

**Primer Parcial Práctico Desarrollo Móvil**

**Caso de Estudio: App "MENTAL" - Bienestar y Salud Mental para Universitarios**

1. **Contexto de Caso:**

La vida universitaria puede ser desafiante, con altos niveles de estrés, ansiedad y problemas de organización personal. Muchas universidades han intentado ofrecer programas de bienestar, pero los estudiantes no siempre los utilizan debido a la falta de personalización y accesibilidad.

El reto es desarrollar una aplicación móvil llamada **"MENTAL"**, diseñada para ayudar a los estudiantes a gestionar su bienestar emocional y académico mediante herramientas de mindfulness, gestión del tiempo, recordatorios personalizados y comunidad de apoyo.

1. **Objetivo del Examen: Diseñar la Solución para "MENTAL"**

Los estudiantes deberán aplicar las tres primeras fases de **Design Thinking** junto con los primeros pasos del desarrollo de una app móvil.

**I. Empatizar: Comprendiendo a los Usuarios**

**Reto:** Realiza una breve descripción sobre las necesidades de los estudiantes universitarios respecto a su bienestar y estrés.

**Preguntas:**

* ¿Cuáles son los principales problemas que enfrentan los estudiantes en su bienestar emocional y académico?
* Propón al menos **una técnica de investigación** (entrevistas, encuestas, observación, etc.) que usarías para recopilar información. Utiliza una herramienta de Design Thinking para esta fase.
  + Técnica de investigación propuesta: Entrevistas cualitativas.
  + https://miro.com/welcomeonboard/WFRQa0VDQ0dPMEpVTGNmTFBRSXFIUVVMWkRuS0cxdUpGblZzcTVGVHJrVktBSVE0a1FFYm5oZ2NlQjRtQ3ZuaThNbGFMbXhVM2t6MW9Qdld4djROaXg4Yml1YUZlYlR0MmNYY1g2VGNpZkpGQ0J0cUpPZ1RiM3dwcTgvTXNmSG1QdGo1ZEV3bUdPQWRZUHQzSGl6V2NBPT0hdjE=?share\_link\_id=326907366725

**Extra:** Imagina que entrevistas a un estudiante. Escribe un breve diálogo donde identifiques su necesidad, contextualiza la necesidad.

**Link entrevista:** https://docs.google.com/document/d/1VIqpgtNQB7DHmN0TDeV2mh-R2hpr5CJUpcYOZ7WDbrE/edit?usp=sharing

**II. Definir: Identificando el Problema**

* **Reto:** Define el problema central que la app "MENTA" busca resolver, utiliza una herramienta de Design Thinking para esta fase.
  + **Herramienta de Design Thinking:** Mapa mental.
  + https://miro.com/welcomeonboard/NG9YRGt4UWlEQ3hIMTNIdXI1cThFWmNKNjFRQUxqZmVwRmVGU0FwcFNGT3JRUTJ1K3laeG1GU0JSZ2c4c1JLNGljMnp0Q2EvSTZhNXNsZUlwc05mZGg4Yml1YUZlYlR0MmNYY1g2VGNpZktqRDJzeHZvV2dyQmRSRW0yNGRPMFFnbHpza3F6REdEcmNpNEFOMmJXWXBBPT0hdjE=?share\_link\_id=645315843585

**Preguntas:**

* Redacta un **punto de vista** claro usando la fórmula:

*"Los estudiantes necesitan [necesidad] porque [razón importante]."*

* *Los estudiantes necesitan* ***espacios silenciosos y bien adaptados para estudiar*** *porque* ***se les dificulta estudiar con ruido y sin los recursos adecuados****.*
* *Los estudiantes necesitan* ***espacios de socialización*** *porque* ***se les dificulta relacionarse entre si****.*
* *Los estudiantes necesitan* **un espacio seguro en donde pueda expresar su sexualidad de una manera sana** *porque* ***no podrán desarrollarse en un espacio hostil a su identidad****.*
* *Los estudiantes necesitan* ***u*n tutor/acompañante que me asesore en mis problemas académicos** *porque* ***esto facilitará el aprendizaje y mejorará el rendimiento académico.***
* Los estudiantes necesitan **un espacio psicológico en donde pueda tratar mis problemas, ya sea depresión, estrés, ansiedad, entre otros** porque **tienden a desarrollar este tipo de problemas debido a las circunstancias**.
* Los estudiantes necesitan **motivación y técnicas para evitar el agotamiento** porque **tienden a estar uy agotados por la carga académica.**
* Los estudiantes necesitan **financiamiento y apoyo económico por medio de becas** porque **no todos los estudiantes cuentan con los recursos para costear una carrera universitaria.**
* Los estudiantes necesitan **espacios de recreación y deporte** porque **el deporte y la recreación hacen parte fundamental de la vida del ser humano.**
* ¿Cómo se relaciona este problema con el bienestar y el éxito académico?
  + El tener un buen espacio de estudio incrementa la concentración y eficiencia lo que genera una mejoría a nivel académico por lo que generaría bienestar.
  + El tener un buen grupo de estudio mejora la capacidad de aprendizaje mejorando la efectividad al estudiar y también el bienestar.
  + La seguridad y comodidad de una persona mejora y genera bienestar.
  + El tener un tutor mejora la capacidad de entendimiento, compromiso y ejecución del estudio garantizando el éxito académico.
  + Al poder expresar sus sentimientos y contar con ayuda psicológica el estudiante tendrá mayor bienestar al poder lidiar con sus problemas mentales.
  + Al no tener agotamiento los estudiantes podrán desempeñar mejor sus actividades académicas mejorando así su rendimiento.
  + Al no tener preocupaciones por el ámbito económico el estudiante contará con bienestar por su tranquilidad y esto mejorará el desarrollo académico.
  + Al poder distraerse en deporte y recreación los estudiantes incrementarán su bienestar.

**Extra:** Crea un **mapa de empatía** con lo que el usuario piensa, siente, dice y hace.

* https://docs.google.com/drawings/d/1KhJzysiwnRkR4nBa3E5FamrGUa5YFIDo46phzighwcI/edit?usp=sharing



1. **Idear: Generando Soluciones Creativas** 
   * **Reto:** Propón al menos **tres funciones innovadoras** que podrían hacer que "MENTAL" sea única y útil. Utiliza una herramienta de Design Thinking para esta fase
     + **Herramienta de Design Thinking utilizada:** Brainstorming
     + https://miro.com/welcomeonboard/VXN2NmZIcFdQeml6RmNESmVXYnhvcnU1bGFwbFNKTTM4bDVsUlpOUlpIMm1HL1p1eVpaenZxeDNBRllGRG1La0hFNDNWZWsxdGxxdE1LU2lVaHpqRWg4Yml1YUZlYlR0MmNYY1g2VGNpZkwyVWtNRVRGNGtkOUY3dTJ6VWd0MlV3VHhHVHd5UWtSM1BidUtUYmxycDRnPT0hdjE=?share\_link\_id=365656747808

**Preguntas:**

* + ¿Cómo cada función mejora la experiencia del usuario?
    - La función de “sos” ayudaría a los estudiantes a tener una red de apoyo inmediata a problemas de gran magnitud.
    - La función “Planificador semana” ayudaría a los estudiantes a organizarse al completo generando un mayor éxito académico.
    - La función de “socializador” ayudaría a los estudiantes a incrementar su círculo social mejorando así sus relaciones con sus compañeros y su bienestar en la universidad.
  + Elige una de las funciones y dibuja un boceto rápido de cómo se vería en la app.
    - Boceto en archivo PNG “BocetoFuncion”

**Extra:** Organiza las funciones en un **mapa de impacto**, clasificándolas según su facilidad de implementación y valor para el usuario.

1. **Requerimientos, Stakeholders y Módulos de Desarrollo**

**Reto:** Con base en la solución planteada, define los aspectos clave del sistema.

**Preguntas:**

* + Lista al menos **5 requerimientos funcionales** esenciales para "MENTAL".
    - Registrar perfil.
    - Activar modo SOS.
    - Consultar Tareas semanales
    - Registrar tareas semanales
    - Editar tareas semanales.
  + Identifica a los **stakeholders** del proyecto y su rol en el desarrollo.
    - Estudiantes, rol usuarios.
    - Profesores, rol comunidad.
    - Padres de familia, rol comunidad.
    - Administración de la universidad, rol inversores
  + Propón los **módulos principales** de la aplicación y explica su funcionalidad.
    - Módulo de inicio de sesión
    - Módulo de perfil.
    - Módulo de planificador.
    - Módulo de SOS.
    - Módulo de socializador.

**Extra:** Diseña un esquema visual del flujo entre los módulos.

* https://lucid.app/lucidchart/fdf66d13-4641-46b1-9fca-52c9d46db143/edit?viewport\_loc=-461%2C-204%2C3246%2C1503%2C0\_0&invitationId=inv\_7f4359dd-3e3e-47fb-bf04-619812b18a89

1. **5. Historias de Usuario**

**Reto:** Crea **dos historias de usuario** para el sistema usando el formato: **Preguntas:**

* + Explica cómo cada historia impacta la experiencia del usuario.
  + ¿Qué criterio usarías para priorizar las historias en el desarrollo?
    - Título: Creación del planificador.
    - Descripción: Como estudiante universitario, quiero tener la posibilidad de tener un espacio donde planifique mis días para mejorar mi rendimiento.
    - Criterios de aceptación:
      * El sistema debe permitir registrar las tareas.
      * El sistema debe permitir consultar las tareas registradas
      * El sistema debe permitir editar las tareas registradas
    - Prioridad: Alta
    - Título: Creación del perfil.
    - Descripción: Como estudiante universitario, quiero tener la posibilidad de tener un perfil donde registre mi información.
    - Criterios de aceptación:
      * El sistema debe permitir crear un perfil.
      * El sistema debe permitir anexar una imagen para el perfil.
      * El sistema debe permitir registrar información para el perfil.
    - Prioridad: Alta

1. **6. Prototipos de Baja y Alta Fidelidad**  **Reto:** Diseña los primeros prototipos de la app.

**Entregables:**

* + **Baja fidelidad:** Boceto en papel o wireframe básico de tres pantallas clave.
    - **Prototipos de baja fidelidad realizados en Balsamiq**
    - https://balsamiq.cloud/s8zwro2/p9foqlq
  + **Alta fidelidad:** Diseño digital en Figma con principios de diseño aplicados (Foundation, tipografía, colores, jerarquía visual). Incluye enlace de Figma.
    - **Prototipos de alta realizados en figma:** https://www.figma.com/design/MZcmXyTXRi4fB5J06jTnx8/AltaFidelidad?node-id=0-1&t=8fJ5J87nxMVBHigx-1

**Nota: Recuerden entregar la solución en un documento y cargarlo en el repositorio de trabajos en un paquete con el nombre Primer Parcial Práctico. Incluir el enlace del repositorio en el documento y cargarlo en la plataforma en formato PDF.**