



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

Sede del Pacífico
Arnoldo Ferreto Segura

TM-0113 Métodos de investigación aplicados a la experiencia de usuario.

Proyecto N°1

Aplicación de técnicas o métodos de investigación de UX a
un determinado producto o servicio digital.

Profesor

Allan Esquivel Sibaja.

Estudiantes

Keren Da Silva Bermúdez **B42211**

Jeannette Vargas Varela **B47443**

Karol Ureña Benavides **B37106**

Jairo García Sibaja **B32799**

Junio, 2020

Índice

Tema o producto elegido:	3
Introducción: Producto escogido para desarrollarse.	3
Justificación del producto o servicio y valor que nos agrega.	3
Técnicas utilizadas para afinar o desarrollar el producto o servicio:	4
Etapa 1. Determinar los objetivos, necesidades y características del producto y de los usuarios.	4
Método Scope Canvas:	4
Justificación de la técnica:	4
Evidencia del Scope Canvas:	6
Análisis del Scope Canvas:	8
Conclusiones o insights del Scope Canvas:	10
Método Affinity diagram:	12
Justificación de la técnica:	12
Evidencia del Affinity Diagram:	13
Análisis del Affinity Diagram	14
Conclusiones o insights del Affinity Diagram	15
Método Matriz de evaluación:	16
Justificación de la técnica:	16
Evidencia de la Matriz de Evaluación	17
Análisis de la Matriz de Evaluación	19
Conclusiones o insights de la Matriz de Evaluación	20
Etapa 2. Definir los datos necesarios y generación del prototipo de baja fidelidad.	21
Método Moodboard:	21
Justificación de la técnica: tipografía, paleta de color, el contenido y las imágenes.	21
Evidencia del Moodboard:	22
Análisis del Mood board:	22
Conclusiones o insights Moodboard:	23
Método Design Studio - Sketches:	24
Justificación de la técnica:	24
Evidencia del Design Studio:	25
Análisis del Design Studio:	27
Conclusiones o insights Design Studio:	28
Mockups - Prototyping (Alta fidelidad):	29
Enlace al prototipo interactivo	30
Anexos	31

1. Tema o producto elegido:

→ Aplicación para donaciones.

a. **Introducción:** *Producto escogido para desarrollarse.*

Para la realización del primer proyecto para el curso de Métodos de Investigación, se ha tomado la decisión de crear el prototipo de una aplicación en la que su tema principal serán las donaciones, partiendo de la idea de brindar un bien social a determinada población. La idea es que con la aplicación las personas puedan encontrar lugares que pueden ser centros de acopio o casas autorizadas, en los que donen cosas, desde comida, ropa o artículos; o bien yo como usuario pueda hacer una publicación general en la aplicación donde diga que tengo algo para donar.

En este proyecto se aplicarán técnicas o métodos de investigación que sirven para estudiar la experiencia de los usuarios a un determinado servicio digital, saber si le parece atractiva, de utilidad, si la usarían y estudiar las interacciones que los usuarios podrán tener con el producto final.

La aplicación se pensó para ser de ayuda a personas que realmente lo necesiten para ello se pretende que los usuarios puedan seleccionar historias de vida y ayudar a quienes consideren que lo necesitan, por ejemplo personas que perdieron sus viviendas por incendios, personas que pasan por situaciones de escasez económica, personas que viven en la calle, entre otras. Además se debe verificar qué tipo de donaciones reciben los usuarios con el fin de mantener un tipo de control en las donaciones.

b. **Justificación del producto o servicio y valor que nos agrega.**

Como se mencionó en el punto anterior, esta aplicación pretende ser de bien social, o sea, para ayudar a personas que realmente precisan esta ayuda; al mismo tiempo las personas que donan se pueden llegar a sentir ayudadas porque se deshacen de las cosas que ya no necesitan, para al final convertirse en un ciclo de ayuda mutua.

El uso de la aplicación también se puede llegar a vincular a obras de ayuda social ya existentes, como chepe se baña u obras del espíritu santo, que son empresas o

asociaciones que generan más seguridad en las personas por su trayectoria reconocida en el área de ayuda social.

2. Técnicas utilizadas para afinar o desarrollar el producto o servicio:

Este proyecto considera como objetivo máximo realizar la creación de un prototipo de baja fidelidad enfocado en la experiencia de usuario. Para esto, se pretenden implementar una serie de métodos de investigación aplicados al UX, que nos generarán el enfoque necesario para realizar una aplicación de donaciones orientada totalmente en el estudio previo de la experiencia que tendrán los usuarios al interactuar con esta.

Las técnicas o métodos de investigación que mostraremos a continuación fueron seleccionados rigurosamente, de modo que nos agreguen valor al proyecto y dirección en determinadas etapas del proceso de desarrollo. Considerando que este es un proyecto con una idea innovadora y sin un cliente que nos genere la información necesaria, deberemos recolectar y justificar todos los datos que se necesiten en la creación de un producto totalmente desde cero. Es por esto que cada método a realizar nos podrá generar datos tanto cualitativos, cuantitativos o mixtos dependiendo de las necesidades de la etapa en la que se realice, todo esto para lograr culminar con un producto útil, eficiente y satisfactorio para quien lo utilice.

Etapas 1. *Determinar los objetivos, necesidades y características del producto y de los usuarios.*

Método Scope Canvas:

a) Justificación de la técnica:

El **Scope Canvas** es un método de investigación de UX que nos permite generar la conexión de las necesidades de los usuarios con los objetivos del producto o servicio en este caso en particular una aplicación de donaciones. Esta técnica tiene el principal objetivo de aclarar las necesidades y motivaciones de los usuarios, es utilizada en etapas tempranas del proyecto, puesto que nos brinda una guía o dirección clara del rumbo que se debe tomar a la hora de crear productos basados en la experiencia de los usuarios. Es

por esto que decidimos implementar en la primera etapa del proyecto un Scope Canvas, que además de aportarnos datos para ver la dirección en la que debemos enfocarnos, también nos permite participar de forma colaborativa, es decir, todo el equipo forma parte en la definición del corazón del proyecto y de esta forma; las necesidades, objetivos y principios claves están visibles para todos y sirven como recordatorio constante de lo que se quiere lograr.

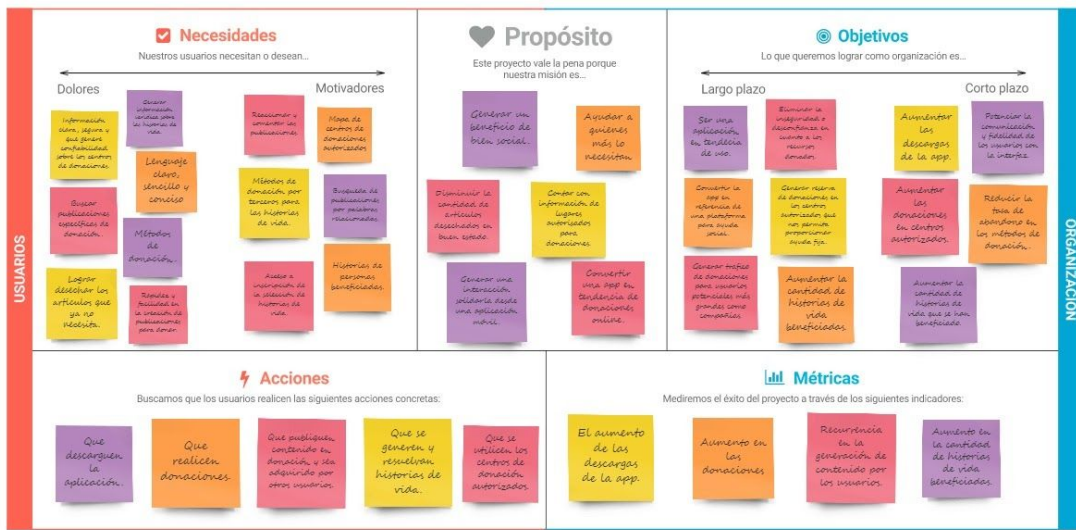
Otra particularidad del Scope Canvas que nos inclinó aún mas a su utilización es su facilidad de implementación, el tiempo que se invierte en documentar es mínimo en comparación con el valor que nos aporta durante la construcción de la aplicación, así como su fácil modificación, replicación y reconstrucción.

Es importante mencionar que a la hora de crear un Scope Canvas para un producto nuevo, todas las ideas o aportes de los participantes se deberán hacer de forma hipotética, se tiene mucha incertidumbre y se debe tener un gran uso de la intuición para lograr establecer el propósito del proyecto, las necesidades, aspectos motivadores y comportamientos por parte del usuario y así generar la conexión con el impacto, objetivos y métricas del producto.

Los datos que se obtienen del análisis de un Scope Canvas pueden ser de carácter cualitativo y cuantitativo, ya que, esta técnica nos da la posibilidad de estructurar a corto y largo plazo los objetivos de la aplicación y así tener un énfasis de la dirección que seguirá el producto cualitativamente. Además de poder generar ciertos factores de métrica a largo plazo que nos permitan saber si nuestro producto está funcionando y cumpliendo con los objetivos que se propusieron. Sin embargo, para este proyecto y para la meta que se desea alcanzar solo obtendremos datos cualitativos, esto por que las métricas del producto que se establecieron sólo podrían ser medibles con un producto totalmente terminado y funcional.

b) Evidencia del Scope Canvas:

Proyecto: **Aplicación de Donaciones**



SCOPECANVAS

miro

Figura 1. Scope Canvas Hipotético.

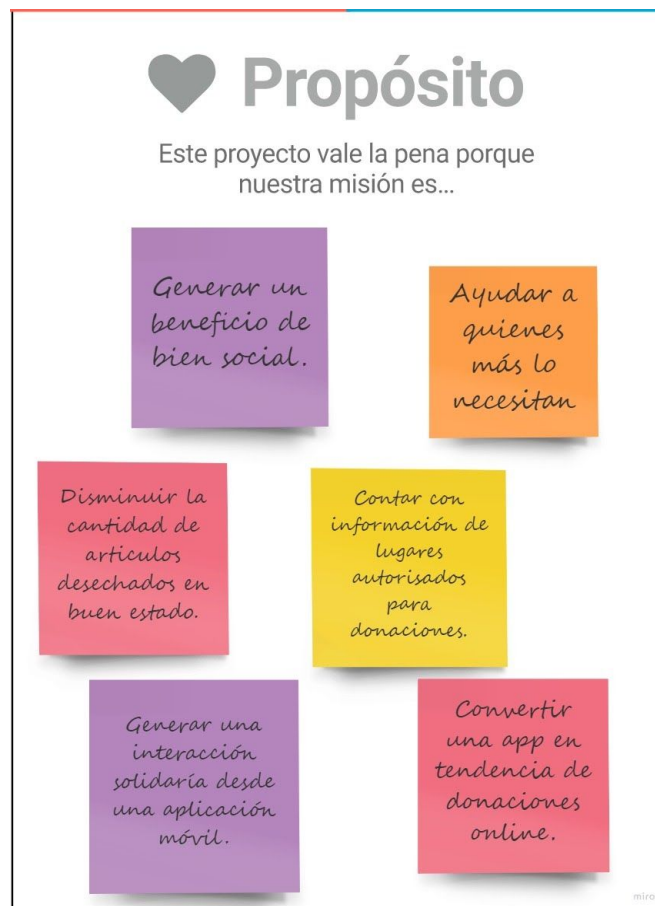


Figura 2. Scope Canvas: Propósito del proyecto.

USUARIOS

```
graph LR; D1[Información clara, segura y que genere confiabilidad sobre los centros de donaciones.] --> D2[Buscar publicaciones específicas de donación.]; D2 --> D3[Lograr desechar los artículos que ya no necesita.]; M1[Generar información verídica sobre las historias de vida.] --> M2[Lenguaje claro, sencillo y conciso]; M2 --> M3[Métodos de donación.]; M4[Reaccionar y comentar las publicaciones.] --> M5[Métodos de donación por terceros para las historias de vida.]; M5 --> M6[Acceso a inscripción de la selección de historias de vida.]; M7[Mapa de centros de donaciones autorizados] --> M8[Busqueda de publicaciones por palabras relacionadas.]; M8 --> M9[Historias de personas beneficiadas.];
```

Dolores

- Información clara, segura y que genere confiabilidad sobre los centros de donaciones.
- Buscar publicaciones específicas de donación.
- Lograr desechar los artículos que ya no necesita.

Motivadores

- Generar información verídica sobre las historias de vida.
- Lenguaje claro, sencillo y conciso
- Métodos de donación.
- Rapidez y facilidad en la creación de publicaciones para donar.
- Reaccionar y comentar las publicaciones.
- Métodos de donación por terceros para las historias de vida.
- Acceso a inscripción de la selección de historias de vida.
- Mapa de centros de donaciones autorizados
- Busqueda de publicaciones por palabras relacionadas.
- Historias de personas beneficiadas.

miro

100

[illegible]

miro

Objetivos

Lo que queremos lograr como organización es...



Figura 5. Scope Canvas: Objetivos del producto.

Métricas

Mediremos el éxito del proyecto a través de los siguientes indicadores:



Figura 6. Scope Canvas: Métricas del producto.

c) Análisis del Scope Canvas:

Para el Scope Canvas se decidió utilizar la herramienta de miró, ya que nos permite generar los sticky notes de forma colaborativa y así hacer partícipes a todos los

integrantes del grupo en la implementación del método. En esta técnica se decidió establecer un color específico para cada participante con el fin de evidenciar sus aportes en cada sección.

Como se observa en la plantilla del método, este establece un propósito y a su vez se divide entre las necesidades y acciones del usuario y los objetivos y métricas del producto, negocio u organización, causando una conexión entre los datos recolectados para cada sección, por medio de las respuesta obtenidas de una serie de preguntas que explicaremos más detalladamente a continuación:

La sección del propósito se basa en determinar ¿Por qué nos mueve realizar esta aplicación?, ¿Que hace que esto valga la pena? y el ¿Por qué hacemos esto?. Enfocados en estas preguntas, cada participante debió colocar los post que considerara necesarios en pro de responder a estas; y con lo recopilado de esta sección, se mostrará en datos cualitativos el equilibrio de lo que le sirve al producto y a los usuarios por igual. (*Ver resultados obtenidos en la figura 2 mostrada anteriormente*).

En la segunda sección se reflejan lo que nuestros usuarios necesitan o desean. Las necesidades del usuario es el paso que consideramos más importante para que nuestro proyecto de UX sea exitoso, ¿Qué problemas u oportunidades insatisfechas tienen el potencial de satisfacer?; en este punto es donde el equipo pasó el mayor tiempo, hablando, deliberando, analizando datos y comentarios hipotéticos de todos los miembros del equipo y entrando en contacto con los posibles dolores, necesidades y oportunidades no descubiertas, que se agregaron durante el transcurso del proyecto. (*Ver resultados obtenidos en la figura 3 mostrada anteriormente*).

La sección número 3 nos brinda datos sobre los objetivos del producto a corto y largo plazo, estos pueden ser monetarios o funcionales. Lo que queremos conseguir es el análisis del interior de la organización. Preguntándonos ¿Qué queremos lograr con el proyecto?, ¿Cuál es la razón de invertir dinero, tiempo y energías? y ¿Cuál es la prioridad del negocio?. Los objetivos pueden ser de mejoras específicas (reducir el tiempo completar una tarea, aumentar conversiones) o de satisfacción global de los posibles consumidores. Se debe satisfacer una necesidad concreta de la organización, y a la vez poder ser medibles. (*Ver resultados obtenidos en la figura 5 mostrada anteriormente*).

En la sección de acciones se muestra lo que esperamos que los usuarios realicen ¿Qué acciones específicas implican conversión? ¿Cómo sabemos que sus necesidades son satisfechas?. Las acciones son objetivamente observables, se traducen en una acción concreta y directa ejecutada en la aplicación, estas pueden ser perfectamente medibles y se encuentran conectados con un objetivo del producto. Sin embargo para este caso en específico el determinar las acciones solo nos dará dirección para establecer las funcionalidades del prototipo, sin ser necesario que nos aporten un valor cuantitativo. (*Ver resultados obtenidos en la figura 4 mostrada anteriormente*).

Por último se muestra la sección de métricas, que está estrechamente ligada al producto y sus objetivos. Nos muestra lo que mediremos para saber si lo logramos el objetivo del proyecto; ¿Qué medimos para saber si vamos bien?, las métricas nos permiten cuantificar el retorno de inversión del proyecto UX para el negocio. En este caso establecimos métricas cuantitativas y cualitativas. Enfocándonos en medir el éxito específico del proyecto UX, medir la satisfacción y la lealtad de los usuarios con la aplicación sería nuestra prioridad. (*Ver resultados obtenidos en la figura 6 mostrada anteriormente*).

Una vez determinada cada una de las secciones que componen la plantilla del Scope Canvas, esta técnica nos permite tener una visión clara y objetiva de la dirección del proyecto y a la cual podemos recurrir en cualquier momento del desarrollo en el que se tenga algún tipo de duda o bloqueo. Además de que nos brinda información valiosa sobre lo que necesitamos reflejar en el prototipo final de la aplicación de donaciones para generar un proyecto basado en la experiencia del usuario.

d) Conclusiones o insights del Scope Canvas:

Con la realización de esta técnica se obtuvieron varios hallazgos fundamentales para generar un proyecto enfocado en los usuarios; uno de ellos fue establecer el propósito del producto, el cual fue generar una aplicación que fuera tendencia, donde nuestros usuarios puedan generar una interacción solidaria desde el dispositivo móvil, y con esto también contribuir a disminuir los desechos que pueden ser reutilizables por otra persona, todo esto con el fin de generar un producto para bien social.

Con la investigación que se realizó también se logró determinar que no existe una aplicación con esta funcionalidad en el país y que podría generar muchos beneficios a cierta parte de la población. También se logró determinar dos tipos posibles de usuarios que se visualizan en el uso de la aplicación; los cuales cumplen roles muy distintos pero ambos se ven beneficiados de diferentes formas con ella.

El primer usuario sería la persona que se ve beneficiada con las donaciones, este puede ser una persona cualquiera que por medio de las publicaciones se hizo adquirente de algún tipo de donación o bien una persona que esté pasando por alguna situación por ejemplo: la pérdida de su vivienda o otro factor que amerite el estar en la sección de historias de vida. El segundo usuario es la persona que dona, esta se ve igualmente beneficiada al tener como deshacerse fácilmente de lo que ya no le es útil. Es por esto que se logró verificar que la aplicación tiene un potencial muy alto pues busca el equilibrio ideal de beneficio que nuestros usuarios pueden aprovechar.

Además de lo mencionado anteriormente, otro hallazgo fue que con la planificación de las necesidades y acciones concretas de los usuarios, se puede obtener una clara visualización del contenido que debe tener la aplicación. Si las acciones y necesidades están claras y son precisas, se puede obtener una buena idealización de las funcionalidades, y esto a su vez permite que los objetivos como producto sean mucho más fáciles de identificar y por consiguiente de establecer las formas en las que se medirán dichos objetivos, que siempre van muy de la mano de acciones concretas que hace el usuario con la aplicación, es aquí donde logramos visualizar la conexión tan estrecha entre todas las secciones del Scope Canvas.

Durante la realización de esta técnica salen a relucir algunos aspectos que como equipo de trabajo son importantes mencionar; uno de ellos es que todo es una hipótesis, debe haber una validación en el transcurso, no hay que autoengañarse con ideas previas, para esto las métricas van a ayudarnos a validar nuestras hipótesis. Otro aspecto es que las mejoras no importan mucho si no están conectadas a una necesidad o una razón para cambiarlas, es muy importante que exista una necesidad a resolver, como punto de partida de nuestro proyecto. Además, la mejor forma de validar los alcances de un proyecto es compartiendo lo que cada uno cree y así lograr una idea total y completa. Por

último pero quizás el más importante es enamorarse del problema, no de la solución, si nos enamoramos del problema, de la necesidad en sí, siempre vamos a estar en la busca de resolverla.

Método Affinity diagram:

a) Justificación de la técnica:

Al iniciar con un proyecto de diseño sobre una aplicación que es completamente nueva, se deben tomar en cuenta las opiniones de otras personas ya que estos son posibles usuarios, esto permite hacer una buena construcción en el contenido que tendrá la aplicación y la estructura de cada una de las pantallas.

Una vez establecido el tema que tendría este proyecto, lo primero que realizó el grupo fue una lluvia de ideas para el contenido que creíamos necesario debía estar en la aplicación de donaciones. Como lo que realizamos fue una lluvia de ideas, basándonos en las lecciones que hemos recibido y los diferentes métodos de investigación que hemos estudiado en el, llegamos a la conclusión de hacer que esta lluvia de ideas se convirtiera en un *Affinity Diagram* para poder realizar la clasificación de cada una de esas ideas.

Como vimos en clases, el affinity diagram nos permite organizar elementos relacionados en distintos grupos; en este proyecto nos ayudará a mostrar tendencias, temas y áreas de oportunidad para el descubrimiento y la mejora de la aplicación que se quiere diseñar.

Para poder aplicar las ideas que salieron de los cuatro participantes del grupo se colocarán en la herramienta del Miro utilizando los sticky notes con diferentes colores para poder clasificar cada una de estas ideas según su color y la categoría a la que se cree más conveniente agregarlo.

Tomando en cuenta que la lluvia de ideas pertenece a las características que tendrá nuestra aplicación, se considera que los datos aquí recaudados será cualitativos, ya que cada una de esas ideas le agrega valor al contenido de la aplicación que se quiere crear en este proyecto. Cada uno de estos datos se podrá tomar en cuenta para hacer

que la aplicación tenga una valor importante tomando en cuenta a los posibles usuarios que la utilizarán, la idea es que esta aplicación sea útil y llame a atención de los usuarios.

b) Evidencia del Affinity Diagram:

Affinity Diagram: Aplicación de Donaciones



Figura 1. Lluvia de ideas para el Affinity diagram.

Affinity Diagram: Aplicación de Donaciones



Figura 2. Affinity diagram.

c) *Análisis del Affinity Diagram*

Como se mencionó anteriormente, para poder realizar el procedimiento del affinity diagram en este proyecto se utilizó como herramienta *miro*, debido a la facilidad que esta le puede brindar a los participantes del grupo ya que actualmente con la situación del Covid-19 en el país es muy complicado poderse reunir a realizar cualquier tipo de actividad. Con esta herramienta, los integrantes pudieron trabajar colaborativamente en la construcción de este método.

A continuación, se muestra la lluvia de ideas que fue tomada en la primera reunión del grupo para este proyecto. Que como se mencionó anteriormente, este fue el primer paso realizado para la construcción de este método.

- pantalla de carga con el nombre
- log in
- pantalla 1:
 - home: tipo blog, img con publicaciones generales
 - buscador o filtro para buscar la donación que necesito
 - botón para las historias
 - Experiencias de usuarios que recibieron donaciones y los que donaron
 - valoración
 - menú
 - perfil
 - ajustes (donaciones anónimas)
 - avatar o foto
 - nombre o nickname
- pantalla de información de la app

Luego de haber realizado la lluvia de ideas de manera rápida en el documento, se tomaron y se pusieron una a una en sticky notes dentro de *miro* para poder clasificarlas mejor y más claramente.

Lo que primero se hizo en uno de los frames fue colocar la lluvia de ideas sin un color representativo ni nada que diferencie cada una de las características entre ellas para

poder mostrar cada una de las características primeramente encontradas para quererlas representar en la aplicación. Lo que se quería era mostrar cada una de las ideas que surgieron sin clasificarlas para ya luego poder ir clasificando una a una según se creía la manera más indicada para ser plasmada en el diseño primeramente de wireframes, terminando en los diseños del prototipo final de la aplicación.

Como se deja ver en la segunda imagen de evidencia del método, los sticky notes ya se encuentran clasificados según su color en la categoría o sección en la que se considera más conveniente que debe aparecer cada una de estas ideas dentro de la aplicación de las donaciones.

Una vez que se determinó cada sección y la clasificación de cada una de estas, el proyecto se encuentra mejor encaminado e incluso se puede ir pensando en los primeros bocetos que darán una mejor claridad a la cantidad de pantallas que tendrá el prototipo y el contenido que tendrá cada una de estas.

d) Conclusiones o insights del Affinity Diagram

Al finalizar con la implementación de este método es evidente, que este se encuentra más y mejor encaminado a lo que se quiere llegar a realizar. El poder categorizar cada una de las ideas iniciales pensadas por los participantes del grupo es verdaderamente enriquecedor para el contenido de la aplicación.

Este método normalmente se usa cuando se necesita discutir y organizar la información recopilada en las etapas de investigación e ideación; lo anterior fue lo que se logró realizar en esta etapa del proyecto. La etapa de investigación en este proyecto, fue realizada con el método anterior, mediante el Scope Canvas; gracias a ese método se logró establecer de manera correcta el tema y el problema que se quiere resolver con el desarrollo de una aplicación para donaciones en Costa Rica.

Es importante mencionar que el affinity diagram nos ha ayudado no solamente a centrar nuestras ideas de lo que queremos crear como equipo de trabajo, sino también, a incluir las necesidades que puedan tener los futuros usuarios al utilizarla. Como se mencionó en el Scope Canvas, tendremos dos tipos de usuarios, el dona y el que recibe las donaciones. Con nuestra lluvia de ideas y la clasificación de estas realizada en este

método, pudimos orientarnos buscando que la aplicación sea atractiva para ambos, generando curiosidad y que estos quieran ser parte del mundo de las donaciones en la aplicación.

Método Matriz de evaluación:

a) Justificación de la técnica:

Una vez finalizada la clasificación que brinda el *Affinity Diagram*, escogimos realizar una *Matriz de Evaluación* para poder priorizar las ideas que consideremos más importantes para una primera entrega de un proyecto como el de la aplicación para donaciones.

La matriz de evaluación es conocida por ayudar a tomar decisiones importantes basadas en criterios relevantes y objetivos, en vez de basarse en opiniones subjetivas; además, brinda un enfoque estructurado y objetivo que ayuda a lograr un consenso colaborativo, al mismo tiempo satisfaciendo las diversas necesidades del usuario y la empresa.

En el caso de este proyecto, nos ayudará a darle un valor cualitativo más amplio en cuanto al contenido que tendrá la aplicación de las donaciones. Al tener un orden de prioridad de las ideas que se tomaron en el affinity diagram, los participantes de este grupo podrán partir de aquí para empezar a tomar las ideas principales que se verán reflejadas más adelante en la creación de sketches y el prototipado.

b) Evidencia de la Matriz de Evaluación

Matriz de Evaluación: Aplicación de Donaciones



Figura 1. Matriz de Evaluación sin clasificación.

Matriz de Evaluación: Aplicación de Donaciones



Figura 2. Matriz de Evaluación clasificada.



Figura 3. Matriz de Evaluación. Elementos que se pueden resolver más lento y necesitan más recursos.

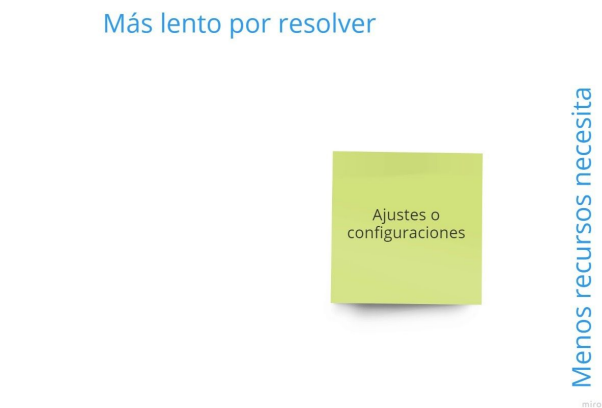


Figura 4. Matriz de Evaluación. Elementos que se pueden resolver más lento y necesitan menos recursos.

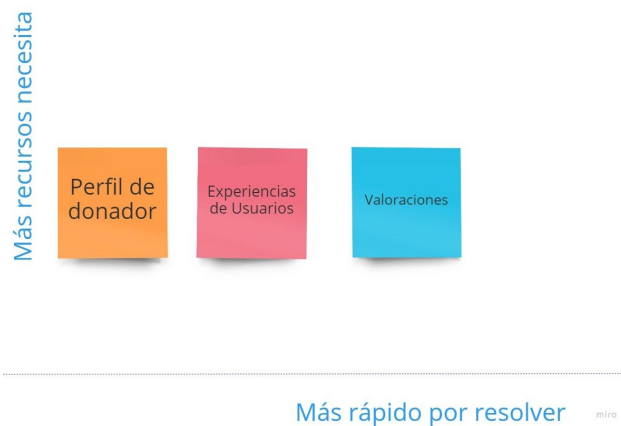


Figura 5. Matriz de Evaluación. Elementos que se deben resolver más rápido y necesitan más recursos.



Figura 6. Matriz de Evaluación. Elementos que se deben resolver más rápido y necesitan menos recursos.

c) Análisis de la Matriz de Evaluación

La utilización de este método ha sido de gran provecho para el proyecto, debido a que con él logramos clasificar con un valor de importancia a realizarse en el prototipado de la aplicación, las diferentes características establecidas anteriormente en el affinity diagram.

Para poder realizar una matriz de evaluación lo que se debe hacer primeramente es un cuadro en el que se pueda los elementos que se puedan resolver más rápido ya sea por su costo o por la importancia de este y entre la cantidad de recursos que realizar cierta tarea le podría llevar al equipo de desarrollo. La idea principal de este método es poder visualizar de manera rápida y sencilla el valor que cada característica le puede aportar a la aplicación.

Como se deja ver figura número 2 en la sección de evidencias del método; hay algunas de las características que no se asignaron en ninguna de las partes de la matriz, esto se debe a que son descripciones de alguna otra característica, como en el caso del perfil del donador, es sabido en esta sección de las aplicaciones normalmente podemos ver la foto, nombre y datos personales del usuario, por ello estas no se llegaron a clasificar.

Se puede ver claramente que en cada una de las partes de la matriz, hay al menos una característica asignada. Para poder asignar cada uno de estos elementos a las parte de la matriz de evaluación, primeramente fue necesario estar el grupo de trabajo reunido

en una videollamada para poder realizar la discusión pertinente al tema; de esta manera se descartaron los elementos que no se consideraron necesarios para estar dentro de la matriz y se clasificaron según el orden de prioridad cada uno de ellos.

Se puede decir que en la matriz de evaluación hay cuatro niveles según lo que se considera más urgente de realizar. Los elementos o características considerados como los más importantes de plasmar en los bocetos de la primera entrega son los que le dejan al usuario empezar a interactuar con la aplicación y familiarizarse con ella, viendo lo que ofrece y siendo parte de la comunidad que dona a las personas que lo necesitan. Seguidamente, los elementos que están en los demás niveles de urgencia, completan la aplicación y le dan mayor funcionalidad pero, no son los considerados más importantes.

d) Conclusiones o insights de la Matriz de Evaluación

Una vez establecido el orden de urgencia de cada uno de los elementos que se plasmaron en la matriz de evaluación, estamos un paso más cerca del desarrollo de los wireframes y prototipos de nuestra aplicación de donaciones.

Este método ha sido de gran ayuda para poder acomodar las ideas iniciales y darles un mejor rumbo, viendo siempre la necesidad de satisfacer a los futuros usuarios y buscando que nuestra aplicación no solamente sea útil, sino que vaya a ser de ayuda a las personas usuarios que realmente lo necesitan.

Hasta este punto, cada una de las dudas se han podido aclarar con la realización de cada método; la recolección de los datos más importantes y la clasificación de los mismos, nos ha dejado claro el rumbo que debemos tomar en el desarrollo de una aplicación de este tipo.

Es importante recalcar que, en este proyecto tanto para el affinity diagram como en la matriz de evaluación, se consideró basarse únicamente en datos cualitativos, debido a que lo que se realizó con ambos métodos fue clasificar ideas que brindan las características principales que se quieren reflejar en el prototipo final de la aplicación.

Etapas 2. Definir los datos necesarios y generación del prototipo de baja fidelidad.

Método Moodboard:

a) Justificación de la técnica: tipografía, paleta de color, el contenido y las imágenes.

En esta etapa del proyecto, se ha escogido el método moodboard o mapa de inspiración porque es una herramienta creativa que consiste en la implementación rápida de imágenes y palabras claves a modo brainstorming y esto nos va a ayudar para la fase de ideación del proyecto; se puede decir que básicamente lo utilizaremos como una inspiración para poder arrancar con la fase de diseño de nuestra aplicación.

Este método se seleccionó para una opinión válida a la hora de seleccionar las herramientas visuales. Además no solo se logra obtener ese punto tan esencial para trabajar el cerebro humano si no que también genera eficiencia en el equipo de trabajo porque se ahorra tiempo a la hora de seleccionar el estilo específico para este proyecto. En sí se logra ahorrar tiempo.

El enfoque que se le dió a este método es puramente cualitativo, ya que se está utilizando para crear un concepto; además, con la implementación de este método se obtiene información sobre palabras claves que ayudarán a seguir direccionando de la mejor manera a nuestro proyecto; la búsqueda de las imágenes y la utilización de materiales digitales encontrados en la web también son parte de este método.

En conclusión, implementando el moodboard se logra construir la esencia de esta que se quiere para nuestra aplicación; cuando se habla de esencia es refiriéndonos a la parte visual que acompaña a la aplicación, tanto las tipografías, como la paleta de colores que se utilizará, la iconografía, las imágenes, la información de contenido en la aplicación; en fin toda la parte visual a la que tendrá acceso cada uno de los usuarios.

b) Evidencia del Moodboard:



Figura 1. Mood Board.

c) Análisis del Mood board:

A continuación se muestran los pasos que tomamos en cuenta para la realización de este método. Cada uno de estos pasos se consideran de suma importancia en este método porque ayudan a que su construcción sea la correcta y ayude a que la identidad gráfica del proyecto tenga un buen rumbo.

Primeramente se consideró importante **definir las palabras claves**, ya que este es un aspecto que nos va ayudará mucho en nuestro mapa de inspiración. A la hora de definir las palabras clave se pueden tomar entre tres a cinco palabras, para no perder el enfoque y de ahí partir a la ideación del proyecto siempre tomando en cuenta las palabras definidas en este primer paso.

También se considera igual de importante a la definición de las palabras clave el **hacer una lluvia de ideas con imágenes**, siempre teniendo en cuenta las palabras claves. En esta etapa comenzamos a buscar una gran cantidad de imágenes relacionadas al tema que nos proporcionen tanto información como datos clave para el proyecto que le

agreguen valor a la información e imágenes que puedan ser correctamente empleadas en el desarrollo de identidad gráfica del proyecto.

Lo anterior nos abre camino al siguiente paso, que sería la ***selección de imágenes*** que sean correctas para poderlas implementar y siempre teniendo en cuenta la lluvia de ideas de imágenes para proceder a realizar un filtrado de todas las que se seleccionaron y utilizar las que realmente se considere que agregan valor al proyecto.

Tomando en cuenta estos pasos, se logró realizar el collage perteneciente al método del moodboard con todas las ideas, imágenes e información considerada más valiosa y enriquecedora para nuestro proyecto. El collage se puede ver en el punto anterior en la evidencia del método.

d) Conclusiones o insights Moodboard:

Es importante mencionar que con la implementación de este método logramos marcar una ruta por donde debería ir el diseño de la aplicación. Es normal que al principio no se sepa muy bien por dónde empezar y haya muchas ideas mezcladas en nuestras cabezas; con la implementación de este método aportamos la claridad necesaria para poder dar inicio con cada palabra clave, imágenes representativas e información que encontramos necesaria e importante.

Algo que se debe destacar de este método es que nos facilitó y orientó hacia lo que queríamos comunicar con la aplicación; ya que, a través de las imágenes logramos transmitir todo lo que realmente queríamos enseñar de manera eficiente, marcando el camino a seguir y dejándole ver a los posibles usuarios de qué se trata y el contenido que encontrarán con su utilización.

Este método ayuda mucho en la parte de diseño y es especial para aportar confianza al equipo de trabajo una vez que se tiene definido lo que se quiere mostrar en el contenido; también, ayuda a marcar una ruta para optar y ejecutar decisiones importantes a nivel de diseño.

En este proyecto, como se mencionó anteriormente, se utilizó el moodboard para poder tomar las principales decisiones en cuanto al diseño o identidad visual. Gracias a la

implementación de este quedaron establecidas la paleta de colores y las tipografías que se utilizarían, además de las principales imágenes e información importante.

Método Design Studio - Sketches:

a) Justificación de la técnica:

Un *Design Studio* es un tipo de taller de UX que permite a los profesionales de UX explorar un amplio conjunto de ideas y también crear una visión compartida para avanzar en un corto período de tiempo. Incorpora lluvia de ideas, crítica y priorización en una sesión comúnmente denominado taller, en el que se van ajustando conforme a las prioridades. Por lo tanto, ejecutar un design studio efectivo requiere un facilitador de UX multifacético que se sienta cómodo liderando actividades de ideación para generar ideas, guiando a los asistentes a través de discusiones de crítica de diseño y utilizando técnicas de priorización para generar consenso sobre posibles direcciones de diseño o características valiosas.

Si bien facilitar un estudio de diseño efectivo requiere práctica, los beneficios de un design studio merecen la pena por varias razones:

- **Los desing studio incluyen diversas perspectivas.** Personas de diferentes, con diversos antecedentes, experiencias y creatividad se unen para compartir conocimientos y resolver un problema.
- **Los desing studio se ajustan a plazos ajustados y flujos de trabajo rápidos.** Un estudio de diseño generalmente agrupa la ideación en el lapso de unas pocas horas o menos, lo que significa que puede adaptarse fácilmente a entornos ágiles o flujos de trabajo ajustados.
- **Los desing studio son colaborativos.** Los miembros del equipo trabajan juntos para proponer ideas, identificar temas y crear dirección como equipo. Todos contribuyen; por lo tanto, todos han aumentado la aceptación del éxito del proyecto.

Para efecto de este proyecto se utilizó el design studio para ir obteniendo ideas en equipo de la generación del prototipo, sus pantallas y flujo de interacción entre sí;

además, de determinar prioridades en lo que deseamos transmitir con la aplicación y provocar con esto la mejor experiencia y la apropiada usabilidad en el usuario objetivo.

En cuanto a los aportes que nos proporciona este método se encuentra la generación de las pantallas con sus primeras ideas básicas en papel, el flujo de interacción entre ellas, para darle solución a posibles problemas que se puedan generar en los usuarios y la colaboración de ideas por parte de todos los miembros del equipo, incentivándolos a crear un proyecto impecable y mayormente satisfactorio.

Es importante también mencionar que este método nos aporta datos tanto cualitativos como cuantitativos, algunos de estos son: las ideas específicas del diseño y funcionalidad, la cantidad específica de pantallas a utilizar y el flujo de interacción a seguir; lo que nos dará una idea mucho más clara de lo que será el producto del diseño final.

b) Evidencia del Design Studio:

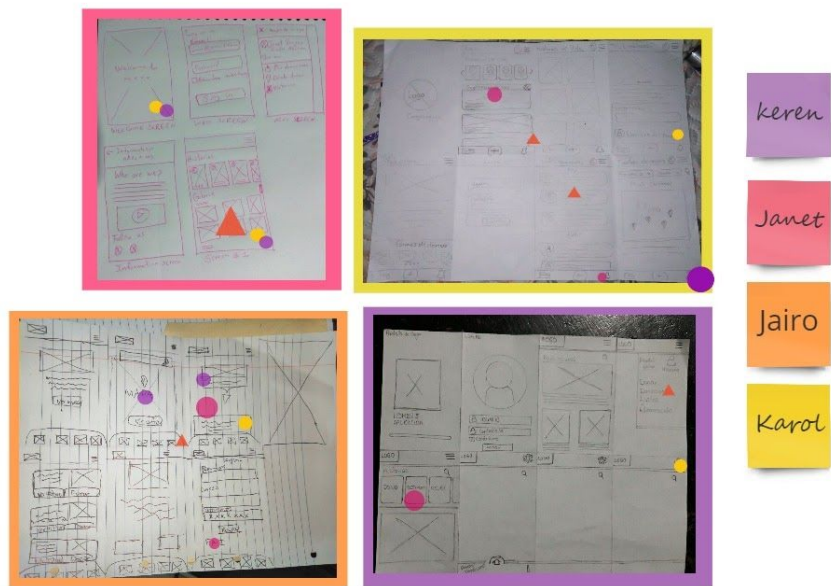
Design Studio: **Aplicación de Donaciones**

Problema a solucionar:

Generar una propuesta para la aplicación de donaciones por medio de sketches o bocetos.

Objetivos :

- Establecer la cantidad de pantallas, su funcionalidad y contenido.
- Definir un flujo entre las pantallas.



Ronda N° 1 de propuestas y votaciones.

miro

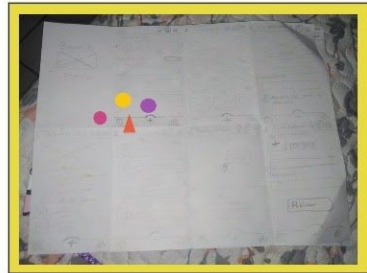
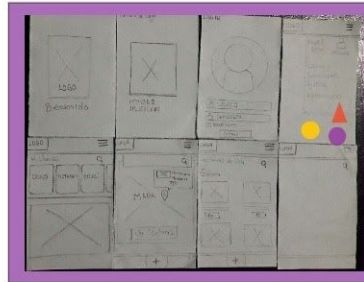
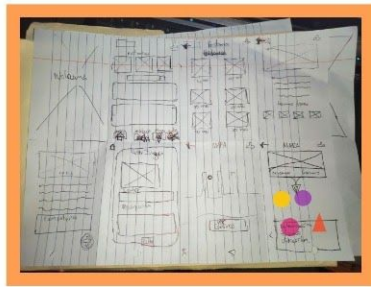
Figura 1. Design Studio Ronda N°1 y priorización de ideas.

Keren

Janet

Jairo

Karol



Ronda N° 2 de propuestas y votaciones.

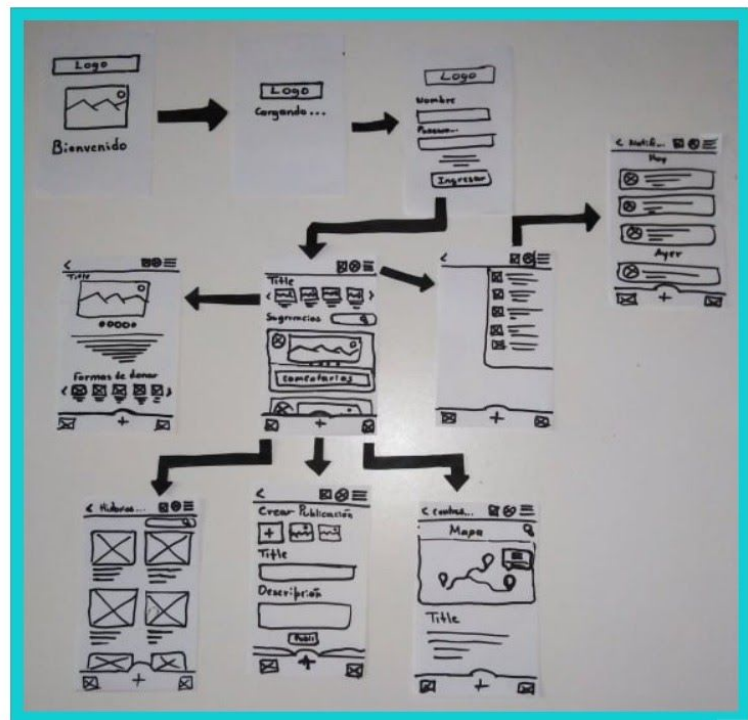
miro

Figura 2. Design Studio Ronda N°2 y priorización de ideas.

Design Studio: **Aplicación de Donaciones**

Cantidad de pantallas:

1. Bienvenida.
2. Pantalla de carga.
3. Log in.
4. Home.
5. Menú hamburguesa.
6. Notificaciones.
7. Historia individual.
8. Historias en general.
9. Centros de donación.
10. Agregar publicaciones.



miro

Figura 3. Design Studio Propuesta wireframes y flujo final.

c) Análisis del Design Studio:

Para la realización del taller se planeó una sesión que duró tres horas aproximadamente (de 8:00 pm a 11:00 pm). Los métodos específicos utilizados en un design studio pueden variar, pero el taller en sí mismo tiende a seguir un marco común de cuatro segmentos que seguimos a cabalidad:

1. **Bocetos o sketches:** Para esta sección cada uno de los miembros del equipo realizamos una lluvia de ideas sobre nuestras ideas individuales para generar un amplio conjunto de conceptos.
2. **Presentación y crítica:** En esta parte los participantes deben presentar sus ideas entre ellos, y luego tienen la oportunidad de ofrecer comentarios y criticarse mutuamente, identificando las fortalezas y debilidades de esas ideas.
3. **Priorizar:** Para priorizar las ideas los participantes identifican temas o elementos comunes y determinan qué ideas son muy valiosas y acorde a lo que se necesita.
4. **Convergencia:** Para esta parte, el equipo en conjunto esboza una idea colaborativa de los wireframes, realiza modificaciones o combina la fuerza de varias ideas y determina su flujo de interacción.

En función del proyecto y siguiendo las cuatro secciones mencionadas anteriormente la actividad se planteó de la siguiente manera:

Primero se definió el problema a solucionar y los objetivos a alcanzar con el método. El problema que determinamos fue generar una propuesta para la aplicación de donaciones por medio de sketches o bocetos y los objetivos fueron establecer la cantidad de pantallas, su funcionalidad y contenido y definir un flujo entre las pantallas. Una vez determinado esto se procedió a la selección del facilitador o la persona que dirigiría el taller, quien sería el encargado de dirigir al grupo a través de la actividad de dibujo cronometrada, que da como resultado una gran cantidad de ideas (lluvia de ideas). Una vez listo el objetivo se decidió utilizar el método de los Crazy 8s, para ayudarnos a generar más fácil y rápido las ideas, esta es una actividad basada en tres rondas:

Ronda 1: 8 ideas en 5 minutos

Cada participante dobla una hoja de papel por la mitad 3 veces, luego despliega el papel. Cada individuo dibuja 8 ideas en 5 minutos, una en cada uno de los 8 rectángulos creados.

Ronda 2: 1 gran idea en 5 minutos

Cada persona trabaja individualmente para esbozar una gran idea en 5 minutos en una nueva hoja de papel. Puede construir sobre una idea previa o combinar elementos de varias ideas de la primera ronda generadas por los otros miembros.

Ronda 3: 1 guión gráfico / flujo de alambre en 5 minutos

Basándose en la "gran idea" de la ronda 2, todos los individuos utiliza una nueva hoja de papel para dibujar una propuesta final y guión gráfico de todos los pasos clave relacionados con esa idea que un usuario debe tomar.

En resumen, la idea era ir generando wireframes de forma individual y así obtener variedad de ideas, una vez que se tenían las ideas cada quien explicaba sus wireframes y se disponía a escuchar críticas; luego de eso todos votamos para elegir los que más se adaptaban para la solución de nuestro problema. De esta misma manera se logró realizar otra ronda para mejorar las ideas seleccionadas y nuevamente se hizo todo el proceso.

Así fue como finalmente se probó, discutió, criticó, pensó y concluyó con la idea grupal del prototipo de baja fidelidad, la cantidad de pantallas que tendría y el flujo de interacción que se proyectará para poder finalizar con todo el proceso del desarrollo de nuestra aplicación.

d) Conclusiones o insights Design Studio:

Cuando se plantea un design studio tomando en cuenta el tiempo de preparación y planificación del marco que sigue estos cuatro pasos, es muy probable que las actividades generen mucho valor para el usuario. Este método es una forma de maximizar las ideas; las perspectivas diversas y aceptación en una sesión generará el sentido de trabajo en equipo en entornos ajustados.

Algunos de los hallazgos que nos deja este método son la generación de 9 ideas diferentes del prototipo entre cuatro miembros y en tres rondas. Luego de la primera ronda las ideas tomaron una mayor dirección y fueron más concretas al igual que sus flujos de interacción. Una parte fundamental del proceso fueron los espacios de presentación de las ideas y al igual las críticas por parte de los demás participantes, que se convertía en un descarte de lo que se necesitaba y lo que no. Las votaciones dieron un paso firme de las pantallas más valiosas y reafirmaron la decisión de todos, generando más confianza, entendimiento y gusto por la idea a desarrollar.

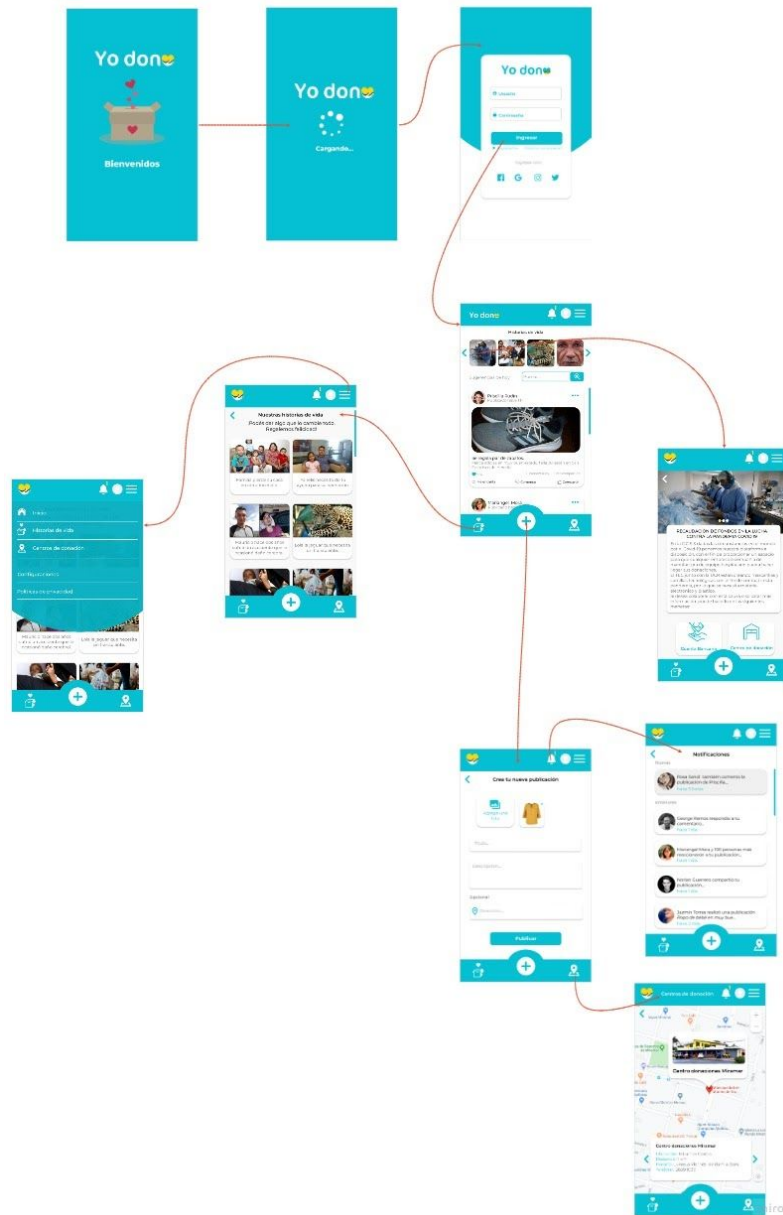
Más importante aún, construimos una comprensión compartida del problema y la solución que planeamos implementar; esto no es algo que se pueda lograr con un correo electrónico, una lista de tareas o, peor aún, una larga lista de requisitos, sin importar cuán detallados sean, con este método hemos visualizado que la forma más exitosa de construir una comprensión compartida como equipo, proviene de hacer que opinen, critiquen, piensen, señalen, ocasionalmente discutan y concluyen con ideas juntos y un design studio es una muy buena herramienta para lograr que los miembros del equipo hagan exactamente eso.

3. Mockups - Prototyping (Alta fidelidad):

Como último paso de nuestro proyecto se realizó la creación de mockups de alta fidelidad para poder ver el flujo correcto de cada pantalla y el diseño que tendría nuestra aplicación de donaciones.

Los mockups fueron realizados utilizando figma como herramienta de prototipado, debido a que facilitaba el proceso al ser una herramienta que permita que varias personas estén trabajando a la vez en tiempo real. Adicional a los mockups, también se crearon interacciones para que se puedan evidenciar de manera completa el flujo de la aplicación y en direccionamiento de cada uno de los botones y la funcionalidad de las pantallas que se crearon.

A continuación se podrá visualizar el flujo de nuestra aplicación de donaciones con los mockups finalizados.



Al finalizar con los mock ups se pueden contabilizar un total de 10 pantallas con su contenido completo. En la imagen anterior se muestra el direccionamiento que tiene cada botón o la manera en que se puede ingresar a cada una de las pantallas diseñadas para la aplicación de las donaciones.

Enlace al prototipo interactivo

- https://www.figma.com/proto/VSc7WYrxuRhWLqLGQw3kEZ/Proyecto_Donaciones?node-id=73%3A231&scaling=scale-down

Anexos

- Pizarra de miro donde se realizaron los métodos del proyecto:
 - https://miro.com/app/board/iXjVOfrnOyQ=