

# Pagina para aprender codigo

---

Nicolas Ardila

25-08-2023

# Resumen del proyecto



## El producto:

El segundo proyecto que elegí como una forma de reto fue un sitio web para comprar cursos de programación.



## Duración del proyecto:

EL tiempo que llevo trabajando con este diseño es de una 4 semanas aproximadamente.



# Resumen del proyecto



## El problema:

Los usuarios que quieren aprender a programar se ven abrumados por la cantidad de contenido que hay:

- Falta de familiaridad con la tecnología y desarrollo de aplicaciones.
- Dificultad para navegar para conseguir información lineal.
- Preocupación por la falta de conocimiento.
- Necesidad de una experiencia de usuario intuitiva y amigable.



## El objetivo:

El objetivo de la aplicación es poder brindar cursos o rutas que logren guiar a los estudiantes para lograr su objetivo ayudándole con todas las dudas que puedan tener.

# Resumen del proyecto



## Mi rol:

Es ser director de diseñadores de UX, investigador en UX, etcétera., ya que soy solo yo a cargo de todo.



## Responsabilidades:

Investigar, crear esquemas, realizar diseños y creación de prototipos así mismo de ser el encargado de corregir y recaudar información.

# Entender al usuario

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

# Investigación sobre los usuarios: resumen



La investigación de los usuarios se llevó en dos partes una parte por personas de internet y la otra por personas de mi entorno, esto para tener la mayor cantidad de variedad posible, así mismo también tomando notas de las personas para evitar cualquier sesgo.

# Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

## Punto débil

Se verifica que las ideas preconcebidas que tenía limitaban mucho el diseño así que se trata de optar un punto más flexible.

2

## Punto débil

Al principio las preguntas no estaban muy relacionadas sobre lo que en verdad se quería responder lo que con llevo a realizar varias veces una entrevista.

3

## Punto débil

Interfaces confusas y poco intuitivas en las aplicaciones para aprender .

4

## Punto débil

A la hora de diseñar primero se opto por copiar diseños pero dando en algo que no se diferenciaba así que se tomo el camino de incorporar las ideas de los usuarios.

# Persona: Sara Conor

## Planteamiento del problema:

Sara es una mujer de 35 años que después de pasar por un sin fin de trabajos decidió enfocarse en lo que le gustaba.



### BEATRIZ

**Edad:** 35.  
**Educación:** Bachiller.  
**Ciudad natal:** Neiva.  
**Familia:** Soltera.  
**Ocupación:** Empleada a tiempo completo

*"Nunca se es tarde para empezar"*

#### Objetivos

- Lograr aprender y poder incursionar en el mundo de la programación.
- Adquirir conocimientos sólidos.
- Lograr conseguir mejor estabilidad económica.

#### Frustraciones

- No tener tiempo suficiente.
- No saber como comenzar.
- No contar con los recursos.

Beatriz es una mujer que se vio reprimida a lo largo de su vida para evitar eso saltó de un lado a otro hasta que se cansó y quiere dedicarse con lo que le llamo la atención desde joven.



# Persona: Jhon tabolta

## Planteamiento del problema:

Samuel se ha visto estancando en la vida y quiere tomar las riendas de esta para avanzar hacia sus metas.



**SAMUEL ELE JACKSON**

**Edad:** 28.  
**Educación:** Técnico.  
**Ciudad natal:** Bogotá.  
**Familia:** Soltero.  
**Ocupación:** Programador.

“Aunque la vida te brinde mil oportunidades, si las desperdicias, tus sueños se desvanecen con ellas”

### Objetivos

- Plantear una ruta de aprendizaje.
- Desafiarse mientras adquiere nuevos conocimientos.
- Conseguir que su nombre sea solicitado.
- Prepararse para cualquier prueba o problema

### Frustraciones

- No tener confianza en si mismo.
- Pensar que ya no hay metas para su vida.
- Tener miedo a dar el primer paso para avanzar.

Samuel ele jackson es un programador frustado con su trabajo, se ha visto en una realidad en donde cree que lo mejor sería retomar sus estudios para salir de esta situación que lo agobia diariamente.

# Mapa de recorrido del usuario

[Ideal mente quiero que el mapa este de este modo pero se sabe que siempre hay oportunidades de mejorar]

## Persona: Jackson

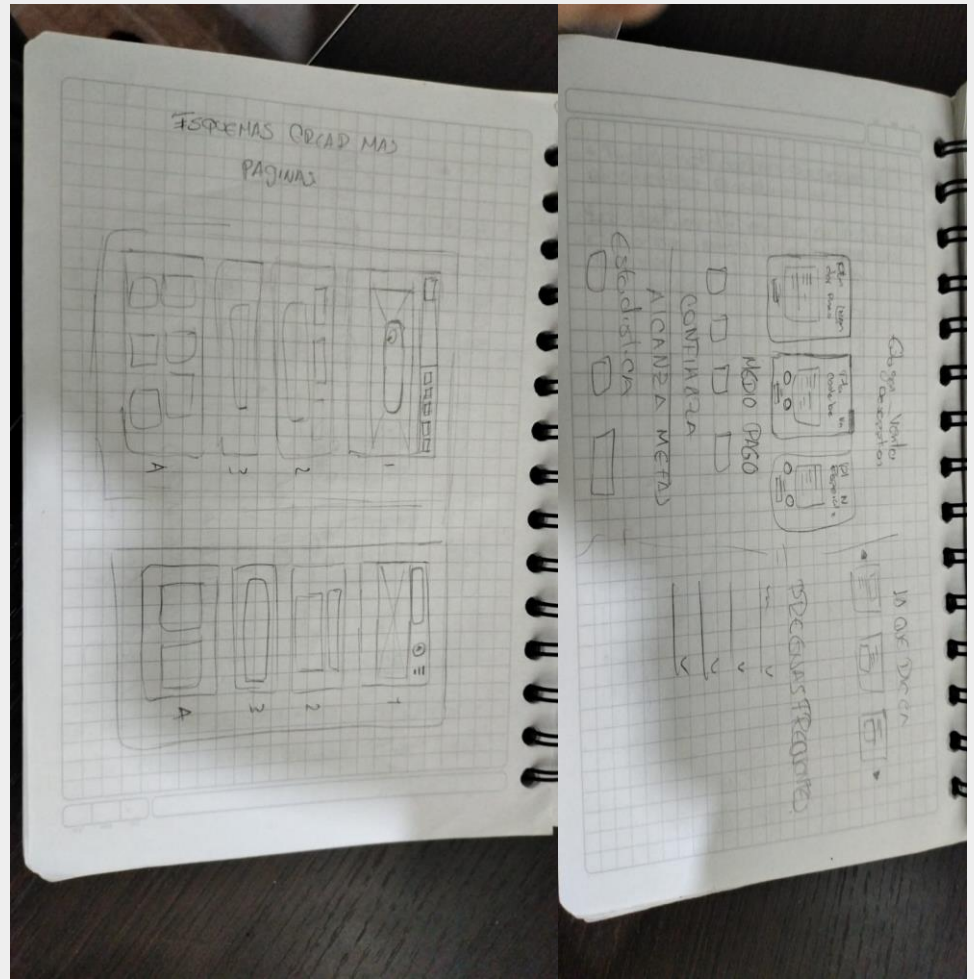
Objetivo: Crear una rutina de aprendizaje.

ACCIÓN	Ir al sitio web	Verificar los cursos	Seleccionar el curso	Empezar a aprender	Poner en practica las clases.
LISTA DE TAREAS	Tareas  1. iniciar sesión. 2.verificar promociones. 3.Ir al perfil.	Tareas  1.Verificar si hay novedades en los cursos. 2.Verificar si la ruta de aprendizaje cambio. 3.Elegir el curso o la ruta que desea realizar.	Tareas  1. Elegir el modulo que desea del curso. 2.Verificar hel tiempo disponible. 3.Ver un video.	Tareas  1.Tomar notas. 2.Copiar lo de los videos a pruebas locales. 3.Tratar de resolver los problemas que se dejan en el video.	Tareas  1.Comentar si hubo un problema que no pudo. 2.Practicar el codigo con otros problemas similares. 3.Calificar la clase.
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Emocionado al ver que cada cierto tiempo puede pescar una promocion.	Un poco abrumado al ver tanot contenido pero satisfecho al ver que hay rutas que lo pueden guiar.	3.Feliz por tener la opcion de elegir varios cursos.	4.Inquieto por poner en practica lo aprendido.	5.Feliz que las opciones de ayuda con los demas compañeros sirva para avanzar.
OPORTUNIDADES DE MEJORA		Poder tener una opción para recordar los cursos marcados como favoritos.	Poder realizar quiz cada cierta cantidad de clases para verificar el conocimiento .		Agregar una funcion de alerta cuando responden los comentarios dejados por el usuario.



# Esquemas de página en papel

Poder crear un flujo natural posible



# Esquemas de página digitales

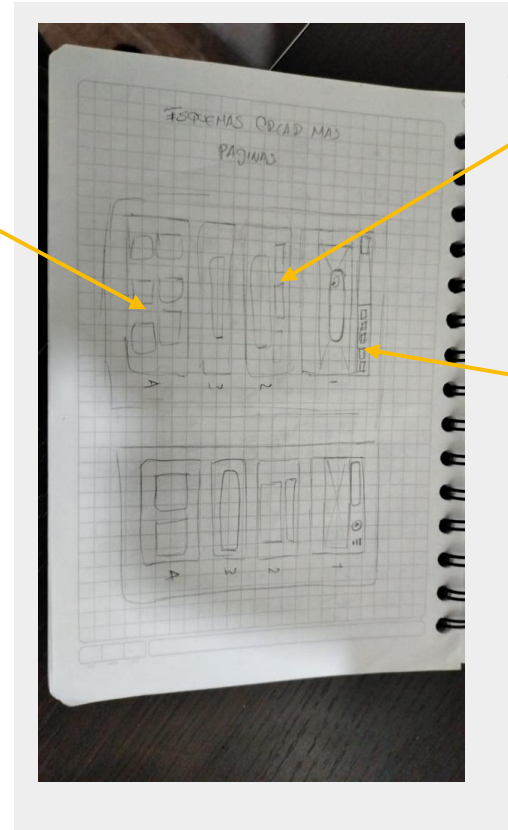
[Tus notas sobre los objetivos y procesos de pensamiento]

Cursos disponibles

Pantalla principal en la cual se podrán detallar las películas disponibles y sus otras funcionalidades

Beneficios de la pagina

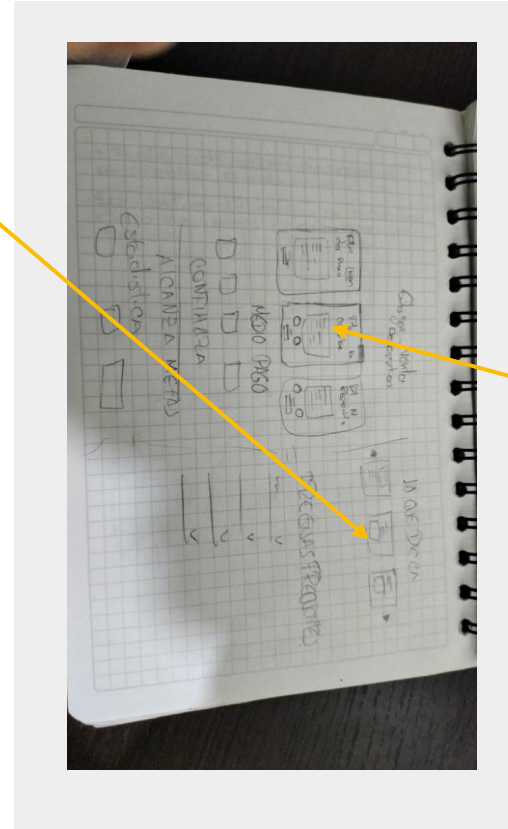
Menu para iniciar sesion o registrarse



# Esquemas de página digitales

Reseñas

Poder planear el plan con  
toda la anticiacion del  
mundo.

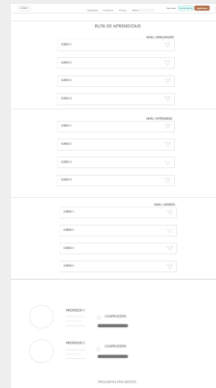
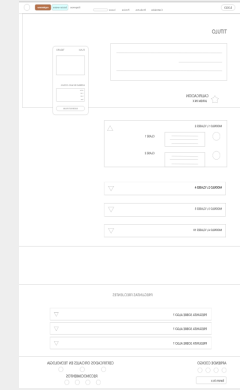
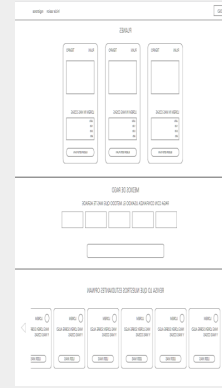


Tipos de  
ofertas

# Prototipo de baja fidelidad

Al ser un proyecto de adobe no me permite cargar un link separado para el prototipo de baja y de alta calidad, solo me permite un link y se usara para el prototipo de alta fidelidad

El flujo esta de izquierda a derecha



# Estudio de usabilidad: hallazgos

Escribe una breve introducción sobre los estudios de usabilidad que has llevado a cabo y tus hallazgos.

## Hallazgos de la Ronda 1

- 1 El diseño no es muy intuitivo.
- 2 Hacía faltan varias pantallas.
- 3 La organización de los cursos.

## Hallazgos de la Ronda 2

- 1 Los usuarios quieren poder guardar el historial de cursos.
- 2 La creación de los usuarios.
- 3 Flujo del usuario se sienta lo más natural.



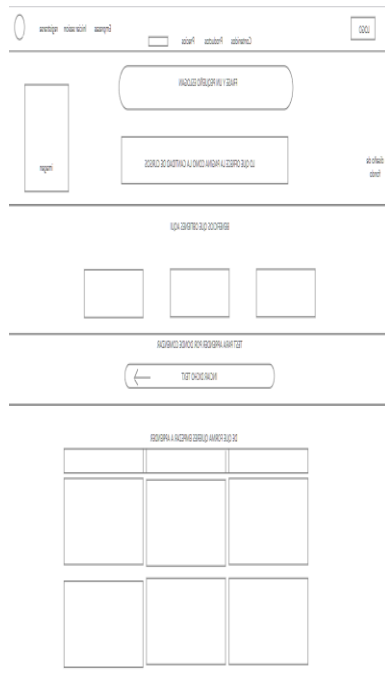
# Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

# Maquetas

[Se agrego nuevas formas de pago así como el poder acceder a las tarjetas guardadas que se tienen.]

Antes del estudio de usabilidad



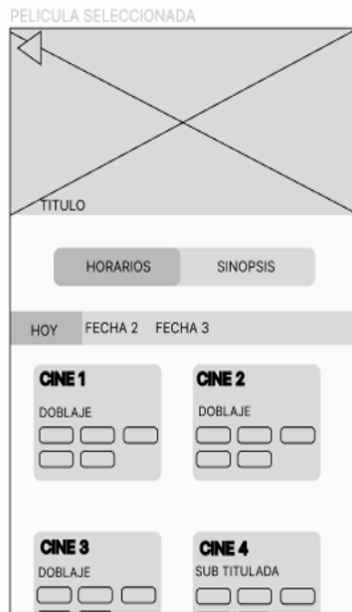
Después del estudio de usabilidad



# Maquetas

[Es mas comod para el usuario tener una opcion que se despliega a tener que estar bajando y bajando consecutivamente.]

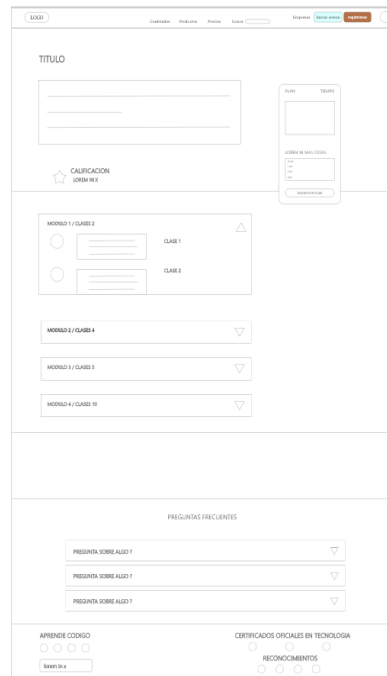
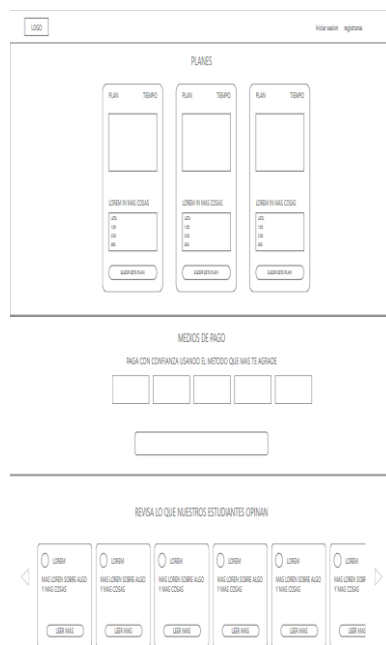
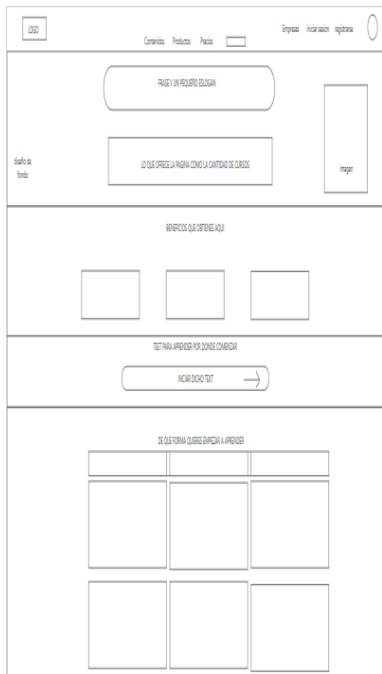
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



# Maquetas



# Prototipo de alta fidelidad

<https://xd.adobe.com/view/86139807-5ef2-4cf6-bcb3-21fd1fa7e9d3-d340/?fullscreen&hints=off>



# Consideraciones de accesibilidad

1

Capacidad de elegir entre idiomas.

2

Iconos mas agradables y con mejor entendimiento para ayudar en la navegación.

3

Uso de texto alternativo para personas con problemas de visión.

# Futuro



- Conclusiones
- Próximos pasos

# Conclusiones



## **Impacto:**

El diseño ha estado bien enfocado, pero las funcionalidades del sitio web han estado faltando en casi todo el proceso haciendo que se sienta vacío.



## **Qué aprendí:**

Aprendí que no siempre hay que enfocarse en lo visual.



# Próximos pasos

1

Seguir mejorando los diseños e ir actualizándolos con las críticas que reciba.

2

Poder realizar los diseños de tal forma que el usuario pueda sentirse satisfecho.

3

Poder ir mejorando mi manera de crear diseños para abarcar la mayor cantidad de usuarios.

# ¡Pongámonos en contacto!



Si quieres darme algun consejo o corregir parte de mi trabajo no dude de contactarme por mi correo electronico: [pringlesparami@gmail.com](mailto:pringlesparami@gmail.com) o a traves de la plataforma de coursera.

¡Gracias!  
Por su grandisoso  
tiempo prestado