

Diseño de la app Escritores

Yhoiner Morales Rios

Resumen del proyecto



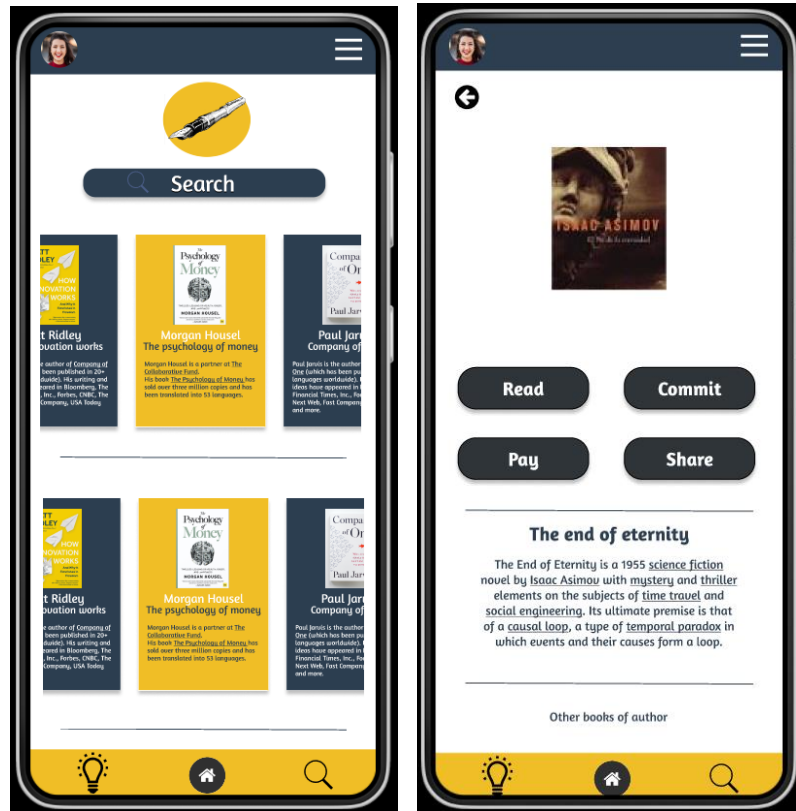
El producto:

Escritores es una aplicación multiplataforma para compartir contenido en diferentes formatos, que cualquier persona pueda aportar desde sus conocimientos y hacer sugerencias en textos, poemas y libros.



Duración del proyecto:

22 septiembre 2023.



Resumen del proyecto



El problema:

Los escritores y lectores carecen de una plataforma novedosa para disfrutar sus textos en este siglos con la tecnología actual.



El objetivo:

Diseñar una aplicación divertida y fácil de usar para estimular la lectura en todas las edades.

Resumen del proyecto



Mi rol:

Diseñador de UX y desarrollador a cargo de la aplicación Escritores.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, esquemas en papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de facilidad de uso, accesibilidad e iteración de diseños, desarrollo y pruebas de la aplicación.

Entender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Planteamientos del problema
- Mapas de recorrido del usuario

Investigación sobre los usuarios: resumen



Se realizaron entrevistas y mapas de empatía para entender las necesidades emergentes en lectores y escritores.

El grupo de estudio fueron niños y adultos trabajadores que disfrutaban de leer-escribir.

Las investigaciones confirmaron las suposiciones sobre los hábitos de lectura y escritura, los usuarios por falta de tiempo dejan de consultar elementos importantes en los textos que no entienden lo que conduce a una menor comprensión del texto.

Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

Tiempo

Los lectores de todas las edades dejan de consultar cosas que no entienden por pereza o falta de tiempo.

2

Accesibilidad

Las plataformas de lectura no facilitan la manera de leer.

3

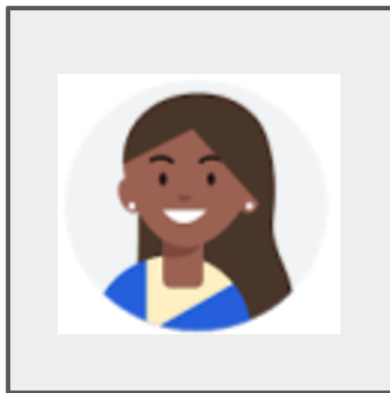
IA

Los costos para la aplicación pueden ser altos en la operación.

Persona: Ying

Planteamiento del problema:

Maira Gómez Es una profesional que desea ver sus escritos en cine.



Maira Gómez

Edad: 34
Educación: Postgrado
Ciudad natal: Buenaventura
Familia: 2 hijos
Ocupación: Maestra

"Inspira a otros para que entre todos podamos transformar el futuro"

Objetivos

- Generar historias con sus alumnos para que ellos puedan imaginar el mundo de otra manera.

Frustraciones

- No poder cautivar con las historias fantásticas a todos los niños.

Ella le gusta los libros de ciencia ficción. Le encantaría incitar a sus alumnos a tener la ambición de crear y pensar en un futuro tecnológico.
Profesora de literatura.

Mapa de recorrido del usuario

Persona: **Maira Gómez**

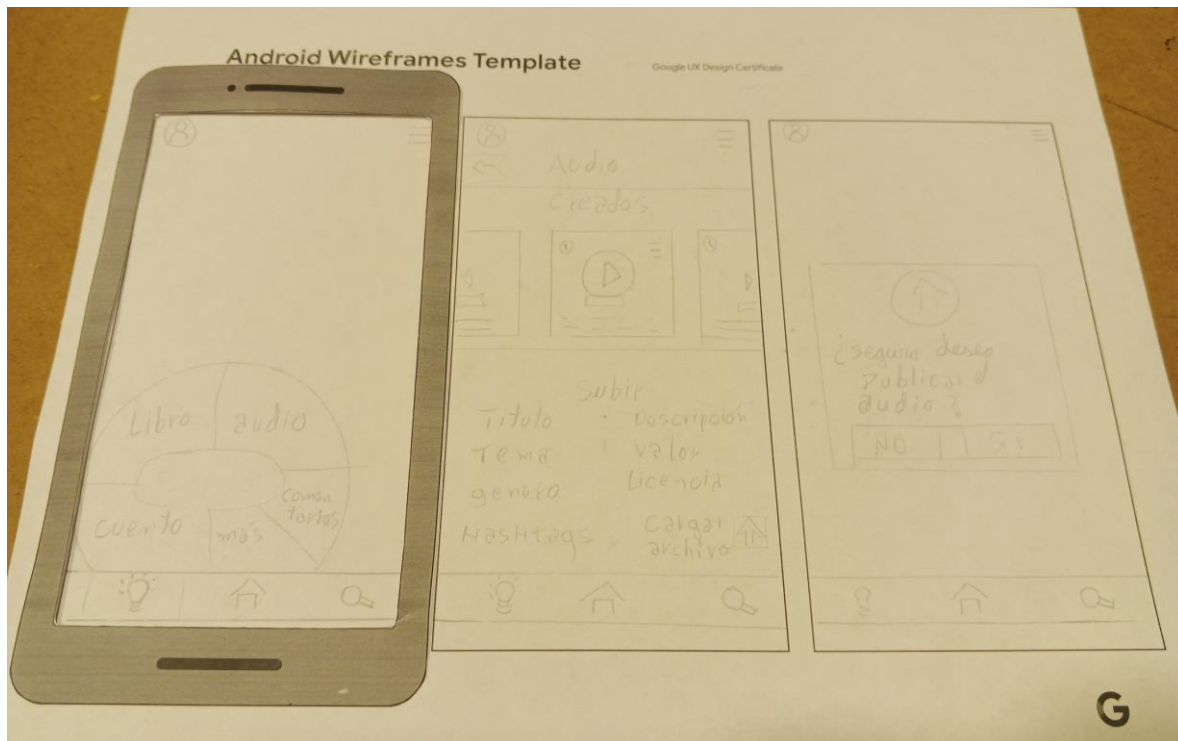
Goal: Escribir cuentos e inspirar a otros a hacerlos

Crear un mapa de recorrido del usuario Maira Gómez ayudo a identificar los que se enfrentan los escritores y lectores a la hora de publicar sus textos.

ACTION	Escribir una historia	Ingresar al foro sección de cuentos	Crear un proyecto en torno a la idea	Leer opiniones	Cineforo y círculo literario
TASK LIST	Tasks A. Leer sobre tecnología de punta. B. Escribir un cuento corto. C. Corregirlo y mejorar detalles	Tasks A. Publicar el cuento B. Leer cuentos de otros usuarios C. Escribir opinión y/ consejo para quien lo escribió	Tasks A. Iniciar una historia con más personajes. B. Desarrollar una trama que involucre la mayoría de los personajes. C. Idear un final contundente.	Tasks A. Leer las opiniones de otros bloggers. B. Responder y agradecer comentarios. C. Leer otros blogs.	Tasks A. Ingresar al cineforo B. Ingresar al círculo literario C. Anotar referencias para consultarlas posteriormente.
FEELING ADJECTIVE	Entusiasmada de redactar algo que puede ser creado en esta época	Abierta a la posibilidad de crear cuentos y poesía.	Insegura respecto a las opiniones a cara de lo que pueda hacer.	Contenta por recibir comentarios que le permiten replantear sus ideas de otro modo.	Motivada por realizar trabajo colaborativo con personas con otras áreas de conocimiento.
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Comprender los distintos tipos de narrativa. Ofrecer, diferentes posibilidades de compartir una idea.	Realizar la configuración de pantalla de la forma más intuitiva posible para que se pueda compartir los cuentos de forma clara.	Notificar a los creadores de ideas y foros cuando se crea un hilo de discusión o se crea un proyecto en torno a la idea.	Recibir retroalimentaciones y que sean votadas y comentadas por la comunidad.	Los blogs y foros permiten preguntar a profesionales del tema y las ideas para compartir conocimientos en grupos de interés en base a un tema.

Esquemas de página en papel

Tomarse el tiempo para elaborar en papel iteraciones de cada pantalla de la aplicación garantizó que los elementos que llegaron a convertirse en esquemas de página digitales fueran ideados y pensados en detalles.

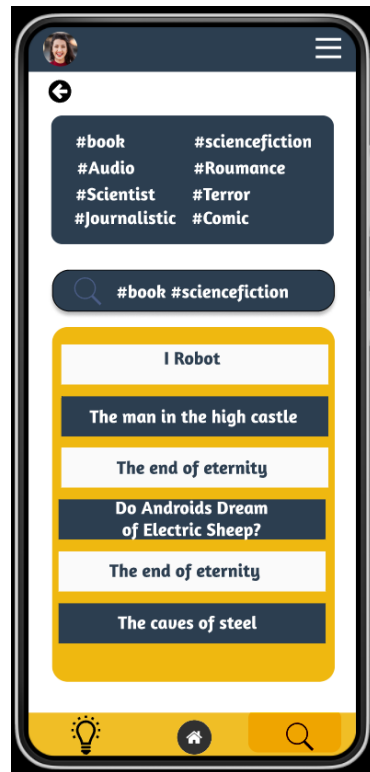


Bocetos

Esquemas de página digitales

A medida que la fase inicial del diseño continuaba, me aseguré de realizar los diseños de las pantallas según los comentarios y los resultados de la investigación de usuarios.

hashstacks
para clasificar
busquedas.

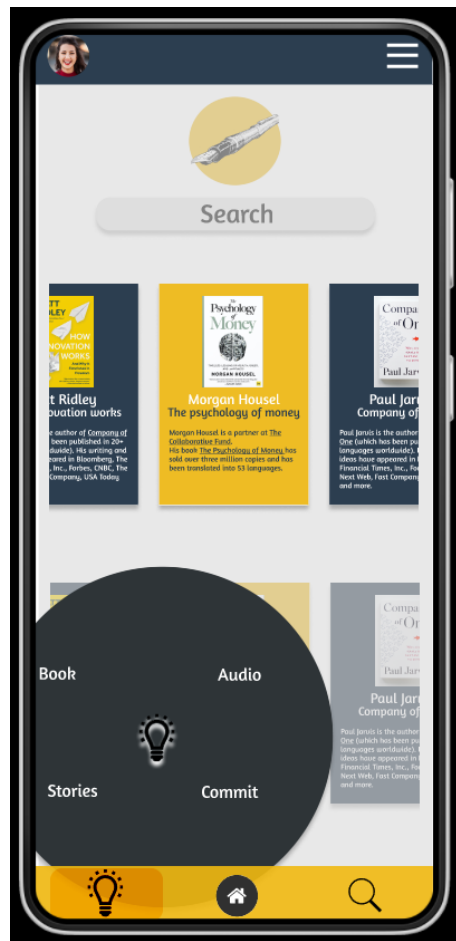


Boton de
busqueda y
sugerencias.

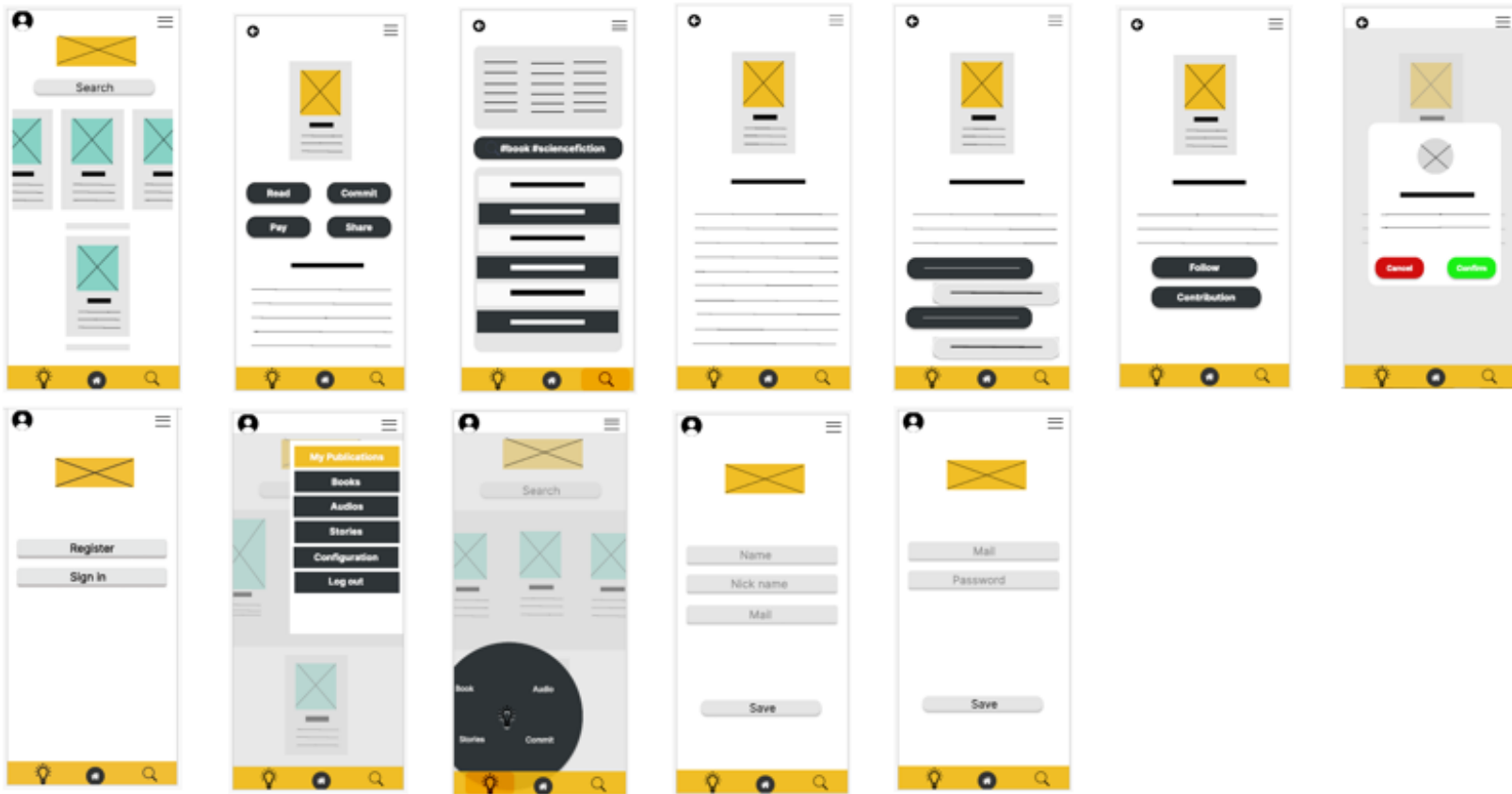
Esquemas de página digitales

La navegación al alcance del pulgar por comodidad en el caso de celulares.

Acceso para creadores.



Prototipo de baja fidelidad



Estudio de facilidad de uso: hallazgos

Realicé dos rondas de estudios de facilidad de uso. Los hallazgos del primer estudio ayudaron a guiar los diseños para convertirlos de esquemas de página en maquetas. El segundo estudio utilizó un prototipo de alta fidelidad y reveló qué aspectos de las maquetas necesitaban refinarse.

Hallazgos de la Ronda 1

- 1 Los usuarios quieren pedir pizza rápidamente
- 2 Los usuarios quieren más opciones de personalización
- 3 Los usuarios quieren una opción de entrega

Hallazgos de la Ronda 2

- 1 El proceso de pago tiene demasiados pasos innecesarios
- 2 La función «Crea tu propia pizza» es confusa

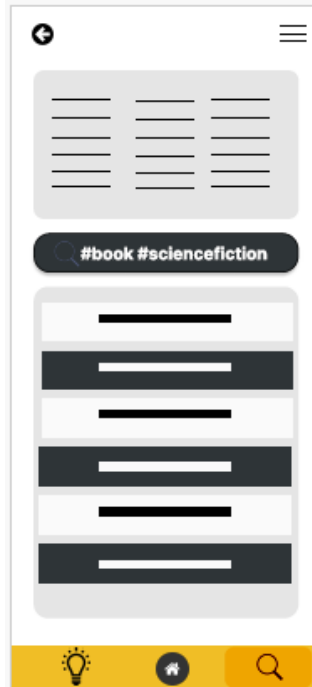
Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

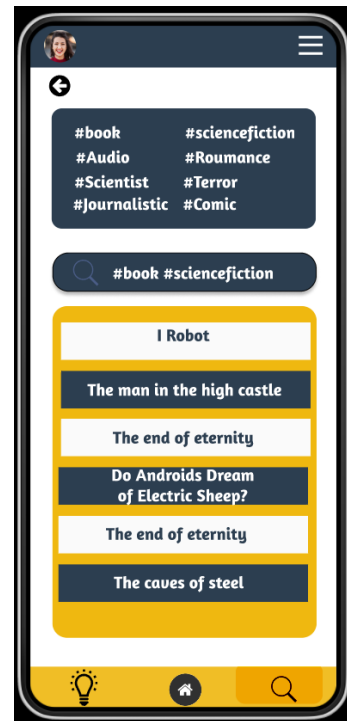
Maquetas

Los primeros diseños permitían cierto nivel de personalización, pero, después de los estudios de facilidad de uso, se agregaron otras opciones.

Antes de los estudios de
facilidad de uso



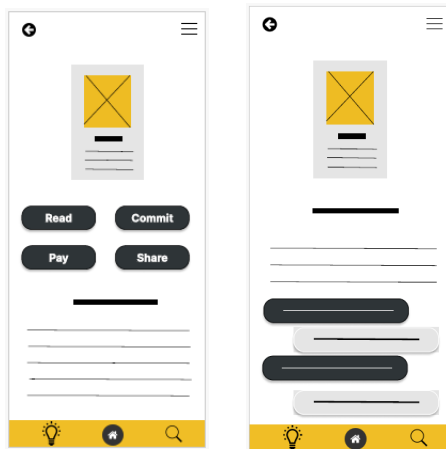
Después de los estudios de
facilidad de uso



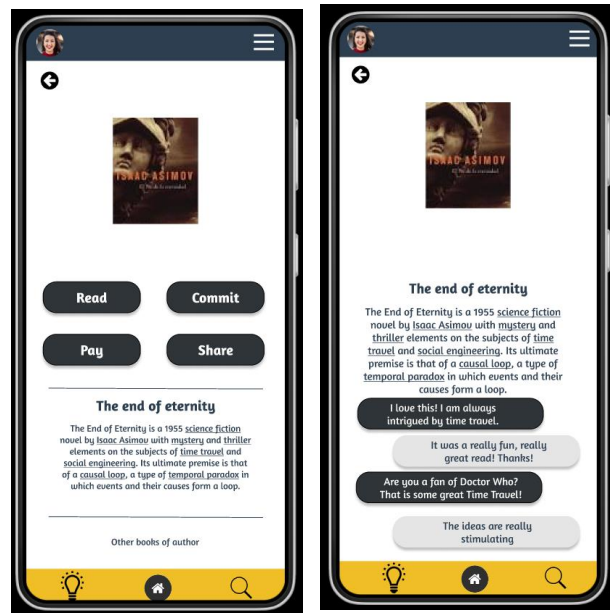
Maquetas

El segundo estudio de usabilidad reveló frustración con el flujo de pagina.

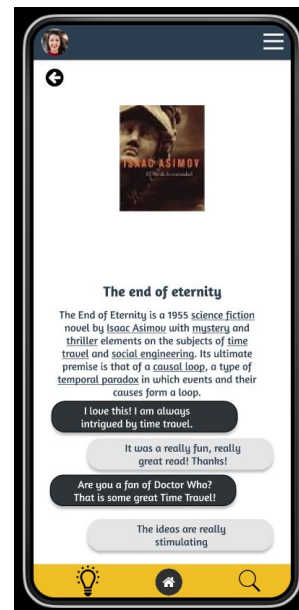
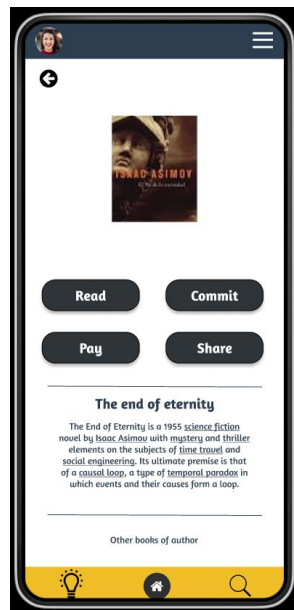
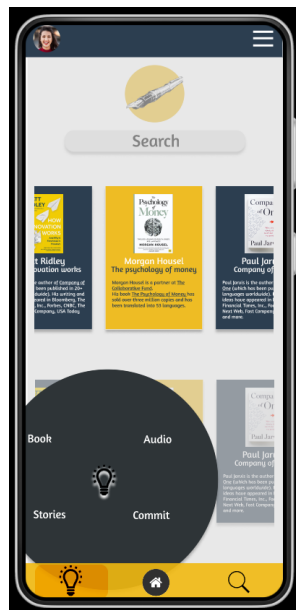
Antes del 2.º estudio de facilidad de uso



Después del 2.º estudio de facilidad de uso



Maquetas principales



Prototipo de alta fidelidad

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más limpios para crear una publicación.

Ver el [prototipo de alta fidelidad](#) de Escritores



Consideraciones de accesibilidad

1

Se incorporó elementos que otras herramientas usan para usuarios que vienen de otras plataformas no lo sientan en falta.

2

Se usaron íconos fáciles de reconocer para mejorar la navegación.

3

Se usaron fuentes y colores agradables a la vista.

Futuro

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

Los métodos de investigación llevados a cabo fueron esenciales para hacer visibles oportunidades de negocio y potenciales herramientas para los usuarios.



Qué aprendí:

Cada iteración en los diseños de la aplicación mejoraban las herramientas que ofrece la aplicación.

Próximos pasos

1

Realizar otra ronda de estudios de facilidad de uso para validar si las dificultades experimentadas por los usuarios se abordaron de manera efectiva.

2

Realizar más investigaciones de usuarios para identificar nuevas necesidades.

¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por tomarte el tiempo de revisar mi trabajo con la aplicación de Zia's Pizza!
Si quieres ver más de mi trabajo o comunicarte conmigo, esta es mi información de contacto:

Correo electrónico: yhoiner1234@hotmail.com

¡Gracias!