

# Ruta de Avance

**Clase 4 - “Mapa de Empatía / User Persona”**



# Ejercicios Prácticos



Optativos | No entregables

## Planteamiento

1. Investigar una problemática
2. Determinar **¿Quién es nuestro usuario?** (en quién basamos nuestra investigación)
3. Desarrollar **¿Cuál es el problema?** (necesidad detectada)
4. Especificar **¿Cuál es la solución que vamos a ofrecer?** (En forma de una App).

## Desk Research

Adjuntar un informe con; estudios de mercado, informes de investigación, notas periodísticas, publicaciones académicas, bases de datos, comentario de usuarios en redes sociales, etc que validen la problemática,

[Acá podés descargar el template para estructurar el proyecto final integrador](#)



# Ejercicios Prácticos



Optativos | No entregables

## Benchmarking

Realizar un comparativa con 3 competidores directos de nuestro proyecto de app con lo siguientes puntos de análisis:

- Nombre y “logo” de las 3 Apps (Para poder ver el diseño de mi competencia)
- Reseña de las 3 Apps (Para poder ver el enfoque de mi competencia)
- Captura de las 3 Apps (Para poder ver el diseño de mi competencia)
- Cantidad de Pasos por Acción (De 3 acciones por cada una de las 3 App)
- Vocabulario o Errores (Óptimo, Error menor, Error mayor - que no me permite operar)
- Diseño (Óptimo, Básico, Malo)
- Fortalezas y Debilidades (De cada una de las 3 App)

## Informe de Conclusiones

Adjuntar un breve informe de con las conclusiones que obtenemos del benchmarking:

- ¿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?).



# Ejercicios Prácticos



Optativos | No entregables

## Mapa de Empatía

Realizar un Mapa de Empatía, que nos ayudará a responder preguntas específicas sobre nuestros usuarios (siempre teniendo en mente nuestra idea de App).

### Nos preguntamos:

- ¿Quién es la persona que estamos intentando comprender? (Proto Persona)
- ¿Por qué es él/ella y no otro/a?
- ¿Qué lo conecta a nuestra nuestro proyecto?
- ¿Qué condiciones hace que sea un futuro usuario de nuestra app?

## User Persona

Realizar las Fichas de dos Proto Personas que deben contener la siguiente información:

- Datos personales y foto.
- Datos demográficos.
- Biografía.
- Intereses
- Hábitos de consumo.
- Objetivos, sueños, metas.
- Su relación con la tecnología.
- Frustraciones y motivaciones.
- Una frase.

# Ruta de Avance

**Clase 8 - “POV y Storytelling”**



# Ejercicios Prácticos



Optativos | No entregables

## Encuestas

Realizar encuestas por medio de Google Form con preguntas cerradas, de opciones múltiples o escalas tipo Likert que permitan recolectar información dirigida a un mínimo de 10 personas que formen parte de nuestro público objetivo.

## Informe de encuesta

Realizar un informe de las encuestas utilizando gráficos de torta para mostrar la información cuantitativa recopilada. e incluir un breve resumen de los descubrimientos como conclusión.



# Ejercicios Prácticos



Optativos | No entregables

## Entrevistas

Realizar entrevistas cualitativas, a un mínimo de 3 personas que formen parte de nuestro público objetivo. para recopilar datos, profundizar en el análisis de la problemática y obtener insights.

(Los objetivos de las entrevistas son recopilar datos cuantitativos: validar la proto persona, comprender la percepción que tiene el usuario sobre la problemática y determinar un insight )

## Informe de entrevistas

Realizar un informe sobre los resultados, los datos recopilados, el insight que consiguieron descubrir e interpretar, especificar de qué forma los entrevistados validaron a la proto persona y se transformó en user personas)



# Ruta de Avance



Optativos | No entregables

## User Journey Map

Realizar un **User Journey Map** de manera que podamos ver el trayecto de la User Persona utilizando la app de nuestro competidor más directo.

El objetivo será: comprender mejor sus necesidades y sentimientos, de esa forma podremos comenzar a pensar qué funcionalidades resultan clave para el usuario.

## POV y Storytelling

1. Realizar un POV completando la frase: Usuario - Necesita - Porque.
2. Crear un Storytelling que cuente con un Inicio - Nudo - Desenlace, que cree una conexión emocional con nuestra User Persona.





# Ruta de Avance

**Clase 12 - "AI / Mapa de Sitio**

"



# Ruta de Avance



Optativos | No entregables

## Storyboard

**Realizar un Storyboard** y/o guión gráfico.

Ilustrando los momentos clave de la historia (6 dibujos máximo).

Puede ser a mano o digital, si es a mano deberán pasarlo a tinta y escanearlo con buena calidad y buena luz para que se pueda visualizar correctamente.

## MVP

1. **Realizar el MVP**, que nos permita tener en claro cuales son las funcionalidades básicas que debe tener la app
2. **Definir prioridades**, cuáles tareas son imprescindibles para el funcionamiento de la app y cuáles tareas son deseables para versiones más avanzadas de mi app en un futuro (versión 2.0).
3. **Identificar** cuál es la función básica y primordial que mi usuario realizará en mi app, y por qué es deseable.
4. **Realizar un informe** sobre las conclusiones del ejercicio, cuáles tareas se desarrollaran primero y por qué (explicar brevemente cada tarea).



# Ruta de Avance



## Optativos | No entregables

### AI - Cardsorting

1. **Realizar un Card Sorting** Abierto con Optimal Workshop que incluya 20 tarjetas (tareas que surgen del MVP y Benchmarking), a a 10 participantes mínimo (que pertenezcan al grupo de la user persona) donde obtendremos como resultado el Dendrograma y la Matriz de similitud con las que realizaremos un informe de conclusiones.
2. **Analizar e interpretar los resultados** (gráficos y respuestas), y realizar un informe con las conclusiones del estudio (aciertos, errores, correcciones realizadas, conclusiones, etc.).

### AI - Mapa de sitio

1. **Crear el Mapa de sitio**, en Whimsical, utilizando la información validada por los usuarios, obtenida del informe del estudio de CardSorting y sus gráficos.
2. Definir cuáles van a ser mis categorías y subcategorías a partir de los resultados dados por los participantes/usuarios (como ellos ordenaron la información)
3. Crear el diagrama de mi app, partiendo desde la HOME, siguiendo a las categorías principales y luego desde estas a las subcategorías y dentro las tareas u opciones que se encuentren.

# Ruta de Avance

Clase 16 - "Entrega de proyecto Integrador"



# Ruta de Avance



Optativos | No entregables

## Task Flow

Realizar el Task Flow (Flujo de Tareas) que;  
Detalle los pasos que un usuario debe seguir para completar la función principal de nuestra app (happy path).

Debe reflejar de manera clara y concisa la secuencia de acciones que el usuario realiza, desde el inicio hasta la finalización de la tarea.

## User Flow

Realizar el User Flow, empezando con la Función principal de nuestra app (happy path), después le sumaremos los posibles errores que puedan surgir y por último las demás tareas o funcionalidades que vayan a formar parte de la primera versión (MVP) de nuestro proyecto.

Se deben utilizar las figuras geométricas sugeridas en clase como código para los diagramas. El diagrama se realiza de izquierda a derecha, arriba a abajo, tiene un comienzo y un fin.



# Ruta de Avance



Optativos | No entregables

## Prototipado

1. Realizar el boceto del Wireframe a mano de nuestro “Happy Path”, es decir el camino feliz que recorre el usuario para solucionar su problema en nuestra app. (Empieza por Registrarse en la app, llega a la Home, y luego las siguientes pantallas para completar el happy path)
2. Luego de tener todos los bocetos de las pantallas a mano y usándolos de referencia haremos los Wireframes Digitales