



# Estudio de Caso : CATS

## Bienvenido a CATS Comida Orgánica para Gatos

CATS Comida Orgánica para Gatos, es una tienda en línea que se dedica a alimentos orgánicos y regalería para gatos. Tiene proyecto de ampliación a otras mascotas. La empresa cuenta con un servicio especial de seguimiento de sus compras hasta tu casa. Sus clientes oscilan entre 20 y 50 años de edad y son personas que les gusta la diferenciación de los servicios.

## Usuario objetivos

Personas a quienes les interesan darle un alimento más sano a sus mascotas y ofrecerles también regalería exclusiva.

## Investigación realizada y resultados de la investigación

Realizamos una investigación de usuarios y recibimos comentarios de los usuarios que incorporamos en las personas de los usuarios. Por ejemplo, nuestra persona de usuario, Javier Flores es una persona que hace deportes y se alimenta de productos naturales. Es meticuloso, amante de la tecnología y exigente en sus demandas. No le sobra el tiempo. Necesita que las cosas funcionen simples, detalladas y rápidas. Trata a su gato como si fuese él.

## ¿Entonces, cuál es el problema?

Existe un problema con el diseño del sitio, la asignación de jerarquías visuales y con el funcionamiento del proceso de tracking en la web.

## Información obtenida

A partir de la investigación realizada a los usuarios, descubrimos varios puntos débiles para los usuarios. Encontraron problemas de visualización en general. Los usuarios comentaron descontento al pedirles demasiados datos durante el seguimiento del envío online, además de la dificultad para localizar el botón de tracking.

Los problemas se resolvieron de la siguiente manera:

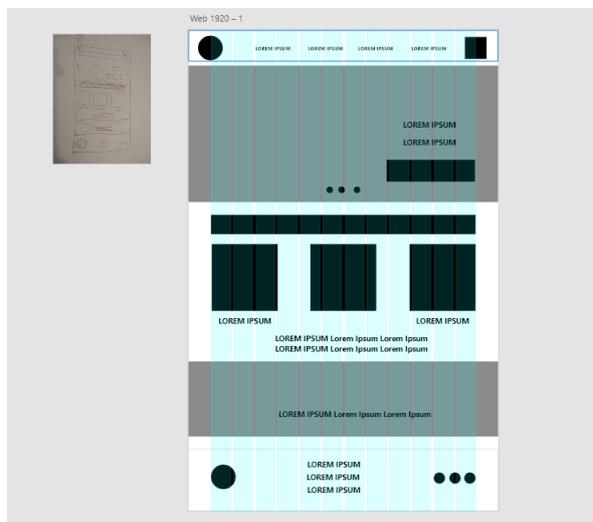
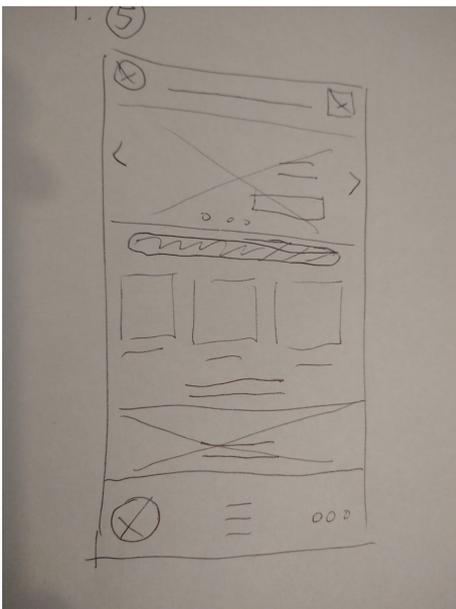
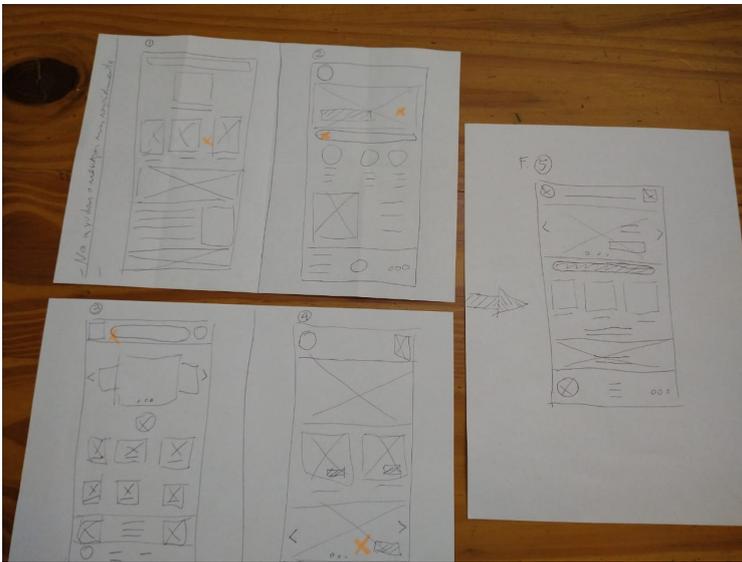
Se mejoró el tamaño del botón de tracking y su ubicación en la web, además de trabajar mejor los contrastes de colores. Se reconvirtieron iconos que eran confusos y se simplificó el proceso de carga de datos. También se destacaron las categorías de productos. Esto hizo que la experiencia de navegación fuera más agradable, lo que ayudó a satisfacer las necesidades del usuario en cuanto a usabilidad y accesibilidad.

## Idea de UI: bocetos y wireframes

De esta manera ponemos las necesidades de nuestros usuarios en primer lugar. A continuación proseguimos con las ideas, luego con la organización y selección de wireframes y posteriormente a las maquetas y después a nuestro prototipo de alta fidelidad.

# Wireframes

En esta versión simple, puede ver cómo el diseñador se acerca a la solución de las necesidades del usuario. A partir de los bocetos se comenzó a mejorar todas las dificultades encontradas por los usuarios en su experiencia inicial. Se tuvo que hacer un reordenamiento de los objetos dentro del sitio web, y se tuvo que darle una ubicación viable al botón de tracking, sin restarle importancia a la tienda y a las categorías de productos.ar texto



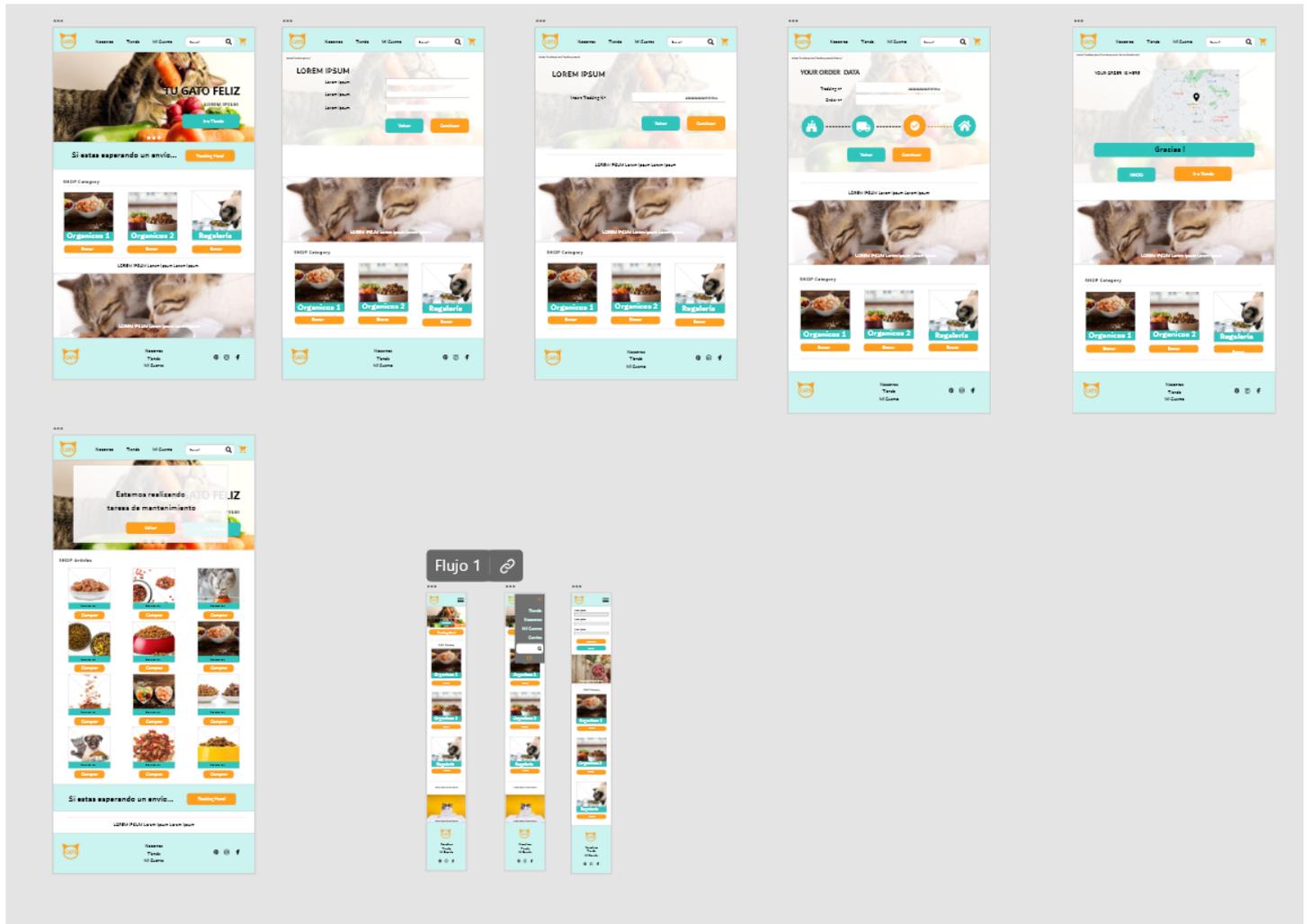
# Wireframes realizados despues de las pruebas de usabilidad del prototipo de baja fidelidad:

en la versión revisada, puede ver la progresión del diseño en función de los conocimientos identificados a partir de los comentarios de las pruebas de usabilidad. Se reacomodaron secciones, se mejoraron ubicaciones de botones y se simplifico la entrada de datos para el tracking.



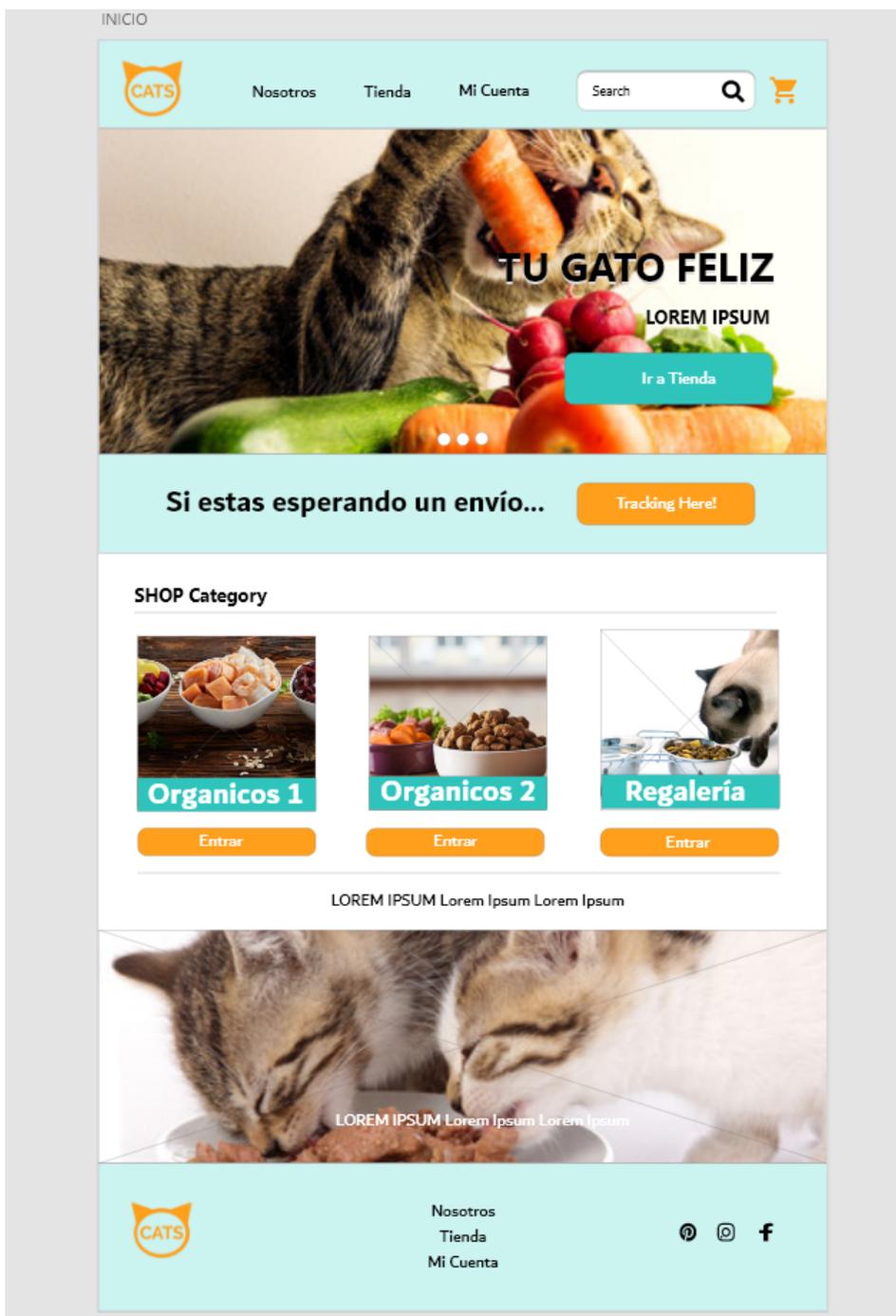
# Mockups

Ahora el diseño realmente comienza a tomar forma: se usa texto real, se aplican colores y se agregan imágenes. Esta maqueta muestra una imagen que da una mejor idea del diseño final.



# El diseño final pulido

Aquí se puede ver un diseño refinado y terminado. Aborda las necesidades del usuario de un diseño simple, vistoso y ordenado.



Acceda al enlace aquí:

[Prototipo alta fidelidad](#)

