

PROYECTO FINAL

2DA ENTREGA

CODER HOUSE

DISEÑO IX/UI

PROFESOR

FACUNDO PEREZ

TUTOR

ALAN FIGUEROA

COMISION

42575

AÑO

2023

EsTUDIApp

Organizá tu cursada
centralizando lo que necesitás

Lorena Acosta



METODOLOGÍA UTILIZADA: DESIGN THINKING

1.

Empatizar

2.

Definir

3.

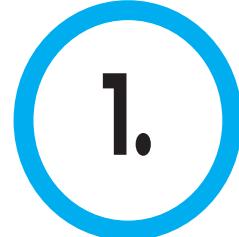
Idear

4.

Prototipar

5.

Validar



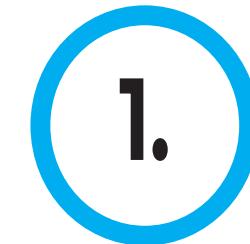
1. Empatizar

El problema:

Los estudiantes universitarios hoy día deben conectarse a 3 plataformas web diferentes (con un mismo usuario) para estar enterados de novedades como fechas de parciales, inscripciones a cursos o exámenes. Solo se reciben notificaciones al mail de una sola plataforma, muchas veces con novedades poco útiles. Muchos estudiantes presentan dificultades para adaptarse a las plataformas utilizadas por su Institución y a menudo enfrentan barreras tecnológicas para utilizar eficientemente estas plataformas, ésto genera frustración y en ocasiones disminuye su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje en línea.

Las universidades están localizadas en su 90% en la capital del país, ésto hace que muchos se vean obligados a trasladarse a la capital, ya sea radicarse o viajar constantemente para tener acceso directo a la información.

Además la falta de acceso adecuado a las plataformas web, dificulta la comunicación con sus profesores y compañeros de clase, lo que limita la participación activa en discusiones y la colaboración en proyectos grupales.



1. Empatizar

Nuestro objetivo:

Centralizar las notificaciones de las tres plataformas en una sola solución digital en la palma de la mano.

Qué proponemos:

Desarrollar una aplicación móvil que permita acceso a notificaciones, material de estudio, calendario de fechas (parciales, exámenes, entregas) y la comunicación con los compañeros de cursada para facilitar el intercambio de información.-

Cómo lograrlo:

Com EstudiApp podrás recibir todas las notificaciones de chats, foros, noticias haciendo más práctica la comunicación con tus compañeros de cursada para facilitar el intercambio de información; llevar una agenda organizada para marcar eventos tales como parciales, fechas de entregas y exámenes y tareas en general. Tambien tendrás acceso al material de estidio de cada materia.



2.

Definir

Benchmarking, analizando la competencia:

En la búsqueda de competencia se encontraron varias aplicaciones que sirven de herramientas complementarias,

Google Calendar: Una herramienta de calendario en línea que te permite programar tus clases, tareas y eventos importantes. Puedes establecer recordatorios y compartir calendarios con otros estudiantes o colaboradores.

Trello: Una aplicación de tableros visuales que utiliza tarjetas y listas para ayudarte a organizar proyectos y tareas. Es especialmente útil para gestionar proyectos en grupo.

Notion: Una herramienta de productividad versátil que combina la gestión de tareas, notas y documentos en un solo lugar. Puedes crear bases de datos personalizadas para organizar proyectos, apuntes y más.

Evernote: Una herramienta de toma de notas que te permite crear y organizar notas, guardar contenido web, imágenes y más. Puedes usar etiquetas y cuadernos para organizar tus notas.



2. Definir

Benchmarking, analizando la competencia:

Por otro lado, se encontraron aplicaciones con características similares, como las siguientes:

My Study Life: Una aplicación diseñada exclusivamente para estudiantes que te permite planificar horarios de clases, llevar un seguimiento de tareas y exámenes, y recibir recordatorios.

Todoist: Una aplicación de gestión de tareas que te permite crear listas de tareas, establecer fechas de vencimiento y prioridades. Puedes organizar tus tareas por proyectos y recibir notificaciones para mantenerte al tanto.

En estos dos casos, no se facilita la comunicación entre compañeros, aunque sí tiene herramientas similares como las de organizar, fijar fechas, y recibir recordatorios.-

2. Definir



Fernanda tiene 27 años estudia y trabaja en la capital y se encuentra cursando su 3er año en una carrera de grado en la facultad de Psicología. Es muy tecnológica y le encanta probar todas las apps que le faciliten su vida diaria. **Necesita** una herramienta que le simplifique su itinerario curricular de fácil acceso para organizarse entre su trabajo y el estudio **porque** lleva una vida muy agitada y no encuentra el tiempo para estar al tanto de las novedades de la universidad.-

2. Definir



Carlos, tiene 37 años, vive en Paysandú (a 4 horas de viaje a la capital) y además de ser estudiante trabaja en la chacra ayudando a su familia. No se lleva bien con la tecnología. **Necesita** una herramienta que lo mantenga al tanto de manera fácil de las actividades importantes en la universidad, contactar a sus profesores y compañeros para evacuar dudas y minimizar los viajes **porque** desea optimizar su tiempo y no logra llevar el ritmo chequeando constantemente las tres plataformas, haciéndolo viajar seguido invirtiendo mucho tiempo y dinero

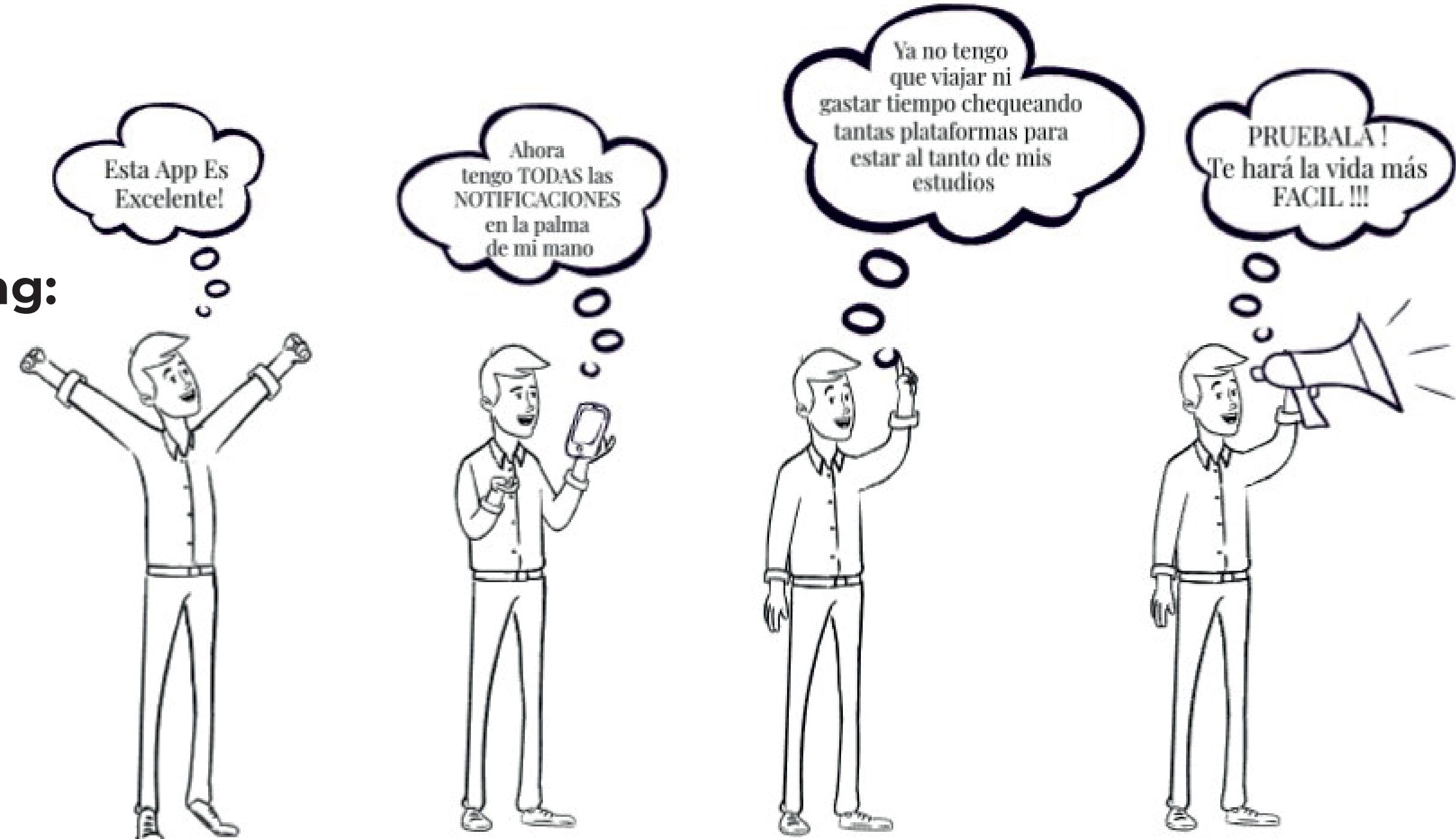
2. Definir

POV / Storytelling:



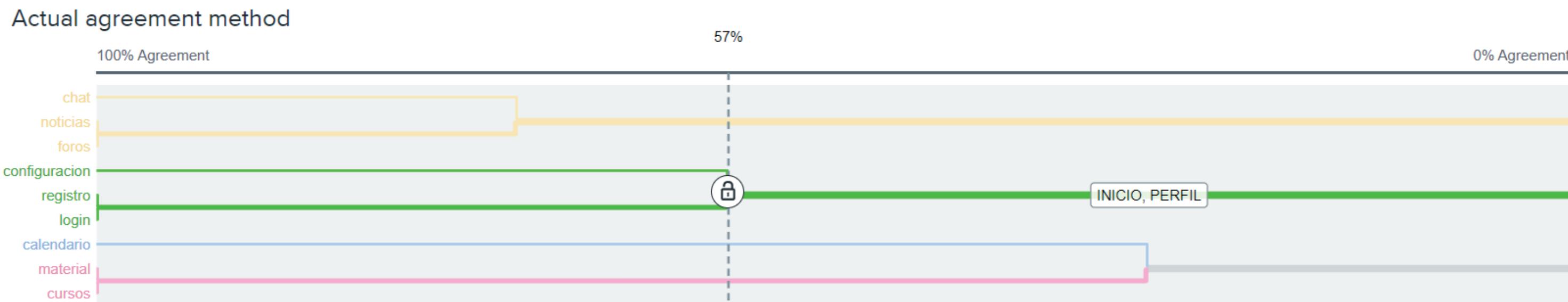
2. Definir

POV / Storytelling:



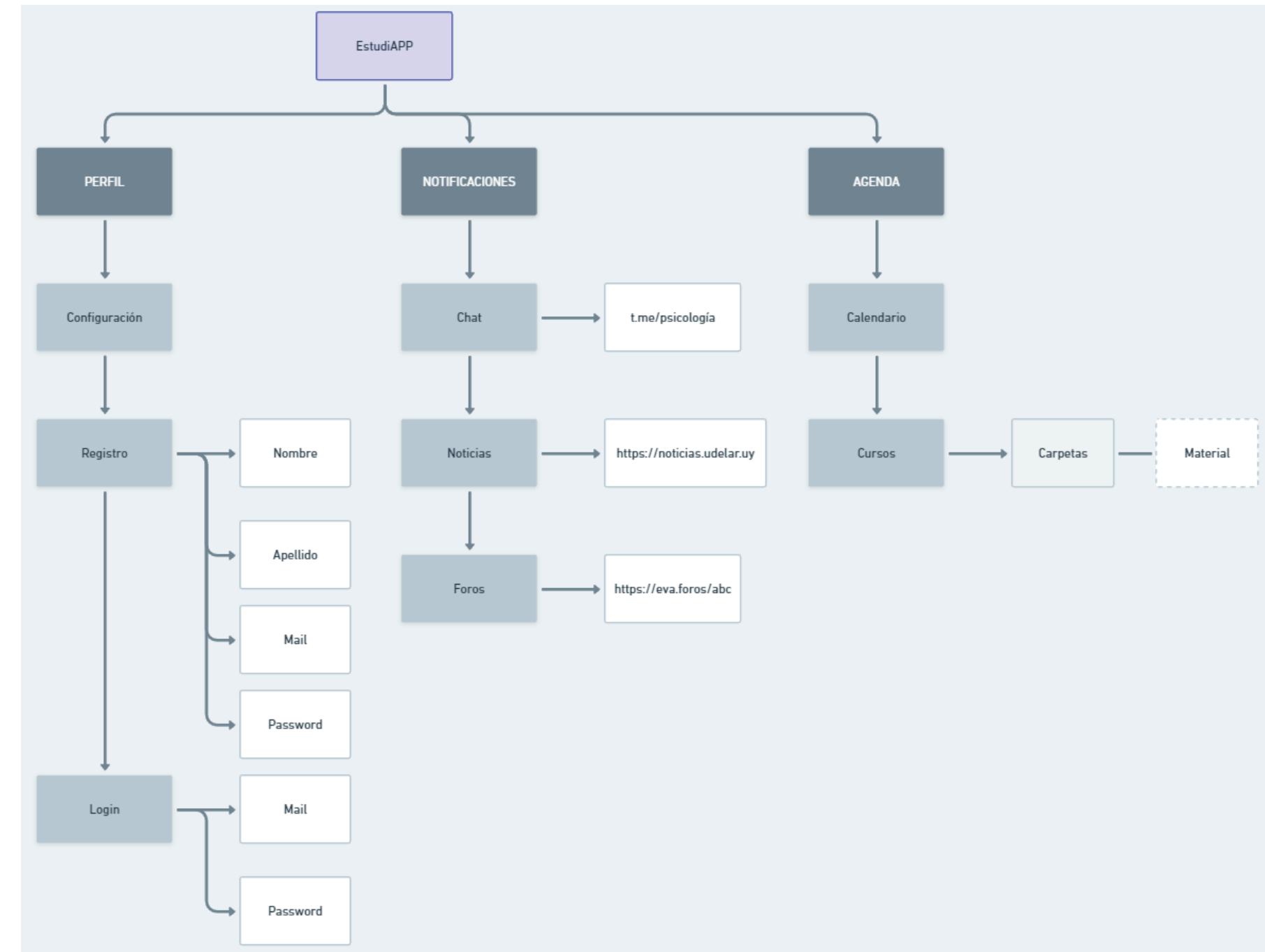
3. Idear

Dendrograma:



3. Idear

Arquitectura de la Información:



<https://whimsical.com/arquitectura-de-la-informacion-Pqls6P9Kfr9rwPHCLZzscS>

4. Prototipar

Fidelidad baja: bocetos

REGISTRO

Logo (crossed out)

Correo Electrónico
Password
Olvidaste tu contraseña?
INGRESAR
Iniciar Sesión con Google

PERFIL

Nombre
Apellido
Correo Electrónico
Password
Repite tu password
* La contraseña debe incluir mayúsculas, minúsculas, números y símbolos.
Username
Fecha de Nacimiento
Celular
Estudiante de Grado
Estudiante de Post Grado
Estudiante de Maestría

MENÚ

Notificaciones AGENDA
CURSOS CHAT
NOTIFICACIONES:
AGENDA:
CURSOS:
CHAT:

NOTIFICACIONES

Historia de la Psicología
Neuropsicología
UDELAR: Evaluación
Nuevas fechas de exámenes
EVA Foro
25 de Agosto PERIODO
Clase de Apoyo Metodologías

AGENDA

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Añadir evento 12 de Agosto Parcial Neuro

CHAT

Escribe un mensaje

CURSOS

Materias Material

Historia de la Psicología
Neuropsicología
Métodos Cualitativos
Descripción
Referencial 1
Epistemología

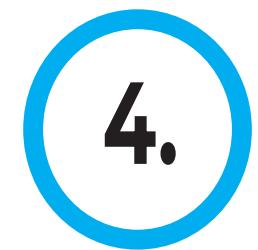
4. Prototipar

Fidelidad Media: Digital Usando Figma

The image displays a horizontal row of six Figma prototypes, each representing a different screen or state of a digital application. From left to right:

- Logo Screen:** Shows a large black logo icon with a white outline and the word "LOGO" below it.
- Home Screen:** Features a navigation bar with "Logo" and "Home". Below are four cards: "NOTIFICACIONES" (document icon), "AGENDA" (book icon), "CURSOS" (graduation cap icon), and "CHAT" (speech bubble icon). A sidebar contains "Correo Electrónico", "Password", and "INGRESAR" buttons. A note about password recovery is present. At the bottom is a "Iniciar sesión con Google" button.
- Notificaciones Screen:** Shows a list of notifications with delete icons: "UDELAR: Aniversario", "Parcial Historia de la Psicología", "Entrega trabajo Historia", "Examen Neuropsicología", "EVA: Completar Formulario Anual", "Falta Profesor Entrevista", and "EVA: Evaluación Referencial I".
- Notificaciones Confirmation Screen:** A modal dialog box asks "¿Estás seguro quequieres borrar?" with "Cancelar" and "BORRAR" buttons. The background is dark gray.
- Notificaciones Screen (Dark Mode):** Similar to the second screen but in dark mode. It shows the same list of notifications.
- Cursos Screen:** Shows a table with "Materia" and "Material" columns. Rows include "Historia de la Psicología", "Neuropsicología", "Métodos Cualitativos", "Deontología", "Referencial 1", "Articulación de saberes", and "Epistemología". Each row has a download icon.
- Material Screen:** Shows a table with "Logo" and "Material" columns. Rows include "Historia de la Psicología", "Neuropsicología", "Métodos Cualitativos", "Deontología", "Referencial 1", "Articulación de saberes", and "Epistemología". Each row has a download icon.

Each prototype includes a navigation bar at the bottom with icons for Home, Chat, Agenda, Notificaciones, and Cursos.



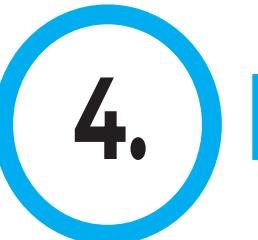
4. Prototipar

Fidelidad Media: Digital Usando Figma

The image displays six Figma prototypes illustrating the design process for a digital application. The prototypes are arranged horizontally, showing a progression from a basic calendar view to a detailed chat interface.

- Logo Agenda:** Shows a monthly calendar for August with days from Monday to Sunday. Below the calendar is a button labeled "Añadir evento" (+).
- Logo Agenda:** Shows the same calendar with a modal overlay titled "Evento". It includes fields for "Título", "DÍA FECHA HORA" (with options for "DÍA", "FECHA", and "HORA"), "UBICACIÓN", and "PERSONALIZADO". Buttons for "Cancelar" and "Guardar" are at the bottom.
- Logo Agenda:** Shows the calendar with a specific event added for August 12th. A tooltip "Logo Evento" appears over the date 12. Below the calendar is a button labeled "Añadir evento" (+).
- Logo Agenda:** Shows the calendar with a specific event added for August 12th. A tooltip "Logo Evento" appears over the date 12. Below the calendar is a button labeled "Añadir evento" (+).
- Logo Foros:** Shows a list of forum topics under the heading "Agosto". Topics include "Historia de la Psicología", "Neuropsicología", "Métodos Cualitativos", "Deontología", "Psicología Social", and "Epistemología".
- Logo Chat:** Shows a placeholder screen for a chat interface with the heading "Historia de la Psicología". At the bottom is a text input field "Escribe un mensaje" with a smiley face and send icons.

Each prototype includes a navigation bar at the bottom with icons for Home, Chat, Agenda, Notificaciones, and Cursos.



4.

Prototipar

Prototipo funcional, link a Figma:

<https://www.figma.com/file/qzesyc3c8LjcmiKWWX6huT/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=kIGNjYlllaO2gvFI-1>

4.

Validar

Evaluación heurística, tabla:

EVALUACIÓN HEURÍSTICA	CUMPLE	NO CUMPLE	DETALLE
Visibilidad del estado del sistema	CUMPLE		
Relación entre el sistema y el mundo real	CUMPLE		
Libertad y control por parte del usuario	CUMPLE		
Consistencia y Estándares	CUMPLE		
Prevención de errores		NO CUMPLE	Incorporar ventanas emergentes con opciones de recuperación
Minimizar el uso de la memoria	CUMPLE		
Flexibilidad y Eficiencia de uso	CUMPLE		
Diseño minimalista	CUMPLE		
Reconocer, diagnosticar, recuperarse de errores		NO CUMPLE	Incorporar ventanas emergentes con opciones de recuperación
Ayuda y documentación	CUMPLE		