

# DISEÑO DE INTERACCIONES PARA APLICACIONES MÓVILES

Facultad Informática UNLP  
Andrés Rodríguez 2019

# PROYECTO

# TEMA: AUTOCUANTIFICACIÓN

Con la ayuda de dispositivos digitales, tenemos una capacidad sin precedentes de rastrear nuestros comportamientos, hábitos y pensamientos. Pero convertir los datos sobre nosotros y nuestras comunidades en conocimiento de valor todavía es muy difícil.

En este proyecto exploramos modos de soportar el monitoreo, reflexión y cambio de comportamientos mediante la recolección, el consumo y el compartir información relevante.

Consideraremos:

- ¿cómo podemos ayudar a que la gente aprenda más sobre sus vidas cotidianas mediante el automonitoreo?
- ¿Cómo podemos ayudar a las personas a obtener información de la gran cantidad de datos que recopilan sobre sí mismos?
- ¿Cómo podemos ayudar a las personas a compartir información sobre ellas mismas para el beneficio de comunidades específicas? (por ejemplo para investigación, salud pública, grupos de apoyo)?

Ver por ejemplo

<https://satogames.es/es/el-yo-cuantificado/>  
<https://www.microsiervos.com/archivo/tecnologia/yo-cuantificado.html>

# TEMA: BANCO ALIMENTARIO

El banco alimentario de La Plata es una Organización de la Sociedad Civil (OSC), que tiene como objetivo disminuir el hambre y la desnutrición a través del recupero de alimentos.

Empresas que producen o comercializan alimentos avisan al banco que tienen algo para donar (por ejemplo, porque se acerca su fecha de vencimiento). Voluntarios lo van a buscar y lo llevan al banco. Al llegar, se clasifican y registran (es importante saber que llegó, de dónde, en qué fecha). El banco prepara paquetes para enviar a las instituciones beneficiarias. En esos paquetes hay un poco de cada cosa (para que puedan armar una dieta balanceada). Los voluntarios llevan los paquetes a las instituciones.

El foco del proyecto puede ser el traslado de donaciones y envíos a beneficiarios. Se pueden incorporar ideas como Globo o Uber para distribuir y optimizar la logística de traslado de envíos?

Ver <http://bancoalimentario.org.ar>

# ETAPAS Y ENTREGABLES

## Descubrimiento y definición de necesidades

- Un documento que describa la etapa con una introducción, la metodología usada, los resultados de las entrevistas, el análisis y conclusiones elaboradas por el grupo a partir de las entrevistas (un mapa de empatía al menos).

## Ideación y prototipos de experiencia

- Documento que contenga los resultados de la etapa anterior, tres POV revisados, las mejores opciones de Cómo podríamos..., dos prototipos de experiencia y una explicación de por qué cada prototipo sería exitoso en alcanzar la solución deseada

## Video conceptual

- Tres slides: una visión general del problema y la solución propuesta, tres tareas centrales que permite alcanzar la solución, tres storyboards de escenas registrables con un video y que respondan a las tareas centrales indicadas antes
- Un video actuado con esas tres escenas

## Prototipo de baja fidelidad y evaluaciones de usuario

- Un documento escrito con el reporte de los prototipos elaborados, las pruebas realizadas con usuarios y los resultados de las mismas.

## Presentación final

- Powerpoint con resumen de proyecto

# ENTREGAS

## Descubrimiento y definición de necesidades

- Semana 19/setiembre

## Ideación y prototipos de experiencia

- Semana 10/octubre

## Video conceptual

- Semana 17/octubre

## Prototipo de baja fidelidad y evaluaciones de usuario

- Semana 7/noviembre y semana 21/noviembre

## Presentación final

- Semana 5/diciembre