

Palabra maestra

Jenny Acero

Descripción del proyecto



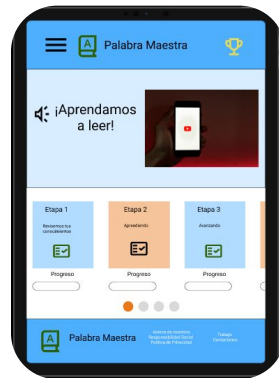
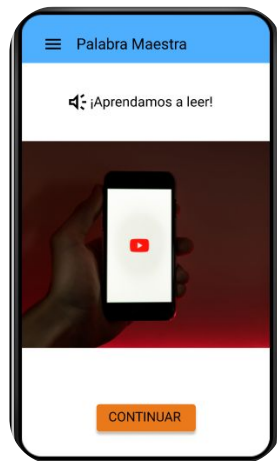
El producto:

Palabra maestra es una aplicación móvil y un sitio web adaptable para que los adultos puedan aprender a leer.



Duración del proyecto:

Octubre 2023



Descripción del proyecto



El problema:

En Colombia el nivel de analfabetismo es demasiado alto y muchos de ellos viven en zonas alejadas donde la educación no está presente..



El objetivo:

Diseñar una aplicación móvil y un sitio web adaptable para que todos los adultos interesado es aprender a leer puedan realizarlo.

Descripción del proyecto



Mi rol:

Diseñadora de UX, Diseño la aplicación y sitio web desde la concepción hasta la entrega.



Responsabilidad:

Realización de Investigación, realización de bocetos en papel y digital, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de usabilidad, accesibilidad e iteración de los diseños.

Empatizando con el usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Declaración del pro

Investigación de usuarios: Resumen



Para este proyecto realicé entrevistas y cree mapas de empatía para comprender a los usuarios y sus necesidades.

Un grupo de usuarios a los que identifique a través de la investigación son adultos de mayores de 40 años que viven en zonas rurales y no tienen acceso a la educación.

Este grupo de usuarios confirmar las suposiciones iniciales sobre los usuarios de Palabra Maestra, pero la investigación reveló que no solo el vivir en zonas rurales es el único valor que limitaba a los usuarios a la hora de educarse.

Persona 1: Agustín Romero

Planteamiento del problema:

Agustín Romero es un campesino que vive en una zona rural de Cundinamarca. Es un adulto que necesita una forma fácil y divertida para aprender a leer porque en la zona donde vive no hay escuelas.



Agustín Romero

Age: 50 Años
Education: Sin educación
Hometown: Zona rural de un municipio de Cundinamarca
Family: Esposa
Occupation: Campesino

“El no saber leer me ha hecho perder oportunidades y cosas”

Goals

- Poder estudiar la primaria y secundaria.

Frustrations

- Ser un adulto de bajos recursos económicos.

Agustín Romero es un adulto de 50 años, residente de una vereda en la zona rural de un municipio de Cundinamarca, Colombia, vive con su esposa y su ocupación es campesino. Su meta es poder lograr aprender a leer y a escribir ya que nunca pudo asistir a estudiar. Lo que más se le dificulta a Agustín es que vive en un lugar muy alejado de la ciudad, adicionalmente no cuenta con los recursos para poder pagar transporte, también en el lugar donde vive no cuenta con conexión a internet.

Persona 2: Cesar Marin

Planteamiento del problema:

Cesar Marin es un trabajador que vive en Bogotá, Colombia. Es un adulto que necesita una forma fácil para aprender a leer ya que no ha podido conseguir un empleo formal por no saber leer.



Cesar Marin

Edad: 42 años
Educación: No tiene
Residencia: Bogota, Colombia
Familia: Esposa y dos hijos
Ocupación: menores
Oficios varios

“Para mi lo mas importante es mi familia y el bienestar de ellos”

Goals

- Poder darles una educación a mis hijos y una buena calidad de vida.

Frustrations

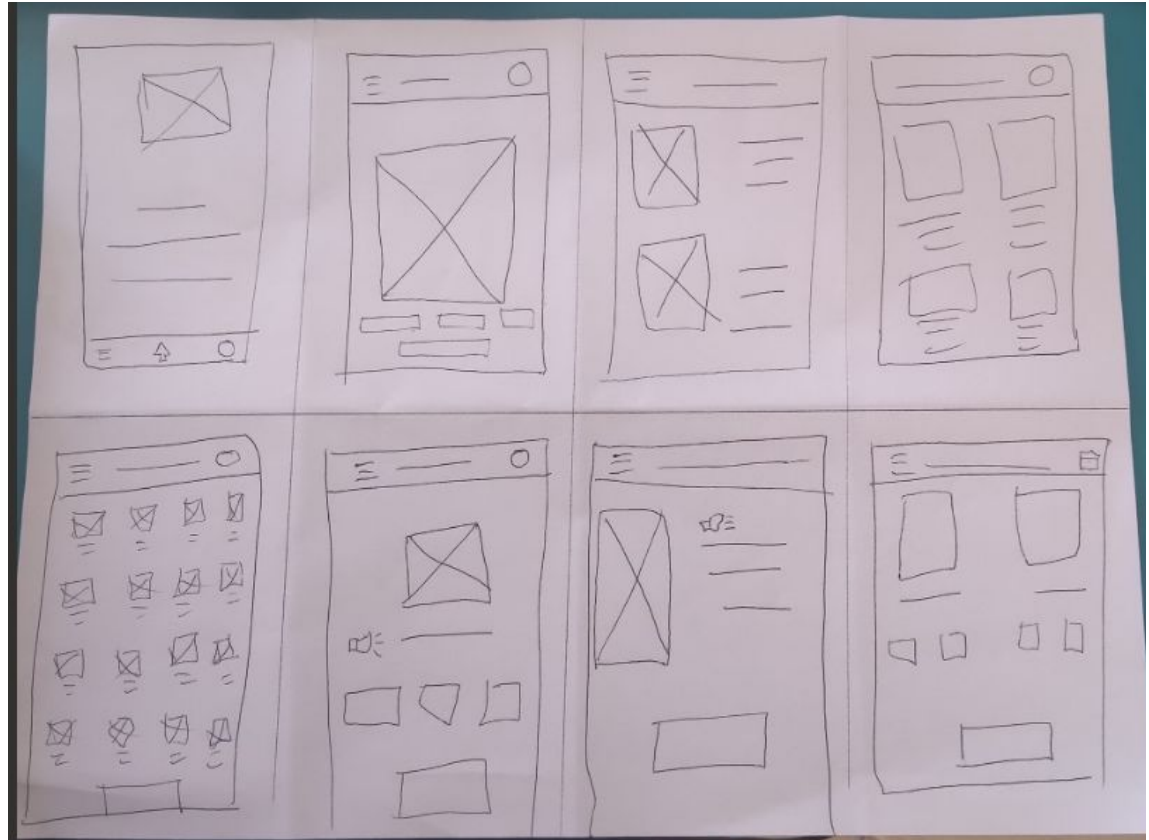
- No saber leer dificulta poder tener un trabajo mejor.

Cesar Marin tiene 42 años, vive con su esposa y sus dos hijos en Bogotá Colombia en una zona muy conflictiva y pobre. El no tiene un trabajo estable hace oficios varios en “lo que me salga por día” su mayor objetivo es poderle dar educación a sus hijos y una buena calidad de vida a su familia sin embargo la frustración saber leer ya que esto le dificulta tener un empleo formal. La falta de educación es porque él siempre ha vivido en lugares donde el acceso a la educación es difícil y donde la prioridad es trabajar en lugar de estudiar.

Ideación

Crear una aplicación móvil y un sitio web adaptable para que los adultos aprendan a leer.

Pare el proceso de ideación use Crazy Eights.



Esquema de Página Digital Móvil

A medida que avanzaba en la fase inicial del diseño, me asegure de basar los diseños de pantalla en los comentarios y hallazgos de la investigación de los usuarios.

Este símbolo ayudará a las personas a escuchar lo que dice



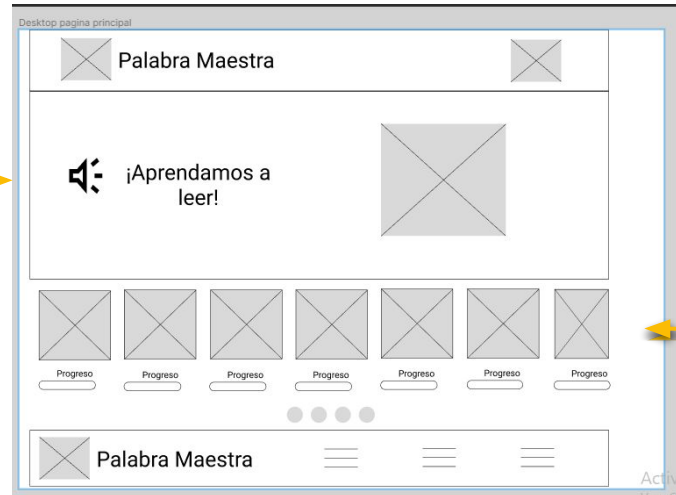
Este es un video explicando como se maneja la aplicación



Esquema de página Digital Sitio Web Escritorio

En la fase inicial del diseño, me asegure de basar los diseños de pantalla en los comentarios y hallazgos de la investigación de los usuarios.

Este símbolo ayudará a las personas a escuchar lo que dice

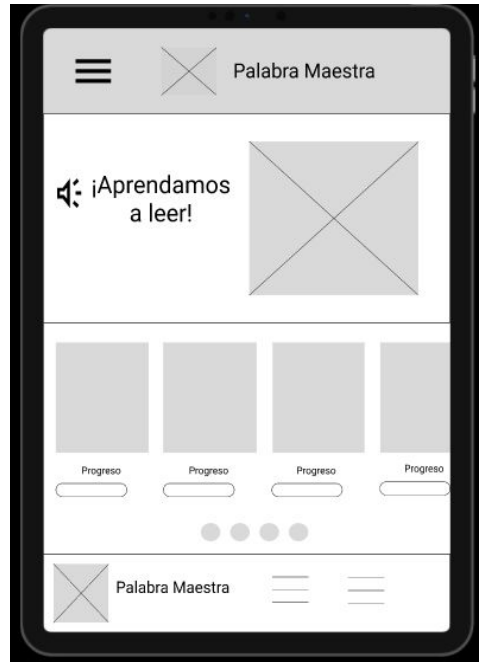


Aquí se muestran las diferentes etapas de aprendizaje

Esquema de página Digital Sitio Web Tablet

Teniendo en cuenta la Accesibilidad y adaptabilidad se crea un diseño adaptable para un sitio web en tamaño de pantalla Tablet.

Este símbolo ayudará a las personas a escuchar lo que dice

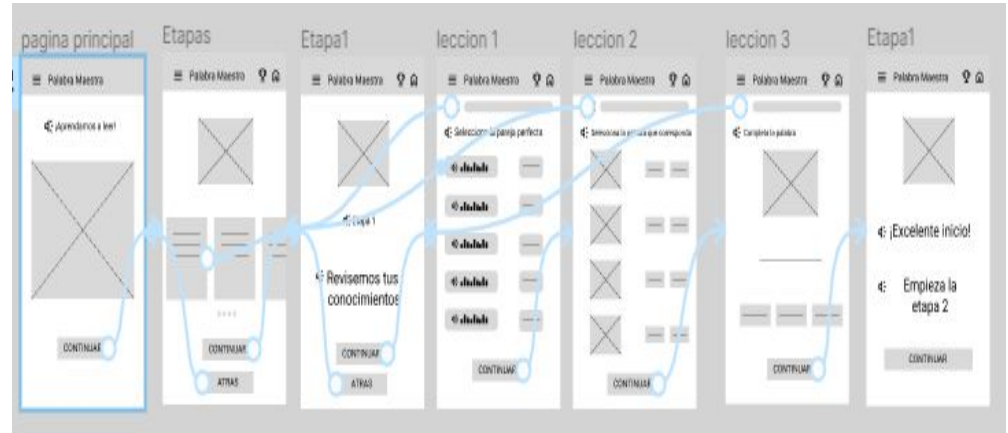


Aquí se muestran las diferentes etapas de aprendizaje



Prototipo de Baja Fidelidad App Movil

Utilizando el conjunto completo de esquemas de página digitales, cree un prototipo de baja fidelidad. El principal flujo de usuarios que conecte fue iniciar la primera etapa de aprendizaje lo que el prototipo podría usarse en un estudio de usabilidad.



Ver la app de Palabra Maestra

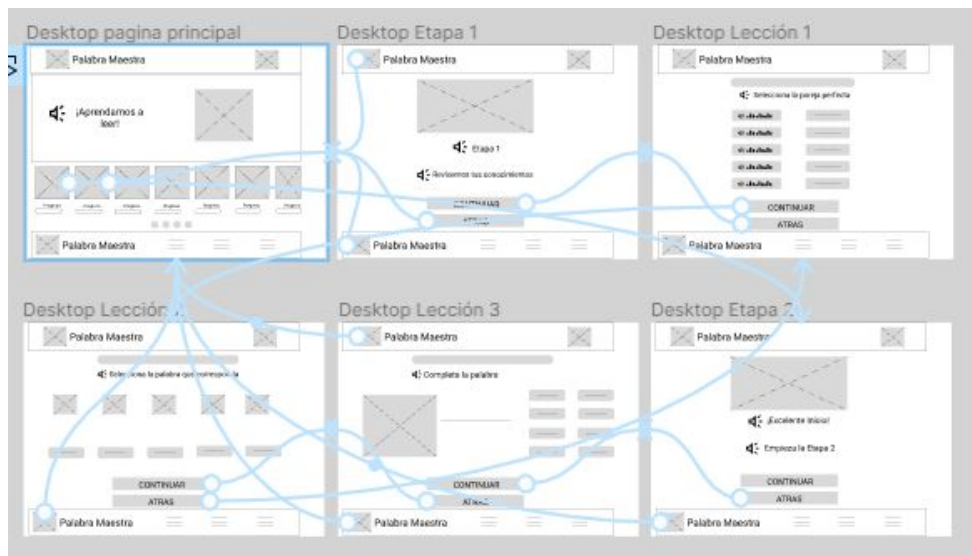
<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=1-2&t=K4M4wBnNZBmZ2nh3-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&mode=design>

Prototipo de Baja Fidelidad Sitio Web Escritorio

Utilizando el conjunto completo de esquemas de página digitales para aplicación móvil, cree un prototipo de baja fidelidad para escritorio. El principal flujo de usuarios que conecte fue para que los usuarios puedan completar las etapas de aprendizaje, de esta manera el prototipo podría usarse en un estudio de usabilidad.

Ver la app de Palabra Maestra

<https://www.figma.com/proto/T7kDkmggaCCDbdZNSUPjAhH/Untitled?type=design&node-id=138-2634&t=QxDqX3lUbod4MN0i-1&scaling=min-zoom&page-id=105%3A1355&mode=design>



Prototipo de Baja Fidelidad Sitio Web Tablet

Utilizando el conjunto completo de esquemas de página digitales del sitio web para escritorio, cree un prototipo de baja fidelidad. El principal flujo de usuarios que conecte fue terminar las actividades lo que el prototipo podría usarse en un estudio de usabilidad.

Ver la app de Palabra Maestra

<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=180-4382&t=12DdmzrQJIKMGWRj-1&scaling=scale-down&page-id=105%3A1356&starting-point-node-id=180%3A4382&mode=design>



Estudio de Usabilidad: Parametros



Tipo de estudio:

No moderado



Locación:

Colombia, remoto



Participantes:

5 participantes



Tiempo:

30-60 minutos

Estudio de Usabilidad: Hallazgos

Realice un estudio de usabilidad el cual me mostró aspectos a mejorar y me guio a que los diseños desde el esquemas de página de papel hasta el prototipo de alta fidelidad.

1

Hallazgo

La aplicación y sitio web no son claros para dar inicio a las actividades.

2

Hallazgo

Los participantes deseaban poder ver su progreso.

3

Hallazgo

Los participantes estaban muy entusiasmados por la aplicación móvil y el sitio web adaptable sin embargo se recalca la importancia de la accesibilidad.

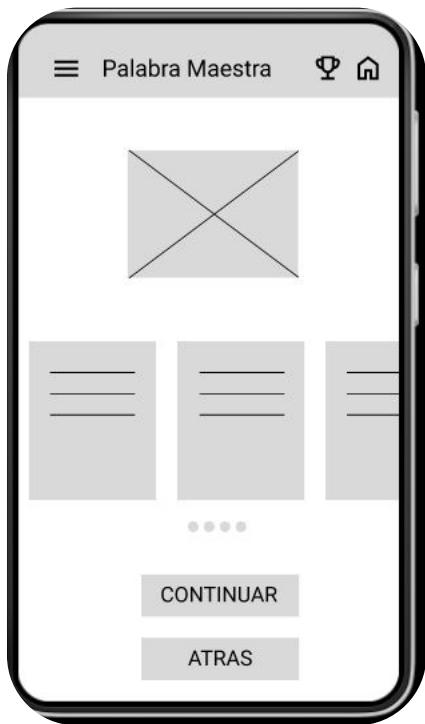
Refinación del diseño

- Maquetas
- Prototipos de Alta Fidelidad
- Accesibilidad

Maqueta

Teniendo en cuenta el estudio de usabilidad agregue una página donde se mostrará el avance de los usuarios.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



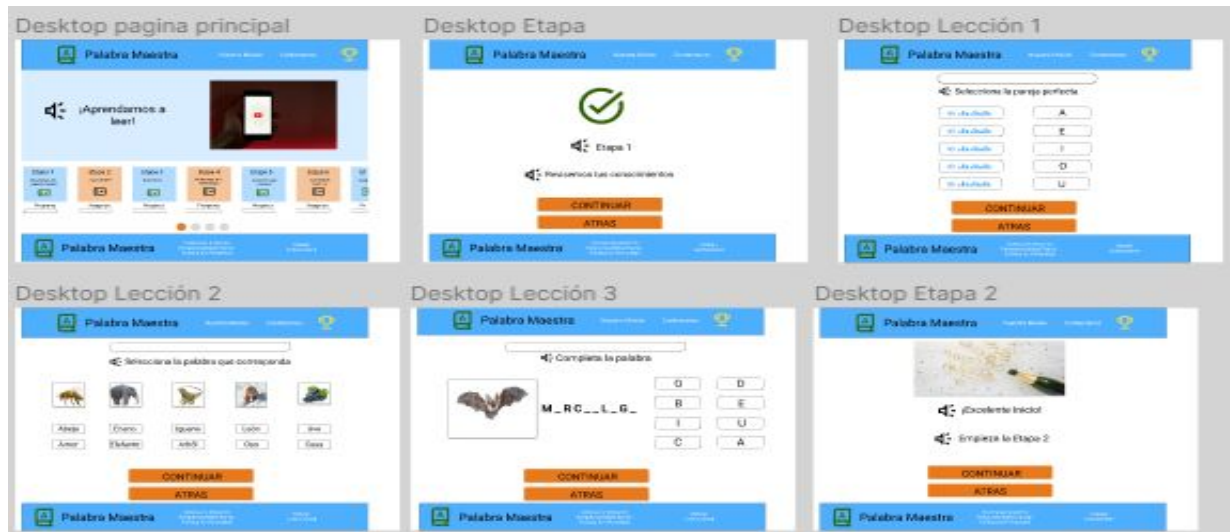
Maqueta Aplicación Móvil Dedicada



Ver Palabra Maestra:

<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=63-879&t=ab5FSaZFliihkmRJ-1&scaling=scale-down&page-id=63%3A784&mode=design>

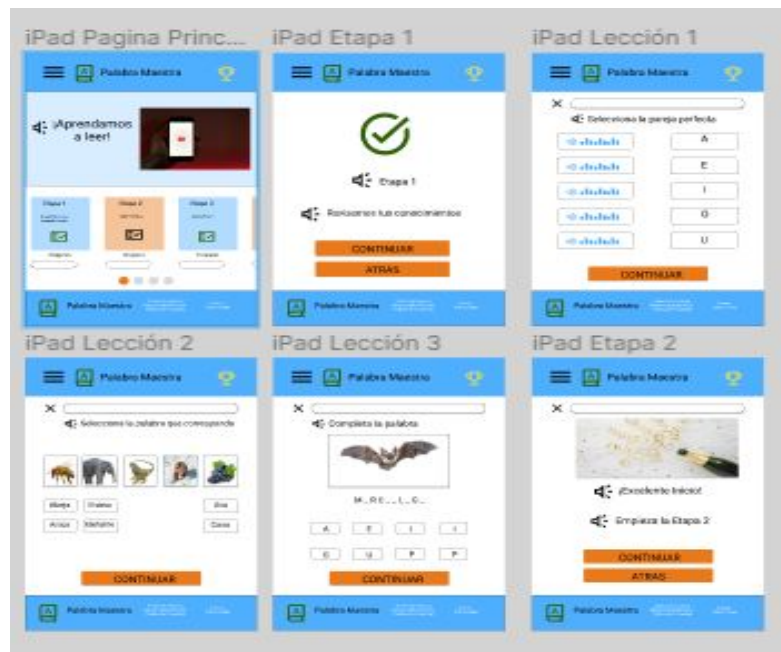
Maqueta Sitio Web Escritorio



Ver Palabra Maestra:

<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=138-4239&=N9ynDoQc2feubeyN-1&scaling=min-zoom&page-id=105%3A1357&starting-point-node-id=138%3A3112&mode=design>

Maqueta Sitio Web Tablet



Ver Palabra Maestra:

<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=191-5460&t=3XeUhnvqsyTJKsSZ-1&scaling=min-zoom&page-id=105%3A1358&mode=design>

Prototipo de Alta Fidelidad App Móvil

El prototipo de alta fidelidad presentó el flujo de usuarios más fácil para el inicio y terminación de una actividad. También satisface las necesidades de los usuarios en cuanto a la opción de mostrar el progreso.



Ver Palabra Maestra:

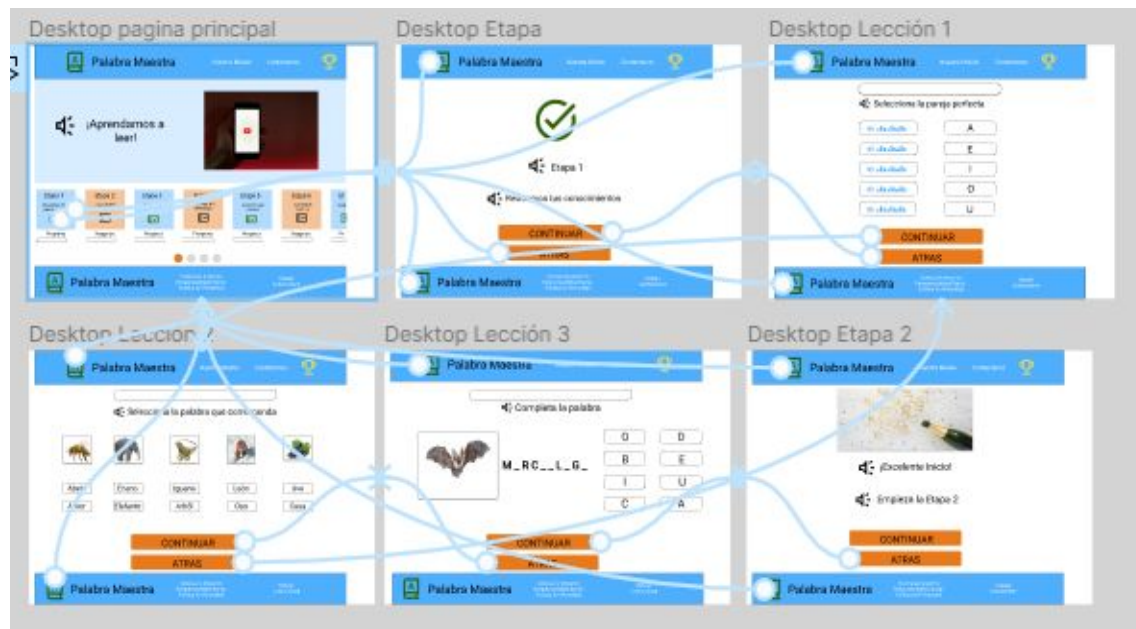
<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=138-4239&t=N9ynDoQc2feubeyN-1&scaling=min-zoom&page-id=105%3A1357&starting-point-node-id=138%3A3112&mode=design>

Prototipo de Alta Fidelidad Sitio Web Escritorio

El prototipo de alta fidelidad presentó el flujo de usuarios más fácil para el inicio y terminación de una actividad. También satisface las necesidades de los usuarios en cuanto a la opción de mostrar el progreso.

Ver Palabra Maestra:

<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=138-3112&t=z1DyGHh5lvBSTlst-1&scaling=min-zoom&page-id=105%3A1357&starting-point-node-id=138%3A3112&mode=design>



Prototipo de Alta Fidelidad Sitio Web Tablet

El prototipo de alta fidelidad presentó el flujo de usuarios más fácil para el inicio y terminación de una actividad. También satisface las necesidades de un sitio web adaptable.

Ver Palabra Maestra:



<https://www.figma.com/proto/T7kDkmgaCCDbdZNSUPJAhH/Untitled?type=design&node-id=191-5586&=NIPch4kp6C1mMNGI-1&scaling=min-zoom&page-id=105%3A1358&starting-point-node-id=191%3A5586&mode=design>

Consideración de Accesibilidad

1

Los colores y contraste son adecuados para personas con problemas visuales.

2

Los usuarios con visión reducida podrán acceder a la aplicación ya que esta da indicaciones por medio de la voz.