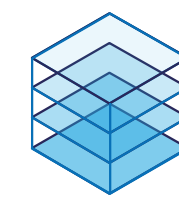


MISO

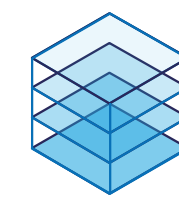
Maestría en Ingeniería de Software

Proyecto individual del curso

UX – mejoramiento de la
experiencia de usuario



Proyecto de UX Design



Descripción principal del proyecto

Establecer, a partir de la tecnología, el rediseño creativo e innovador de la aplicación de alarmas nativa del celular, de modo que cualquier usuario de la misma esté en capacidad de gestionar alarmas y recordatorios según sus necesidades y objetivos personales.

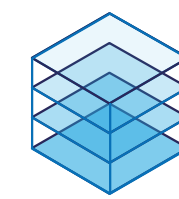
Para lograrlo, podemos partir de preguntas como estas:

Además de despertador... ¿para qué más usamos las alarmas del celular?

Si la usamos para _____

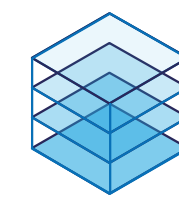
¿Qué característica(s) adicional(es) arrojaría(n) resultados más efectivos?

¿Qué incluir para que sea más fácil la interacción con la aplicación?



Objetivo del proyecto

Aplicar los conocimientos teóricos del Diseño de UX, Diseño de UI y Diseño de interacción en la planeación técnica de una propuesta creativa e innovadora como solución a una necesidad real y común entre los ciudadanos colombianos.



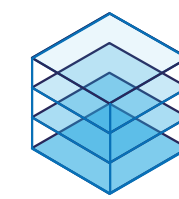
Condiciones mínimas

Para cumplir con los objetivos del proyecto cada equipo debe desarrollar una solución bajo los siguientes criterios:

- El proyecto se desarrolla en parejas, y cada uno debe participar de todas las actividades, métodos y procesos.
- Las funcionalidades a planear deben estar distribuidas equitativamente entre una plataforma web y una aplicación de celular.
- la solución debe aprovechar, de alguna manera creativa, las ventajas que ofrecen las características de hardware del dispositivo. Estas incluyen, sin limitarse a: Cámara, micrófono, magnetómetro, acelerómetro, giroscopio,

bluetooth, etc.

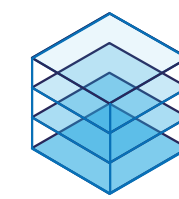
- La propuesta debe aprovechar, de manera creativa, las ventajas que ofrece la conexión de la aplicación con servicios cloud. Los cuales incluyen, sin limitarse a: almacenamiento de archivos, bases de datos, inteligencia artificial, data lakes, microservices, etc.
- No se llevará la implementación del proyecto más allá de la maqueta en código de las interfaces, animaciones e interacciones. Esto significa que no se implementarán funcionalidades, conexiones con backEnd ni visualización o captura de datos en el frontEnd.



VoicePlanner: ejemplo del proyecto a desarrollar

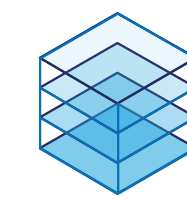
Daniela Capera, con su proyecto *VoicePlanner*, propuso agregar la funcionalidad de guardar un audio al momento de crear la alarma. Esta nota de voz permite a los usuarios dejar un recordatorio con las indicaciones que se debían tener en cuenta al cumplirse la hora y el día definido, de modo que fuera útil en alarmas futuras (semanas, meses o años adelante) para cumplir con el objetivo o la tarea planeada.

Puede ver una descripción del proyecto publicada por su creadora en el siguiente link: [*VoicePlanner en Behance.net*](#)

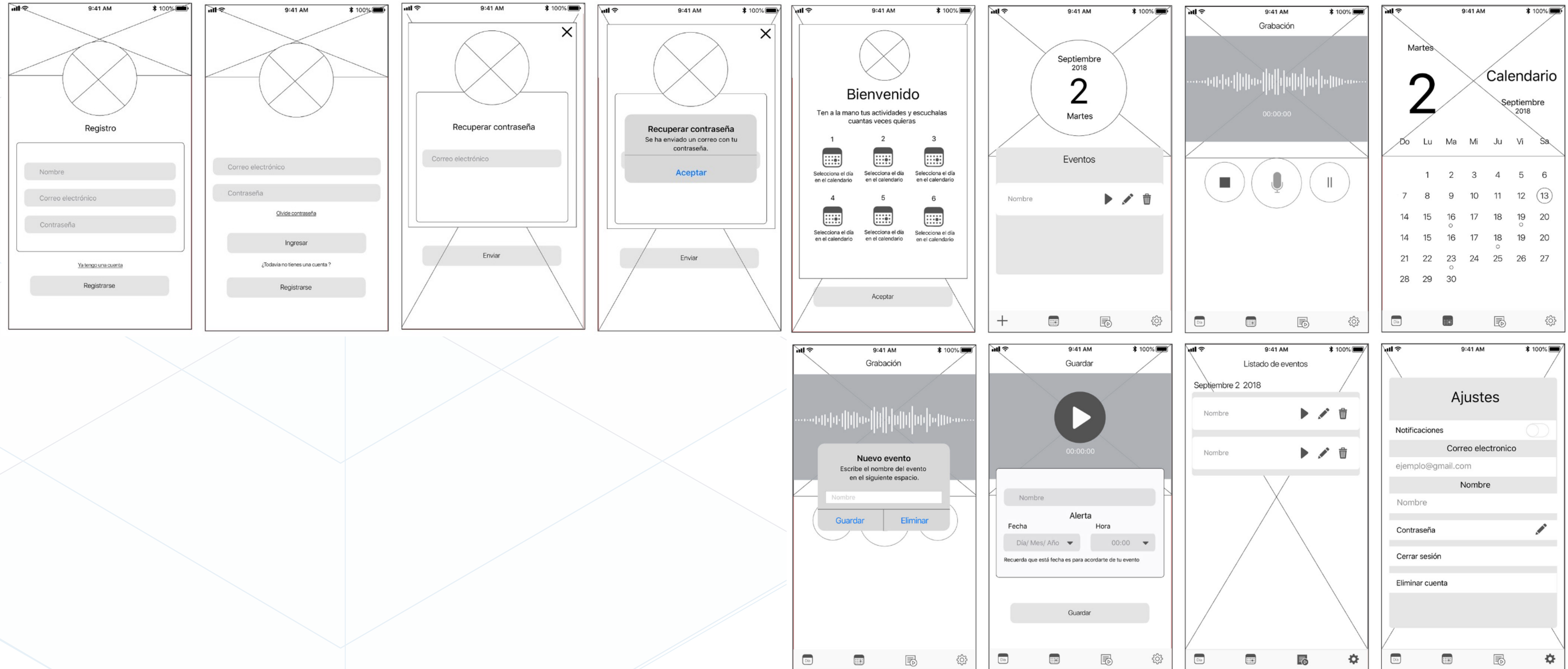


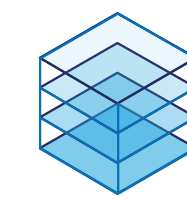
VoicePlanner: prototipo baja fidelidad



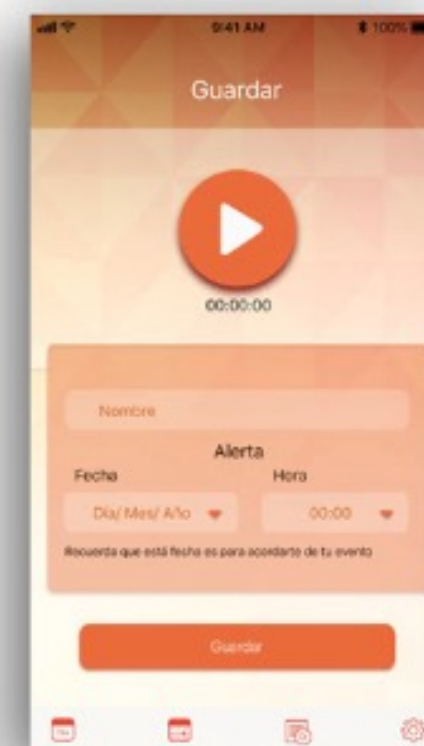
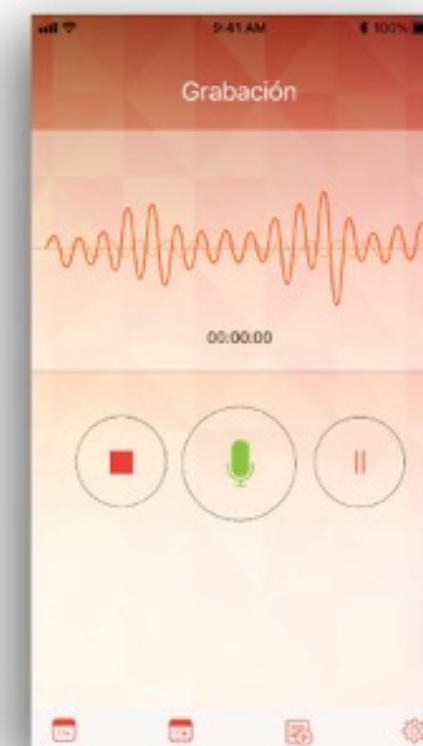
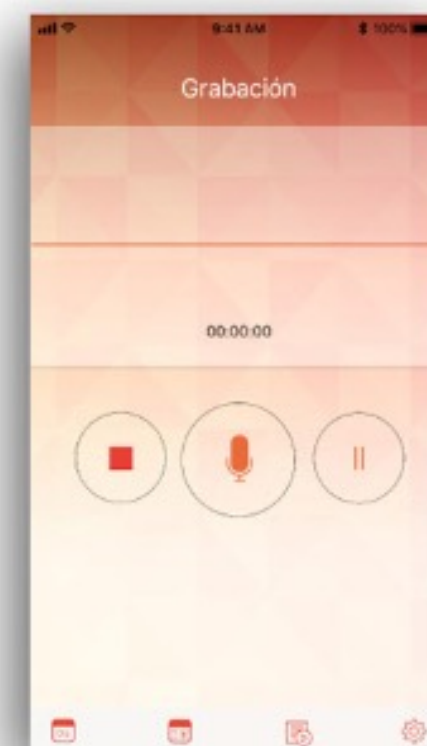
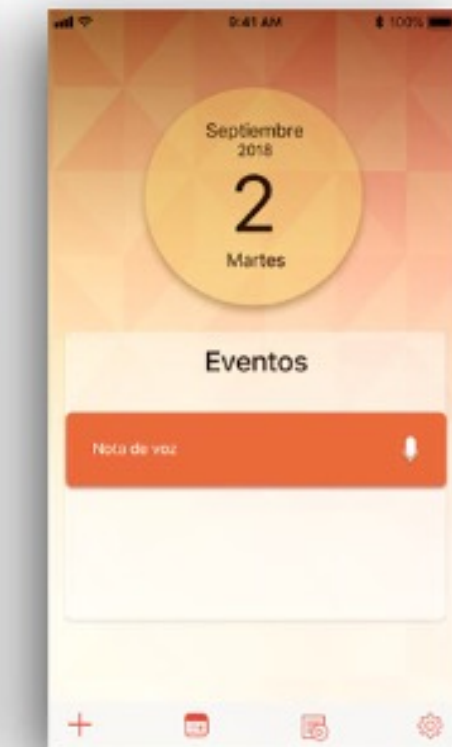
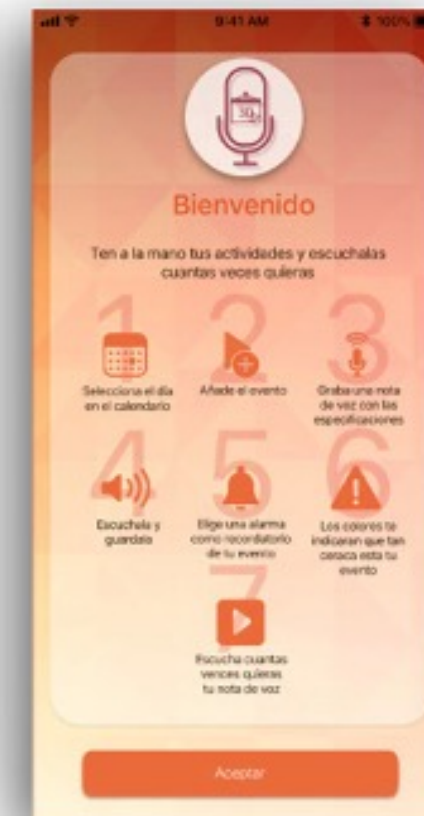
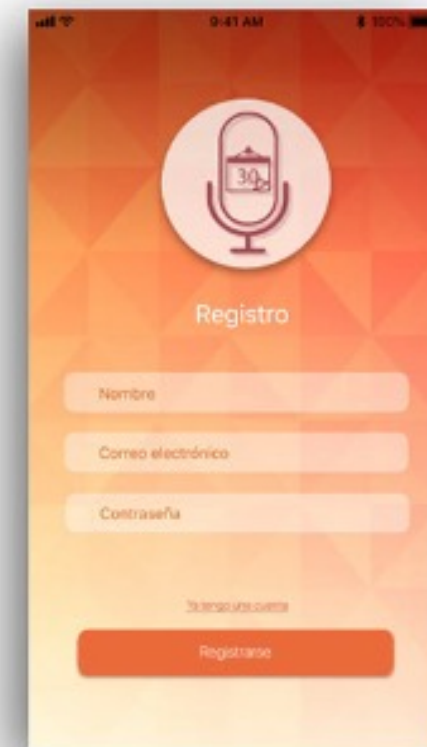
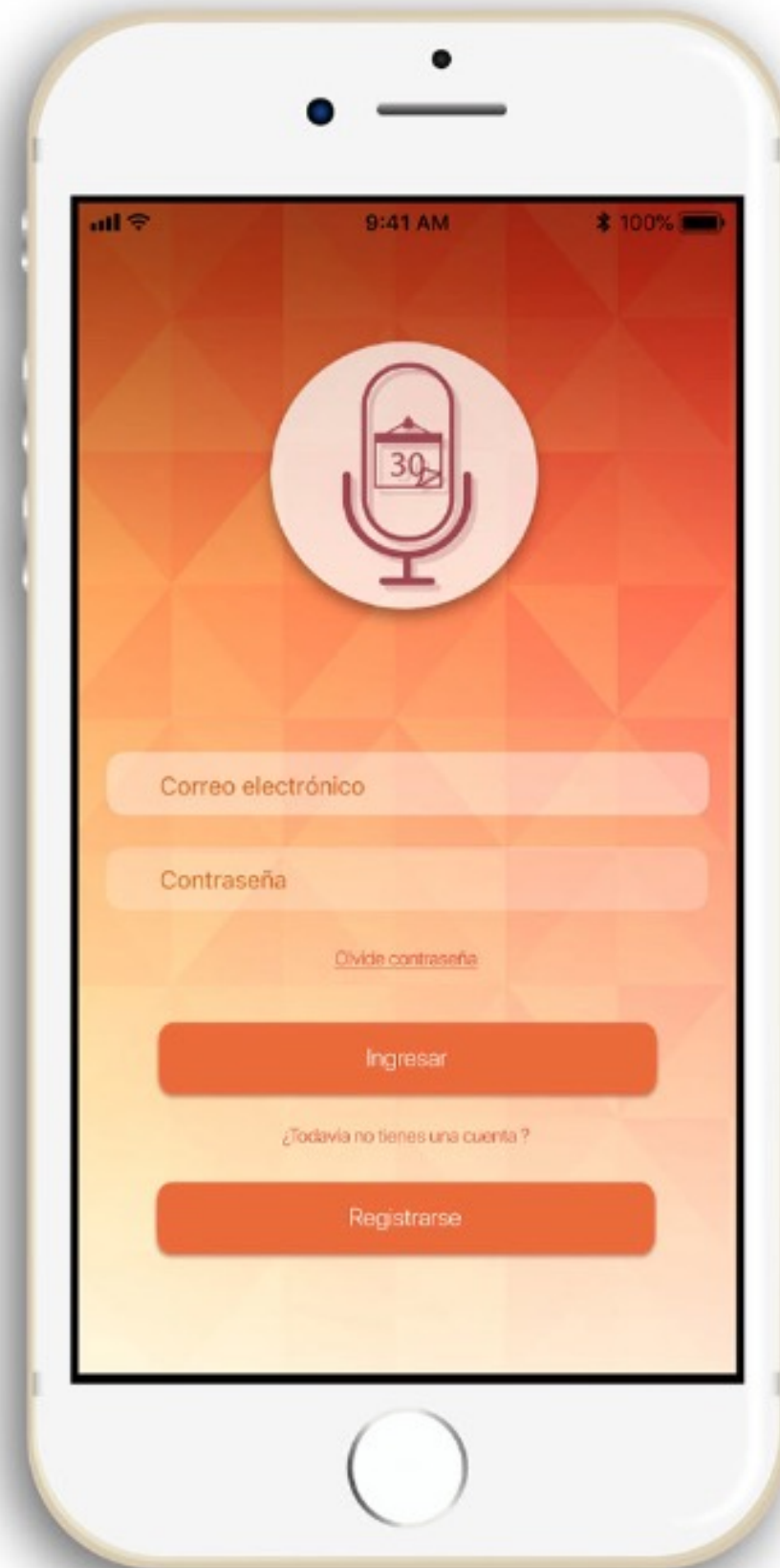


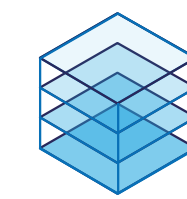
VoicePlanner: wireframes





VoicePlanner: MockUps

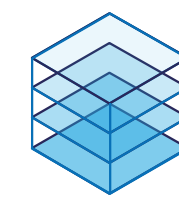




Descripción principal del proyecto

Para lograrlo, cada uno de ustedes, dentro de su dupla, debe desarrollar:

1. Metodologías de UX Research para identificar el uso actual y las necesidades no satisfechas de los usuarios respecto al uso de la app de alarmas del celular.
2. Apoyarse en características de hardware y servicios cloud para plantear soluciones que excedan las funcionalidades actuales de la app de alarmas.
3. Establecer y planear los requerimientos funcionales de la solución a través de artefactos y mapas de UX Design.
4. Desarrollar el diseño de UX y de Interacción de las funcionalidades seleccionadas.
5. Desarrollar dos prototipos (web y mobile) de bajo nivel de fidelidad y probar su validez con usuarios reales.
6. Diseñar un Sistema de Diseño (Design System) como fundamento para la implementación de las interfaces para web y app móvil.
7. Implementar dos prototipos interactivos (Web y mobile) de fidelidad alta **no funcional**.



Descripción principal del proyecto

8. **Cada integrante** debe desarrollar la maqueta en código de una funcionalidad del frontend para la aplicación web. Debe implementarse en tecnologías de HTML, CSS y Javascript o frameworks de desarrollo conocidos.
No se debe codificar más de 3 pantallas web por cada estudiante.
9. **Cada integrante** debe desarrollar la maqueta en código de una funcionalidad del frontend para la app móvil. Debe implementarse en alguna tecnología de nativa, híbrida o frameworks de desarrollo multiplataforma de su predilección.
No se debe codificar más de 3 pantallas por cada estudiante.

Fases a desarrollar por módulo

Módulo 1			Módulo 2		Módulo 3		
1	2	3	4	5	6	7	8
Comprensión del problema y las necesidades de los usuarios para el Planteamiento de una solución creativa. Diseño de la solución y su correspondiente validación con usuarios.			Propuesta de creatividad visual y la respectiva estandarización de componentes como base de la diagramación y composición de las interfaces necesarias para los prototipos interactivos de web y mobile.		Codificación en HTML, CSS y javascript de las interfaces del módulo web, así como la codificación en XML o JSON de las interfaces de la aplicación mobile.		



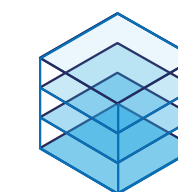
Módulo 1

Semana	Actividades	Actividades y entregables
1	<u>UX Research:</u> Definición del problema principal.	<ul style="list-style-type: none">• Design Scope canvas
2	<u>UX Research:</u> Definición del problema principal. Comprensión de las necesidades. Desarrollo del User persona. Mapa de las acciones del usuario. <u>UX Strategy:</u> Propuestas de solución. Diseño de Interacción de Usuario. Priorización de funcionalidades.	<ul style="list-style-type: none">• Documento consolidado de la Investigación de usuarios.• User persona card• User journey map • Mapa de sitio• Mapa de navegación• Lista de funcionalidades• MVP list
3	<u>Interaction Design:</u> Arquitectura de información. Flujos de interacción. Prototipos físicos.	<ul style="list-style-type: none">• Diagramas User Flow• Prototipo en papel• Documentación en video de interacción de un usuario con el prototipo en papel.



Módulo 2

Semana	Actividades	Entregables
4	<u>UI Design:</u> Diseño de wireframes. Prototipo de navegación. Propuesta de estilo. Definición de componentes visuales.	<ul style="list-style-type: none">• Wireframes de la aplicación web• Wireframes de la aplicación móvil• Style tile• Design System
5 y 6	<u>UI Design:</u> Propuesta inicial. Diseño de MockUps. Prototipo interactivo.	<ul style="list-style-type: none">• Propuesta de pantalla principal• Interfaces de la aplicación web• Interfaces de la aplicación móvil• Prototipo interactivo

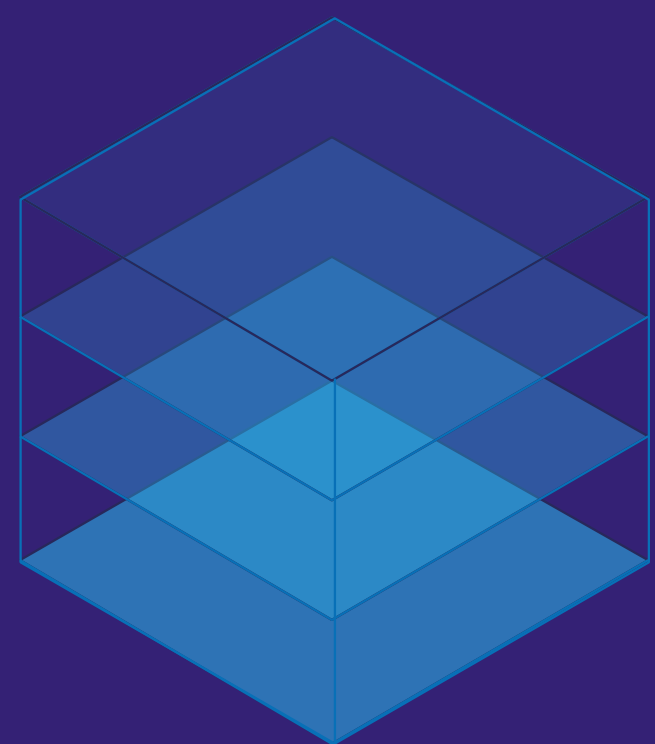


Módulo 3

Semana	Actividades	Entregables
7	<u>UI Development:</u> Maquetación de interfaces web. Animación e interacción de interfaz web.	<ul style="list-style-type: none">• Maqueta navegable de aplicación web.• Maqueta navegable de aplicación mobile.
8	<u>UI Development:</u> Maquetación de interfaces mobile. Animación e interacción de interfaz mobile.	<ul style="list-style-type: none">• Maqueta navegable de aplicación web.• Maqueta navegable de aplicación mobile.

Evaluación (proyecto individual)

Semana	Entregable evaluable	Tipo de evaluación	Porcentaje
1	No Aplica	No Aplica	
2	Documento consolidado de la Investigación de usuarios. Diagrama User Journey.	Hetero evaluación	
3	Video de interacción de un usuario con el prototipo en papel. Diagrama de flujo de interacción y Lista de funcionalidades priorizada.	Hetero evaluación	35%
4	Wireframes en blanco y negro de las pantallas del proyecto.	Hetero evaluación	10%
5	Propuesta de estilo del proyecto y Sistema de diseño.	Hetero evaluación	20%
6	Propuestas visuales con el estilo final. Prototipo interactivo de las pantallas de la aplicación.	Hetero evaluación	
7	Maquetación de las interfaces en código HTML. Maquetación de las interfaces en código nativo de dispositivo móvil.	Hetero evaluación	
8	Front End web y móvil codificado como prototipo interactivo.	Hetero evaluación	35%



MISO

Maestría en Ingeniería de Software

