



Diseño UX UI

Plantilla Proyecto Final Integrador

Aclaración



Esta plantilla es solo un recurso para ayudar a estructurar el reporte y no debe usarse como el formato definitivo para la entrega. Cada estudiante debe adaptarla según su propio formato de presentación.

Plantilla

Nombre del Proyecto/App
Apellido y Nombre



Planteamiento

Problemática

Síntesis del problema que van a abordar.
Cuál es la problemática y por qué es importante resolverla.

Usuario

Breve descripción de los posibles usuarios.
Cómo es el público objetivo de su proyecto y cuáles son sus características principales.

Solución

Solución en forma de app. Por ejemplo:
“Vamos a diseñar una aplicación para...”.
Este texto no menciona funcionalidades específicas aún.

Objetivos

Como parte de la solución, listar los objetivos de la app expresados en verbos en infinitivo:

- Objetivo 1
- Objetivo 2
- Objetivo 3

Research

Investigación de Usuario

Capturas de comentarios de redes sociales donde los usuarios hablan de la temática y expresan la necesidad que tienen.



Investigación de la Problemática

Breve reseña de notas periodísticas, donde se valida la problemática, con una imagen del medio junto con los links a las notas y/o fuentes.



Incluir fuente con link.



Incluir fuente con link.



Incluir fuente con link.

Benchmarking



Logo de la app

Nombre de la app 1

Espacio para escribir una
reseña de la app 1.



Logo de la app

Nombre de la app 2

Espacio para escribir una
reseña de la app 2.



Logo de la app

Nombre de la app 3

Espacio para escribir una
reseña de la app 3.

Benchmarking



Captura de la app

Nombre de la app 1



Captura de la app

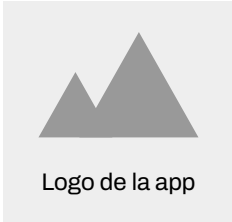
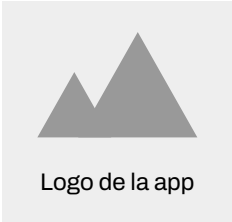
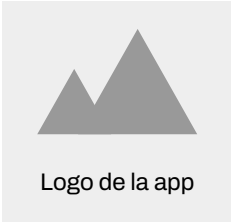
Nombre de la app 2



Captura de la app

Nombre de la app 3

Benchmarking



Cantidad de pasos	App 1	App 2	App 3
Acción 1			
Acción 2			
Acción 3			

Benchmarking



Vocabulario o Errores	App 1	App 2	App 3
Óptimo			
Error menor			
Error mayor			

Benchmarking



Diseño	App 1	App 2	App 3
Óptimo			
Básico			
Malo			

Benchmarking

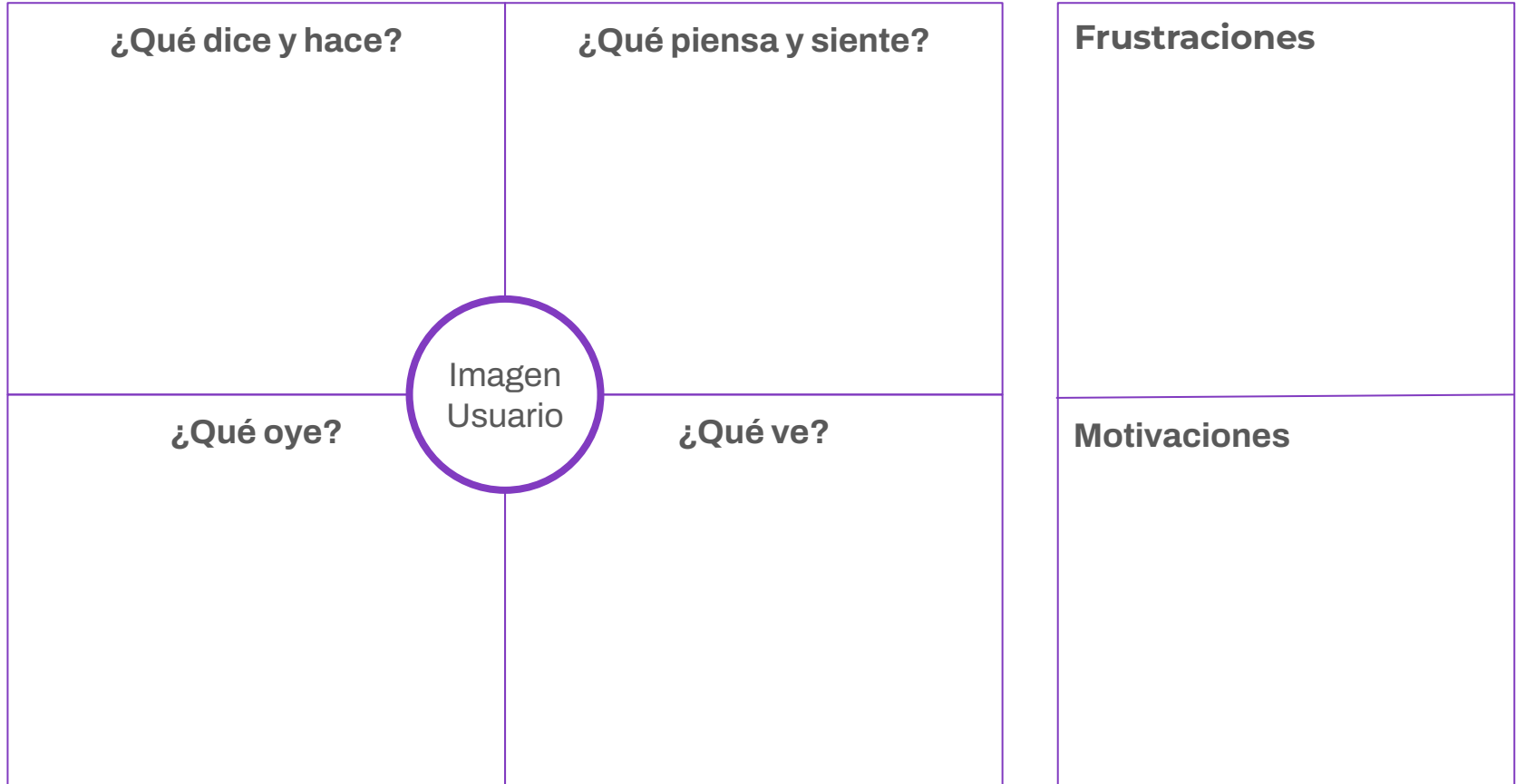


Fortalezas	<ul style="list-style-type: none">● Punto 1● Punto 2● Punto 3	<ul style="list-style-type: none">● Punto 1● Punto 2● Punto 3	<ul style="list-style-type: none">● Punto 1● Punto 2● Punto 3
Debilidades	<ul style="list-style-type: none">● Punto 1● Punto 2● Punto 3	<ul style="list-style-type: none">● Punto 1● Punto 2● Punto 3	<ul style="list-style-type: none">● Punto 1● Punto 2● Punto 3

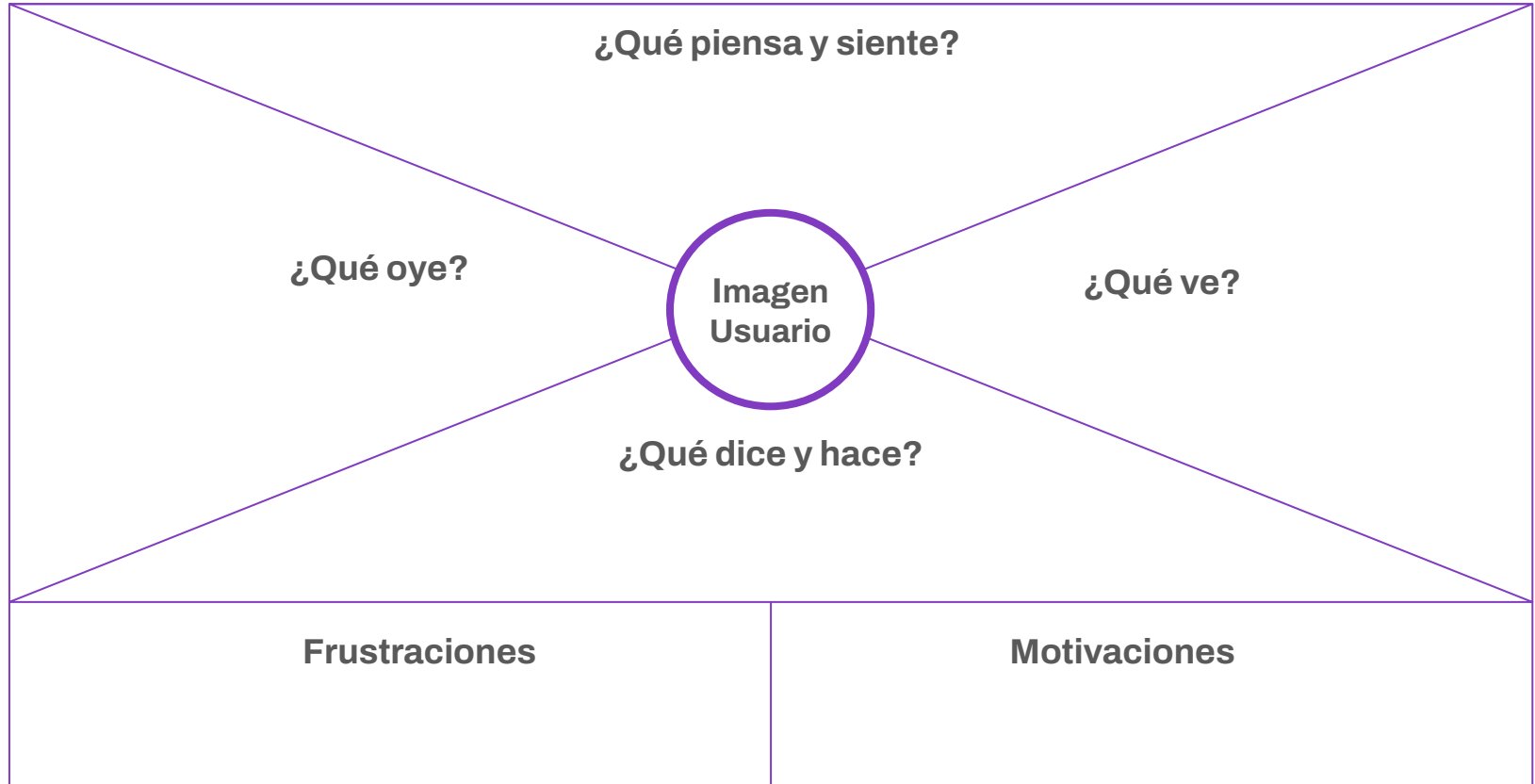
Benchmarking - Conclusiones

Espacio para realizar un **breve informe** con las conclusiones que obtenemos del cuadro. (¿Quién es mi competencia?, ¿quiénes son sus usuarios?, ¿Cómo les hablan?, ¿En qué se diferencian?, ¿Qué puedo ofrecer en mi App que ellos no tengan?, ¿Cómo puedo superar su propuesta?).

Mapa de empatía - (plantilla opción 1)



Mapa de empatía - (plantilla opción 2)



Agregar una imagen
que represente a la
1ra proto persona

Nombre

“Cita relacionada a la temática, que capture la forma de pensar de la persona”

Bio

Breve biografía de la persona, quién es? ¿Cómo vive? ¿Qué la define?.
El contexto relevante relacionado a nuestro proyecto.

Edad:
Educación:
Ubicación:
Familia:
Ocupación:

Objetivos



Frustraciones



Justificación:
Condiciones indispensables
que hacen que sea mi
usuario/a

Motivaciones



Habilidades tecnológicas



Nota: Todos los Objetivos, Frustraciones y Motivaciones deben estar relacionadas a la temática, no son datos random y/o que pertenezcan a otro proyecto.

Agregar una imagen
que represente a la
2da proto persona

Nombre

“Cita relacionada a la temática, que capture la forma de pensar de la persona”

Bio

Breve biografía de la persona, quién es? ¿Cómo vive? ¿Qué la define?.
El contexto relevante relacionado a nuestro proyecto.

Edad:
Educación:
Ubicación:
Familia:
Ocupación:

Objetivos



Frustraciones



Justificación:
Condiciones indispensables
que hacen que sea mi
usuario/a

Motivaciones



Habilidades tecnológicas



Nota: Todos los Objetivos, Frustraciones y Motivaciones deben estar relacionadas a la temática, no son datos random y/o que pertenezcan a otro proyecto.

Encuestas

Muestra: detalle de cuántas personas completaron la encuesta (10 personas como mínimo)

Presentación de encuesta:

- Temática: qué problemática se está investigando
- Público objetivo: a quiénes se les envió la encuesta

Objetivos:

- Cuantificar datos para realizar un sondeo inicial.
- Generalizar información de nuestra audiencia.
- Describir a nuestros usuarios demográficamente.
- Validar que la proto persona se vincule con la problemática.

Conclusiones

Informe de conclusiones sobre la encuesta:

Definir nuestro público objetivo a partir de los datos demográficos obtenidos

Información que tienen en común nuestros usuarios.

Destacar algún hábito de consumo o de uso y/o experiencias previas buenas y malas.

Validar si las personas encuestadas son afectadas directamente por la problemática.

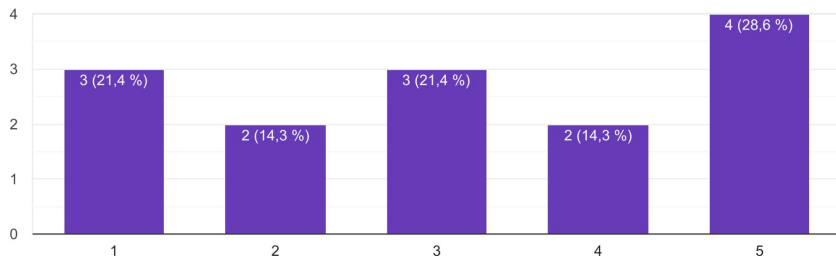
Encuesta - resultados (plantilla opción 1)

Pregunta realizada: descripción de pregunta o indicación correspondiente al gráfico resultante.

Escala entregada u opciones de respuesta:
(Ej: muy probable, muy poco probable.)

¿Tenés buen humor los lunes por la mañana?

14 respuestas

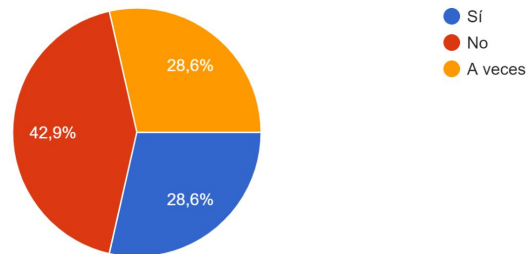


Pregunta realizada: descripción de pregunta o indicación correspondiente al gráfico resultante.

Escala entregada u opciones de respuesta:
(Ej: Si, No, A veces.)

¿Tomás café por la mañana?

14 respuestas



Conclusión o interpretación de los gráficos que se muestran:

-
-

Importante: Los gráficos pueden ser copiados directamente desde Google Forms y no perderán su calidad gráfica.

Encuesta - resultados (plantilla opción 2)

Pregunta realizada: descripción de pregunta o indicación correspondiente al gráfico resultante.

Escala entregada u opciones de respuesta:
(Ej: muy probable, muy poco probable.)

Pregunta realizada: descripción de pregunta o indicación correspondiente al gráfico resultante.

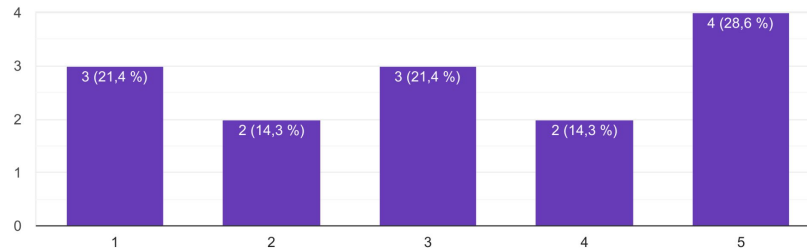
Escala entregada u opciones de respuesta:
(Ej: Si, No, A veces.)

Conclusión o interpretación de los gráficos que se muestran:

-
-

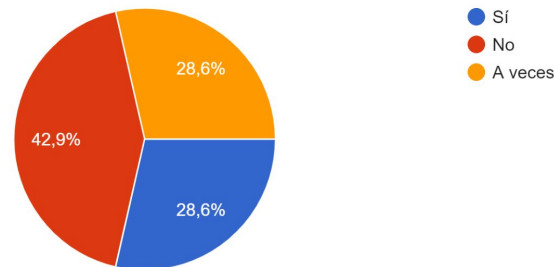
¿Tenés buen humor los lunes por la mañana?

14 respuestas



¿Tomás café por la mañana?

14 respuestas



Importante: Los gráficos pueden ser copiados directamente desde Google Forms y no perderán su calidad gráfica.

Entrevistas

Muestra: 3 personas participaron de las entrevistas.

- Nombre - Dato demográfico relevante - Dato imprescindible que hace que sea nuestro usuario
- Nombre - Dato demográfico relevante - Dato imprescindible que hace que sea nuestro usuario
- Nombre - Dato demográfico relevante - Dato imprescindible que hace que sea nuestro usuario

Objetivos:

- Validar la proto persona (aquí agregar el nombre de la proto persona)
- Comprender la percepción que tiene el usuario sobre la problemática.
- Determinar un insight que involucre tanto la problemática como a este usuario en particular.

Preguntas clave de la entrevista:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Entrevistas - conclusiones

Insight

Espacio para detallar y destacar el insight obtenido a través de las entrevistas.

Detalles de observación

Espacio donde pueden incluirse algunas de las citas que los entrevistados dijeron en algunas de las entrevistas (recordar que las citas se colocan entre comillas.)

Conclusiones

Informe de conclusiones sobre la entrevista:

Al final destacar que la proto persona “X”, ahora validada, se convirtió en User Persona.

User persona	<div>(Foto)</div> <div>User persona (nombre) Espacio para breve descripción de persona</div> <div>Escenario hipotético Espacio para escenario hipotético</div> <div>Objetivos Espacio para objetivos de la persona</div>			
Etapas	<div>Etapas</div> <div>Etapas</div> <div>Etapas</div> <div>Etapas</div>			
Emociones	<div>Emociones</div> <div>Emociones</div> <div>Emociones</div> <div>Emociones</div>			
Canales	<div>Canal 1</div> <div>Canal 2</div> <div>Canal 3</div> <div>Canal 4</div>			
Oportunidades	<div>Oportunidades</div> <div>Oportunidades</div> <div>Oportunidades</div> <div>Oportunidades</div>			

*Emociones (esto no es parte de la plantilla)

Emojis para utilizar en el User Journey Map:



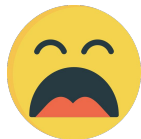
Carita sonriente:

Indica que la persona siente satisfacción al realizar la tarea o que algo le sorprendió positivamente, o que le agrada lo que ve.



Carita confundida:

Indica que la persona siente frustración leve al no saber cómo continuar, no entender para qué sirve un elemento o que es indiferente.



Carita triste:

Indica que la persona siente mucha frustración al no encontrar lo que busca, se encontró con un error grave o que no le agrada lo que ve.

POV

usuario

breve descripción del usuario

necesita

problema a abordar

porque

motivación del usuario

Importante: El usuario del POV, Storytelling y Storyboard debe ser la User Persona

Storytelling

Narración sobre nuestra user persona que cuente con un:

Inicio - Nudo - Desenlace, que permita que cualquier persona que la lea sienta una **conexión emocional (empática)** con nuestra User Persona.

Storyboard



Espacio para agregar una descripción opcional de la viñeta



Espacio para agregar una descripción opcional de la viñeta



Espacio para agregar una descripción opcional de la viñeta



Espacio para agregar una descripción opcional de la viñeta



Espacio para agregar una descripción opcional de la viñeta



Espacio para agregar una descripción opcional de la viñeta

MVP

Imprescindibles:

-
-
-
-
-

Deseables:

-
-
-
-
-

Funcionalidad Principal: La más importante, para la cual descargarían la app, 1 sola.

Informe: Motivos por los cuales esas funcionalidades son imprescindibles para la primera versión

Arquitectura de la Información - Card Sorting

Se realizó un card sorting con el objetivo de: ordenar, estructurar y etiquetar la información de la forma más clara y lógica posible.

Cantidad de personas que participaron del estudio: 10 usuarios

Introducción:

Cards

Listado de tarjetas que se les facilitó a las personas que participaron del estudio.

-
-
-
-
-

-
-
-
-
-

Dendrograma

Espacio de análisis de detalles más importantes y relevantes observados en el dendrograma.



Espacio para pegar el gráfico dendrograma donde puedan visualizarse las categorías.

No olvidar intervenir el gráfico para colocar las categorías principales sobre las ramas.

Matriz de Similitud



Espacio para pegar la Matriz de similitud.

Espacio de análisis de detalles más importantes y relevantes observados en la matriz de similitud.

Grupos obtenidos y coincidencias que llamen la atención por su porcentaje de agrupación alto o bajo.

No olvidar intervenir el gráfico para identificar los puntos relevantes para el análisis.

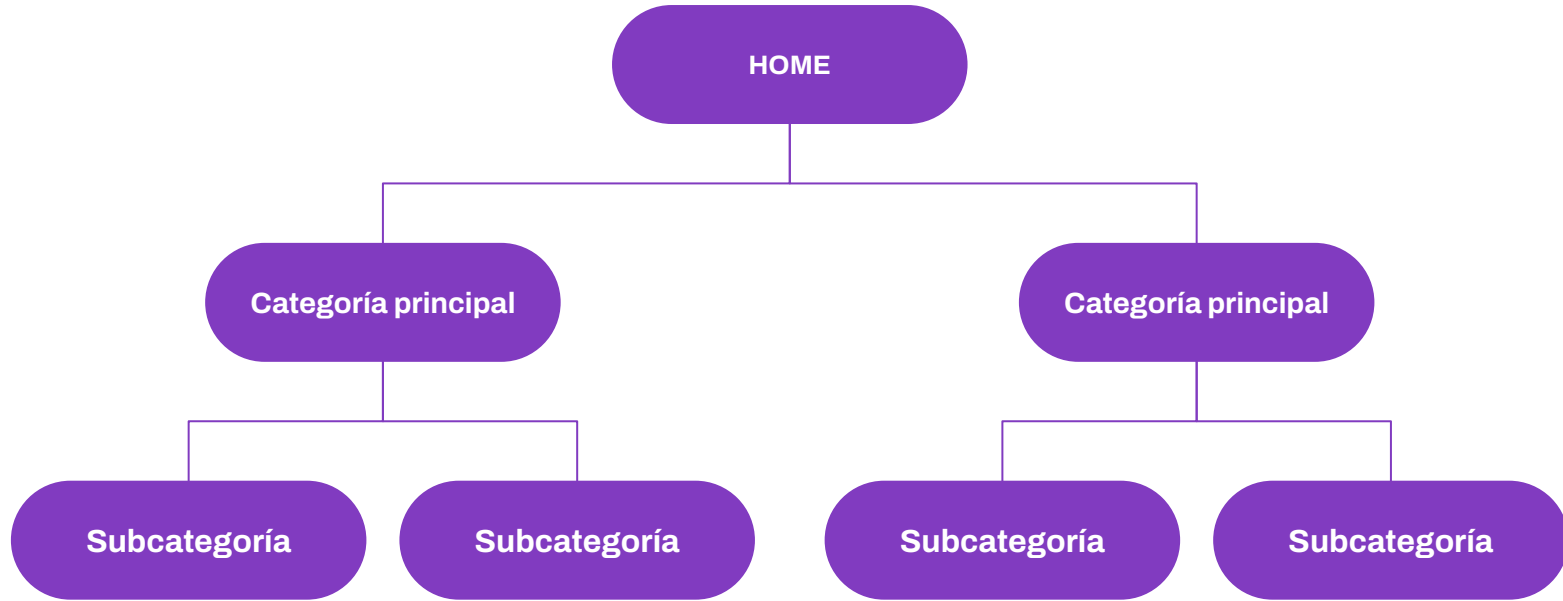
Conclusiones

Espacio para detallar conclusiones obtenidas del estudio.

Describir los cambios sobre las categorías y justificar.

Brindar la interpretación en cuanto a la futura estructura final de la app.

Arquitectura de la Información - Mapa de Sitio



Colocar el link al mapa de sitio dentro de un botón en la misma slide —>

VER MÁS

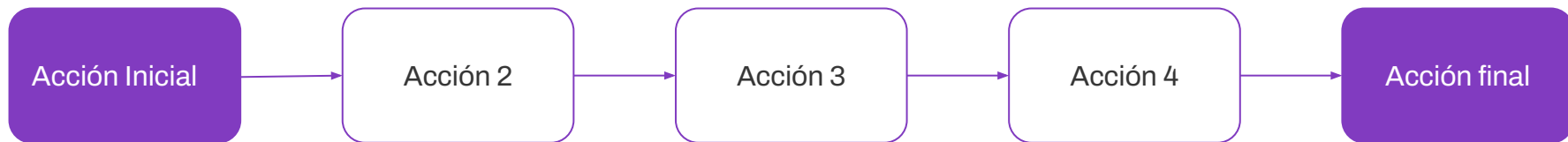
El link es de suma importancia para la corrección de la tarea y todos deben tener permisos de lectura.

Task Flow

Aclaración: En esta serie de acciones no se toma en cuenta los posibles errores, es un camino feliz (Happy path) - borrar

Funcionalidad principal: (1 sola, que fué indicada en el MVP)

Indicar el recorrido del usuario para cumplir con éxito la tarea principal de nuestra app:



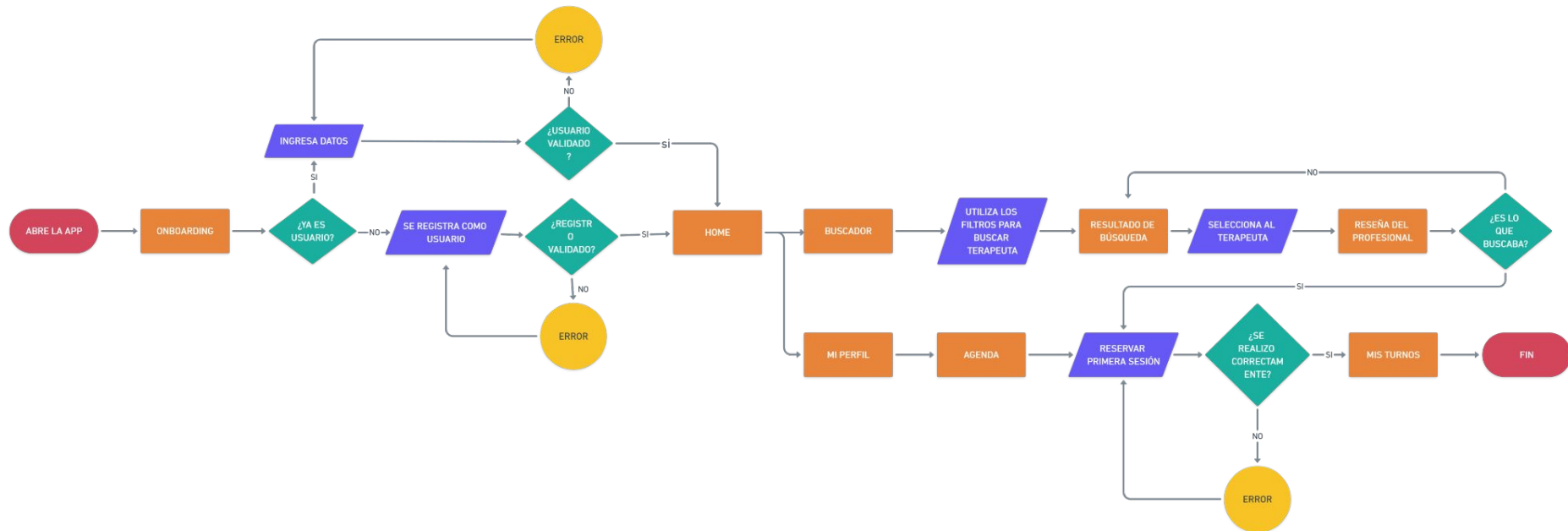
Colocar el link al Task Flow dentro de un botón en la misma slide —>

VER MÁS

El link es de suma importancia para la corrección de la tarea y todos deben tener permisos de lectura.

User Flow

Aclaración: En esta serie de acciones se toma en cuenta la dirección del recorrido del usuario y los posibles errores (borrar)



Made with Whimsical

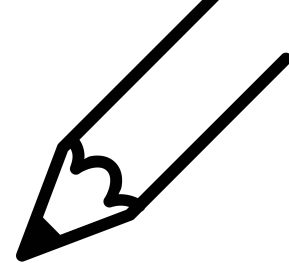
Colocar el link al User Flow dentro de un botón en la misma slide —>

VER MÁS

El link es de suma importancia para la corrección de la tarea y todos deben tener permisos de lectura.

Wireframe a mano

Aclaración: Happy path (camino feliz) de la tarea principal.- borrar



Wireframe a
mano

Nombre de la
pantalla



Wireframe a
mano

Nombre de la
pantalla



Wireframe a
mano

Nombre de la
pantalla



Wireframe a
mano

Nombre de la
pantalla



Wireframe a
mano

Nombre de la
pantalla

Recordar limpiar fondos y dar contraste a las fotografías para que queden integradas a la presentación.

Wireframe Digitales en baja fidelidad



Wireframe digital

**Nombre de la
pantalla**



Wireframe digital

**Nombre de la
pantalla**



Wireframe digital

**Nombre de la
pantalla**



Wireframe digital

**Nombre de la
pantalla**



Wireframe digital

**Nombre de la
pantalla**

Colocar el link a wireframes digitales dentro de un botón en la misma slide —>

[VER MÁS](#)

Recordar que son bocetos digitales, por lo que no se recomienda que contengan demasiados detalles.

¡Gracias! 