



REPORTE FINAL

Entrega Final de Proyecto HCI

IAN RODRIGUEZ, ALEXANDER PINZON, EMILIANO ORDUÑO, EDUARDO ORTIZ

Resumen de Producto - MusikHub

Metodología: Lean UX

Producto: Plataforma estilo LinkedIn para músicos independientes

Definición de Problema y Asunciones Iniciales

El objetivo de nuestro producto es ayudar a músicos independientes a encontrar oportunidades para tocar en vivo, y a organizadores de eventos a descubrir y contactar talento nuevo sin tener que depender en redes sociales o contactos personales.

Al comenzar el proyecto, teníamos las siguientes asunciones:

- Es difícil encontrar trabajo consistente siendo músico independiente.
- Redes sociales y boca en boca son métodos ineficientes y desconfiables para promoverse.
- No hay una plataforma especializada en conectar a músicos con organizadores en Latinoamérica.
- De igual manera es difícil encontrar talento confiable y cerrar tratos de manera consistente para los organizadores.

Fase de Hipótesis

Durante esta fase definimos y decidimos probar la siguiente hipótesis:

“La razón principal por la que es difícil encontrar trabajo como músico independiente, es la ineficiencia de plataformas actuales. Este problema podría ser minimizado mediante un sistema estructurado con búsqueda de talento y oportunidades, y perfiles musicales.”

User Research y Validación

Al realizar nuestro User Research, utilizamos las siguientes herramientas:

- Encuesta en línea (Google Forms)
- Desarrollo de personas
- Análisis de competidores (comparando plataformas como Vampr, Musiqua, y Jammcard)

Una vez aplicadas las herramientas, obtuvimos los siguientes resultados preliminares:

- La mayoría de los músicos utilizan redes como Facebook o WhatsApp para buscar trabajo, pero con pocos resultados.
- Entre los problemas más comunes están la cancelación de eventos, precios vagos o inconclusos, y la pobre comunicación entre músico y organizador.
- Músicos prefieren tener acceso directo a empleos y a portafolios personales para demostrar su talento.
- Los organizadores de eventos necesitan una manera más sencilla de buscar talento basado en experiencia, género, y ubicación.
- Dado el alto uso de redes sociales, sería favorable seguir una estructura o patrón similar a ellas, de manera que sean familiares a los usuarios.

Personas y Audiencia Principal

Basándonos en los datos que obtuvimos, logramos definir una variedad de personas. Nuestra persona principal fue:

“Santi – Guitarrista independiente de 24 años que quiere transicionar a ser músico de tiempo completo. No cuenta con agentes o representantes, y muchas veces depende de boca en boca, su problema principal es el poder encontrar empleos estables y bien pagados.”

De este pudimos desarrollar otros como Valeria (música estudiante), Diego (Músico semiprofesional), y Luis (organizador de eventos). Estos fueron de gran apoyo a la hora de ver tal cual las necesidades de tanto músicos como organizadores.

Obtención de Requisitos

Para nuestros primeros prototipos, definimos los siguientes requisitos:

Requisitos Funcionales:

- Autenticación de usuarios y roles
- Sistema de posteo/gestión de oportunidades
- Creación de perfiles musicales
- Sistema de búsqueda/encuentro de oportunidades

Requisitos No Funcionales:

- Consistencia – Es importante que el sistema cuente con un lenguaje claro y consistente, así como patrones de interacción comunes.
- Familiaridad – Es importante que el sistema sea familiar a la hora de utilizarse, mediante la adopción de estructuras y arquitecturas populares en otras redes sociales.
- Eficiencia – Los usuarios deben ser capaces de completar tareas comunes como la búsqueda y posteo de oportunidades, de manera rápida y sin complicaciones internas.
- Retroalimentación – Toda acción dentro de la plataforma debe proveer retroalimentación inmediata ya sea visual o auditiva.

Estos requisitos fueron refinados a lo largo del proyecto de manera que no perdimos el enfoque en la simplicidad del sistema, y para tomar ventaja de la familiaridad natural que proveen redes sociales actuales.

Wireframing y Conceptos

Utilizando HTML y patrones Bootstrap, comenzamos con el desarrollo de wireframes de baja a mediana fidelidad para flujos principales como:

- El dashboard principal
- Posteo de oportunidades
- Búsqueda de músicos
- Perfiles tanto de musico como organizador

Funciones con Enfoque Centrado a Usuarios

Dado el problema y nuestro objetivo principal, así como nuestro público objetivo, hemos puesto un enfoque principal en 2 áreas específicas del sistema tanto para iteraciones presentes como futuras:

Descubrimiento de Oportunidades

Usuarios deben poder buscar y filtrar tanto músicos como oportunidades por genero, ubicación, y experiencia. El sistema debe ser actualizado con información en tiempo real y permitir la interacción directa con estas oportunidades mediante el buscador.

Posteo de Oportunidades

Organizadores deben poder postear oportunidades utilizando una plantilla sencilla accesible en todo momento. Este debe contar con retroalimentación y validación de la información ingresada.

Resumen de Avances

Al ir avanzando en el proyecto, nos dimos cuenta de que no bastaba con tener una buena idea, primero teníamos que entender realmente a quién iba dirigida, cómo pensaba ese usuario, qué necesitaba y cuáles eran sus frustraciones. Y justo de eso se trató **la primera entrega**.

En esa etapa inicial aprendimos mucho sobre lo que realmente queríamos lograr y cómo hacerlo desde una perspectiva centrada en el usuario. Nos enfocamos en comprender al público al que íbamos a dirigirnos, y para eso usamos herramientas como encuestas, hipótesis, suposiciones, y sobre todo, la creación de personas como Santi, Valeria, Diego y Luis. Gracias a eso, entendimos que antes de pensar en requisitos, funciones o diseño visual, teníamos que conocer a fondo a quienes usarían la plataforma.

Aunque durante la **primera entrega** ya comenzamos a trabajar en los requisitos, todavía estaban en proceso. Fue en la **segunda entrega** cuando realmente terminamos de estructurarlos: definimos claramente los requisitos funcionales (como la creación de perfiles, el sistema de búsqueda, o la publicación de oportunidades) y los no funcionales (como la usabilidad, retroalimentación inmediata y eficiencia). A partir de eso, empezamos a plasmar nuestras ideas en wireframes y plantillas. Nos ayudó mucho tener claro qué necesitaba cada tipo de usuario, porque eso nos permitió diseñar dashboards específicos para músicos y empleadores. En esa etapa también empezamos a tomar decisiones más conscientes sobre lo que sí debía ir en la primera versión de la app, y lo que tal vez era mejor dejar fuera o simplificar. Aprendimos que a veces menos es más, y que lo importante es que la experiencia sea clara y funcional.

Finalmente, **en la tercera entrega**, pasamos de la planeación al diseño funcional. Los wireframes se convirtieron en pantallas completas, con una estructura clara de navegación. Armamos archivos HTML que representaban el flujo de la plataforma: desde los dashboards y el buscador, hasta la vista de perfiles y el sistema de posteo de oportunidades. Todo eso lo hicimos manteniendo los principios que habíamos aprendido en HCI, cuidando la consistencia visual, la claridad de los elementos, y una navegación que resultara intuitiva tanto para músicos como para empleadores.

Lecciones Aprendidas

Al trabajar en este proyecto, fuimos aplicando muchas de las cosas que habíamos visto en clase, como la creación de personas, la definición de requisitos, el diseño centrado en el usuario y los principios de usabilidad. Poco a poco nos fuimos dando cuenta de que entender esos conceptos no era lo mismo que aplicarlos. Por ejemplo, cuando diseñamos las funcionalidades de la app, nos encontramos con decisiones que no estaban tan claras como en los ejemplos teóricos.

Aunque hicimos encuestas y definimos bien a nuestros usuarios, al momento de diseñar la experiencia completa, nos dimos cuenta de que surgían casos más complejos: cómo debía ser el flujo para cambiar de rol entre músico y empleador, cómo mostrar información de forma clara sin saturar la pantalla, o cómo hacer que los filtros de búsqueda fueran realmente útiles. Todo eso requirió volver varias veces al diseño, repensar ideas y priorizar lo más importante.

También notamos que cosas como la retroalimentación inmediata o la navegación simple son fáciles de entender en teoría, pero llevarlas al diseño real implicó hacer pruebas, revisar patrones existentes, y preguntarnos cómo usaría la app alguien sin experiencia previa.

Algo importante que aprendimos fue a iterar. No todo sale bien a la primera, y eso está bien. Cada cambio, cada ajuste al diseño o a los requisitos, nos acercaba a una versión más funcional de la app. También mejoramos mucho en cómo organizarnos como equipo: dividir tareas, comunicarnos mejor y adaptarnos cuando algo no salía como esperábamos.

Si hiciéramos el proyecto otra vez, probablemente empezaríamos antes a probar nuestros prototipos con usuarios reales, organizaríamos mejor los requisitos desde el inicio y evitaríamos querer resolver todo en una sola pantalla o en una sola funcionalidad. Aprendimos a simplificar sin perder valor.

Nos llevamos como aprendizaje que una buena experiencia de usuario no se trata solo de seguir pasos, sino de observar, escuchar y adaptarse. Cumplimos con los objetivos de la materia: usamos herramientas nuevas, aprendimos a documentar nuestros procesos, trabajamos en equipo, y sobre todo, aplicamos lo que aprendimos para tratar de resolver un problema real que nos parece importante.