

# Diseño de la app web

## Buscador de escuelas

---



The image shows a web application interface for 'EDUSearch' overlaid on a background photo of four smiling students. The interface includes a header with the logo and two search buttons, a central form with four input fields, and two action buttons at the bottom.

**Búsqueda rápida** **EDUSearch** **Búsqueda avanzada**

**Datos Básicos**

Departamento

Ciudad

Sector/Barrio

Selección de Programa

**Reset** **Consultar**

Adrian F. Ochoa H.

# Resumen del proyecto



## El producto:

Esta app web está tiene como objetivo facilitarle al usuario encontrar una escuela a la medida que elija en el sector que desee.



## Duración del proyecto:

diciembre de 2023 a enero de 2024.

The screenshot displays the EDUSearch web application interface. At the top, there are two search options: "Búsqueda rápida" and "Búsqueda avanzada". The main section is titled "Datos Básicos" and contains four input fields: "Departamento" (Antioquia), "Ciudad" (Medellin), "Sector/Barrio" (Florencia), and "Selección de Programa" (Bachillerato). Below these fields are two buttons: "Reset" and "Consultar". The background of the interface shows a group of smiling students.

# Resumen del proyecto



## El problema:

En la actualidad, las personas que cambian de sector (ciudad o localidad), se enfrentan al desafío de buscar escuelas de todo tipo, sea para sus hijos o para su desarrollo personal. En la labor de buscar una escuela para sus necesidades pierden tiempo, esfuerzo y dinero.



## El objetivo:

Diseñar una aplicación web especializada en encontrar escuelas en cualquier parte del país.

# Resumen del proyecto



## Mi rol:

Diseñador de UX a cargo de crear una aplicación para buscar escuelas.



## 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



Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para entender a los usuarios para quienes diseño, así como sus necesidades. Un grupo de usuarios primarios identificados a través de la investigación fueron los adultos trabajadores que cabían de ciudad o localidad por sus labores y desean encontrar escuelas para sus hijos o su desarrollo personal.

# Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

## Tiempo

Los adultos que trabajan están demasiado ocupados para dedicar tiempo salir e investigar escuelas para sus hijos o su desarrollo personal.

2

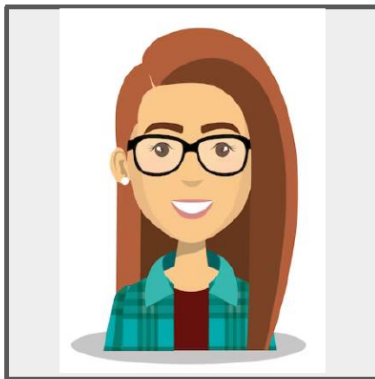
## Accesibilidad

Para buscar en la actualidad, se debe acceder desde un buscador general que traerá mucha información y se perderá tiempo al analizar una por una.

# Persona: **Alejandra Gómez**

## Planteamiento del problema:

Alejandra Gómez cambia 2 veces en el año de ciudad debido a su trabajo, tiene una hija de 10 a la que debe buscarle una escuela de calidad y cerca de su nueva vivienda.



**Alejandra Gómez**

Edad: 37 años

Educación: Abogada

Ciudad natal: Medellín - Colombia

Familia: Madre Soltera 1 hija

Ocupación: Directora Nacional

"Quiero encontrar una excelente educación para mi hija cerca de mi hogar"

### Objetivos

- Encontrar una escuela cercana para su hija de 10 años.
- Matricular a su hija en una escuela con educación de calidad

### Frustraciones

- Dificultad para encontrar escuelas debido a su poco tiempo para investigar.
- Pérdida de tiempo buscando información en el sector.

Maria acaba de mudarse a una nueva ciudad debido a una oferta de trabajo. Quiere encontrar una escuela de calidad para su hija, de 10 años. Le preocupa la calidad de la educación y la proximidad de la escuela a su hogar, tiene una agenda ocupada y prefiere realizar la búsqueda de escuelas de manera eficiente y rápida.



# Mapa de recorrido del usuario

Crear un mapa de recorrido del usuario reveló lo útil que sería para los usuarios tener acceso a una app web dedicada a la búsqueda de cualquier tipo de escuela en cualquier parte del país.

## Persona: Carlos Cárdenas

Objetivo: Encontrar una buena escuela de taekwondo para sus hijos en Medellín.

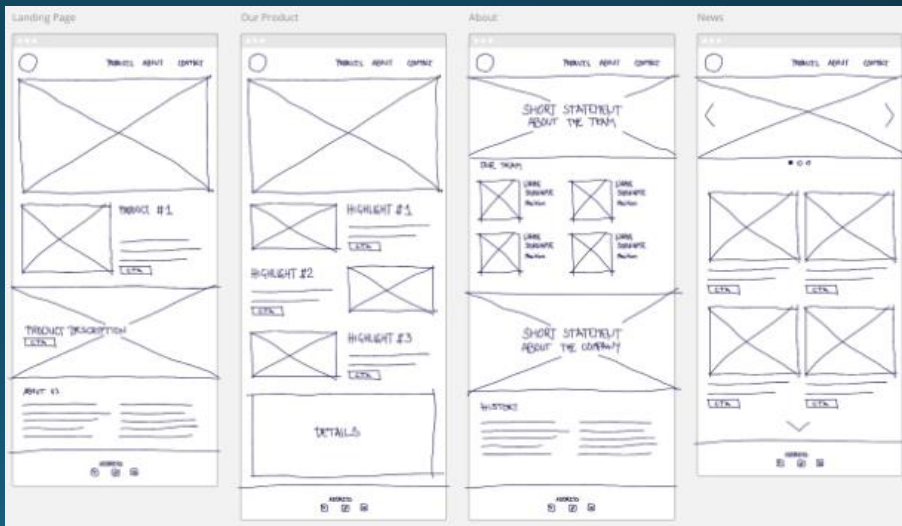
ACCIÓN	Investigación Inicial	Comparación de Escuelas	Contacto con las Escuelas	Visita a las Escuelas	Decisión y Registro
LISTA DE TAREAS	A. Buscar en línea de las Escuelas de Taekwondo en Medellín.  B. Leer reseñas, comentarios, ver fotos y eventos sobre las escuelas.  C. Tomar notas de las opciones disponibles.	A. Comparar horarios y programas de las escuelas identificadas.  B. Evaluar la distancia y accesibilidad de las escuelas desde su hogar.	A. Llamar, enviar correos o contactar por whatsapp a las escuelas seleccionadas para obtener información adicional.  B. Preguntar sobre los programas específicos para niños.	A. Programar visitas a las escuelas seleccionadas.  B. Observar las instalaciones y conocer al personal.	A. Tomar una decisión sobre la escuela de taekwondo elegida.  B. Registrar a sus hijos en la escuela seleccionada.
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Curiosidad, expectativa.	Evaluativo, preocupado.	Interés, expectativa.	Preparado, ansioso.	Satisfecho, comprometido.
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Facilitar la búsqueda inicial proporcionando una lista de escuelas de taekwondo en Medellín y sus ubicaciones.	Proporcionar una herramienta de comparación de escuelas en línea para facilitar la toma de decisiones.	Ofrecer una opción de chat en línea o mensajes instantáneos para una comunicación más rápida.	Proporcionar un mapa con las ubicaciones de las escuelas para facilitar las visitas.	Ofrecer un proceso de registro en línea conveniente.

## Comenzar el diseño

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

# Esquemas de página en papel

Tomarse el tiempo para elaborar en papel iteraciones de cada pantalla de la aplicación garantizó que los elementos que llegaron a convertirse en esquemas de página digitales fueran los correctos para abordar las dificultades del usuario. Para la app se priorizó una navegación rápida e intuitiva que aporte a la experiencia del usuario.



# Esquemas de página digitales

A medida que la fase inicial del diseño continuaba, me aseguré de realizar los diseños de las pantallas según los comentarios y los resultados de la investigación de usuarios.

Esta sección permite al usuario realizar una búsqueda avanzada de las escuelas por varios tipos de filtros.

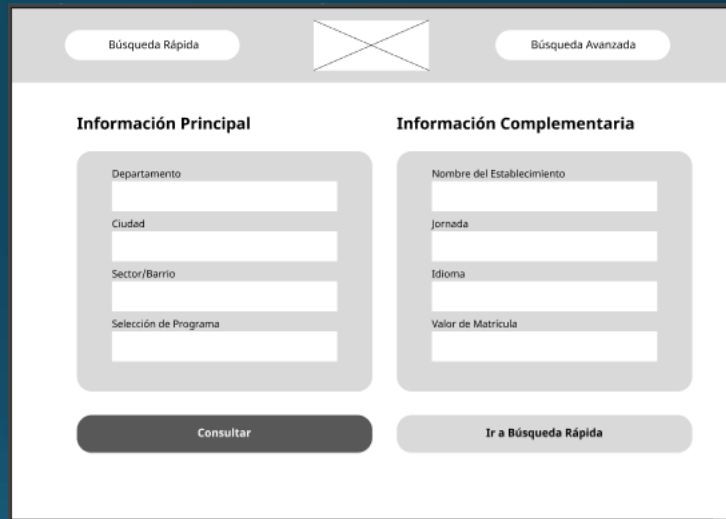


Diagrama de una interfaz de búsqueda de escuelas. La interfaz está dividida en dos secciones principales: Información Principal y Información Complementaria. La sección Información Principal contiene campos de entrada para Departamento, Ciudad, Sector/Barrio y Selección de Programa. La sección Información Complementaria contiene campos de entrada para Nombre del Establecimiento, Jornada, Idioma y Valor de Matrícula. En la parte superior hay botones para Búsqueda Rápida y Búsqueda Avanzada, y un icono de correo electrónico. En la parte inferior hay botones para Consultar y Ir a Búsqueda Rápida.

Búsqueda Rápida

Búsqueda Avanzada

**Información Principal**

Departamento

Ciudad

Sector/Barrio

Selección de Programa

**Información Complementaria**

Nombre del Establecimiento

Jornada

Idioma

Valor de Matrícula

Consultar

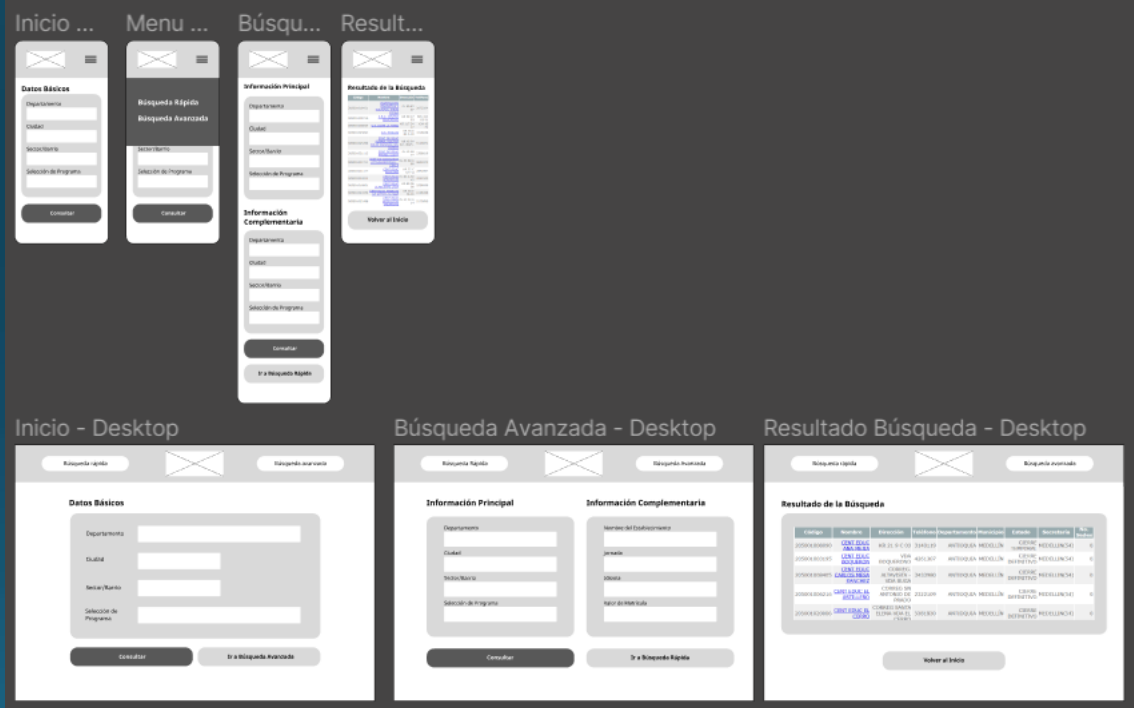
Ir a Búsqueda Rápida

# Esquemas de página digitales

La navegación simple fue una necesidad clave de los usuarios que había que abordar en los diseños.

The wireframe illustrates a digital page layout with a search interface. At the top, there is a header bar containing three elements: a 'Búsqueda rápida' (Quick Search) button on the left, a placeholder for a logo or image in the center (indicated by a box with an 'X'), and a 'Búsqueda avanzada' (Advanced Search) button on the right. Below the header, the main content area is titled 'Datos Básicos' (Basic Data). This section contains a form with four input fields, each with a label to its left: 'Departamento' (Department), 'Ciudad' (City), 'Sector/Barrio' (Sector/Neighborhood), and 'Selección de Programa' (Program Selection). The form is enclosed in a light gray border. At the bottom of the form, there are two buttons: a dark gray 'Consultar' (Consult) button and a light gray 'Ir a Búsqueda Avanzada' (Go to Advanced Search) button.

Usando el conjunto completo de esquemas de página digitales, creé un prototipo de baja fidelidad con las secciones de eventos, nosotros, registros, matrículas y accesos directos a las redes sociales de la escuela.



# Estudio de facilidad de uso: hallazgos

Realicé dos rondas de estudios de facilidad de uso. Los hallazgos del primer estudio ayudaron a guiar los diseños para convertirlos de esquemas de página en maquetas. El segundo estudio utilizó un prototipo de alta fidelidad y reveló qué aspectos de las maquetas necesitaban refinarse.

## Hallazgos de la Ronda 1

- 1 Los usuarios quieren información relevante sobre una escuela.
- 2 Los usuarios quieren filtrar su búsqueda para hacerla mas simple
- 3 Los usuarios quieren una opción de búsqueda avanzada.

## Hallazgos de la Ronda 2

- 1 Al diligenciar los campos no se podía reiniciar los datos con un reset .

## Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad



# Maquetas

Los primeros diseños permitían a los usuarios realizar una búsqueda simple, pero no permitía resetear los datos. El en segundo diseño se agregó un botón reset.

Antes de los estudios de  
facilidad de uso



Maqueta de la interfaz de búsqueda antes de los estudios de facilidad de uso. El formulario, titulado "Datos Básicos", contiene cuatro campos de entrada: "Departamento", "Ciudad", "Sector/Barrio" y "Selección de Programa". Cada campo está representado por un rectángulo blanco horizontal. Debajo de los campos, hay un único botón "Consultar" con un fondo verde azulado.

Después de los estudios de  
facilidad de uso



Maqueta de la interfaz de búsqueda después de los estudios de facilidad de uso. El formulario, titulado "Datos Básicos", es idéntico al anterior, pero ahora incluye un botón "Reset" con un fondo gris oscuro, situado a la izquierda del botón "Consultar" (que mantiene su fondo verde azulado).

# Maquetas

El segundo estudio de usabilidad se agregaron campos mas descriptivos en la sección de búsqueda avanzada.

Antes del 2.º estudio de  
facilidad de uso

Búsqueda rápida EDUSearch Búsqueda avanzada

Información Principal	Información Complementaria
Departamento <input type="text"/>	Nombre del establecimiento <input type="text"/>
Ciudad <input type="text"/>	Jornada <input type="text"/>
Sector/Barrio <input type="text"/>	Idioma <input type="text"/>
Selección de Programa <input type="text"/>	Valor de la matrícula <input type="text"/>

Reset Consultar

Después del 2.º estudio de  
facilidad de uso

Búsqueda rápida EDUSearch Búsqueda avanzada

Información Principal	Información Complementaria
Departamento <input type="text" value="Antioquia"/>	Nombre del establecimiento <input type="text" value="Pedro Nel"/>
Ciudad <input type="text" value="Medellin"/>	Jornada <input type="text" value="Tarde"/>
Sector/Barrio <input type="text" value="Florencia"/>	Idioma <input type="text" value="Español"/>
Selección de Programa <input type="text" value="Bachillerato"/>	Valor de la matrícula <input type="text" value="Menor a \$500.000"/>

Reset Consultar

Búsqueda Avanzada Diligenciada

Búsqueda rápida

EDUSearch

Búsqueda avanzada

Información Principal

Departamento

Antioquia

Ciudad

Medellín

Sector / Barrio

Romana

Selección de Programa

Bachillerato

Información Complementaria

Matrícula del estudiante (interno)

Pedro Nel

Formata

Tarje

Idioma

Inglés

Valor de la matrícula

Menor a \$500.000

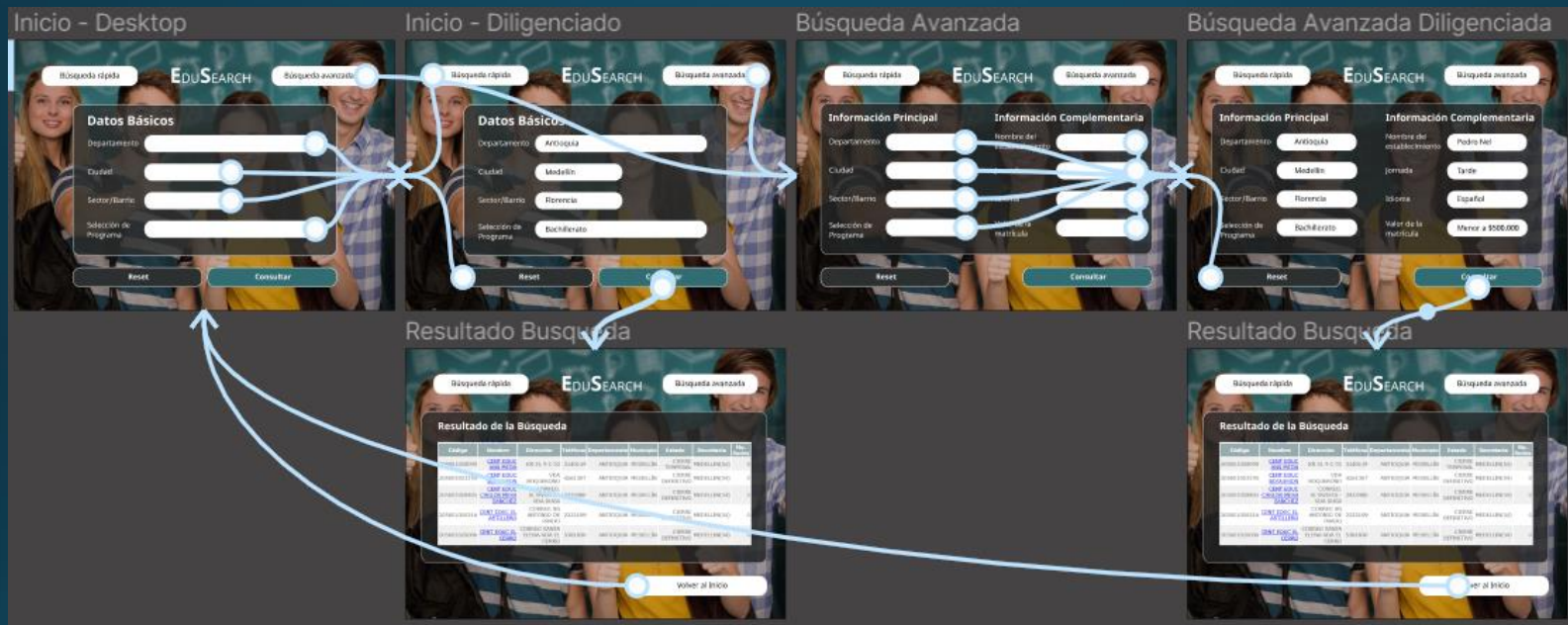
Reset

Consultar

## Resultado Busqueda

[illegible]

# Prototipo de alta fidelidad



El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más limpios para realizar una búsqueda tanto como la búsqueda rápida, como la búsqueda avanzada. Ver prototipo:

<https://www.figma.com/proto/G5mw20adjfx0uXo8PkGoDo/Buscador-de-escuelas-%2F-EduSearch?type=design&node-id=3-4&t=YoUIMhVMIKbqCoi8-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=3%3A4&mode=design>

# Consideraciones de accesibilidad

1

Se usaron campos de filtro para facilitar y delimitar la búsqueda que el usuario dese realizar.

2

Se optó por un diseño simple y fácil de usar al momento de realizar una búsqueda tanto por la búsqueda rápida, como la búsqueda avanzada.

Futuro

- Conclusiones
- Próximos  
pasos

# Conclusiones



## Impacto:

La aplicación hace que los usuarios sientan que Tigres del Norte piensa en cómo satisfacer sus necesidades.

Una cita del feedback de un compañero:

*“¡La aplicación hizo posible investigar la escuela de taekwondo de manera fácil e intuitiva. Matricularía a mis hijos sin duda alguna”.*



## Qué aprendí:

Mientras diseñaba la aplicación de Tigres del Norte, aprendí que las primeras ideas para la aplicación son solo el comienzo del proceso. Los estudios de facilidad de uso y el feedback de los compañeros influyeron en cada iteración de los diseños de la aplicación.



# Próximos pasos

1

Realizar otra ronda de estudios de facilidad de uso para validar si las dificultades experimentadas por los usuarios se abordaron de manera efectiva.

2

Realizar más investigaciones de usuarios para identificar nuevas necesidades.



# ¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por tomarte el tiempo de revisar mi trabajo con la aplicación web para buscar escuelas. Si quieres ver más de mi trabajo o comunicarte conmigo, esta es mi información de contacto:

Correo electrónico: [adrianfeloh1@gmail.com](mailto:adrianfeloh1@gmail.com)

Sitio web: <https://adrian-f.netlify.app>

¡Gracias!