

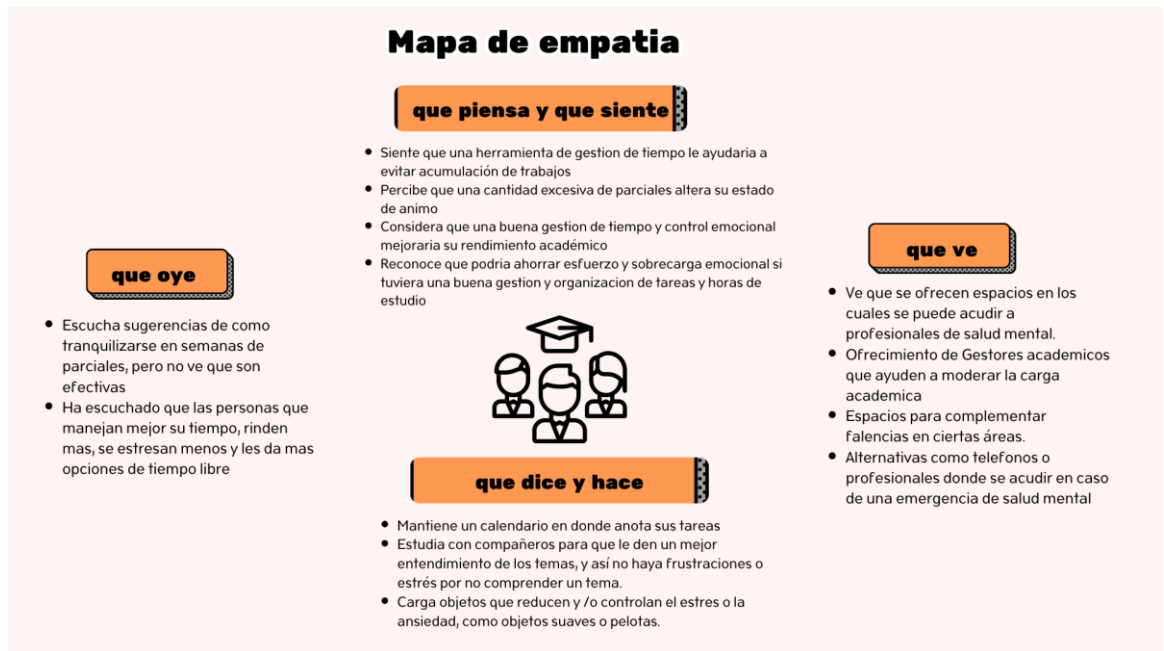
I. Empatizar: Comprendiendo a los Usuarios

✦ **Reto:** Realiza una breve descripción sobre las necesidades de los estudiantes universitarios respecto a su bienestar y estrés.

Los estudiantes tienen dificultades para encontrar herramientas que les permitan gestionar adecuadamente los desafíos que implica la vida universitaria, esto conlleva a que no se tenga un rendimiento óptimo generando como consecuencia altos índices de ansiedad y estrés.


✦ Preguntas:

- ¿Cuáles son los principales problemas que enfrentan los estudiantes en su bienestar emocional y académico?
- Propón al menos **una técnica de investigación** (entrevistas, encuestas, observación, etc.) que usarías para recopilar información. Utiliza una herramienta de Design Thinking para esta fase.
- Los principales problemas que conlleva no tener un buen bienestar emocional son:
 - Falta de control emocional frente a una prueba o trabajo.
 - Falta de horas de sueño que implica no tener un buen desempeño en el día.
 - Ataques de ansiedad provocados por una prueba o trabajos acumulados
 - Tiene como problema un mal manejo de tiempo que le permita estar tranquilo.
- Los principales problemas que conlleva no tener un buen bienestar académico son:
 - Bajo rendimiento académico que puede provocar pérdidas de asignaturas.
 - Notas insuficientes que pueden comprometer una o varias asignaturas
 - Riesgo de pérdida de cupos o becas relacionadas.
- Se propone la herramienta de *Mapa de empatía* para entender más a fondo las necesidades que los estudiantes.



•

II. Definir: Identificando el Problema

-  **Reto:** Define el problema central que la app "MENTA" busca resolver, utiliza una herramienta de Design Thinking para esta fase.

Menta tiene como principal objetivo ofrecer unas herramientas de gestión emocional y académica, que permita a los estudiantes universitarios llevar una salud mental optima a lo largo de su vida académica.


Preguntas:

- Redacta un punto de vista claro usando la fórmula:
"Los estudiantes necesitan [necesidad] porque [razón importante]."
- Los estudiantes necesitan una herramienta de gestión de tiempo porque llevan una carga académica alta, que si no se gestiona de una manera adecuada puede generar estrés y sobrecarga emocional.
- Los estudiantes necesitan herramientas de manejo emocional y psicológico porque el estrés afecta negativamente a su salud y desempeño académico.
- ¿Cómo se relaciona este problema con el bienestar y el éxito académico?

Este problema conlleva a que los estudiantes presenten un rendimiento ineficiente en sus asignaturas, lo que puede conllevar a perdidas de materias.

No tener un buen bienestar mental hace que los alumnos no estén en óptimas condiciones ya sea para la comprensión de temas complejos, o la entrega de trabajos exigentes.

III. Idear: Generando Soluciones Creativas

-  **Reto:** Propón al menos **tres funciones innovadoras** que podrían hacer que "MENTAL" sea única y útil. Utiliza una herramienta de Design Thinking para esta fase
- **Función Estado de ánimo**
- **Función Pautas activas**
- **Función Calendario interactivo**

Preguntas:

- ¿Cómo cada función mejora la experiencia del usuario?
- Elige una de las funciones y dibuja un boceto rápido de cómo se vería en la app.
- Se adaptaría a las necesidades de cada alumno evitando comprometer su desempeño académico
- Mejoraría la gestión de trabajos, parciales y proyecto dando un mejor uso del tiempo.
- Mejoraría el estado de ánimo del alumno en sus horas de estudios.

Esta función generaría un plan de estudio adaptándose al estado de ánimo que tenga el alumno en un momento determinado, permitiendo al alumno avanzar a un ritmo adecuado.

- Elige una de las funciones y dibuja un boceto rápido de cómo se vería en la app.



📌 Preguntas:

- Lista al menos **5 requerimientos funcionales** esenciales para "MENTAL".
- Identifica a los **stakeholders** del proyecto y su rol en el desarrollo.
- Propón los **módulos principales** de la aplicación y explica su funcionalidad.

RQF001: Registrar usuarios en la aplicación: Administrador, estudiante.

Prioridad: Alta

Tiempo Estimado: 3 puntos

- Diseñar interfaz grafica
- Codificar funcionalidades
- Conectar con servidores en la nube

RQF002: Crear ingreso de sesión para acceder al contenido de MENTAL:
Administrador, estudiante.

Prioridad: Alta

Tiempo Estimado: 3 puntos

- o Diseñar interfaz grafica
- o Codificar funcionalidades
- o Conectar con servidores en la nube

RQF003: Crear calendario interactivo del usuario: Administrador, estudiante.

Prioridad: Alta/Media

Tiempo Estimado: 4 puntos

- o Diseñar interfaz grafica
- o Codificar funcionalidades
- o Conectar con servidores en la nube

RQF004: Consultar técnicas de relajación sugeridas para la gestión emocional del usuario: Administrador, estudiante.

Prioridad: Alta/Media

Tiempo Estimado: 6 puntos

- o Diseñar interfaz grafica
- o Codificar funcionalidades
- o Conectar con servidores en la nube

RQF005: Editar perfil del usuario en la aplicación: Administrador, estudiante.

Prioridad: Alta

Tiempo Estimado: 3 puntos

- o Diseñar interfaz grafica
- o Codificar funcionalidades
- o Conectar con servidores en la nube

ANÁLISIS DE STAKEHOLDERS



- **Módulo de usuario:** El sistema permite gestionar la información relacionada a un usuario en la aplicación, incluye funciones como registro, inicio de sesión, edición de perfil.
- **Módulo de Calendarios interactivos:** El sistema permite la gestión de calendarios y actividades relacionadas con estudio y recreación, incluye funciones como consultar calendario del día, registrar actividades, recibir recordatorios de actividades importantes.
- **Módulo de Regulación mental:** El sistema ofrece herramientas y recursos que le permitan al usuario gestionar satisfactoriamente sus emociones y sentimientos, incluye funciones como consulta de técnicas de respiración, consulta de ejercicios moderadores de estrés.

V. 5. Historias de Usuario

★ **Reto:** Crea dos historias de usuario para el sistema usando el formato:

★ **Preguntas:**

- Explica cómo cada historia impacta la experiencia del usuario.
- ¿Qué criterio usarías para priorizar las historias en el desarrollo?

Historia de usuario 1:

Yo como usuario quiero registrarme en la aplicación para poder acceder a todo el contenido que ofrece la aplicación.

Criterios de evaluación:

- Se deber contar con una interfaz gráfica que facilite el acceso del contenido

- Hacer validación de datos del usuario.
- Deber contar con parámetros que indiquen al usuario los tipos de datos a registrar y evidencia de anomalías o errores.
- Se debe contar con un sistema de representación visual que le indique al usuario que tuvo un registro exitoso en la aplicación.

Impacto en la experiencia de usuario:

Un registro exitoso y visualmente amigable le dará al usuario confianza de la aplicación, e incentivará a usarla con entusiasmo e interés.

Historia de usuario 2:

Yo como usuario quiero registrar calendarios interactivos en la aplicación para organizar las actividades y deberes propuestos para un día determinado

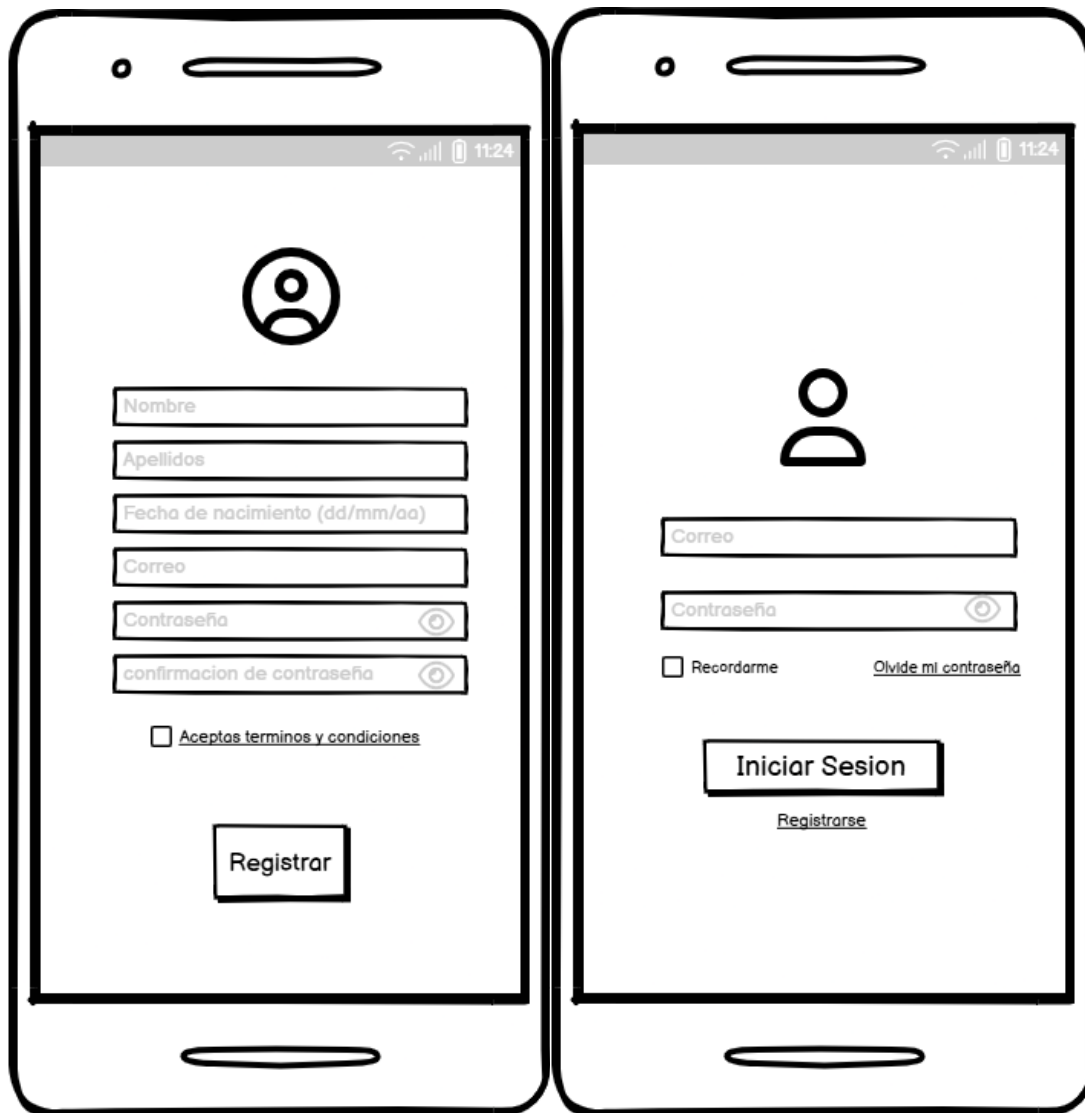
Criterios de evaluación:

- Se debe contar con una interfaz gráfica que facilite el registro de un calendario
- Deber contar con parámetros que indiquen al usuario en donde llenar la información correspondiente a las actividades, horarios y prioridades.
- Se debe contar con un sistema que le permita consultar el calendario.
- El sistema debe contar con opciones de modificación de eventos o tareas.

Impacto en la experiencia de usuario:

La creación de un calendario interactivo le facilitará al usuario la organización de actividades mejorará la gestión de tiempo, y le permitirá tener actividades de regulación emocional.

Baja fidelidad: Boceto en papel o wireframe básico de tres pantallas clave.





- **Alta fidelidad:** Diseño digital en Figma con principios de diseño aplicados (Foundation, tipografía, colores, jerarquía visual). Incluye enlace de Figma.

<https://www.figma.com/design/QfbdafGVqJaBwtDhK3u0OF/primer-parcial-practico?node-id=0-1&m=dev&t=kxaXydlfRIaQ2ygO-1>

Repositorio

<https://github.com/BlueCath15/Primer-parcial-practico-Desarollo-Movil-1>