

Registro de mascotas

Mercedes de Pascual Teruel

Project overview



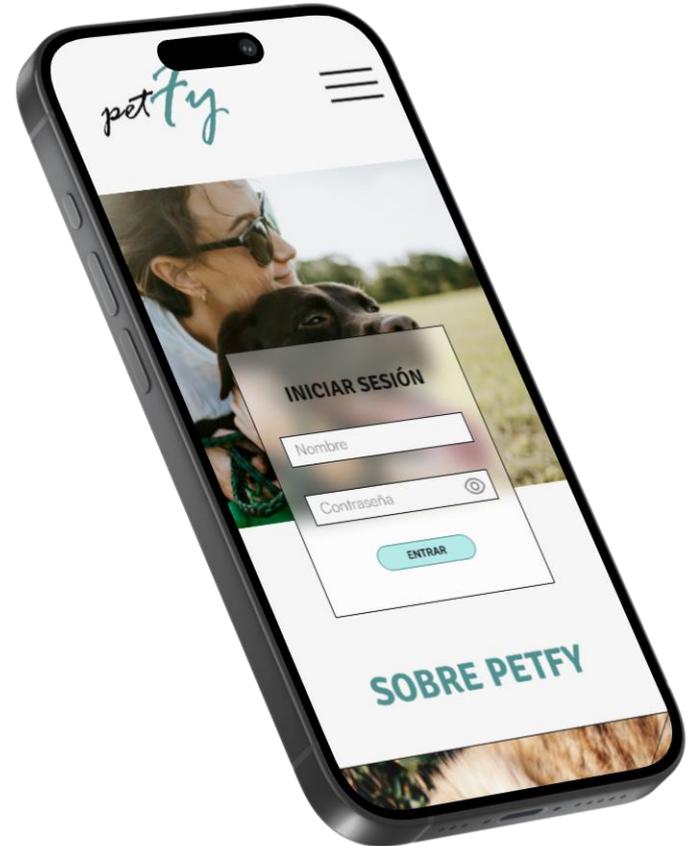
The product:

petFy es una aplicación para, sobre todo, veterinarios que proporciona la posibilidad de registro de mascotas asociadas a cada veterinario. Está disponible para iOS y para Android.



Project duration:

Diciembre 2023 – Febrero 2024.



Project overview



The problem:

Problemas a la hora de registrar las mascotas ya que hay duplicidad de datos.



The goal:

Hacer una aplicación en la que primeramente se compruebe si hay un cliente registrado con su mascota para que no haya duplicidad de datos, y, si no está registrado, poderlo hacer. Además añadir un apartado con sus mascotas fallecidas, ya que siempre debe haber un registro de todo lo que se ha hecho.

Project overview



My role:

Diseñador UX para la aplicación de petFy desde el inicio del proyecto.



Responsibilities:

Realizar los wireframes, los prototipos de baja y alta fidelidad, conducir entrevistas, preparar los estudios de usabilidad, tener en cuenta la accesibilidad e iterar los diseños.

Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

User research: summary



He realizado las entrevistas y creado mapas de afinidad para comprender las necesidades de los usuarios, en este caso, veterinarios que quieren controlar los registros de cada uno de los clientes con sus mascotas.

Necesitan que en las aplicaciones que hay en el mercado, no haya problema de duplicidad de datos y el flujo del usuario sea fácil.

User research: pain points

1

Duplicidad

Aplicación que comienza siempre a buscar el cliente antes de añadir un nuevo registro y siempre aportando el DNI del cliente.

2

Menos flujos que pierden el objetivo

Sólo es necesario un flujo, el de buscar y una vez encontrado se puede editar o añadir nuevo registro.

Persona: Victoria

Problem statement:

Victoria es una auxiliar veterinaria que quiere una aplicación usable y visualmente bonita.



Victoria

Age: 28

Education: Universitaria

Hometown: Madrid, España

Family: Padres y hermano

Occupation: Auxiliar veterinaria

“Amo a los animales, me encantaría ser la señora de los gatos en un futuro”

Goals

- Aplicación nueva sobre un registro de mascotas
- Cada veterinario tendrá sus clientes con sus mascotas
- Búsqueda fácil e intuitiva
- Imagen de cada mascota con sus correspondientes datos

Frustrations

- No encontrar lo que busca porque es “case sensitive”
- La aplicación que tienen ahora es lenta y no carga bien las imágenes
- Aplicación vieja y visualmente fea

Victoria es una auxiliar veterinaria que vive con sus padres y un hermano pequeño. Desde muy pequeña le han encantado los animales, por lo que decidió estudiar algo relacionado con los animales.

Ahora que es auxiliar veterinario necesita una aplicación porque la que tienen es visualmente horrible y nada intuitiva.

User journey map

Realizando el mapa, se pudo observar que la idea del formulario estaba bien, pero que se necesitaban textos informativos para saber qué rellenar en los campos

Persona: Victoria

Goal: Registrar un cliente nuevo sin que aparezca duplicado

ACTION	Abrir la aplicación	Logarse con la aplicación	Buscar el cliente	Registrar nuevo cliente
TASK LIST	Tasks A. Abrir la aplicación	Tasks A. Buscar el panel de login B. Logarse	Tasks A. Buscar el apartado de "buscar cliente" B. Clicar en el botón de "Buscar cliente" C. Poner el DNI en el campo de búsqueda	Tasks A. Si no existe, registrar el cliente. B. Hacer click en el botón de "Registrar" C. Rellenar formulario.
FEELING ADJECTIVE	- Emocionada	- Nerviosa - Comprensiva	- Nerviosa - Útil - Capaz	- Satisfecha
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Que el proceso de carga de la aplicación no sea grande	Que el proceso de login de la aplicación no sea grande	Encontrar la manera de buscar el cliente. Colocar label o texto para saber qué poner.	Colocar labels o textos indicando lo que hay que rellenar

Starting the design

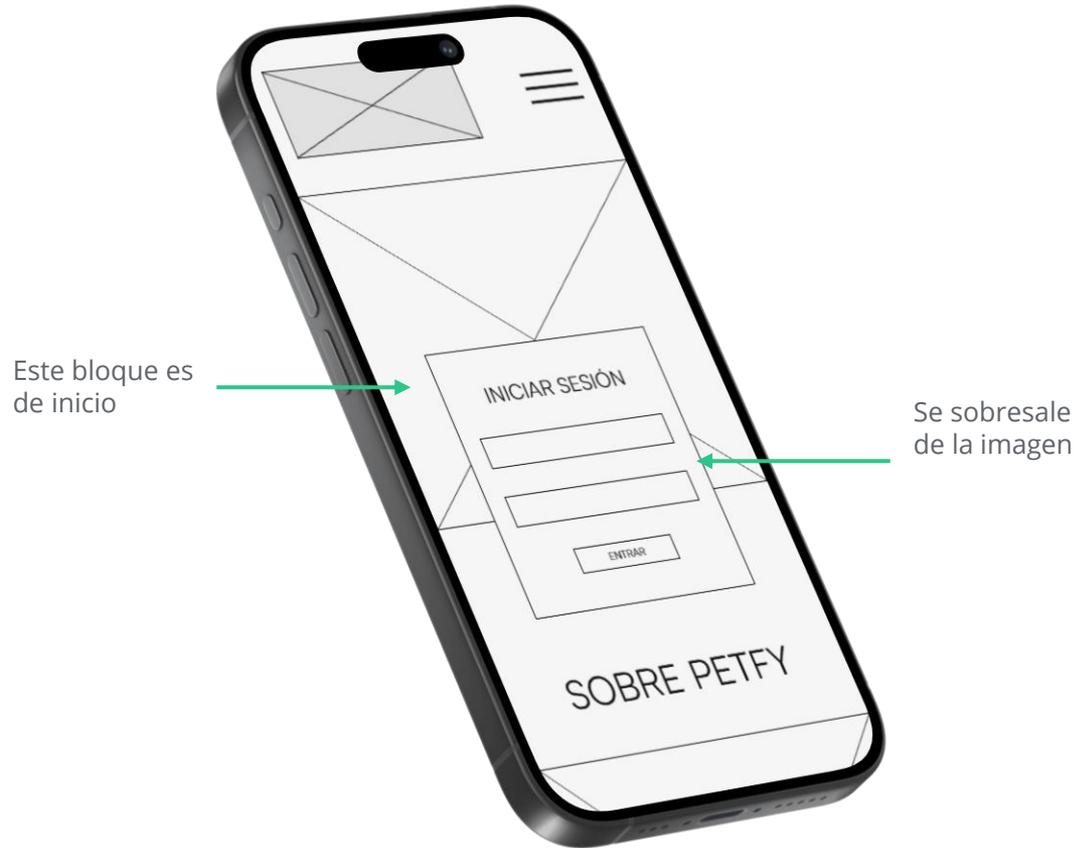
- Paper wireframes
- Digital wireframes
- Low-fidelity prototype
- Usability studies

Paper wireframes

A la hora de realizar los wireframes, lo que se priorizó fue el flujo de la búsqueda.

Digital wireframes

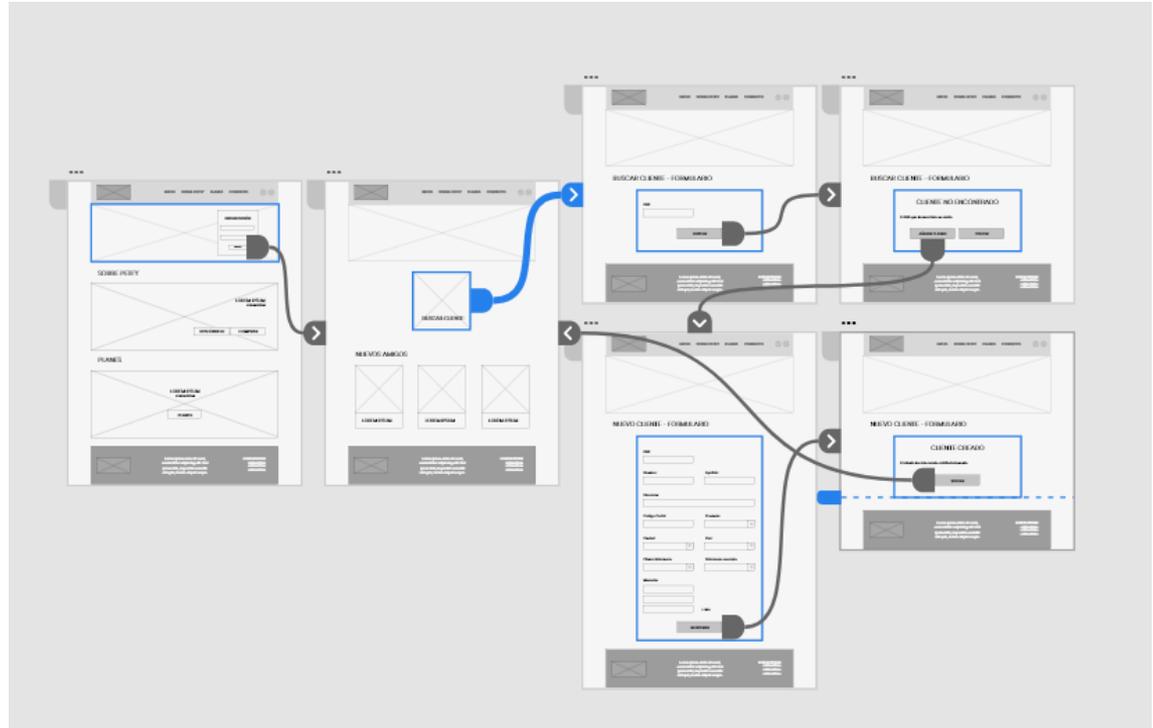
Como dije en la pantalla anterior, me aseguré de centrarnos en el filtro de búsqueda porque es necesario para no duplicar datos. Para ello, primero había que logarse.



Low-fidelity prototype

Se puede ver [aquí](#).

He creado un primer flujo para la búsqueda de cliente.



Usability study: findings

He puesto dos casos de estudio de usabilidad. El primero ayudó a convertir los wireframes a prototipos de baja fidelidad. El segundo está realizado basándome en el prototipo de alta fidelidad, revelando los aspectos que se deben definir.

Round 1 findings

- 1 Mismo menú para los que están logados como los que no
- 2 No hay botón de editar cliente
- 3 El botón de "+ Más" parece que está ahí pintado sin funcionalidad

Round 2 findings

- 1 El botón de "+ Más" lo haría visualmente más funcional
- 2 Faltaría botón de "Editar cliente"

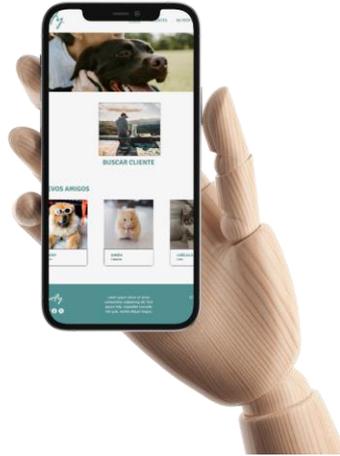
Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

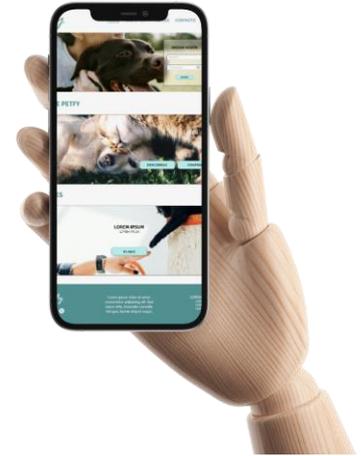
Mockups

Me di cuenta de que estaba el mismo menú tanto en invitados como en veterinarios

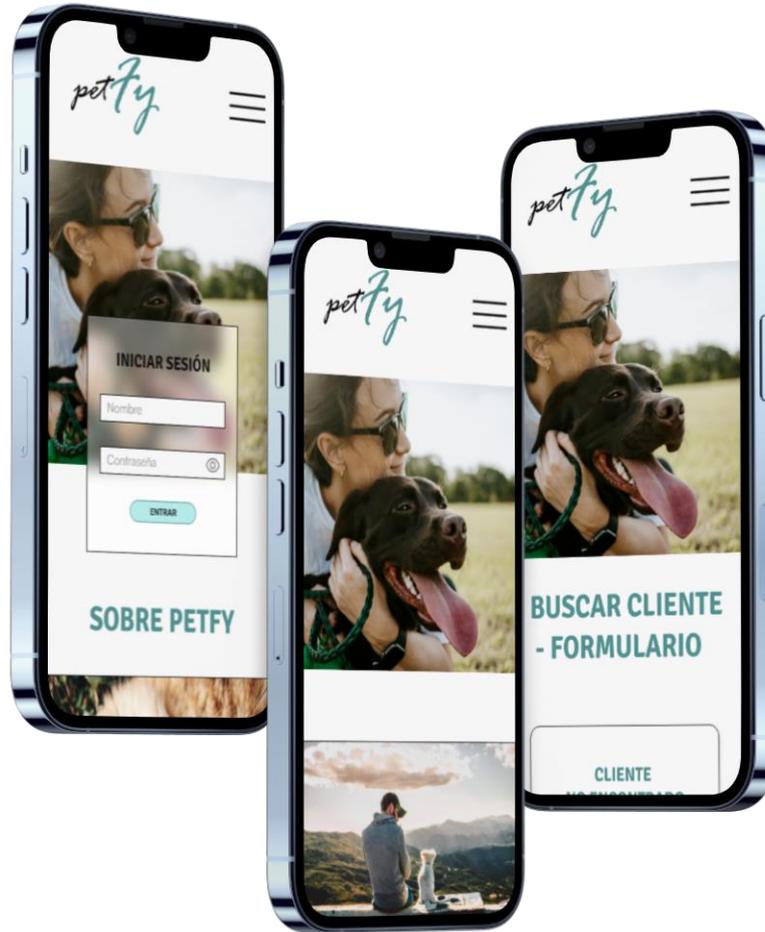
Before usability study



After usability study

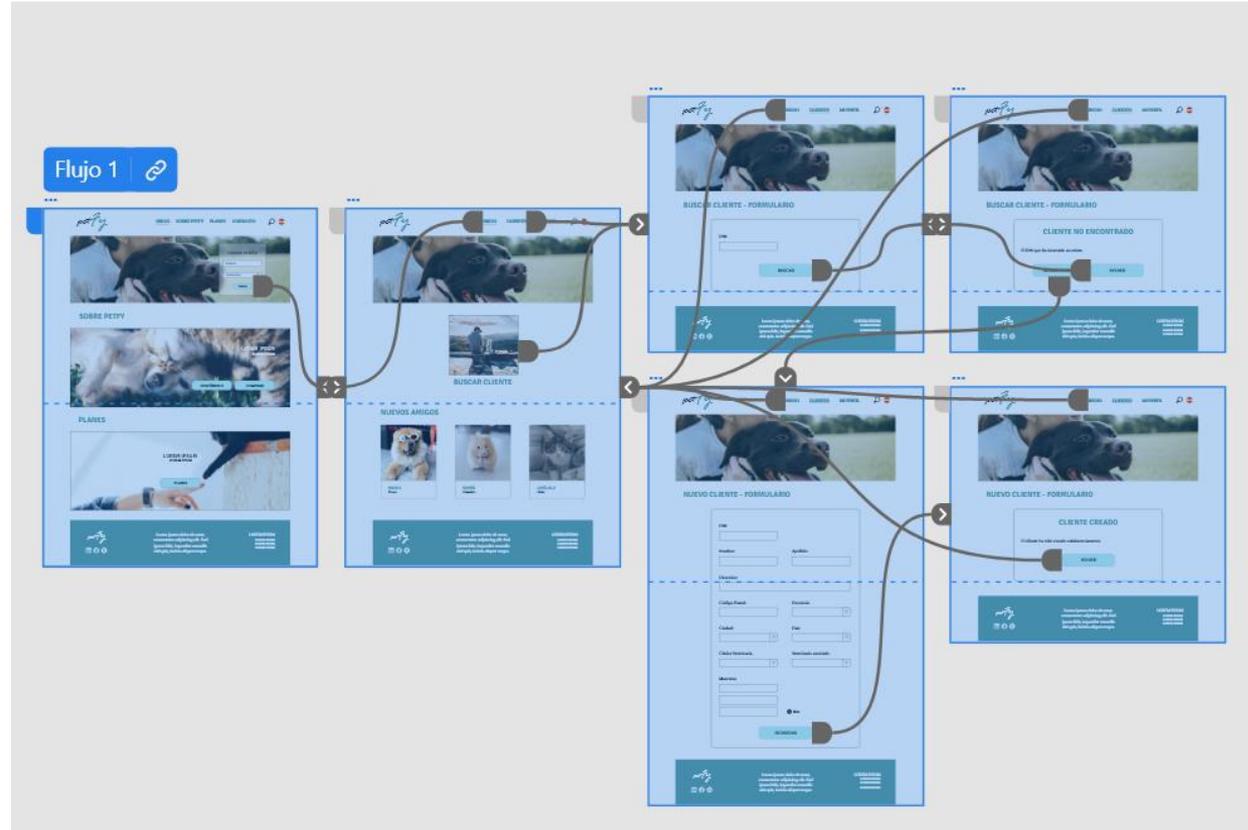


Mockups



High-fidelity prototype

El prototipo de alta fidelidad se puede ver [aquí](#)



Accessibility considerations

1

Se han tenido en cuenta el contraste de los colores junto con el verde aguamarina que va transmite calma y salud.

2

No se han usado iconos en el menú al ser un menú básico de pocos elementos, se añade una línea verde debajo del apartado para saber dónde te encuentras

3

Añadido el idioma porque la intención de la aplicación es que llegue a más usuarios.

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Impact:

La aplicación hace que los usuarios se sientan útiles y considerados con sus necesidades.

Una cita de uno de los entrevistados fue:
"Siento que he sido considerado porque en otras aplicaciones no puedo añadir una mascota al estar registrado dos veces el mismo cliente"



What I learned:

He aprendido que casi todo lo que había pensado en un inicio se ha tenido que redefinir y rediseñar para tener en cuenta a la mayoría o a todos los usuarios posibles.

Next steps

1

Realizar el flujo de la edición de clientes

2

Realizar el flujo de los visitantes por si quieren descargarse la aplicación

3

Realizar investigaciones para una segunda versión y saber qué es lo que necesitan los usuarios

Let's connect!



Muchas gracias por su tiempo, ha sido una experiencia inolvidable y única.

Email: mercedesdepascualteruel@gmail.com

Website: mpaste.es