Caso de estudio UX/UI

Aplicación Domótika

Sandy Cassell

Vista previa del proyecto

La historia inicia en una pandemia de manera inesperada y con grandes efectos en diferentes aspectos económicos, de ingresos familiares, comportamientos sociales y de salud. Es en este contexto que surge la idea de crear una aplicación que ayude a los usuarios a mantener su bienestar emocional y que también ayude a los usuarios a tener control de su hogar, de forma sencilla y práctica, con el fin de poder contar con la tranquilidad de que su hogar está seguro y en orden.

El problema

Los usuarios tienen dificultades para encontrar actividades que sean fáciles de realizar y que les ayuden a mantener su bienestar emocional y también tienen dificultades para encontrar información de forma rápida y sencilla. Por otro lado, los usuarios también tienen dificultades para mantener su hogar en orden y seguro, ya que no cuentan con herramientas de fácil uso y práctica, también no cuentan con aplicaciones específicas que les ayuden a mantener su hogar en orden y seguro.

Solución

La aplicación Domótika está pensada para que los usuarios puedan tener una actividad diaria que les ayude a mantener su bienestar emocional y también puedan tener información de forma rápida y sencilla, también puedan mantener su hogar en orden y seguro.

- **Beneficios**
- Ayuda a los usuarios a mantener su bienestar emocional, permitiendo el desarrollo de diferentes actividades, como por ejemplo: Meditaciones, ejercicios de respiración, ejercicios de estiramiento, etc.
- Ayuda a los usuarios a tener información de forma rápida y sencilla, ya que cuenta con un buscador y también con información de forma ordenada y específica de acuerdo a cada necesidad.
- Ayuda a los usuarios a mantener su hogar en orden y seguro, ya que cuenta con herramientas de fácil uso y práctica, que ayudan a los usuarios a mantener su hogar en orden y seguro.

Meta

Es posible que la pandemia ocasione nuevamente un aumento de casos, lo que ocasionaría, nuevas medidas de cuarentena y aislamiento social, lo que ocasionaría que los usuarios tengan que pasar más tiempo en sus hogares, por lo cual es muy importante que los usuarios puedan mantener su bienestar emocional y también puedan mantener su hogar en orden y seguro, de manera sencilla y práctica, con el fin de que puedan tener la tranquilidad de que su hogar está seguro y en orden.

Sobre el proyecto

Herramientas utilizadas:

Figma (Diseño UI/UX) · Miro (Mapa de ideas) · Google Docs (Documentación) · Google Sheets (Cronogramas)

User persona

Nombre: Carol Rosales
Edad: 35
Profesión: Ingeniera de Sistemas
UBICACIÓN: Barranquilla

Bio

Carol es una ingeniera apasionada por el mundo tecnológico y que ha trabajado en diferentes empresas de sistemas, en su tiempo libre le encanta practicar yoga y meditar, ya que le ayuda a mantener su bienestar emocional, también le encanta pasar tiempo con su familia y amigos, ya que ellos son su fuente de inspiración y motivación para seguir adelante y cumplir sus metas.

Pain points

- Carol tiene problemas para encontrar información de forma rápida y sencilla.
- Experimentó dificultades para mantener su bienestar emocional en momentos de estrés y ansiedad.
- Experimentó dificultades para mantener su hogar en orden y seguro, ya que no cuenta con herramientas de fácil uso y práctica.

Personalidad

Carol es una persona muy organizada, es una persona muy creativa, es una persona muy amiga de sus amigos y familia, es una persona muy amante de la naturaleza y es una persona muy amante de la tecnología.

Goals

- Encontrar información de forma rápida y sencilla.
- Mantener su bienestar emocional, ya que le ayuda a mantener su productividad y también le ayuda a mantener su salud.
- Mantener su hogar en orden y seguro, ya que le ayuda a mantener su tranquilidad y también le ayuda a mantener su salud.

Experiencias

- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.

Herramientas de uso

- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.

Nombre: Alejandro Lopez
Edad: 25
Profesión: Diseñador de Interfaces
UBICACIÓN: Tel Aviv

Bio

Alejandro es un diseñador de interfaces, apasionado por el mundo tecnológico y que ha trabajado en diferentes empresas de diseño, en su tiempo libre le encanta practicar yoga y meditar, ya que le ayuda a mantener su bienestar emocional, también le encanta pasar tiempo con su familia y amigos, ya que ellos son su fuente de inspiración y motivación para seguir adelante y cumplir sus metas.

Pain points

- Alejandro tiene problemas para encontrar información de forma rápida y sencilla.
- Experimentó dificultades para mantener su bienestar emocional en momentos de estrés y ansiedad.
- Experimentó dificultades para mantener su hogar en orden y seguro, ya que no cuenta con herramientas de fácil uso y práctica.

Personalidad

Alejandro es una persona muy creativa, es una persona muy amiga de sus amigos y familia, es una persona muy amante de la naturaleza y es una persona muy amante de la tecnología.

Goals

- Encontrar información de forma rápida y sencilla.
- Mantener su bienestar emocional, ya que le ayuda a mantener su productividad y también le ayuda a mantener su salud.
- Mantener su hogar en orden y seguro, ya que le ayuda a mantener su tranquilidad y también le ayuda a mantener su salud.

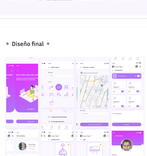
Experiencias

- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.

Herramientas de uso

- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.
- Experiencia en proyectos de diseño UX/UI.

Proceso de diseño



Funcionalidades

Benchmarking

Tras analizar a la competencia, observamos las siguientes debilidades generales:

- Complejidad al obtener un dispositivo. Muchas veces tarda en detectar un dispositivo o no lo consigue.
- Estas aplicaciones cuentan ofrecer once opciones de personalización, lo que puede limitar su utilidad para algunos usuarios.
- Interfaz demasiado llenaguas que implica dedicarle tiempo a concentrarse y como moverse por ella.

	Google home	Loxone	Domotika
Dispositivos	200 aprox.	no especifica	100 aprox.
Escenas	X	✓	✓
Auxiliares configurables	X	✓	✓
Centralizar voz	✓	✓	✓
Programación	X	✓	✓
Alarmas	X	✓	✓
Acceso caja amarillas	X	✓	✓
	Gratuito	20€	18€

Arquitectura de información

Start Domótika
Sign Form
Sign Form
Sign Form