

Tip Francés App de idiomas

Victoria Ortega Orozco

Project overview



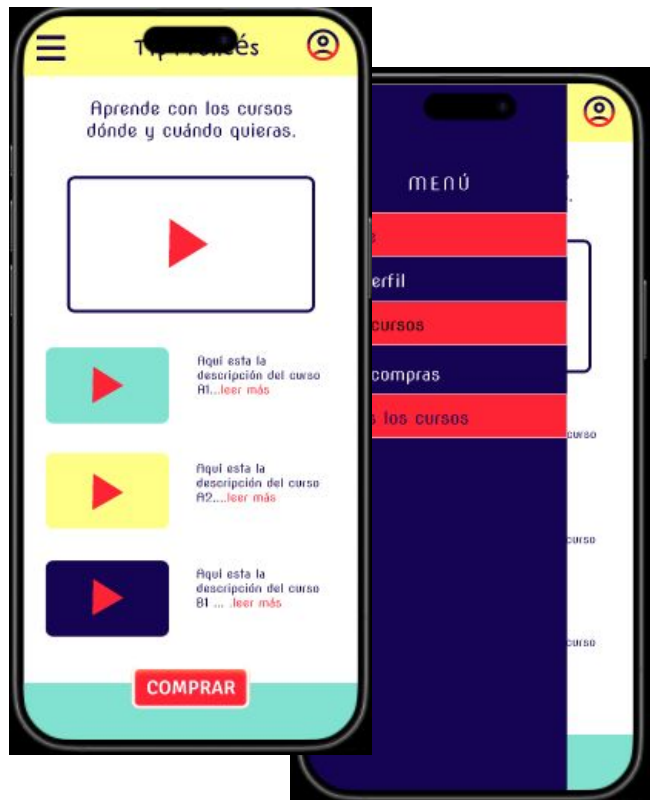
The product:

Tip Francés es una aplicación diseñada para ayudar a los usuarios a mejorar su dominio del idioma francés de manera práctica y accesible. Ofrece consejos diarios, ejercicios interactivos y recursos especializados para distintos niveles de aprendizaje. Tip Francés está dirigida a estudiantes, profesionales y entusiastas del idioma que buscan mejorar su fluidez sin comprometer demasiado tiempo en estudios formales.



Project duration:

Enero 2025 to Abril 2025.



Project overview



The problem:

Tratar de que los usuarios puedan aprender francés en cualquier lugar a cualquier hora.



The goal:

Diseñar una aplicación para que los usuarios puedan aprender francés.

Project overview



My role:

UX designer



Responsibilities:

Diseñar la aplicación y escoger todos los elementos visuales que sean pertinentes para la marca de acuerdo a su rol dentro del mercado y lo que quiere transmitir.

Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

User research: summary



Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para comprender a los usuarios de Tip Francés y sus necesidades. Uno de los principales grupos identificados en la investigación fueron los adultos trabajadores que desean aprender francés pero tienen poco tiempo para estudiar de manera tradicional.

Este grupo confirmó las suposiciones iniciales sobre los usuarios de la aplicación, pero la investigación también reveló que la falta de tiempo no es el único desafío. Otros obstáculos incluyen la falta de acceso a materiales adecuados, la dificultad para mantener la motivación y la necesidad de un aprendizaje flexible que se adapte a sus horarios ocupados.

User research: pain points

1

Tiempo

Los adultos trabajadores tienen agendas ocupadas y les resulta difícil dedicar tiempo al aprendizaje tradicional del francés.

2

Accesibilidad

Muchas plataformas de aprendizaje de idiomas no cuentan con tecnologías de asistencia adecuadas para todos los usuarios.

3

Interfaz y UX

Los materiales de estudio suelen ser extensos y poco dinámicos, lo que dificulta la comprensión y el compromiso con el aprendizaje.

Persona: Sandra

Problem statement:

[El usuario] es un [adulto trabajador con una agenda ocupada] que necesita [una forma flexible y accesible de aprender francés] porque [no tiene tiempo para inscribirse en cursos tradicionales ni seguir un horario fijo de estudio].



Sandra

Age: 20
Education: Universidad
Hometown: Ciudad de México
Family: No
Occupation: Estudiante

“ Término lo que empiezo y odio que mi aprendizaje sea truncado. ”

Goals

- Estudiar en el extranjero.
- Dominar la expresión oral.
- Certificarse en el idioma.

Frustrations

- No sabe cómo darle seguimiento a su aprendizaje.
- Necesita práctica continua.
- Cambio de profesores y metodología.

Estudiante que le gusta usar la tecnología para aprender, le gustan los cursos en línea y su forma favorita de aprender es realizando ejercicios que sea dinámicos donde participe activamente

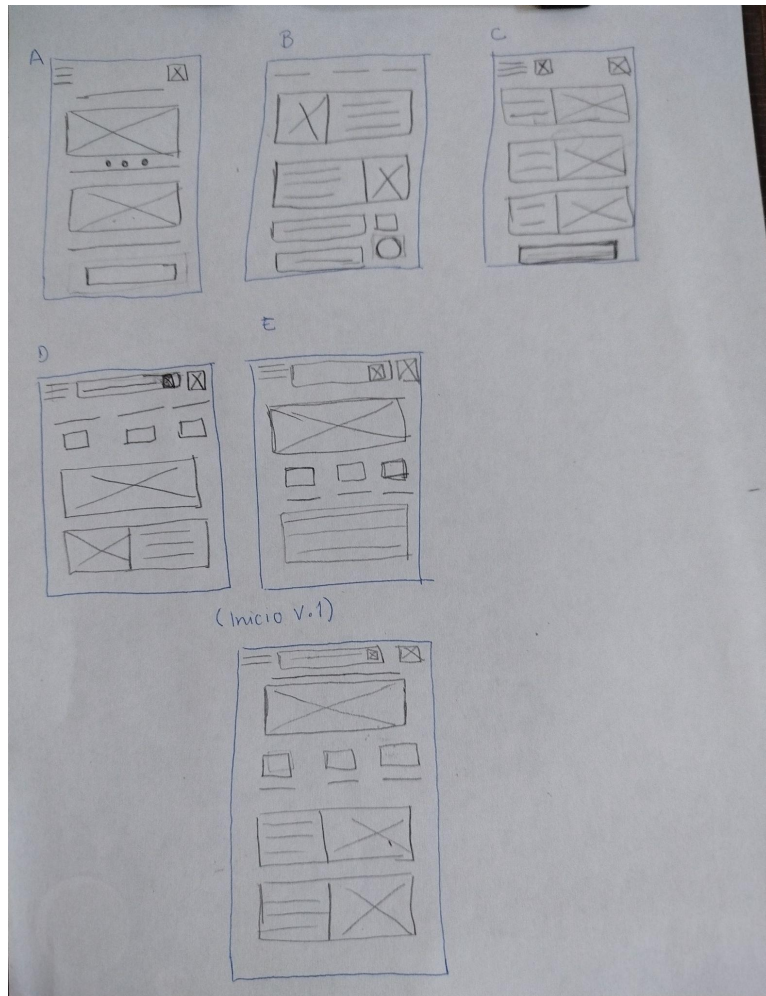
User journey map

El mapeo del recorrido del usuario mostró lo útil que sería para los usuarios tener acceso a una aplicación dedicada a Tip Francés.

Persona: Sandra Objetivo: Certificarse en nivel B2 de francés.					
ACCIÓN	Abre la página de cursos.	Busca la opción de información general de cursos.	Escoge horario y tipo de curso.	Agrega la opción en el carrito de compra.	Confirma sus datos de usuario para procesar la compra.
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Lee el menú de inicio. B. Identifica la opción que más le interesa. C. Hace clic en esa opción.	Tareas A. Lee las opciones de cursos que hay. B. Ve un video resumiendo los beneficios como la certificación. C. Lee los requisitos de acuerdo a su perfil y tipo de cursos.	Tareas A. Escoge un curso. B. Escoge el horario de las clases que están disponibles.	Tareas A. Da click en agregar a mi carrito de compra. B. Da clic en confirmar datos de mi curso.	Tareas A. Llena su datos de usuario. B. Llena la forma de pago. C. Da click en confirmar compra.
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Entusiasmada por dar el primer paso de buscar cursos.	Aliviada de que encontró la información y curso que busca.	Ansiosa por saber los horarios y costos.	Preocupada por no elegir el curso correcto.	Aliviada de que va a comenzar el curso para certificarse.

Paper wireframes

Tomarse el tiempo para crear iteraciones de cada pantalla de la aplicación en papel permitió asegurarse de que los elementos incluidos en los wireframes digitales estuvieran bien adaptados para abordar los puntos de dolor de los usuarios. Para la pantalla de inicio, prioricé un acceso rápido y sencillo a las lecciones para optimizar el tiempo de aprendizaje.



Digital wireframes

En esta pantalla se lograron capturar los elementos básicos del menú principal, identificar los espacios para imágenes, texto y botones.

Esta imagen sería un video.



Las líneas son el texto y se nota que no está saturado.

Digital wireframes

Se logró estructurar la página de perfil.

Se pone una opción de imagen para el perfil.



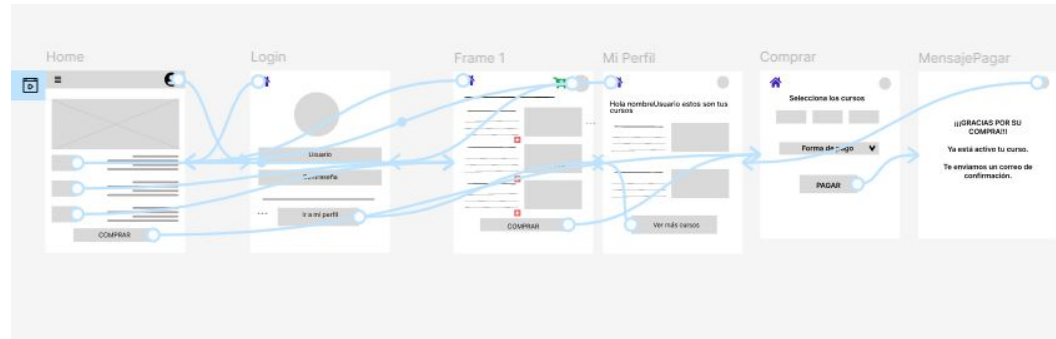
Los botones deben de describirse.

Low-fidelity prototype

Usando el conjunto completo de wireframes digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El flujo principal que diseñé fue el acceso y navegación por las lecciones de francés, para que el prototipo pudiera utilizarse en un estudio de usabilidad

Link.

<https://www.figma.com/design/3uFjCquZ1KK14k8iYcls1G/UX-App-idiomas-1?node-id=0-1&t=j7fRPQqHkJsXWIEq-1>



Usability study: findings

Realicé dos rondas de estudios de usabilidad. Los hallazgos del primer estudio ayudaron a guiar el diseño desde los wireframes hasta los mockups. El segundo estudio, realizado con un prototipo de alta fidelidad, reveló qué aspectos de los mockups necesitaban mejoras

Round 1 findings

- 1 Los usuarios quieren acceder rápidamente a las lecciones de francés.
- 2 Los usuarios desean más opciones de personalización en su aprendizaje.
- 3 Los usuarios prefieren tener la opción de aprender sin conexión.

Round 2 findings

- 1 El proceso de navegación tiene demasiados pasos innecesarios.
- 2 La funcionalidad de selección de contenido personalizado resulta confusa.

Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

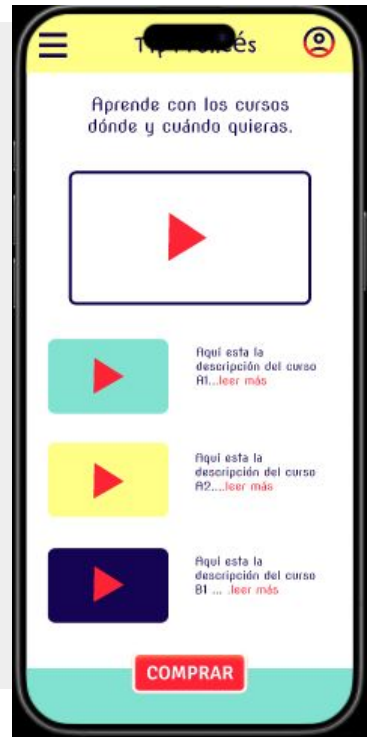
Mockups

Los primeros diseños permitían cierta personalización, pero después de los estudios de usabilidad, añadí más opciones para que los usuarios pudieran elegir el tipo de contenido y nivel de dificultad. Los botones son visibles y la tipografía es uniforme.

Before usability study



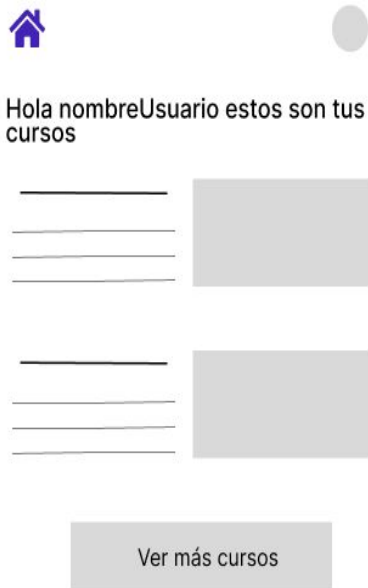
After usability study



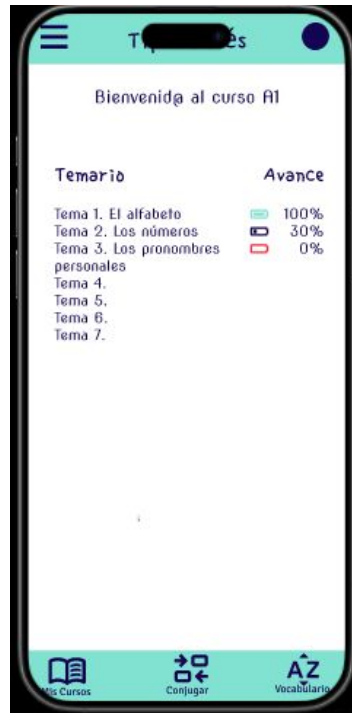
Mockups

Los usuarios requieren de un resumen de las lecciones que tienen sus cursos y visualizar opciones rápidas para ir a sus cursos, ir a ejercicios y ver su avance.

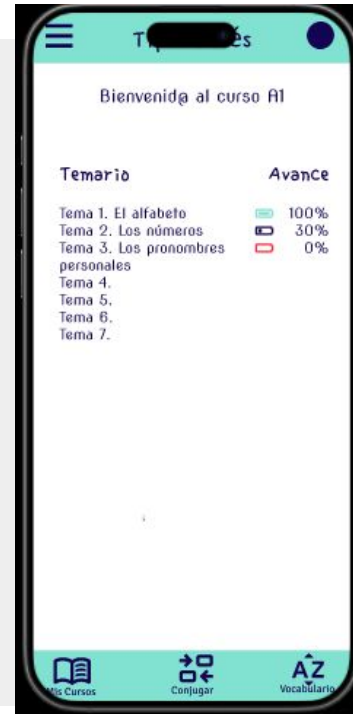
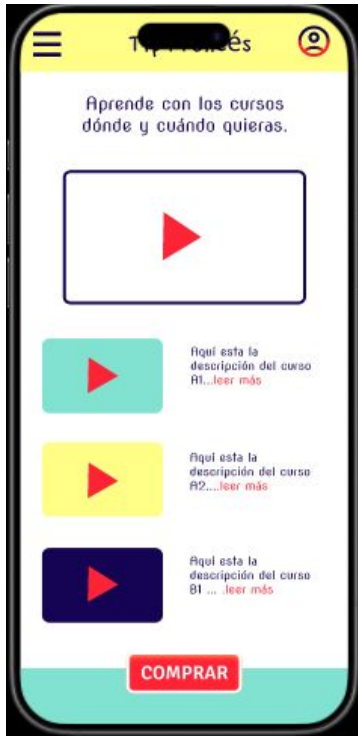
Before usability study



After usability study



Mockups



High-fidelity prototype

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más intuitivos para acceder y navegar por las lecciones. También respondió a las necesidades de los usuarios al ofrecer opciones de aprendizaje flexible, incluyendo modos en línea y sin conexión, así como más opciones de personalización.



Accessibility considerations

1

Incorporé íconos para facilitar la navegación dentro de la aplicación.

2

También utilicé imágenes y elementos visuales detallados para ayudar a todos los usuarios a comprender mejor el contenido.

3

Se uso también las animaciones para crear un escenario real.

Going forward

- Takeaways
- Next steps

Takeaways



Impact:

El diseño de la aplicación facilita el aprendizaje del francés de manera accesible y flexible para usuarios con agendas ocupadas. Un participante del estudio comentó: "La navegación es intuitiva y me encanta poder personalizar mi aprendizaje según mi nivel y disponibilidad de tiempo."



What I learned:

A lo largo del proyecto, aprendí la importancia de la investigación de usuarios para diseñar una experiencia más intuitiva y efectiva. También comprendí cómo los estudios de usabilidad pueden revelar mejoras clave en la navegación y accesibilidad, permitiendo adaptar la aplicación a las necesidades reales de los usuarios.

Next steps

1

Realizar más pruebas de usabilidad para optimizar la experiencia del usuario.

2

Incorporar funciones adicionales, como ejercicios interactivos y un modo sin conexión

3

Mejorar la accesibilidad y flexibilidad del aprendizaje.

Let's connect!



Gracias por tomarse el tiempo de analizar esta presentación de Tip Francés, tu opinión es importante para mejorar.

E-mail: victoria@gmail.com