

# Momentum App Design

---

Manuel Fuentes

# Project overview



## The product:

Momentum es una aplicación que tiene como objetivo conseguir una interacción físico-social de las personas. Todo esto para intentar aumentar la integración de las personas en ambientes desconocidos o para que estas mismas personas encuentren grupos con los mismos intereses que estas. Hemos intentado que nuestros objetivos sean tanto adolescentes como personas mayores el cual puede variar a lo largo de la vida útil del producto.



## Project duration:

Septiembre 2024-Diciembre 2024



# Project overview



## The problem:

Las personas en los tiempos actuales que se enfocan en las redes sociales, no consiguen interactuar de forma física con otras personas, al igual que la dificultad de interactuar con personas con los mismos intereses o aficiones.



## The goal:

El objetivo de este proyecto es promover la interacción física de las personas en distintos ambientes, ya sea para encontrar personas con coincidencia de intereses o meramente por socializar.

# Project overview



## My role:

Diseñador principal UX de la aplicación Momentum, igual que desarrollador del software a futuro.



## Responsibilities:

Preparar entrevistas, prototipado principal de la aplicación, tanto de alta como baja fidelidad, creador de casos de uso, estudios de accesibilidad, usabilidad, etc.

# Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

# User research: summary



Se han creado entrevistas y mapas de empatía para entender las necesidades el usuario en nuestro entorno. Estos se dividían en dos, personas que querían crear algún tipo de evento y otros que meramente querían socializar o encontrar personas afines.

El primero de ellos nos reflejo las necesidades de la creación de un apartado para los eventos orientado más para empresas de eventos o de influencers. La otra nos reflejó la necesidad que tenían en un ambiente que no conocían para conocer nuevas personas.

# User research: pain points

1

## Falta de Tiempo

Personas con trabajo o estudios que no tenían el tiempo necesario para socializar en nuevos ambientes.

2

## Falta de Opciones

Creadores de eventos con falta de opciones para la creación de eventos que inciten a la participación de personas, excluyendo las redes sociales actuales.

3

## Desconocimiento

Personas que no encuentran su lugar para socializar, ya que no encuentran ninguno que se ajuste a sus aficiones o intereses.

# Persona: Pedro

## Problem statement:

Pedro es nuevo en la ciudad y tiene dificultad para conocer y conectar con nuevas personas que compartan sus intereses.



**Pedro**

**Age:** 22

**Education:** Graduado Univ.

**Hometown:** Tenerife

**Family:** Soltero, vive solo

**Occupation:** Tiene un bar

*“Me gusta disfrutar el momento y buscar experiencias nuevas”*

## Goals

- Descubrir nuevas amistades.
- Compartir momentos con personas de calidad.
- Conectar con otras personas que compartan sus gustos.

## Frustrations

- Ser nuevo en la ciudad y no conectar con nadie.
- No poder encontrar eventos o actividades locales.
- No saber qué sucede a su alrededor.

Pedro acaba de llegar nuevo a una ciudad y no conoce a nadie en ella, se siente frustrado al no poder conectar con nadie que comparta sus gustos. Usa la aplicación para ver qué personas hay en su misma área para poder conectar con ellas y compartir con ellas sus aficiones y conocer gente nueva.



# Persona: Sara

## Problem statement:

Sara es una persona que necesita poder promover sus eventos para llegar a más personas.



Sara

**Age:** 27

**Education:** Relaciones Sociales

**Hometown:** Granada

**Family:** Casada

**Occupation:** Coordinadora de eventos.

*“Mi pasión es mantener una comunidad que se base en la interacción entre personas”*

## Goals

- Promover eventos dentro su ciudad.
- Atraer a nuevas personas a sus eventos.
- Mantener a la comunidad conectada de manera eficaz.

## Frustrations

- No tener una plataforma para visibilizar sus eventos.
- Falta de interés por parte de las personas.
- Las redes sociales son demasiado amplias lo que me dificulta realizar los eventos.

Sara está organizando fiestas en el barrio en el que vive. Quiere que más personas acudan a ellas para aumentar la interacción entre personas que no se conocen dentro del mismo lugar. Usa la aplicación para establecer un área donde compartir el evento para aumentar la visibilidad del mismo.

# User journey map

En este muestra como Sara utilizará la aplicación Para conocer nuevas amistades.

## Personaje: Sara

Objetivo: Encontrar nuevas amistades y experiencias con personas que compartan sus gustos y pasiones gracias a la aplicación.

ACCIÓN	Explorar la aplicación para conectar o encontrar eventos y actividades de interés	Filtrar la aplicación para ver eventos o zonas que sean de tu interés.	Organizar y programar la ruta señalada a través de las funcionalidades de la aplicación.	Asistir a una zona señalada en la aplicación donde se realice el evento o haya personas usando la aplicación.	Conectar con las personas que hay en la misma zona y socializar con ellas.	Si se ha conectado con esas personas, formar un grupo para mantener contacto con ellas.
LISTA DE TAREAS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Revisar las distintas zonas visibles en la aplicación</li><li>• Añadir sus datos para que otras personas puedan ver su perfil.</li><li>• Usar la funcionalidad de filtrado y mapa.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Al usar el filtrado ver cuál de las opciones te puede llegar a atraer más.</li><li>• Seleccionar aquellas que hayan coincidido con tus gustos o intereses.</li><li>• Elegir una de ellas y prepararte para asistir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ver las distintas rutas posibles para acceder al evento.</li><li>• Elegir las cosas necesarias para el mismo.</li><li>• Seguir las indicaciones que te ofrece el mapa para poder llegar correctamente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Llegar a la zona donde se realice el evento.</li><li>- Participar activamente dentro del evento para poder socializar con otras personas.</li><li>- Compartir los momentos más destacados en el evento para poder conectar con otras personas que hayan asistido.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mantener la conversación con otras personas que hayan usado la aplicación y compartir vuestros gustos e intereses.</li><li>- Intercambiar información de contacto para establecer vínculos.</li><li>- Participar con esas personas que hayas conectado en las actividades o simplemente socializar.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Si se ha conseguido establecer vínculos con distintas personas o con una persona, mantener contacto con la misma.</li><li>- En caso de no haberlo hecho, seguir buscando puntos de interés en la aplicación.</li><li>- Disfrutar de los momentos vividos en los distintos eventos.</li></ul>
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Curiosidad</li><li>- Emoción</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Curiosidad</li><li>- Esfuerzo</li><li>- Interés</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Felicidad</li><li>- Desconcierto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alegría</li><li>- Inclusión</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Amistad</li><li>- Alegría</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Amistad (si ha ido bien)</li><li>Frustración (si ha ido mal)</li></ul>



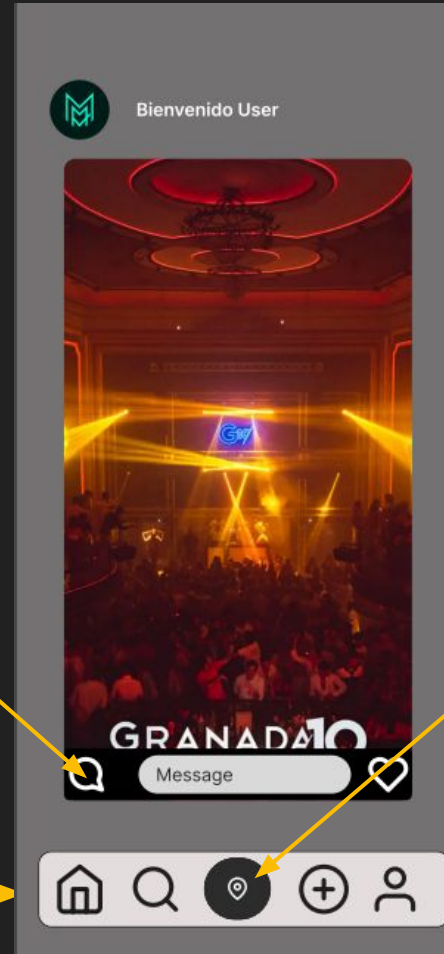
# Digital wireframes

Aquí tenemos la pantalla principal que nos permite varias navegaciones, al igual que ver las diferentes fotos o vídeos dentro de la ubicación elegida.

Este botón de aquí nos permite navegar hacia la mensajería

Este de aquí nos permite movernos hacia el apartado de ubicaciones

Esta barra tiene una serie de elementos que nos permiten navegar



# Digital wireframes

Nuestro wireframe de login nos permitía al igual que acceder de varias formas al login, y al registro, (pero se ha puesto de ejemplo el login), nos permitía llegar al registro también

Al igual que el login, tenemos la opción de poder navegar hacia el registro



Aquí tenemos las diferentes opciones de Login dentro de nuestra pantalla de bienvenida

# Low-fidelity prototype

Al no tener el flujo de baja-fidelidad, se ha añadido el flujo del prototipo de alta-fidelidad realizado.



# Usability study: findings

Tenemos dos rutas de estudios de usabilidad. El primero nos ha ayudado a modificar los wireframes y el segundo nos ha permitido evaluar los mockups para ver que fallos teníamos o qué se podría refinar.

## Round 1 findings

- 1 Los usuarios querían tener más opciones de navegación.
- 2 Los usuarios querían tener un listado más claro de ubicaciones.
- 3 Se quería tener una opción de mensajería en la aplicación.

## Round 2 findings

- 1 Falta de navegación en la aplicación.
- 2 Dificultad en el filtrado y listado de ubicaciones.

## Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility



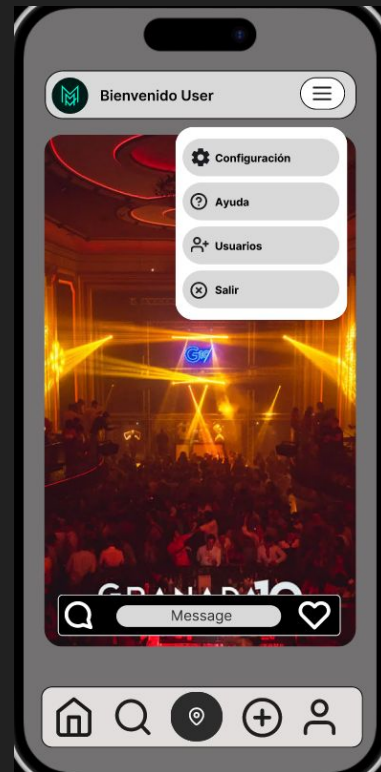
# Mockups

Se consiguió tener más opciones de navegación, tanto como un diseño más atractivo e intuitivo para el usuario.

Before usability study



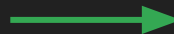
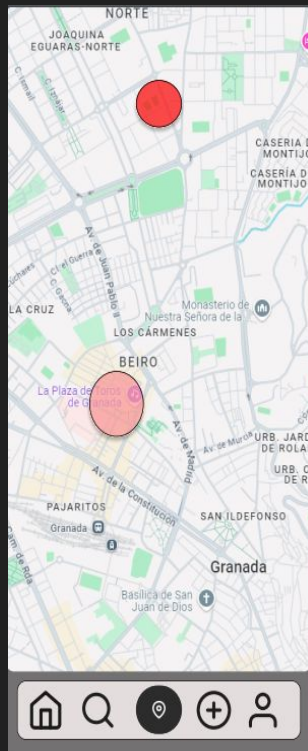
After usability study



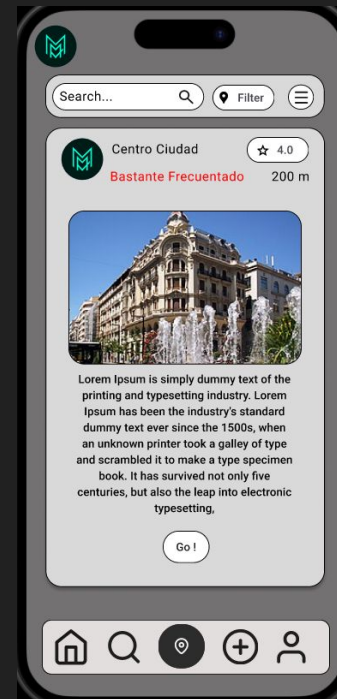
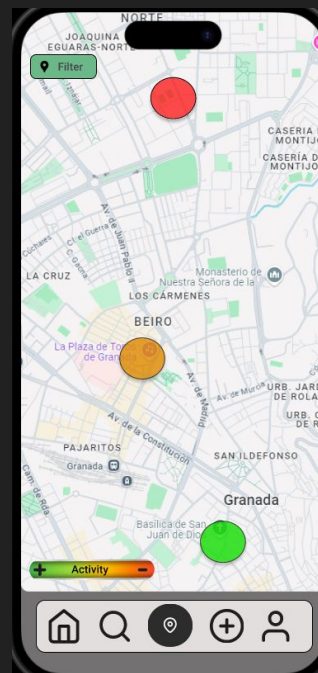
# Mockups

Se incluyó además del filtrado, la opción de acceder a las distintas ubicaciones y tener información de las mismas, además de la implementación de estas en el apartado de navegación.

Before usability study



After usability study



# Mockups



# High-fidelity prototype

El modelo de alta fidelidad es el mostrado anteriormente, ya que con la modificación del de baja al de alta, se perdió el de baja fidelidad en el proceso.



# Accessibility considerations

1

Se han considerado colores de alto contraste para el correcto acceso de los usuarios.

2

Se han hecho iconos de un tamaño considerable e iconos con dibujos los más sencillos posibles para promover la accesibilidad.

3

Se ha tenido en cuenta una fácil navegación entre los distintos componentes dentro de la aplicación.

## Going forward

- Takeaways
- Next steps

# Takeaways



## Impact:

La aplicación intenta solucionar los problemas de socializar dentro de nuestra sociedad.

Lo que intenta hacer es que todo el mundo pueda conectar con alguien y no sentir esa soledad que alguna vez haya podido sentir.



## What I learned:

En el diseño de esta aplicación lo que he aprendido en el proceso es la capacidad que tienen los prototipos y los estudios de usabilidad etc. En la mejora del mismo y en las miles de maneras que uno puede mejorar siempre lo realizado.

# Next steps

1

Seguir viendo cómo a través de los estudios de usabilidad y del feedback de los usuarios podemos mejorar constantemente,

2

Ver los fallos realizados y mejorar en todos los aspectos.



# Let's connect!



Gracias por vuestro tiempo.

En el siguiente apartado hay un enlace para interactuar con el prototipo actual de la aplicación, junto con mi contacto por si les gustaría hacer alguna reseña.

[Prototype](#)

Email: manulfuentesplaza@gmail.com