

Diseño de la aplicación móvil dedicada “EmoGes”

Mònica Pérez Castelló

Resumen del proyecto



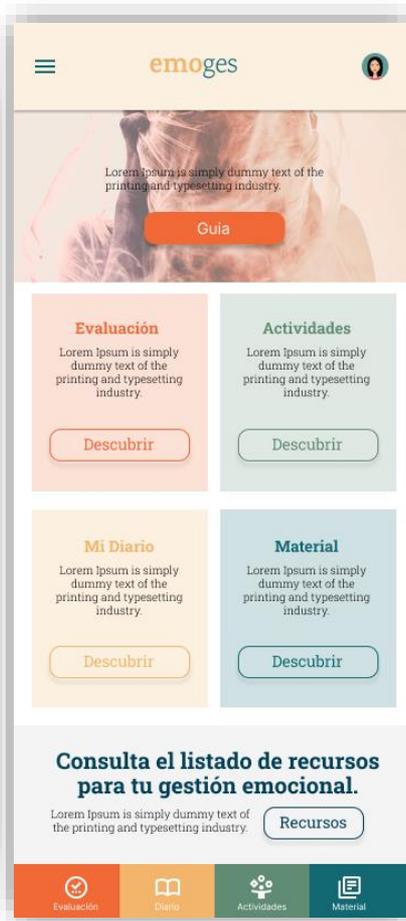
El producto:

Estamos creando una aplicación para aprender a gestionar las emociones y la empatía. Queremos probar la usabilidad de la aplicación para ayudar a niños y adolescentes a gestionar sus emociones. Creemos que ayudará al desarrollo del autoconocimiento, para que pueda identificar sus emociones y estados de ánimo y gestionarlas de manera efectiva.



Duración del proyecto:

Proyecto de 3 semanas de duración.



Resumen del proyecto



El problema:

Adna es una adolescente estudiante de la ESO sociable y con amigos de siempre que necesita aprender a gestionar las emociones cuando las situaciones la superan para sentirse bien y más feliz.



El objetivo:

Lograr una aplicación que haga que el usuario aprenda a gestionar sus emociones y empatía y logre sentirse más feliz.

Resumen del proyecto



Mi rol:

Mi rol será diseñador generalista UX/UI, a cargo de crear una web desde la concepción hasta la entrega. (incluye investigación, entrevistas, crear personas, empathy map, diseño y prototipado).



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, la creación de grupos para generar los perfiles personas, empathy map, 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.

Entender al usuario

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

Investigación sobre los usuarios: resumen



Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para entender a los usuarios para quienes diseño, así como sus necesidades. Tenía una suposición de que sería interesante más para niños que para adolescentes y que bajaría mucho el interés para jóvenes. Finalmente identifiqué dos grupos de interés principales, niños y adolescentes con la misma inquietud y ganas de aprender a gestionar sus emociones y empatía.

También reveló la investigación el interés por los usuarios en tener un seguimiento de las tareas sobre cuantas veces las realizan o tener favoritos donde localizar sus preferencias para gestionar sus emociones. Les gustó la idea de poder tener un diario donde reflejar sus pensamientos personales y trabajarlo con temas predefinidos para ayudar a expresarse.

Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

Punto de encuentro

Prefieren poder expresar sus emociones en persona o las actividades realizarlas en grupo o con un profesional, pero apuestan por descubrir la app y poder aprender a gestionarlas por esta vía.

2

Confianza

Al no conocer al responsable de la aplicación les cuesta más volcar sus intimidades pero creen que con el paso del tiempo se va a generar confianza en ella y incrementar el interés ya que están muy acostumbrados a interactuar online.

Persona: Ari Díaz

Planteamiento del problema:

Adna es una adolescente interesada en aprender a gestionar sus emociones porque es muy sociable y quiere saber gestionar las situaciones de la vida.



Nombre ADNA

Edad: 13 años
Educación: Secundaria / ESO
Ciudad natal: Barcelona
Familia: Separados, hija única
Ocupación: Estudiante

“Es difícil gestionar todo lo que sucede en un día, demasiadas sensaciones a la vez”

Objetivos

- Lograr gestionar sin pasotismo las relaciones con personas que no le agradan
- Expresar lo que siente de buenas maneras

Frustraciones

- Se enciende rápido cuando algo no le gusta y es reiterado

Adolescente femenina y estudiante de la Eso. Bilingüe ya que es nacida en Barcelona (catalán y español). Le encanta estar con sus amigos pero las injusticias la cabrean mucho y debe aprender a gestionarlo o expresar como se siente. Quiere lograr gestionar mejor sus emociones.

Persona: Carlos Sanchez

Planteamiento del problema:

Arnau es una niño simpático pero algo tímido que necesita aprender a gestionar sus emociones y a reducir sus sentimiento de ira o tristeza cuando las cosas no suceden como esperaba.



Nombre ARNAU CID

Edad: 13 años

Educación: Secundaria / ESO

Ciudad natal: Barcelona

Familia: Separados, hija única

Ocupación: Estudiante

“Soy sociable con los míos pero si me enfadan no escucho”

Objetivos

- Lograr gestionar sin enfrentarse las emociones
- Expresar lo que siente de buenas maneras

Frustraciones

- Se enciende rápido cuando algo no le gusta y puede llegar a pelearse
- Él cree que tiene razón y le cuesta ver la visión del otro

Niño masculino y estudiante de primaria. Bilingüe ya que es nacido en Barcelona (catalán y español). Tiene amigos pero tienes comportamientos de agresividad cuando se enfada. Quiere lograr gestionar mejor sus emociones.

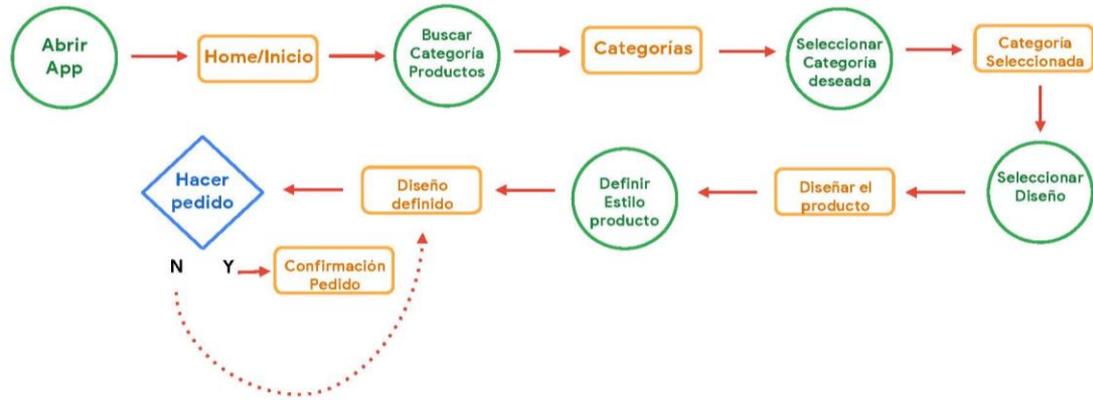
Mapa de recorrido del usuario

Crear un mapa de recorrido del usuario de Adna reveló lo útil que sería tener acceso a una app de móvil dedicada para aprender a gestionar las emociones y la empatía.

ACCIÓN	Descargar la app	Registrarse	Visualizar actividades / material	Seleccionar actividad y realizar	Resultados
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Buscar la app en store B. Descargar la App C. Instalar la app	Tareas A. Registrarse para tener cuenta	Tareas A. Ver las actividades para gestionar emociones y empatía B. Ver una actividad que interese C. Detalle de la actividad y material relacionado	Tareas A. Seleccionar actividad B. Iniciar actividad C. Relianara y dar a finalizar	Tareas A. Ver resumen de la actividad B. Ver los objetivos cumplidos con la actividad C. Descubrir la ruta de mejoras D. Poder anotar valoración del usuario sobre la actividad
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Nervios Desconfianza al instalara	Expectación ilusión	Emocionada Interés	Nervios felicidad	Satisfacción Reflexionar sobre lo aprendido
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Explicar bien los pasos para que la descarga e instalación tenga éxito Trabajar el teclado adaptado a personas con problemas visuales	Que el registro sea con el móvil ya que es una app Trabajar el teclado adaptado a personas con problemas visuales	Poner la opción de descarga para poder obtener los materiales vinculados a las actividades o tema a tratar Trabajar el teclado adaptado a personas con problemas visuales	Una vez seleccionada poder ver fotografías con tu selección Trabajar el teclado adaptado a personas con problemas visuales	Enviar siempre un mensaje de buen trabajo al usuario para hacerlo sentir bien y que está avanzando. Trabajar el teclado adaptado a personas con problemas visuales

Definir un flujo de usuarios

Usar la aplicación “EmoGes” para realizar actividades (una de las categorías) de aprender a gestionar las emociones de forma rápida, sencilla e intuitiva.



Informe de la auditoría competitiva

Resultado del análisis de la competencia.

Parte 2 - Informe de la auditoría competitiva

Certificado de diseño de UX de Google

1. Meta(s) de la auditoría competitiva

Comparar la experiencia al aprender a gestionar las emociones en cada aplicación como usuario nuevo, recurrente.

2. ¿Quiénes son tus principales competidores? (Descripción)

Nuestros principales competidores directos son GestioEmocional.cat y **ParibApp**, dos aplicaciones enfocadas a gestionar las emociones, las situaciones y trabajar la empatía. Después tenemos indirectos como **Stille & learn** app y Yana App que son para lo mismo, pero o bien enfocado de otra manera como sería Yana que es un robot de IA o con más actividades no enfocadas a lo emocional.

3. ¿Cuál es el tipo y la calidad de los productos de la competencia? (Descripción)

GestioEmocional.com hace un control y seguimiento de tu estado emocional a través del test. Acceder a recursos y herramientas para la mejora de tu salud emocional. Recibir apoyo emocional por parte de un profesional de la salud mental. Recibir indicaciones y consejos sobre qué hacer en cada situación.

La aplicación de **ParibApp** también está bien diseñada, trabaja con Hábitos Diarios: Tarjetas de tareas con consejos y técnicas esenciales. Racha de Progreso: Haz crecer una planta simbólica con cada racha de hábitos cumplidos. Diario de Progreso: Mantén un registro de tus logros, retos y evolución.

Ambas con multi idioma y enfocadas a niños, adolescentes y jóvenes.

4. ¿Cómo se posiciona la competencia en el mercado? (Descripción)

Gestión emocional.cat se posiciona como una plataforma para darte las herramientas para la evaluación y mejora de tu salud emocional y acceso a recursos emocionales.

ParibApp busca ser tu compañero en el camino hacia un mejor bienestar emocional. Con una variedad de enfoques y técnicas exploradas en diversos contextos, nuestra plataforma te invita a la introspección y el crecimiento personal. Personaliza tu experiencia con nuestra interfaz intuitiva y adapta el contenido según tus necesidades individuales.



Parte 2 - Informe de la auditoría competitiva

Certificado de diseño de UX de Google

5. ¿Qué dice la competencia de sí misma? (Descripción)

GestioEmocional.cat argumenta que con la app podrá darte las herramientas para la evaluación y mejora de tu salud emocional y acceso a recursos emocionales. **ParibApp** se promociona argumentando que, aunque cada experiencia es única, con **ParibApp**, puedes explorar diferentes rutas para tu bienestar emocional.

6. Fortalezas de la competencia (Enumerar)

Entre las fortalezas de GestioEmocional.cat están:

- Usar su diseño visual para comunicar el espíritu de su empresa
- Ofrecer menús completos en más de un idioma
- Ofrecer la opción de trabajar con herramientas y recursos de primer nivel

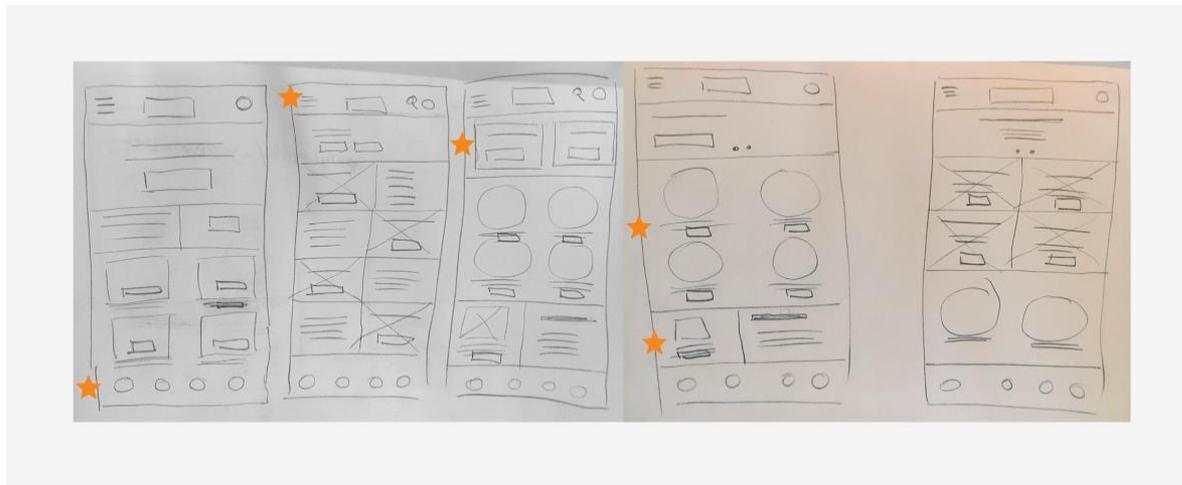
Entre las fortalezas de **ParibApp** están:

- Usar su diseño visual para comunicar el espíritu de su empresa
- Integrar la función de diario y seguimiento de tu avance
- Ofrecer el menú multi idioma



Esquemas de página en papel

Dedicar el tiempo necesario a elaborar en papel iteraciones de cada pantalla de la web garantizó que los elementos que llegaron a convertirse en esquemas de página digitales fueran los correctos teniendo en cuenta las necesidades del usuario. Para la pantalla de inicio, prioricé un **acceso fácil y rápido a las acciones relevantes** para evitar que los usuarios perdieran tiempo.

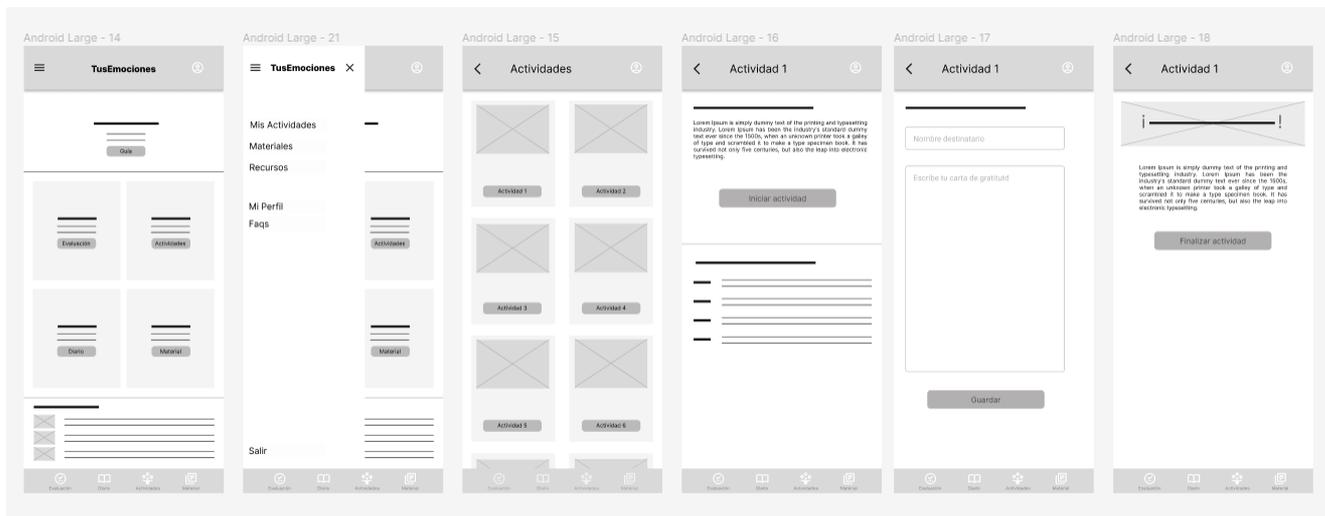


Se utilizaron estrellas para marcar los elementos de cada boceto que se usarían en los primeros esquemas de página digitales.

Esquemas de página digitales

Algunas de las pantallas principales:

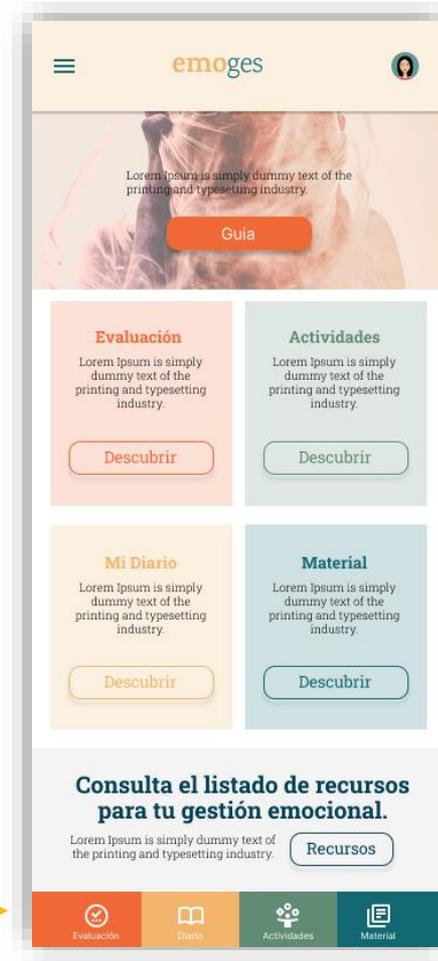
Observaremos como el proceso va mejorando teniendo en cuenta las necesidades del usuario en cada pantalla y como ir iterando los diseños nos aportará grandes mejoras para el producto final.



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.

Estos botones permiten que los usuarios puedan acceder a categorías, de manera rápida y simple.

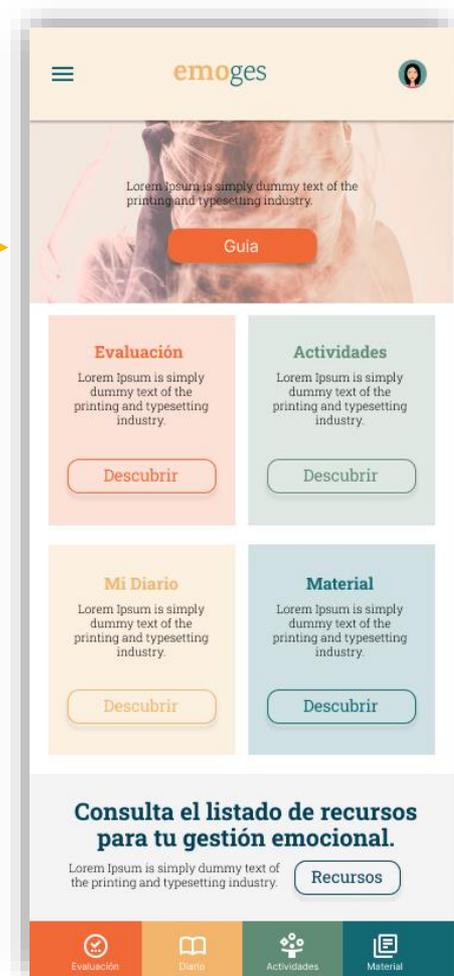


Este botón proporciona un acceso rápido para que los usuarios entren en la categoría deseada y relencen la acción.

Esquemas de página digitales

La navegación simple fue una necesidad clave de los usuarios que había que abordar en los diseños, además de equipar la web para dotar de mayor accesibilidad.

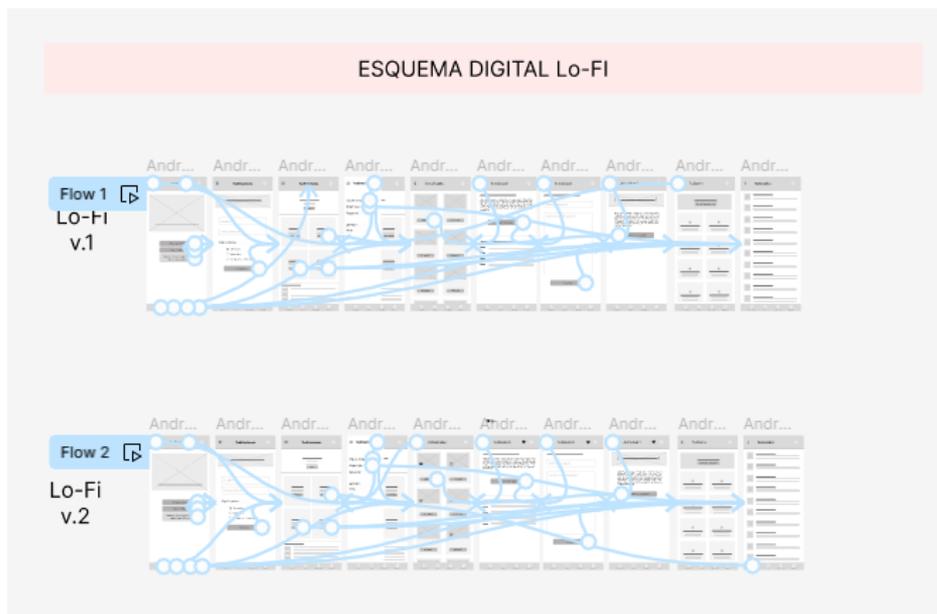
Un acceso fácil a la sección de novedades que es de fácil acceso y con botón de llamada a la acción.



Prototipo de baja fidelidad

Usando el conjunto completo de esquemas de página digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El flujo de usuario principal que conecté fue el de realizar una actividad, por lo que el prototipo podría usarse en un estudio de facilidad de uso.

Ver el prototipo de [baja fidelidad de EmoGes](#)



Estudio de usabilidad: hallazgos

Realicé dos rondas de estudios de usabilidad. 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.

Descubrimientos de la Ronda 1

- 1 Los usuarios quieren llegar al producto rápidamente
- 2 Los usuarios quieren la opción de guardar las actividades a favoritos

Descubrimientos de la Ronda 2

- 1 El apartado de materiales quieren que también pueda añadirse a favoritos
- 2 En el menu de navegación necesitan ver un glosario de términos

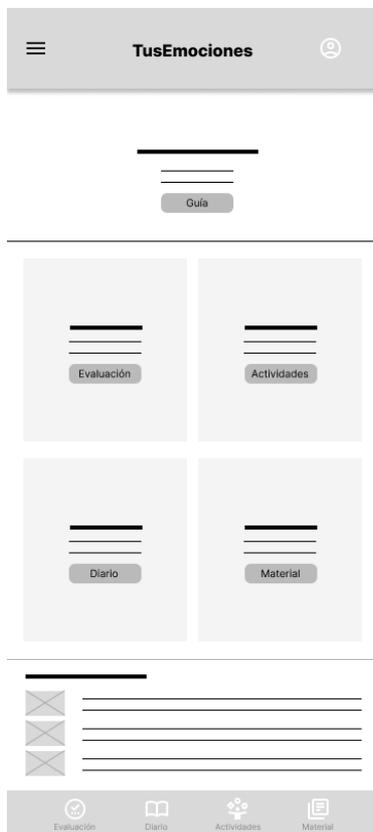
Perfeccionar el diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

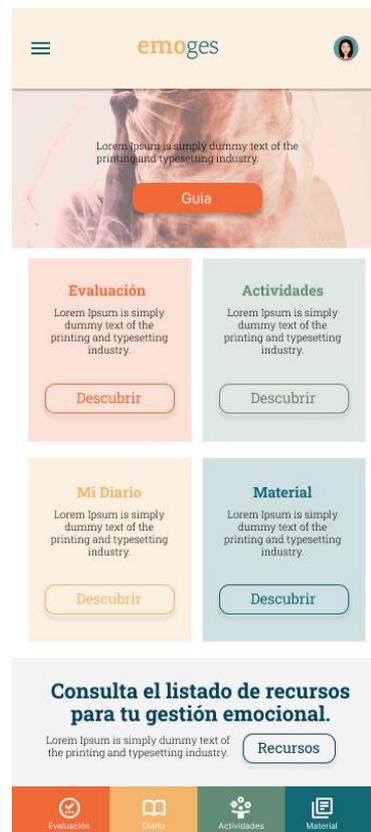
Maquetas

Los primeros diseños permitían una navegación clara y ágil pero, después de los estudios de usabilidad, agregué **iconografía ya identificada dentro de la aplicación** y **áreas más marcadas para las categorías, así como una cromática propia para cada categoría** para reforzar visualmente los apartados y mejorar la accesibilidad.

Antes del estudio de usabilidad



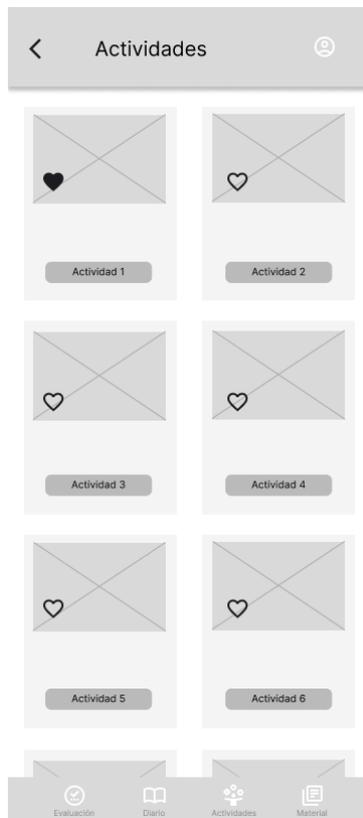
Después del estudio de usabilidad



Maquetas

También modifiqué en el diseño, los pasos del proceso en actividades, para que fueran **más reconocibles como guía a seguir** y para mejorar la usabilidad y la experiencia de usuario.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



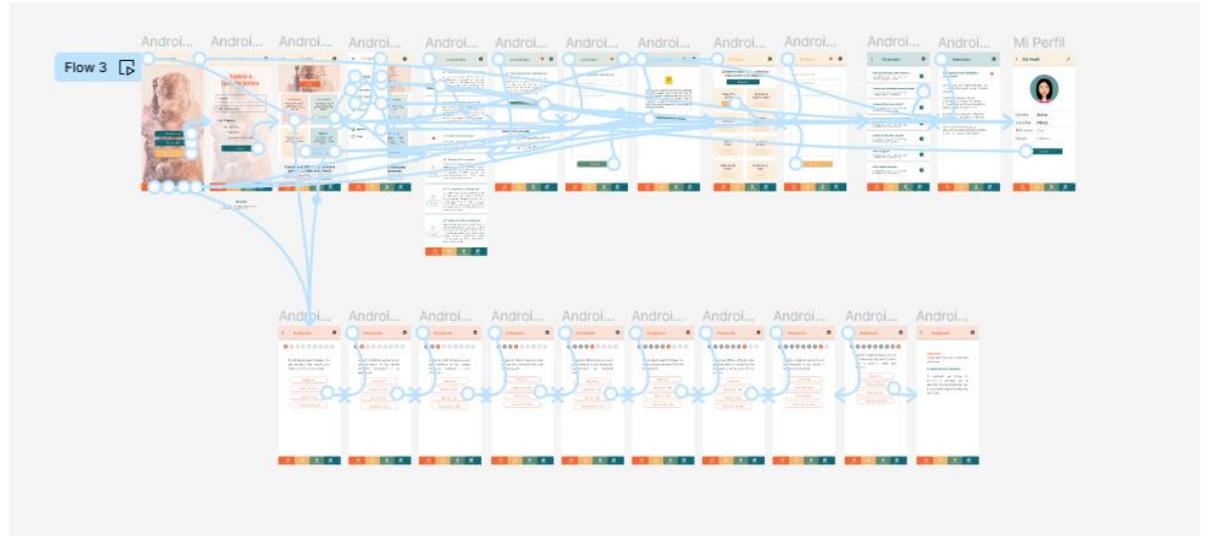
Maquetas principales



Prototipo de alta fidelidad

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más limpios y con las iteraciones necesarias, se ajustaron a las necesidades de los usuarios aportando en las pantallas de diseño propio mayor personalización.

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



Consideraciones de accesibilidad

1

Se usaron íconos para facilitar la navegación.

2

Se incorporó texto alternativo a las imágenes para lectores de pantalla para proporcionar acceso a los usuarios con problemas de visión.

3

Se trabajó la botonería para ayudar al usuario a tener claras las acciones que podía hacer en cada pantalla del proceso.

Avanzar

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

La aplicación móvil dedicada hace que los usuarios aprendan a gestionar sus emociones con EmoGes para lograr sentirse mejor.

Una cita del feedback:

“¡La aplicación hizo que el aprender a gestionar mis emociones lograra ser cada día más feliz e identificar mejor como me siento. Definitivamente usaría esta aplicación”.



Qué aprendí:

Mientras diseñaba la aplicación aprendí que las primeras ideas son solo el comienzo del proceso. Los estudios de usabilidad y el feedback influyeron en cada iteración de los diseños para adaptarse y convertirse en un mejor resultado final.

Próximos pasos

1

Realizar otra ronda de estudios de usabilidad para validar si las dificultades experimentadas con menos prioridad por los usuarios, se abordaron de manera efectiva.

2

Realizar más estudios de investigación para identificar nuevas necesidades.

¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por dedicar tu tiempo a revisar mi trabajo para la aplicación de móvil dedicada **EmoGes**

Si quieres ver más de mi trabajo o comunicarte conmigo, esta es mi información de contacto:

Correo electrónico: monicaperezcastello@gmail.com

Sitio web: monicaperezcastello.com

¡Gracias!