ser utilizada de manera remota a los clientes finales.

Estos objetivos delimitan claramente los pasos para ya no generar confusión a los usuarios o clientes de Coppel al momento de navegar en su interfaz de su aplicación.

Definición de funciones

Presentaremos las funciones que actualmente podemos realizar en la app de Coppel y así mismo lo que no podemos hacer pero que si es necesario para el usuario final.



Análisis de opiniones

En esta sección presentaremos una pequeña tabla donde mostraremos las distintas opiniones positivas y negativas de la aplicación Coppel, así mismo analizaremos de manera breve los comentarios.

| Opiniones | | | |
|---------------------------------|--|-----------------------|--|
| Negativas | | Positivas | |
| Marlen Nuñez | Problema al abonar en la app desde la ultima actualización | Teresa Sainz | La aplicación funciona perfectamente y rápida |
| Viridiana Lizbeth Canedo Molina | La app es lenta y se traba demasiado | Omar Tellez | Encuentra los productos que busca |
| Vicente Bedolla | Borra los articulos que guarda en el carrito | Jeimy Judith Gonzalez | Es muy practica y evita filas para ir en tiendas |
| Betsy Román Ocampo | Los filtros de búsqueda no funcionan correctamente | Raúl Zavala | Muy buena para consultar su saldo y sus pagos |

Identificación de mejoras

- 1.- Mejorar el sistema de carga de la aplicación para dispositivos de baja hasta alta gama
- 2.- Mejorar los filtros de búsqueda de artículos así mismo que sean de manera precisa conforme a las peticiones del cliente.
- 3.- Actualizar el carrito de compras para que guarde el producto que los clientes dejan cargados y así mismo mejorar la experiencia.
- 4.- Solucionar error al momento de realizar un abono.
- 5.- Mejorar las experiencias en compras de contado o a crédito de tal manera que el cliente sepa que la compra que está realizando sea de manera correcta.
- 6.- Mejorar el catálogo de productos de modo que te da la opción de solo productos disponibles.
- 7.- Actualizar el menú de opciones organizándolo de forma correcta para evitar confusiones a los usuarios.
- 8.- Actualizar las tecnologías de programación para que al momento de cargar una nueva opción no te vuelve a cargar la página completa.

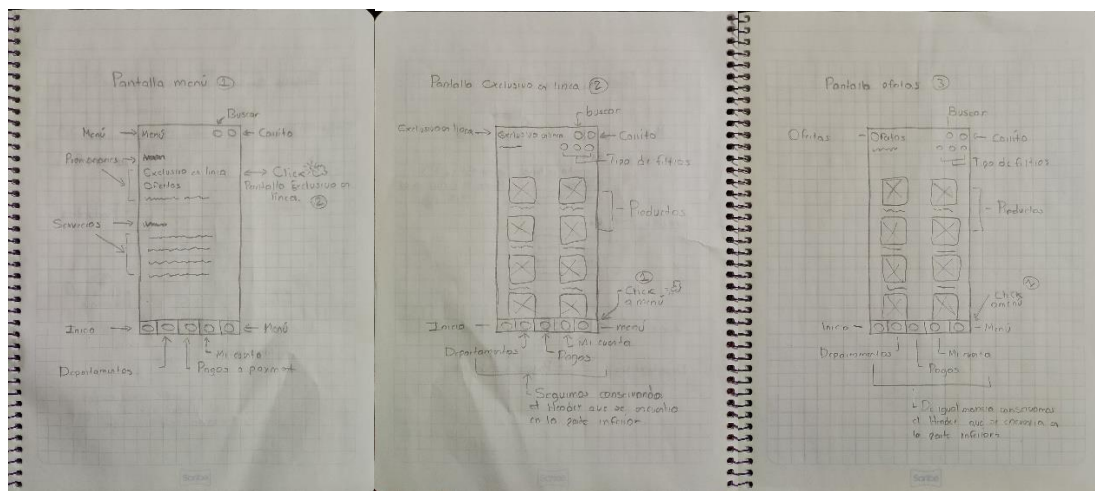
9.- Mantener y mejorar la opción de seguimiento de pedidos para dar una mejor experiencia al usuario o cliente.

10.- Mantener la opción de realización de abonos y consulta de saldo para evitar filas físicas en tienda.

Propuestas de diseño

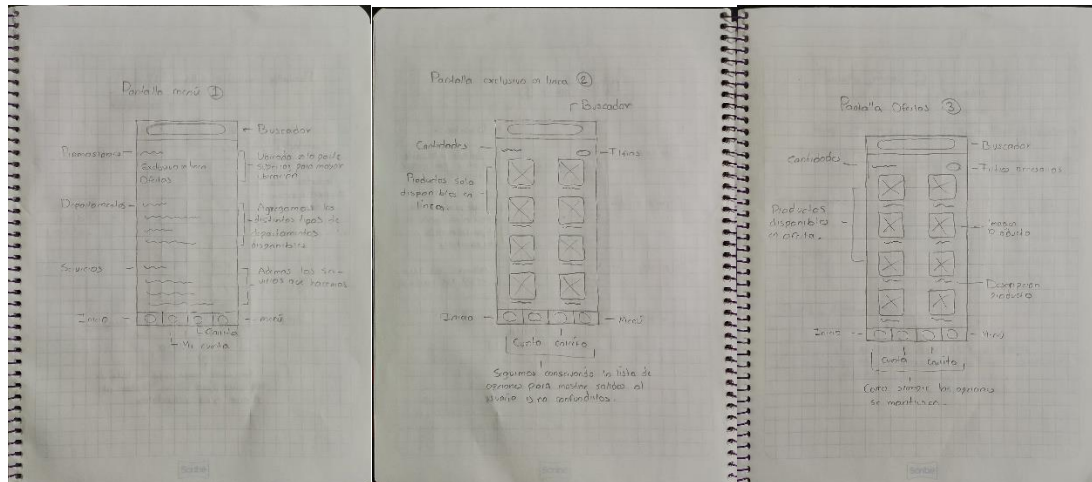
Propuesta de diseño 1 – Estilo normal:

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 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.

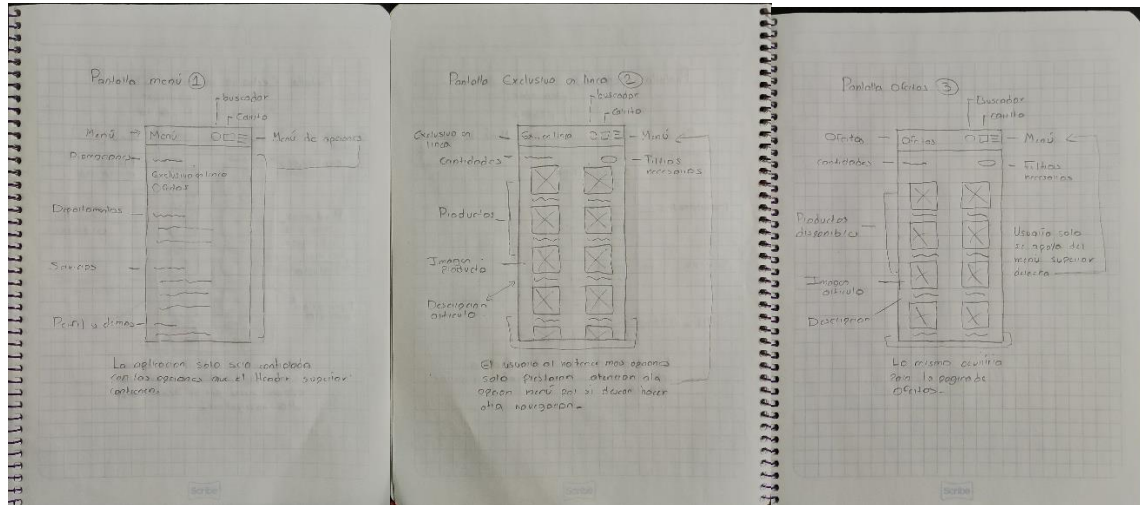
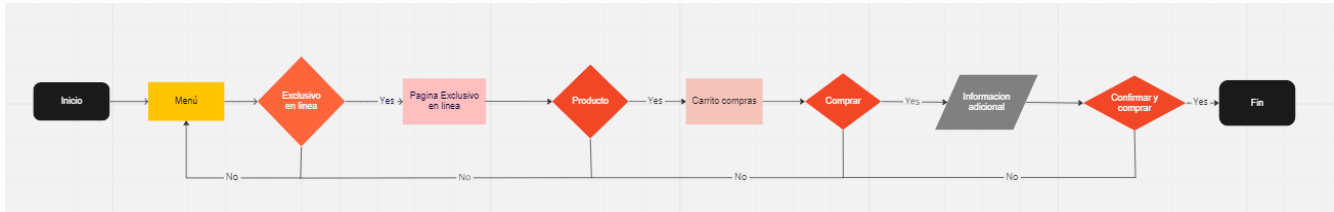


Diagrama de operación



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 catálogo 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 hecho esto pasara a lo siguiente.

6.- Usuario tiene que aceptar el último 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"

Prototipado y evaluación

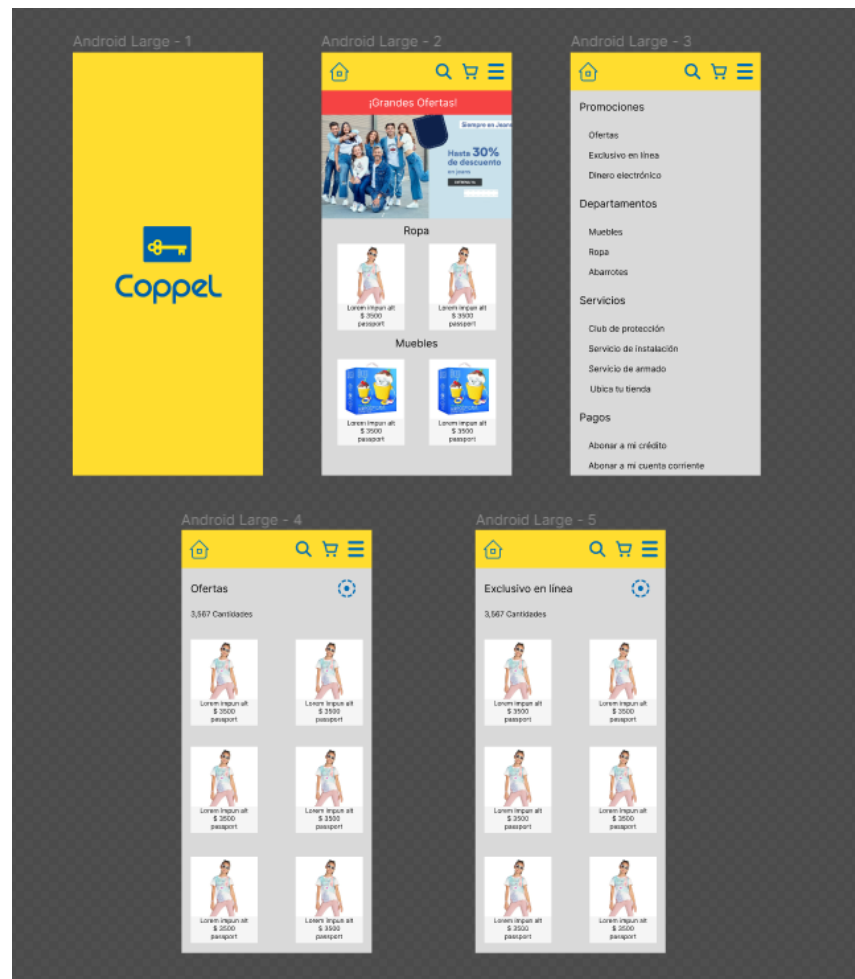
Diseño de interfaz

El prototipo de interfaz que se ha creado es una herramienta diseñada para facilitar el seguimiento y la administración de los usuarios. El objetivo principal de este prototipo es proporcionar una interfaz intuitiva y fácil de usar para el usuario, al tiempo que cumple con las necesidades y objetivos del proyecto.

El proceso de diseño y creación del prototipo comenzó con el análisis detallado de los requisitos y necesidades del usuario, una vez definidos los requisitos, se creó una maqueta del prototipo que incluía las diferentes pantallas y elementos que conformarían la interfaz final. Se utilizó un enfoque iterativo para refinar el diseño y asegurar que se cumplieran todas las necesidades del usuario.

Finalmente, se implementó el prototipo de interfaz y se evaluó su efectividad a través de un proceso riguroso de evaluación. Las pruebas de usabilidad y la retroalimentación del usuario se utilizaron para identificar problemas y áreas de mejora en la interfaz, que se abordaron en iteraciones posteriores del diseño.

A continuación, se presentan las imágenes del prototipo realizado.

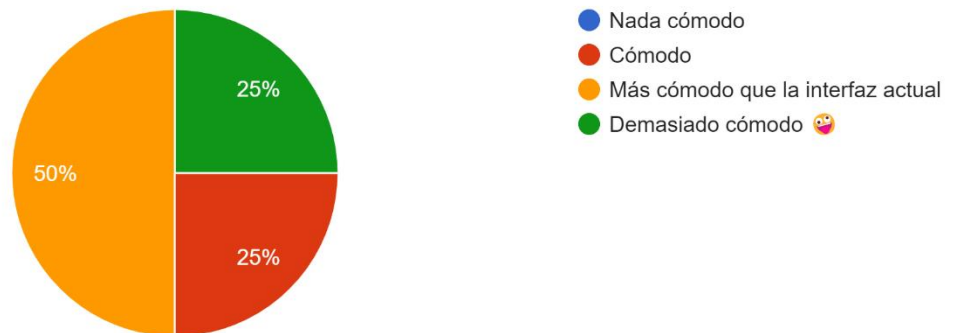


Evaluación

La evaluación del prototipo de interfaz reveló que la herramienta es efectiva y cumple con las necesidades y expectativas del usuario. La retroalimentación del usuario indicó que la interfaz es intuitiva y fácil de usar, y que ayuda a mejorar la eficiencia del trabajo al facilitar la gestión de tareas y la colaboración en equipo. Las pruebas de usabilidad identificaron algunos problemas menores que se abordaron en iteraciones posteriores del diseño, pero en general, los usuarios encontraron que la interfaz es efectiva y cumple con sus necesidades. En resumen, la evaluación del prototipo de interfaz confirmó que el diseño y el enfoque iterativo utilizado en su creación resultaron en una herramienta eficaz y fácil de usar para el usuario.

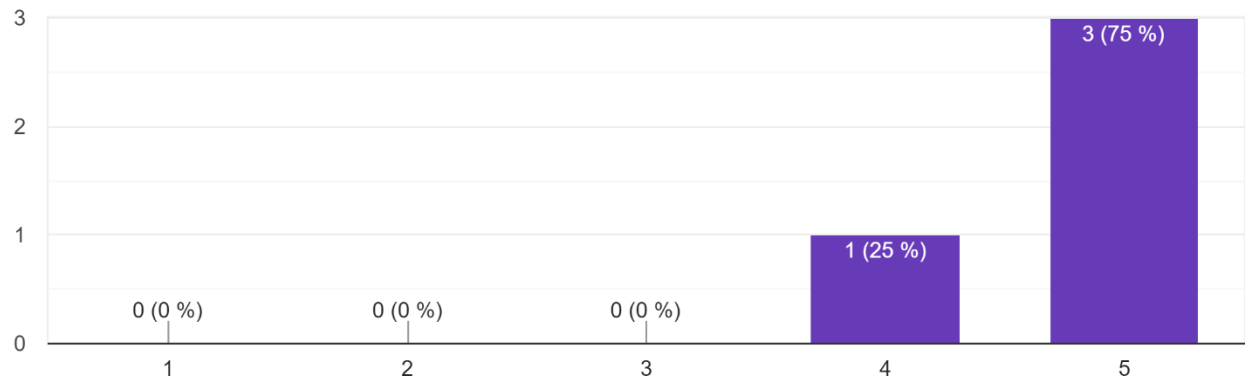
¿Que te pareció este diseño?

4 respuestas



Que calificación le darías del 1 al 5 Dónde 1 es nada agradable y 5 demasiado agradable.

4 respuestas



¿Que mejora piensas qué sería bueno implementar para que la aplicación sea más agradable?

4 respuestas

Que sea un poco más rapida

Tener más acceso directo a los artículos. Dejas de promocionar más el crédito coppel para promocionar más los artículos.

NINGUNA, LA INTERFAZ ES ENTENDIBLE Y DE FACIL ACCESO

El menú del otro lado

¿Que opinas de este nuevo diseño?

4 respuestas

Esta mejor!

Es cómodo pero los botones del menú deberían estar a la derecha

Muy buena idea el colocar el acceso de los apartados más buscados cómo primera instancia

Esta bien

Conclusión

En conclusión, el diseño y creación de un prototipo de interfaz efectiva es un proceso complejo que requiere un enfoque iterativo y una retroalimentación constante del usuario. A través de este proyecto, se ha demostrado que un enfoque cuidadoso y riguroso en el diseño y evaluación de la interfaz puede resultar en una herramienta altamente efectiva y fácil de usar para el usuario.

La evaluación del prototipo de interfaz ha demostrado que la herramienta es efectiva en su mayoría, y ha identificado áreas que necesitan mejoras para lograr una mayor efectividad. La retroalimentación del usuario ha sido invaluable para identificar problemas y oportunidades de mejora en el diseño de la interfaz.

En resumen, este proyecto ha demostrado la importancia de la iteración y la retroalimentación del usuario en el diseño de una interfaz efectiva. Los resultados obtenidos en la evaluación del prototipo de interfaz pueden utilizarse para mejorar la interfaz y proporcionar una experiencia aún mejor al usuario en el futuro.

Referencias

No hay referencias.