PORTFOLIO
DISEÑO DE PRODUCTO

JOAN SANCHIS

AGENDA

1 OPTIMIZACIÓN DEL PROCESO DE COMPRA DE SAMSUNG

2 PAWPLAY: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE ENCUENTROS CANINOS

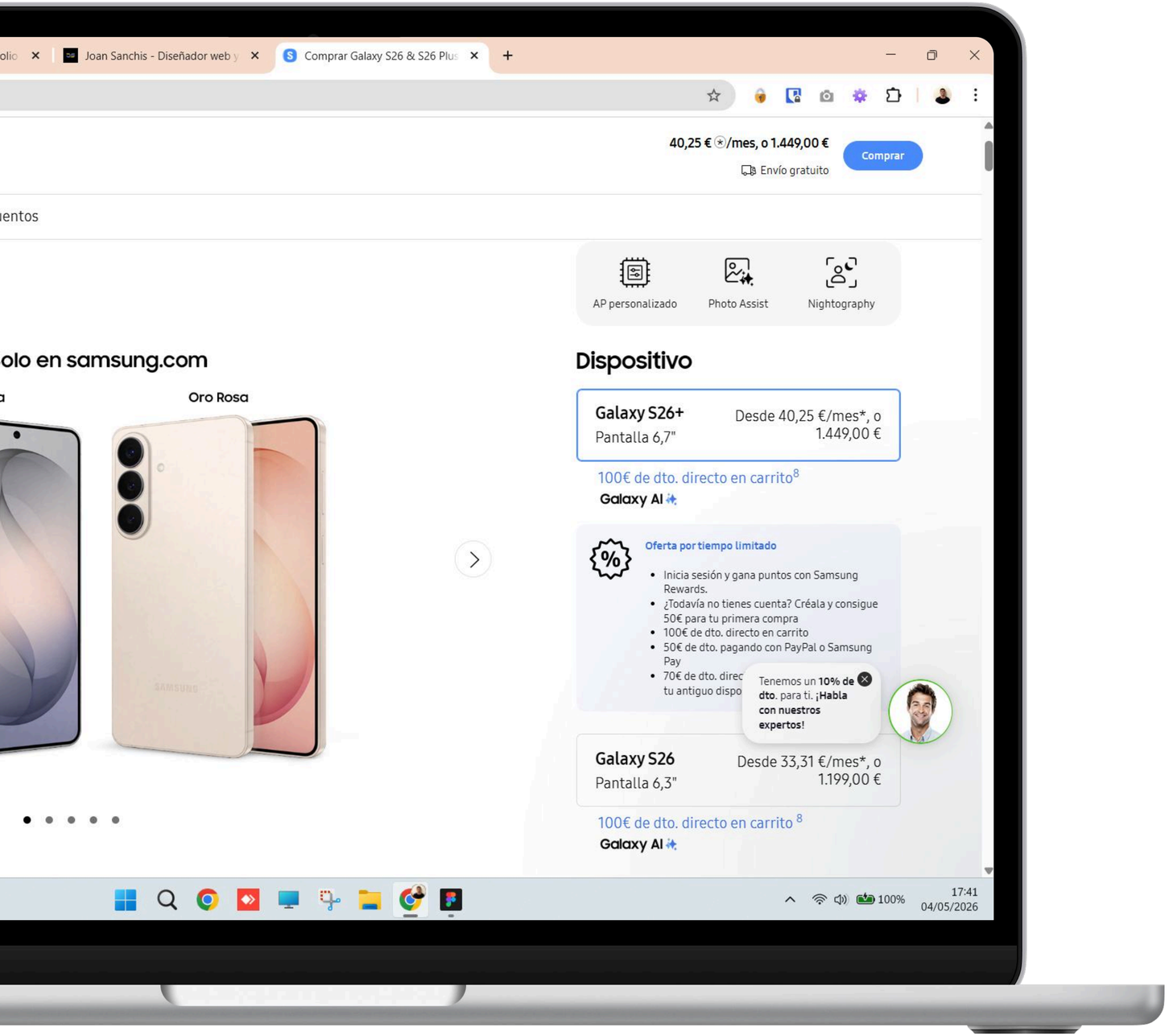
3 IMPLEMENTACIÓN DE UN NUEVO MODELO DE PAGO EN PERIÓDICOS DIGITALES

OPTIMIZACIÓN DEL PROCESO DE COMPRA DE SAMSUNG

Rediseño de la interfaz para reducir el ruido visual, reestructurar las promociones y crear una experiencia de usuario más fluida.

Rol: Diseñador UX/UI
Plataforma: Web Desktop
Herramientas: Figma, Gemini
Tipo de proyecto: Personal





EL PROBLEMA

El flujo actual sufre de una carga cognitiva excesiva. La interfaz prioriza la exposición de promociones sobre la facilidad de configuración, interrumpiendo el proceso de decisión del usuario con ruido visual constante.

Ruido visual.
Confusión en la jerarquía.
Parálisis por análisis.

INSIGHTS

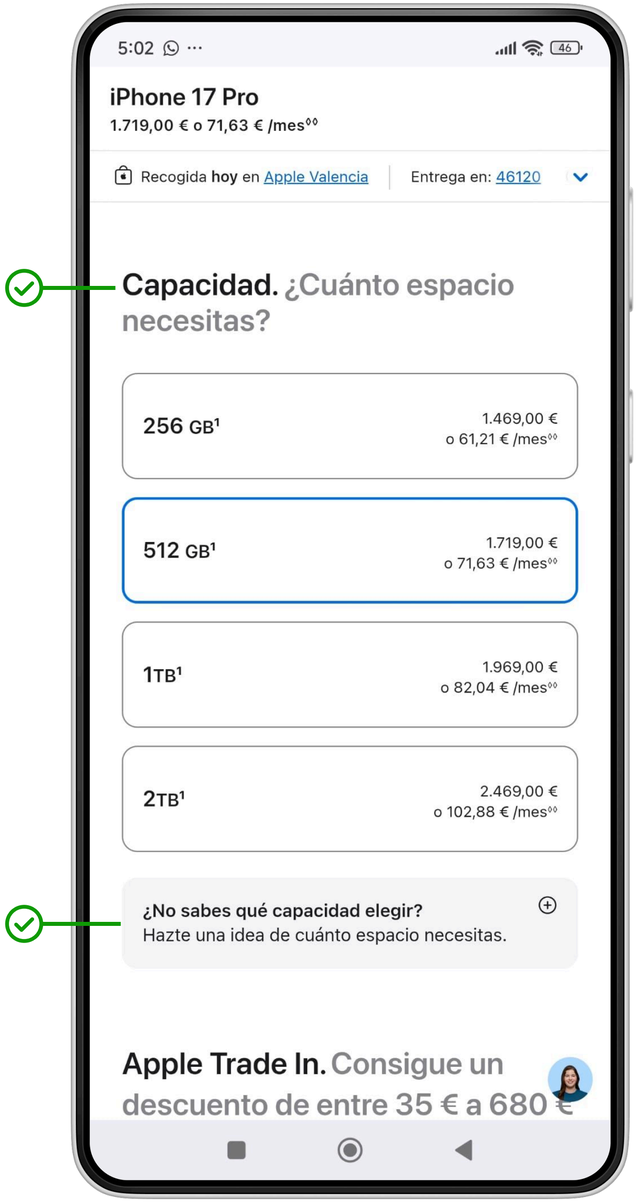
El obstáculo principal en Samsung no es la falta de estructura, sino la saturación informativa inicial. Mientras otras marcas despejan el camino para la configuración, Samsung introduce ruido promocional que compite con la tarea principal del usuario.

Prioridad de tareas.

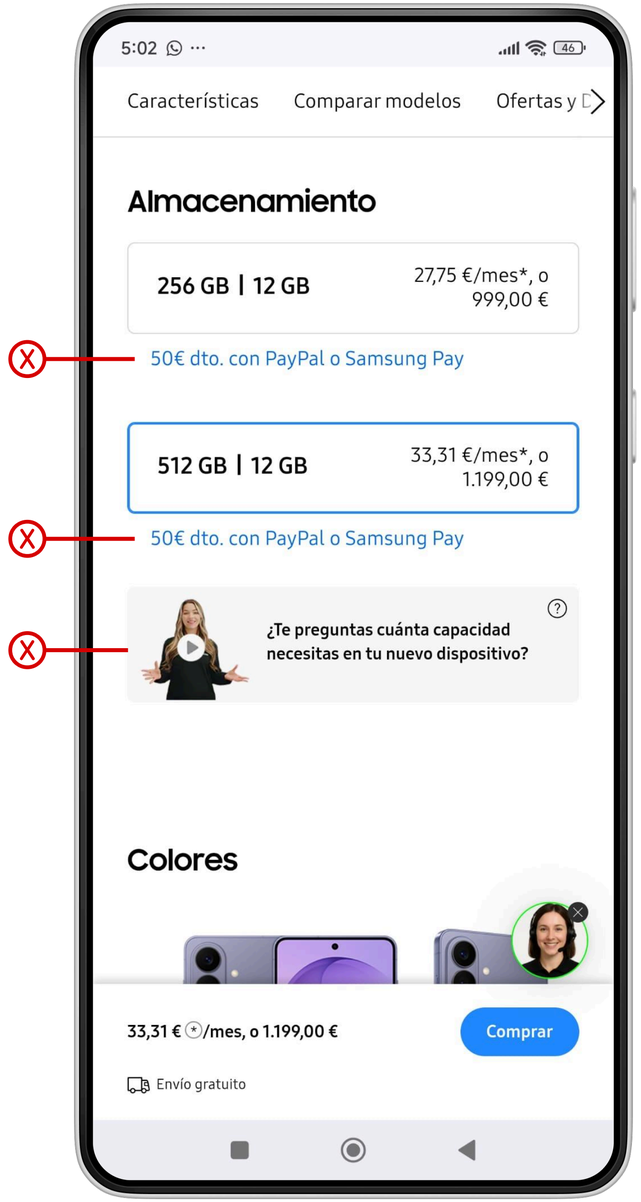
Ruido visual.

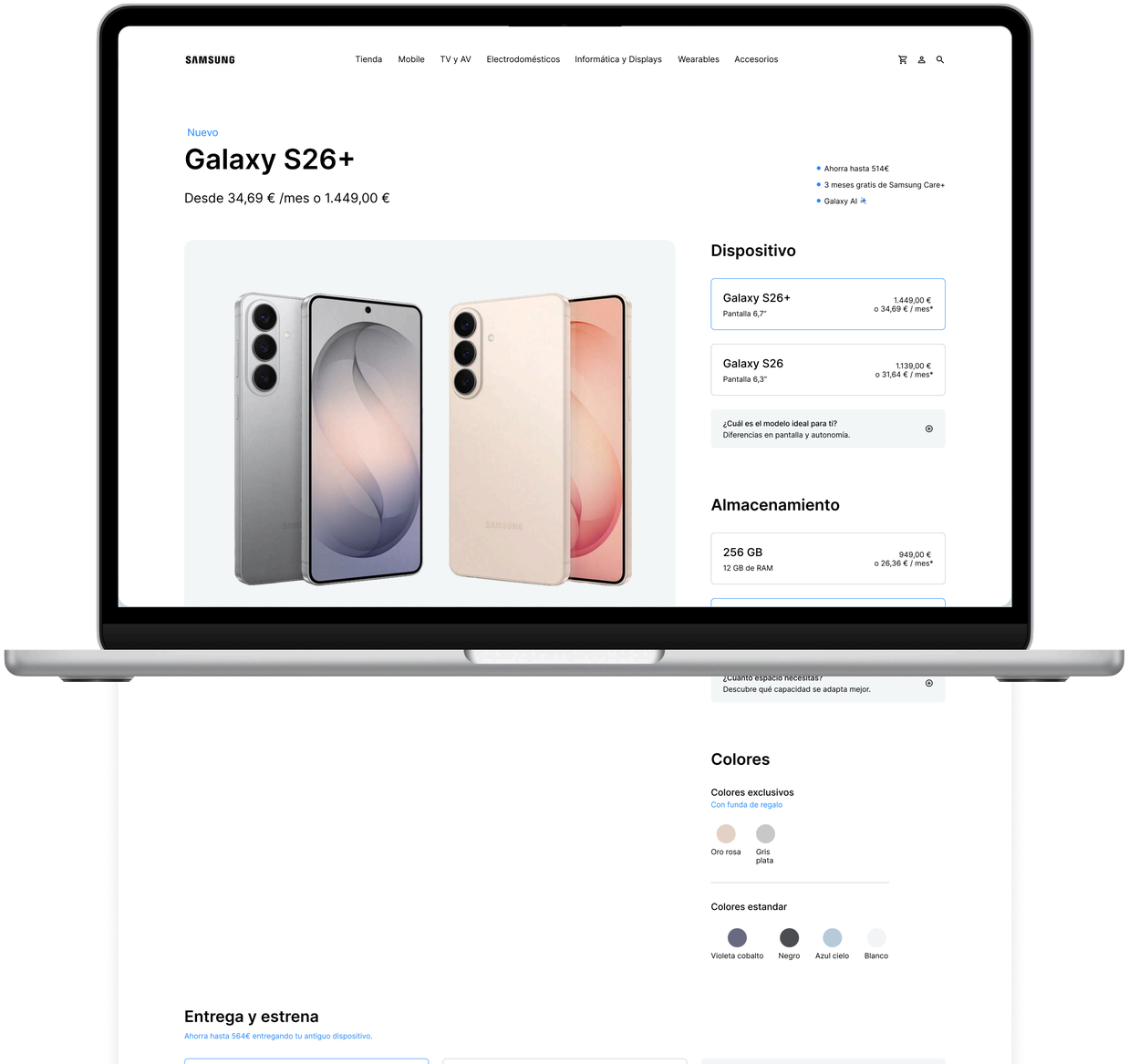
Transparencia de coste.

Apple



Samsung





ESTRATEGIA

Mi intervención se basó en la selección estratégica de contenido y la refinación visual. El objetivo fue transformar una página de ventas saturada en una herramienta de configuración fluida, eliminando elementos que no aportaban valor real a la conversión.

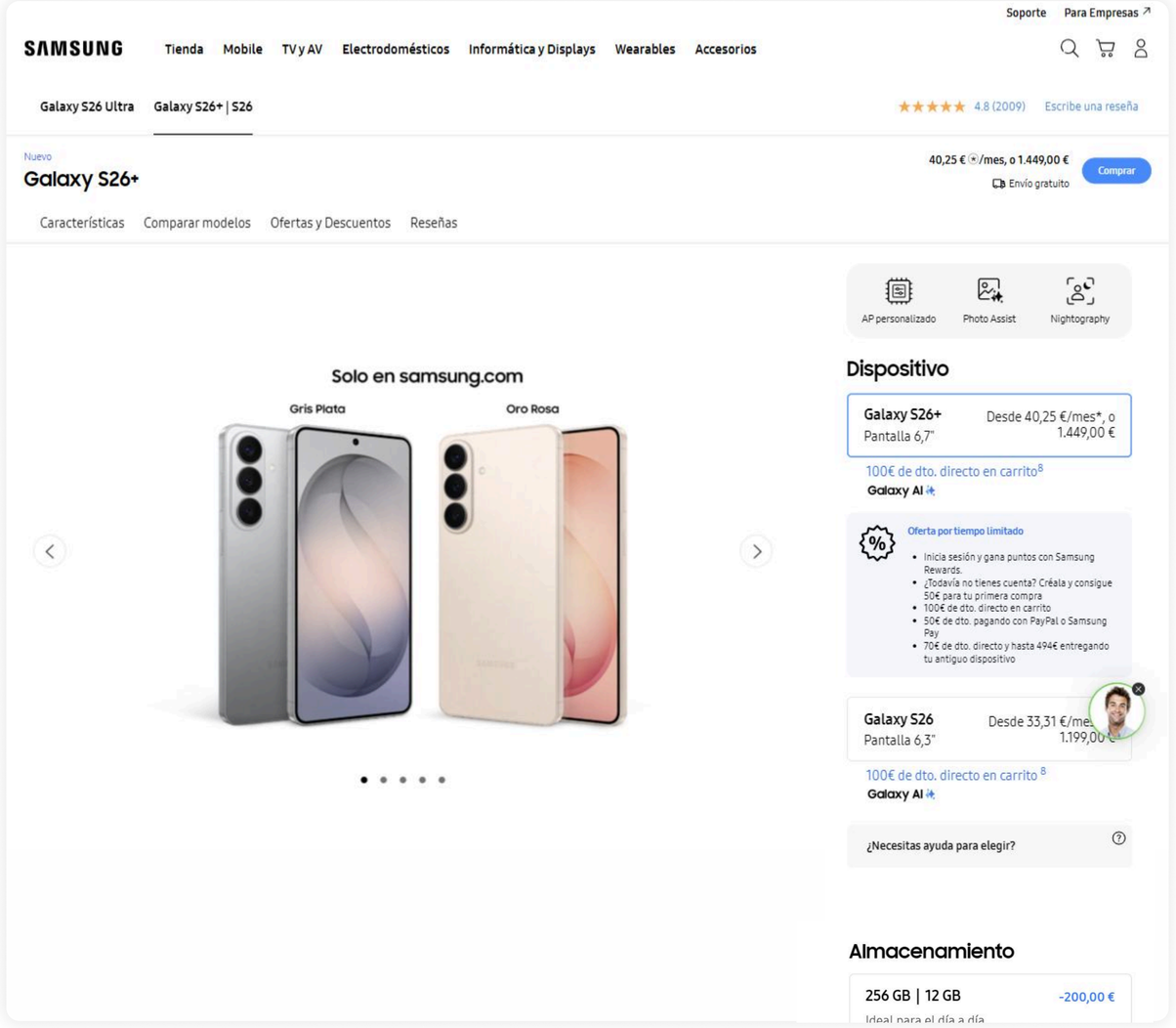
Contextualización de ofertas.

Eliminación de redundancias.

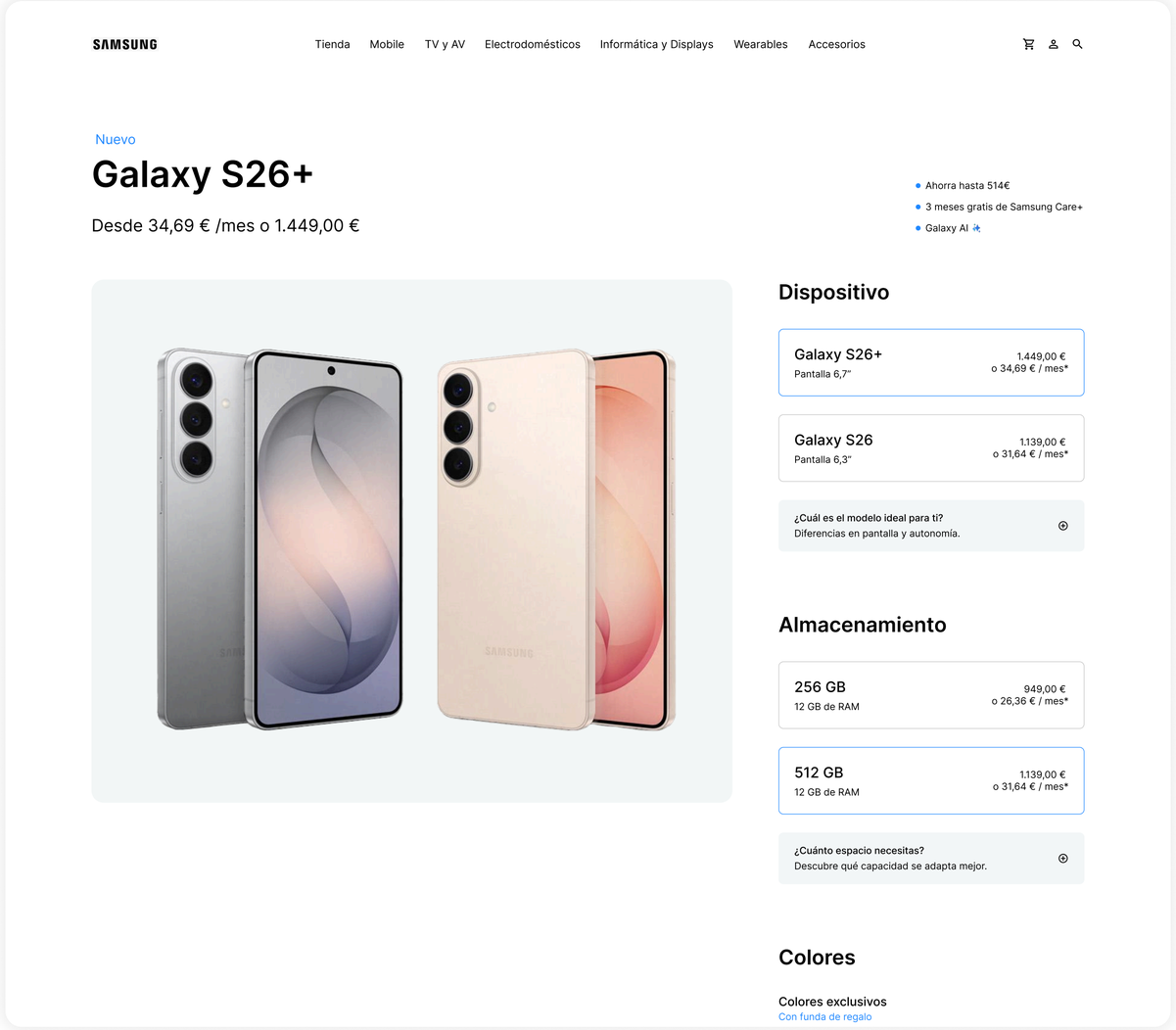
Refinamiento estético y tipográfico.

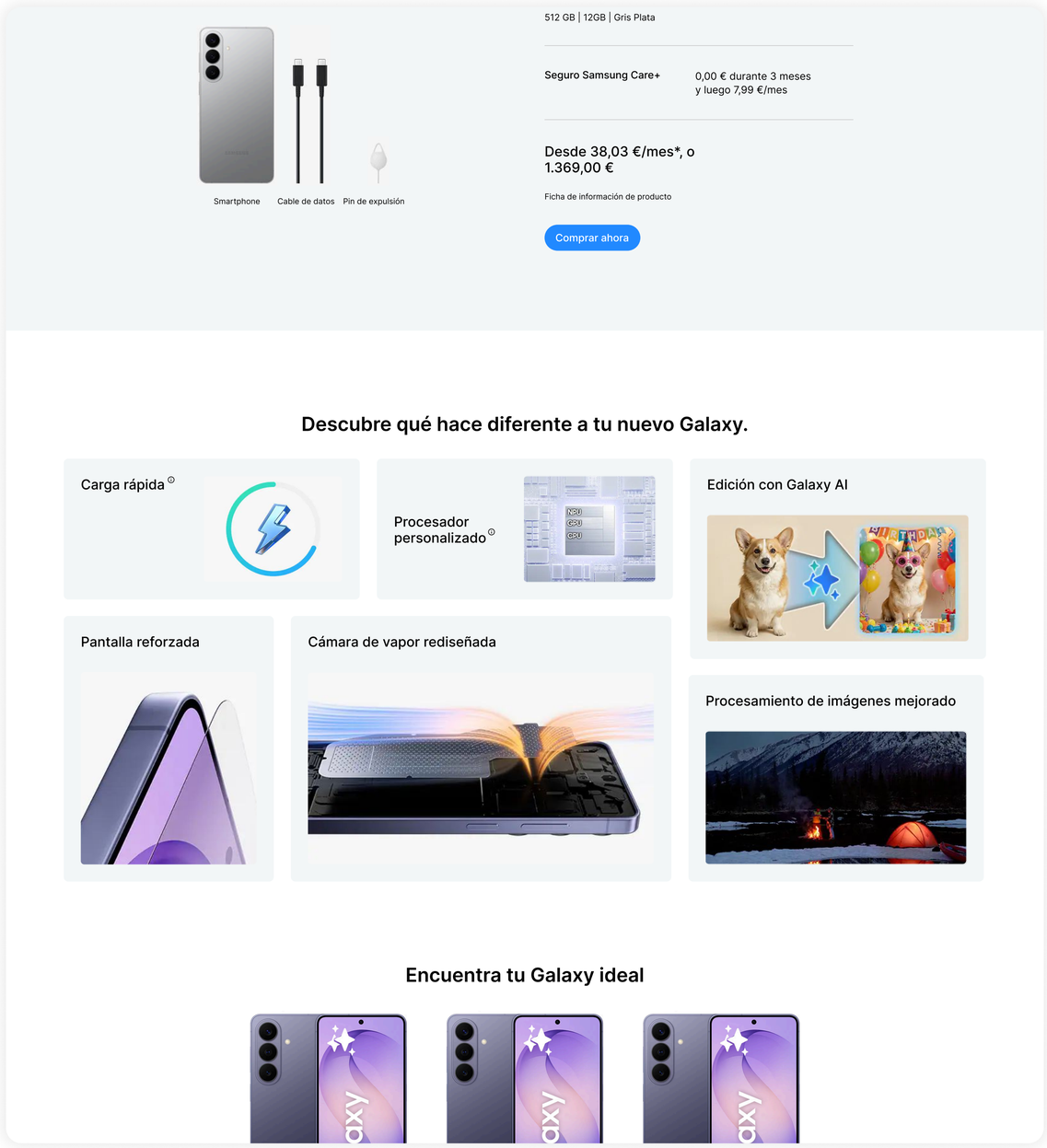
ESTRATEGIA

Original



Rediseño





ESTRATEGIA

El objetivo de esta fase fue reducir la fatiga visual y eliminar la fricción en el proceso de decisión, priorizando la información transaccional sobre el contenido promocional genérico.

Eliminé secciones redundantes.

Integré los beneficios.

Transformé la sección de características destacadas en una **cuadrícula de tipo Bento Box.**

Encuentra tu Galaxy ideal



Samsung Galaxy S26 Ultra	Samsung Galaxy S26+	Samsung Galaxy S26
Un innovador móvil con inteligencia artificial, Pantalla de Privacidad integrada, AP personalizado y una brillante cámara.	Un móvil inteligente premium que ofrece un rendimiento potente y funciones AI inteligentes.	Un móvil inteligente elegante de tamaño compacto con un rendimiento confiable y funciones AI inteligentes.
Peso y tamaño		
Dimensión de pantalla 6.9”	Dimensión de pantalla 6.7”	Dimensión de pantalla 6.3”
Peso 214 g	Peso 190 g	Peso 167 g
Desplegado (AxAxF) 163.6 × 78.1 × 7.9	Desplegado (AxAxF) 158.4 × 75.8 × 7.3	Desplegado (AxAxF) 149.6 × 71.7 × 7.2
Cámara		
Gran angular 200.0 MP	Gran angular 50.0 MP	Gran angular 50.0 MP
Ultra gran angular 50.0 MP	Ultra gran angular 12.0 MP	Ultra gran angular 12.0 MP
Teleobjetivo 50.0/10.0 MP	Teleobjetivo 10.0 MP	Teleobjetivo 10.0 MP
Frontal 12..0 MP	Frontal 12..0 MP	Frontal 12..0 MP
Zoom	Zoom	Zoom

ESTRATEGIA

Rediseñe la interfaz hacia una estética más ligera y equilibrada, ajustando los pesos visuales para priorizar la legibilidad y transmitir el carácter premium del producto.

Reduje el peso y tamaño de los títulos

Eliminé elementos distractores

Reestructuré la tabla comparativa de características

CONCLUSIONES Y APRENDIZAJES

01

La reducción de la carga cognitiva y la eliminación de ruidos visuales permiten que el usuario avance con mayor seguridad hacia el carrito.

02

Aprendí a integrar objetivos de marketing de forma orgánica. La clave no es quitar la venta, sino ofrecerla en el momento necesario.

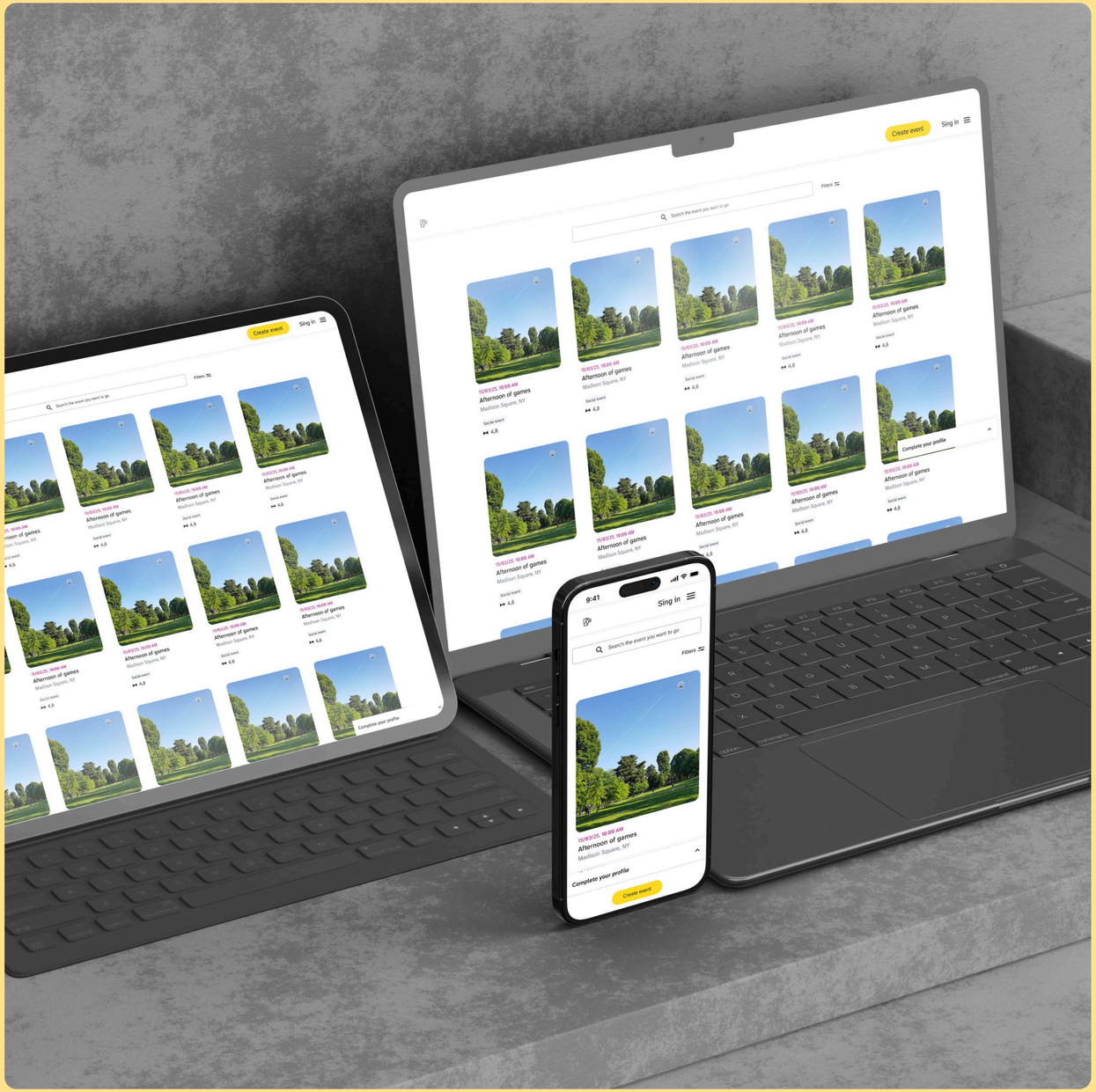
03

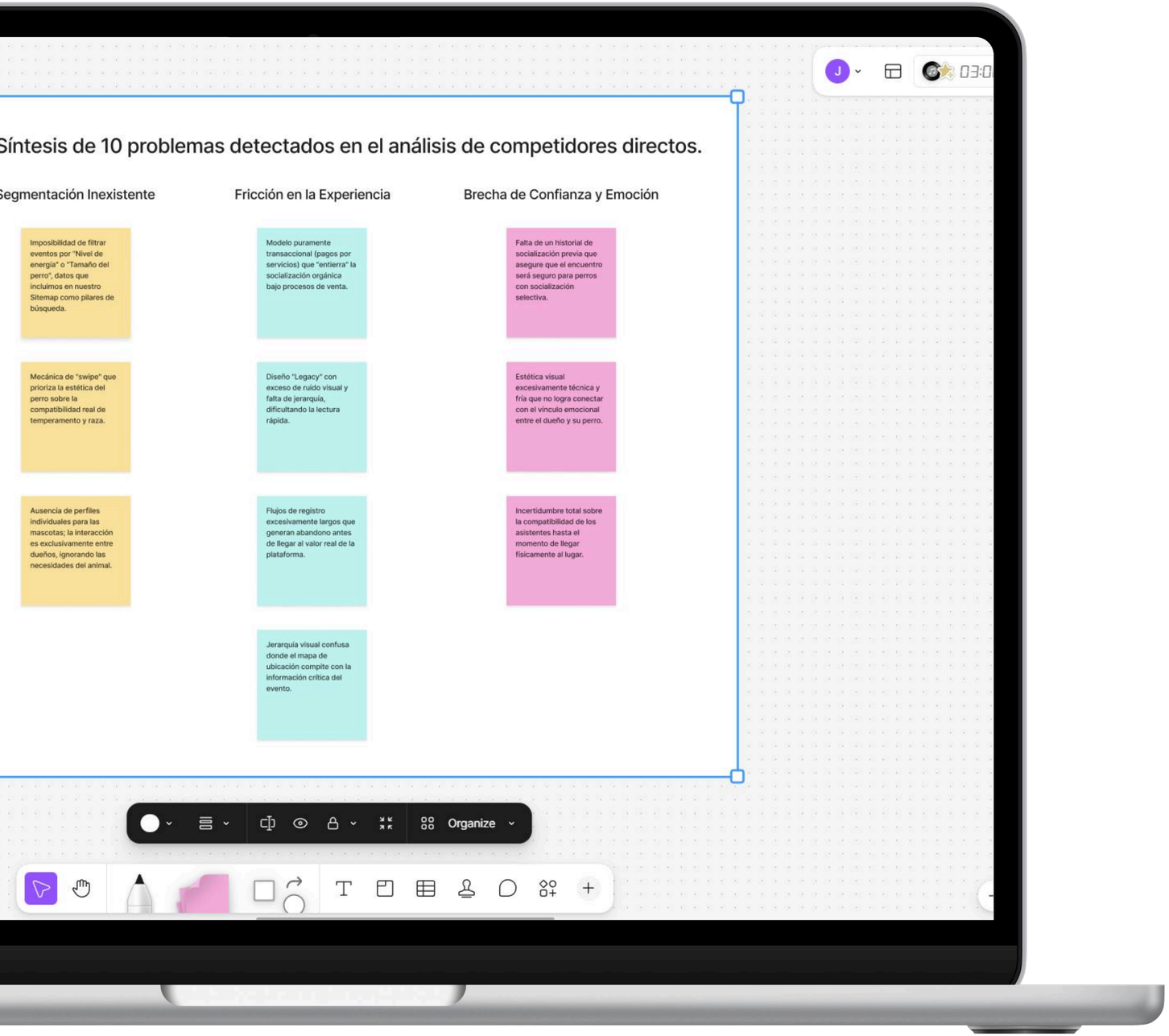
Este diseño debería ser sometido a un test A/B frente a la versión original para medir métricas reales.

PAWPLAY: DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA DE ENCUENTROS CANINOS

Creación de una aplicación web para centralizar eventos caninos, gestiónar perfiles y potenciar el bienestar animal.

Rol: Diseñador UX/UI, Desarrollador Frontend
Plataforma: Web Responsive (Mobile, Desktop)
Herramientas: Figma, React, JavaScript
Tipo de proyecto: Académico
Proyecto colaborativo realizado junto a Álvaro (Desarrollo frontend y backend) y Bita (Diseño y estratégia).





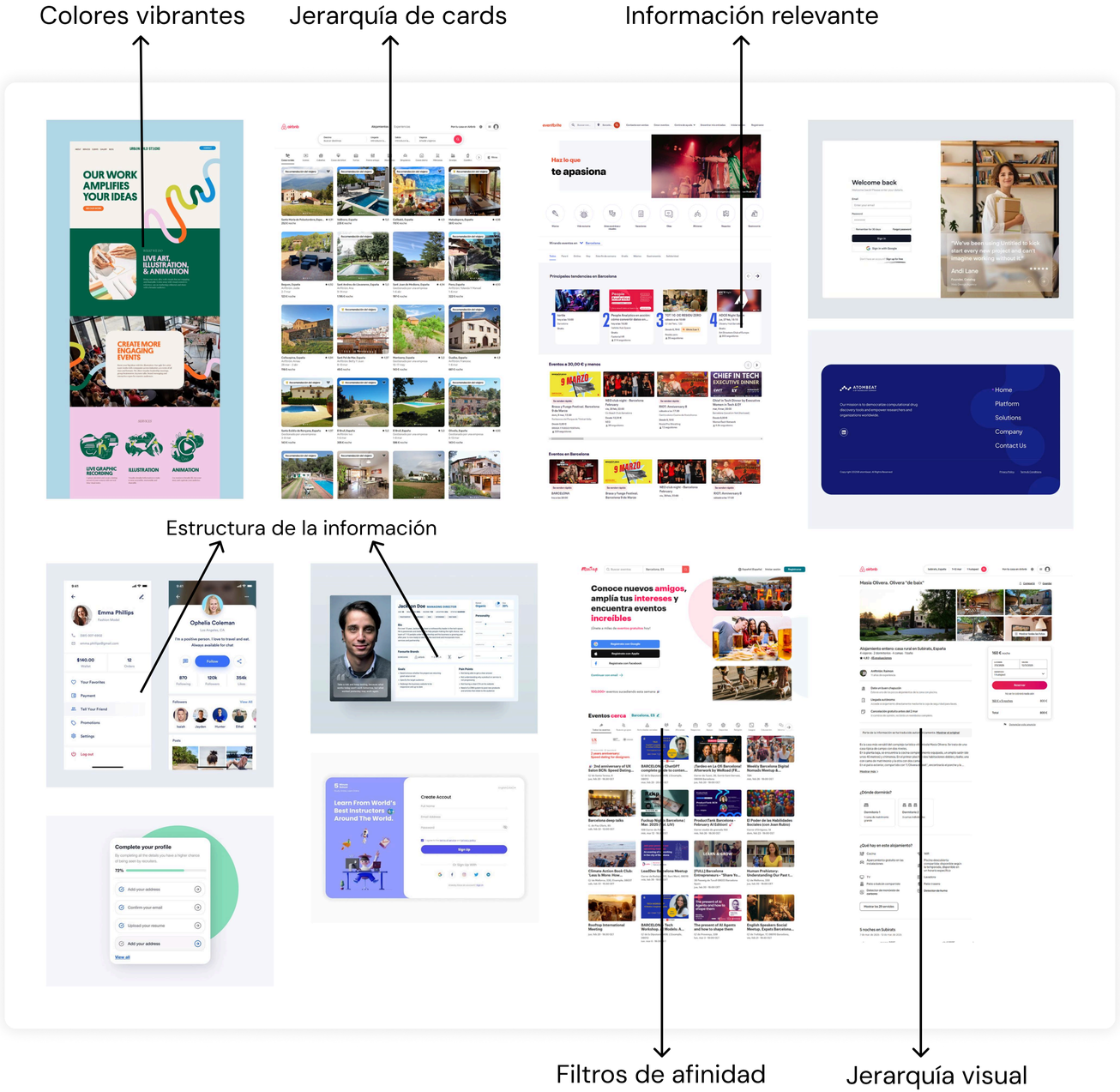
EL PROBLEMA

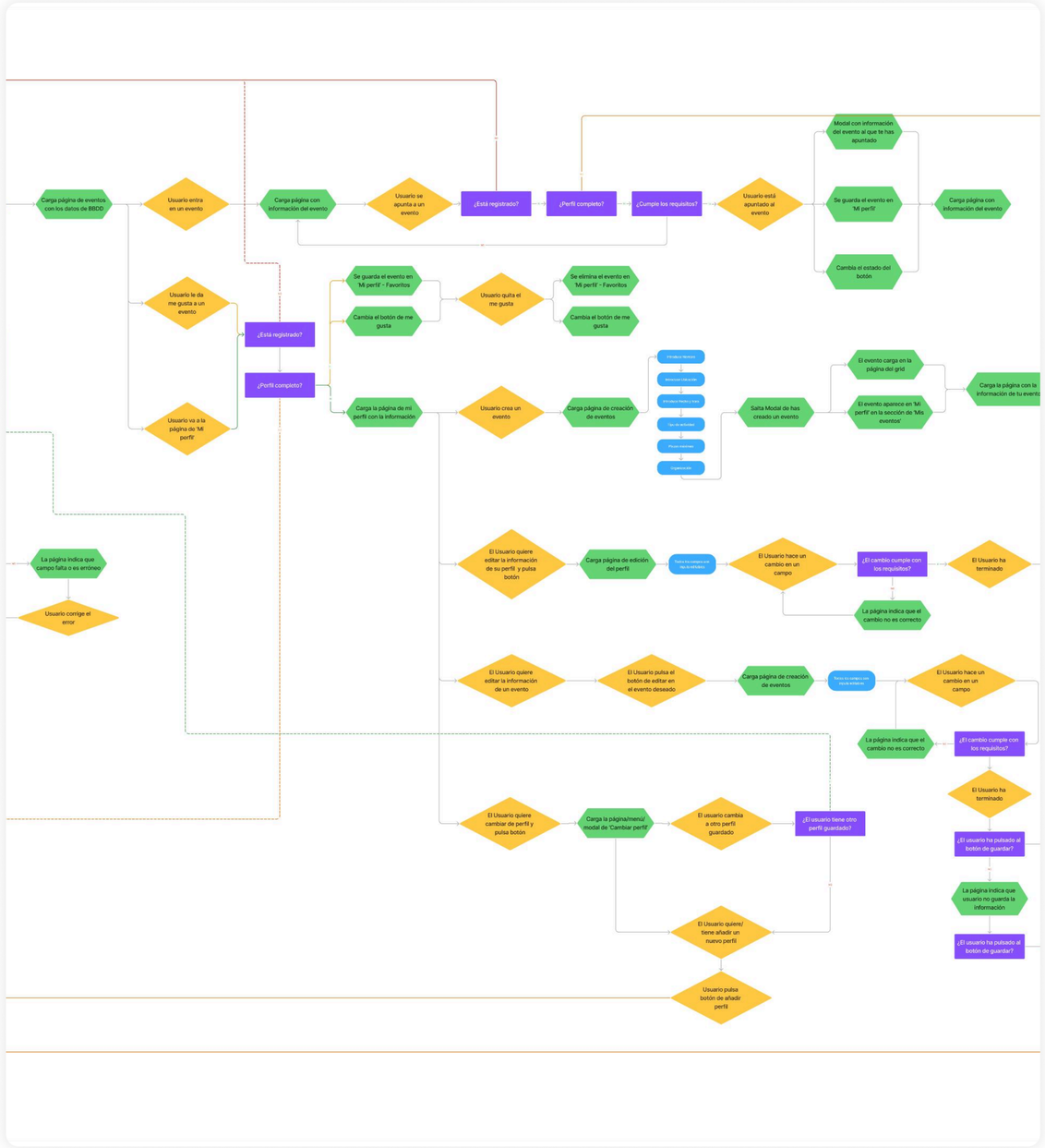
La socialización urbana es impredecible y genera ansiedad. Ante la socialización selectiva de muchos perros, las herramientas actuales fallan al priorizar la ubicación sobre la compatibilidad real por raza y energía.

Falta de personalización técnica.
Funcionalidad secundaria.
Incertidumbre en el entorno.

BENCHMARKING Y REFERENCIAS

Antes de iniciar la fase de diseño, realizamos un análisis profundo de plataformas líderes para identificar patrones de éxito. El objetivo no fue replicar su estética, sino adoptar jerarquías de información y comportamientos de interfaz con los que el usuario ya está familiarizado, reduciendo así la curva de aprendizaje.



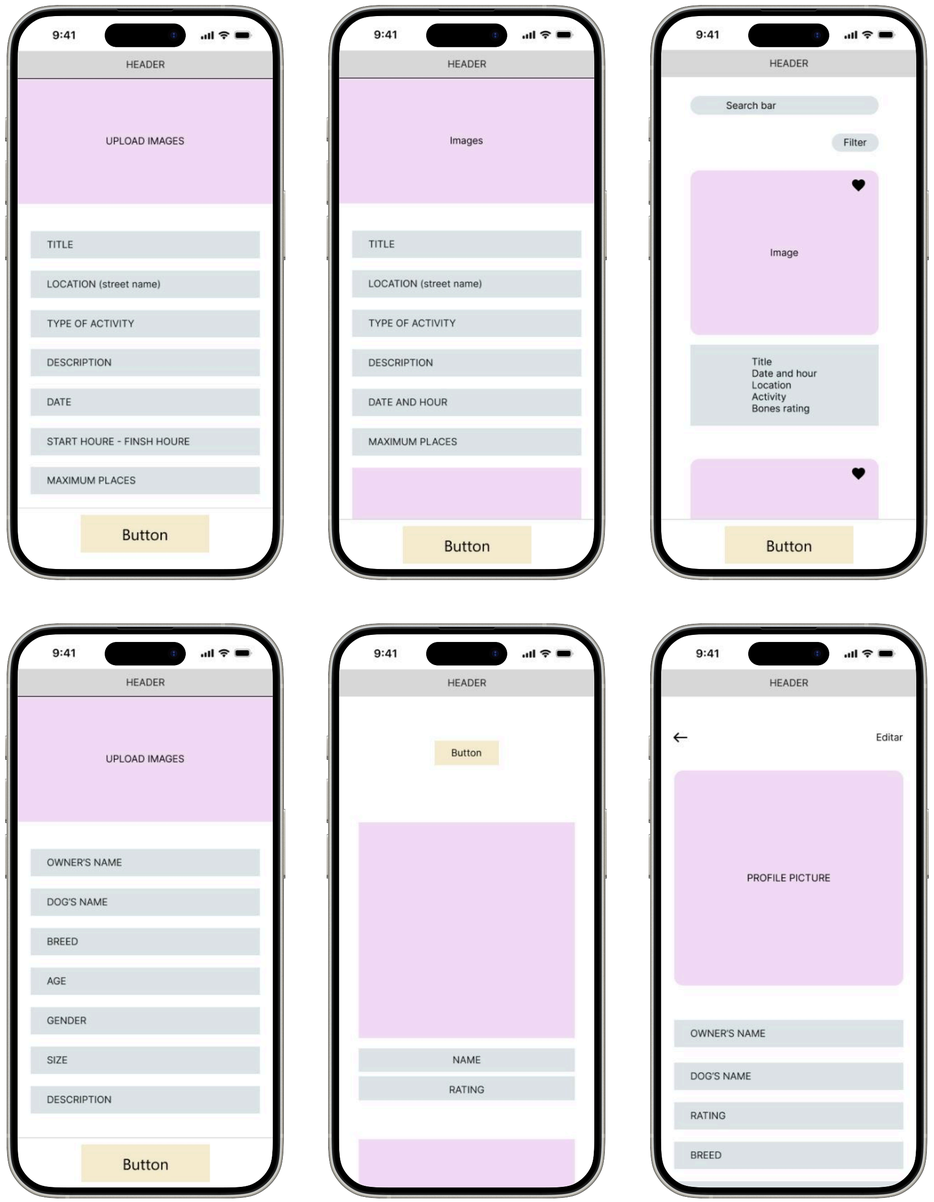


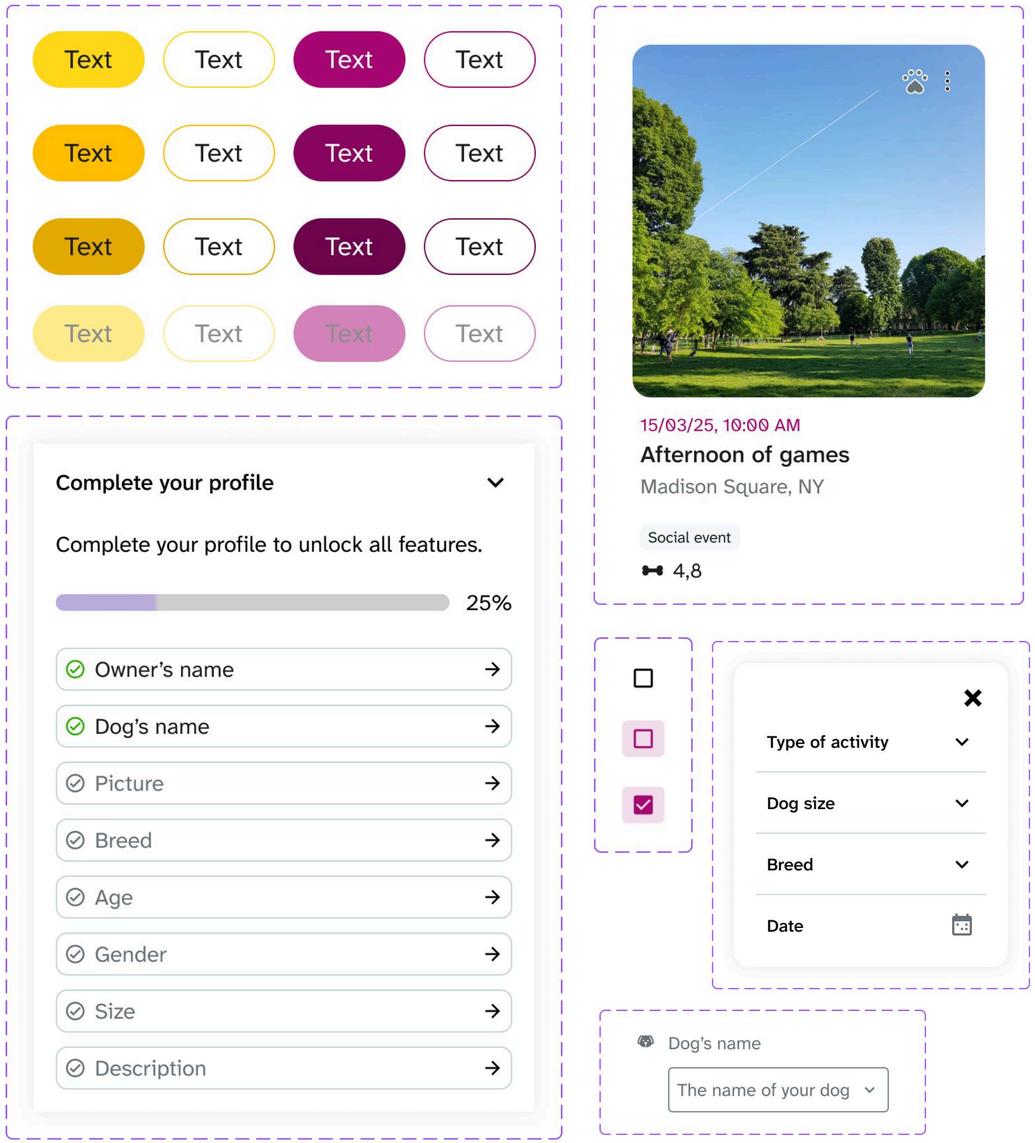
USER FLOW

Diseñamos un flujo de usuario lineal para reducir la carga cognitiva durante el registro de múltiples mascotas y la búsqueda de eventos. La arquitectura se centra en un sistema de filtrado dinámico que cruza los datos del perfil con la oferta de encuentros disponibles para garantizar un 'matching' de afinidad exitoso.

WIREFRAMES

Se desarrollaron wireframes con el objetivo de establecer una estructura sólida y funcional. Este proceso permitió definir la jerarquía visual y la disposición de cada elemento antes de abordar la estética final, asegurando que la arquitectura de la aplicación respondiera con precisión a las necesidades de navegación.





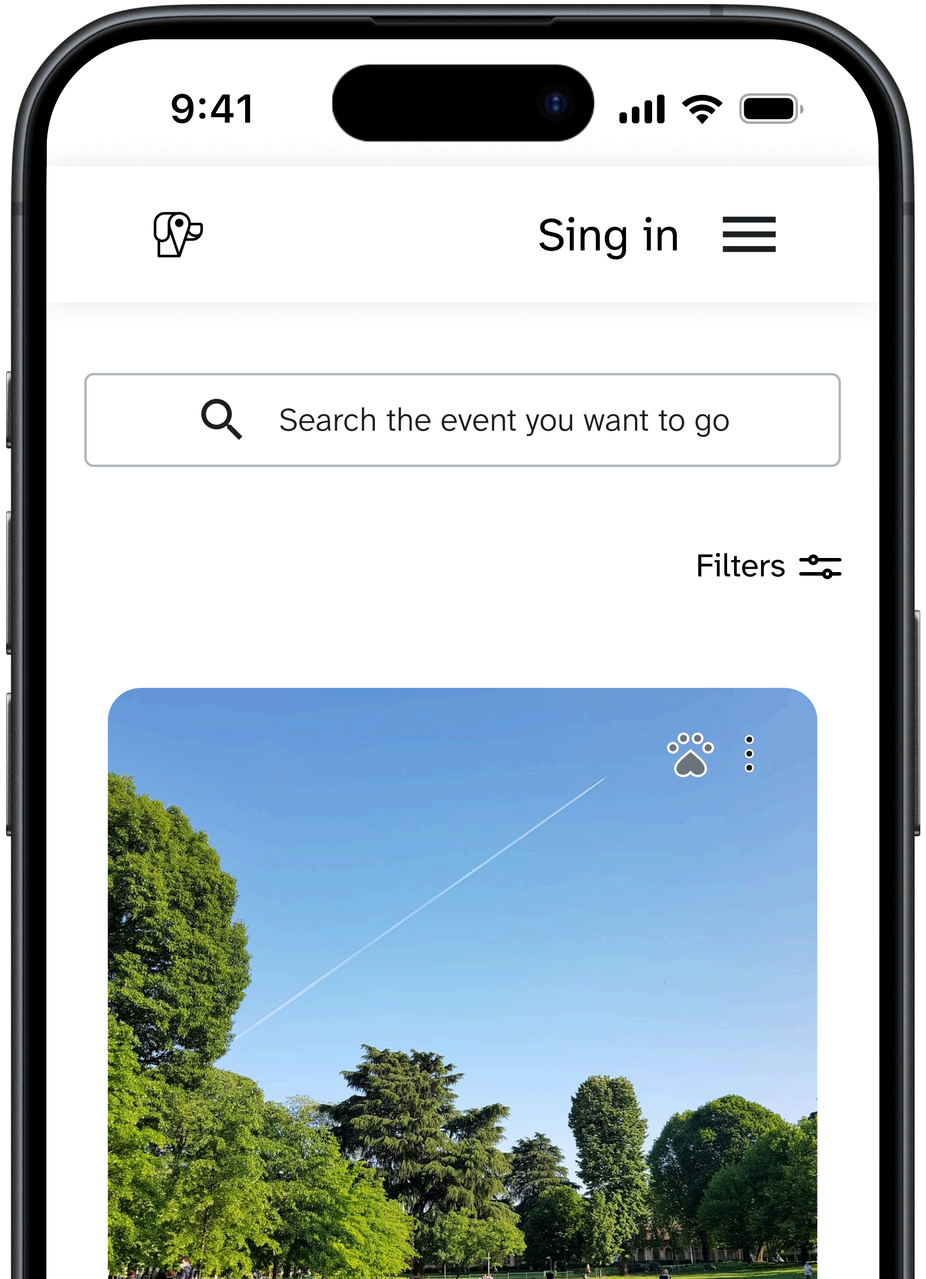
SISTEMA DE DISEÑO

Desarrollamos una identidad visual que equilibra energía y confianza técnica, traduciéndose en una interfaz moderna, limpia y accesible. A través de un sistema de diseño basado en componentes reutilizables, garantizamos la consistencia visual en toda la plataforma priorizando la usabilidad.

Ver Design System

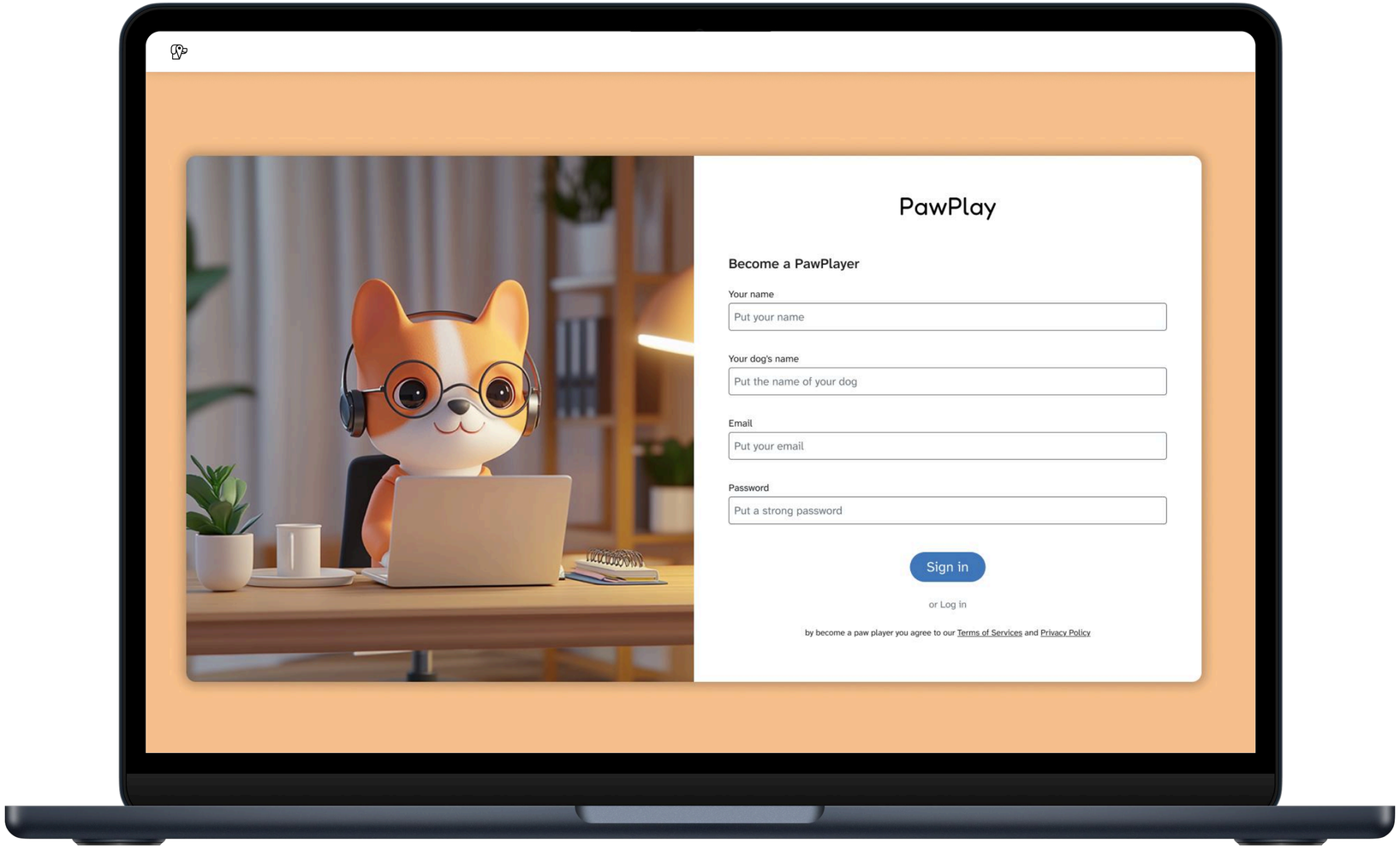
DISEÑO FINAL

El resultado de todo el proceso es una interfaz intuitiva y limpia que prioriza la legibilidad de los datos de compatibilidad, asegurando que la navegación entre el descubrimiento de eventos y la gestión de perfiles sea fluida, atractiva y libre de fricciones en cualquier dispositivo.



DISEÑO FINAL

Sing in

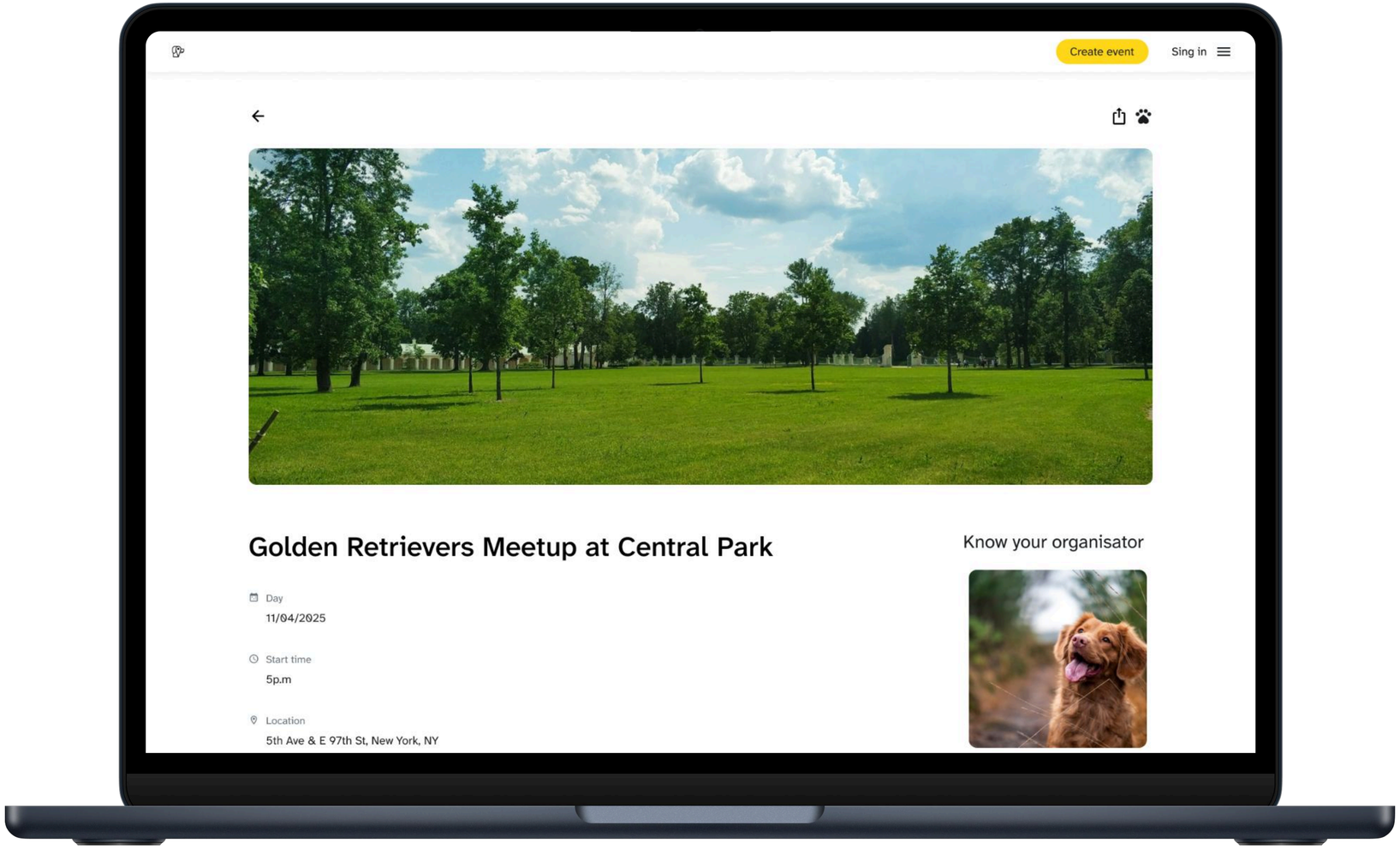


Home

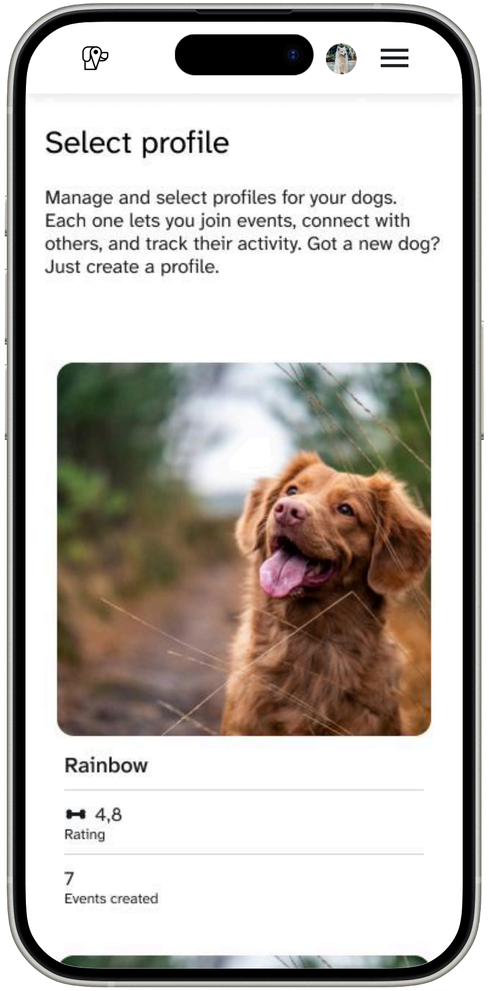


DISEÑO FINAL

Página de un evento

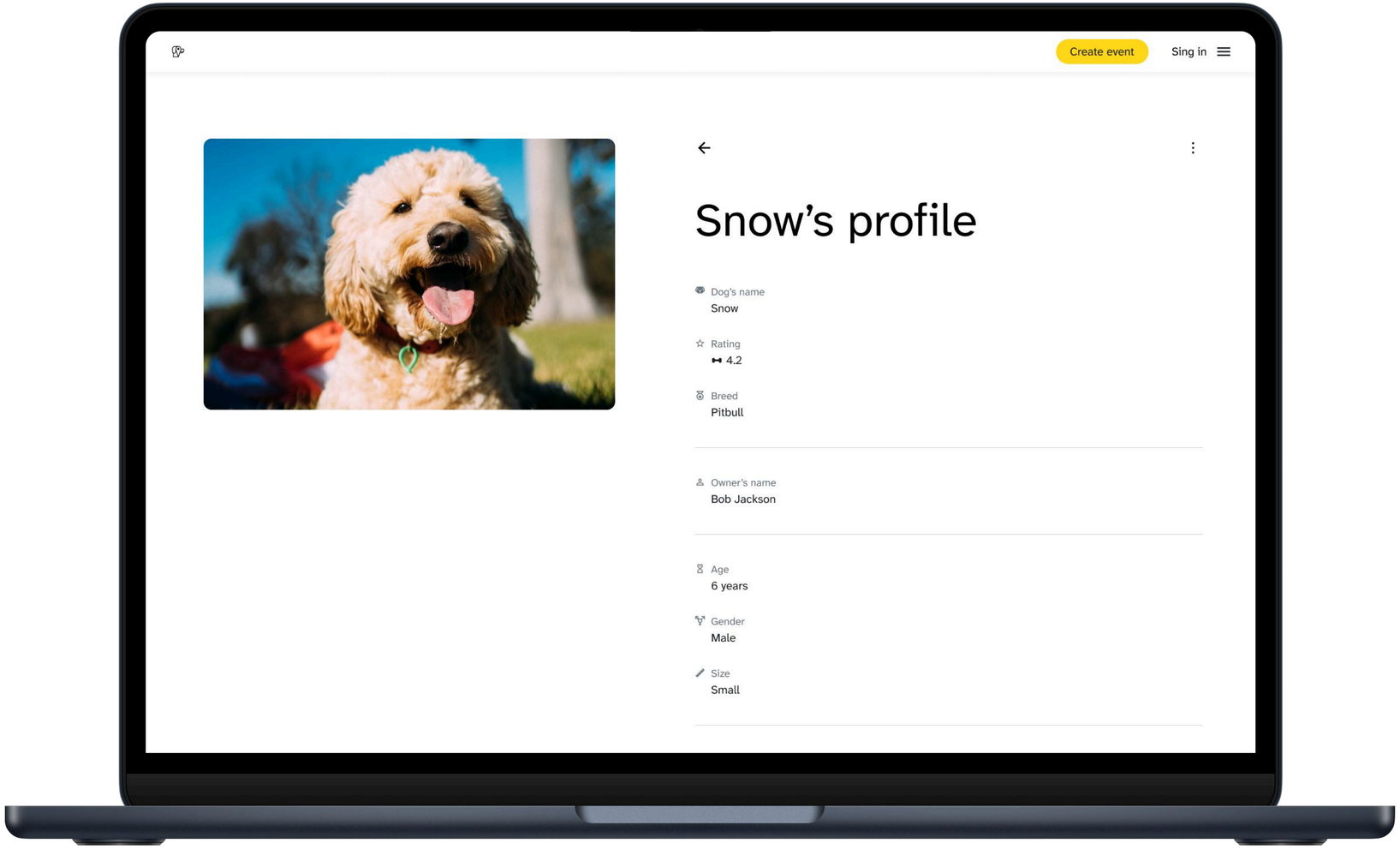


Página de selección de perfil

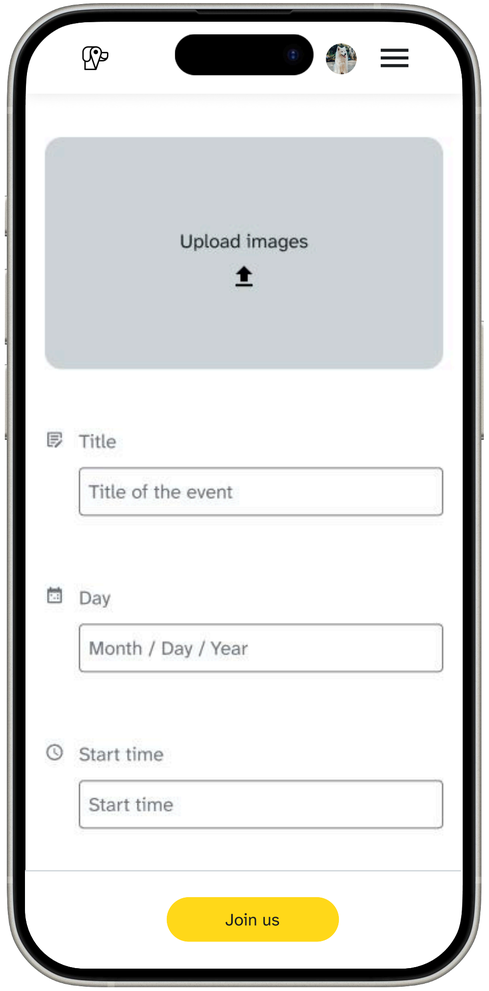


DISEÑO FINAL

Página de perfil



Creación de evento



CONCLUSIONES Y APRENDIZAJES

01

El mayor reto fue la coordinación y organización de tareas. Logramos establecer un flujo de trabajo adaptativo y un ambiente colaborativo sano, resolviendo imprevistos sin comprometer los tiempos de entrega.

02

Experimentar el ciclo completo desde la ideación inicial hasta el desarrollo real en React nos aportó un aprendizaje integral: desde la lógica previa hasta la componentización estratégica de código reutilizable.

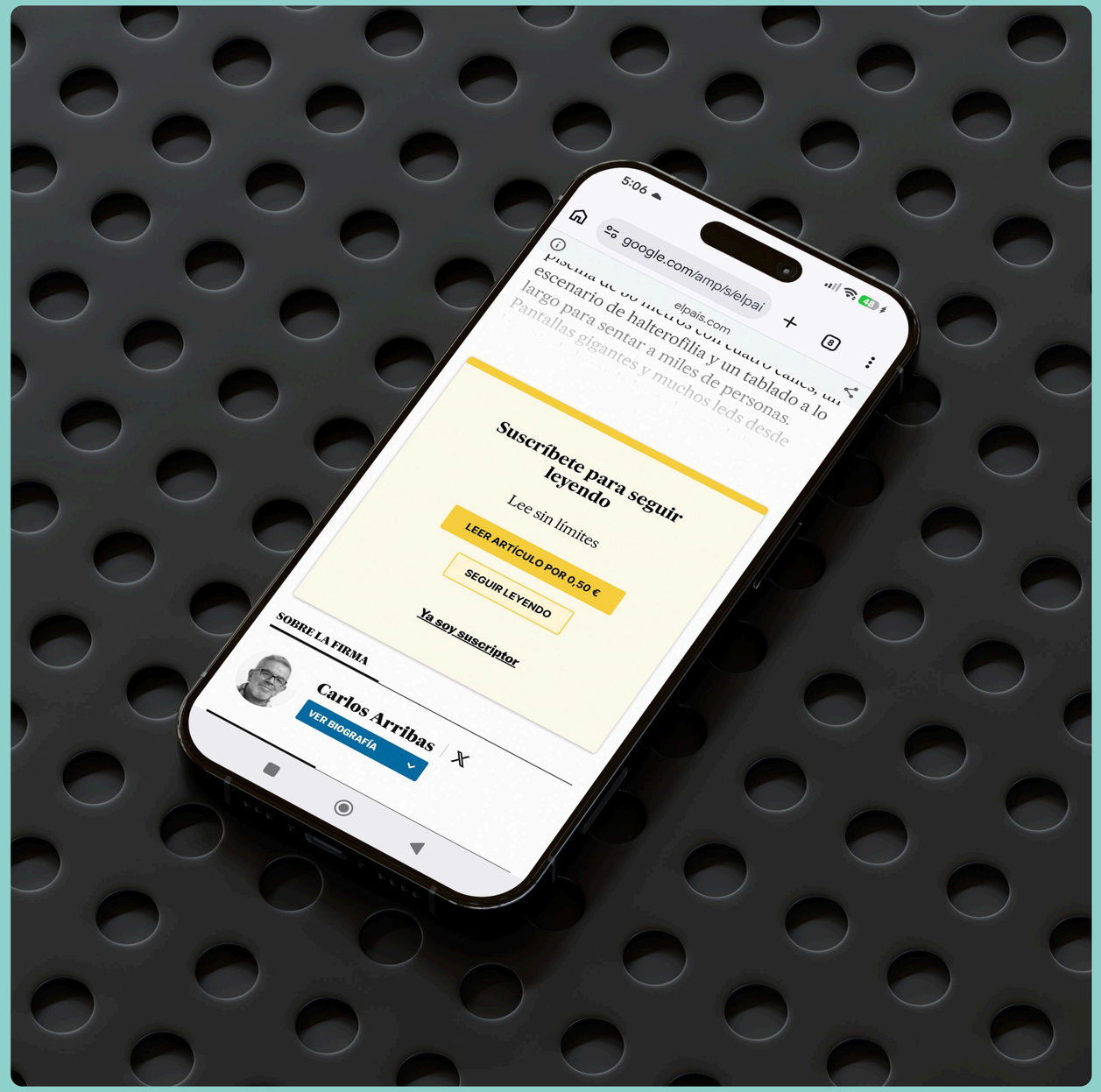
03

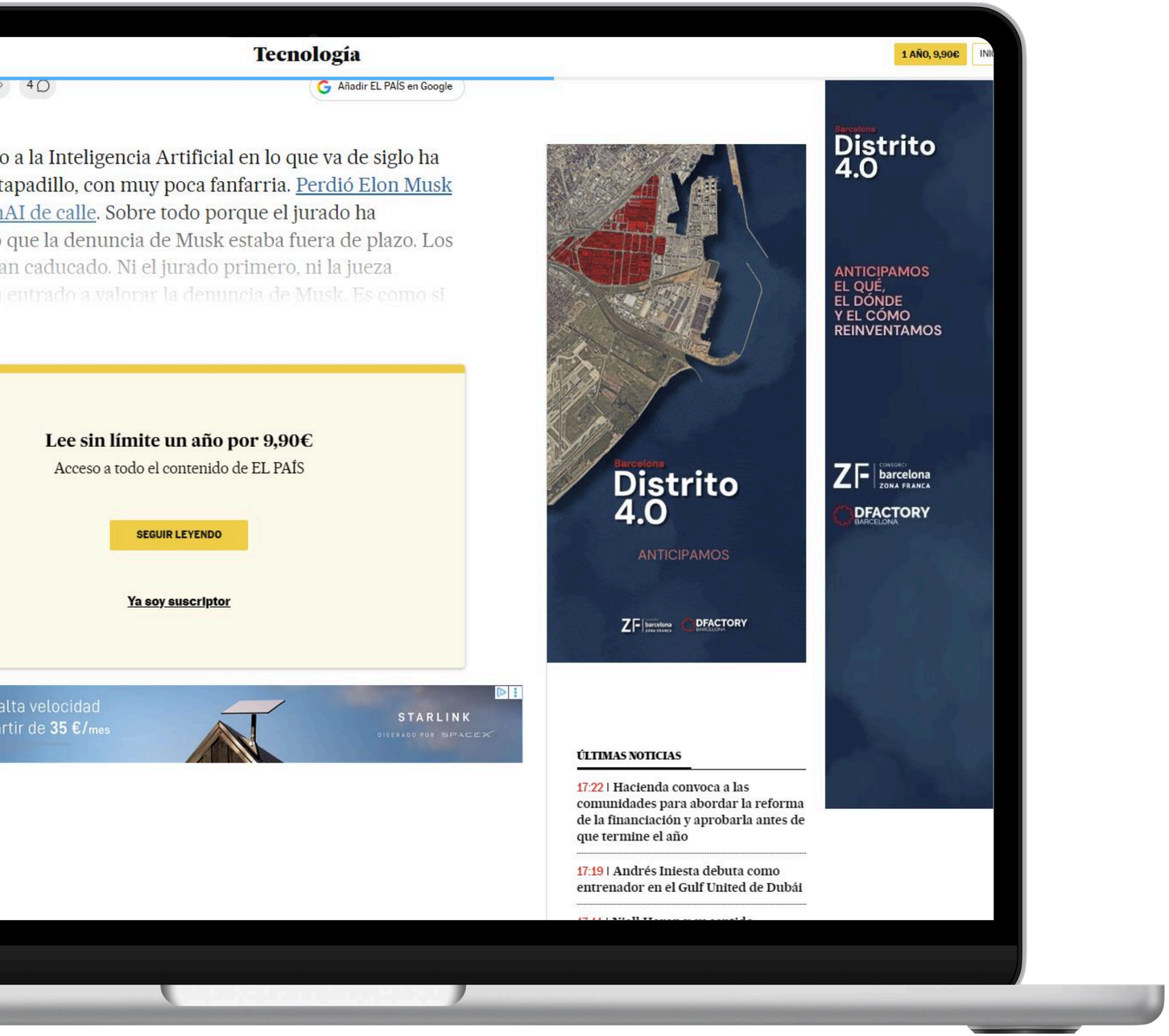
Validamos que el desarrollo de producto no es un sprint, sino una carrera de fondo. Aprendimos a pivotar y reestructurar elementos de diseño o arquitectura a mitad del proyecto cuando las necesidades funcionales lo requerían.

IMPLEMENTACIÓN DE UN NUEVO MODELO DE PAGO EN PERIÓDICOS DIGITALES

Cómo transformar el rebote de los lectores ocasionales en ingresos mediante el uso de micropagos.

Rol: Diseñador UX/UI
Plataforma: Web Responsive (Mobile, Desktop)
Herramientas: Figma, Gemini
Tipo de proyecto: Personal





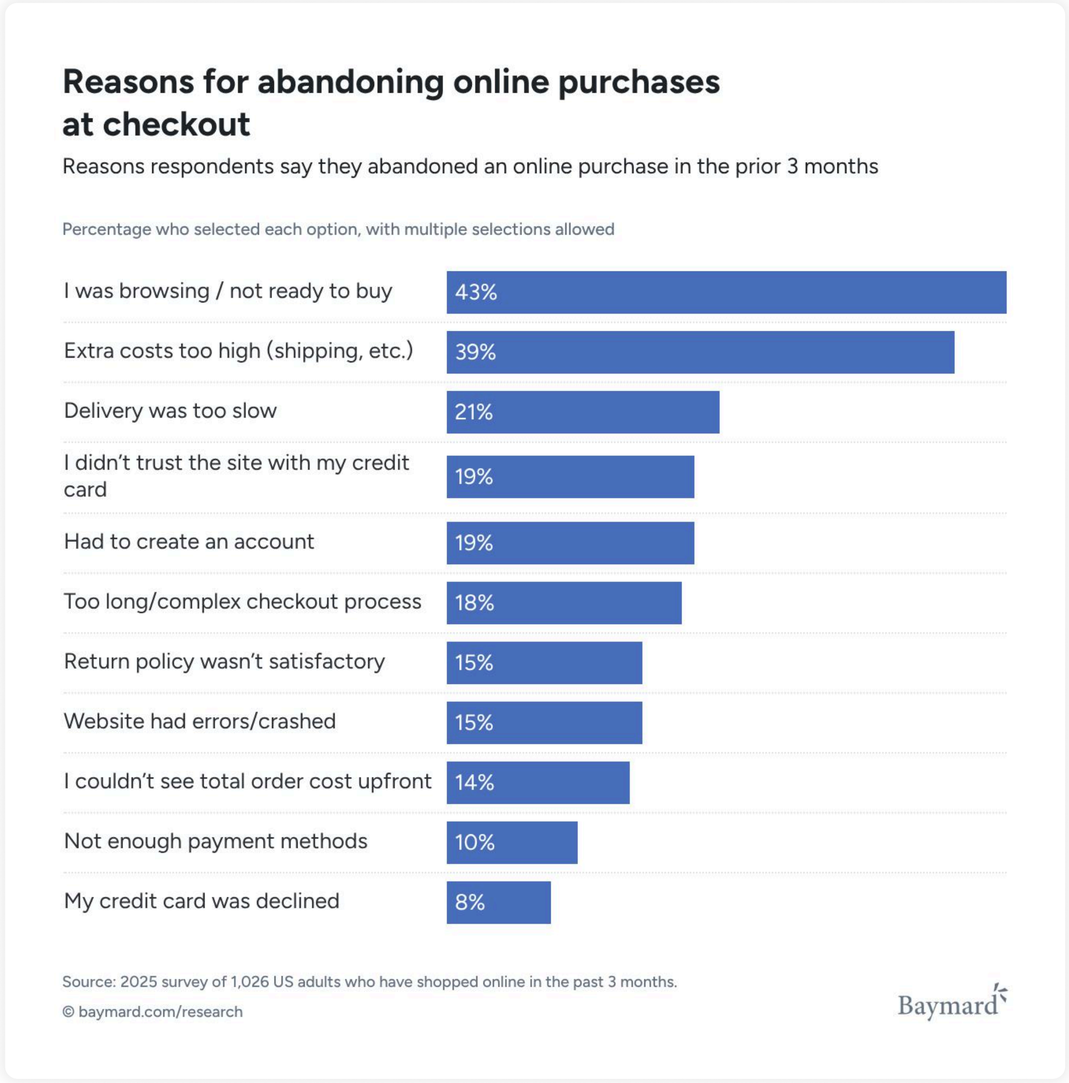
EL PROBLEMA

El modelo de monetización actual de los medios digitales sufre una desconexión crítica entre la intención de consumo y el mecanismo de cobro. Obligar a un lector ocasional a registrarse, iniciar sesión y asumir un compromiso financiero recurrente para leer una sola noticia puntual genera el abandono y la bajada del tráfico, destruyendo una vía de ingresos potenciales.

INVESTIGACIÓN Y VALIDACIÓN

Para validar la viabilidad de un modelo de micropagos, analicé patrones de éxito fuera de la prensa tradicional. El objetivo no fue reinventar la rueda, sino importar soluciones tecnológicas consolidadas de industrias que ya han resuelto el problema de la baja fricción.

Fuentes:
Baymard Institute (Checkout Abandonment Research)
Think with Google (Mobile Friction Benchmarks)
Forrester Research (Total Economic Impact Framework).





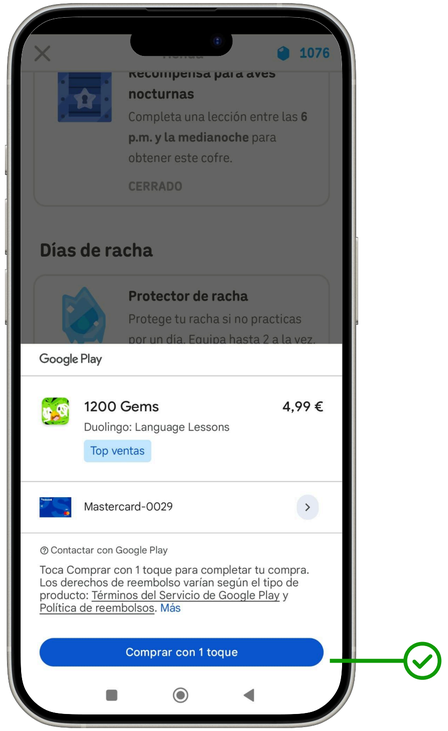
BENCHMARK CRUZADO

Para transformar el rebote masivo en ingresos, proponemos el micropago por artículo. Para validar su viabilidad técnica y psicológica, analizamos cómo tres industrias líderes ya han educado al usuario móvil en el consumo inmediato, abstrayendo tres pilares de conversión que veremos a continuación.

BENCHMARK CRUZADO

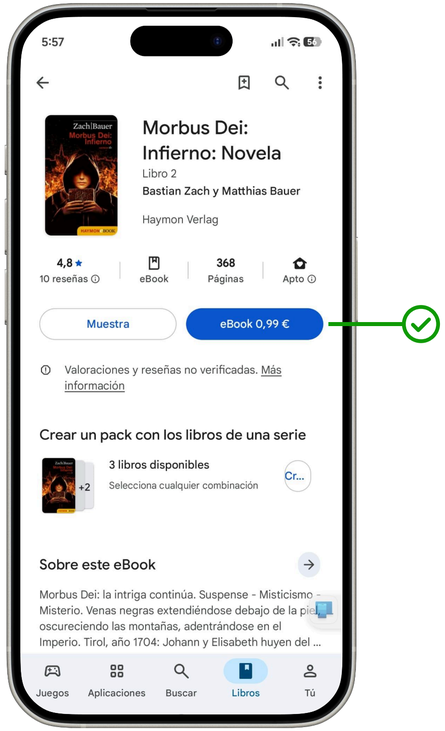
1. Transacción biométrica

El usuario compra en 1,5 segundos porque su tarjeta y su identidad ya están validadas por el sistema operativo. Cero formularios.



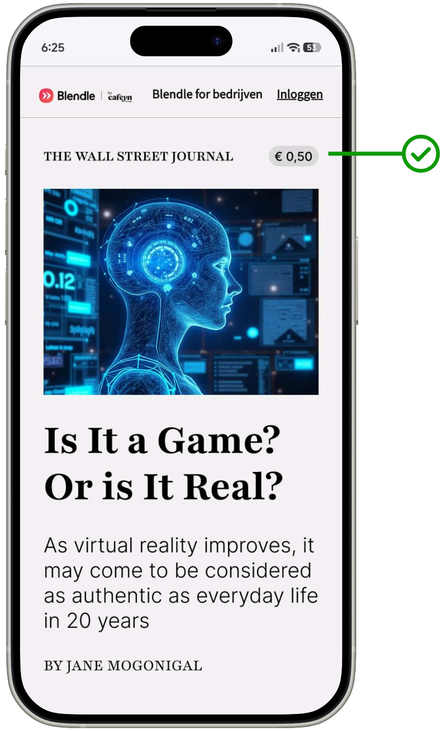
2. Compra por impulso

El usuario digital está habituado a realizar micro-transacciones si el pago es mínimo y el acceso es inmediato, evitando la suscripción recurrente.



3. Desbloqueo unitario

Existe un precedente en el periodismo que demuestra que el lector casual consume noticias sueltas si se le ofrece la flexibilidad adecuada.



WIREFRAMES

Aplicando la Ley de Hick, reducimos la carga cognitiva del muro de pago tradicional. En lugar de forzar al lector casual a analizar complejos planes de suscripción anuales, el diseño plantea una bifurcación simple: el compromiso a largo plazo o el desbloqueo inmediato del artículo por 0,50€.

Fuentes:
Universitat oberta de Catalunya (Ley de Hick)

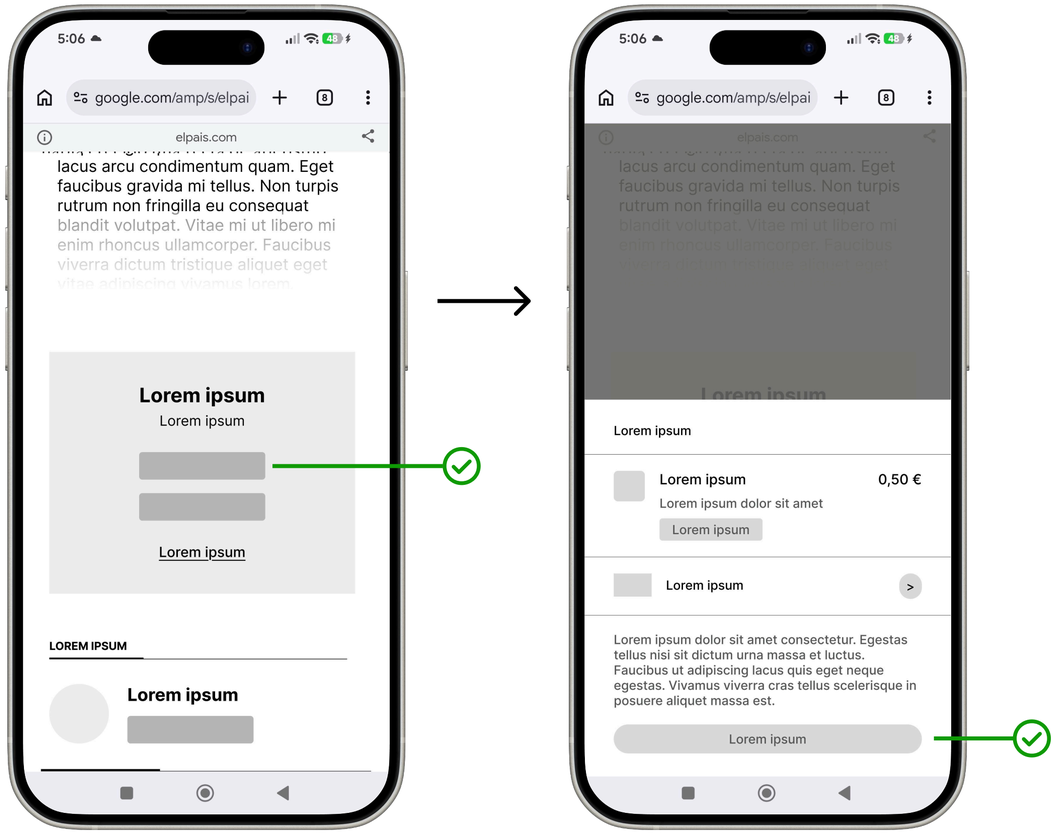


Paso 1

Inyección del botón de micropago en la zona de impacto del paywall tradicional.

Paso 2

Activación instantánea de la pasarela de pago eliminando por completo los formularios manuales.

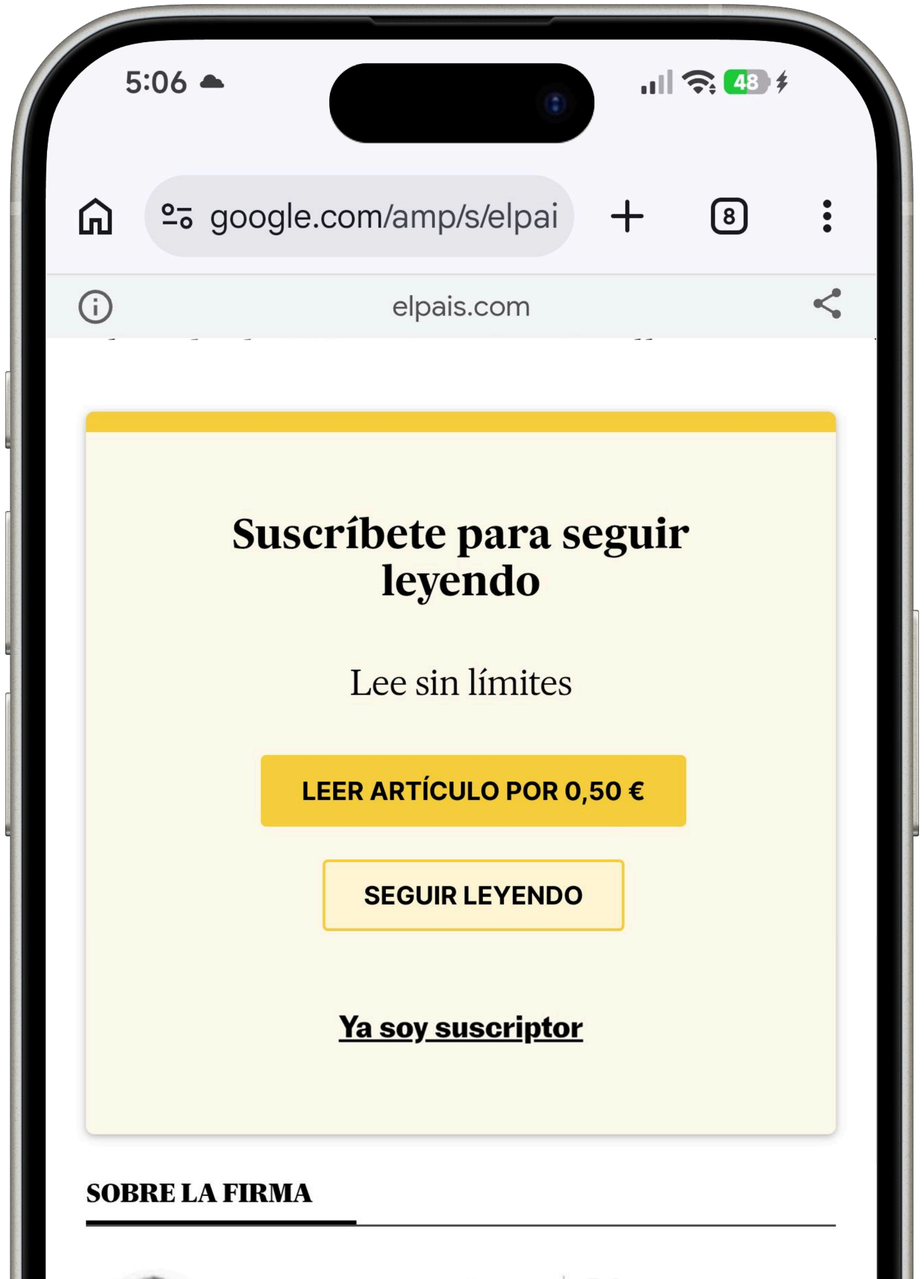


WIREFRAMES

Al crear estos wireframes, buscábamos la forma de añadir el botón de micropago sin romper la estructura actual y manteniendo intactas las opciones de suscripción. El objetivo es capturar la intención de compra del lector espontáneo, ofreciéndole una alternativa inmediata sin obligarle a comprometerse a largo plazo.

INTERFAZ FINAL

Llevamos la propuesta a alta fidelidad integrando el sistema de diseño real de El País. La clave visual ha sido la honestidad y la transparencia: el botón de micropago adopta una jerarquía primaria para incentivar el clic impulsivo del lector casual, mientras que la oferta de suscripción tradicional se mantiene perfectamente accesible justo debajo. No se altera la elegancia editorial del periódico; se amplía su capacidad de monetización.

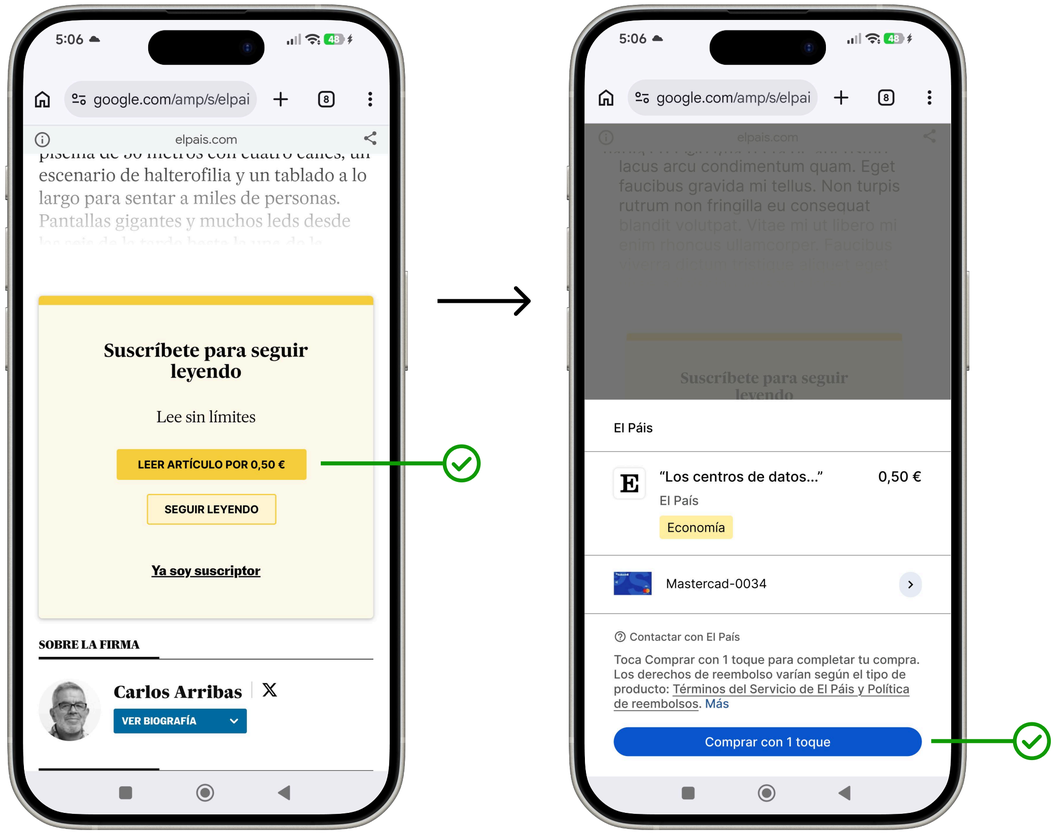


Paso 1

Botón principal con peso visual para incentivar la compra por impulso.

Paso 2

Al usar el componente oficial, el usuario no tiene miedo al fraude y autoriza el pago al instante.



INTERFAZ FINAL

Integramos la solución en la interfaz real de El País reduciendo la carga cognitiva. El micropago destaca como opción primaria para capturar el impulso del lector casual, delegando la suscripción tradicional a un segundo plano estratégico. El clic despliega la pasarela nativa del dispositivo, procesando el pago biométrico en un segundo.

CONCLUSIONES Y APRENDIZAJES

01

El micropago transforma el abandono de redes sociales en ingresos directos. Ofrece acceso inmediato al lector que rechaza el compromiso, sin perjudicar la suscripción tradicional.

02

Al integrar pasarelas nativas (Google/Apple Pay), resolvemos los dos mayores puntos de fricción: el tedio de los formularios de registro y la desconfianza al introducir datos bancarios en una web externa.

03

Permite al lector pagar únicamente por el contenido que le interesa en ese instante. Adaptamos el periódico a los nuevos hábitos digitales, ofreciendo acceso inmediato y libre de cualquier tipo de registro o condición.

JOAN SANCHIS