

PlanMatch



Realizado por:

- CCAMA MARRON GUSTAVO ALONSO
- HUAMAN COAQUIRA LUCIANA JULISSA
- CHAMBI TAPIA KEVIN JOAQUIN
- HUAMANI VILCA JUAN DIEGO

Fecha: 24/10/24

Etapa 1: Propuesta del Proyecto

Objetivo: Elaborar la Propuesta del Proyecto

- Identificación del Problema
- Descripción del proyecto

1. Introducción

En la actualidad, las personas tienen cada vez más dificultades para organizar actividades sociales o recreativas, especialmente cuando no tienen un grupo establecido con el cual realizar estos planes. Muchos desean participar en eventos o actividades, pero no cuentan con amigos o conocidos disponibles para acompañarlos, lo que puede limitar sus oportunidades de socialización y disfrute. Esta situación genera frustración y aislamiento, afectando negativamente la experiencia de ocio y bienestar social.

2. Planteamiento del problema

Armar grupos con personas desconocidas para actividades sociales o recreativas presenta varios desafíos, especialmente cuando se busca alinear intereses y disponibilidad. Las personas enfrentan dificultades al intentar encontrar y coordinarse con otros que compartan los mismos planes o preferencias. En la actualidad, no hay una manera sencilla y eficiente de conectar a las personas en función de sus preferencias específicas, lo que provoca frustración y pérdida de tiempo.

3. Objetivos

El objetivo de PlanMatch es conectar a personas desconocidas que compartan intereses comunes y deseen participar en las mismas actividades.

4. Público Objetivo

● Características

- **Edad:** Personas de 18 - 35 años
- **Genero:** No hay distinción de genero
- **Ubicación/Región:** Gente de Arequipa
- **Personalidad y comportamiento:** Personas que buscan actividades sociales o recreativas y que desean ampliar su círculo social.

● Motivaciones:

- Participar en actividades sociales o recreativas de manera más fácil y espontánea.
- Conocer a nuevas personas con intereses similares.
- Crear nuevas experiencias de grupo, incluso si no se tienen conocidos cercanos.

● Deficiencias:

- Dificultad para encontrar personas disponibles para realizar los mismos planes.
- Falta de una red social establecida para realizar actividades en nuevos entornos o durante viajes.
- Frustración por no poder llevar a cabo actividades deseadas por falta de compañía.

● Categorización de Usuarios:

- **Estudiantes universitarios:** Jóvenes que desean participar en actividades recreativas pero que no siempre tienen amigos disponibles.
- **Profesionales jóvenes:** Personas que se mudan a nuevas ciudades por trabajo y buscan socializar a través de actividades comunes.

- **Turistas:** Personas que viajan solas y quieren realizar planes en grupo con otros viajeros que compartan intereses.

5. Qué hará el proyecto

PlanMatch ofrecerá una plataforma en la que los usuarios podrán crear y unirse a grupos para realizar actividades basadas en intereses compartidos. Los usuarios podrán filtrar por tipo de actividad (deporte, cultura, ocio, etc.), ubicación y horarios disponibles. Además, la plataforma brindará un entorno seguro mediante perfiles verificados y permitirá la evaluación de experiencias previas, aumentando la confianza entre los usuarios.

6. Análisis de sistemas existentes

6.1 Meetup <https://www.meetup.com/es/>

Meetup es una plataforma diseñada para conectar a personas a través de eventos y actividades en su área local. Permite a los usuarios unirse a grupos basados en intereses comunes, facilitando la organización y participación en actividades como clases, reuniones sociales o eventos profesionales.

Aspectos Positivos:

- **Amplia gama de actividades:** Ofrece una variedad de eventos, desde reuniones profesionales hasta actividades recreativas, lo que permite a los usuarios encontrar eventos de acuerdo a sus intereses.
- **Acceso fácil a eventos locales:** Los usuarios pueden buscar eventos cercanos a su ubicación y unirse a grupos locales de forma sencilla.
- **Fomenta la interacción social:** Facilita la creación de nuevas conexiones sociales al unir personas con intereses comunes en eventos locales.

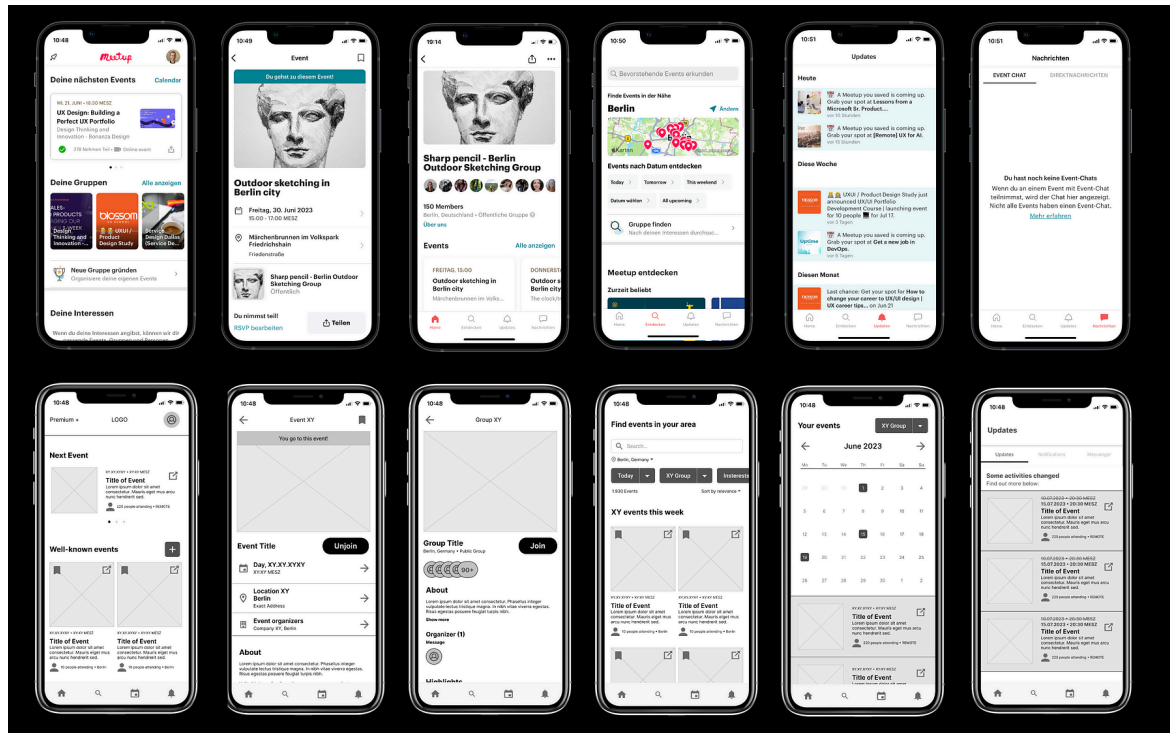
Aspectos Negativos:

- **Conexiones superficiales:** La plataforma está más enfocada en la asistencia a eventos que en la creación de relaciones duraderas, lo que puede resultar en interacciones poco profundas.
- **Costos para organizadores:** Crear y mantener grupos requiere pagar una suscripción, lo que puede limitar la cantidad de personas dispuestas a organizar actividades.
- **Falta de personalización:** Meetup no ofrece recomendaciones altamente personalizadas de eventos o personas, lo que puede reducir la relevancia de las sugerencias.

Solución propuesta por PlanMatch:

- **Conexiones más significativas:** A diferencia de Meetup, **PlanMatch** se enfocará en crear relaciones más profundas al conectar a personas con intereses afines, permitiendo la colaboración en la planificación de actividades.
- **Acceso gratuito para organizadores:** **PlanMatch** eliminará la barrera de pago, permitiendo que cualquier persona pueda organizar eventos sin costos, fomentando una mayor diversidad de actividades.
- **Recomendaciones personalizadas:** **PlanMatch** implementará un

algoritmo que analizará las preferencias de los usuarios para ofrecerles sugerencias de actividades y conexiones más relevantes y alineadas con sus intereses.



6. Artículos relacionados

Hogg [1] analiza las motivaciones detrás de la pertenencia a grupos sociales, centrándose en tres teorías psicológicas. En particular, la Teoría de la Identidad de la Incertidumbre es relevante para este proyecto, ya que sugiere que las personas buscan grupos que les proporcionen seguridad y disminuyan la incertidumbre personal. Este enfoque es clave para la creación de una plataforma que conecte a individuos con intereses comunes, fomentando la cohesión grupal y fortaleciendo los vínculos sociales a través de intereses compartidos.

Además Herbert C. Kelman aborda cómo los individuos internalizan los valores de los grupos a los que pertenecen, y cómo esto fomenta la cohesión y el compromiso a largo plazo. Aplicado a este proyecto, los usuarios se sentirán más motivados a unirse y participar en grupos donde sus intereses y valores se alineen con los del grupo, lo que refuerza el sentido de pertenencia y la sostenibilidad de las relaciones formadas [2]

7. Referencias bibliográficas

[1] Hogg, Michael & Hohman, Zachary & Rivera, Jason. (2008). Why Do People Join Groups? Three Motivational Accounts from Social Psychology. *Social and Personality Psychology Compass*. 2. 1269 - 1280.

[2] Kelman, H. C. (2006). Interests, relationships, identities: Three central issues for individuals and groups in negotiating their social environment. *Annual Review of Psychology*, 57, 1-26. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.57.102904.190156>

8. Anexos

Entrevistas con usuarios, videos de observación, encuestas

Rúbrica

Criterio	Muy Bueno	Bueno Regular Malo
El LOGOTIPO Comunica el objetivo de la aplicación	Presenta una metáfora (affordance- 5 pts) colores-5 pts, percepción- 5 pts, principios de gestalt- 5 pts y los criterios de diseño de usabilidad-10 pts - adecuados, respaldados con información bibliográfica del curso Total 30 puntos	Presenta una metáfora(4pts), diseño gráfico (2pts)y colores (4pts) adecuados, respaldados con información bibliográfica del curso Presenta un diseño gráfico y colores adecuados: 1 punto No presenta: 0 puntos Total: 10 puntos
Planteamiento Problema	Fundamenta consistentemente un problema relevante en el área de Interacción humano Computador, justificando la importancia del problema: Total: 20 puntos	Describe un problema relevante en el área de Interacción humano Computador, justificando la importancia del problema. Enuncia un problema relevante en el área de Interacción humano Computador sin justificación: 1 punto Total: 10 puntos No Fundamenta consistentemente un problema relevante en el área de Interacción humano Computador: 0 puntos
Objetivos	Describe el objetivo de forma clara y concisa. Objetivo relacionado al área de Interacción Humano Computador Total: 20 puntos	No describe el objetivo de forma clara y concisa y/o no es fundamentalmente del área de Interacción Humano Computador: 0 puntos
Análisis de sistemas existentes	Referencia artículos científicos de Interacción Humano Computador y Aplicaciones existentes: - Al menos 2 artículos relacionados a diseño de interfaces (20 pts) - Al menos 1 artículo relacionado al área de Cs. de la Computación. (10 pts) - Al menos 1 artículo relacionado al área de psicología u otra ciencia social. (10 pts) - Al menos una aplicación (web, móvil) o sistema existente (10 pts). La redacción debe de estar centrada en cómo su propuesta compite con la propuesta ya existentes, indicando cuáles son los aspectos positivos y negativos de ese diseño (10 pts) Total 60 puntos	Referencia artículos científicos de Interacción Humano Computador y Aplicaciones existentes: - Al menos 2 artículos relacionados a diseño de interfaces (10 pts) - Al menos 1 artículo relacionado al área de Cs. de la Computación. (5 pts) - Al menos 1 artículo relacionado al área de psicología u otra ciencia social. (5 pts) - Al menos una aplicación (web, móvil) o sistema existente (5 pts). Referencia Aplicaciones existentes: 3 puntos No referencia : 0 puntos Total: 25 puntos

Descripción del Usuario	<p>Describe y redactar detalladamente a la población de usuarios: identificando sus (30 ptos):</p> <ul style="list-style-type: none">- características ,- motivaciones,- deficiencias.- Otros <p>Categoriza a sus usuarios y justifica cuáles serán sus usuarios objetivos (10 ptos)</p> <ul style="list-style-type: none">- (Anexo Entrevistas (20 ptos)- Encuestas (10 ptos) <p>Total: 70 puntos</p>	<p>Describe básicamente a la población de usuarios : identificando sus</p> <p>Describe básicamente a la población de usuarios : identificando sus</p> <p>Describe básicamente a la población de usuarios : 0.5 puntos</p> <p>Entrevistas (10 ptos):</p> <p>Total 40 puntos</p> <p>Entrevistas): 2 puntos</p>
-------------------------	--	--