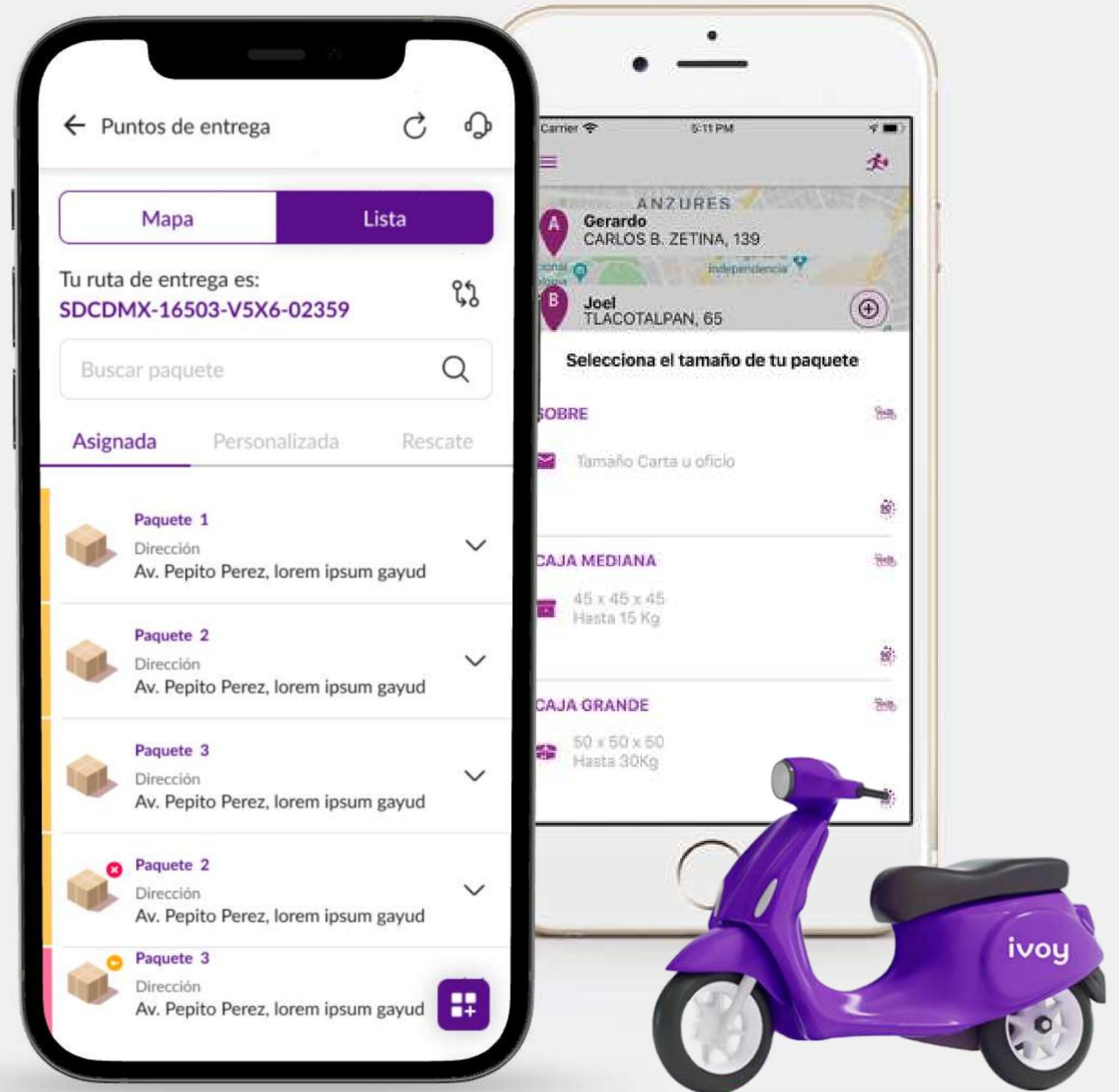




REDESIGN APP



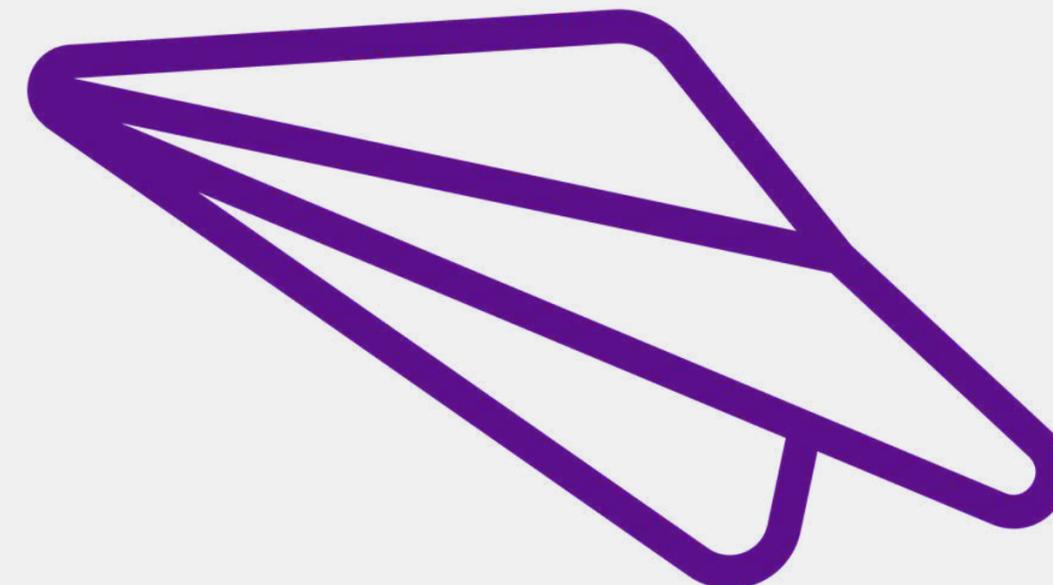
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto

iVoy app es una aplicación dirigida a las flotas de mensajeros ivoy que realizan entregas en moto, auto o camioneta.

El problema

Usabilidad y accesibilidad en los procesos de entrega de paquetes, recorridos y falta de información relevante como distancias, datos de contacto, datos de la ruta, etc. Los cuales generan frustración y una experiencia ineficaz, afectando negativamente a los usuarios.



El objetivo

Mejorar la velocidad de rendimiento y seguridad, además de la renovación de interfaz aplicando correctamente los fundamentos establecidos de su design system, con la finalidad de lograr incrementar la eficiencia de la app proporcionando las herramientas necesarias que permita mejorar la experiencia del usuario.

Herramienta utilizada



Hola!

-
Llegué antes de lo que esperabas.

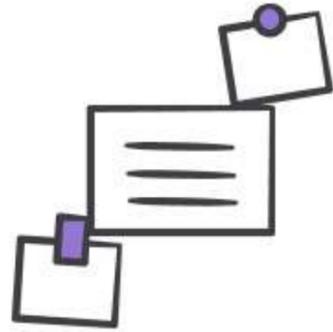


PROCESO DE DESIGN THINKING

02



Descubrir



Definir



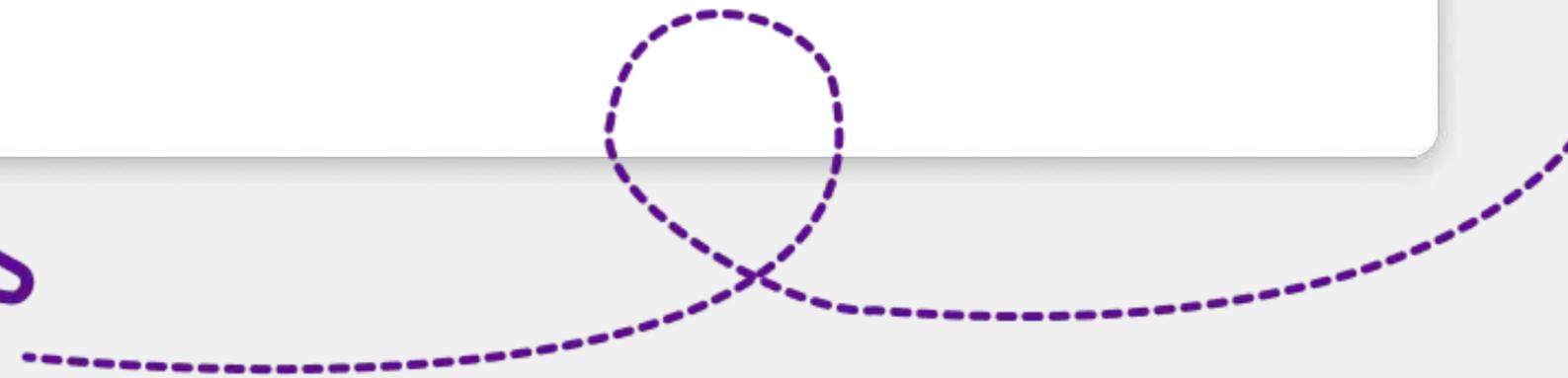
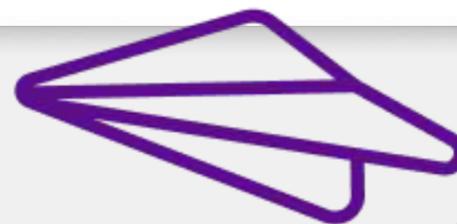
Idear



Diseño



Prueba



DESCUBRIMIENTO

03

iVoy app review old version

Se realizó una revisión de la aplicación para identificar a los usuarios y comprender los comportamientos de los mismos como una oportunidad para identificar obstáculos los problemas que necesitan soluciones.

Insights

Los usuarios no cuentan con notificaciones que le indiquen que su ubicación está cercano a una ruta disponible

A los usuarios se les dificulta saber que hacer luego de tomar una ruta.

Los usuarios no pueden visualizar las rutas disponibles que les gustaría tomar.

El usuario suele perder tiempo al no contar con todos los datos disponibles del cliente para la entrega de paquetes.

El usuario no tiene clara la distancia entre él y el punto de la ruta

El usuario no cuenta con la información del tiempo estimado en la ruta de entrega.

DEFINICIÓN

Estudio de usabilidad

Identificar las dificultades particulares que experimentan los usuarios al interactuar con la aplicación y al intentar completar tareas clave dentro del flujo de usuario

04

Objetivos de la prueba

- Evaluar la usabilidad de la aplicación con el usuario
- Observar el comportamiento del usuario
- Evaluar la capacidad del usuario de alcanzar el objetivo de forma rápida y sencilla o sino puede lograrlo.



**Prueba de
alcance**

Escenario

Tareas

Alcance

**Flujo de
recolección y
entrega de
paquete**

**Abrio la
aplicación por
primera vez y
quiso tomar
una ruta**

- **Tomar una ruta**
- **Realizar una recolección**
- **Realizar una entrega**

Objetivos de la investigación

Identificar las dificultades particulares que experimentan los usuarios al interactuar con la aplicación y al intentar completar tareas clave dentro del flujo de usuario

Metodología

Estudio de usabilidad moderado

Participantes

Los participantes en este estudio son personas que usan apps en sus smartphones



EMPTY JOURNEY MAP

Hicimos un journey map para mostrar las pruebas de los usuarios a través de la narración y la visualización.

05



Realizar rutas de entrega de paqueteria

Edad:
25 - 30

Educación
Licenciatura

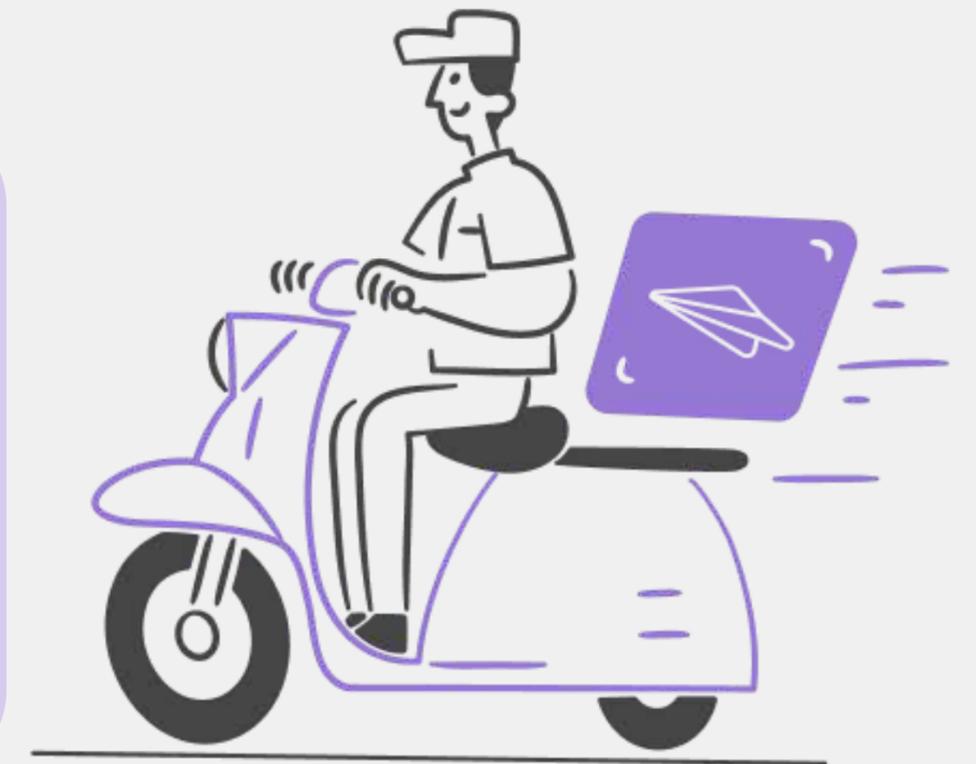
Trabajo
Mensajero

Escenario:

Necesita realizar rutas de entregas para cumplir sus objetivos personales

Objetivos y expectativas:

- Tomar una ruta disponible
- Realizar una recolección
- Realizar una entrega



Page

Iniciar sesión

Tomar ruta

Recolección

Entrega

Steps

1. Ingresar email
2. Ingresar contraseña
3. Click iniciar sesión

1. Click rutas disponibles
2. Seleccionar una ruta
3. Ver detalles de la ruta
4. Tomar ruta

1. Iniciar recolección
2. Escanear paquetes
3. Escanear QR de salida

1. Ver puntos de entrega
2. Click en punto de entrega
3. Ver detalles del punto de entrega
4. Iniciar entrega
5. Escanear paquetes
6. Enviar evidencias de entrega

Emociones y pensamientos



Simple y rápido



El formato es muy viejo y los colores un poco brillantes



Hay mucha información y es confuso, las letras no son tan legibles



Muchos elementos en la pantalla, es un poco confuso saber a donde ir para continuar

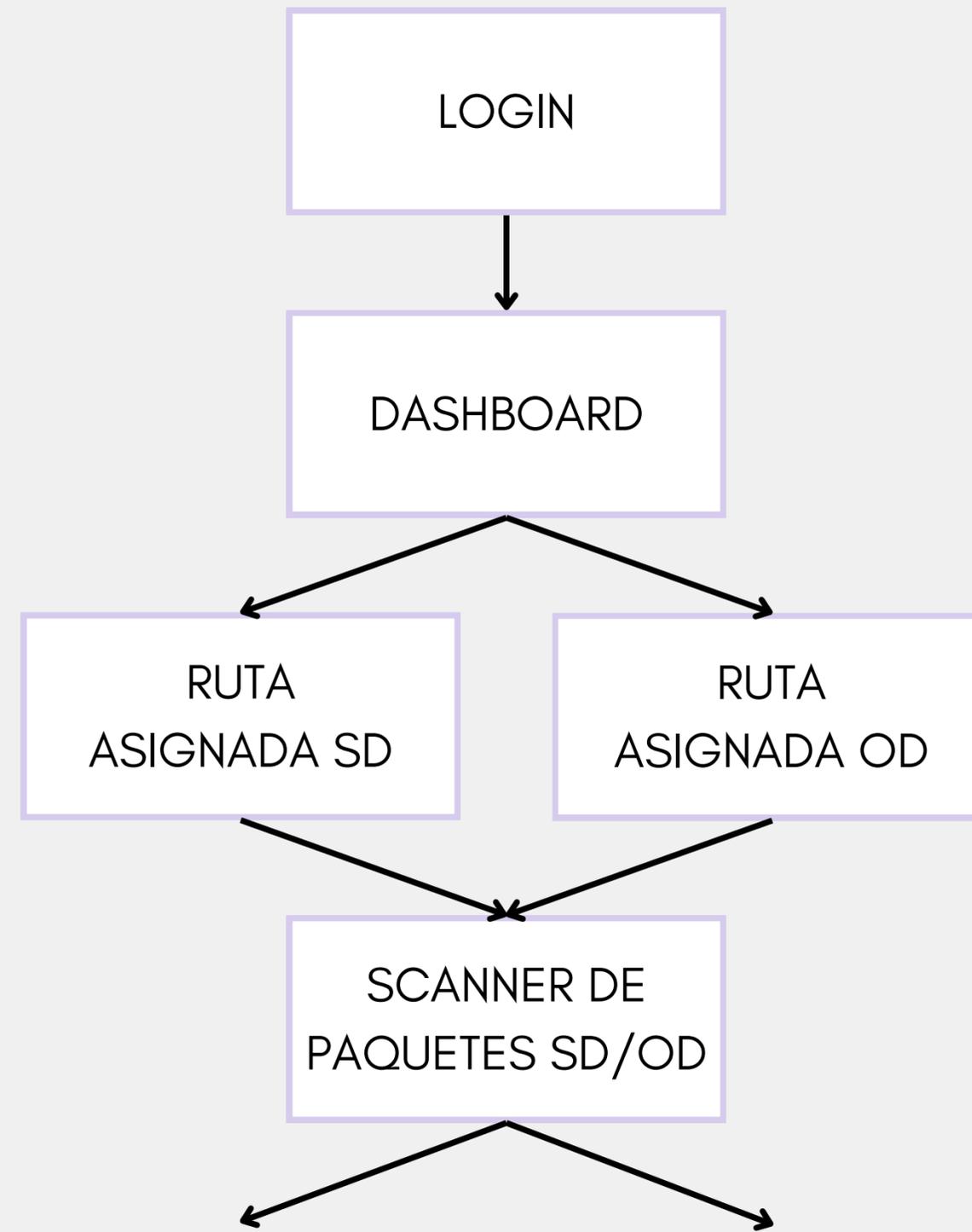
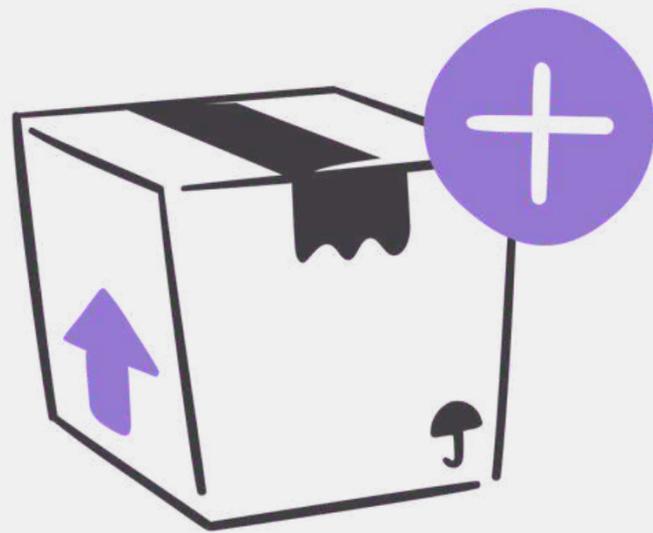
Insights

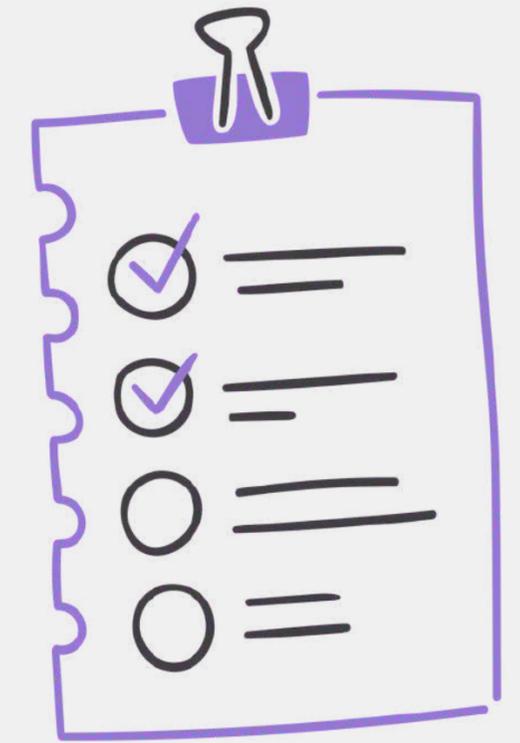
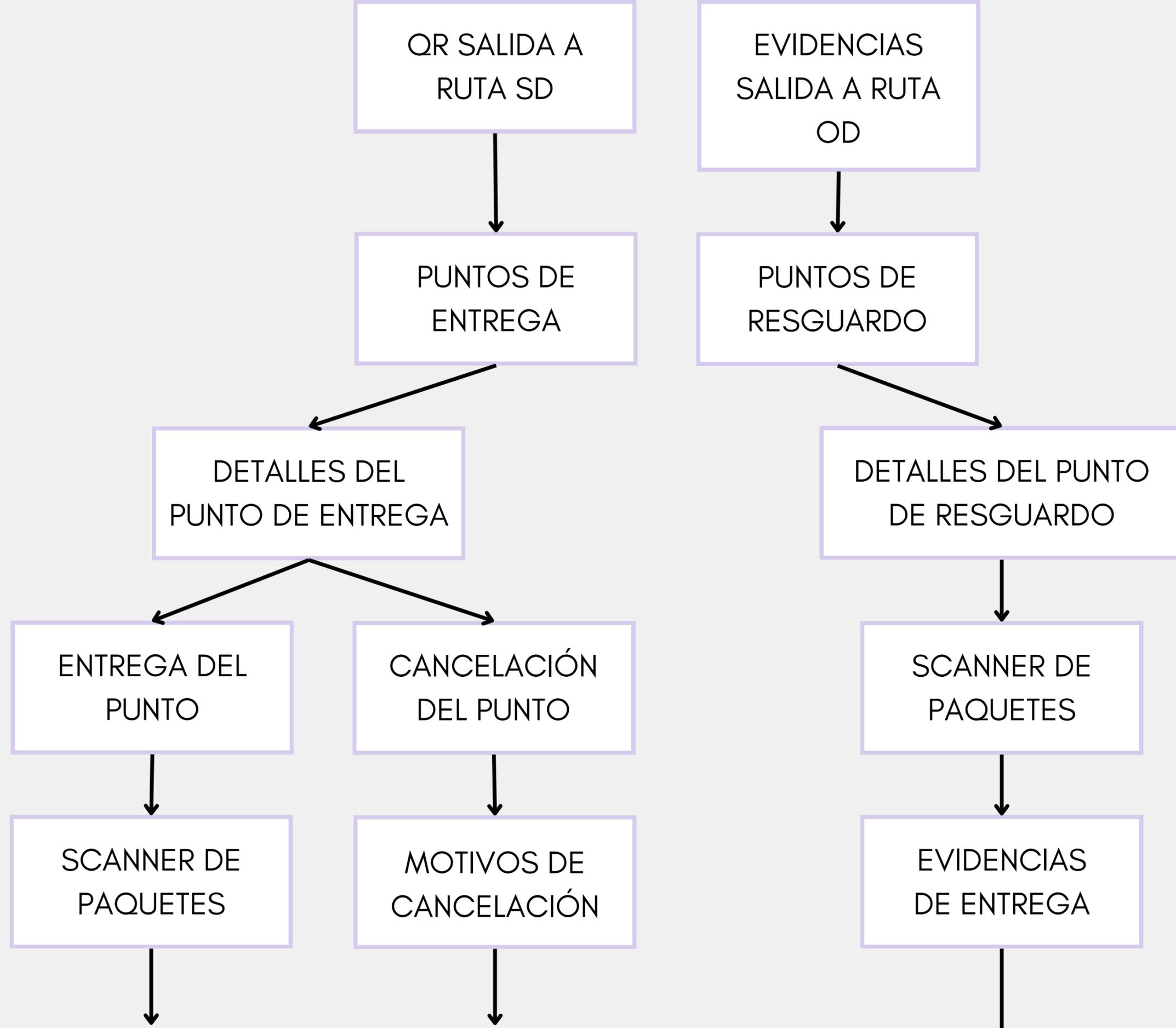
Algunos usuarios tienen problemas con el método de secuencia desde la recolección de paquetes hasta finalizar la ruta de entrega. Se resolverá en el siguiente paso para facilitarle al usuario el flujo a seguir con el objetivo de que puedan cumplir sus rutas de entrega de manera satisfactoria, mejorando a su vez el diseño de la interfaz de manera visual aplicando correctamente los fundamentos del design system previamente definidos y así brindar una mejor experiencia y accesibilidad para el usuario.



USER FLOW

06

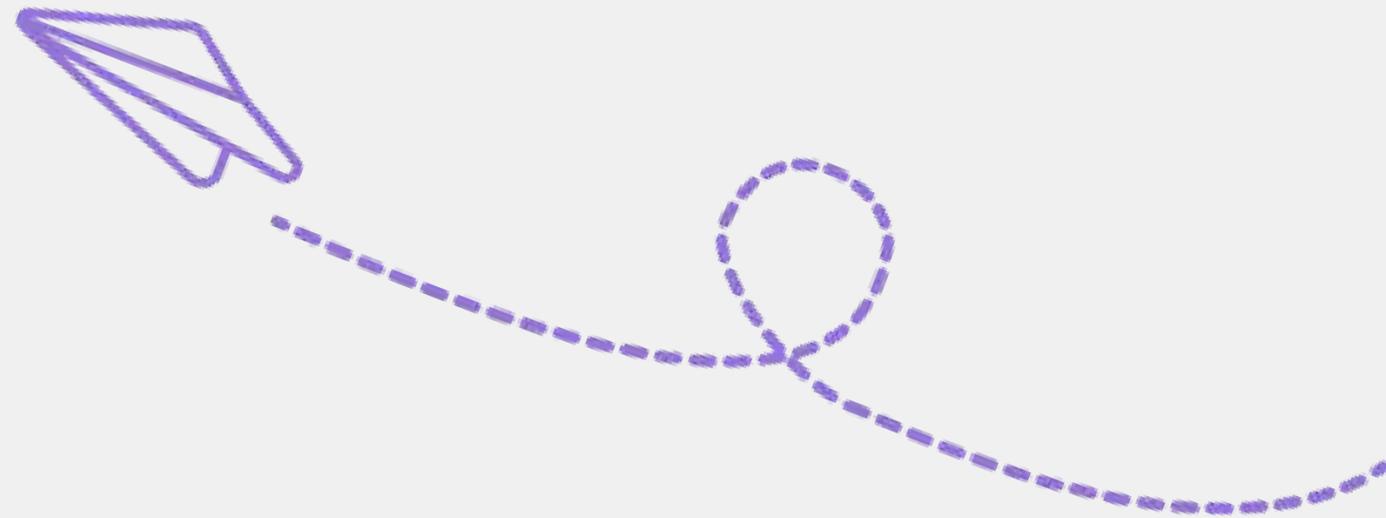




EVIDENCIAS
DE ENTREGA

EVIDENCIAS DE
CANCELACIÓN

DASHBOARD

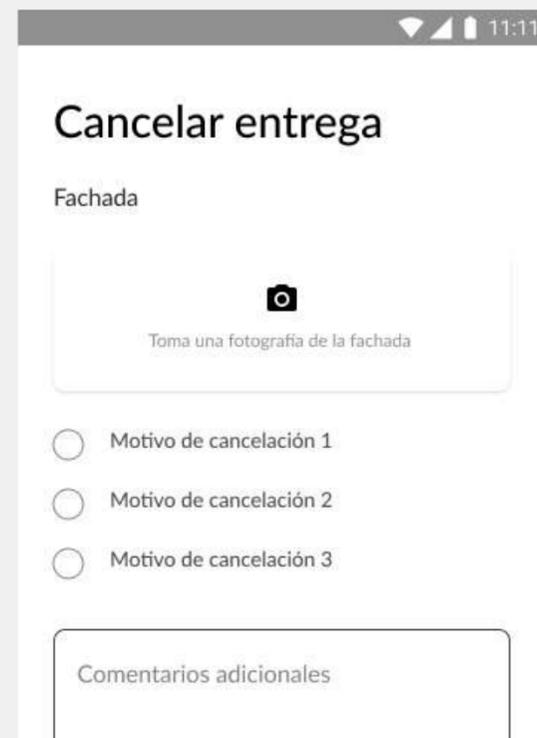


WIREFRAMES

07

El wireframing es una metodología de diseño que se utiliza para crear la estructura de un sitio web o aplicación móvil a nivel conceptual. Es comúnmente utilizado para planificar el contenido y la funcionalidad, estableciendo la estructura básica antes de pasar al diseño visual y añadir más detalles.





+ MAS PANTALLAS



Insights

Después de que se realizaron los marcos de red, realizamos una prueba de usabilidad para garantizar que los problemas que estaban obstaculizando tanto el flujo, experiencia de usuario como también la visualización de la interfaz

DESIGN SYSTEM

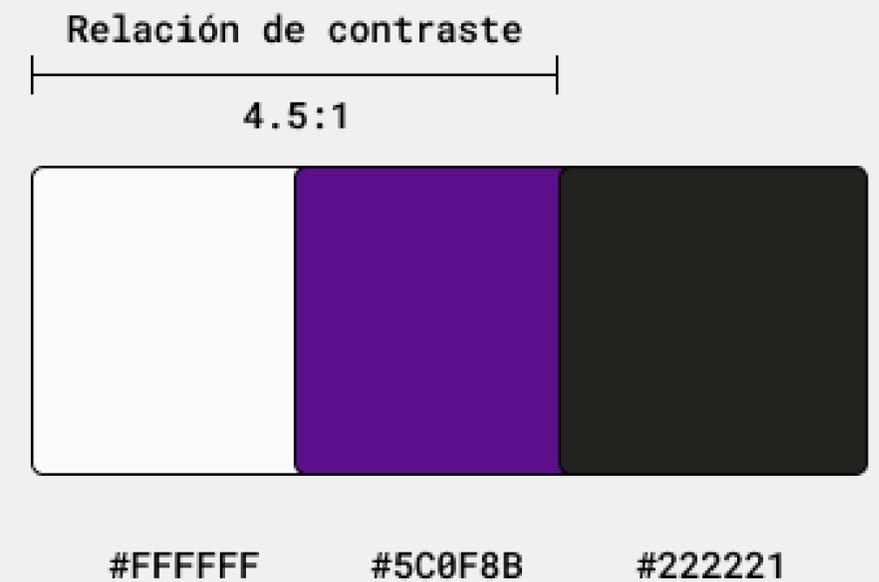
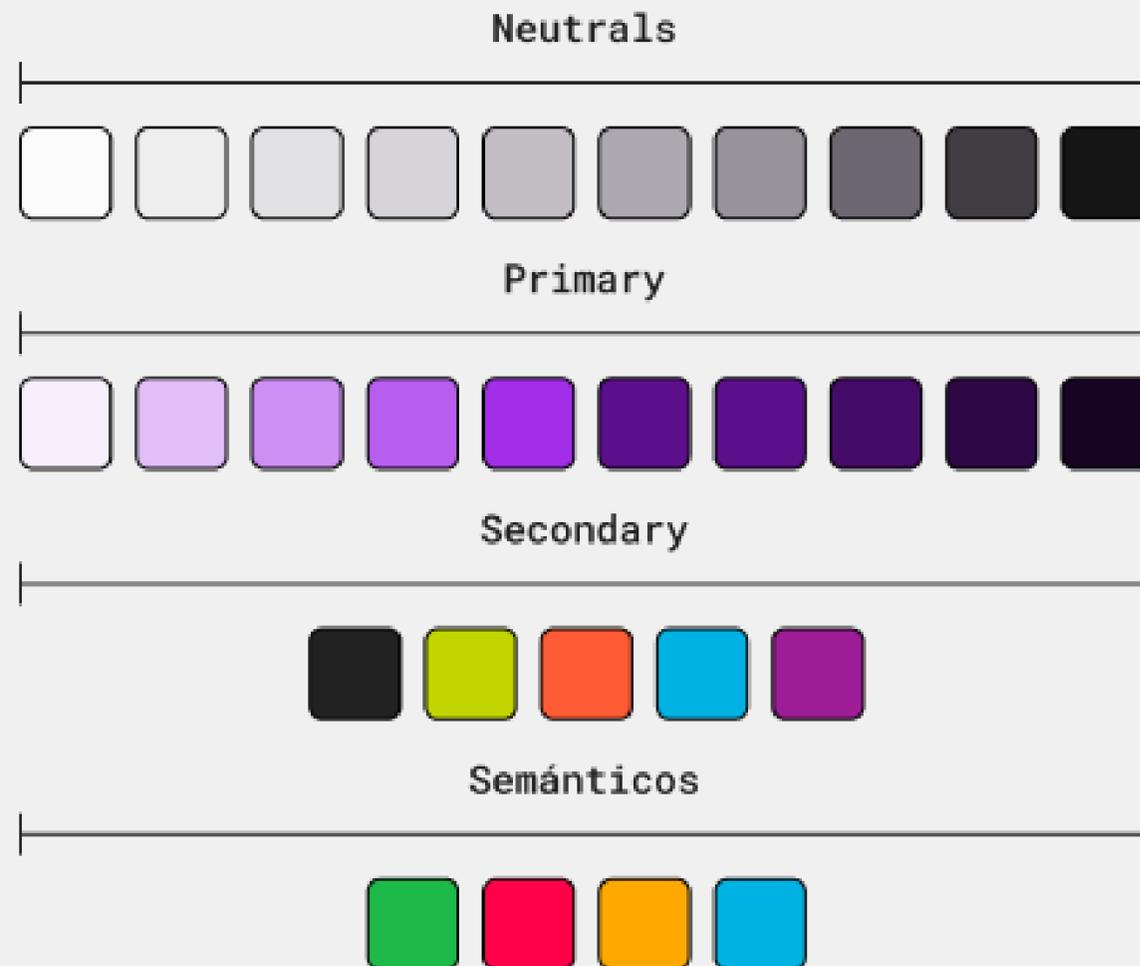
08

AaI

Lato

Regular Medium **Bold**

Clasificación: Sans serif





✔ **Title** ✕
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec odio. Quisque volutpat mattis eros. Maecenas malesuada erat ut turpis. Suspendisse urna. [Link](#)

i **Title** ✕
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec odio. Quisque volutpat mattis eros. Maecenas malesuada erat ut turpis. Suspendisse urna. [Link](#)

! **Title** ✕
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec odio. Quisque volutpat mattis eros. Maecenas malesuada erat ut turpis. Suspendisse urna. [Link](#)

✕ **Title** ✕
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec odio. Quisque volutpat mattis eros. Maecenas malesuada erat ut turpis. Suspendisse urna. [Link](#)



Label



Label

Title ✕

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s.

Token px ejemplo

Token	px	ejemplo
\$layout-xxx	2	
\$layout-xs	4	
\$layout-sm	8	
\$layout-md	16	
\$layout-lg	32	
\$layout-xl	64	
\$layout-2xl	128	

☰ label ▾
 List item

☰ label ▾
 List item

✔ ☰ label ▾
 List item

Mobile Phone

Line



Solid

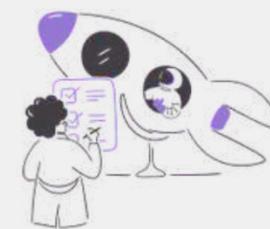


Map

Line



Solid



Placeholder

Text help

From label
Placeholder

Text help

From label
Placeholder

Text help

From label
Placeholder 

Error message

Placeholder

Text help

Placeholder

Text help

From label
Placeholder

Text help

From label
Placeholder

Text help

From label
Placeholder 

Error message

Placeholder

Text help

Placeholder

Text help

From label
Placeholder

Text help

From label
Placeholder

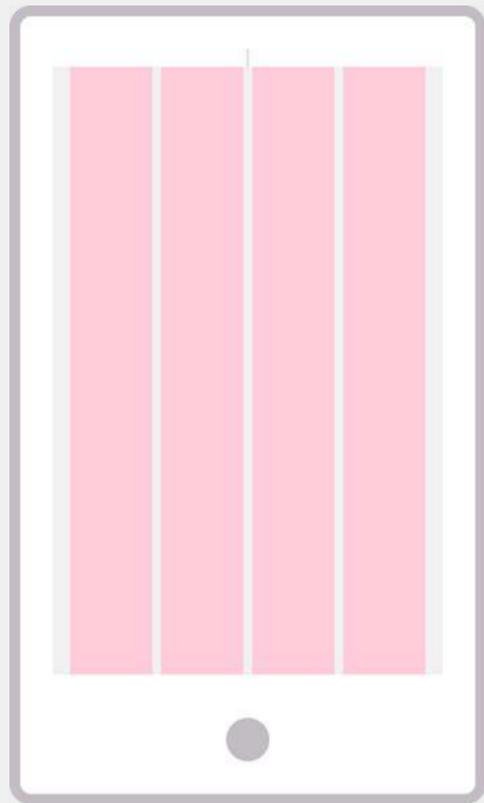
Text help

From label
Placeholder 

Error message

Placeholder

Text help



Breakpoint:

Mobile 320 a 599 ●

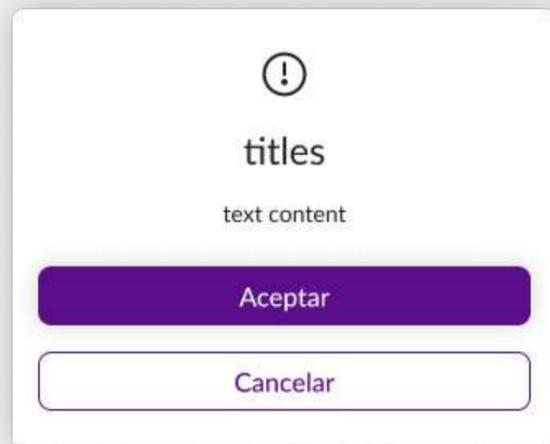
Count: 4 px

• Type: stretch (328 ancho columns)

Width column: auto

↔ Gutter: 8 px

↔ Margin: 16 px

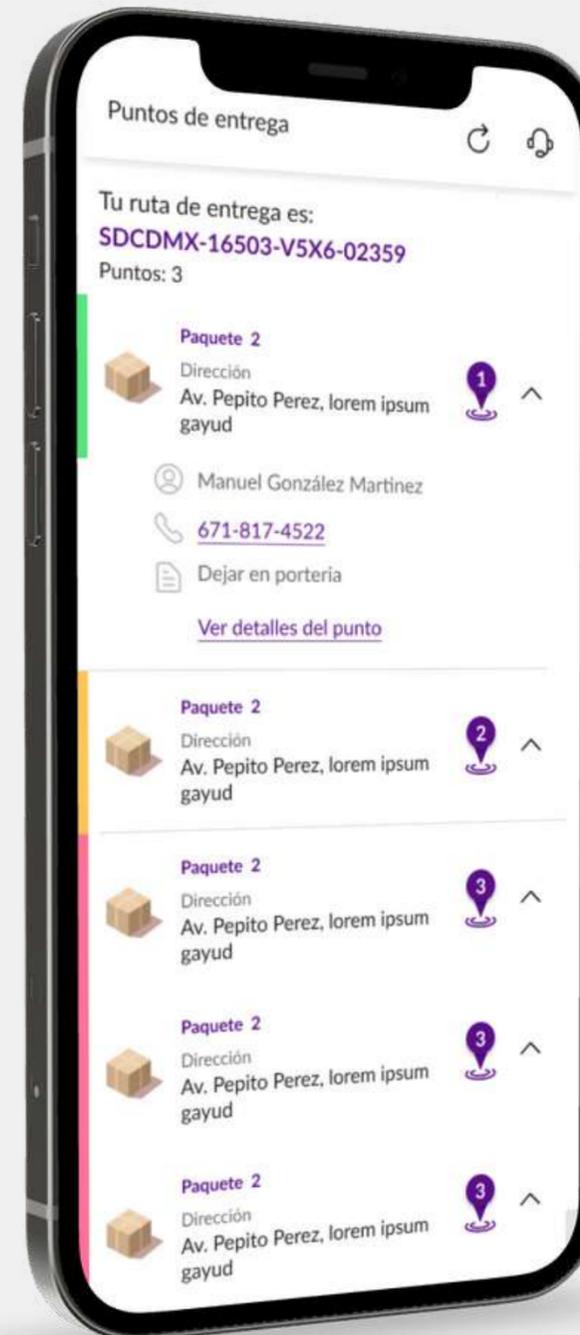
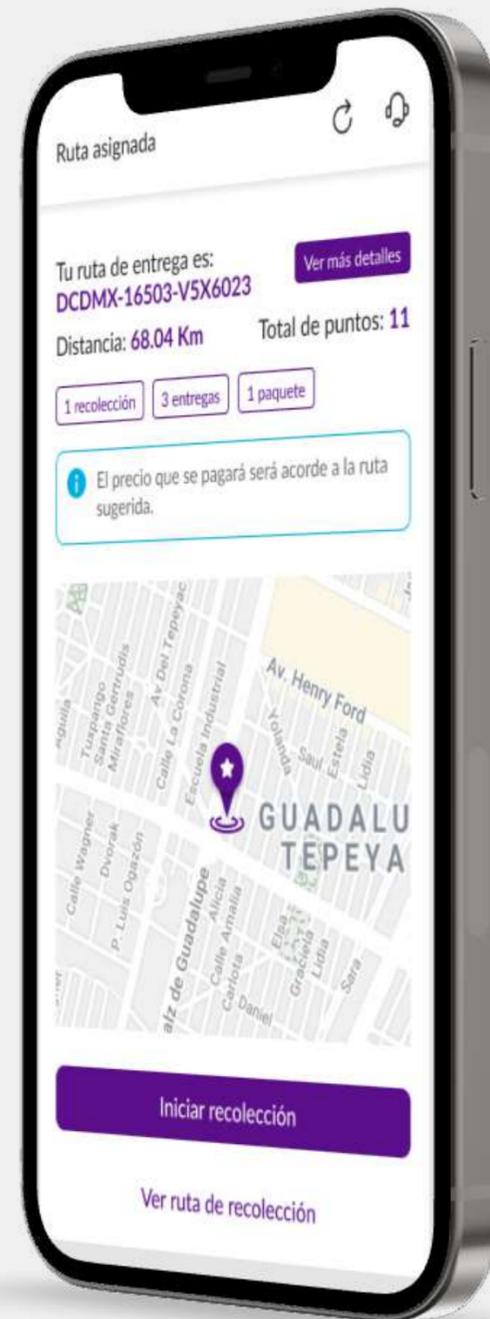


+ MAS

COMPONENTES

UI DESIGN

09





+ MAS PANTALLAS

CONSIDERACIONES DE ACCESIBILIDAD

10

La accesibilidad es muy importante aplicarlo en los diseños y se aseguro de que se implementaran las siguientes medidas:

- Se aseguró de que nuestros colores utilizados pasaran las pautas de accesibilidad (plugin de contraste)
- Se utilizó señales visuales y soporte para ayudar a los usuarios a navegar a través de los procesos en la aplicación
- Se utilizaron iconos para facilitar la navegación



!Gracias por desplazarte!

Agradezco tu tiempo

  Zuliamary Jimenez