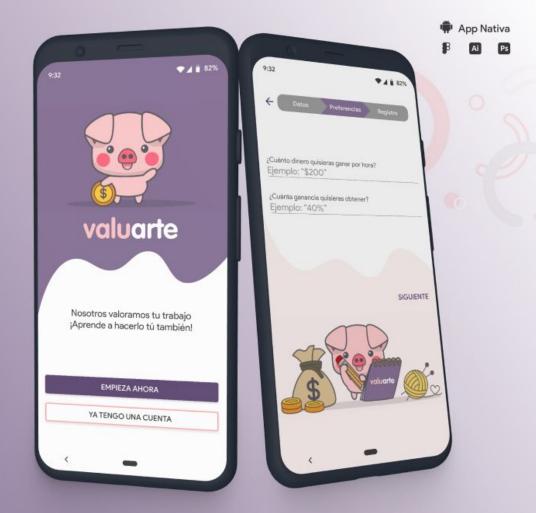


La solución para todos los artesanos.

Organizamos tus diseños, guardamos tus materiales y te ayudamos a calcular el precio ideal para ponerlos a la venta.



# **Planteamiento**

### **Problema**

La pandemia de COVID-19 puso a prueba a la economía mundial. Por esto, a pesar de ser los primeros en verse afectados por la cancelación de ferias de artesanos y otras actividades grupales, nuevos modelos de negocios relacionados se incrementaron con más fuerza en este período. Sin embargo, a la hora de ponerle precio a las artesanías, se produce una fuerte controversia entre la forma obsoleta en que nuestras abuelas solían cobrar sus trabajos y la forma en que las nuevas generaciones, en busca de crear emprendimientos exitosos, suponen deberían hacerla para no quedar en pérdida.

## Objetivo

Lograr que tanto las viejas como nuevas generaciones cobren sus trabajos artesanales de una manera óptima y eficiente.

### Solución

- 1) Crear una aplicación sencilla donde se puedan cargar todos los datos necesarios para que el precio de una artesanía se genere de forma automática.
- 2) Tener centralizada toda la información utilizada para dicha artesanía, a ser: patrones, tutoriales, materiales, gastos fijos, precio de hora laboral y porcentaje de ganancia.
- 3) Permitir la subida de imágenes de dicha artesanía para facilitar la visualización del proyecto.

# **Desktop Research**





La pandemia pone a prueba la economía creativa.

https://publications.iadb.org/





Tejer con locura para mantener la cordura en cuarentena.

https://www.latercera.com/









## Pandemia y aumento de demanda de lanas: Tejer con locura para mantener la cordura en cuarentena

Largas filas en comunas en transición para comprar lanas. Hombres y mujeres tejiendo como nunca antes en pleno confinamiento. Al tejer, encuentran calma y relajo, dicen. Y los estudios lo confirman: puede aliviar síntomas asociados con hipertensión, insomnio, depresión y ansiedad.







#### CROCHET.LAND

4.6 ★ Más de 100 K Opiniones Descargas

Permite crear proyectos propios, contabilizar tiempo de trabajo y materiales, especificar nuestro porcentaje de ganancia y precio de hora de trabajo, además de almacenar imágenes ilustrativas.



- Permite crear patrones propios, subir materiales y sacar precio de venta.
- Su navegación es bastante intuitiva.
- No posee anuncios y es completamente gratuita.



- Para cambiar costos de materiales hay que hacerlo uno por uno en cada proyecto.
- No permite subir patrones desde la aplicación.
- La forma de cargar datos es algo confusa.

Navegación

Comunicación

Diseño



Regular



Regular



Regular





#### **POCKET CROCHET**

4.6 ★ Más de 100 K Opiniones Descargas

Permite realizar el seguimiento de proyectos tejidos a crochet, llevar registro de los insumos más utilizados y ver tutoriales de otros usuarios.



- Permite subir patrones PDF y ver los que ya subieron otros usuarios.
- También deja incluir materiales, clientes e imágenes.
- Colores agradables.



- Hay saturación visual.
- No deja escribir un patrón, solo se pueden subir.
- No permite sacar precio de venta y tiene algunas herramientas pagas.

Comunicación

Navegación

Cumple

(

Cumple

Diseño



No cumple





### CROCHETAPP

4.1 ★ Más de 10 K
Opiniones Descargas

Permite subir tutoriales en archivos PDF y ver la exacta cantidad de material utilizado para realizar proyectos de otros usuarios, así como cargar el material propio.



- Permite subir patrones PDF y ver los de otros usuarios.
- Incluye un diccionario con las abreviaturas más usadas para tejer.



- Casi todas las herramientas son pagas.
- No permite crear patrones propios ni cargar datos de proyectos.
- Solo disponible en idioma inglés.

Navegación

Comunicación

Diseño







Cumple





### CALCULADORA DE COSTOS

4.1 ★ Más de 50 K Opiniones Descargas

Permite calcular el costo de un producto, ingresar la cantidad de trabajo y el beneficio deseado para obtener el preciod e venta sugerido.



- Permite sacar el precio de venta y actualizar costo de materiales de una vez



- No deja cargar precio por hora de trabajo, tiene que ser en base a un sueldo.
- No permite crear tutoriales.
- Es bastante confuso y el usuario no puede completar la acción.

Navegación

No cumple

6

No cumple

Comunicación

Diseño



Cumple

# Mapa de empatía

11 11 1.1 "No me da el "Nunca encuentro "¿Cuánto ganarán "Si sigo tejiendo a "No llego a "Me duele toda "¿Qué está de "Amo hacer lo que tiempo para hacer entregar tantos lo que quiero por vender oscuras me voy a HH la espalda" moda para hacer?" me gusta" todo lo que quiero" volver a tejer" 11 tutoriales?" quedar ciega" pedidos" 11.0 "¿Cuánto costó "Quisiera poder "Pensé que estaba "¿Dónde escribi "¡Silencio que no "Me da paz" me puedo este material el vivir haciendo cobrando bien, cómo hice esta mes pasado?" Dice esto" pero no alcanza" manualidad?" concentrar!" Piensa Hace Siente Multiplica por 3 el Busca precios en Desconocimiento Cansancio fisico Frustación por Lee foros para mercado libre para costo de sus de precios de saber cómo cobrar por el esfuerzo poca ganancia ver cuánto cobrar materiales materiales Va a ferias para Tiene una tienda 11 Pasa más tiempo Satisfacción al Desorden y caos Mira muchos No vende porque Placer al tener un 11.0 intentar vender sus online para llegar a trabajando que con ver cómo otros cuando busca sus tutoriales online se siente incapaz 1.1 trabajo terminado productos más personas su familia aprecian su trabajo diseños 0.0 Esfuerzos Resultados

Independencia

económica

Tiempo de calidad

para disfrutar

Mejor salud física y

mental

Odiar su pasión

por volverse una

obligación

Cambiar de rubro

por no lograr

ingresos buenos

Llegar al punto en

que el cuerpo le

diga "basta"

# Arquetipos de usuario

### Inés Benavidez

Casada - 63 años - Villa Urquiza, CABA

"Nunca se es demasiado viejo para soñar un nuevo sueño"

#### Biografia

Inés está jubilidada y dedica su día a día a trabajar como tejedora para poder aportar en los gastos de su hogar.

#### **Tecnologías**

No entiende mucho de aplicaciones y redes, pero utiliza mucho Facebook y Youtube. Le encanta mirar tutoriales y es miembro de más de quince grupos en Facebook dedicados a compartir sus trabajos tejidos y patrones. Escala: 2/5

#### **Objetivo Personal**

Poder vivir de la venta de sus tejidos trabajando menos pero ganando más, aprender a tejer en telar y poder trabajar haciendo lo que ama en forma digna.

#### Motivaciones y Frustaciones

Quiere poner en práctica todas las ideas nuevas para tejer que consigue en grupos de tejido y videotutoriales, porque sus clientes cercanos le piden que regrese a tejer en forma constante. Tiene mucho tiempo libre para dedicarle a su pasión, pero la postura, su vista y sus manos se ven afectados por tejer tantas horas al día tantos años. Siempre vendió muy barato y mucha cantidad, pero ahora su dolor corporal le impide seguir ese ritmo.



#### Personalidad

Extrovertida	Introvertida
Pensante	Reactiva
Metódica	Desordenada

#### ¿Por qué este usuario?

Porque representa a las tejedoras que calculan sus precios a ojo y en base a la demanda de su clientela.

# Arquetipos de usuario

### **Juliana Simonit**

Concubinato - 31 años . Córdoba Capital

"La confianza en uno mismo es el secreto del éxito"

#### Biografía

Juliana y su pareja quieren ser padres desde hace mucho tiempo, pero la situación económica no acompaña. Tiene muchas ganas de poder emprender.

#### **Tecnologías**

Su conocimiento es bastante amplio, tanto en herramientas de trabajo específicas como en redes sociales. Sus favoritas son Pinterest y Twitter, pero no es una usuaria constante de las redes.

Escala: 4/5

#### **Objetivo Personal**

Abrir su propia tienda de artesanías en el centro de la ciudad, lleno de cosas hecha por ella misma, y ganar lo suficiente para poder criar un hijo con su pareja.

#### Motivaciones y Frustaciones

Como ya conoce el ambiente de trabajo y tiene los estudios necesarios para emprenderlo, se siente muy cómoda con su plan a futuro, pero el capital inicial para su proyecto es bastante grande y la situación económica del país no ayuda. Encima, la ganancia que consigue por sus ventas en la tienda de su jefe no es mucha, porque él se queda con la mayor parte, pero la idea de poder ser madre la tiene esperanzada.



#### Personalidad

Extrovertida	Introvertida
Pensante	Reactiva
Metódica	Desordenada

#### ¿Por qué este usuario?

Porque representa a una generción que creció junto a las nuevas tecnologías y el vestigio del pasado.

# Arquetipos de usuario

### Oriana Lis Ciallo

Soltera - 17 años - Bernal, Quilmes

"Si lo podés soñar, ¡lo podés crear!"

#### Biografía

Oriana vive con sus padres pero está desesperada por poder independizarse y empezar a recorrer países de todo el mundo.

#### **Tecnologías**

Aunque tiene cuenta en casi todas las redes sociales, es fanática de Pinterest y TikTok. Todos los días sube mini videos mostrando avances de sus proyectos. También tiene muchas aplicaciones de edición fotográfica instaladas en su celular.

Escala: 5/5

#### **Objetivo Personal**

Poder trabajar en algo que la deje libre de ataduras y que le permita viajar por todo el mundo para vivir mil aventuras y poder organizar sus ideas y proyectos de una mejor manera.

#### Motivaciones y Frustaciones

Quiere vivir de la montezicación de su canal de Tiktok y de venta a través de Instagram. Es un trabajo moderno y sin ataduras que le permitirá viajar por el mundo sin problemas. Sin embargo, no tiene conocimientos reales del mundo emprendedor y tiene tantos trabajos hechos y proyectos guardados en su celular, computadora y Pinterest que siempre tiene problemas para ver y elegir cuál promocionar.



#### Personalidad

Extrovertida	Introvertida
Pensante	Reactiva
Metódica	Desordenada

#### ¿Por qué este usuario?

Porque representa los jóvenes influencers que tienen muchas ideas pero poca organización.

# **Entrevistas cualitativas**



## Objetivo

- · Validar a nuestras personas
- · Identificar motivaciones según las edades
- Comprender cómo organizan el trabajo
- · Saber si venden y cómo definen precios
- · Descubrir formas de organización de trabajos

## **Target**

Los usuarios deben tener un rango de edad amplio y distinta nacionalidad, además de tener como hobby o trabajo principal la realización de artesanías, ya sea tejidos, macramé, pintura, impresiones 3D, sublimaciones, etc.

## Insights y conclusiones

Las personas mayores de 35 años fueron las más temerosas a cambiar su método de definición de precios, pero también fueron las más interesadas en aprender a hacerlo.

Todas las personas entrevistadas sienten que tienen un desorden total a la hora de buscar qué diseñar o cómo fue que diseñaron algo tiempo atrás.

3/5

Personas

Cobran sus trabajos multiplicando el costo los materiales usado tres veces. 1/5

Persona

No vende su trabajo porque siente que no puede competir en precios ni calidad 5/5

Personas

Coincidieron en que les encantaría conocer una manera de cobrar su trabajo correctamente.

# POV + Storytelling



### Inés Benavidez

Inés **necesita** calcular mejor sus precios dejando un mejor porcentaje de ganancia **porque** quiere tener mejores ingresos trabajando menos horas debido su salud física.

Inés es una ama de casa que aprovecha sus conocimientos de crochet y tricot para vender sus productos a conocidos y en ferias locales. Sin embargo, muchas veces se da cuenta de que sus precios son más baratos que la competencia y, a pesar de que eso le genera más ventas, sus manos, vista y postura se ven afectadas por tanto trabajo. Su marido la apoya completamente, pero se preocupa mucho por verla doler tanto cada vez que tiene que sentarse a trabajar. Él siempre le repite que si el proceso le está generando tantos problemas de salud, ella debería medir la cantidad de pedidos que acepta y subir sus precios. Inés se siente incapaz de dar ese salto de precios porque no conoce ninguna forma mejor de cobrar. Desde siempre, su madre vendió sus trabajos a ojo, pero los tiempos cambiaron. Le encantaría poder saber cómo ganar mejor haciendo lo que tanto ama sin tener que esforzarse por demás para poder pasar más tiempo con su familia y sentirse plena y feliz.

# POV + Storytelling



### **Oriana Lis Ciallo**

Oriana **necesita** tener una buena ganancia como *influencer* **porque** quiere poder vivir de sus ingresos mientras disfruta de conocer distintos lugares del mundo, y un buen sistema de organización de proyectos.

Oriana es una estudiante de secundaria a la que le apasiona tejer macramé. Como su sueño es vivir como *influencer* en Instagram y TikTok, Oriana pasa horas mirando videos y tutoriales mientras diseña sus nudos, pensando que esa persona algún día podría ser ella. Le encantaría tener tiempo libre para viajar por el mundo mientras gana dinero como *influencer*. Sin embargo, sus padres le piden que se centre en sus estudios, ya que no creen que su mal llamado hobby tenga oportunidades de ser su fuente de ingresos. A veces, Oriana siente que sus padres podrían tener razón, ya que tiene tantas fotos de ideas nuevas mezcladas en su computadora, celular y aplicaciones que siempre se marea a la hora de elegir qué promocionar. Nunca sabe cómo arrancar y suele olvidar dónde están los tutoriales que alguna vez vio y le encantaría repetir. Tantas plataformas diferentes la marean porque nucna fue buena para organizar información. Si lograra conseguir un lugar donde recopilar todo lo que le interesa, Oriana podría comenzar a direccionar su vida hacia el objetivo que tanto desea conseguir.

# POV + Storyboard



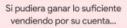
### **Juliana Simonit**

Juliana trabaja en una casa de artesanías 10 horas diarias. Ella aporta sus manualidad a dicho negocio, pero su jefe tiene sus productos a consignación y le paga un monto mínimo. Juliana necesita aumentar sus ingresos con un trabajo que la deje manejar sus propios horarios porque desea ser madre y quiere estar presente en la crianza mientras aporta dinero al hogar.











Lograria tener su propio negocio y generaria el dinero suficiente para agrandar su familia

# **MVP**







## ¿Qué pensamos ofrecer?

En base a la investigación realizada, se deduce que lo mínimo e indispensable que debería tener nuestra aplicación es la posibilidad de que cualquier tipo de artesano pueda dejar registro de todos sus trabajos, cómo los hizo, qué materiales utilizó y cuál es el precio de venta final ideal para su producto.

## **MVP**

#### FUNCIONALIDADES IMPRESCINDIBLES



#### Perfil

Permite establecer parámetros individuales que se mantendrán en todos los proyectos.

- · Valor de la hora trabajo
- · Porcentaje de ganancia
- · Materiales preferidos



#### Crear

Permite crear proyectos y cargar todos los datos necesarios para valorarlos.

- · Datos del proyecto
- · Carga de horas trabajo
- · Detalle de materiales utilizados
- · Block de notas e imágenes
- Precio de venta sugerido



#### **Proyectos**

Permite la búsqueda y visualización organizada de todos los proyectos cargados en la aplicación

- · Buscar proyectos o carpetas
- · Crear carpetas organizadoras
- · Ordenar los proyectos

#### **FUNCIONALIDADES DESEABLES**



#### Buscador de perfiles

Permitirá ver los proyectos creados y compartidos públicamente por diferentes usuarios de la aplicación.



#### Subir archivos PDF

Permitirá poder guardar patrones en formato PDF dentro de la aplicación para tener toda la información en un solo sector.

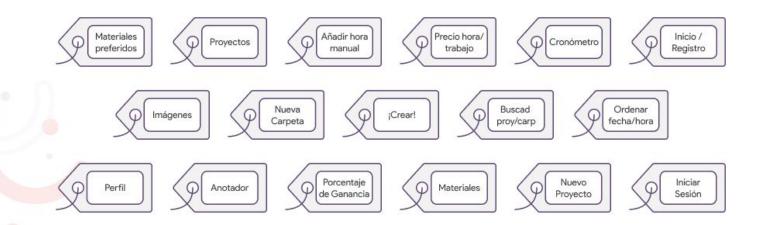


#### **Favoritos**

Permitirá tener un acceso rápido a los perfiles o proyectos que más gustaron para reverlos cuando sea necesario.

## Cardsorting

Para realizar una clasificación más acorde dentro de nuestra aplicación, se realizó un cardsorting online abierto con 17 etiquetas de posibles secciones para que los usuarios las agrupen según su lógica. Participaron 10 usuarios en total.



### Matriz de similitud

El 100% de los participantes sostuvo que los dos valores subjetivos que necesitamos para cobrar un producto, el porcentaje de ganancia y el valor de hora/trabajo, deben encontrarse juntos.

Del mismo modo, puede observarse que el 70% de la gente colocó el detalle de los materiales y sus preferidos en la misma sección, pero alejadas de los valores con los cuales deberían tener relación, a ser la creación del nuevo proyecto, ya que sin saber el detalle de qué materiales se utilizaron para realizar dicho proyecto, es imposible calcular su costo.

Por otro lado, la mayoría de los participantes concordó en que la creación de un proyecto y todo lo relacionado al proceso de carga de datos debe separarse de los proyectos ya realizados.



### Dendograma

El 60% de los participantes concordó en la separación de 4 categorías básicas para el ordenamiento de los íconos, a ser (con sus variables sinónimas): "Inicio" para especificar el acceso a la aplicación, "Mis diseños" para especificar la carga de datos de diseños propios, "Proyectos Terminados" para agrupar todo lo relacionado al ordenamiento de los diseños ya creados, y "Mis Ganancias", para agrupar lo relacionado al valor subjetivo del precio/hora trabajo y el porcentaje de ganancia buscador.

	100% Agreement		0% Agreement
Detalle Materiales	<u> </u>		
Costos Materiales			
Porcentaje de Ganancia			
Materiales Preferidos			
Mi Perfil	<u> </u>		
Iniciar Sesión			
Log In / Log up		,	
Ordenar Fecha / Nombre			
Carpeta Nueva		1	
Mis Proyectos			
Tiempo			
	<u> </u>		
Cronómetro			
Precio de Hora de Trabajo	Section 1		
Nuevo Proyecto			
Subir Foto	<u>4</u>		
Link / Anotaciones (patrón)	<u></u>		
¡Crear!			

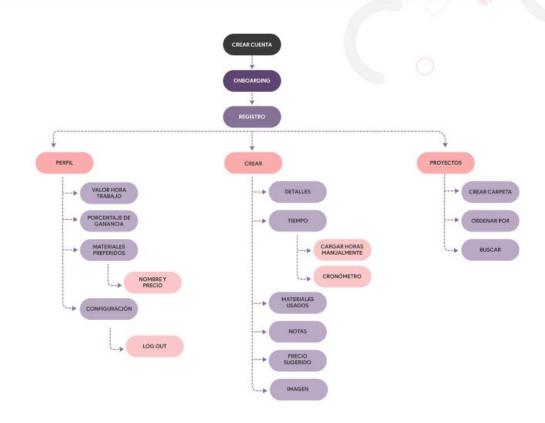


## Mapa de sitio

Para poder comenzar la investigación, se había planteado un mapa de sitio que, luego de las pruebas con usuarios, tuvo que ser modificado.

En primer lugar, se eliminó la sección "Home" y se añadió un "Wizard" para facilitar la carga de datos. En segundo lugar, se redujo la cantidad de pasos para poder cargar un material.

Por último, se descubrieron problemas de nomenclatura que se planean resolver con una guía temprana al ingresar por primera vez en la app.

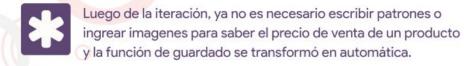


## **User Flow**

### Task Flow

La sección "Crear" contiene el flujo principal de nuestra aplicación. Sin cargar los datos en él no pueden observarse precios de venta ni organizar proyectos en carpetas.

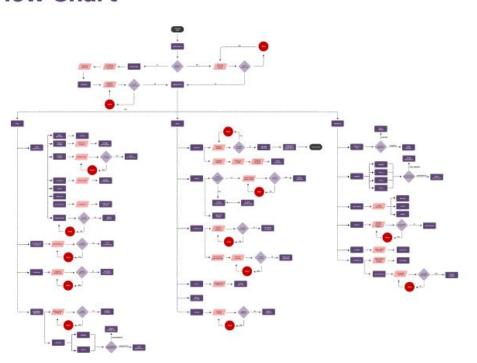




# **User Flow**



### Flow Chart





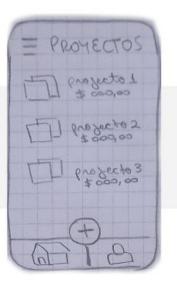
El flujo de navegación original tuvo que ser iterado varias veces debido a pruebas con usuarios y evaluaciones heurísticas



# Wireframes LO-FI | Bocetos a mano





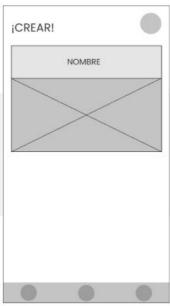


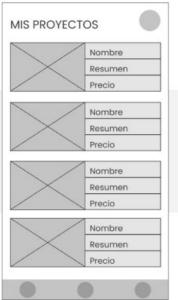




# Wireframes LO-FI | Baja digital



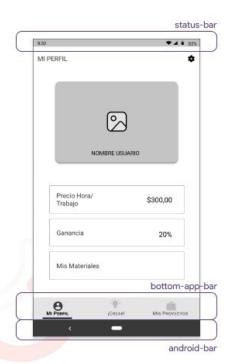




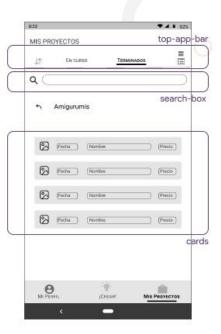




# Patrones de diseño



9.32 ▼ # B2% CREAR \* page-label settings ¡Bienvenido! NOMBRE USUARIO ¿Empezamos un proyecto nuevo? floating-action-button Mis Provectos



# Pruebas de usabilidad



## Objetivo

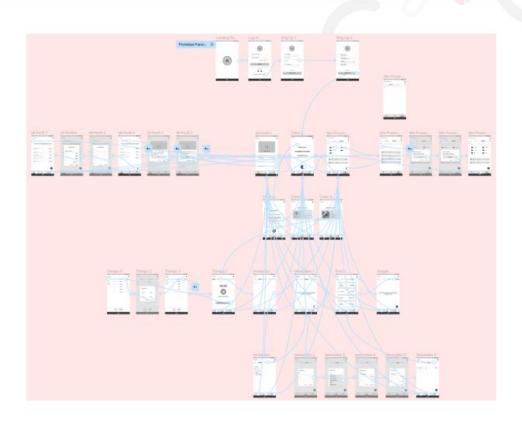
Entender si la propuesta de diseño ofrece una experiencia amigable para todo tipo de usuarios, si es intuitivo y si se logran cumplir todas las propuestas sin mayores complicaciones.

## **Target**

Los usuarios deben tener un rango de edad amplio y distinta nacionalidad, además de tener como hobby o trabajo principal la realización de artesanías, ya sea tejidos, macramé, pintura, impresiones 3D, sublimaciones, etc.

## Metodología

Prototipo interactivo de forma remota.



# Métricas



### Eficacia

Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	U6
Crear usuario y registro	0	0	0	•	0	0
Cargar valor/hora y ganancia	0	0	0	0	8	8
Cargar materiales preferidos	0	0	0	0	8	8
Crear carpeta nueva	0	0	0	0	0	0
Crear un proyecto completo	0	0	0	0	0	8
Subir hora manualmente	0	0	0	8	0	0

**Nota:** Aunque todos los usuarios completaron las tareas asignadas, algunos participantes preguntaron demasiado y se tuvo que tomar como ineficaz el testeo en dicha tarea.

### **Eficiencia**

Tarea	U1	U2	U3	U4	U5	U6
Crear usuario y registro	5	4	5	3	2	3
Cargar valor/hora y ganancia	2	2	2	15	18	15
Cargar materiales preferidos	2	2	2	4	6	4
Crear carpeta nueva	2	2	2	5	3	5
Crear un proyecto completo	4	3	4	13	3	13
Subir hora manualmente	3	3	3	4	4	4

**Nota:** A medida que aumentaba la edad de los usuarios, menos se detenían a leer y más a recorrer toda la app en busca de algo visual que los oriente directamente.

# Métricas

### Satisfacción



# Resumen Ejecutivo

## Lo que funcionó

- Tener la opción de organizar por carpetas
- · La sección de "Materiales Preferidos"
- Poder agregar el tiempo con cronómetro o manualmente dentro de la misma aplicación
- · Tener toda la info relacionada a un producto en el mismo lugar
- · 6 de 6 usuarios usarian y recomendarian la aplicación

## Lo que no funcionó

- 3 de 6 usuarios tuvieron problemas para encontrar dónde cargar su precio/hora y ganancia.
- 2 de 6 usuarios tuvieron problemas para leer la información por tamaño de letra

### Recomendaciones

- Agrandar el tipo de letra o poner una opción para hacerlo en Configuración.
- Crear un Onboarding para familiarizar al usuario antes de utilizar la app.
- Que la aplicación se inicie directamente en la sección "Mi Perfil" en lugar de en "Crear" para que el usuario vea directamente dónde registrar su ganancia y precio/hora, o cambiarle el nombre.
- Evidenciar con un botón el lugar exacto para añadir el tiempo de forma manual.

# **Identidad**

### Moodboard

Para comenzar a definir los elementos visuales de nuestra aplicación, se eligieron tres palabras claves: **estética**, **creatividad** y **adorable**. En base a ellas, se buscaron imágenes que transmitieran esas cualidades al unísino.

Durante este proceso, surgió una coincidencia: la mayoría de estas imágenes presentaban tonalidades pasteles en colores frios, pero que transmitían elegancia y paz.

El color crudo/marfil y las tonalidades azules aportaron equilibrio al *moodboard*, pero se decidió dejarlos de lado a la hora de comenzar a definir los colores definitivos.



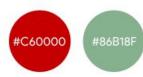
## **Identidad**

### Color



Siguiendo los fundamentos de la **psicología del color** y teniendo en cuenta la finalidad de nuestra aplicación, se eligieron como colores principales el violeta y el rosa con sus variables.

Los efectos producidos en nuestra mente por el uso de dichos colores resultan ideales para generar inspiración y desatar nuestra creatividad.



Nuestros colores de comunicación son rojo y verde pastel.

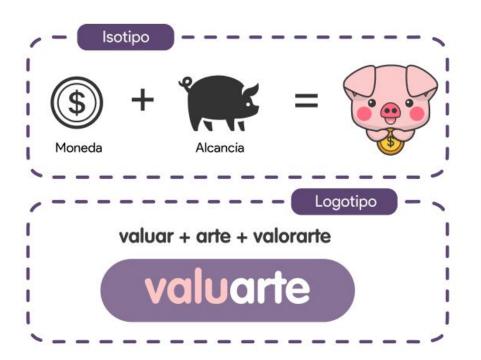
## **Tipografía**

#### Product Sans VAG Rounded Std

Se eligió la tipografía **Product Sans** para el diseño de la aplicación móvil, ya que es fácil de leer e proporciona un ambiente relajado y de creatividad. Además, esta es la segunda tipografía que define a Material Design.

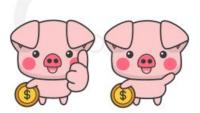
Por otro lado, para el logotipo y la presentación de la marca, se eligió la tipografía **VAG Rounder Std**, ya que combina con el isotipo y el diseño de la aplicación en cuanto a lineas curvas y amigables. La intención es que se asocie la aplicación con un momento de goce y no estresante, como podría ser la hora de definir un precio de venta.

# Logotipo e Isotipo









Icon App



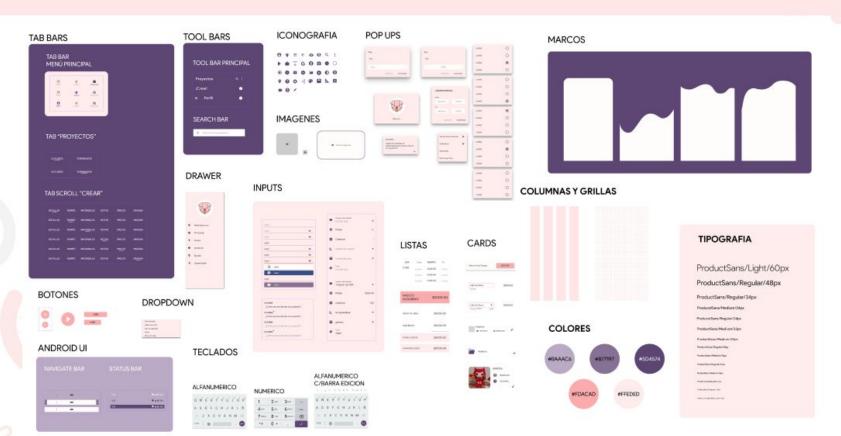


Tipografia

**VAG Rounded Std** 

# **UI Kit**





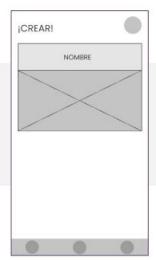
# **Evolución de Wireframes**

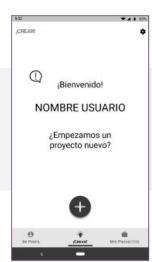




Permite crear proyectos y cargar todos los datos necesarios para valorarlos y saber su costo.





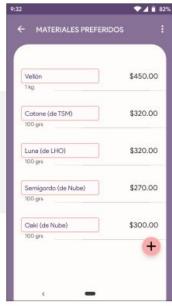




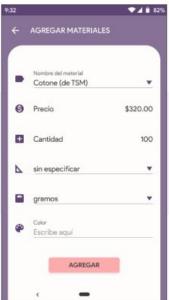
# **Wireframes HI-FI**

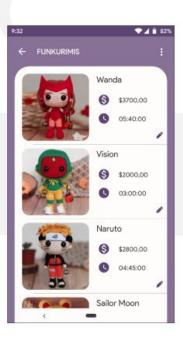












# Heuristicas



### **Análisis**

A medida que el prototipo se fue iterando, se añadieron las heurísticas faltantes como la recuperación de errores, la visibilidad del estado del sistema y minimizar el uso de la memoria. Esto puede observarse claramente en la introducción de un Onboarding, donde el usuario completará los datos que más costaron ubicar en la aplicación, a ser "Precio de Hora/Trabajo" y "Ganancia", además de otras modificaciones, a ser íconos, botones y mensajes de error claros, aplicadas con el fin de volver más intuitivo el manejo de la aplicación.



Se volvió a testear el prototipo iterado con 4 usuarios nuevos y las métricas de eficacia aumentaron al 95%. También, se analizó el prototipo con el grupo de trabajo y todas las heurísticas fueron cumplidas.

## Motion en UX





## Dolly & Zoom y Facilitación

Para que los usuarios comprendan el estado del sistema, se añadió un loader mediante la combinación de dos animaciones: dolly & zoom y easing. El disparador común es el ícono de nuestra aplicación. Al cliquearlo, todo el proceso se realiza de forma automática para informarle al usuario el estado del sistema, a ser la carga de la aplicación.

## Máscara y Parentezco

Para facilitar las transiciones de los usuarios al ingresar en cards sin que vea interrumpido su proceso, se añadió una combinación de dos animaciones: masking y parenting. Hay varios disparadores en este caso, pero principalmente es la selección de una card que el usuario quiere investigar por su cuenta.



## **Elevator Pitch**

# ¿Te gusta realizar artesanías pero no sabes a qué precio venderlas?

El trabajo artesanal es muy difícil de valorar, ya que, como toda obra de arte, depende del ojo de quien lo admire. Sin embargo, es muy importante que todo tu esfuerzo invertido sea tenido en cuenta a la hora de poner precios.

iEn valuarte

te ayudamos a ponerle un precio justo a tu labor!

¿Cómo? ¡De forma muy sencilla! Para valorar un trabajo, tenemos en cuenta el valor de tu hora de trabajo, los materiales e insumos que utilizaste y la ganancia que deseas obtener. ¡Al igual que en cualquier negocio funcional!

Recuerda que cuando vendes algo hecho a mano, no solo están comprando tu producto, sino tus horas de experimentos y fracasos, tu dedicación al detalle, y un momento importante de tu vida.

Estamos ansiosos porque comiences a valorar tus manos y tiempo tanto como nosotros.



¿Sabías que el 57% de los artesanos de Latinoamérica vive solo del ingreso de sus ventas?

¿Y que, de ese total, solo el 18,5% valora correctamente su trabajo?

