

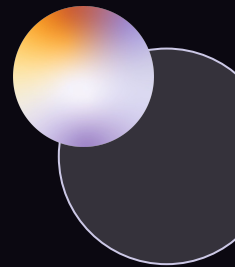


DISEÑA TU CIUDAD

Tú propones, creas y eliges



Tabla de Contenido



01

Especificaciones

02

Conociendo al usuario

03

Roles de Equipo



01

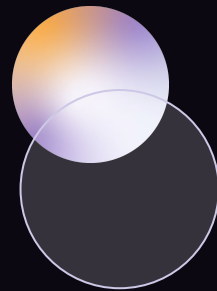
Especificaciones

Propósito

El proyecto de participación ciudadana tiene como objetivo principal permitir a los residentes proponer iniciativas para sus respectivos distritos en la ciudad de Mérida

Justificación

- Falta de áreas comunales adecuadas
- Descuido de áreas públicas actuales
- Desigualdades en el acceso a espacios públicos
- Limitada participación ciudadana en decisiones

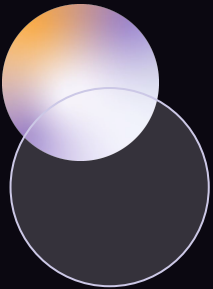


Funcionalidades

- Registro de ciudadanos
- Registro de propuestas de proyectos
- Consulta de propuestas
- Votación

Beneficio

- Contribuye al fortalecimiento de la identidad comunitaria al permitir que los residentes participen en la creación y mejora de espacios públicos que reflejen las necesidades y valores locales.



02

Conociendo al Usuario

Plan de investigación

Técnicas de educación

Encuestas: Conducir encuestas con varios miembros de la comunidad.

Meta

- Recibir entre 400-500 propuestas
- Aprobar entre 100-150 propuestas de las cuales entre 10-15 sean de cada distrito.
- Llevar a cabo un total de 18 proyectos (2 proyectos por distrito) financiados a través de los egresos anuales.

Instrumentos

- Revisión de documentos
- Cuestionarios
- Perfil de usuarios
- Personas
- Escenario

Metodología

Para la metodología se usó DCU, la cual nos sirvió para definir las actividades, su duración y su costo.



TÉCNICAS DE EDUCACIÓN

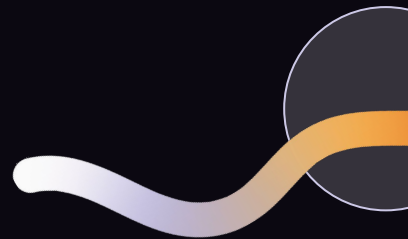
Encuestas

Las encuestas representan una poderosa herramienta cuantitativa para conocer a nuestra audiencia.

Las preguntas suelen versar sobre cuestiones:

- Demográficas (cómo son).
- Tecnológicas (cómo acceden a Internet).
- Necesidades y hábitos (cómo y para qué usan Internet).
- Competitivas (qué sitios web suelen visitar).
- Satisfacción (acerca de nuestro producto).
- Preferencias (qué les gusta y qué no).
- Deseos (qué echan en falta) .

(Kuniavsky; 2003).



Actividades	Duración	Horas por día
Conocer al usuario	5 días	
Diseñar encuesta / entrevista	2	3 hrs
Aplicar encuesta / entrevista	3	3 hrs
Analizar resultados	3	3 hrs
Crear el perfil	1	4 hrs
Crear persona	1	4 hrs
Crear escenarios	1	4 hrs
Conocer el contexto de uso	8 días	
Diseño y ejecución del plan de investigación	5	3 hrs
Realizar un estudio de sistemas similares	2	2 hrs
Definir objetivo, innovación y relevancia del proyecto	2	3 hrs
Definir los requerimientos funcionales	3	4 hrs
Definir los requerimientos no funcionales	3	4 hrs
Organización del equipo	4 días	
Definición de roles	1	2 hrs
Definición de procesos	1	3 hrs
Definición de actividades y sus artefactos	2	3 hrs
Definición de tareas	2	3 hrs
Producir soluciones de diseño	11 días	
Definir una paleta de colores para el sistema	1	3 hrs
Realizar prototipos de baja fidelidad	2	5 hrs
Realizar mockups de las interfaces	4	8 hrs
Definir la conexión de las pantallas	3	4 hrs
Prototipado	8 días	
Diseñar prototipos interactivos	5	5 hrs
Probar prototipos	4	4 hrs
Pruebas de usabilidad	7 días	
Planificar pruebas de usabilidad	2	2 hrs
Realizar pruebas con usuarios	3	2 hrs
Recopilar datos de pruebas de usabilidad	2	3 hrs
Validar el diseño y el funcionamiento	2	3 hrs
Comparar resultados con el diseño inicial	1	5 hrs
Documentación	5 días	
Documentar el diseño de la interfaz	5	3.5 hrs
Crear documentos de referencia	5	4 hrs
TOTAL		

Gastos	Por mes	Por día	Costo total	Duración total
Café	\$300	\$15	\$54,520	58 días
Internet	\$450	\$22.50		
Luz	\$2,500	\$125		
Renta	\$11,000	\$550	Sueldos	Duración total
Agua	\$100	\$5	\$94,000	58 días
Limpeza	\$3,600	\$180		
Basura	\$50	\$2.50		
Agua potable	\$800	\$40		
Total	\$18,800	\$940	Gastos de operación	Duración total
			\$148,520	58 días
Equipo: 5 personas				
Puesto	Por mes	Por día		
Administrador	\$15,000	\$500		
Diseñador 1	\$8,000	\$267		
Diseñador 2	\$8,000	\$267		
Diseñador 3	\$8,000	\$267		
Diseñador 4	\$8,000	\$267		
Total	\$47,000	\$1,568		

Observaciones: Es importante destacar que el número de días indicado en la tabla corresponde a una combinación de actividades planificadas en nuestro cronograma. De igual manera, es relevante señalar que las horas dedicadas a cada actividad están calculadas considerando una jornada laboral estándar de 8 horas, durante las cuales se llevarán a cabo múltiples tareas. Por ejemplo, para hacer la actividad de “definir la conexión de pantallas” se estima un total de 12 horas dividido en 3 días.

Encuesta Diseña tu Ciudad

Los datos obtenidos se utilizarán para mejorar la experiencia del usuario en la app.

janyaa4@gmail.com [Cambiar cuenta](#)

 No compartido

 Se guardó el borrador

* Indica que la pregunta es obligatoria

Nombre Completo: *

Tu respuesta

Edad: *

Tu respuesta

¿Qué dispositivo utiliza con mayor frecuencia para realizar trámites del ayuntamiento? *

- ☐ Celular
- ☐ Tableta
- ☐ Computadora

¿Qué tipo de número telefónico utiliza para realizar trámites del ayuntamiento?

- ☐ Personal
- ☐ Trabajo
- ☐ Casa

¿Cuenta con correo electrónico? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Qué tipo de correo utiliza para realizar trámites del ayuntamiento?

- ☐ Personal
- ☐ Secundario
- ☐ Trabajo
- ☐ Escolar

¿Está al tanto de a qué distrito pertenece? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Utiliza frecuentemente aplicaciones como Google Maps o Apple Maps? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Es capaz de ubicar su domicilio en un mapa de la ciudad?

- ☐ Sí, fácilmente
- ☐ Sí, con dificultad
- ☐ No

¿Qué funcionalidades de Google Maps o Apple Maps piensa que es capaz de hacer?

- ☐ Puedo colocar el pin (ícono con forma de gota invertida de color rojo) con precisión en mi domicilio o ubicación deseada
- ☐ Puedo utilizar herramientas como medición de distancias u obtener direcciones.
- ☐ Puedo cambiar entre diferentes tipos de vista de mapa (satélite, mapa de calles, etc.).
- ☐ Puedo buscar y seleccionar lugares en el mapa utilizando la barra de búsqueda.
- ☐ Puedo acercar y alejar el mapa de manera fluida.

¿Cómo prefiere recibir el QR que utilizará el día de la votación?

- ☐ A la hora de terminar el registro
- ☐ Mediante Correo Electrónico
- ☐ Mediante WhatsApp
- ☐ Generarlo manualmente, posterior al registro



Perfil

Demografía

Edad: 30-50 años.

Ubicación: Mérida, Yucatán.

Educación

Nivel Educativo: Educación Media Superior – Educación Superior

Experiencia Tecnológica

Nivel de Conocimientos

Tecnológicos: Básico.

Experiencia con

Dispositivos: Uso regular de teléfonos móviles.

Actitudes y Preferencias

Miedo a la Tecnología: Moderado.

Preferencia de Tareas: Tendencia hacia la preferencia de realizar tareas en papel.

Comunicación y Tecnología

Preferencias de Comunicación:

Prefiere la comunicación a través de mensajes de texto y redes sociales.

Tecnología Disponible: Dispone de un teléfono inteligente de gama media.

Estilo de Aprendizaje

Audio-visual

Conocimiento del Área

Comprensión de la Ciudad:

Conocimiento general de los espacios públicos en Mérida.

Motivaciones: Interés en mejorar los espacios públicos para el disfrute de la comunidad y las futuras generaciones.

Otros Aspectos Relevantes

Relación con la Comunidad:

Miembro activo de una asociación vecinal.

Persona




Enrique García

“El tiempo que paso con mi familia es lo más importante para mí”

Edad: 42
Ocupación: Empleado administrativo en una empresa local
Ubicación: Mérida, Yucatán
Familia: Casado y padre de dos hijos
Horario laboral: 9 am a 6 pm
Conocimiento tecnológico: Básico
Experiencia con dispositivos: Uso regular de teléfonos móviles
Hobbies: Salir de paseo con su familia

Motivaciones

- Interés en mejorar los espacios públicos para fomentar la cohesión comunitaria y brindar entornos seguros y agradables para las generaciones futuras.



Enrique es un ciudadano que valora profundamente la importancia de la familia y la comunidad. Su participación activa en el grupo de WhatsApp vecinal refleja su deseo de mantenerse conectado y contribuir al bienestar colectivo. Su vida equilibra responsabilidades laborales con momentos de diversión y actividad física en casa.

Enrique disfruta pasar tiempo de calidad con su familia. Los fines de semana, realizan escapadas a Progreso, donde aprovechan para relajarse en la playa y explorar los alrededores. Estas experiencias fortalecen los lazos familiares y crean recuerdos especiales.

Durante las tardes de los días de la semana, Enrique se involucra activamente en actividades físicas con sus hijos en casa. Juegos al aire libre, deportes y momentos de ejercicio se convierten en rutinas que fomentan un estilo de vida saludable y activo para toda la familia.

Enrique sueña con tener un parque cercano a su hogar. Imagina un espacio donde pueda disfrutar de momentos de juego y esparcimiento con sus hijos, contribuyendo así a la creación de un entorno más amigable y saludable para su familia y la comunidad en general.

La creación de un parque en su área sería una adición significativa para Enrique, proporcionándole un espacio adicional para fortalecer los lazos familiares y promover un estilo de vida activo y saludable en su comunidad.

03

Roles de equipo

ROLES



RESPONSABILIDADES - Líder del proyecto

Organización y planificación

Coordinar la organización del equipo para garantizar la asignación efectiva y equitativa de tareas. Desarrollar un plan de trabajo y un cronograma adaptado a los plazos del proyecto escolar.

Definición de objetivos

Involucrar al equipo en el proceso de toma de decisiones, asegurando que se establezcan metas claras y que estén acorde con las expectativas para el proyecto.

Comunicación interna y seguimiento de tareas

Facilitar la comunicación entre los miembros del equipo. Supervisar el progreso de las tareas asignadas a cada miembro del equipo.



RESPONSABILIDADES - Diseñador de Experiencia del Usuario

Diseño Intuitivo

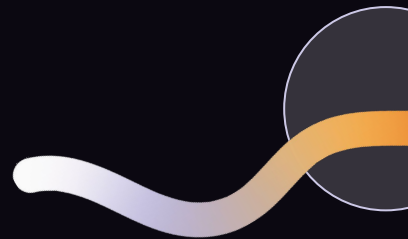
Creación de wireframes y mockups del producto para garantizar una experiencia de usuario intuitiva. Desarrollará la arquitectura de la información y la navegación del producto.

Colaboración con el UI Designer

Trabjará en colaboración con el Diseñador de Interfaz de Usuario para asegurar coherencia visual y en cada funcionalidad.

Validación de Diseño

Realizará pruebas de usabilidad en las propuestas de diseño. Realizará ajustes y mejoras de los diseños según la retroalimentación de las encuestas.



RESPONSABILIDADES - Diseñador de Interfaz de Usuario

Estética Visual

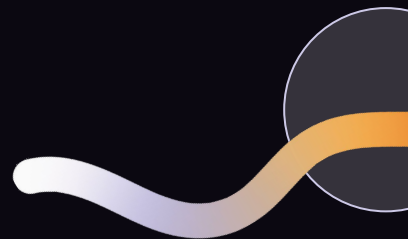
Diseña elementos visuales de la interfaz, como botones, iconos y colores, para lograr una estética atractiva. Asegura la consistencia visual en toda la interfaz del producto.

Prototipos Visuales

Convertirá los conceptos de diseño en prototipos visuales interactivos. Ajusta el diseño según las necesidades y retroalimentación del equipo y usuarios.

Colaboración con el UX Designer

Trabjará en conjunto con el Diseñador de Experiencia del Usuario para integrar el diseño visual con las funcionalidades.



RESPONSABILIDADES - Investigador y escritor técnico

Documentación de investigación

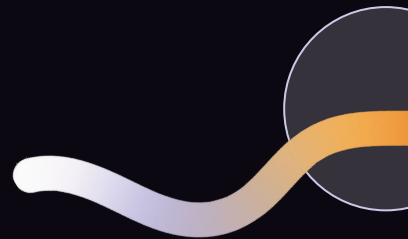
Documenta de manera clara y concisa los hallazgos de la investigación. Desarrolla informes y presentaciones para comunicar los resultados al equipo.

Guía de estilo

Contribuye a la creación y mantenimiento de guías de estilo. Asegura la coherencia en la comunicación visual y textual del producto.

Manuales técnicos y de usuario

Crea manuales técnicos para el equipo de desarrollo. Desarrolla manuales de usuario comprensibles y detallados.



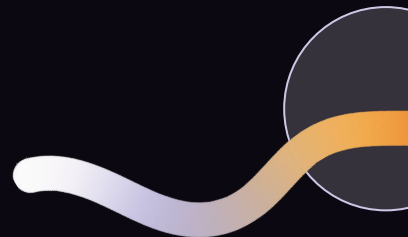
RESPONSABILIDADES - Investigador y analista de datos

Recopilación y análisis de datos

Recolectará datos a través de encuestas, pruebas y otras fuentes. De igual manera analizará los datos para identificar patrones y tendencias relevantes

Informes de resultados

Elabora informes detallados sobre los resultados de las pruebas de usabilidad y otras evaluaciones. Presentará hallazgos clave al equipo de diseño del proyecto.





Conclusiones

- Para llevar a cabo el proyecto de manera efectiva, será necesario contar con una combinación de recursos humanos, tecnológicos y financieros de alto nivel. Es fundamental contar con un equipo multidisciplinario comprometido, que incluya diseñadores, investigadores, analistas de datos y líderes de proyecto.
- La ejecución del proyecto requerirá un período de tiempo de casi dos meses, que abarca desde la planificación inicial hasta la implementación y evaluación finales. Se han establecido metas y plazos específicos para cada etapa del proyecto, lo que permitirá un seguimiento efectivo del progreso y la identificación oportuna de posibles desviaciones. Sin embargo, es importante tener en cuenta que pueden surgir imprevistos durante la ejecución del proyecto, lo que podría afectar los plazos previstos.
- Se realizó una estimación de costos para la implementación del proyecto, desde costos operativos, sueldos del personal, entre otros. Es fundamental realizar una estimación detallada de los costos asociados con cada aspecto del proyecto y establecer un presupuesto adecuado para garantizar la viabilidad financiera del proyecto.



Fuentes

Fuentes encontradas y usadas:

Gobierno del Estado de Yucatán (2014), Ley de Desarrollos Inmobiliarios del Estado de Yucatán Mérida, Gobierno del Estado de Yucatán. Disponible en:
<http://www.poderjudicialyucatan.gob.mx/digestum/marcoLegal/02/2012/DIGESTUM02098.pdf>

Mid, M. (2022, 24 agosto). El impacto del espacio público: ¿cómo estamos en Mérida? | MetrópoliMid. MetrópoliMid.
<https://metropolimid.com.mx/el-impacto-del-espacio-publico-como-estamos-en-merida/>

Mid, M. (2023, 31 enero). ¿Qué está pasando con el espacio público en la periferia urbana? | MetrópoliMid. MetrópoliMid.
<https://metropolimid.com.mx/que-esta-pasando-con-el-espacio-publico-en-la-periferia-urbana/>

Pérez Medina, S., & Fargher, L. F. (2016). Uso de los parques recreativos en Mérida, Yucatán. Estudios demográficos y urbanos, 31(3), 775-810.

