Testeos, UI, Reporte y Presentación

Equipo 2 - Educación

Delfina Alvarez Arias
Candela Arigós
Lucia Fantinato
Sol Fleischer

Profesor: Álvaro Ghisolfo / José Mico

Etapas del proyecto

Empatizar → Definir → idear → Prototipar → Validar

Presentación de la temática y perfil de usuarios

TEMÁTICA

Luego de una larga investigación acerca de la educación, pudimos relevar datos importantes que nos llevaron a encontrar una necesidad que tienen los estudiantes universitarios y pensar una solución para esta, para luego desarrollar una aplicación que cubra esta necesidad.

Es por ello, que la temática de esta aplicación hace énfasis en la **relación entre alumnos ingresantes y avanzados/recibidos** y el compartir contenido entre ellos. Busca brindar herramientas digitales como por ejemplo material audiovisual, material bibliográfico, chat de consulta, espacios colaborativos, entre otras.

Esta aplicación propone solucionar la principal necesidad de los alumnos ingresantes que es **sentirse acompañados durante su etapa inicial en la universidad.**

PERFIL DE USUARIOS

En cuanto a nuestro perfil de usuarios, esta aplicación va dirigida a estudiantes universitarios o graduados, que estén relacionados con la educación y la tecnología. Estos usuarios buscan relacionarse con otros alumnos, capacitarse y encontrar contenido para que les ayude a lo largo de su carrera universitaria e intereses.

- **Geográficos/ Región:** Argentina; Buenos Aires
- **Demográficas:** Edad de 18 a 30 años.
- **Ocupación:** Estudiantes y/o graduados
- **Clase Social:** Media/Alta
- **Personalidad:** Sociables, organizados, , dedicados y responsables

Resumen del Research

OBJETIVOS

- Relevar información cuantitativa y cualitativa acerca de la educación
- Conocer las diferentes opiniones acerca de la educación en la Argentina
- Tomar dimensión del impacto que tuvo la virtualidad en los estudiantes
- Áreas de interes acerca de cursos online
- Relevar datos que nos ayuden a encontrar una problemática/necesidad de las personas

RELEVAMIENTO

ACTORES

MUY RELACIONADO

- Estudiantes de jardín de infantes
- Estudiantes de secundaria
- Estudiantes universitarios
- Docentes
- Directivos
- Maestros auxiliares

ALGO RELACIONADO

- Coordinadores
- Estudiantes recibidos
- Consejeros de estudiantes
- Ex alumnos
- Preceptores
- Bibliotecaria

POCO RELACIONADO

- Familia de estudiantes
- Amigos de estudiantes
- Seguridad
- Portero
- Personal de limpieza
- Recepcionista
- Personal de comedor
- Personal administrativo
- Vendedor de librería
- Personal de mantenimiento
- Vendedor de uniformes
- Personal de informática

LUGARES FÍSICOS

MUY RELACIONADO

- Escuelas
- Universidades
- Jardin de infantes
- Oficinas
- Aulas
- Secretaria
- Edificio
- Campus
- Patio
- Biblioteca
- Auditorio
- Laboratorios

ALGO RELACIONADO

- Lugares de capacitación
- Escuelas cursos
- Ministerio de educación
- Librería
- Campo de deportes
- Sala de informática
- Sala de profesores
- Comedor
- Terraza
- Preceptoría

POCO RELACIONADO

- Baño
- Cafetería
- Salas de Co-working
- Parque
- Ascensor
- Estacionamiento
- Pileta de natación
- Cocina
- Kiosko

MARCAS

MUY RELACIONADO

- Coder house
- Open english
- Coursera
- Digital House
- Duolingo
- Canva
- Came educativo (escuela de negocios)

ALGO RELACIONADO

- Staples
- Microsoft
- Adobe
- Zoom
- Matilda (librería)
- Bic
- Maped
- Faber-Castell
- Rivadavia
- Sharpie
- Húsares
- Pelikan
- Boligoma
- Edding
- Stabilo
- Paper-mate
- Youtube
- Instagram
- Twitter
- Voligoma

POCO RELACIONADO

- Sony
- P&G
- HP
- Alba
- Dell
- Lenovo
- Samsung
- ExxonMobil
- Santander
- Apple
- Epson
- LG
- Motorola
- Google
- Explorer

SERVICIOS

MUY RELACIONADO

- Internet
- Servicio de traducción
- Orientación vocacional
- Apoyo escolar

ALGO RELACIONADO

- Administración

POCO RELACIONADO

- Instalación de gas
- Enfermería
- Luz
- Agua
- Transporte público
- Instaladores técnicos
- Servicios de recreación

PRODUCTOS

MUY RELACIONADO

- Mesa
- Silla
- Cuaderno
- Lapicera
- Pizarrón
- Tiza/Marcador
- Proyector
- Escritorios
- Cartuchera
- Mochila
- Uniforme
- Útiles escolares

ALGO RELACIONADO

- Sillones (zona de recreo)
- Mapas
- Libros
- Tablet
- Teléfono
- Computadora
- Ropa
- Proyector

POCO RELACIONADO

- Fotocopias
- Hojas
- Agendas
- Auriculares
- Maquinas de comida
- Dispenser de agua
- Alcohol en gel
- Timbre
- Bandera
- Barbijo
- Cargador de dispositivos
- Billetera
- Auto

ENTIDADES

MUY RELACIONADO

Escuelas:
- ORT
- Pilgrims college
- Instituto Inmaculada

Universidades:
- Universidad de Palermo
- Universidad Católica Argentina
- Universidad del Salvador
- Universidad Torcuato di Tella, etc.
- Jardín de infantes
- El consejo directivo
- Consejo académico

ALGO RELACIONADO

- SUTEBA
- SUTEF
- UDPM
- UDAP
- ADUNCe
- SADOP
- SUTEBA
- UDOCBA
- UDO
- Equipo de calidad educativa
- Bancos: Santander, Galicia, BBVA, etc.
- Unicef
- Fundación León

POCO RELACIONADO

- Junta nacional de maestros
- Consejo de padres de familia
- Entidades municipales

PRODUCTOS DIGITALES

MUY RELACIONADO

- Mesa
- Silla
- Cuaderno
- Lapicera
- Pizarrón
- Tiza/Marcador
- Proyector
- Escritorios
- Cartuchera
- Mochila
- Uniforme
- Útiles escolares
- **Ministerio de educación:** https://www.argentina.gob.ar/educacion
- Educ.ar Portal: https://www.educ.ar/cursos
- Blackboard
- Pronto
- Google Classroom
- Canva

ALGO RELACIONADO

- Proyectores
- Pizarra digital
- Zoom
- Meet
- Discord
- Behance
- **Programas de edición:**
- Photoshop,
- Illustrator,
- After effects, VisualStudio, Git Hub, etc.
- Microsoft
- **Podcasts**
- "Impacto de la Educación Formal en la conformación de Valores"
- "Momentos pedagógicos de una clase"
- "Consejos para la presentación de las pruebas"

POCO RELACIONADO

- Tablet
- Resúmenes digitales
- Libros digitales

ACCIONES

MUY RELACIONADO

- Estudiar
- Leer
- Escribir
- Informarte
- Capacitarte
- Investigar
- Aprender
- Pensar
- Dibujar
- Argumentar
- Calcular
- Memorizar
- Practicar
- Trabajo en equipo
- Prestar atención
- Rendir un exámen

ALGO RELACIONADO

- Sociabilizar
- Interactuar
- Intercambiar
- Pintar
- Programar
- Diseñar
- Crear
- Experimentar
- Dar presentaciones
- Expresar

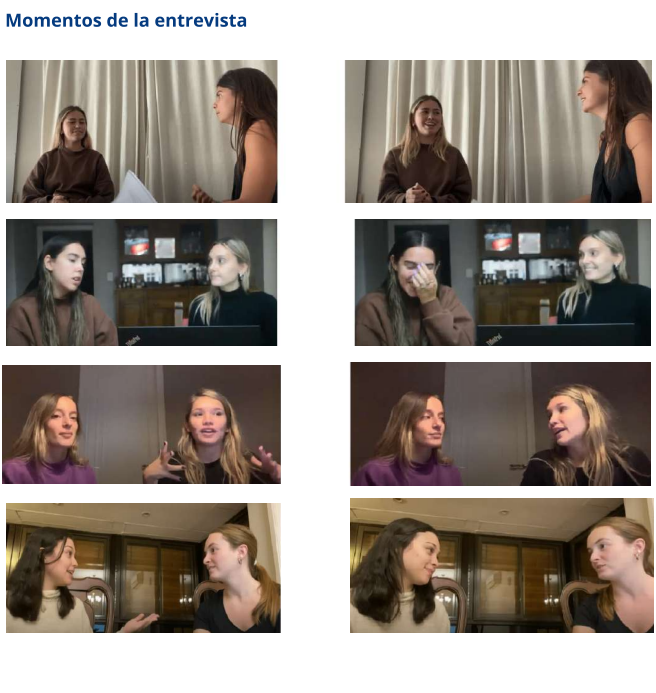
POCO RELACIONADO

- Descansar
- Caminar
- Comer
- Hacer deporte
- Jugar
- Cantar
- Bailar
- Pagar
- Conectar
- Trasladarse

SESIÓN DE ENTREVISTAS

En esta investigación nos basamos en una serie de entrevistas a diferentes estudiantes universitarios. De esta manera buscamos encontrar resultados y datos **cualitativos**.

Momentos de la entrevista



Frases destacadas de las entrevistas

"Los pensamientos en general de las personas van evolucionando y cambiando en muchos aspectos y siento que la idea de estudiar si o si y recibirte de una carrera y tener el titulo, es algo mas antiguo, de alguna forma, y que los jóvenes ahora van cambiando esa forma de pensar y muchos hacen cursos y estudian de alguna otra forma eso que los apasiona"

"Mi papá no tiene un titulo universitario y sin embargo pasó por muchos trabajos y gracias a eso que aprendió en el mismo trabajo es increíble lo que sabe y quizás sabe más que cierta persona que se especializó en estudiar eso. Hay conocimientos que te da lo laboral pero no quita que para mi sea importante tener un título"

"La educación en Argentina es muy buena , por eso creo que tanta gente de países limítrofes vienen a estudiar acá. Hay una gran oferta de carreras, en las Universidades tanto públicas como privadas. Pero siento que nuestra educación, tanto en colegios como en universidades está decayendo mucho. Principalmente por falta de inversión en tecnología e invasión"

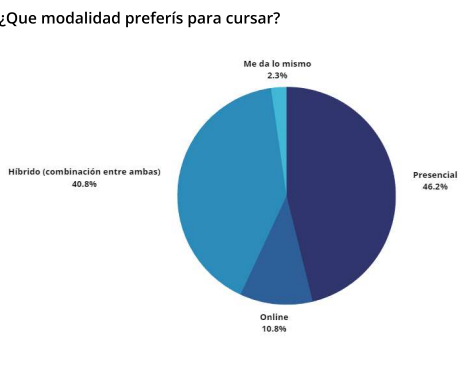
"Los beneficios de estudiar una carrera no solo es la salida laboral, sino adquirir mayor conocimiento, conocerte a vos y tus áreas de intereses"

ENCUESTAS

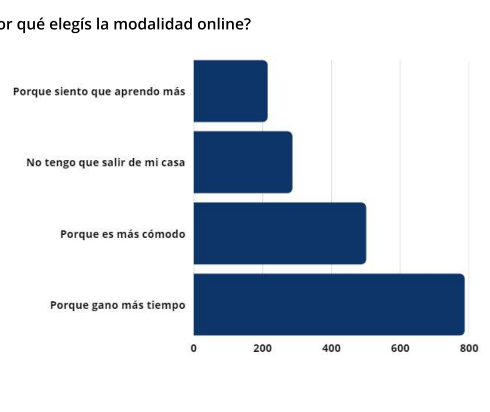
Haber realizado la encuesta nos brindó datos **cuantitativos** los cuales son sirven para tomar dimensión del impacto de los cambios en la educación y saber con mas exactitud las necesidades de nuestro público.

Algunos de los resultados

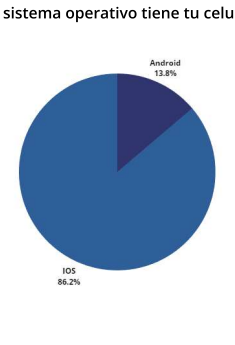
¿Que modalidad preferís para cursar?



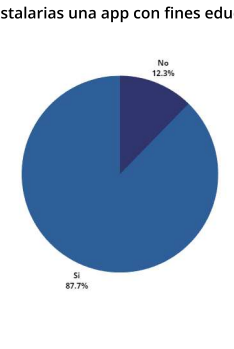
¿Por qué elegís la modalidad online?



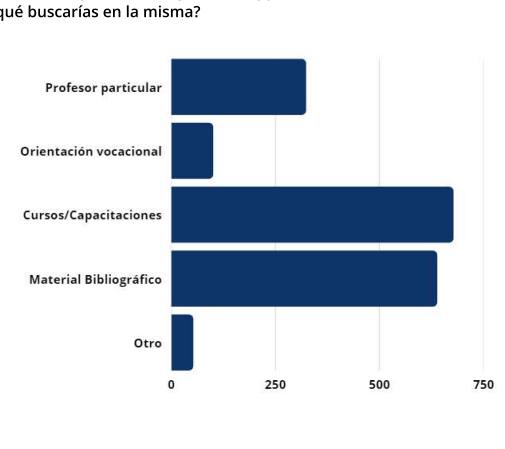
¿Qué sistema operativo tiene tu celular?



¿Te instalarías una app con fines educativos?



En caso de que te descargues una app educativa, ¿qué buscarías en la misma?



Arquetipo de persona

Camila Bianchi
Estudiante de Diseño Gráfico

BIO

Camila es una estudiante de 22 años, que empezó su carrera en el 2020 en la FADU. Vive con su familia en Martinez, Provincia de Buenos Aires. Tiene dos hermanos y un perro. En su actividad diaria está el deporte, el trabajo y la facultad por lo que se encuentra la mayor parte del tiempo ocupada.

ACERCA DE

Edad: 22 años
Ocupación: Estudiante de Diseño Gráfico en FADU y Pasante en una agencia de Publicidad

REDES

MARCAS

"How might we…"

¿Como podríamos ayudar a un estudiante universitario ingresante a que pueda relacionarse con alumnos más avanzados o recibidos de su carrera para recibir asistencia, acompañamiento, apoyo, consejos y abrir su círculo social?

Reportes de Usabilidad

Ficha técnica de los usuarios testeados

Realizamos distintos testeos a lo largo de esta etapa. Intentamos acercarnos lo más posible a nuestro arquetipo de persona

Facilitadora: Delfina Alvarez

Nombre: Sofia Olivieri
Edad: 23
Ocupación: Estudiante de Kinesiología en la Universidad de Hurlingham y tiene como emprendimiento un estudio de manicuria.
Hobbies: Jugar al voley y pasar tiempo con amigos.

Facilitadora: Delfina Alvarez

Nombre: Sofia Vivas
Edad: 22
Ocupación: Estudiante de Derecho en UMSA y trabaja como Azafata en JetSmart.
Hobbies: Entrenar y estar con amigas.

Facilitadora: Candela Arigos

Nombre: Santiago Arigos
Edad: 21
Ocupación: Estudiante de Ingeniería Civil en UBA
Hobbies: Jugar al tenis y golf. Pasar tiempo con amigos, andar en moto y viajar.

Facilitadora: Candela Arigos

Nombre: Paloma Smart
Edad: 18
Ocupación: Estudiante de Diseño, Tecnologia y Negocios. Trabaja como Community Manager
Hobbies: Toca la guitarra, dibujar y ver videos de Youtube.

Facilitadora: Sol Fleischer

Nombre: Matías Fleischer
Edad: 17
Ocupación: Esta en quinto año del secundario ORT
Hobbies: Juega al fútbol, le gusta mucho escuchar música y comer asado con los amigos.

Facilitadora: Sol Fleischer

Nombre: Lara Janowski
Edad: 19
Ocupación: Estudia comunicación global en UADE y tiene un emprendimiento de aros
Hobbies: Le gusta mucho el maquillaje y la moda.

Facilitadora: Lucia Fantinato

Nombre: Juana Guerechet
Edad: 20
Ocupación: Estudiante de diseño y tecnología en la Universidad de Palermo
Hobbies: Ir al gimnasio en sus tiempos libres y reunirse con sus amigas.

Facilitadora: Lucia Fantinato

Nombre: Clara Esquivel
Edad: 20
Ocupación: Estudiante de arquitectura en la FADU (Santa Fe)
Hobbies: En sus tiempos libres ir al río a practicar Surf.

Guión

OBJETIVO

En está etapa buscamos observar como se desempeña el usuario con la interfaz, teniendo en cuenta si tuvo algún tipo de dificultad durante el proceso para que nos pueda ayudar mejorar el prototipo.

Además, en está prueba queremos enfocarnos en el diseño de la interfaz y la organización del contenido. Visualizar si el usuario puede realizar las tareas asignadas, encontrar lo que busca de manera sencilla y rápida o si se le dificulta a la hora de utilizar la app.

INTRODUCCIÓN

¡Hola ______ ! ¿Como estas? Antes que todo agradecerte por venir a hacer está prueba de usabilidad para nuestra aplicación; que conforma el Proyecto Integrador propio de la materia diseño UX. La misma trata de la temática Educación haciendo hincapié en la relación entre alumnos ingresantes y avanzados.

Te queremos avisar que está prueba va a estar grabada para verla más adelante y nos gustaría dejarte en claro que no te estamos evaluando sino que vos estás evaluando nuestro prototipo y que hagas lo que te parezca. Te vamos a pedir que pienses en voz alta y nos vayas contando lo que haces para que nos quede un registro de las acciones que realices. Además te queríamos avisar que esto es un prototipo por lo que no cuenta con imágenes, colores, tipografía sino que es bien básico asique no te preocupes por eso porque está es la primera etapa de realización.

CUESTIONARIO PREVIO

Primero para conocerte un poco queríamos hacerte algunas preguntas

- ¿Cómo te llamas?
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿De donde sos?
- ¿Qué haces en tu tiempo libre?
- ¿Qué carrera estudias?
-
- ¿Cuál es el dispositivo que más utilizas?
- ¿Con qué sistema operativo contás?
- ¿Realizaste algún curso online?
- ¿Buscas material educativo en internet?

ESCENARIOS Y TAREAS

ESCENARIO 1

Bueno para esta prueba de usabilidad necesito que imagines que te llamas Camila Bianchi y estudias derecho en la UMSA
Tenes que inscribirte a la materia economía para el próximo cuatrimestre y queres saber a qué cátedra te conviene inscribirte.
Tarea: Buscar una recomendación para que te ayude a decidir a qué cátedra inscribirte.

ESCENARIO 2

Estás haciendo un TP de contabilidad y necesitas información para completar el trabajo y encontrás una publicación de un alumno que cursó esa misma materia. Luego de ver que te resultó útil aquella información decidís darle una buena puntuación a aquel alumno.
Tarea: Tenes que buscar bibliografía y puntuar al alumno que compartió la información.

ESCENARIO 3

Te sacaste una buena calificación en un Proyecto y decidiste compartir el trabajo para ayudar a los demás alumnos.
Tarea: Subir el material

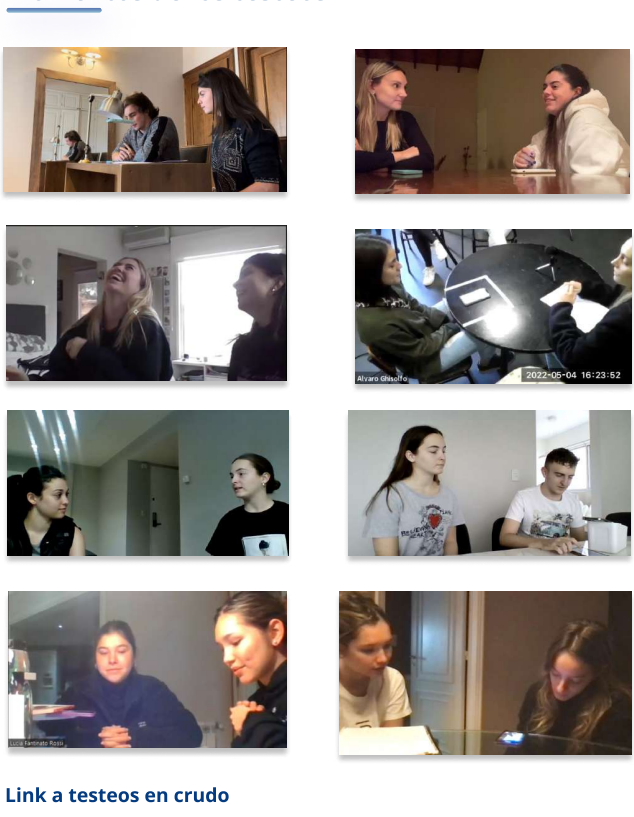
DESPEDIDA

- ¿Lograste entender el espacio colaborativo?
- ¿Pudiste navegar bien por todas las secciones?
- ¿Cómo te pareció el tamaño de los iconos y texto?
- ¿Pudiste resolver las tareas planteadas?
- ¿Alguna duda?
- ¿Algo que nos quieras sugerir?

Para ir finalizando te pedimos que completes este formulario con total sinceridad ya que nos va a ayudar a ir mejorando nuestro prototipo. La idea no es evaluarte a vos, sino que vos evalúes el funcionamiento de nuestra app.

¡Muchas gracias por tu tiempo!

Momentos de los testeos



Link a testeos en crudo

https://drive.google.com/drive/folders/1-0FSMQ2cUf_G0q9OIx6FTj2jxGlukfkg?usp=sharing

Link a testeo final

https://www.youtube.com/watch?v=hIo0ZO6OpIA

Conclusiones primer testeo

En cuanto a la primera etapa de testeo, donde el prototipo se encontraba en su primera fase, es decir, sin imágenes, colores y grandes detalles, pudimos concluir y modificar ciertas cosas.

En primer lugar, nos encontramos con que los usuarios tuvieron cierta dificultar al encontrar una recomendación que los oriente para saber a qué cátedra inscribirse, por lo que agregamos un texto real que relataba ciertas características de una cátedra, lo que tambien hizo que el usuario se de cuenta que había logrado realizar la tarea propuesta.
Otra de las problemáticas con las que nos encontramos a partir de los primeros testeos tuvo de protagonista el touch point, el cual se daba en un lugar específico generándole un impedimento al usuario de realizar la acción, ya que cuando cuando tocaban en un lugar más cercano, no sucedía nada.

Otra situación de menor relevancia con la que se encontraron los usuarios a la hora de querer buscar bibliografía es haber querido puntuar de manera diferente y se encontraron con que esa opción no estaba prototipada.

Conclusiones segundo testeo

En cuanto a los datos recopilados a partir del segundo testeo que realizamos con nuestros usuarios, pudimos destacar que nos encontramos con un mejor escenario al haber tenido en cuenta las complicaciones del anterior testeo y fue así como en este segundo, identificamos que los usuarios navegaron de manera más amigable por lo que en su gran mayoría, pudieron cumplir todas las tareas propuestas y solo hubo mínimos problemas, como por ejemplo, en dos casos, no les funcionaba el botón para volver hacia atrás, ya que el mismo no se encontraba protipado.

Lo que si notamos cuando los mismos navegaban, es que decidían optar por otro camino más fácil para lograr las tareas, y por ende, lo tuvimos en cuenta para las próximas iteraciones.

Lo que si recibimos fueron comentarios acerca de los usuarios expresando que si bien pudieron navegar de manera fluida y encontrar las cosas, sería de gran ayuda que existan imágenes o ilustraciones haciendo referencia a cada elemento o botón.

Métricas de Usabilidad

MAZE

Link a testeo online: https://t.maze.co/94729550

Cantidad de usuarios que probaron la App: **53 personas**

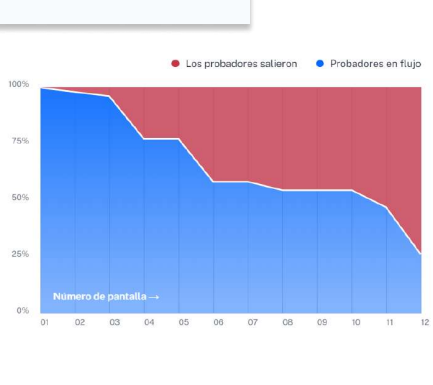
Primer tarea

53 usuarios
16,8% Tasa de clicks erroneos
82,5s Duración media
17,0% Exito promedio
22,6% Rebote promedio

Éxito directo
Probadores que completaron la misión a través de las rutas esperadas.
16,7%
9 PROBADORES

Éxito indirecto
Probadores que completaron la misión por caminos inesperados.
59,3%
32 PROBADORES

Renunciar / Rebote
Testers que abandonaron o abandonaron la misión.
24,1%
13 PROBADORES



17%

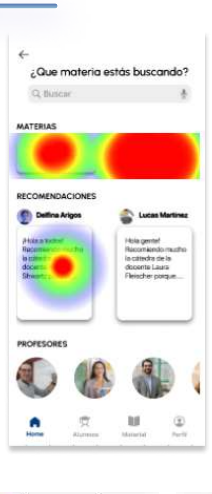
Este porcentaje respresenta la cantidad de exito en resolver la tarea pactada. solo el 20% pudo con fluidez.

Desglose de usabilidad

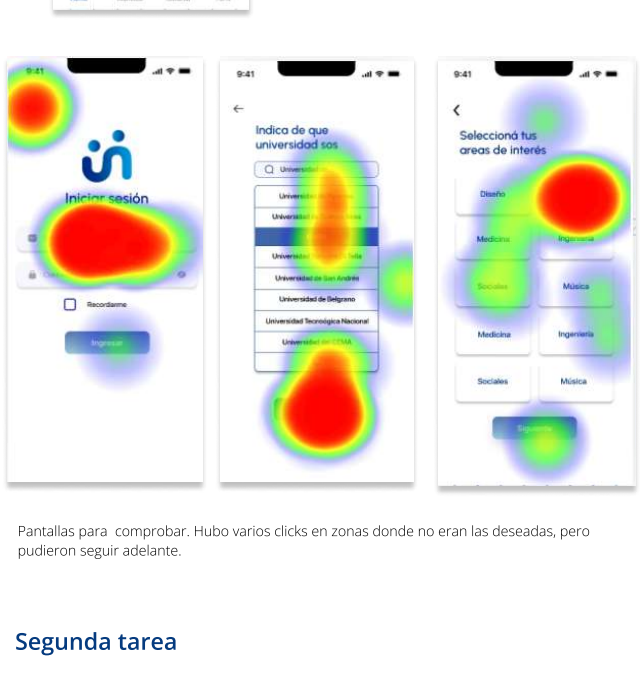
4,3s

Tiempo promedio de pantallas bueno

Recomendaciones



Pantalla para reelaborar. El **91,67%** de los testeados se salió del camino esperado.
Esto nos permite saber que hay que realizar una mejora en esta pantalla.



Pantallas para comprobar. Hubo varios clicks en zonas donde no eran las deseadas, pero pudieron seguir adelante.

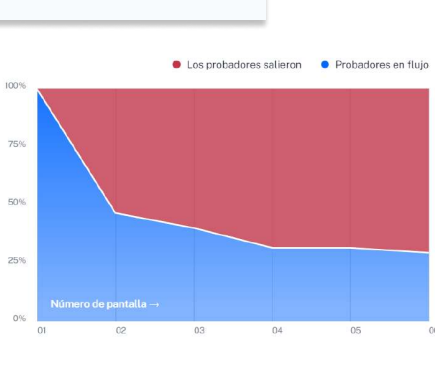
Segunda tarea

47 usuarios
21,0% Tasa de clicks erroneos
39,7s Duración media
27,7% Exito promedio
25,5% Rebote promedio

Éxito directo
Probadores que completaron la misión a través de las rutas esperadas.
27,1%
13 PROBADORES

Éxito indirecto
Probadores que completaron la misión por caminos inesperados.
45,8%
22 PROBADORES

Renunciar / Rebote
Testers que abandonaron o abandonaron la misión.
27,1%
13 PROBADORES



27,7%

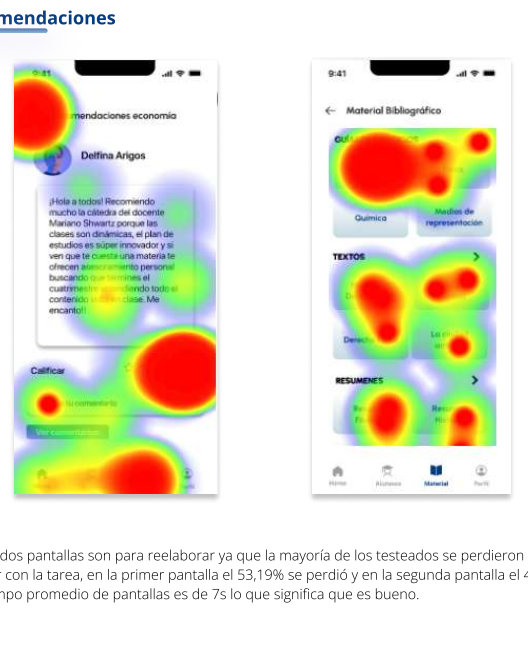
Este porcentaje respresenta la cantidad de exito en resolver la tarea pactada. solo el 20% pudo.

Desglose de usabilidad

4,7s

Tiempo promedio de pantallas bueno

Recomendaciones



Estas dos pantallas son para reelaborar ya que la mayoría de los testeados se perdieron y les costó seguir con la tarea, en la primer pantalla el 53,19% se perdió y en la segunda pantalla el 40%.
El tiempo promedio de pantallas es de 7s lo que significa que es bueno.

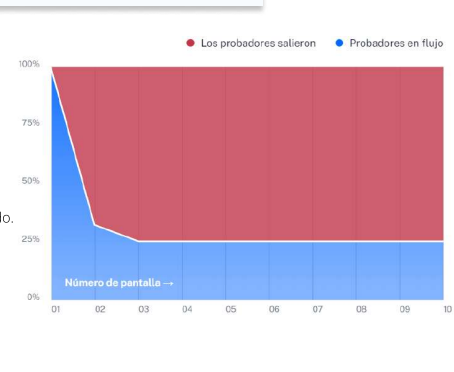
Tercer tarea

43 usuarios
11,1% Tasa de clicks erroneos
19,1s Duración media
25,6% Exito promedio
16,3% Rebote promedio

Éxito directo
Probadores que completaron la misión a través de las rutas esperadas.
25%
11 PROBADORES

Éxito indirecto
Probadores que completaron la misión por caminos inesperados.
56,8%
25 PROBADORES

Renunciar / Rebote
Testers que abandonaron o abandonaron la misión.
18,2%
8 PROBADORES



25,6%

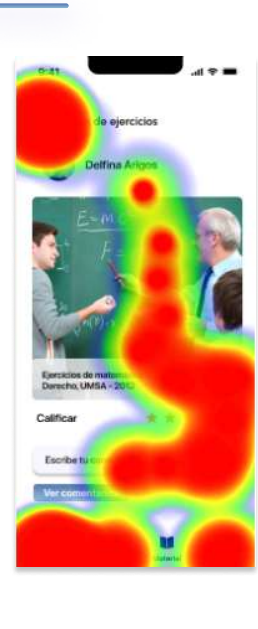
Este porcentaje respresenta la cantidad de exito en resolver la tarea pactada. solo el 20% pudo.

Desglose de usabilidad

1,4s

Tiempo promedio de pantallas bueno

Recomendaciones



En la última tarea solo hay una pantalla que reelaborar ya que el **19%** de los usuarios hicieron un click erroneo y el **67,44%** se perdieron.

Citas de nuestros usuarios

Los usuarios nos hicieron diferentes devoluciones a la hora de usar la aplicación:

"Al principio me costó pero después lo saqué todo"

"Muy bueno"

"La primera no podía seguir"

"Ya complete todooo, todas las misiones"

"Bastante fácil es"

"Hice todo bien me costo encontrar el boton de upload"

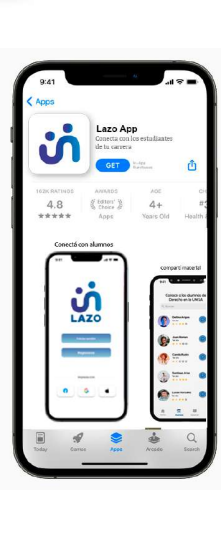
"Debería estar más grande el botón"

"Me trabé en la tarea de material"

A partir de los datos recopilados en esta última etapa de testeo y los dichos en voz alta de los usuarios decidimos modificar ciertas cosas del prototipo, mejorando de esta manera la usabilidad, haciendo que la navegación sea más amigable. Fue así como en la home sacamos los trabajos recomendados y los más vistos, cambiándolo por las materias y las novedades, ya que al tener material en la home y en la sección de material generaba mucha confusión para los usuarios.
Además sacamos el botón que indicaba "ver materias" y lo modificamos de tal manera que apenas ingresas se encuentran las materias en la home de la app. Esto fue así ya que notamos que a nuestros usuarios les costaba encontrar esta sección y además consideramos que este contenido es de suma importancia en una aplicación educativa.
Siguiendo con otras recomendaciones de nuestros usuarios, las cuales fueron coherentes también modificamos el tamaño del botón de "publicar material", ya que algunos usuarios no lo podían encontrar fácilmente. Además modificamos las pantallas donde se comenta el material de dicho usuario para que aparezca un preview de los comentarios y no en una pantalla aparte como se encontraba anteriormente.

Propuesta de diseño

Aplicación para App Store



Guía de estilos

Paleta de colores:

4065A8
053B7F
9BC9DA
FFFFFF

Optamos por un degradado de azules para transmitir una sensación de unión y vínculo, propio de nuestro concepto. Elegimos el azul ya que se encuentra relacionado a la educación por lo tanto ayuda a que el usuario vincule psicológicamente este color con la temática de la aplicación

Isologotipo

Nuestra aplicación busca que los alumnos conecten e interactuen entre sí, por eso decidimos nombrar a la app "LAZO". El logo representa la unión entre personas. Optamos por utilizar una gama cromática entre los azules ya que el azul simboliza la confianza.

Ícono

Tipografía

Urbanist
Tipografía que utilizamos únicamente para títulos

Light
Regular
Medium
Semi Bold

HI: 48px
H2: 24px
p: 16px

Fix San Francisco
Tipografía patrones de IOS

Light
Regular
Semi Bold
Bold

HI: 48px
H2: 24px
p: 16px

Iconografía

★ ★ ★ ★ ☆

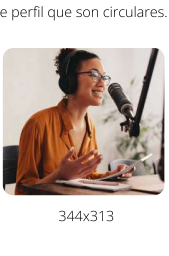
En cuanto a los íconos: estos forman parte de las mismas familias para que exista cierta coherencia entre ellos. Mismo grosor de línea, colores y tamaños

Imágenes

Optamos por utilizar imágenes para que sirvan como soporte visual al usuario que navega la aplicación; estas hacen referencia a la categoría a la cual se nombra (por ejemplo: en la sección de podcasts hay una imagen de una chica y un micrófono). Todas las imágenes presentan el mismo Border Radius de 8px, menos las imágenes de perfil que son circulares.

307x170

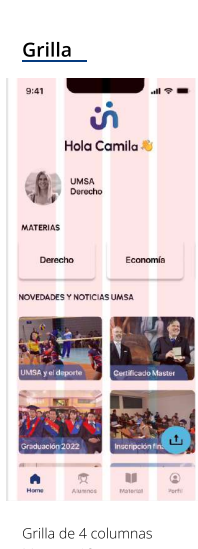
95x93



344x313

136x138

Grilla



Grilla de 4 columnas
Margen: 18 px
Gutter: 16px
Type: Stretch

Botones

Siguiente — 169 x 45 - Border Radius 10px
Ver más — 44 X 15- Border Radius 5px
Tutorial — 44 X 15 - Border Radius 100px
Cargar archivo — 334 X 39
59 X 55

Bottom navigation bar

Home Alumnos Material Perfil
Home Alumnos Material Perfil
Home Alumnos Material Perfil
Home Alumnos Material Perfil

Hay 4 variables distintas de nav bar según la sección en la que se encuentra el usuario

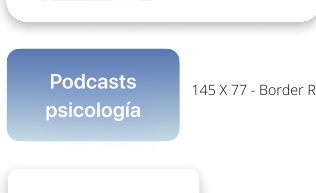
Componentes

Subir archivo
Subir imagen/video
Subir archivo de Drive

Buscar

☑ Remember me

Cards

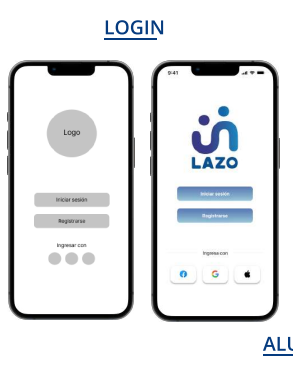


Material Audiovisual — 300 X 171- Border Radius 16px
Podcasts psicología — 145 X 77 - Border Radius 10px
Derecho — 152 X 77 - Border Radius 8px

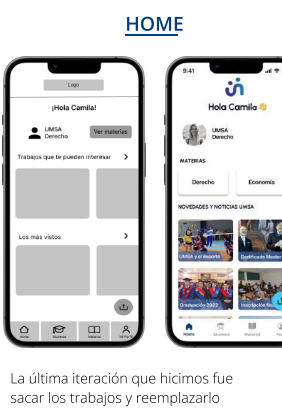
Mockups

Evolución de las pantallas

LOGIN

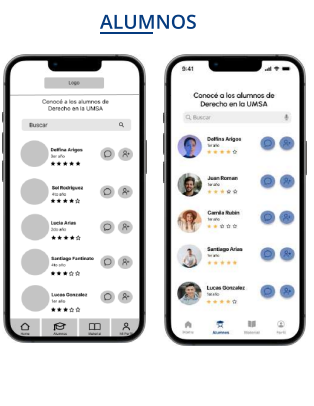


HOME

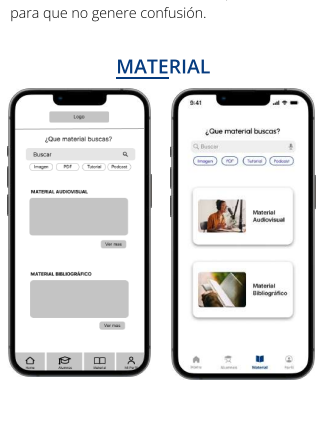


La última iteración que hicimos fue sacar los trabajos y reemplazarlo por materias y noticias. También sacamos el boton de ver materias, para que no genere confusión.

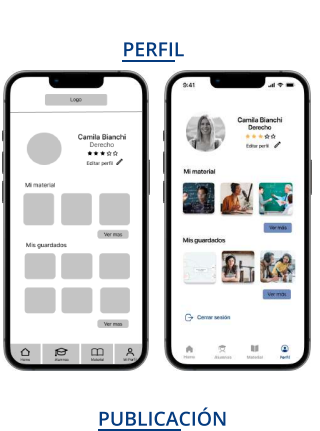
ALUMNOS



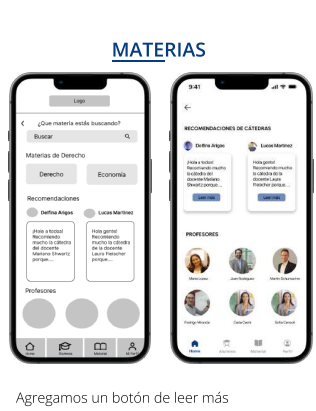
MATERIAL



PERFIL

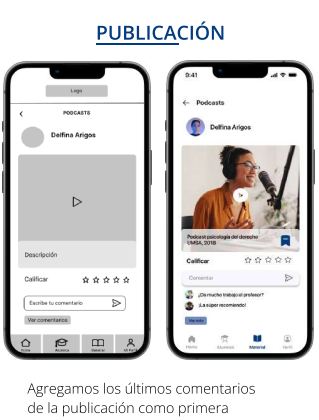


MATERIAS



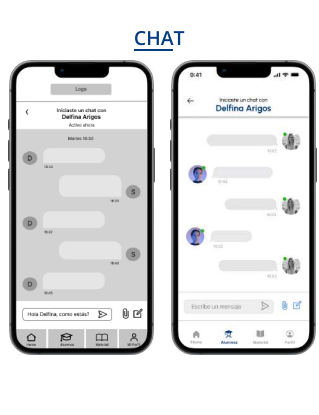
Agregamos un botón de leer más debajo de las recomendaciones, para que el usuario entre a verla. También sacamos el buscador, ya que en esta pantalla no cumple ninguna función.

PUBLICACIÓN

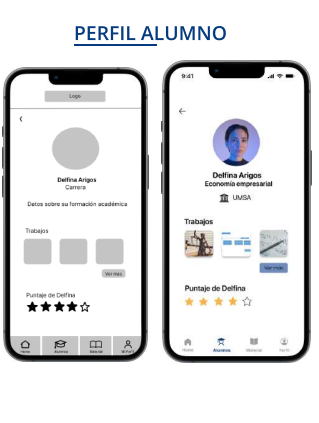


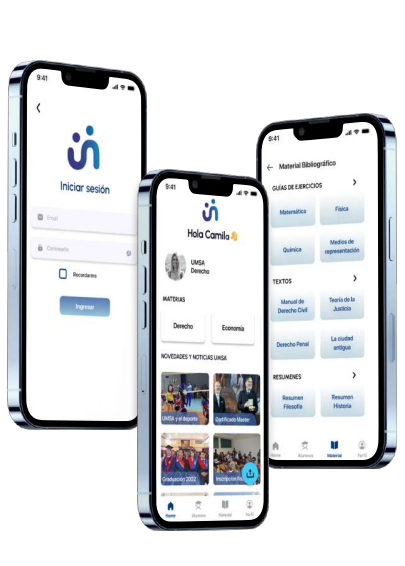
Agregamos los últimos comentarios de la publicación como primera vista y luego el ver más para ver el resto de los comentarios

CHAT



PERFIL ALUMNO





Dispositivo Iphone 13 pro
IOS

Equipo 2 - Educación

Delfina Alvarez Arias
Candela Arigós
Lucia Fantinato
Sol Fleischer

Profesor: Álvaro Ghisolfo / José Mico