

GenScriMySQL

César Eduardo Martínez Ibarra

Project overview



The product:

Se trata de una aplicación web que le ofrece a los desarrolladores de aplicaciones el poder generar una base de datos de manera simple y fácil.



Project duration:

2 semanas



Project overview



The problem:

La mayoría de desarrolladores web necesitan de una herramienta para la elaboración de una base de datos para cualquier proyecto en el que estén trabajando.



The goal:

Se busca elaborar el diseño de **esa** herramienta.

Project overview



My role:

Soy estudiante de la Universidad Politécnica de Ciudad Victoria, Tamaulipas, México.

Me encuentro cursando la Ingeniería en Tecnologías de la Información.



Responsibilities:

Mis responsabilidades actuales son:

- Ser estudiante.
- El Certificado de Google UX Design.
- Crear una página web tipo Classroom.
- Trabajar en el desarrollo de una IA de detección, y su módulo de movimiento físico (circuitos).
- Trabajar en un sistema detector de poses de alumnos en clase.

Understanding the user

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

User research: summary



Se estuvieron buscando personas candidatas para probar la usabilidad del diseño de este proyecto, se obtuvieron tanto personas que se ven involucradas en el desarrollo web, como otras que no.

Los resultados son variados.

User research: pain points

1

Pain point

Algunos usuarios no saben ni qué es una base de datos en SQL o MySQL

2

Pain point

Algunos usuarios presentan problemas a la hora de desarrollar una base de datos, como no saber ni cómo definir una tabla.

3

Pain point

Según algunos de las personas, un problema constante que tenían era cuando había que definir una PK o FK, puesto que algunos usuarios no entienden las relaciones entre tablas.

4

Pain point

Algunas personas presentan problemas al recordar las palabras reservadas para definir tablas o columnas.

Persona: Carlos

Problem statement:

Carlos es un pequeño propietario de negocios que necesita optimizar la gestión de su negocio.



Carlos

Age: 50

Education: Prep. y algo de Univ.

Hometown: New York, EU.

Family: Casado, con hijos

Occupation: Pequeño propietario de negocios

“El negocio es como la ciudad: siempre en movimiento. Adaptarse o quedarse atrás”

Goals

- Optimizar la gestión de su negocio.
- Implementar un sistema para gestión.
- Mantenerse competitivo en el mercado.

Frustrations

- No tiene suficiente tiempo para aprender nuevas tecnologías.
- Sus clientes piden una plataforma de pedidos, pero no sabe cómo implementarla.

Carlos recibe otra llamada de un cliente preguntando si puede hacer pedidos en línea. Él anota el pedido manualmente, pero sabe que necesita una solución más eficiente. Mira su computadora con frustración, preguntándose por dónde empezar.

User journey map

Aquí aprendí todas las acciones y emociones que podría tener el usuario.

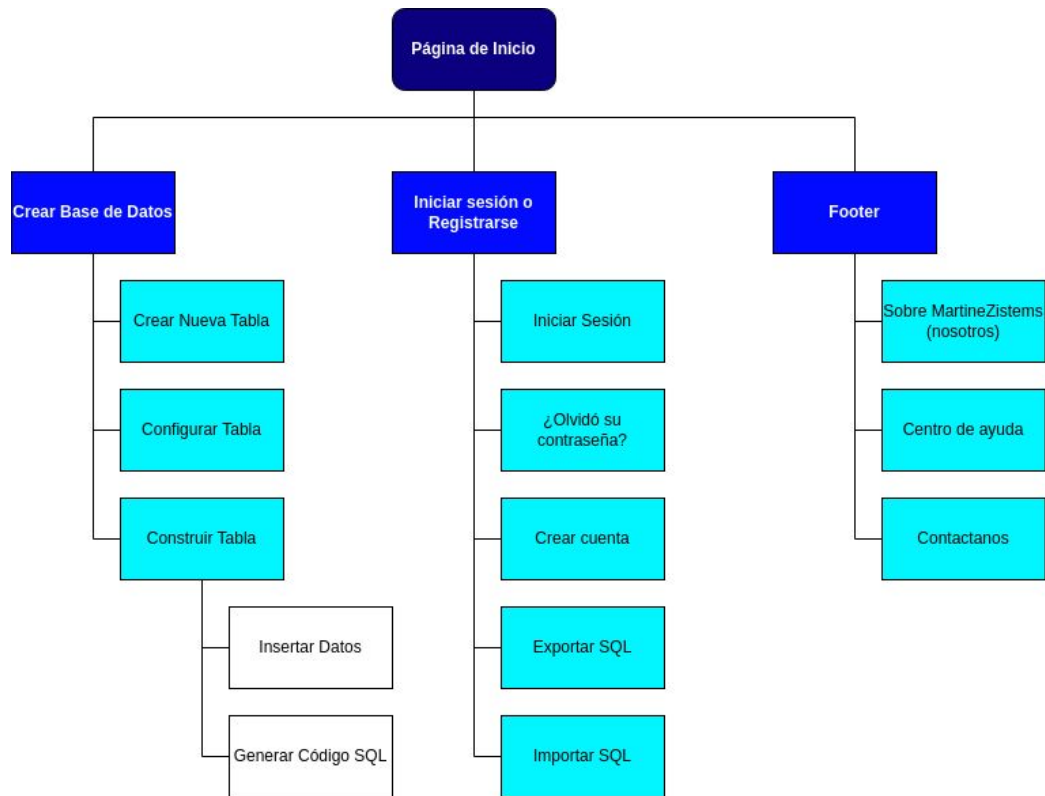
Persona: Neelam

Goal: Organizar mejor su tiempo, gestionar su carga laboral de manera más eficiente.

ACTION	Crear un plan de clases semanal	Programar tareas para estudiantes	Automatizar corrección de tareas	Generar reportes de desempeño	Compartir materiales
TASK LIST	Tasks A. Revisar contenido del currículo. B. Identificar recursos y materiales necesarios. C. Establecer objetivos de aprendizaje	Tasks A. Definir las fechas límite B. Revisar carga de trabajo C. Ajustar plazos según el nivel de dificultad.	Tasks A. Definir criterios de evaluación. B. Subir formatos de tareas o ejercicios. C. Probar la función con un ejemplo	Tasks A. Verificar todas las calificaciones guardadas B. Analizar patrones de rendimiento en tareas. C. Comparar el desempeño de estudiantes.	Tasks A. Seleccionar materiales relevantes. B. Organizar los materiales por tema. C. Configurar permisos de acceso.
FEELING ADJECTIVE	User emotions Motivada y organizada, pero puede sentirse un poco abrumada si hay demasiadas opciones que tomar.	User emotions Alivio y satisfacción por mantener todo bajo control, pero estresada si debe hacer muchos ajustes.	User emotions Emocionada y aliviada por reducir su carga de trabajo, pero insegura si la corrección no es precisa.	User emotions Curiosa y comprometida con el progreso, pero preocupada si identifica problemas.	User emotions Tranquila y satisfecha por facilitar la labor, frustrada si los estudiantes tienen problemas de acceso.
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Area to improve A: Ofrecer plantillas prediseñadas. B: Incorporar sugerencias. C: Permitir importación de planes anteriores.	Area to improve A: Integración con calendarios. B: Función de notificación. C: Recomendaciones de fechas óptimas.	Area to improve A: Agregar opción de revisión manual. B: Implementar función de retroalimentación. C: Incluir opciones de evaluación con IA.	Area to improve A: Visualización de datos con gráficos. B: Recomendaciones automáticas. C: Comparación con tendencias generales.	Area to improve A: Integración con plataformas de educación. B: Función de descarga offline para estudiantes. C: Posibilidad de agregar notas o explicaciones.

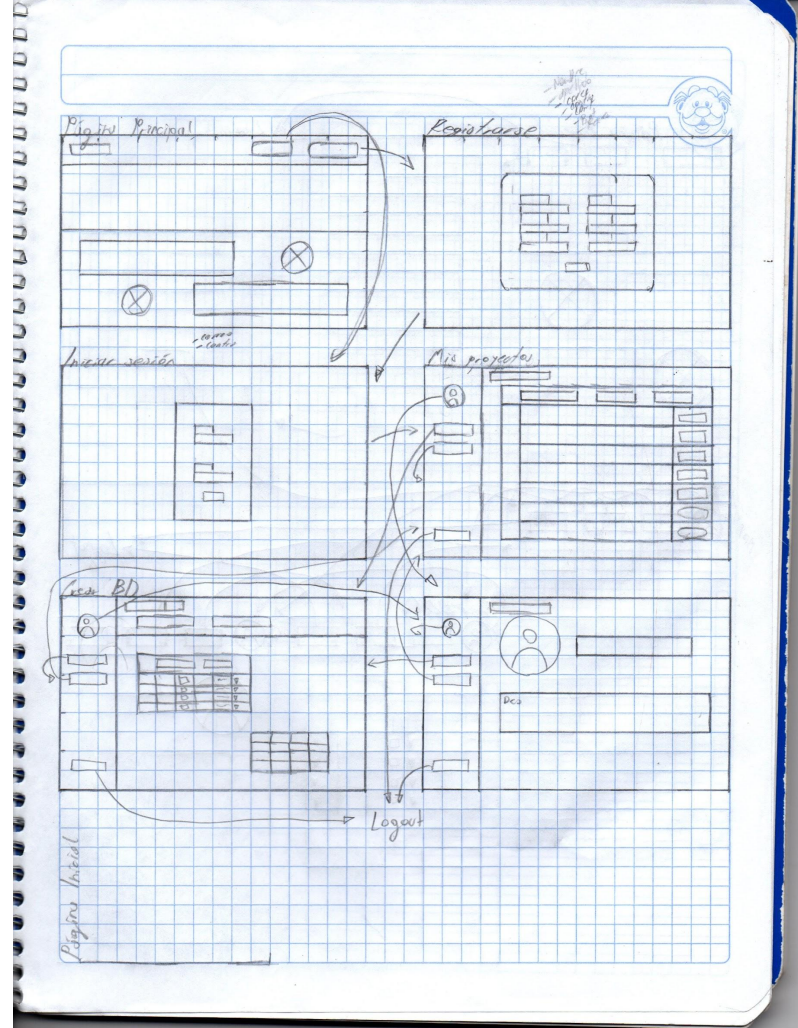
Sitemap

Al ver esta actividad me ayudó a definir y organizar mis pantallas para diseño.



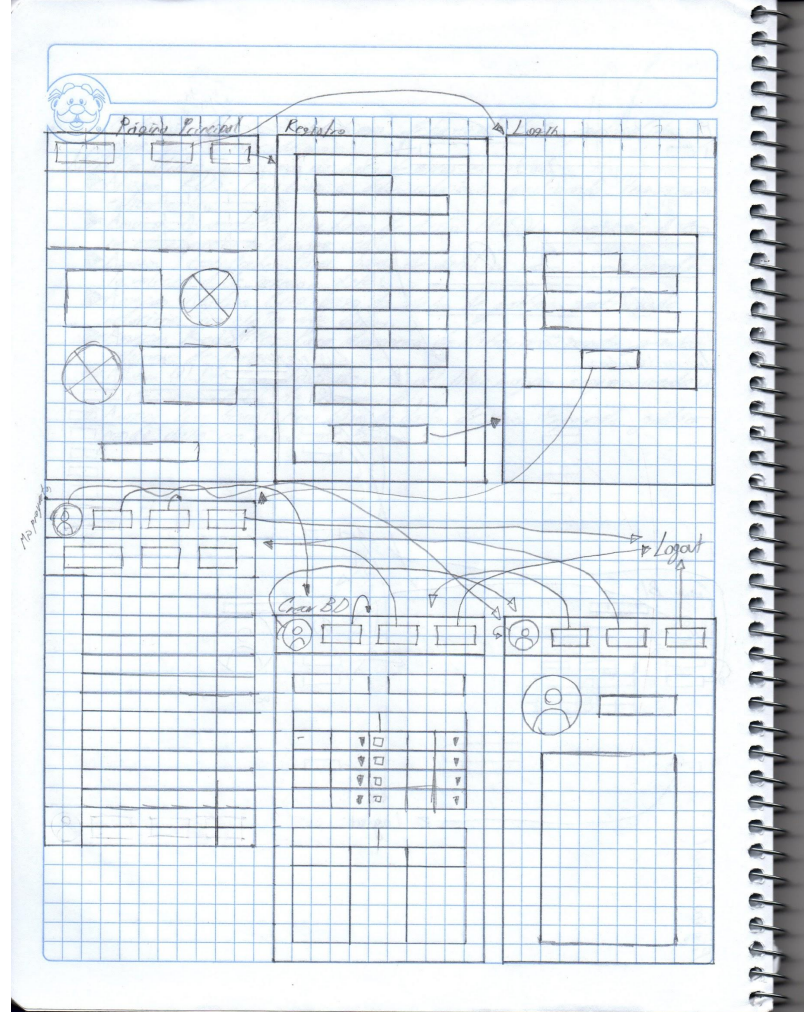
Paper wireframes

Aquí defini las pantallas en cuestión de diseño de wireframes de papel.



Paper wireframe screen size variation(s)

Aquí defino las pantallas mediante un wireframe de papel a manera de mostrar las pantallas en un móvil.



Digital wireframes

Esta es la primer pantalla de mi diseño de baja fidelidad, es un homepage.



Digital wireframes

Esta es la segunda pantalla
de mi diseño de baja
fidelidad, es un register.



Digital wireframes

Esta es la tercer pantalla de mi diseño de baja fidelidad, es un login.



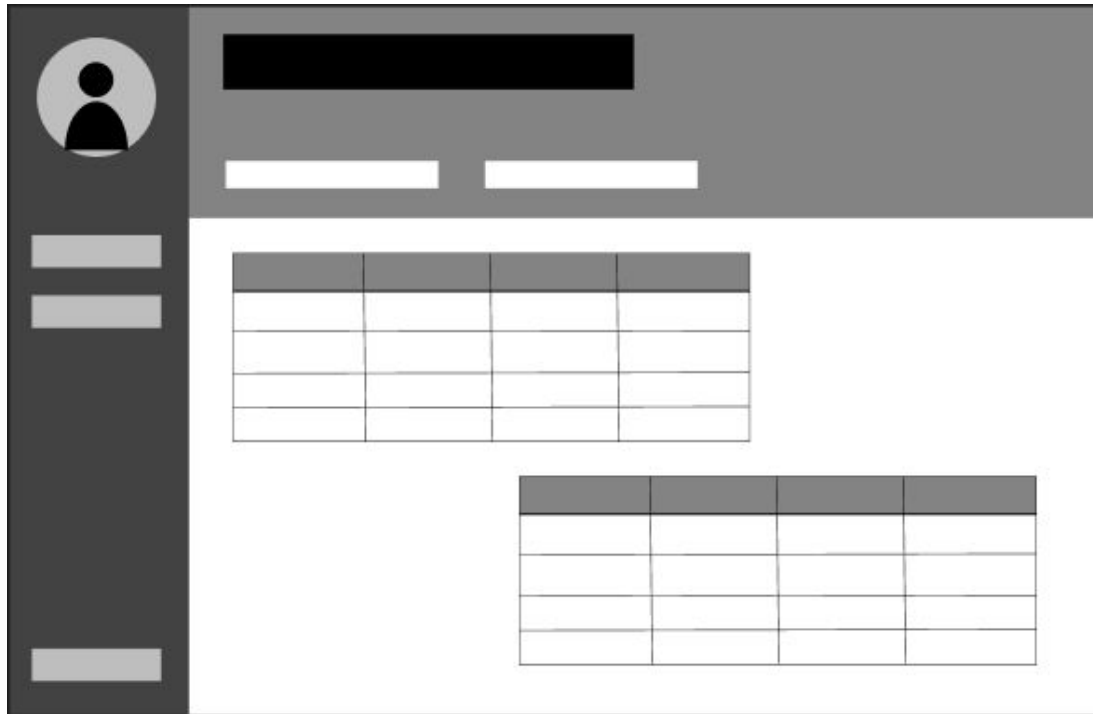
Digital wireframes

Esta es la cuarta pantalla de mi diseño de baja fidelidad, es una pantalla que muestra los proyectos que tiene el usuario.



Digital wireframes

Esta es la quinta pantalla de mi diseño de baja fidelidad, es una pantalla en la que el usuario diseña su base de datos mediante UI.



Digital wireframes

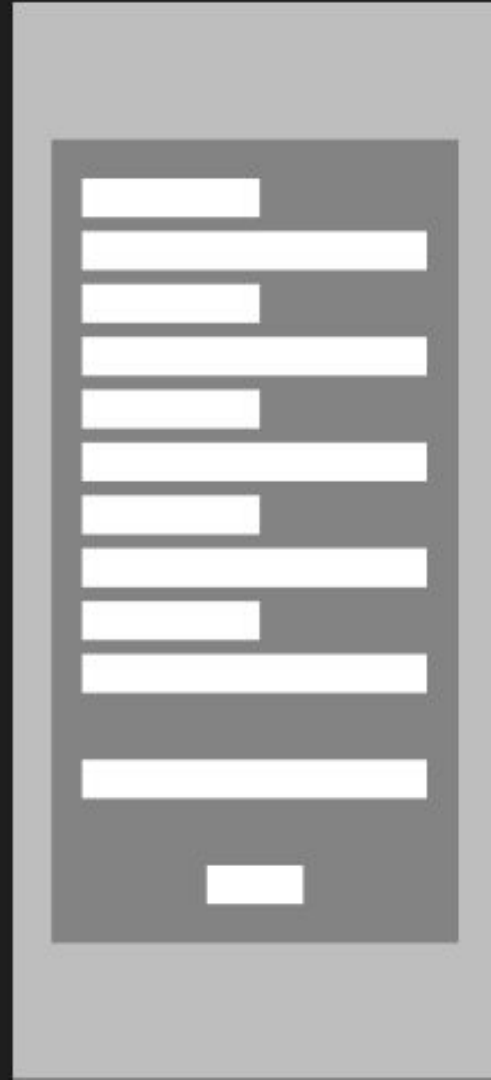
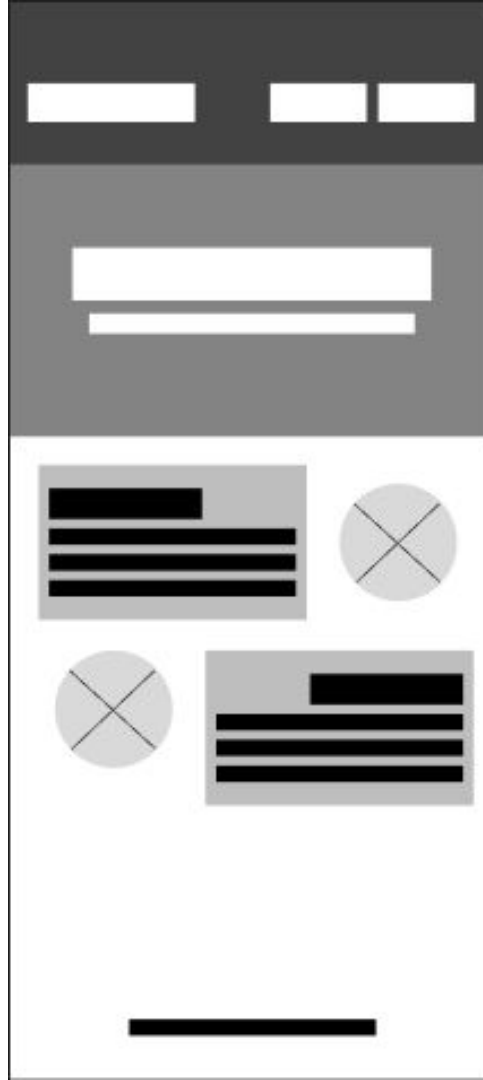
Esta es la sexta y última pantalla de mi diseño de baja fidelidad, es una pantalla que muestra el perfil del usuario.



Digital wireframe screen size variation(s)

El primer wireframe es la primer pantalla de mi diseño de baja fidelidad de la página web con diseño responsive, se trata de un homepage.

El segundo wireframe corresponde a un register para la página web.



Digital wireframe screen size variation(s)

El tercer wireframe es la tercer pantalla de mi diseño de baja fidelidad de la página web con diseño responsive, se trata de un login.

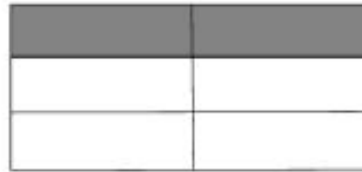
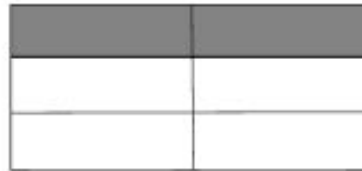
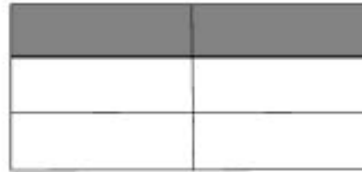
El cuarto wireframe corresponde a una pantalla que muestra los proyectos del usuario.



Digital wireframe screen size variation(s)

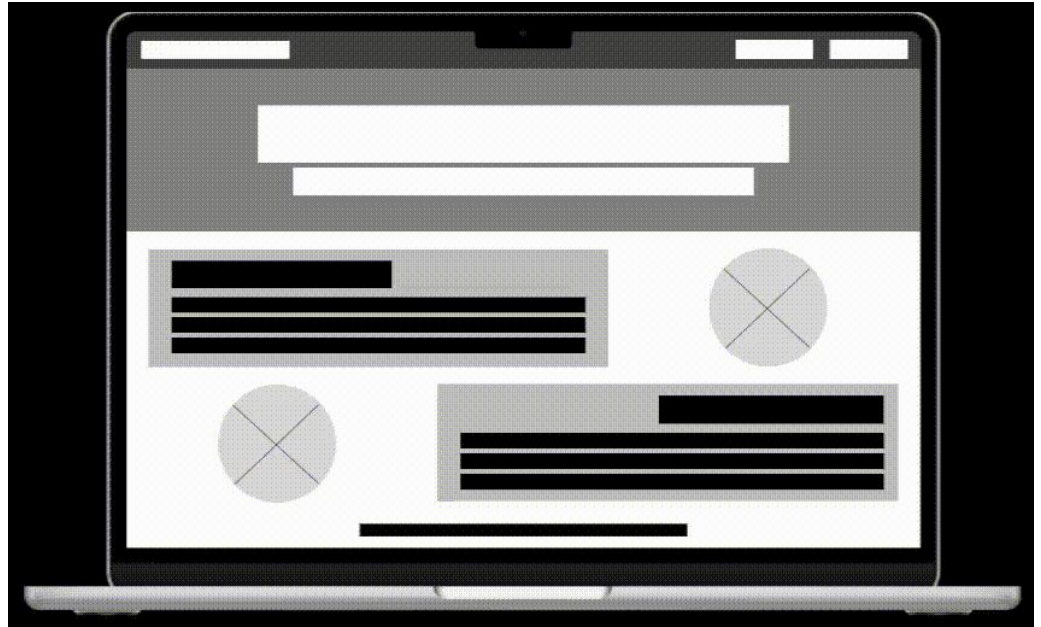
El quinto wireframe es la quinta pantalla de mi diseño de baja fidelidad de la página web con diseño responsive, es una pantalla en la que el usuario diseña su base de datos.

El segundo wireframe corresponde a una pantalla de cuenta del usuario.



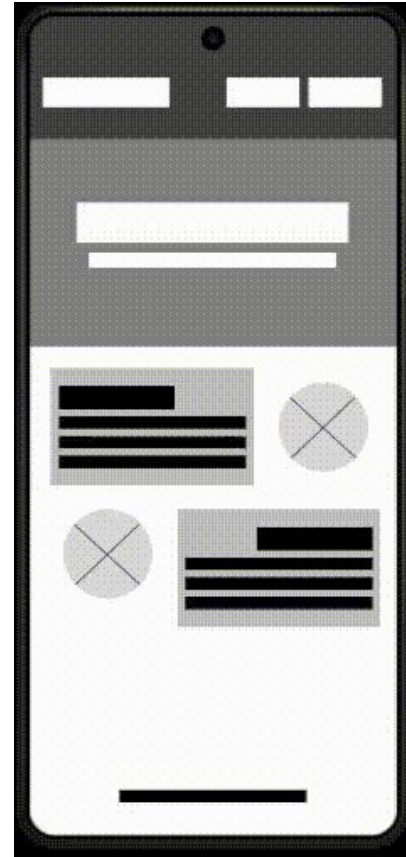
Low-fidelity prototype

<https://www.figma.com/proto/qqDJRVDNZpiMRXekZ086kq/Mapa-de-Sitio-Web%3A-GenScriMySQL?node-id=9-6&p=f&t=5Jy85Url2a3LI5al-0&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=9%3A2&starting-point-node-id=9%3A6>



Low-fidelity prototype

<https://www.figma.com/proto/qqDJRVDNZpiMRXekZ086kq/Mapa-de-Sitio-Web%3A-GenScriMySQL?node-id=12-3&p=f&t=5Jy85Url2a3Ll5al-0&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=12%3A2&starting-point-node-id=12%3A3>



Usability study: parameters



Study type:

Estudio de usabilidad



Location:

Cd. Victoria, Tamaulipas, México



Participants:

4 participants



Length:

20-30 minutes

Usability study: findings

Insert a one to two sentence introduction to the findings shared below.

1

Finding

Las pantallas son dinámicas y básicas.

2

Finding

El usuario puede familiarizarse de manera correcta.

3

Finding

Presenta un flujo corto, sin contratiempos ni trabas.

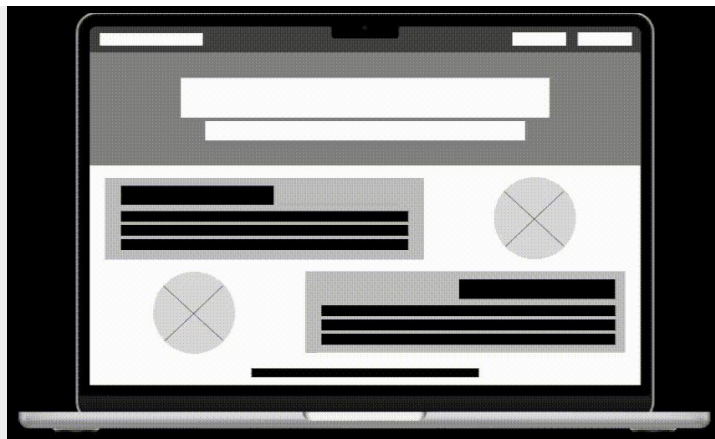
Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

Mockups

Pude mejorar mis diseños.

Before usability study



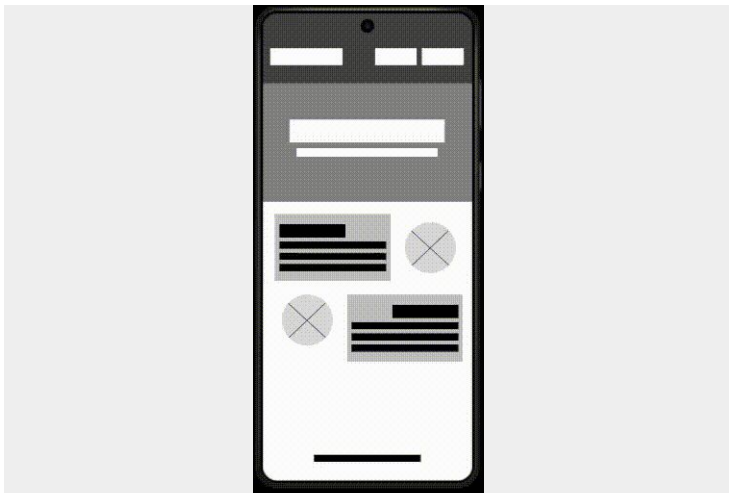
After usability study



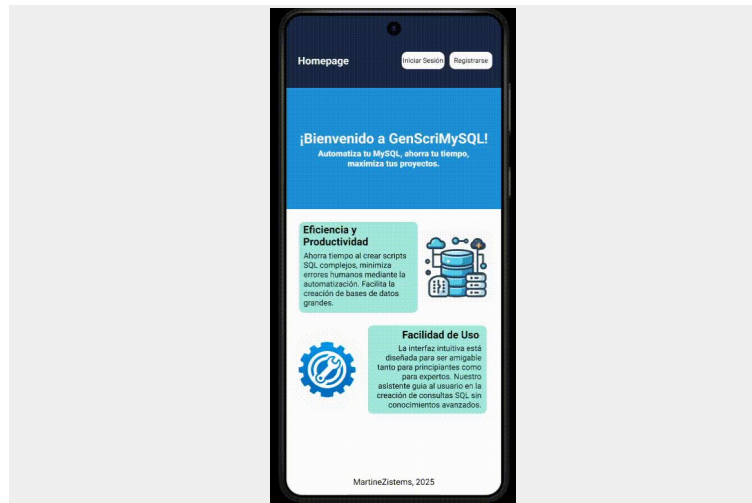
Mockups

Mejoré mis diseños en el sentido de representar de mejor manera la aplicación.

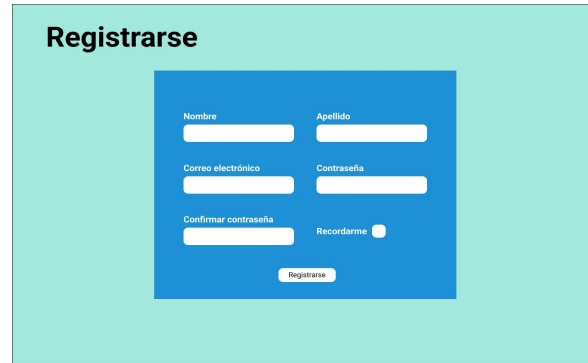
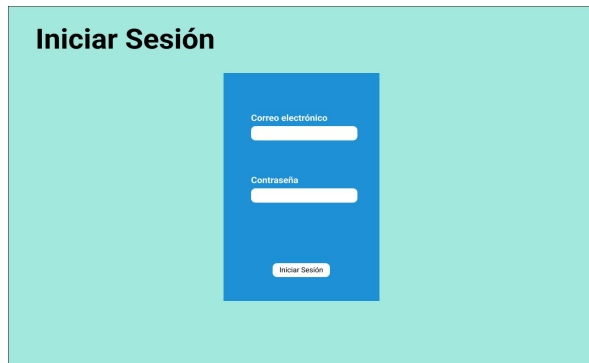
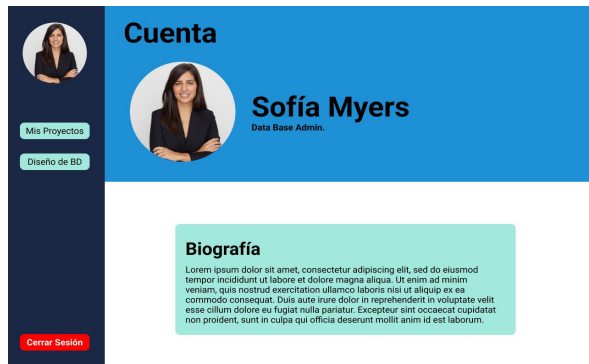
Before usability study



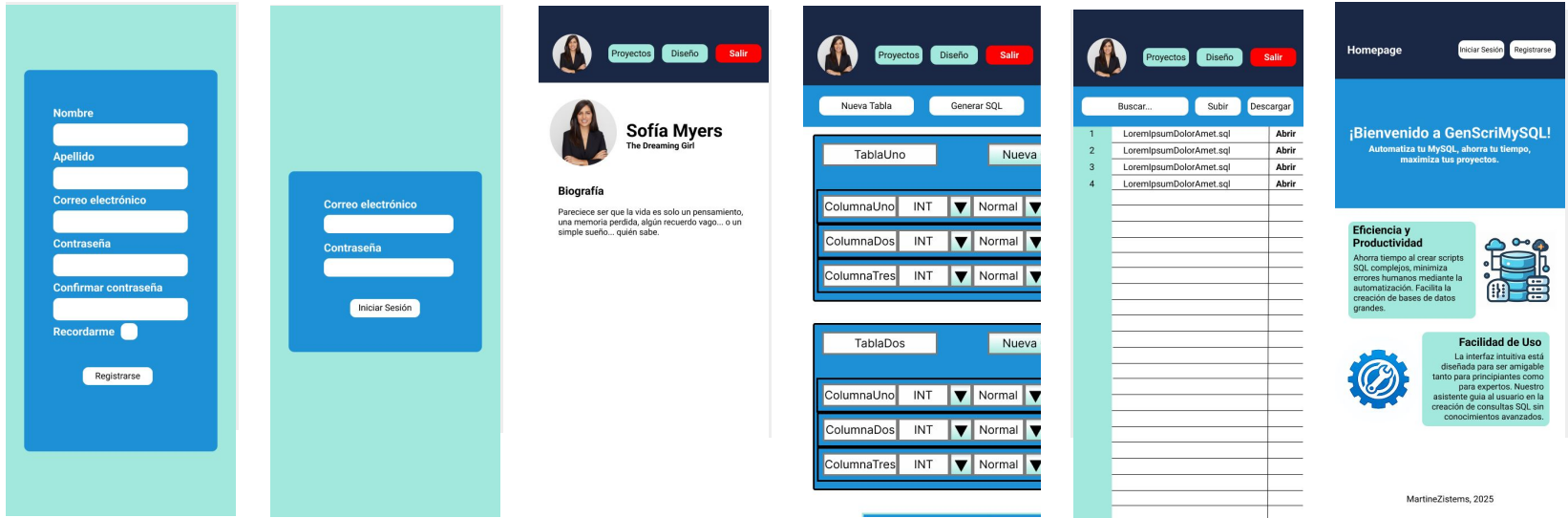
After usability study



Mockups: Original screen size



Mockups: Screen size variations



High-fidelity prototype

[Links to low-fidelity prototypes of different screen variants and brief description of the user flow + how you responded to and implemented peer feedback]



High-fidelity prototype

[Links to low-fidelity prototypes of different screen variants and brief description of the user flow + how you responded to and implemented peer feedback]



Accessibility considerations

1

El diseño es más
dinámico.

2

El flujo de movimiento es
corto y sencillo.

3

No hay mucha confusión
en cuanto a las
referencias que tiene el
usuario.

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Impact:

En sí esto obtiene un buen punto en cuanto a la usabilidad de aplicaciones que generan scripts SQL, y se tiene menos confusión.



What I learned:

Aprendí que el proceso de diseño no simplemente es sentarse y elaborar un maquetado en Figma, sino que requiere de más pasos y mucha, muchísima paciencia con los usuarios.

Next steps

1

(Tal vez) llevar a cabo este proyecto, sease a beneficio propio, o un lanzamiento oficial.

2

A la hora de diseñar proyectos ya llevo un aprendizaje que aplicar.

3

(Tal vez) algunos proyectos que ya he elaborado antes los puedo mejorar en el sentido de tener una mejor usabilidad.

Let's connect!



Institutional Mail: 2230037@upv.edu.mx

Personal Mail: maibce0001@gmail.com