

Aplicación para subastas En una galería de arte

Enrique V. García Rodríguez



Resumen del proyecto



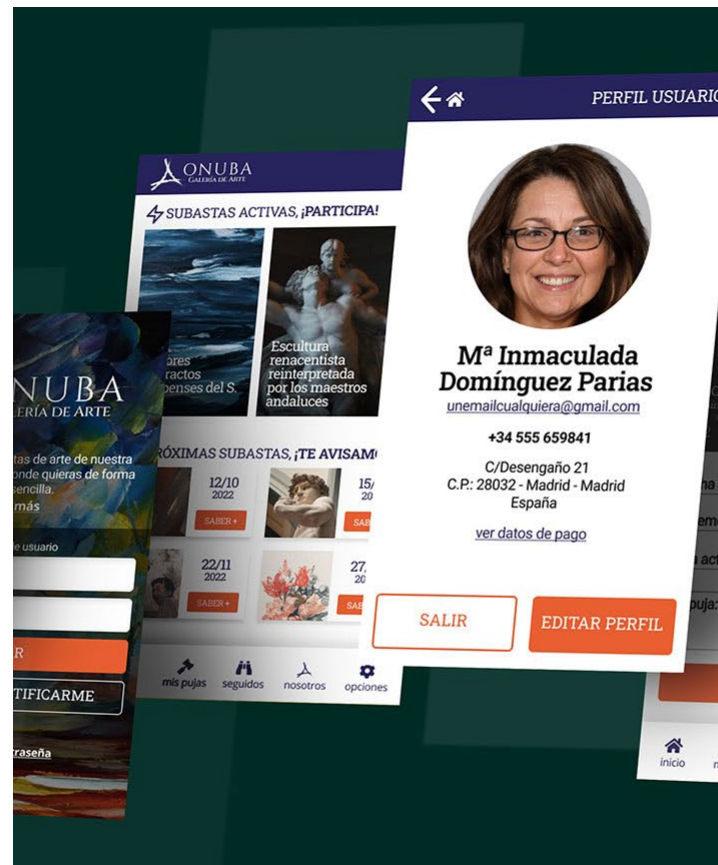
El producto:

Aplicación para participar en subastas en línea de una galería de arte tanto para personas que quieren invertir como para interesados en arte y en usar arte como decoración.



Duración del proyecto:

Desde julio de 2022 a diciembre de 2022



Resumen del proyecto



El problema:

Muchos interesados en arte no tienen la posibilidad de acercarse a la galería para pujar en subastas de objetos artísticos ni pagar grandes cantidades en un solo pago.



El objetivo:

Desarrollar una aplicación muy entendible y fácil de usar en la que cualquier persona interesada pueda participar en las subastas de arte de la galería.

Resumen del proyecto



Mi rol:

Diseñador de UX a cargo de crear la aplicación de subastas en línea para Onuba Galería de Arte desde la concepción hasta la entrega.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, esquemas en papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de facilidad de uso, accesibilidad e iteración de diseños.

Entender al usuario

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

Investigación sobre los usuarios: resumen



Se realizaron entrevistas y a partir de las mismas mapas de empatía para entender a los usuarios y sus necesidades.

Un grupo de usuarios identificado a través de la investigación fueron las personas interesadas en adquirir arte como inversión sin necesidad de desplazarse y con la posibilidad de hacer pago seguros con PayPal. Otro grupo de usuarios identificado fue el de personas con el gusto por comprar obras de arte para la decoración de su hogar, que necesitan poder participar en subastas de objetos a buen precio sin desplazarse y con la posibilidad de pagar a plazos.

La investigación confirmó las suposiciones iniciales sobre las limitaciones de los posibles usuarios para participar en subastas de arte si tenían que desplazarse y también respecto a los precios y las formas de pago.

Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

Desplazamiento

La necesidad de desplazamiento impide la participación en subastas presenciales

2

Tiempo

No tienen tiempo para estar buscando ofertas por obras de arte en las galerías

3

Pago

Encuentran los procesos de pago demasiado complejos y sin la posibilidad de pagar a plazos

4

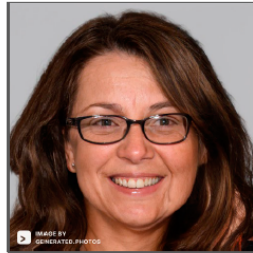
Interfaz de usuario

En aplicaciones encuentran el texto y las interacciones demasiado pequeños como para leerlos bien

Persona: M^a Inmaculada Domínguez Parias

Planteamiento del problema:

M^a Inmaculada Domínguez Parias es una profesora a la que le encanta decorar su hogar con arte y que necesita tener acceso a pagos a plazos porque ella quiere comprar arte pero no puede permitirse la mayoría de las obras que le gustan.



M^a Inmaculada Domínguez Parias

Age: 45
Education: Dip. Magisterio
Hometown: Córdoba
Family: Marido y perro
Occupation: Profesora
Ubication: Sevilla
Economic status: Normal
Nota: Hipermetrópia

“Siempre luchadora por un futuro mejor”

Goals

- Mejorar su calidad de vida
- Decorar su hogar con obras de arte genuinas y de buen precio.
- Asesorar a sus amigas en la compra de arte para decoración.

Frustrations

- No poder estar al día en cuanto a obras de arte se refiere
- No poder pagar compras grandes a plazos
- Interfaces de usuario con letra demasiado pequeña

Inma es fanática de la decoración de su hogar pero desea mejorarla con obras de arte de calidad y precio asequible. A Inma le gustaría estar al tanto de las últimas obras de arte expuestas en galerías así como contar con la posibilidad de poder adquirir arte teniendo la oportunidad de pagarlo poco a poco.

Mapa de recorrido del usuario

Persona: M^a Inmaculada Domínguez Parias

Objetivo: Comprar arte de calidad para decorar su casa

Crear un mapa de recorrido del usuario de M^a Inmaculada nos reveló lo útil que sería una aplicación dedicada para las subastas de arte online en nuestra galería

ACCIONES	Encontrar galería de arte cercana a su casa	Acoercarse a la galería	Encontrar obra de arte que le guste y se adecúe a sus necesidades	Pagar la obra de arte a la galería	Colocar la nueva obra de arte en su casa
LISTA DE TAREAS	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar galerías cercanas en internet - Buscar opiniones de la galerías 	<ul style="list-style-type: none"> - Elegir medio de transporte - Tomar el medio y llegar a la galería 	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar por tipo de arte, precio y tamaño - Consultar condiciones de pago y transporte 	<ul style="list-style-type: none"> - Consultar si hay disponible pago a plazos - Consultar medios de pago - Pagar 	<ul style="list-style-type: none"> - Buscar medio de transportar la obra a su casa - Buscar lugar apropiado para la obra de arte
ADJETIVOS DE SENTIMIENTOS	<ul style="list-style-type: none"> - Apabullada por la cantidad de galerías y obras - Frustrada porque muchas están lejos de su casa - Ilusionada por encontrar una apropiada 	<ul style="list-style-type: none"> - Cansada del largo trayecto - Emocionada por llegar a la galería 	<ul style="list-style-type: none"> - Enfadada por no encontrar lo que busca - Frustrada por los precios altos - Excluida por no ver bien los precios - Ilusionada por encontrar una obra 	<ul style="list-style-type: none"> - Asustada por el precio a pagar - Emocionada por tener la obra de arte elegida 	<ul style="list-style-type: none"> - Frustrada por no encontrar transporte adecuado - Emocionada luego de colocar la obra de arte
OPORTUNIDADES DE MEJORA	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer mapa que filtre por distancia - Ofrecer mapa que filtre por tipo de arte y precios 	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar rutas para llegar a esa galería - Visitar la galería desde casa en Realidad Virtual (VR) 	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la clasificación y los filtros para encontrar las obras - Mejorar la legibilidad de los precios 	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer pago a plazos - Ofrecer varios métodos de pago 	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer medios de transporte adecuados y asequibles - Usar Realidad Aumentada (AR) para ver cómo podría quedar la obra de arte en casa antes de comprarla

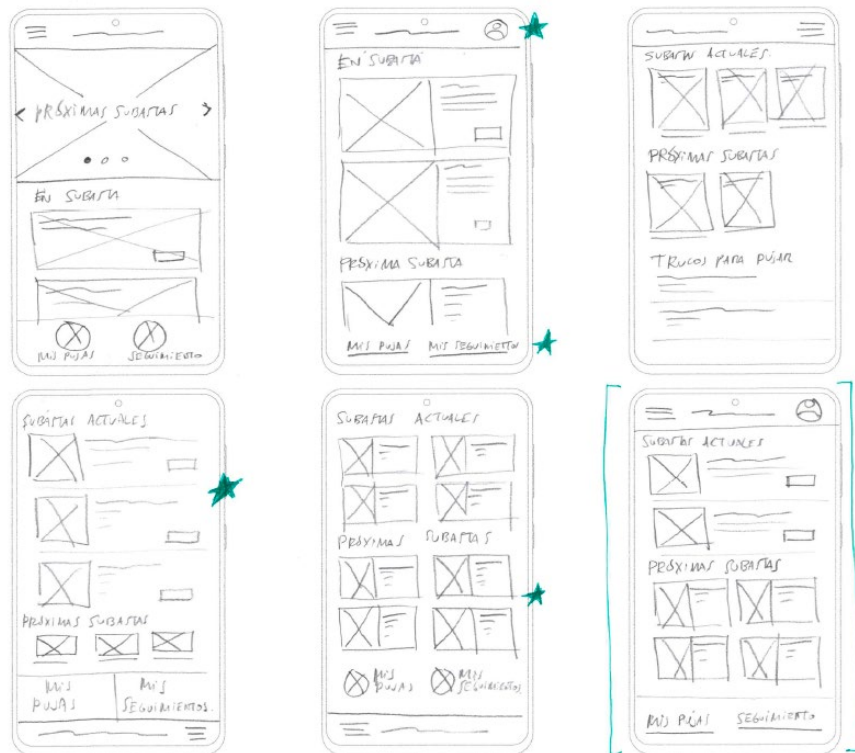
Comenzar el diseño

- Esquemas de página en papel
- Esquemas de página digitales
- Prototipo de baja fidelidad
- Estudios de usabilidad

Esquemas de página en papel

Elaborar en papel iteraciones de cada pantalla sirvió para certificar que los elementos que llegaron a convertirse en esquemas de página digitales fueron los correctos para el usuario. En general, queremos un **proceso rápido y simple para pujar**.

Proyecto: APP DE SUBASTAS PARA GALERÍA DE ARTE
Pantalla: Inicio

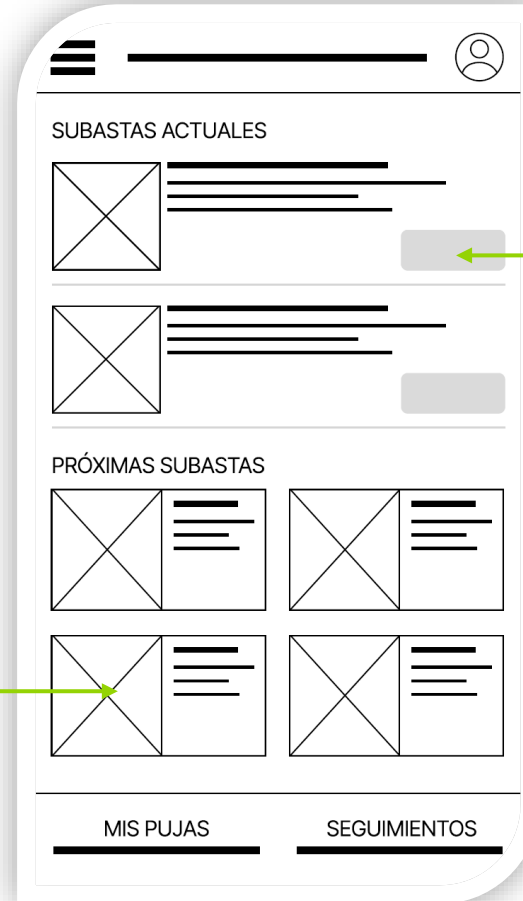


Se utilizaron estrellas para marcar los elementos de cada boceto que se usarían en los primeros esquemas de página digitales.

Esquemas de página digitales

En el proceso de selección de subastas se diferencia entre las actuales y las próximas. Se proporciona una forma fácil de participar en las subastas actuales.

Listado de subastas futuras a las que se puede uno apuntar para que se le avise



Acceso directo para participar en la subasta

Esquemas de página digitales

En el proceso de puja por un objeto se facilita al usuario toda la información del mismo así como un sistema sencillo con el que establecer la cantidad deseada y enviar la puja.

Descripción del objeto de la puja para que el usuario sepa la información completa del mismo.

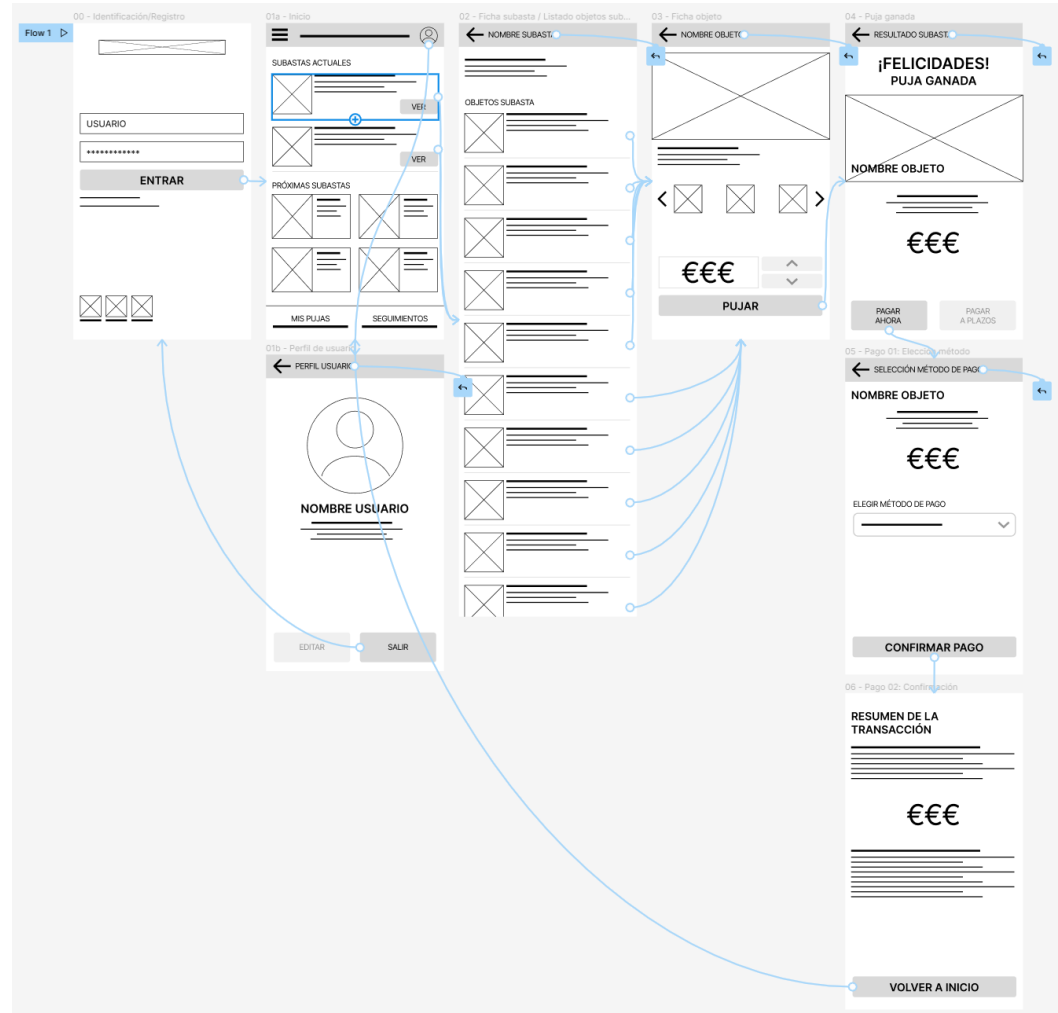
The wireframe shows a mobile application interface for bidding. It features a top navigation bar with a hamburger menu icon on the left and a user profile icon on the right. Below the navigation bar is a large rectangular area with a diagonal 'X' across it, representing the object description. Below this area is a label 'NOMBRE OBJETO' followed by three horizontal lines representing text input. At the bottom of the page, there is a currency symbol '€€€' in a box, followed by two stacked input fields for the bid amount. Below these fields is a large button labeled 'PUJAR'.

Sistema fácil para definir una cantidad y enviar una puja

Prototipo de baja fidelidad

A partir de los esquemas de página digitales se crea un prototipo de baja fidelidad. El flujo de usuario principal definido fue el de pujar por un objeto de una subasta completa. El prototipo podría usarse en un estudio de facilidad de uso.

[Enlace al prototipo de baja fidelidad de App Subastas](#)



Estudio de facilidad de uso: hallazgos

Se realizaron estudios de facilidad de uso. Con el primer estudio se convirtieron los esquemas de página en maquetas. En el segundo estudio se utilizó un prototipo de alta fidelidad para refinar aspectos de las maquetas.

Hallazgos del primer estudio

- 1 Implementar la funcionalidad de registrarse en la aplicación
- 2 Articular los mecanismos para explicar bien a los usuarios la utilidad de la aplicación
- 3 Clarificar el proceso de participación en las subastas.
- 4 Hacer más clara la diferencia entre subastas actuales y futuras.

Hallazgos del segundo estudio

- 1 El proceso de puja tiene que hacerse más claro
- 2 El proceso de pago tiene que clarificarse y añadirse las opciones para poner los datos de pago
- 3 Añadir un listado de objetos por los que se está pujando.
- 4 Añadir una sección de seguimiento de objetos de interés.

Perfeccionamiento del diseño

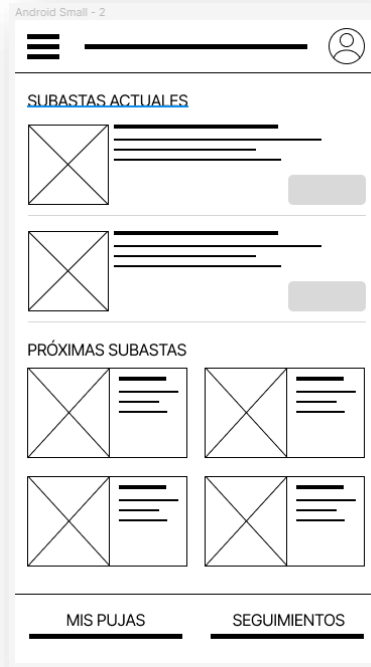


- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

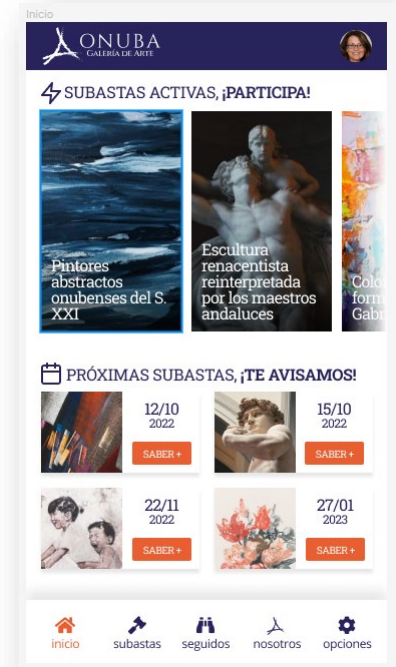
Maquetas

Después del primer estudio de facilidad uso se concluyó de hacer más entendible la diferencia entre subastas actuales y futuras así como hacer todo más grande y visible por cuestiones de visibilidad.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Maquetas

Después del 2º estudio de facilidad de uso se constató que los usuarios no tenían claro cómo pujar por un objeto, no les quedaba claro el precio actual ni los plazos de la puja, por lo que se procedió a solucionar este aspecto.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



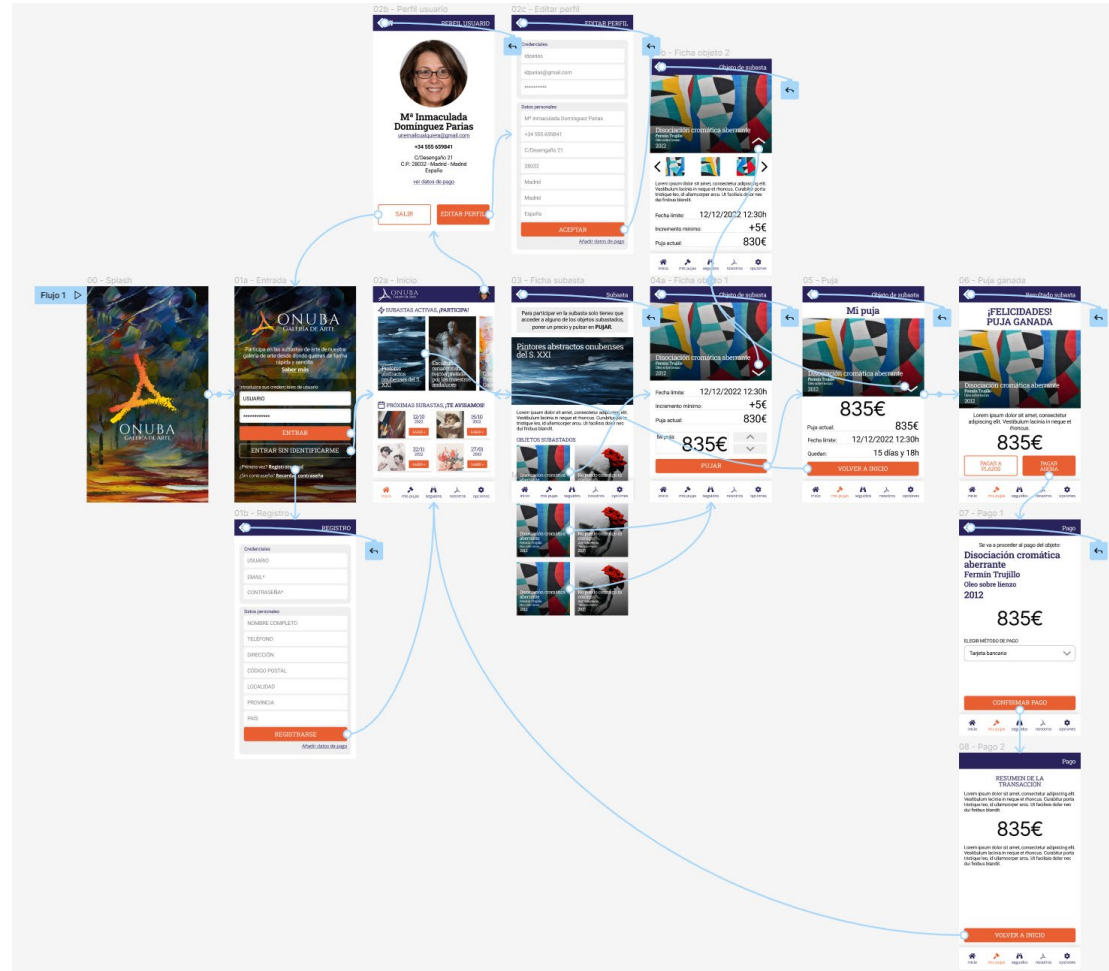
Maquetas



Prototipo de alta fidelidad

La nueva iteración del prototipo de alta fidelidad tiene en cuenta los hallazgos del segundo estudio de facilidad de uso sobre todo en el proceso de puja, que ofrece una información mucho más clara y un proceso más entendible.

[Enlace al prototipo de alta fidelidad de App Subastas](#)



Consideraciones de accesibilidad

1

Se han utilizado tipografías suficientemente grandes y además se ha incorporado texto alternativo a las imágenes para lectores de pantalla para proporcionar acceso a los usuarios con problemas de visión.

2

Se han incorporado imágenes muy grandes para facilitar la comprensión de las subastas y los objetos subastados.

3

Se han añadido iconos con texto para facilitar el entendimiento del menú de navegación.

Futuro



- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

Hemos obtenido una aplicación que permite a los usuarios interesados en adquirir arte con diferentes propósitos participar en subastas cómodamente desde su casa y con facilidad de uso además del pago fácil con diversas opciones. Esto permite a la galería acceder a usuarios que de otra forma nunca podrían llegar a ser clientes.



Qué aprendí:

Aprendí la suma importancia de estudiar bien el usuario para fundamentar cada una de las decisiones de diseño que se tomen a la hora de realizar una aplicación. Son muy importantes tanto el feedback de los usuarios como de los compañeros de equipo.

Próximos pasos

1

Desarrollar y lanzar el producto.

2

Efectuar nuevos estudios de facilidad una vez lanzado el producto.

3

Mayor investigación de usuarios una vez lanzado el producto incluyendo encuestas de satisfacción.

¡Pongámonos en contacto!



¡Muchas gracias por echar un vistazo a mi trabajo con la aplicación de subastas para Onuba Galería de Arte!

Si quieres conocer mejor mi trabajo o ponerte en contacto conmigo, puedes hacerlo con:

Correo electrónico: enrique.v.garcia@proton.me

Sitio web: <https://enriquevgarcia.es/>

¡Gracias!
