

Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte
Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de una aplicación móvil para la planificación del tiempo y los múltiples roles de la mujer contemporánea

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:
Licenciada en Diseño Gráfico y Licenciado en Diseño Gráfico

Autores:

María de los Angeles González Crespo

David Mateo Ochoa Izquierdo

Tutora:

Dis. Toa Tripaldi

2022



Dedicatoria

Una mirada al cielo y otra a la tierra, porque ustedes siempre soñaron ver a sus nietos cumpliendo esta meta, aquí estoy, esto es para ustedes. A mis padres, el pilar fundamental de mi vida, porque sin su apoyo y motivación, nada de esto sería posible. A mis hermanas y sobrinos por ser mi gran impulso y fuerza en mi vida. A mi novio, por jamás dejar que me rinda e impulsarme a cumplir cada uno de mis sueños.

María de los Angeles González Crespo.

Dedico este proyecto a mis padres, a mi hermano y a mi novia que siempre han sido un apoyo y una motivación para seguir adelante sin rendirme, a mis amigos y a todos los profesores que han sido una guía en este proceso y me han ayudado con sus experiencias y conocimientos.

David Mateo Ochoa Izquierdo.

Agradecimiento

Agradezco a:

Mis padres: Francisco y Caty

A mis hermanas: Tatiana y Estefanía

A mis sobrinos: Valentina, Rafaela, Javier y Joaquín

A mi novio: David

A mi directora: Toa

Muchas gracias por todo su apoyo, guía e impulso en esta etapa de mi vida.

María de los Angeles González Crespo.

Agradezco a:

Mis padres: Diego y Magaly

A mi hermano: Diego

A mi novia: Angy

A mi directora: Toa

Muchas gracias por todo el apoyo y por impulsarme a ser mejor y no rendirme en el camino.

David Mateo Ochoa Izquierdo.

Resumen

El siglo XXI ha significado un gran cambio en las mujeres, debido a que se han involucrado en más roles, no solo el del hogar. Estos múltiples roles permiten el desarrollo de la mujer en más áreas, pero también consecuencias como estrés y problemas de salud. Este proyecto busca ser una herramienta de apoyo en la planificación del tiempo y los múltiples roles que tienen estas mujeres, brindándoles funciones y plantillas que faciliten su proceso de organización. Como resultado, obtuvimos una aplicación para planificar los diferentes roles, con plantillas para cada uno de ellos y además la posibilidad de delegar tareas dentro de la aplicación.

Abstract

The 21st century has entailed a great change for women, because they have been involved in more roles, beyond household activities. These multiple roles allow for the development of women in more areas, but there are also consequences such as stress and health problems. This project seeks to be a support tool in time planning and the multiple roles that these women have, providing functions and templates that facilitate their organization process. As a result, we obtained an application to plan the different roles, with templates for each of them and also the possibility of delegating tasks within the application.

Objetivo general

Ayudar a disminuir el estrés en a las mujeres con múltiples roles, mediante el diseño de una aplicación móvil que les permita tener una mejor planificación de cada una de sus tareas.

Objetivo específico

Diseñar un producto multimedia multitarea que permita planificar todos los roles de una mujer.



1

contextualización

| | |
|--------------------------------------|----|
| Introducción..... | 13 |
| La mujer en la contemporaneidad..... | 16 |
| Los múltiples roles..... | 17 |
| Desarrollo personal..... | 18 |
| Sueños, metas y objetivos..... | 19 |
| Estrés..... | 20 |
| Planificación y productividad..... | 21 |
| Diseño multimedia..... | 22 |
| Dispositivos..... | 23 |
| Aplicaciones móviles..... | 24 |
| Arquitectura de la información..... | 25 |
| Usabilidad..... | 26 |
| Elementos gráficos..... | 27 |
| Interfaz..... | 29 |
| Encuesta..... | 30 |
| Entrevistas..... | 32 |
| Homólogos..... | 36 |

2

planificación

| | |
|-------------------------|----|
| Persona Design..... | 42 |
| Partidos de diseño..... | 43 |
| Metodología..... | 46 |

3

ideación

| | |
|-----------------|----|
| 10 ideas..... | 50 |
| 3 ideas..... | 53 |
| Idea final..... | 56 |

4

diseño

| | |
|---|----|
| Marca y elementos gráficos..... | 60 |
| Arquitectura de la información..... | 64 |
| Bocetos wireframes..... | 66 |
| Pantallas principales - Roles..... | 70 |
| Pantallas principales - Calendario..... | 72 |
| Pantallas principales - Colaboraciones..... | 74 |
| Pantallas principales - Informes..... | 76 |
| Pantallas principales - Ajustes..... | 77 |
| Pantallas secundarias - Plantillas..... | 78 |
| Validación..... | 87 |

| | |
|---------------------------|----|
| Conclusiones finales..... | 88 |
| Bibliografía..... | 90 |
| Anexos..... | 91 |



Introducción

En la contemporaneidad ha sido un aspecto muy importante para la mujer cumplir con diferentes roles, algunos por cumplir con sus obligaciones, otros por necesidades y otros para superarse como mujer. Hace muchos años la mujer cumplía únicamente con el rol de mamá y de ama de casa, lo demás era cumplido por el hombre porque no se le permitía a la mujer cumplir con otros roles. Con el paso de los años, la mujer ha ido cambiando su forma de vida. Hoy la mujer cumple diferentes roles como el de mamá, ama de casa, trabajo, emprendedora, etc. Esto ha llevado en algunos casos a tener problemas por estrés o depresión por no aguantar la presión de cumplir con todas las tareas que tiene que realizar una mujer.

La tecnología ha revolucionado de una manera muy rápida con el paso de los años desde las computadoras que ocupaban grandes habitaciones hasta teléfonos inteligentes a pequeña escala. Con la evolución de la tecnología y de los dispositivos móviles, han aparecido diferentes formas de interactuar con ellos como son las aplicaciones móviles o diferentes softwares.

Es muy sencillo para la mujer contemporánea planificar y organizar su tiempo en pequeños dispositivos

y llevarlo en el bolsillo. A través del diseño gráfico se planea realizar una aplicación móvil para la planificación y organización del tiempo para las mujeres con múltiples roles.

En el capítulo uno se da a conocer los conceptos sobre la mujer y los problemas que causa los múltiples roles, como también conceptos sobre aplicaciones móviles y diseño.

En el capítulo dos se analizará a qué público se dirige este proyecto, cuáles van a ser los elementos esenciales usados en la aplicación y cuál será la metodología para llevar a cabo el proyecto.

En el capítulo tres haremos un análisis de ideas para realizar una aplicación que no simplemente sirva para organizar el día a día sino que sea una aplicación que sea innovadora y pueda ayudar a las mujeres con múltiples roles a bajar sus niveles de estrés teniendo una mejor planificación de su día a día.

En el capítulo cuatro por último se da a conocer los procesos realizados para llevar a cabo la aplicación en cuanto a diseño, interfaz, interactividad, entre otros aspectos.

1

capítulo

Contextualización

El desarrollo de este proyecto se centra en la planificación y organización del tiempo de las mujeres con múltiples roles, por lo tanto, es importante conocer los conceptos de la mujer en la contemporaneidad, desarrollo personal dentro del ámbito de las mujeres, planificación y organización, aplicaciones móviles y conocer los dispositivos móviles a profundidad. Conociendo estos conceptos podremos llevar a cabo la aplicación y cumplir con la expectativa de la mujer contemporánea.

La mujer en la contemporaneidad

El siglo XXI ha significado un gran cambio en la vida de las mujeres, debido a que se ha desarrollado e involucrado en más roles, no solo el del hogar, como se veía comúnmente. Hoy en día cumplen roles de mujer, esposa, madre, profesional, emprendedora y muchos más.

En las últimas décadas la participación de la mujer en el mercado laboral se ha incrementado sustancialmente. La fuerza de trabajo femenina en el mundo ha subido de 1.1 miles de millones en 1996 a 1.2 miles

de millones en 2006, alcanzando una tasa de participación de 67 mujeres por cada 100 hombres. (Feldman, Vivas, Lugli, Zaragoza y Gómez, 2008, p1).

Los objetivos por los cuales cada vez las mujeres se involucran en el mundo laboral son variados, sin embargo los principales son por búsqueda de su desarrollo personal y también el factor económico, ya que hoy en día, en muchos hogares el sueldo solo de una persona puede no ser suficiente.



Imagen 01 - Pexels - Anna Nekrashevich

Los múltiples roles

El hecho de que la mujer ya no tenga un único rol, se ha convertido en una mujer con múltiples roles. Estos múltiples roles trae consigo factores positivos, como el desarrollo de la mujer en más áreas que no sean solo sus hijos y el hogar. La mujer ha podido desarrollarse como profesional y tener la oportunidad de cumplir sus objetivos y metas, pero “esta realidad social ha generado la necesidad de compatibilizar el empleo con el cuidado de la familia, obligándola a conciliar las demandas asociadas a cada uno de sus roles y a evitar conflictos que puedan influir en su calidad de vida” (Feldman, Vivas, Lugli, Zaragoza y Gómez, 2008, p1). Es así que se puede evidenciar también, en la realidad de la mujer contemporánea, consecuencias negativas como estrés, problemas de salud y abandono a ciertas responsabilidades.

Existen contradicciones en el abordaje de la relación entre el conflicto trabajo-familia y la salud. Algunos autores plantean la hipótesis de la escasez de recursos, la cual sostiene que los individuos tienen una cantidad limitada de energía y tiempo que no les permite cumplir con todas las obligaciones y exigencias de cada rol, en contraposición a la hipótesis de suficiencia, la cual propone que la actividad en distintos roles puede aumentar su reservorio de energía. (Feldman, Vivas, Lugli, Zaragoza y Gómez, 2008, p1)

Por lo tanto, podemos detectar que el ser una mujer multirol se convierte en una constante polaridad, de altos y bajos, para los cuales influyen muchos factores. Aspectos positivos: su desarrollo personal, cumplimiento de metas y sueños, aporte al mundo. Aspectos negativos: estrés, problemas de salud física y mental.

Quienes postulan la hipótesis de la escasez de recursos tienden a confirmar que el desempeño de roles múltiples produce efectos negativos sobre la salud física y mental, mientras que los que defienden la hipótesis de la suficiencia de recursos han hallado que el desempeño de roles incrementa el potencial físico, estimula y mejora la autoestima y brinda fuentes de apoyo y de estatus. (Feldman, Vivas, Lugli, Zaragoza y Gómez, 2008, p1)



Imagen 02 - Pexels - Elizaveta Dushechkina

Desarrollo personal

A nivel mundial, la encuesta revela que la motivación más importante para iniciar un negocio es “ser su propia jefa” (61%). En Ecuador es el 76% seguido por el soporte a su familia (65%) y seguir una pasión (47%). En el mundo, la mayoría de las encuestadas (72%) aspira a iniciar su propio negocio. (Ekos, 2020, p1)



Imagen 03 - Pexels - Jill Wellington

Estos son datos que hablan mucho sobre cómo la mujer busca desarrollarse tanto de manera personal como profesional. El ser su “propia jefa” le brinda mucha libertad, mucha flexibilidad, claramente conlleva muchas responsabilidades, pero al final del día, es ella misma quien lidera el negocio y no tienes que estar siempre por debajo de otra persona, esperando que valoren su trabajo y su potencial.

El 65% de mujeres busca emprender por el soporte a su familia, lo que se conecta con el punto anterior, la libertad y flexibilidad de poder estar presente. Sin duda el tener su propio negocio le permite definir sus tiempos, lo que le dará así la oportunidad de llevar con mejor manera los diferentes roles que tiene como mujer.

La participación de la mujer en el mercado de trabajo ha ido en función de su formación profesional. Esto le ha permitido competir en los más diversos campos hasta llegar a ejercer importantes cargos gerenciales que, tradicionalmente, habían estado destinados a los hombres. (Meneses, Feldman y Chacón, 1999, p110)

Sin embargo, de manera muy clara, el emprender no es el único camino al desarrollo personal y profesional, cada persona decide su forma de sentirse desarrollada y de conllevar los diferentes roles de su vida.

Lo que sí es sumamente evidente, es que la mujer se ha enfrentado a nuevas oportunidades en la vida, se le han abierto nuevas puertas y su presencia ha tomado mucha fuerza. La mujer está generando un gran aporte en el mundo.

Sueños, metas y objetivos

Estos aunque parezcan ser términos similares, tienen su diferencia, son complementarios mas no sinónimos.

Sueño: visión que tienes sobre tu futuro, aquello que anhelas en tu vida.

Meta: propósito de alto valor para ti, lo que te acerca al sueño.

Objetivo: propósito que se centra en lograr algo concreto, mediante la ejecución de una o más tareas.

Se resume en que el sueño es algo grande una visión a largo plazo, las metas son esos pasos que te van acercando a tu sueño y los objetivos son las acciones que te llevarán a cumplir esas metas.

Una metodología muy utilizada para la definición de objetivos de manera eficiente y estratégica es la metodología SMART. Esta metodología fue creada por George T Doran en el año 1981. La palabra es un acrónimo y cada letra te da una característica para definir tus objetivos:

“Los objetivos SMART es una de las mejores formas para definir cualquier clase de objetivos, desde objetivos empresariales a objetivos personales. Es una metodología que nos ayuda a simplificar y mejorar la forma de alcanzar lo que queremos lograr.” (Harriet Taylos Escuela de Negocios Europea, 2020, p1)



Estrés

El estrés ha sido visto siempre de manera negativa, como un elemento que trae muchas consecuencias malas a tu vida, sin embargo la guía Business Harvard Review nos permite visualizarlo de otra manera.

Es cierto que el estrés puede representar un riesgo para la salud, y que a menudo se nos anima a evitarlo si queremos vivir una vida feliz, productiva y larga. Pero las investigaciones sugieren que un cierto grado de estrés resulta altamente beneficioso para mejorar nuestro rendimiento. (Business Harvard Review, 2018, p18)

El estudio realizado por Meneses, Feldman y Chacón nos confirma esta teoría, después de haber realizado su investigación con múltiples mujeres multirol, concluyen lo siguiente:

Se encontró que el nivel de estrés general y laboral, detectado en las mujeres que desempeñan roles múltiples fue relativamente bajo tanto en frecuencia como en intensidad. No obstante, los más altos niveles de estrés general estuvieron relacionados significativamente con un mayor reporte de problemas de salud mental y específicamente de somatización, angustia y ansiedad. (Meneses, Feldman y Chacón, 1999, p122) Como podemos evidenciar el estrés sí puede llegar a ser un factor que afecte a la salud física y mental en niveles muy elevados, sin embargo, no debemos verlo solo como un factor negativo, si no también como un impulso.



Imagen 04 - Pexels - Liza Summer

Planificación y productividad

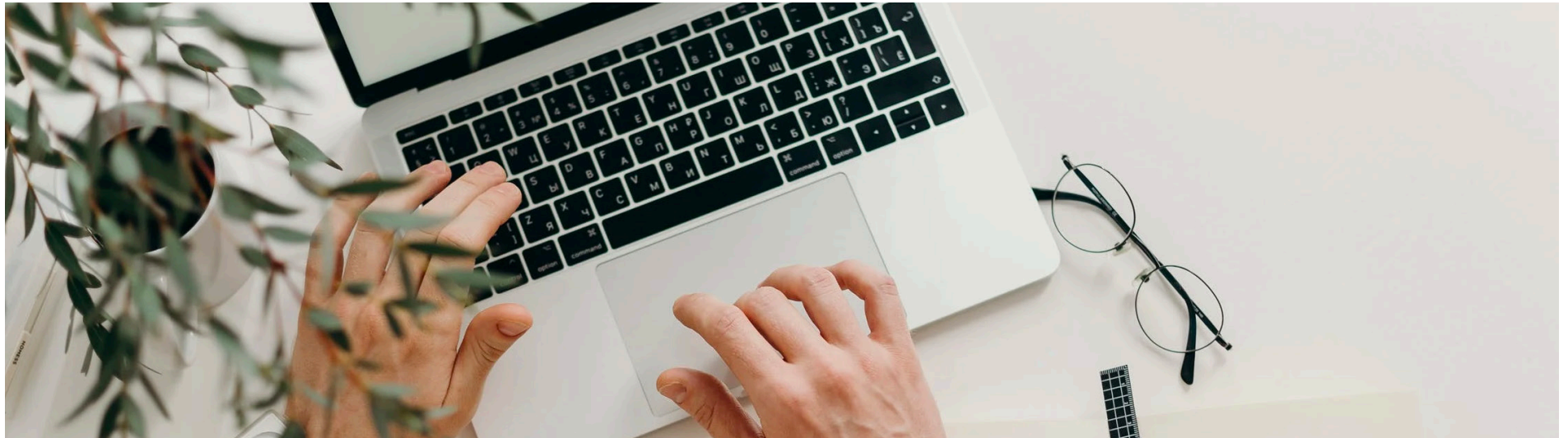


Imagen 05 - Pexels - Cottonbro

“Ser productivo se basa en saber elegir qué tareas deben ser concretadas, cuales delegadas e incluso cuales eliminadas”. (Castro, 2021, p9)

La guía Mejora tu Productividad de Business Harvard Review(2018, p23) habla de la importancia de clasificar las tareas, para saber si es necesario delegarlas o replantearlas.

Tareas intrascendentales: lo que puedes dejar de hacer y no habrá un efecto negativo.

Tareas de descongestión: las que se pueden delegar.

Tareas de replanteamiento: son tareas que se deben reestructurar o ajustar.

Cuando se trata de delegar, como en el caso de las tareas de descongestión, surge un gran reto, pues delegar es una de las actividades más retadoras para el ser humano. Sin embargo, el momento que lo hacen es muy satisfactorio, siempre y cuando exista un buen seguimiento de las tareas que se ha delegado.

En la misma guía encontramos los cuatro estilos de productividad, basados en el comportamiento de las personas:

Priorizadores: lógicos, analíticos, críticos y realistas. Utilizan el tiempo con eficacia y se concentran en las tareas de mayor valor.

Planificadores: su pensamiento es organizado, secuencial y detallado. Son amantes de las listas de tareas y de reservar tiempo para cada una de sus actividades.

Organizadores: tienen un pensamiento de apoyo, expresivo y emocional. Son muy buenos para el trabajo en equipo y motivan a los integrantes.

Visualizadores: pensamiento holístico, intuitivo e integrador. Gestionan múltiples tareas a la vez. Muy creativos e innovadores.

Diseño multimedia

“Ser productivo se basa en saber elegir qué tareas deben ser concretadas, cuales delegadas e incluso cuales eliminadas”. (Castro, 2021, p9)

La guía Mejora tu Productividad de Business Harvard Review(2018, p23) habla de la importancia de clasificar las tareas, para saber si es necesario delegarlas o replantearlas.

Tareas intrascendentales: lo que puedes dejar de hacer y no habrá un efecto negativo.

Tareas de descongestión: las que se pueden delegar.

Tareas de replanteamiento: son tareas que se deben reestructurar o ajustar.

Cuando se trata de delegar, como en el caso de las tareas de descongestión, surge un gran reto, pues delegar es una de las actividades más retadoras para el ser humano. Sin embargo, el momento que lo hacen es muy satisfactorio, siempre y cuando exista un buen seguimiento de las tareas que se ha delegado.

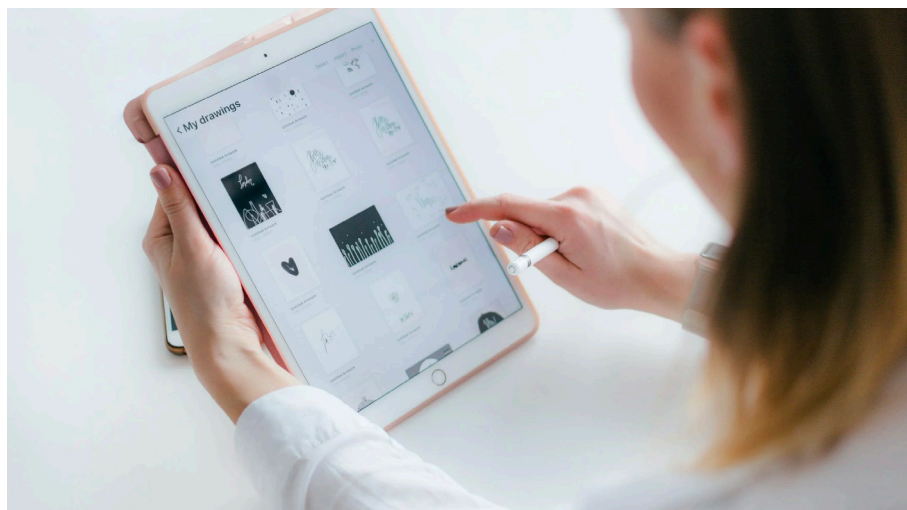


Imagen 06 - Pexels - Marek Levak

En la misma guía encontramos los cuatro estilos de productividad, basados en el comportamiento de las personas:

Priorizadores: lógicos, analíticos, críticos y realistas. Utilizan el tiempo con eficacia y se concentran en las tareas de mayor valor.

Planificadores: su pensamiento es organizado, secuencial y detallado. Son amantes de las listas de tareas y de reservar tiempo para cada una de sus actividades.

Organizadores: tienen un pensamiento de apoyo, expresivo y emocional. Son muy buenos para el trabajo en equipo y motivan a los integrantes.

Visualizadores: pensamiento holístico, intuitivo e integrador. Gestionan múltiples tareas a la vez. Muy creativos e innovadores.



Imagen 07 - Pexels - Fabian Wiktor

Dispositivos

A través de los años se han dado una serie de cambios importantes como la fabricación de dispositivos cada vez más pequeños. Desde computadores que ocupaban una sala entera hasta los computadores portátiles que se podían usar en un escritorio, como también los teléfonos inteligentes, tabletas, videojuegos, etc. Hoy contamos con dispositivos más pequeños, que caben en nuestros bolsillos y con más capacidad. Algunos modelos en forma de reloj que pueden llevarse en la muñeca.



Imagen 08 - Pexels - Tyler Lastovich



Imagen 09 - Pexels - Josh Scorenson

El avance de la tecnología está cambiando, hace unos años hablábamos únicamente de telefonía, hoy se habla de telefonía más la transmisión de datos. Se dice que estamos cerca de una era post PC, se piensa que los ordenadores no desaparecerán pero sí podríamos interactuar de una manera diferente conjuntamente con otros dispositivos.

En cuanto a las tabletas, se presentaron por primera vez en el año 2001 por Microsoft, aunque todavía no se entendía de qué se trataba. Las tabletas son similares a los teléfonos inteligentes pero con mayores dimensiones y en su mayoría sin conectividad de telefonía. Están pensadas para navegar principalmente en la web, aunque también incluye reproducción y captura de sonido, localización geográfica, etc. (Arroy, 2011).



Imagen 10 - Pexels - Energetic

Aplicaciones móviles



Imagen 11 - Pexels - Rubaitul Azad

Cuando hablamos de ecosistema móvil, nos referimos a dispositivos móviles, aplicaciones, operadoras de telecomunicaciones, hardware y software que se incluyen en las aplicaciones.

Los dispositivos cuentan con mucha información como la posición geográfica actual, la cual nos permite crear aplicaciones que se basan en localización. Contamos también con aplicaciones basadas en la orientación, la presión, la luz, etc.

Algunas aplicaciones también cuentan con la posibilidad de grabar videos, fotografías, audios. Un ejemplo de esto podría ser las aplicaciones de realidad aumentada (Ramirez, 2012).

Aplicaciones Básicas

Las aplicaciones básicas son aplicaciones que interactúan de una manera sencilla con el dispositivo, es decir, que envían y reciben información específica por parte del usuario. Un ejemplo sería las aplicaciones de SMS, mensajería, etc, (Ramirez, 2012).

Web móviles

Las web móviles son aquellas aplicaciones que están basadas en una web y que están adaptadas para ser visualizadas en un móvil, además que es necesario que la aplicación esté instalada en el móvil (Ramirez, 2012).

Aplicaciones web sobre móviles

Las aplicaciones web sobre móviles, son aplicaciones que no necesitan ser instaladas en el móvil y están basadas en una web o en tecnología HTML, CSS, Javascript y que deben ser ejecutadas en un navegador (Ramirez, 2012).

Arquitectura de la información

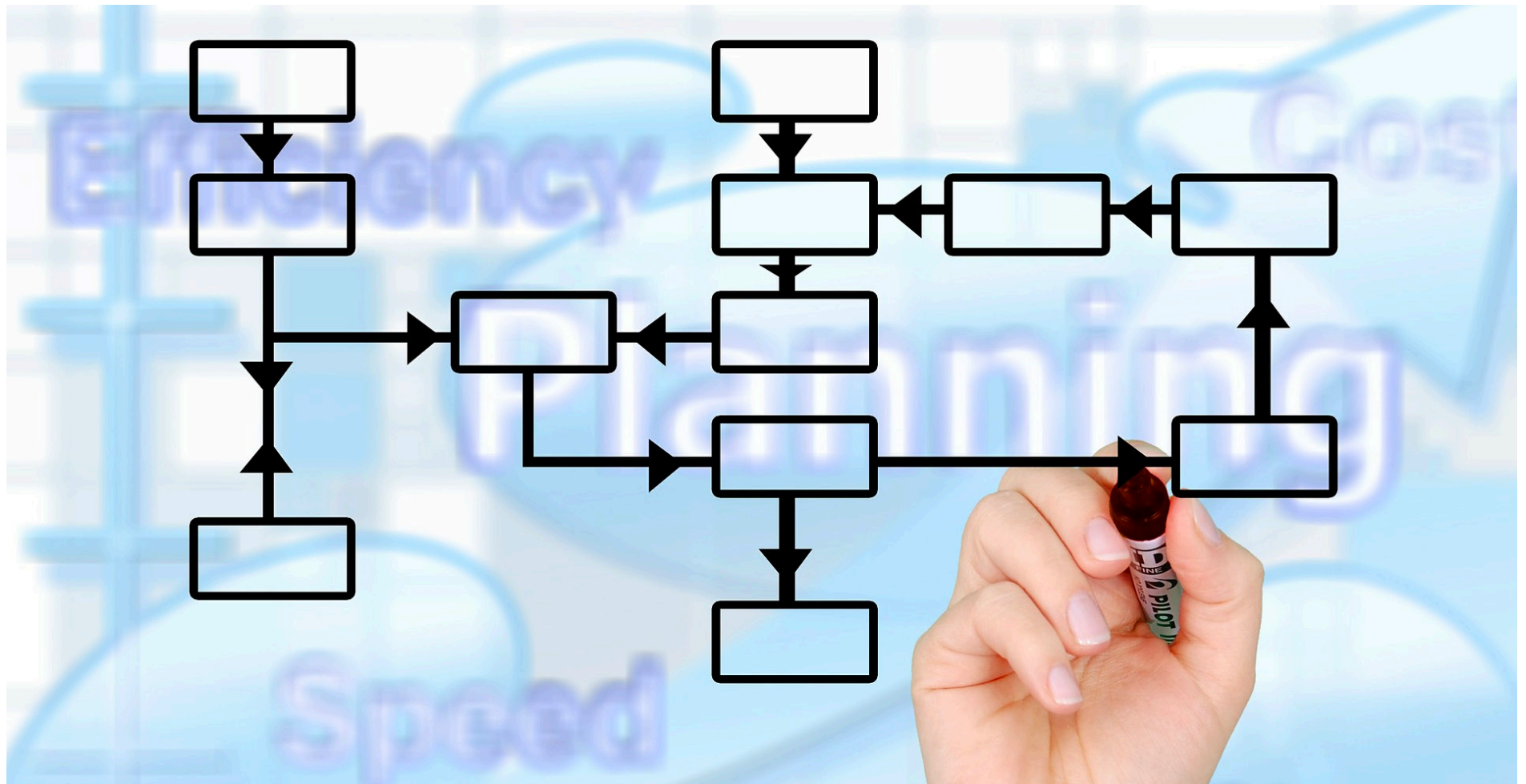


Imagen 12 - Google - MaisMedia

La arquitectura de la información es el mapa del proyecto para el cual estamos trabajando. Este mapa debe contar con tres aspectos importantes. La estructura, la presentación y el comportamiento del proyecto.

La arquitectura de la información dentro de un proyecto multimedia es vital, debido a que podría ayudar al momento de trabajar con equipos.

El proceso de construcción de éste mapa nos ayudará a establecer la información de un modo jerárquico o

por niveles para que sea comprensible y manejable y que tengan relación con el objetivo del proyecto (Burriel, 2012).

Wireframes

Los wireframes nos ayudan a tener una idea de cómo funcionará el proyecto, como se va a usar, etc. Debe contener el mínimo de elementos para que no distraiga al usuario y es necesario que exista una explicación al usuario para que no interprete de otra forma el objetivo del proyecto (Burriel, 2012).

Usabilidad

La usabilidad es la calidad del sistema interactivo y el equilibrio que existe entre la productividad, navegabilidad, accesibilidad y optimización.

Se debe diseñar siempre teniendo en cuenta a qué usuario nos dirigimos, para que así tenga una interacción positiva y se cumpla con éxito el objetivo del usuario (emoticon, 2012, p4).

La usabilidad es un resultado de varios procesos realizados por el usuario. Se debe entender cuáles son

esos procesos, alternativas y otras opciones para tomar decisiones justificadas. Para eso es necesario realizar encuestas a nuestro usuario, saber cómo se utilizará la aplicación, cuando lo va a utilizar, las necesidades que va a satisfacer, etc.

La usabilidad depende de objetivos por lo tanto algunas cosas que se podrían considerar positivas en unos casos en otros podría no ser efectivos (Burriel, 2012)

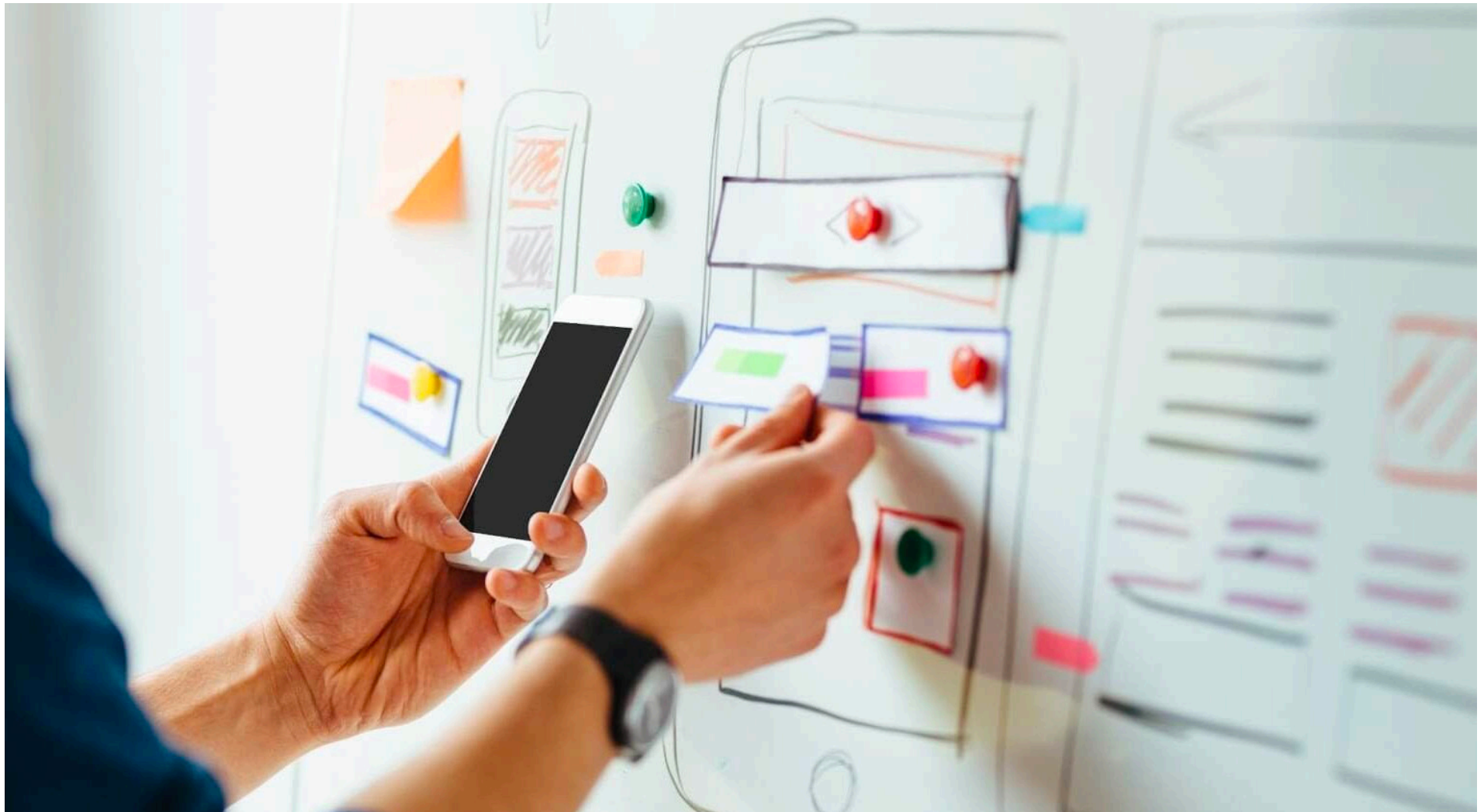


Imagen 13 - Google - WeAreMarketing

Elementos gráficos

Cromática

A lo largo del tiempo se ha hablado de diferentes teorías sobre el color, desde el siglo XVII con las teorías centradas en la física y la óptica hasta el siglo XX que se ha hablado de la psicología del color.

Hoy en día se podría hablar de tres parámetros: La luminosidad, la saturación y el matiz.

La luminosidad se refiere a que existe una cantidad diferente de luz en un color.

La saturación se refiere al nivel de pureza de un color. Los grises por ejemplo son totalmente ausentes de saturación. Y el matiz hace referencia a los diferentes tonos de colores, por ejemplo un azul oscuro con un azul claro no tienen diferentes matices. Un amarillo y un rojo si tienen diferentes matices (Jordi Alberich, 2011).



Imagen 14 - Google - Ilka Perea Studio



Imagen 15 - Pexels - Chris F

Retícula

Todo diseño implica una serie de características visuales y organizativas, textos, imágenes, tablas, etc. Muchas veces todo eso en un solo lugar, con el fin de comunicar. Las retículas pueden ser orgánicas o flexibles, rigurosas o mecánicas y nos ayudan a comunicar de una forma más efectiva todos estos elementos. “Los beneficios que reporta trabajar con una retícula son sencillos: claridad, eficacia, economía y continuidad” (Samara, 2006).

Una retícula ayuda al diseñador al momento de maquetar grandes cantidades de información, como un libro, catálogos, etc. Así ahorrando más tiempo (Samara, 2006, p1).

Tipografía

Existen varias características para definir una tipografía, entre ellas la anatomía. La palabra anatomía se ha usado dentro de la tipografía por el hecho de que muchas veces se usan términos anatómicos para describir las partes de los caracteres tipográficos.

Por otro lado tenemos los rasgos y terminales de una tipografía, que pueden ser de palo seco o sans serif, en donde sus trazos terminales no incluye remates.

Las familias tipográficas se clasifican en:

Remates o serifas, las cuales presentan trazos en sus astas verticales y horizontales y generalmente facilitan la lectura en materiales impresos.

Sin remate o sans serif, las cuales se caracterizan por tener menos variaciones en sus rasgos, una mayor altura en las "x" y son fuentes de un origen más moderno.

Otra clasificación basada según tenga remates o no pueden ser las Romanas antiguas, serif o egipcias, romanas modernas, escritura, etc (Jordi Alberich, 2011).



Imagen 16 - Pexels - Nothing Ahead

Interfaz

El objetivo de una interfase es ayudar al usuario a construir un modelo mental que reproduce lo que el programador quiere lograr, el usuario aprenderá como usar ese programa gracias a un diseño realizado por el programador basado en lo que el usuario se imagina.

“Una interfase humana es la suma de los intercambios

comunicativos entre la computadora y el usuario. Es lo que presenta información al usuario y recibe información del usuario.” (Bonsiepe, 1999, p42).

Se puede decir que el usuario ha aprendido a usar tal programa cuando lo utiliza de una manera fluida sin necesidad de pensar que es lo que tiene que hacer.

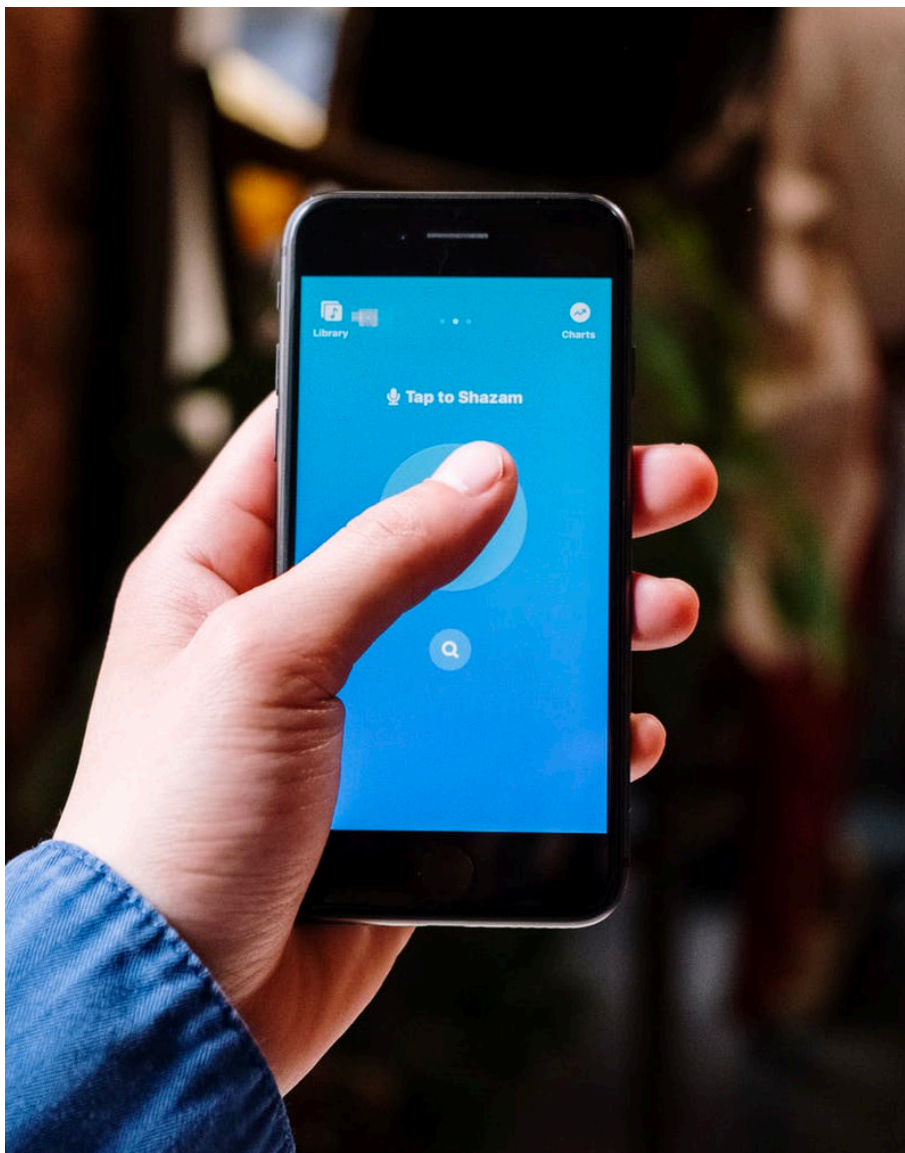


Imagen 17 - Pexels - Cottonbro



Imagen 18 - Pexels - Caleb Oquendo

Encuesta

La encuesta que realizamos en nuestro proceso de investigación tuvo diferentes objetivos:

- Conocer la relación del usuario con el término “mujer multirol”.
- Identificar los diferentes roles con los que la mujer se identifica y a cuales les da mayor prioridad.
- Conocer a profundidad el comportamiento del usuario en base al tema de planificación y productividad, su forma de organizar, las herramientas que utiliza y ha utilizado, los problemas que ha tenido con estas herramientas.
- Recolectar ideas para el diseño de nuestra aplicación.

La encuesta fue realizada a 275 mujeres. Esta fue difundida mediante diferentes medios digitales.

Las preguntas fueron:

- ¿Qué entiendes por mujer multirol?
- ¿Te consideras una mujer multirol? (Si, No)
- ¿Con cuál de estos roles te sientes identificada? (Mujer, Esposa, Madre, Ama de casa, Estudiante, Trabajadora dependiente, Trabajadora independiente, Emprendedora, Empresaria, Deportista, Otros)
- ¿A qué rol le das más prioridad? (Mujer, Esposa, Madre, Ama de casa, Estudiante, Trabajadora dependiente, Trabajadora independiente, Emprendedora, Empresaria, Deportista, Otros)
- ¿De qué manera organizas las diferentes actividades de todos tus roles? (Agenda física, Agenda digital, Aplicaciones móviles, No tengo una herramienta que me ayude a organizar, No organizo)
- ¿Cuáles son los problemas a los que te enfrentas al organizar las actividades de tus múltiples roles?
- ¿Qué aplicaciones has utilizado para organizar tus tareas?
- ¿Has pagado para utilizar estas aplicaciones?
- ¿Qué es lo que más te gusta de estas aplicaciones?
- ¿Qué es lo que no te gustó de estas aplicaciones?
- ¿Te gustaría tener una aplicación que te permita organizar todos tus roles?
- ¿Cómo te imaginas la aplicación ideal para organizar todos tus roles?
- ¿Estarías dispuesta a pagar por una aplicación que te ayude a organizar tus múltiples roles?

En base a la encuesta obtuvimos mucha información importante y llegamos a diferentes conclusiones:

- El término mujer multirol si es comprendido, por lo tanto, si puede ser un término con el que definamos la función de nuestra aplicación y será entendido.
- Tener claro los roles principales con los que se identifica la mujer e identificar nuevos roles que no los habíamos considerado.
- Identificar los roles a los cuales las mujeres les dan más prioridad.

- Entender cómo es la manera en la que estas mujeres se organizan.

- Identificar las herramientas que utilizan para organizarse, lo que les gusta y no de estas aplicaciones para considerarlo en la nuestra.
- Detectar los problemas a los que se enfrentan al ser mujeres multirol y buscar la solución mediante nuestra aplicación.
- Obtuvimos una gran cantidad de ideas para nuestra aplicación en base a lo que ellas se esperan de una aplicación como la nuestra.



Imagen 19 - Pexels - Rodnae Productions Imagen 20 - Pexels - PNW Production



Imagen 21 - Pexels - Tima Miroshnichenko Imagen 22 - Pexels - Keira Burton

Entrevistas

Las entrevistas nos permiten tener un acercamiento directo con la persona y así poder recaudar información más valiosa y detallada.

Las entrevistas fueron realizadas a 3 mujeres multirol que las consideramos potencial usuarias de la app. Y una entrevista a una mujer experta en el tema de la mujer y su desarrollo a lo largo de la historia.

Katherine Salas

Los roles con los que Katherine principalmente se siente identificada son:

- ✓ mamá
- ✓ esposa
- ✓ trabajo independiente
- ✓ mujer

Dentro de cada uno de ellos realiza diferentes actividades que requieren de planificación como:

- ✓ pagos
- ✓ lista de compras
- ✓ menú semanal
- ✓ reuniones
- ✓ gestión de equipo
- ✓ entrevistas
- ✓ peluquería

Los retos más grandes a los que se ha enfrentado siendo una mujer multirol son:

- ✓ falta de tiempo
- ✓ no poder completar todas las actividades

Katherine generalmente organiza con:

- ✓ agendas físicas
- funciones del celular como:
 - ✓ recordatorio
 - ✓ notas

¿Qué es lo que Katherine espera de una aplicación de planificación para mujeres multirol?

- ✓ que sea una aplicación exactamente para una mujer
- ✓ el diseño más colorido
- ✓ útil, para todos los aspectos de su vida
- ✓ no tiene carpetas y divisiones, todo va unido



Imagen 42 - Katherine Salas

Rafaela Gagliardo

Los roles con los que Rafaela principalmente se siente identificada son:

- ✓ mamá
- ✓ emprendedora
- ✓ esposa
- ✓ ama de casa
- ✓ mujer

Dentro de cada uno de ellos realiza diferentes actividades que requieren de planificación como:

- ✓ las comidas
- ✓ horarios de las hijas
- ✓ proveedores y distribuidores
- ✓ creación de contenido
- ✓ reuniones
- ✓ citas
- ✓ compras
- ✓ delegar tareas a la empleada
- ✓ peluquería
- ✓ ejercicio
- ✓ educación

Los retos más grandes a los que se ha enfrentado siendo una mujer multirol son:

- ✓ tiempo para cumplir todo

Rafaela tiene:

- ✓ agenda física donde apunta sus actividades fijas
- ✓ alarmas del celular

¿Qué es lo que Rafaela espera de una aplicación de planificación para mujeres multirol?

- ✓ sería feliz que tenga alarmas que me hagan acuerdo y que no se vaya hasta que yo confirme que lo hice
- ✓ en lo estético, que sea minimalista, aesthetic, pulcro, no mucho sticker, porque me marea un poco



Imagen 43 - Rafaela Gagliardo

María José Moreno



Imagen 44 - María José Moreno

Los roles con los que María José principalmente se siente identificada son:

- ✓ mamá
- ✓ empresaria
- ✓ ama de casa
- ✓ trabajo dependiente
- ✓ amiga
- ✓ hermana
- ✓ hija
- ✓ mujer

Dentro de cada uno de ellos realiza diferentes actividades que requieren de planificación como:

- ✓ transporte de los hijos
- ✓ lista de compras
- ✓ entregas
- ✓ compra de mercadería
- ✓ seguimiento al cliente
- ✓ reuniones
- ✓ lista de pendientes
- ✓ actividades fijas mensuales
- ✓ ejercicio
- ✓ reuniones sociales
- ✓ uñas
- ✓ depilación

Los retos más grandes a los que se ha enfrentado siendo una mujer multirol son:

- ✓ no poder cumplir todo a tiempo
- ✓ dejar actividades relegadas por otras
- ✓ dar erróneamente prioridad

María José generalmente no organiza, lleva todo en su cabeza o máxima realiza una lista de pendientes.

¿Qué es lo que María José espera de una aplicación de planificación para mujeres multirol?

- ✓ me gustaría tener un recordatorio de actividades que se repiten cada cierto tiempo (ej.lavandería cada semana)
- ✓ que me ayude a priorizar lo más importante
- ✓ aprender a delegar

María del Carmen Calderón

Trabajadora del departamento de género de la Universidad del Azuay. Experta en temas de la mujer y el feminismo.

La entrevista principalmente se enfocó en su punto de vista sobre la mujer contemporánea y su evolución en los diferentes roles que hoy en día tiene.

Su primera opinión fue: “Este cambio es bueno y tiene su contraparte. Es bueno porque rompemos con ese esquema patriarcal que nos habían puesto, que la mujer siga el ejemplo de la Virgen María, el marianismo. Y ahora que lo digo, en realidad todo es bueno, no hay una contraparte”

Además supo compartirnos varios datos históricos sobre la evolución de la mujer y el feminismo:

- ✓ Durante la segunda guerra mundial las mujeres comenzaron a suplir los roles del hombre que estaban en la guerra y se dieron cuenta que lo podían hacer e incluso muy bien.
- ✓ Por lo tanto, con la tercera ola feminista, después de la guerra, empezaron a luchar por mantener esos puestos de trabajo.
- ✓ Las revistas incluso creaban material para mantener a la mujer entretenida dentro de casa y así evitar que salgan a hacer otras actividades, esto generaba “el mal sin nombre”, las mujeres se enfermaban por insatisfacción por el sometimiento al que estaban expuestas.

- ✓ En 1968 grupos de feministas quemaron los sostenes como crítica a su liberación, este acto fue clave para que las mujeres empiecen a estudiar y a trabajar, pero tenían que seguir con sus roles del hogar.



Imagen 45 - María del Carmen Calderón

Homólogos



Agenda

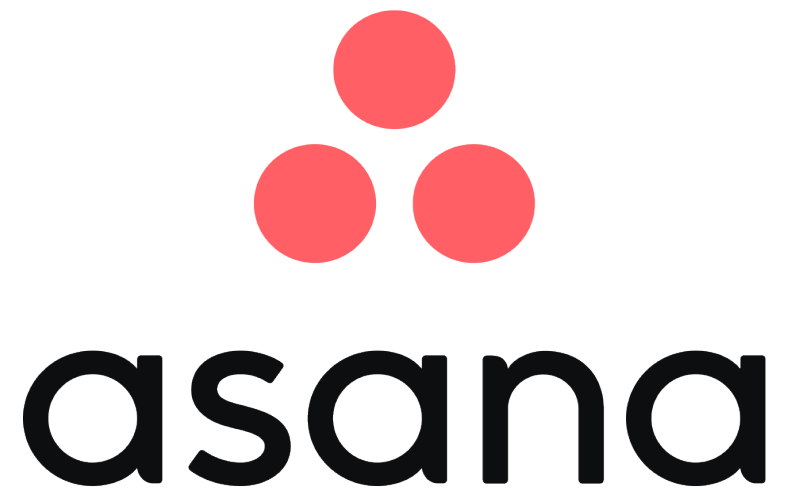
Descripción

Con Agenda app podrás organizar mejor tu trabajo y sacarle el máximo partido a tu tiempo a partir de este momento. Utilizar la aplicación en la preparación de listas de control y seguimiento de su rendimiento en el trabajo y el hogar.

Arquitectura

Abrimos la aplicación y nos encontramos con un resumen de los eventos, recordatorios y tareas. Además la aplicación cuenta con dos menús uno donde están las secciones de configuración de la app y otro menú para la planificación.

Asana



Descripción

Asana es la forma más fácil de gestionar proyectos de equipo y tus tareas individuales. Desde las cosas pequeñas hasta el panorama general, Asana organiza el trabajo para que tú y tus equipos tengan claro qué hacer, cuándo hacerlo y cómo hacerlo.

Diseño

En cuanto a la cromática, se usan ciertos colores para diferenciar los títulos de los botones y de los textos simples.

La tipografía usada es una sans serif y el tamaño está bien logrado porque permite una buena legibilidad, se ve limpio y ordenado.

Los íconos hacen que la app se vea muy moderna y tienen diferentes tipos de íconos para diferentes funciones.

Structured



Descripción

Structured es una aplicación para personas que necesitan estructura en su vida o simplemente les gusta saber qué sigue. Los calendarios y las listas de tareas pueden estar bien, pero a veces solo necesitamos estar dispuestos, listos para abordar el día. Structured ayuda a que sea más fácil que nunca, asegurando que cada tarea y evento esté en un solo lugar, listo y esperando. ¡Todo lo que queda por ha-

cer es aplastar el día por delante, marcando las tareas a medida que avanza!

Arquitectura

Abrimos la aplicación y la pantalla de inicio es un resumen del día y podemos ver también el resumen de los otros días de la semana. La aplicación cuenta con secciones como bandeja de entrada para tareas, creación de tareas y ajustes de la app.

Diseño

La cromática utilizada es el rosado y el azul con una baja saturación lo que nos da un rosado y un azul pastel. También se utiliza el color blanco como fondo de la aplicación lo que le hace muy limpia.

La tipografía utilizada es sanserif, brindando una excelente legibilidad. Para dar jerarquía a los textos, se utilizan textos entre bold y regular, como también varían en su tamaño.

Los íconos tienen un inconveniente, pues no tienen un sistema, lo que hace que no se identifiquen como íconos específicos de la aplicación

Usabilidad

La aplicación cuenta con una sencilla navegación, es fácil acceder a las diferentes secciones. Sin embargo algunos de los íconos no representan de manera correcta su función, por lo tanto no se los identifica de inmediato, sino hasta ser utilizados y comprender que hace esa sección.

Conclusiones

La investigación bibliográfica fue un factor clave para el desarrollo de nuestra tesis, pues pudimos evidenciar los diferentes factores claves e indispensables para el desarrollo de una aplicación móvil. Además, la investigación de campo, nos brindó información de mucho valor para conocer a profundidad las necesidades de la mujer multitarea, validar la idea y poder agregar más aspectos que realmente le aporten.

Gracias a la investigación realizada nos pudimos dar cuenta de los problemas que hoy atraviesa la mujer contemporánea y cómo podemos dar una

solución a través del diseño gráfico.

Después de analizar cómo han ido evolucionando los dispositivos móviles y las formas de presentar nuevos proyectos como son las aplicaciones móviles, nos dimos cuenta que el desarrollo de una aplicación podría ser una ayuda para la mujer con múltiples roles.

Nos dimos cuenta que existen piezas claves para el diseño y desarrollo de una aplicación como son el diseño de la interfaz, contar con la arquitectura de la información, los diferentes elementos del diseño y uno de los aspectos fundamentales para este proyecto sin duda, la usabilidad y experiencia del usuario.



Imagen 23 - Pexels - Antoni Shkraba



2

capítulo

Planificación

En el desarrollo de este capítulo veremos cuál es el público al que se dirige la aplicación. Realizar un análisis de cuáles son los elementos de diseño necesarios y cuál es la metodología con la que se llevará a cabo el desarrollo de este proyecto.

Persona design

Variables demográficas

Edad: 30 años

Sexo: Mujer

Nivel económico: Medio - Alto

Variables psicográficas

Personalidad: es una persona extrovertida, que le gusta hacer nuevas amistades. Es muy ordenada y le gusta planificar todas las actividades de su vida. Es muy creativa y constantemente está generando nuevas ideas en su mente.

Estilo de vida: tiene un estilo de vida saludable, hace ejercicio 3-4 días a la semana, sale con sus amigos unas 2 veces a la semana. Diariamente se encarga de las tareas de su trabajo, de la casa y de todas las actividades de sus hijos.

Gustos personales: le gusta seguir en redes sociales a otras mamás y mujeres empresarias. Apoya a marcas locales y negocios en desarrollo. Utiliza productos Apple: iphone, mac, apple watch.

Beneficio buscado: lo más importante para ella será poder organizar todas las tareas que tiene en su día a día.

Conveniencia: como es una mujer con diferentes roles, es muy conveniente que ella pueda personalizar la aplicación según sus roles y las actividades que realiza en cada uno de ellos.

Decisión de compra: no es una persona acostumbrada a invertir en este tipo de productos, por lo tanto es importante en su proceso de compra, mostrarle completamente el beneficio a recibir.

Riesgo percibido: no recibir lo que ella se esperaba y

ya haber pagado.

Espectativas: se espera que sea una aplicación que se adapte mucho a su vida y a sus necesidades, que realmente le facilite la organización de cada uno de sus días.

Metas, motivaciones, frustraciones y necesidades

Metas: ser una madre amorosa y ejemplar, ser una gran profesional.

Motivaciones: sus hijos son su motivación más importante, también los sueños que tenía desde pequeña de ser alguien importante ya sea como emprendedora o empleada.

Frustraciones: le frustra el no poder alcanzar a lograr todo lo que se propone día a día por falta de tiempo y organización.

Necesidades: necesita una herramienta o conocimientos para poder optimizar al máximo su tiempo y así cumplir con los objetivos que tiene para todos los aspectos de su vida.



Imagen 24 - Pixabay - Shaila19

Partidos de diseño

Mensaje

Una aplicación que te ayudará a organizar todas las actividades de tus diferentes roles como mujer, para optimizar el tiempo, delegar tareas y evitar superposición de actividades.



Imagen 25 - Pexels - Cottonbro

Tono

Será una comunicación juvenil, alegre, dinámica, sutil.



Imagen 26 - Pexels - Mikhail Nilov



Imagen 27 - Google - El Español

Medios

La aplicación será desarrollada para el sistema operativo iOS y Android. Será publicitada mediante redes sociales, página web y eventos físicos de lanzamiento.

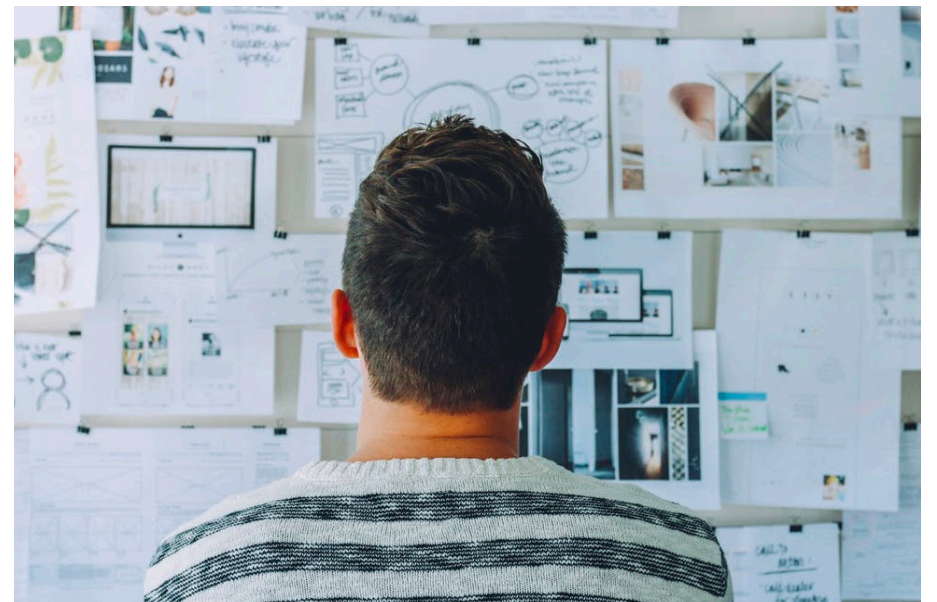


Imagen 28 - Pexels - Startup Stock Photos

Concepto

Flexible, increíble, simple, limpio, fácil, eficiente, ordenado, original, práctico, sobrio.

Forma

Formato: sistema operativo iOS.

Cromática: los colores principales serán colores neutros, los colores de acento serán en tonos pasteles.

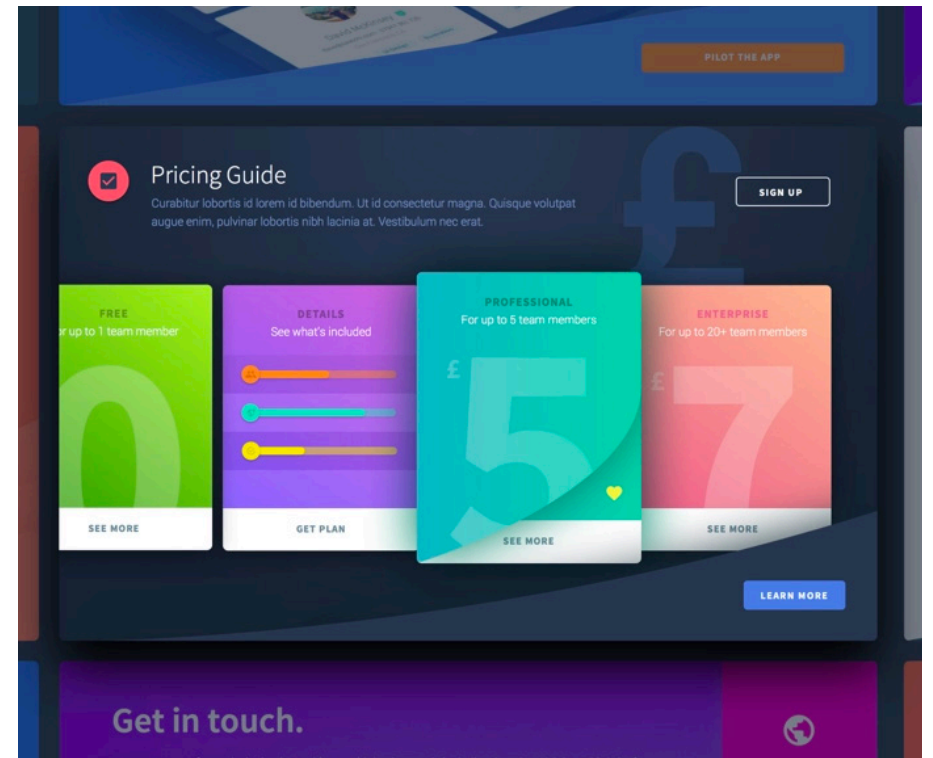
Tipografía: se utilizará tipografía San-Serif.

Íconos: se utilizará un sistema específico para la aplicación, de íconos orgánicos, que variará su estilo (linear, relleno) según su estado (en uso, sin uso).

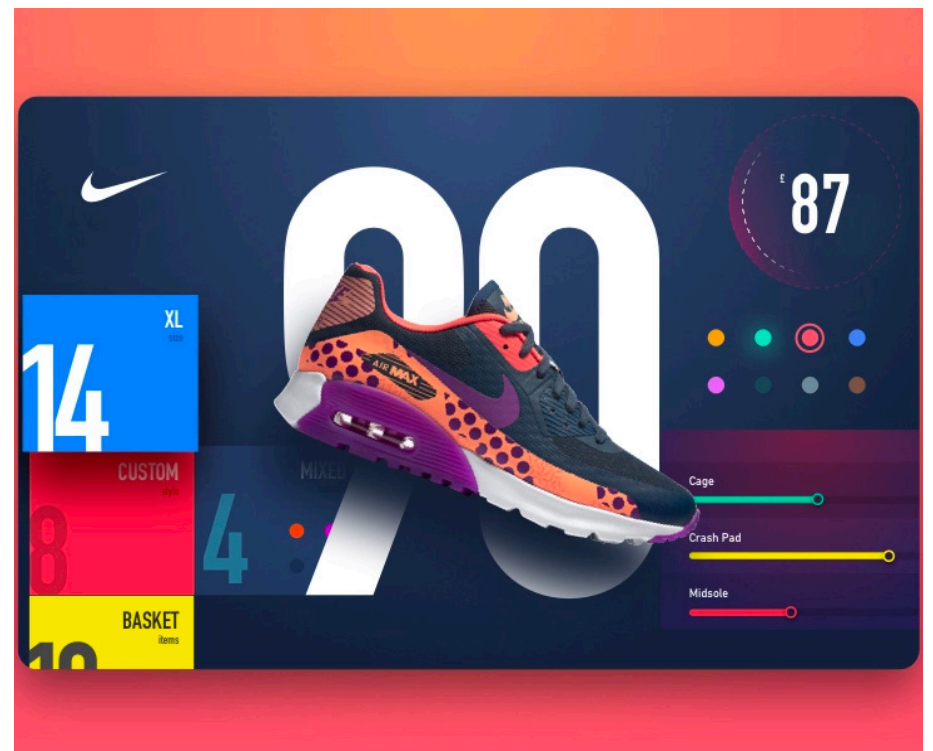
Estilos: Se utilizarán dos estilos en conjunto, diseño de materiales y estructuras modulares.

Diseño de materiales: Google causó algo de sensación en el mundo del diseño cuando introdujo sus lineamientos para diseño de materiales. Este lenguaje visual se caracteriza por “elecciones de color deliberadas, imágenes de borde a borde, tipografía de gran escala, y espacio blanco intencional” para crear una apariencia gráfica y llamativa, según Google.

Estructuras modulares: Las estructuras modulares o basadas en tarjetas han sido adoptadas por algunas de las marcas más importantes para sus sitios web y aplicaciones móviles. Pero organizar los diseños (de todos los medios) de acuerdo con una cuadrícula no es algo nuevo.



Imagén 29 - Dribbble - Balraj



Imagén 30 - Dribbble - Balraj

Función

Función general: una aplicación de planificación de actividades de los diferentes roles de una mujer

Funciones específicas: personalizar la app según sus roles y necesidades para tener control de las diferentes actividades de su vida, delegar tareas a otras personas

Consideraciones de uso: La aplicación contará con muchos apartados o secciones para poder planificar sus diferentes roles, sin embargo estos apartados tendrán accesos rápidos para que la aplicación sea sencilla de usar y no exista mucha complejidad. Sabemos que nuestro usuario no quiere pasar horas planificando por lo que la aplicación será sencilla y rápida de usar.

Tecnología

Programas y aplicaciones a usarse: Figma, Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop



Imagen 30 - Google - Gitmind

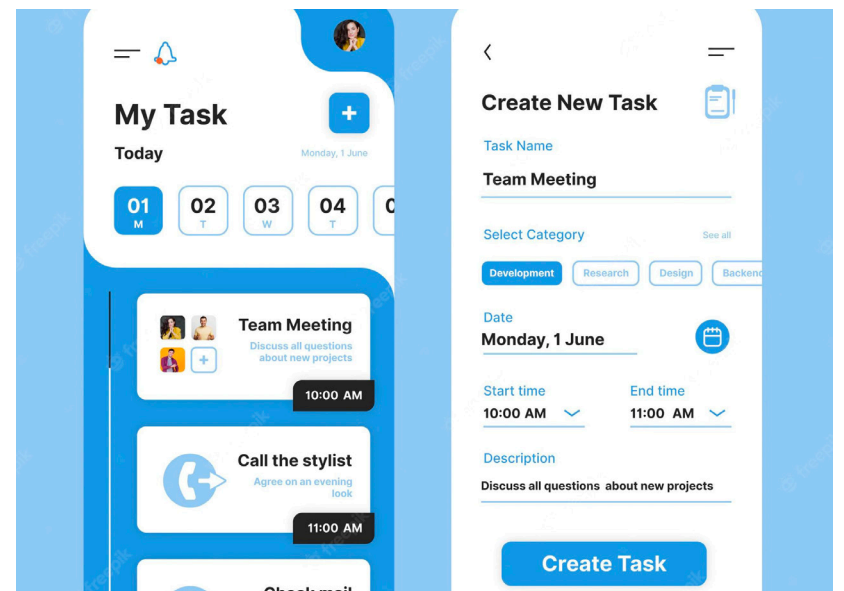


Imagen 31 - Google - Dreamstime



Metodología Agile

En base a recomendaciones de expertos en metodologías para el desarrollo de productos multimedia, elegimos esta metodología que mejor se acopla a nuestro producto final.

‘Agile’ es mucho más que una metodología para el desarrollo de proyectos que precisan de rapidez y flexibilidad, es una filosofía que supone una forma distinta de trabajar y de organizarse. De tal forma que cada proyecto se ‘trocea’ en pequeñas partes que tienen que completarse y entregarse en pocas semanas. El objetivo es desarrollar productos y servicios de calidad que respondan a las necesidades de unos clientes cuyas prioridades cambian a una velocidad cada vez mayor. (Tena, 2020)

El principal beneficio de la metodología entonces, es

crear un producto en compañía del usuario que lo va a utilizar, haciéndolo parte del proceso. De esta manera, se logra un producto eficiente y realmente útil para el usuario.

Lean(2021) nos presenta los principales beneficios de la metodología:

1. Mejora la calidad: Minimiza los errores en los entregables y mejora la experiencia y las funcionalidad para el cliente.
2. Mayor compromiso: Mejora la satisfacción del empleado y genera conciencia de equipo.
3. Rapidez: Acorta los ciclos de producción y minimiza los tiempos de reacción y toma de decisiones.
4. Aumento de la productividad: Al asignar mejor los recursos, y de forma más dinámica, mejora la producción según las prioridades que tenga la empresa.



Nuestro proceso metodológico

1. Definir los diferentes avances en los que se dividirá la aplicación
2. Determinar las fechas a entregar de cada uno de ellos
3. Definir las personas a las que se le socializará cada parte de la aplicación
1. Diseñar la aplicación
2. Socializar con los usuarios los avances
3. Analizar la retroalimentación recibida
4. Implementar los cambios
5. Repetir todos los pasos sucesivamente hasta terminar la aplicación



Imagen 32 - Pexels - Bich Tran

3

capítulo

Ideación

En el desarrollo de este capítulo se llevará a cabo un proceso de ideación en donde se realizará una lluvia de ideas. Se empezará con 10 ideas de innovación en la interactividad de la aplicación. Posterior a esto se elegirá 3 días que se consideran las más accesibles para llevar a cabo en el proyecto y finalmente se elegirá una idea final en donde se elegirá la idea definitiva con la que desarrollaremos la aplicación.

10 ideas

Para el desarrollo de nuestra fase de ideación, nos centramos principalmente en la interacción del usuario con la aplicación.

- 1 Nuestra primera idea contaba con un avatar que tenga una interacción con el usuario para tener un seguimiento en las tareas, y si las cumple o no.



Imagen 33 - Google - Nueva Mujer

- 2 Como segunda idea fué agregar un sistema de recompensas por usar la aplicación, es decir, que el usuario gana puntos cada vez que ingresa a la aplicación para después tener una recompensa.

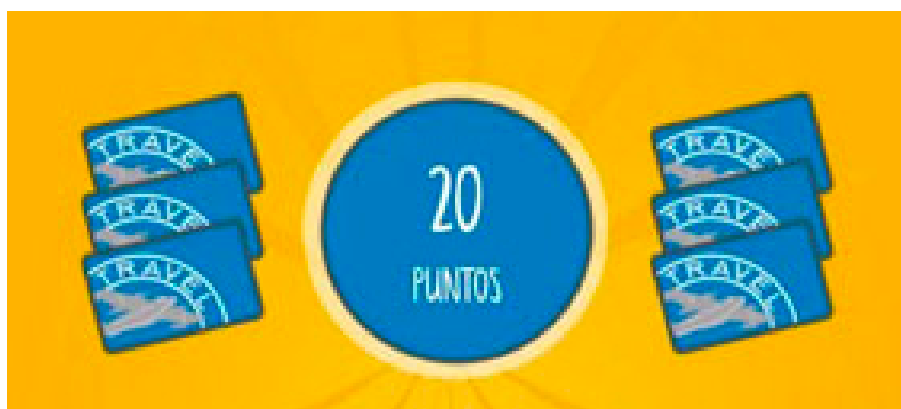


Imagen 33 - Google - Travel Club Adictos

- 3 En la tercera idea, el propósito era cambiar la cromática de acuerdo al tiempo de cumplimiento de las tareas pero en forma de semáforo, es decir que si está en rojo la tarea está próxima a cumplirse y verde cuando aún queda tiempo.



Imagen 34 - Google - Vecteezy

4 Como cuarta idea fué agregar comandos de voz, en donde podamos darle órdenes a la aplicación y cumplir tareas, crear tareas, etc. mediante comandos de voz.



Imagen 35 - Google - ComputerHoy

5 En la quinta idea, el propósito fué incluir videos en donde el usuario aprenda a planificar o recomendaciones de la aplicación para ser más productivo, etc.

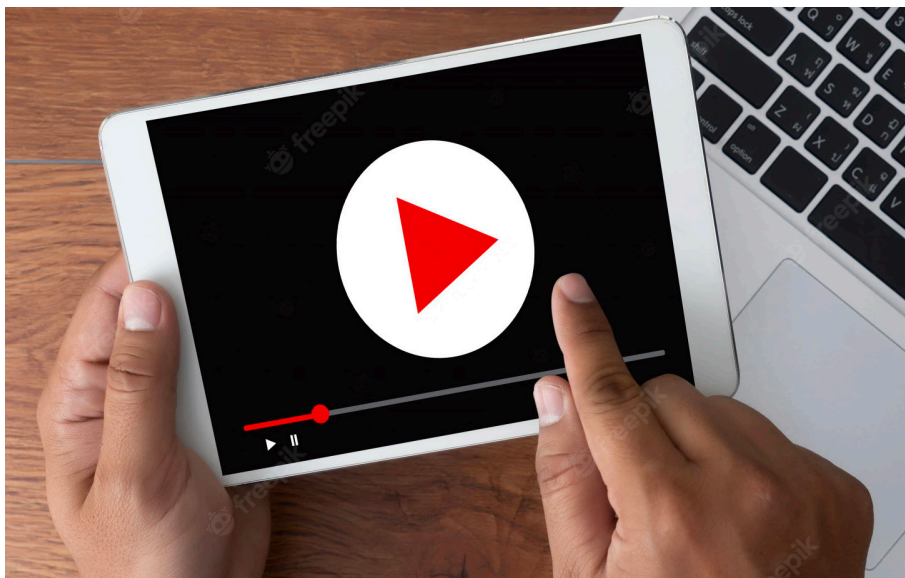


Imagen 36 - Google - Freepik

6 Dentro de la sexta idea, se aplicaba el sonido para alertar al usuario si la tarea ya estaba próxima a cumplirse o no.

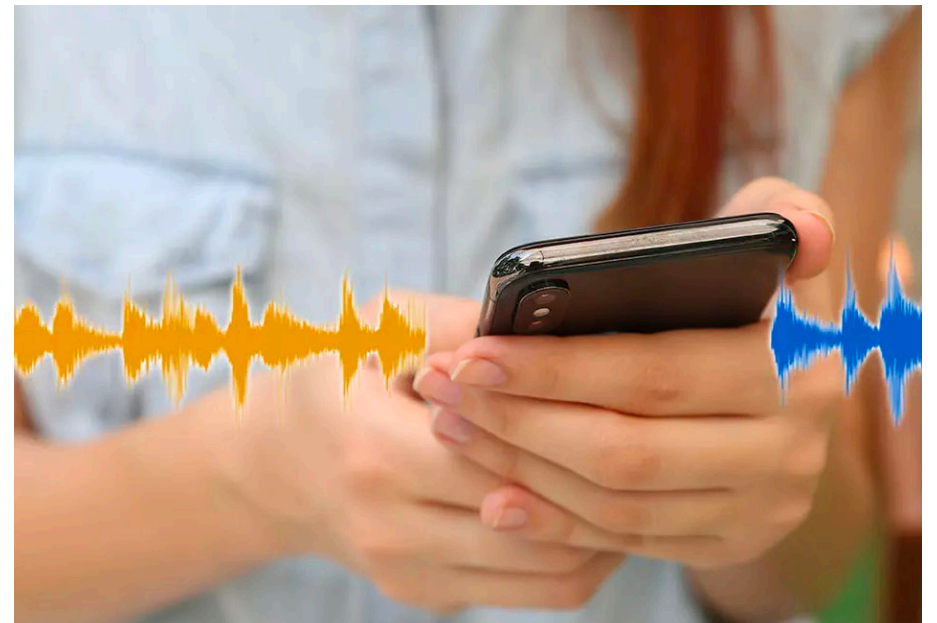


Imagen 37 - Google - Vecteezy

7 En la séptima idea se incluía una variación en la cromática dependiendo si la tarea está próxima a cumplirse o no, pero en este caso el tono cambiaba su saturación, entre más saturado más próxima se encuentra la tarea y menos saturado si todavía tiene tiempo para cumplirla.

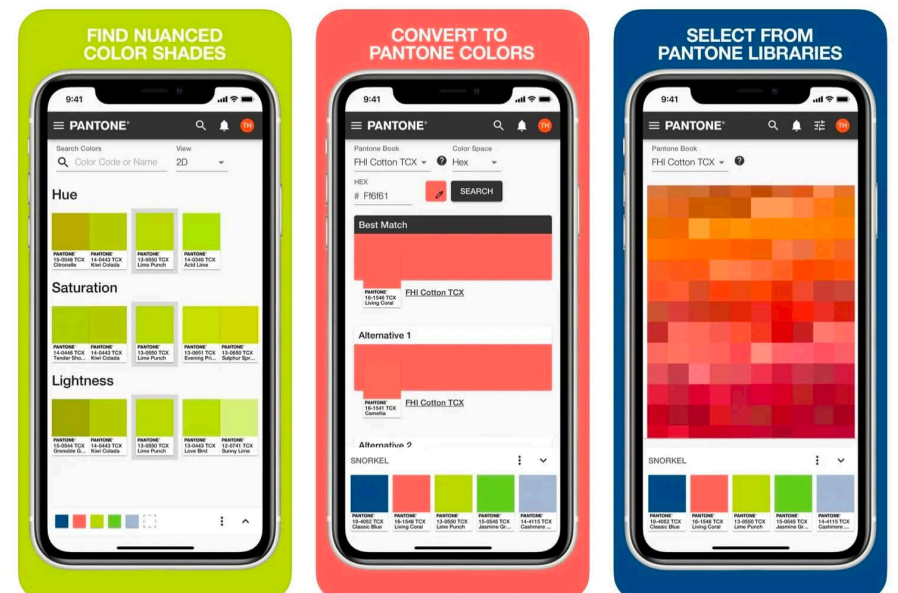


Imagen 38 - Google - Hubspot

- 8 Como octava idea fue implementar un avatar que ayude al usuario a dar un seguimiento al usuario para saber si realmente cumple las tareas o no.

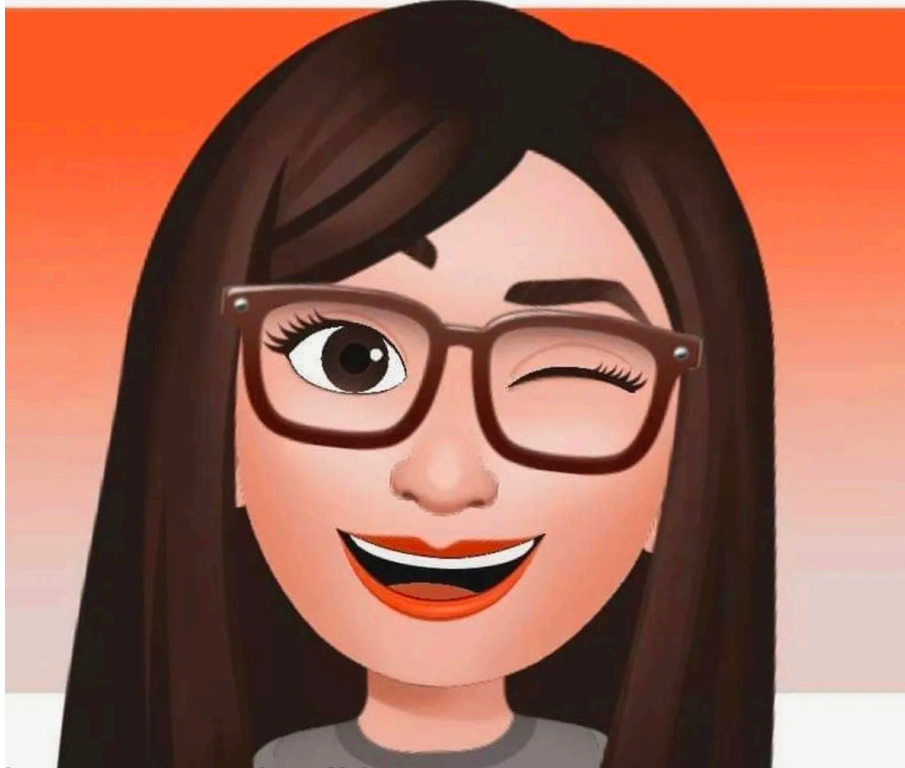


Imagen 39 - Google - Nueva Mujer

- 9 En la novena idea, una ventana emergente ayudará al usuario a crear tareas, dar seguimiento al usuario, llevarle a cualquier lado de la aplicación dependiendo de que es lo que el usuario desee hacer.

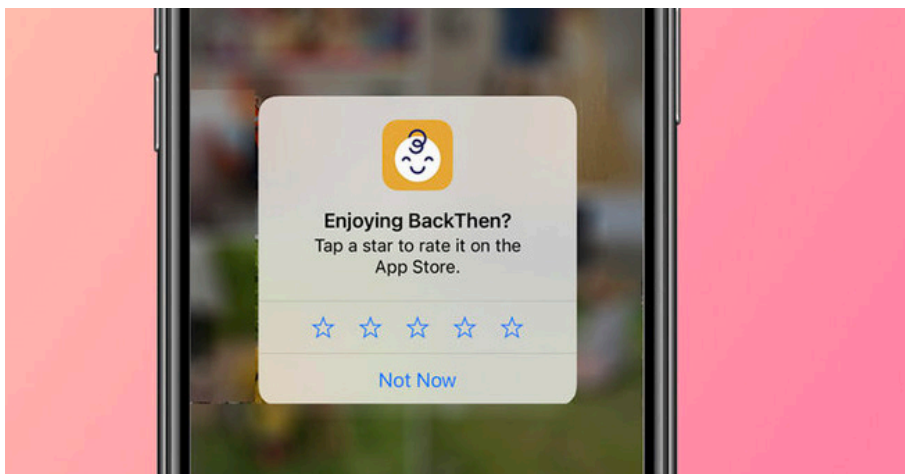


Imagen 40 - Google - ComputerHoy

- 10 Y por último en la décima idea, se incluía una especie de habitación desordenada y conforme el usuario va cumpliendo las tareas, el cuarto se ordena.

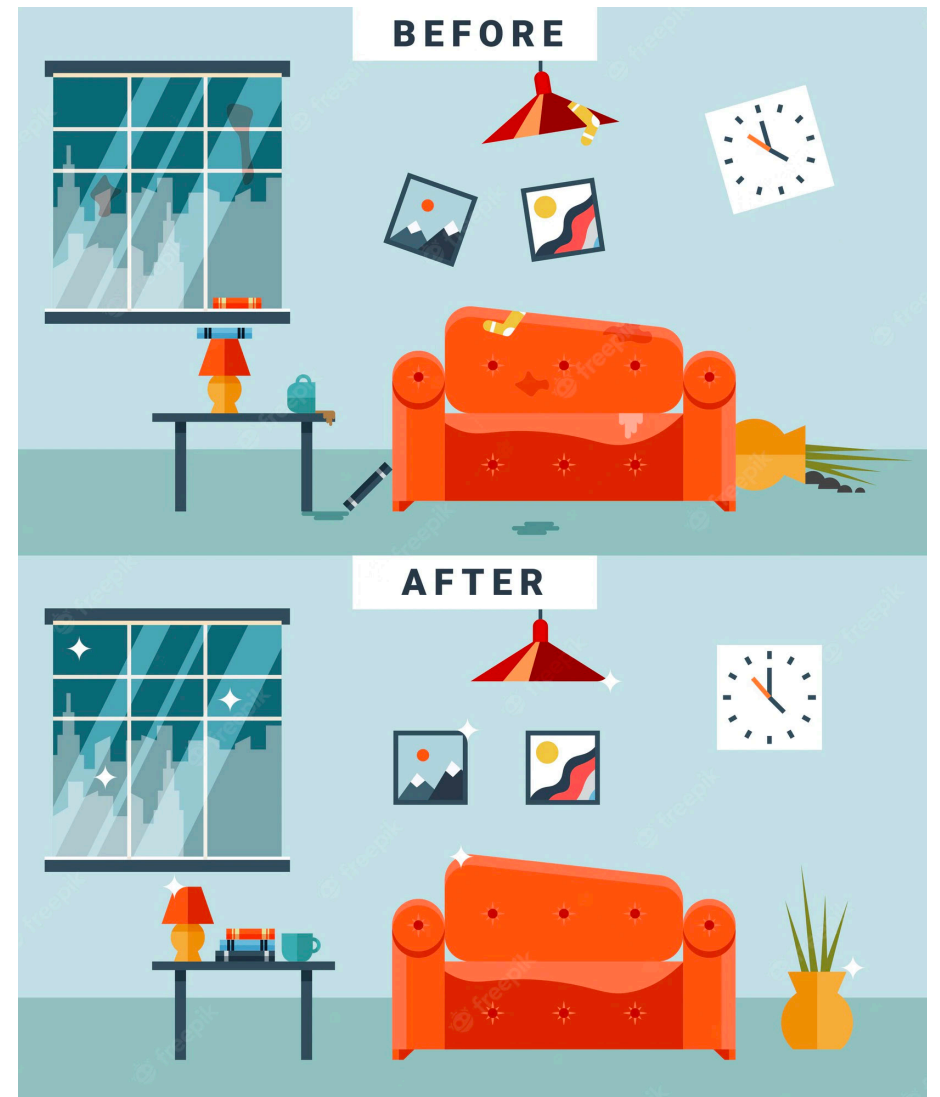
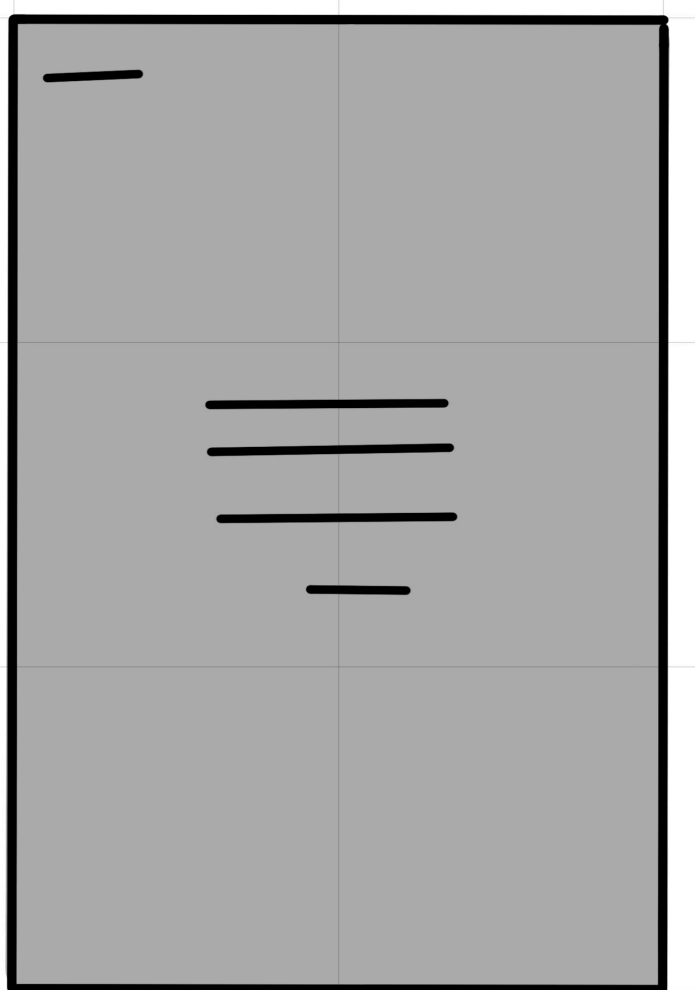


Imagen 41 - Google - Alamy

3 ideas

Después de analizar las 10 ideas, se seleccionaron 3 ideas finales. La selección se basó en un análisis de viabilidad tecnológica y eficiencia para el usuario, comparando entre las diferentes ideas cuáles cumplían más con estas funciones.

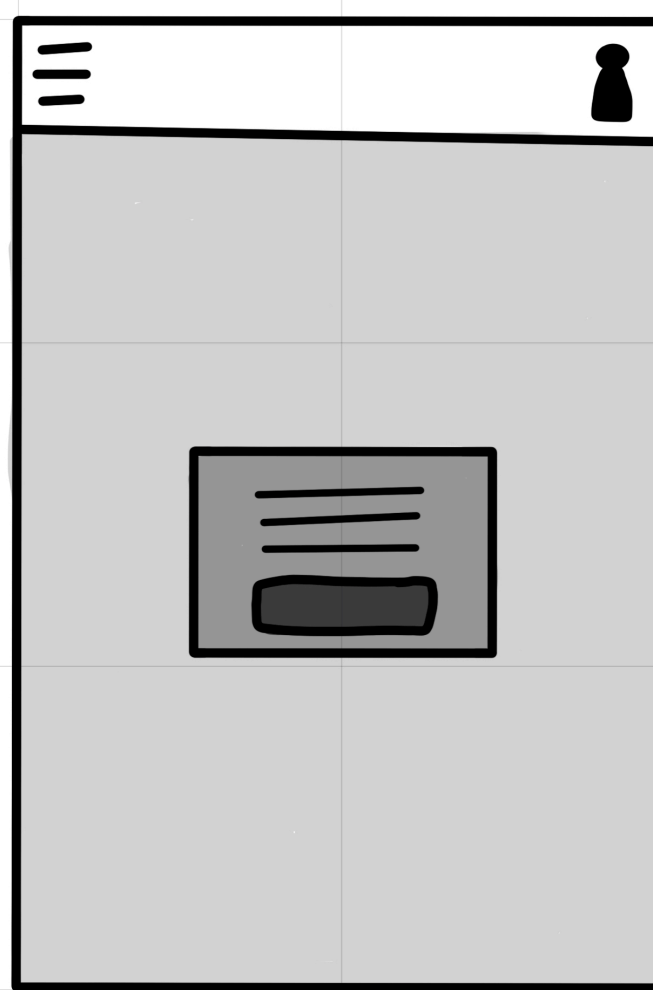
La primera idea fué utilizar las **ventanas emergentes** para que el usuario tenga un acompañamiento todo



Aquí podemos visualizar una ventana emergente que ocupa toda la pantalla, mediante una transparencia, que permite ver el fondo, pero no seguir utilizándolo.

el tiempo, no se pierda dentro de la aplicación, que la aplicación le ayude a crear tareas y presione en el cumplimiento de las tareas también.

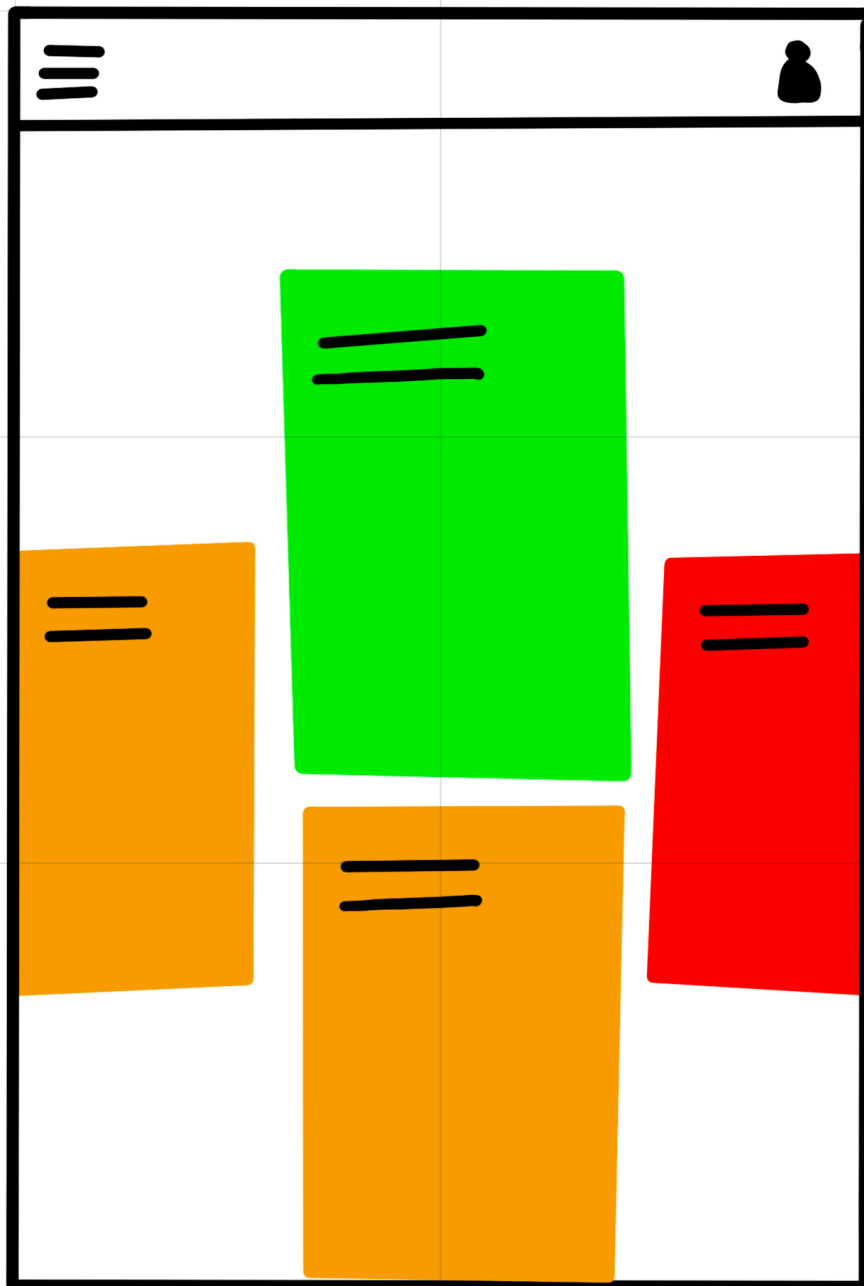
Como punto negativo es que las ventanas podrían ser muy invasivas y hagan perder tiempo al usuario, sin embargo pensamos en darle la opción de desactivar las ventanas emergentes.



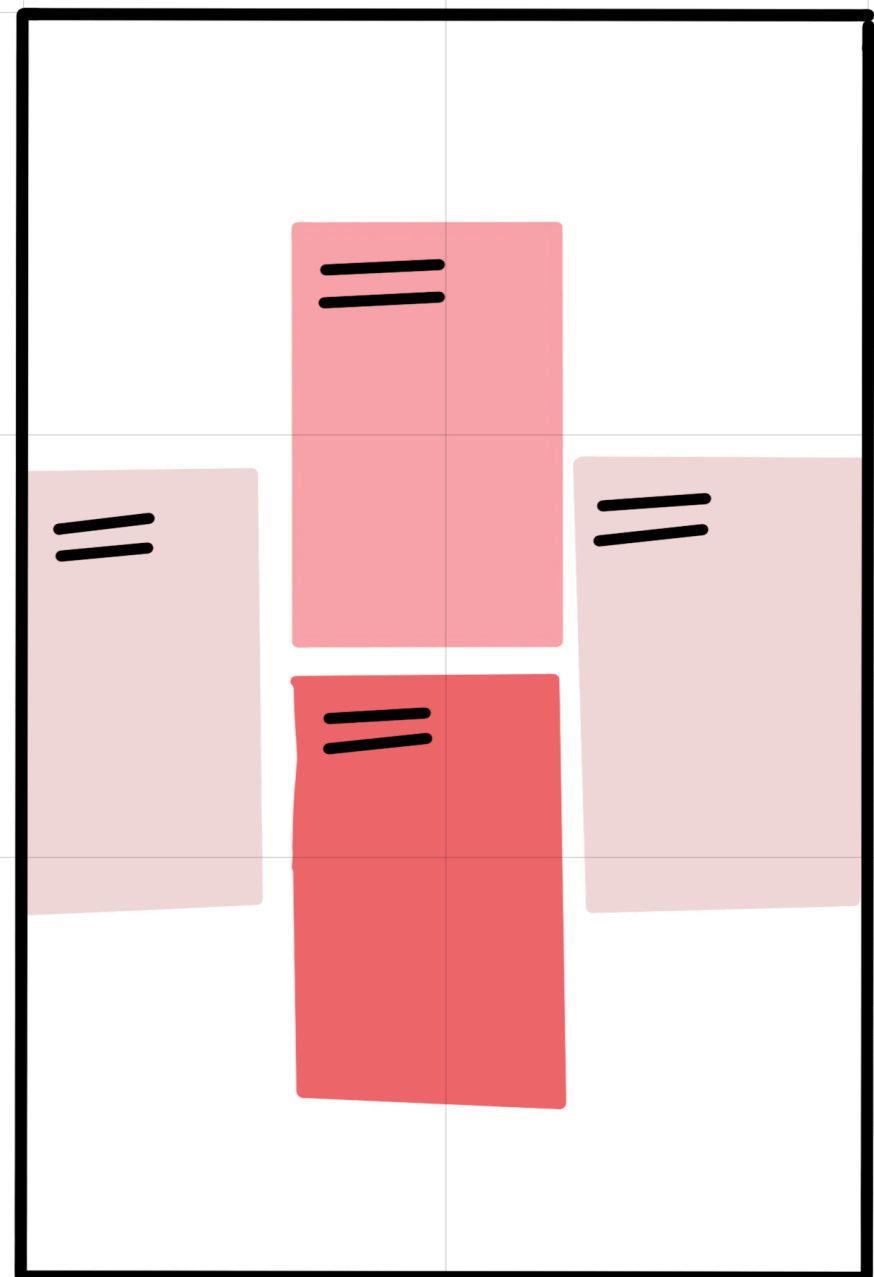
En este caso es una ventana emergente como generalmente se visualiza, un recuadro que aparece en medio de la venta en uso.

Dentro de la segunda idea se encuentra el **cambio de la cromática** si las tareas están próximas a cumplirse o no. Gracias a la cromática el usuario podrá captar de una manera muy rápida como está el estado de

sus tareas, el usuario también se verá obligado a cumplir las tareas, etc. Como puntos negativos, es que podrá generar una frustración al usuario si ve que no se han cumplido las tareas.

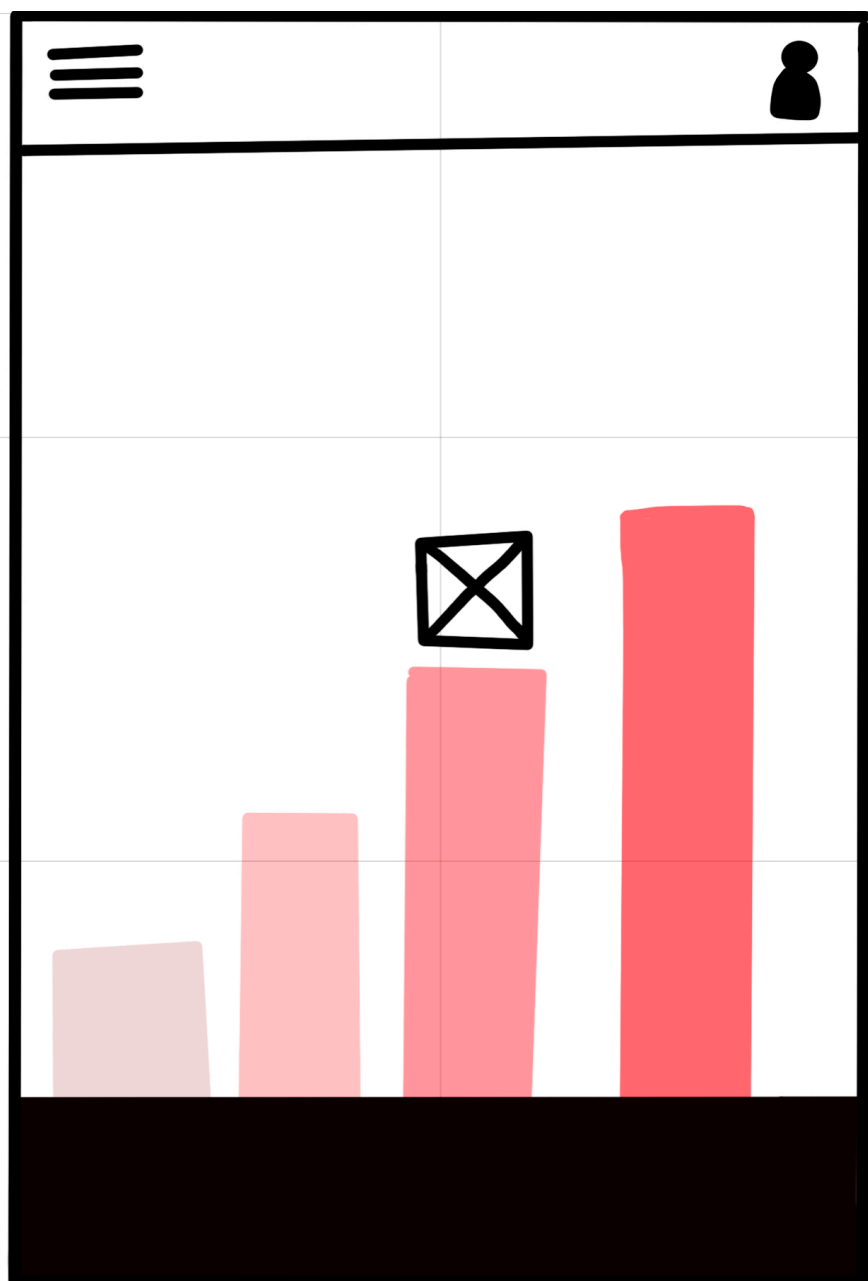


En este caso la cromática es usada en relación a los colores del semáforo, generando así una relación inmediata de alerta o de continuidad al usuario.



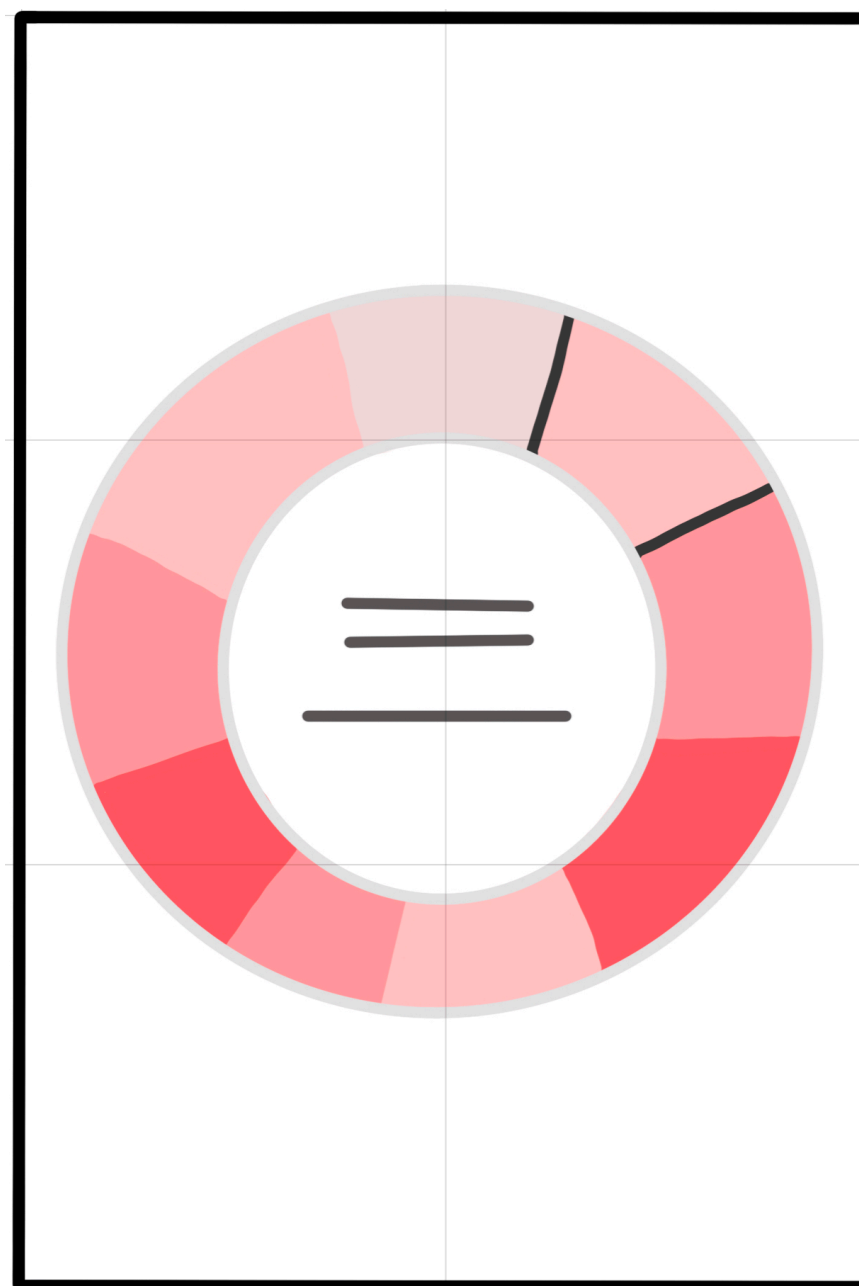
En cambio, en este caso, se uso los colores de la aplicación cambiando su saturación, mientras más intenso requiere de mayor atención.

Y la tercera idea escogida fue la de **recompensas por el uso**. El usuario podrá ser recompensado únicamente por utilizar la aplicación y permanecer en ella, Gracias a esto podremos generar una motivación en



En este ejemplo las estadísticas serían mostradas en un sistema de barras y de igual manera con el cambio de la saturación del color.

el usuario para seguir utilizando la aplicación y que además tendrá beneficios. Como punto negativo pensamos que el usuario podría hacer trampa.



En esta caso, también se mantiene el sistema de uso de la cromática. Lo que cambia es la gráfica con la que se muestra los resultados, un sistema pastel.

Idea Final

Finalmente al momento de escoger la idea final, se logró **unir las 3 ideas** anteriormente mencionadas. La aplicación contará con ventanas emergentes que ayuden al usuario en todo momento en cualquier área

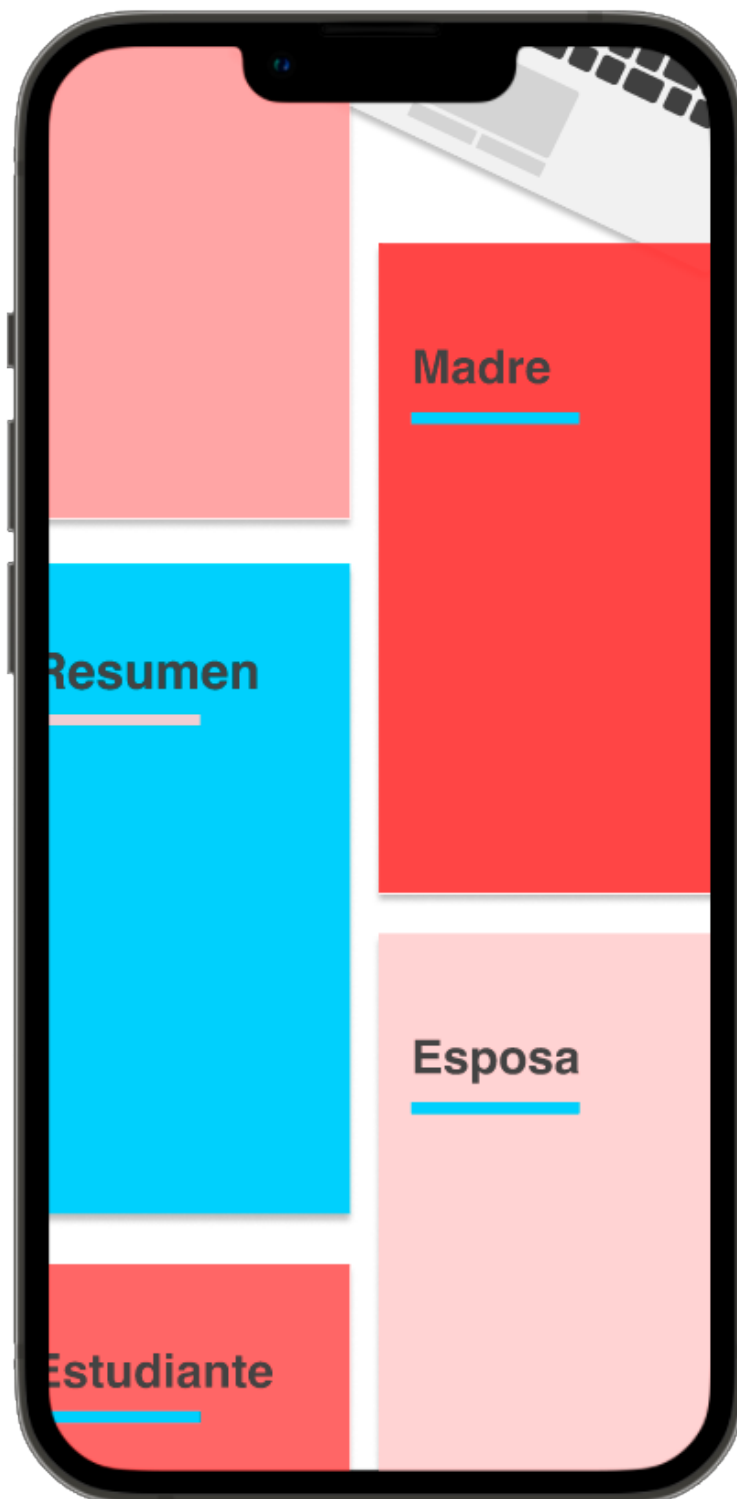
de la aplicación. Cuando se llegue a las secciones de las tareas serán vistas con diferente cromática dependiendo de si están próximas a cumplirse o no. Y el usuario será recompensado por cada día de uso de la aplicación.



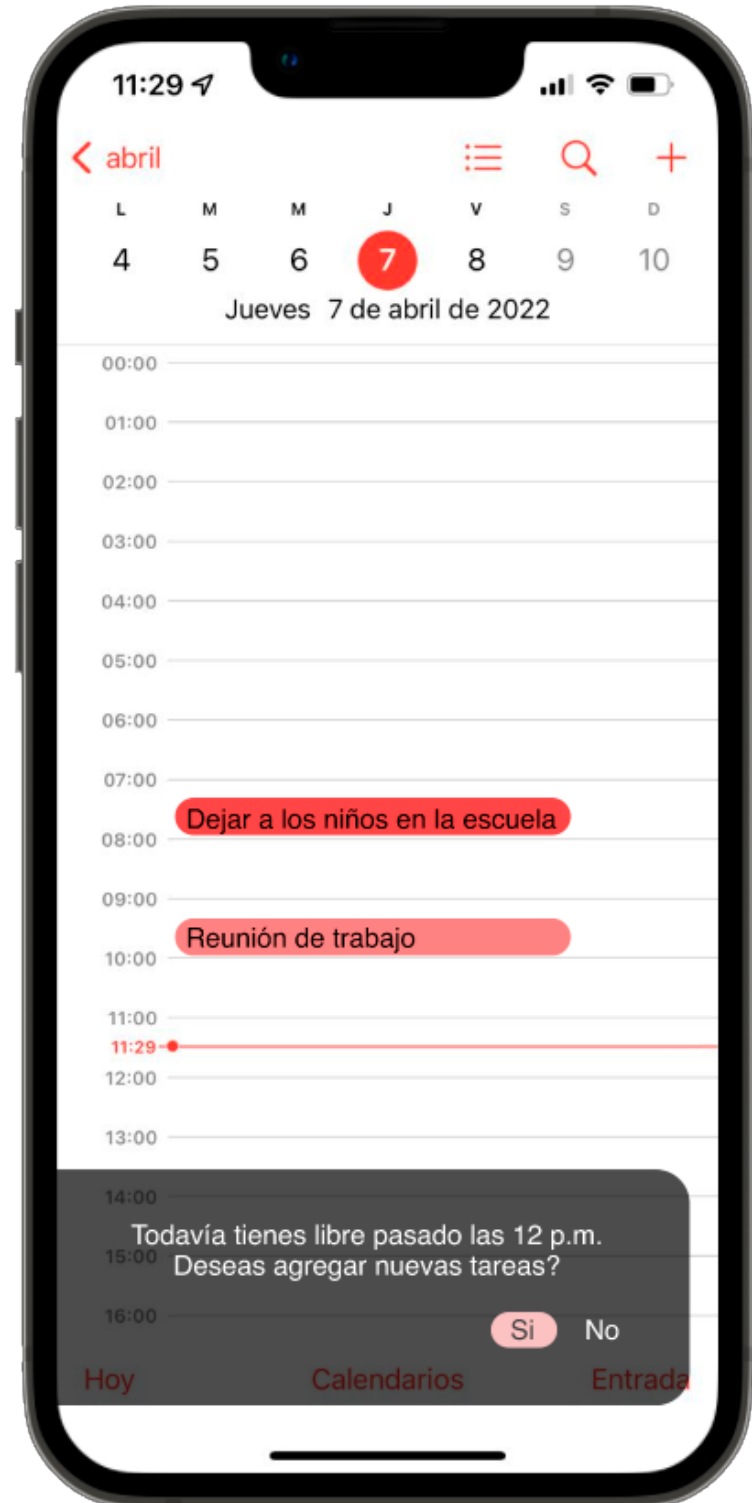
En esta pantalla podemos evidenciar como el usuario recibirá puntos cada vez que ingrese a la aplicación y será notificado mediante una ventana emergente.



Aquí podemos ver cómo funcionará la comunicación con el usuario mediante las ventanas emergentes que ocupan la pantalla completa.



En esta pantalla podemos visualizar cómo se verán los roles dentro de la aplicación y la diferencia de los colores según la atención que requiere cada rol.



Aquí podemos ver tanto un sistema de calendario que es primordial en la aplicación, como también un acompañamiento con ventanas emergentes.

4

capítulo

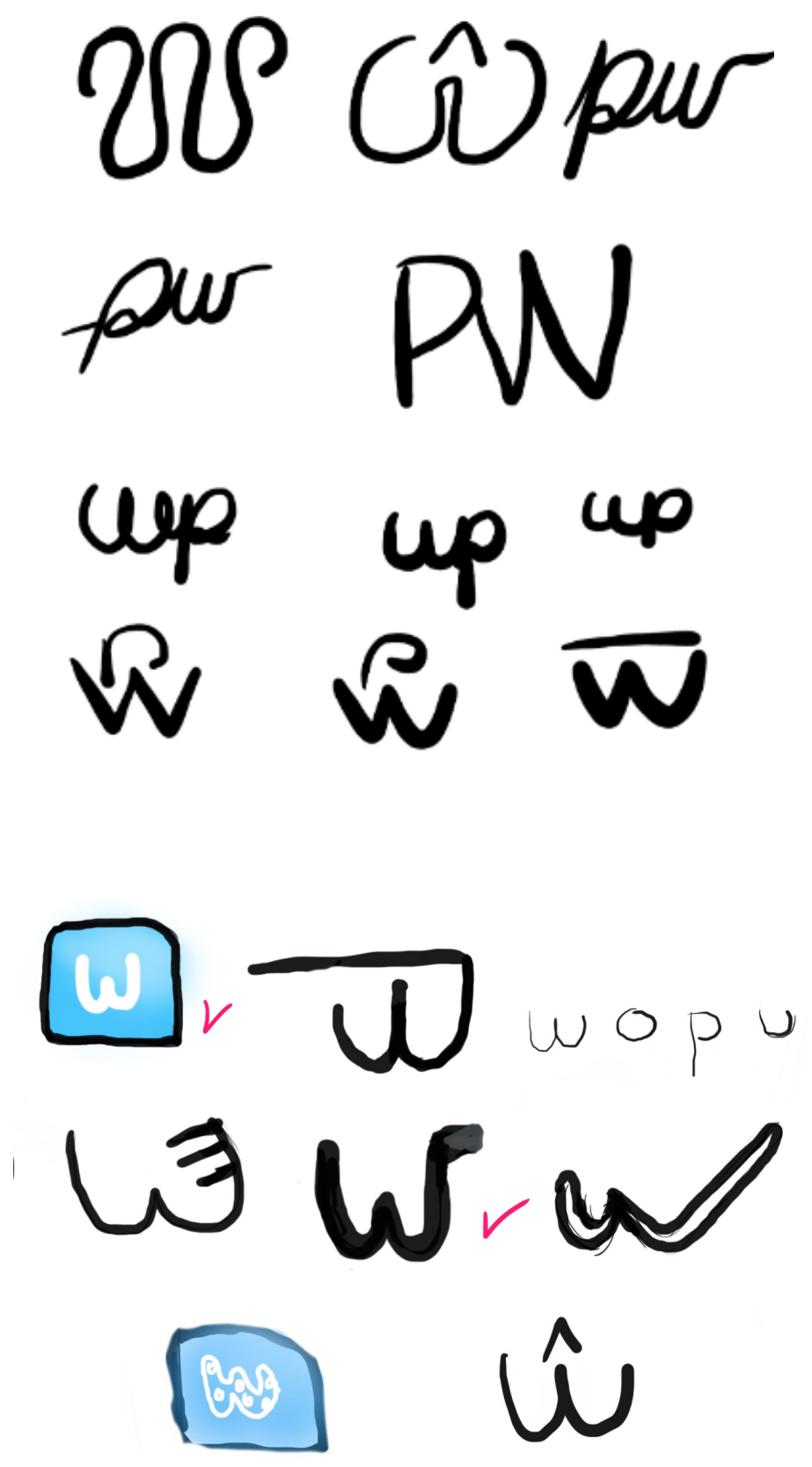
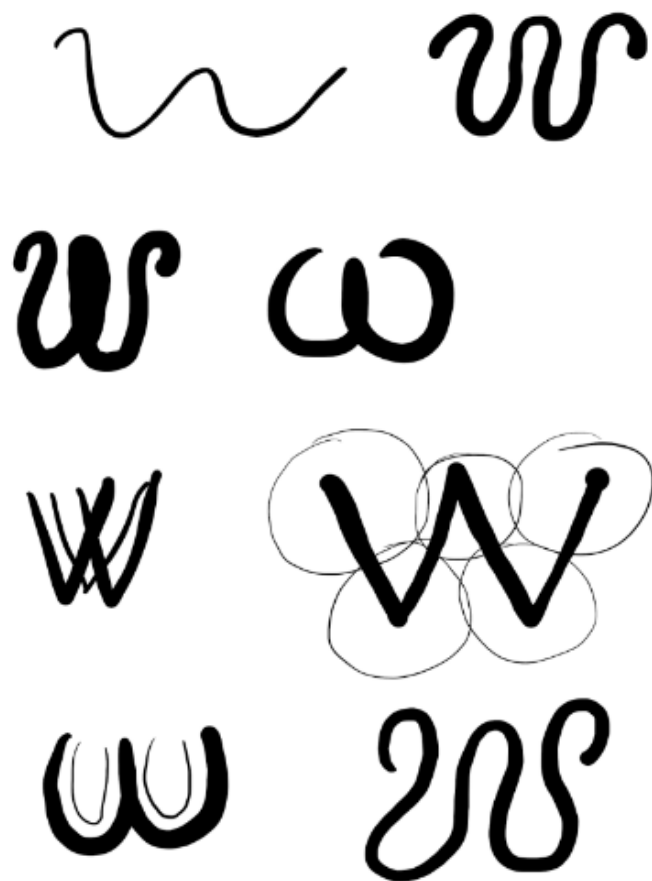
Diseño

En este último capítulo se presenta el proceso para el desarrollo del prototipo final de la aplicación móvil. Ahora se presentará la marca gráfica, la cromática usada, la tipografía, los elementos usados dentro del prototipo, la arquitectura de la información, su sistema de navegabilidad y la guías usadas para un diseño basado en aplicativos iOS.

Todos estos elementos unidos en una sola propuesta de un prototipo para una aplicación móvil para mujeres con múltiples roles.

Una vez que tuvimos claro el nombre de nuestra aplicación, que es “Wopus” una combinación de “women” y “octopus”. Relacionándole a la mujer multirol como una mujer pulpo, con muchos brazos para cumplir todas su tareas y responsabilidades.

Con este nombre procedimos a bocetear algunas ideas, utilizando la letra W como principal elemento. Generamos algunas ideas queriendo unirle con un pulpo o con elementos de planificación como es un visto.



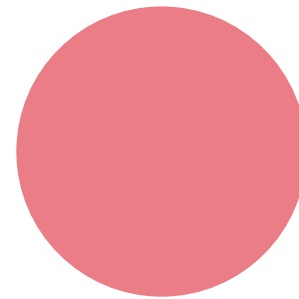
Para la creación de la marca nos basamos en la unión de la “W” de Wopus y en el ícono del visto bueno que representa una tarea realizada. Se utilizó una tipografía sans serif redondeada para que la marca sea mas amigable.



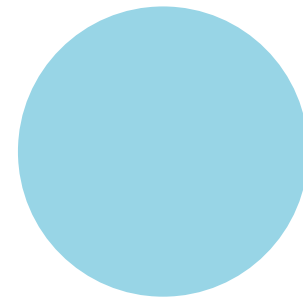
*El manual de marca se encuentra en los anexos.

En cuanto a la cromática se utilizó colores como el rosado y el azul. Haciendo relación con lo femenino y a la vez dándole un contraste que representa el dinamismo de la mujer contemporánea. El color rosado será utilizado en sus diferentes saturaciones, para los elementos que cambian dentro de la aplicación. Este color al llegar a ser muy parecido al rojo, genera alerta y llama la atención del usuario. El color celeste, por el

contrario, se utilizará en elementos constantes dentro de la aplicación, dándole esa paz y orden que el usuario necesita dentro de una aplicación de planificación.

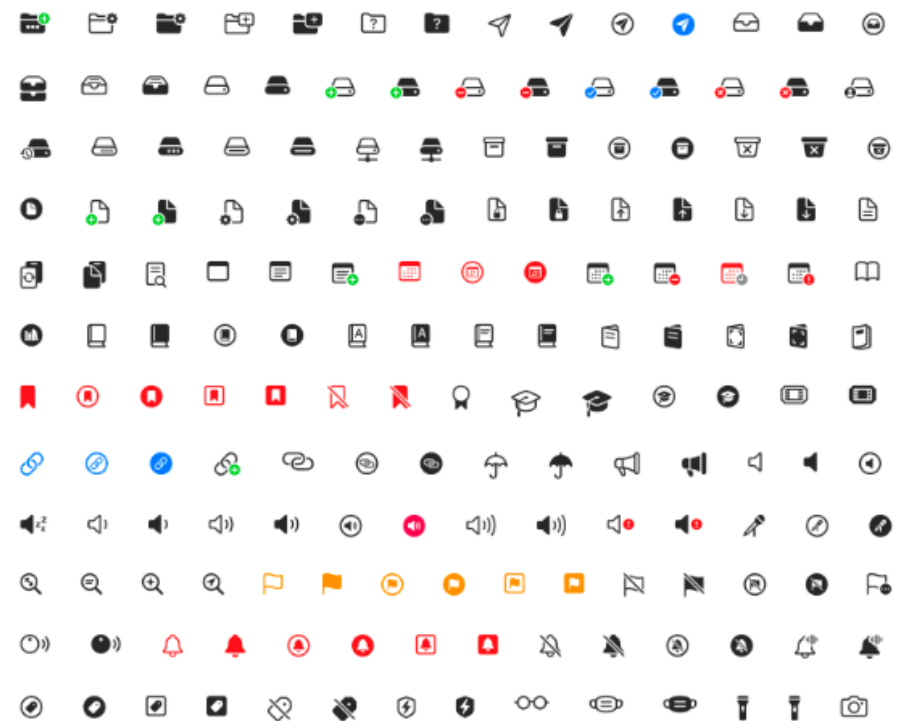


#EA7D85



#98D5E6

La iconografía utilizada en la aplicación se basó en la iconografía recomendada por el manual de desarrollador de iOS debido a que se necesitaban íconos básicos que ya funcionan.



La tipografía usada dentro de la aplicación, se basó en la tipografía recomendada por el propio manual de desarrollador de iOS.

Dentro del manual de desarrollador se recomiendan diferentes tipografías pero hemos elegido la San Francisco debido a que era la única tipografía sans serif recomendada para iOS.

San Francisco

ABCDEFGHIJ
 KLMNOPQ
 RSTUVWXYZ

abcdefgh
 ijklmnopq
 rstuvwxyz

0123456789

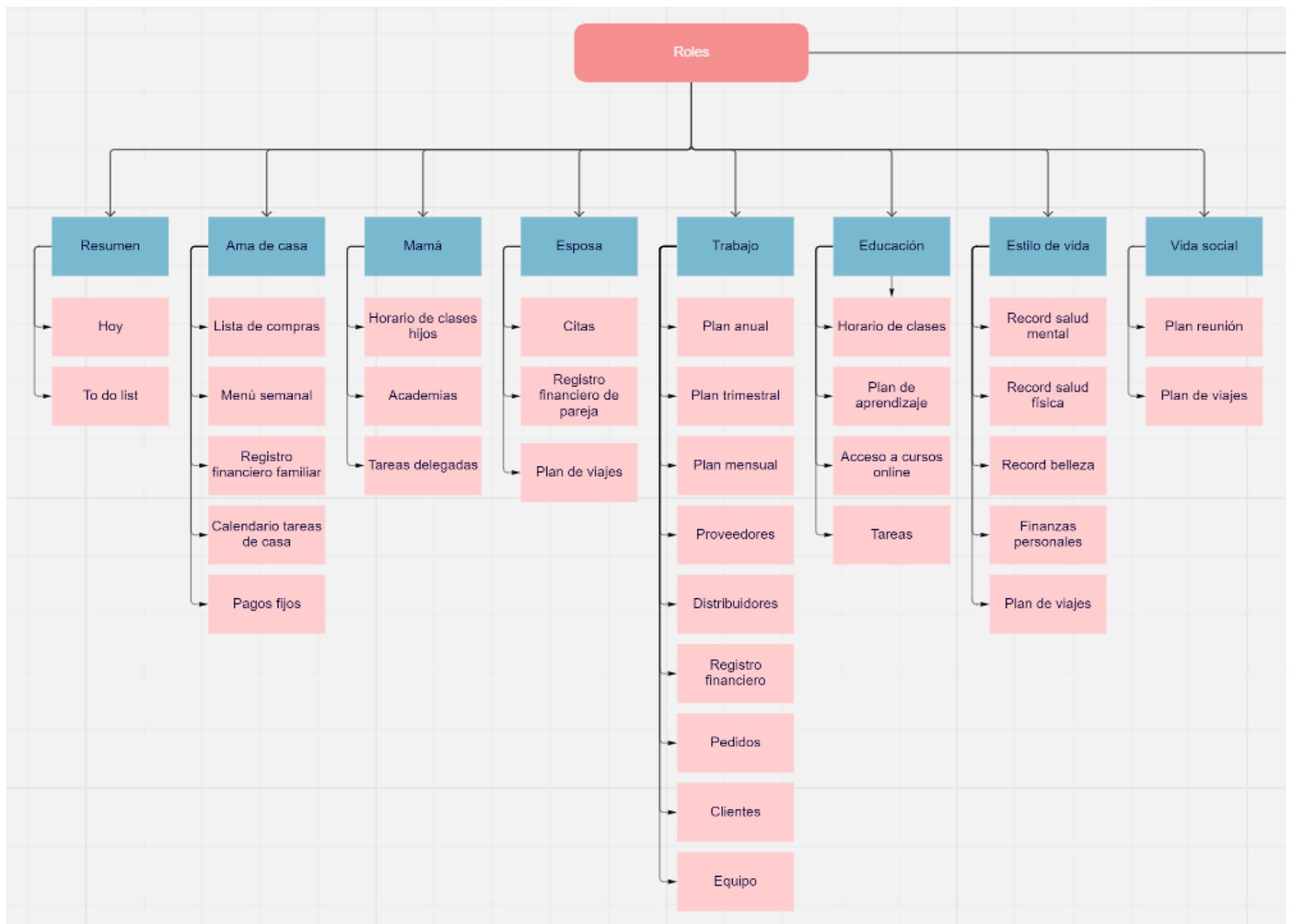
Dentro del manual de desarrollador de iOS contamos con algunas restricciones como márgenes, tamaños de letras, márgenes para la información superior del iPhone como batería, hora, red, etc. Y márgenes en la parte inferior para el botón del iPhone. Todas estas condicionantes han sido consideradas en el proceso de diseño de nuestra aplicación.

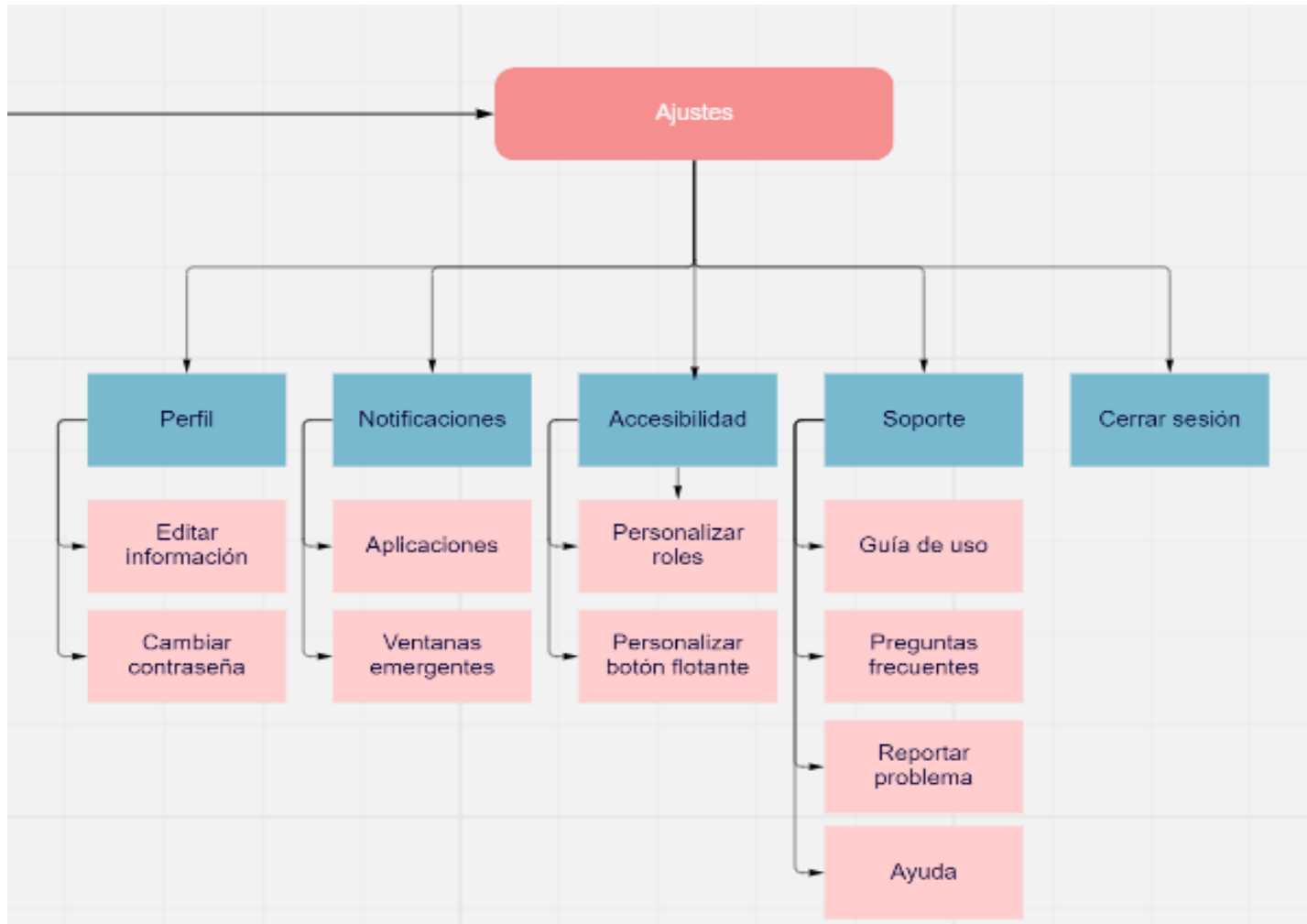
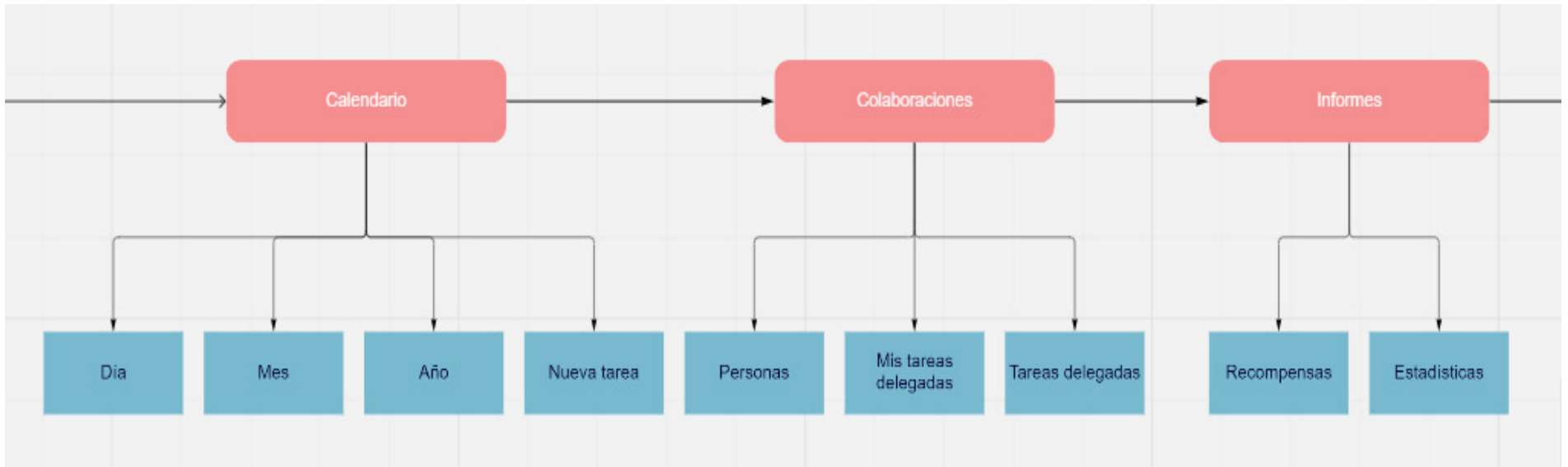


Arquitectura de la información

A continuación se mostrará la arquitectura de la información de la aplicación para conocer como está organizado este proyecto. Los diferentes niveles de la

aplicación y como está organizado en contenido que se presentará dentro de la aplicación Wopus.

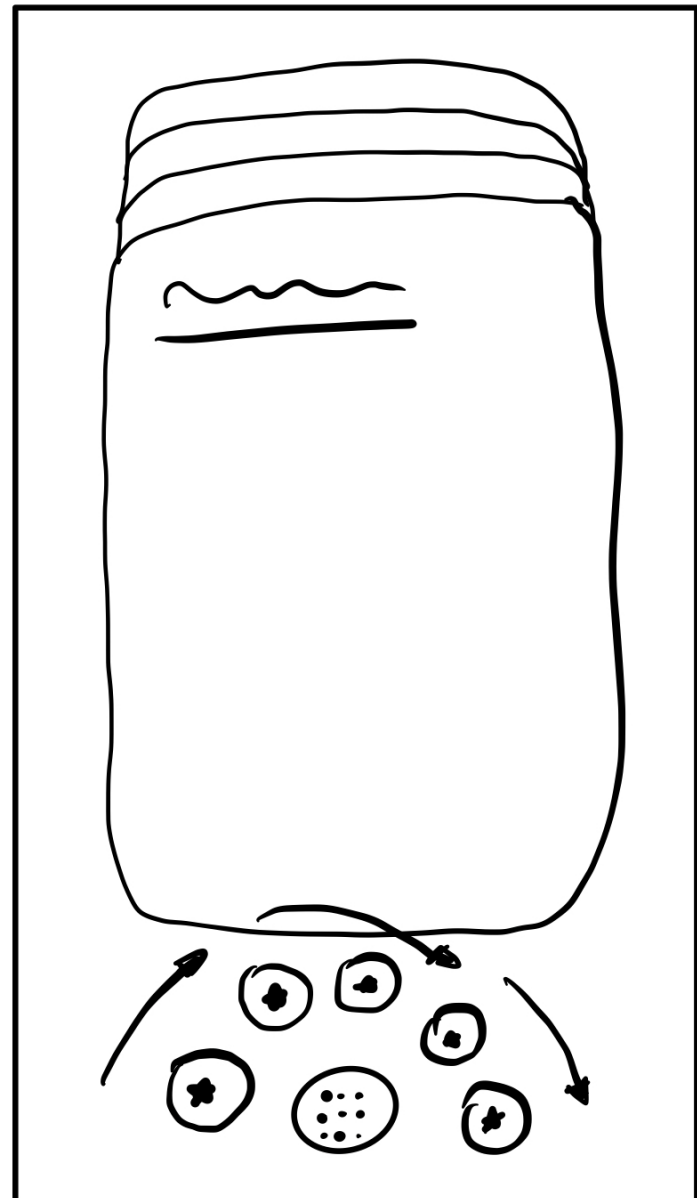
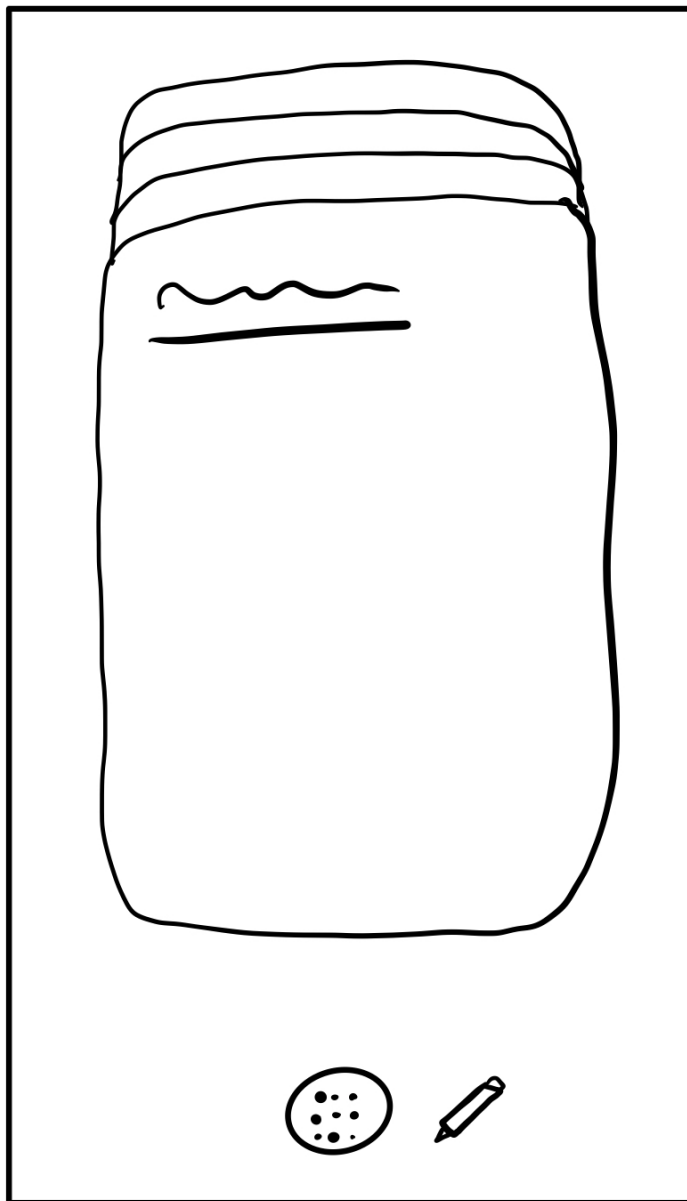




Bocetos wireframes

El proceso de bocetación de las diferentes pantallas de la aplicación ha sido un proceso clave para el desarrollo de la misma. Este proceso nos permitió idear y desarrollar diferentes diseños para poder brindar el mejor producto final a nuestro usuario.

Se realizó bocetos de las pantallas principales, el menú y las pantallas secundarias de la aplicación. Los cuales posteriormente podremos verlos como producto final



< ⊕ □

Nombre: _____

Grado: _____ Clase: _____

Dirigente: _____

Contacto: _____

| Hora | lunes | martes |
|-------|-------|--------|
| 00:00 | | |
| 00:00 | | |
| 00:00 | | |
| 00:00 | | |
| 00:00 | | |
| 00:00 | | |
| 00:00 | | |
| 00:00 | | |

Boceto plantilla de horario de clases en el rol de mamá.

< ⊕ □

Nombre: _____

Academia: _____

Contacto: _____

Dirección: _____

matrícula: \$ _____ Fecha: ____ / ____ / ____




| Día | lunes | martes | miércoles |
|-----------|-------|--------|-----------|
| H. Inicio | 00:00 | 00:00 | 00:00 |
| H. Salida | 00:00 | 00:00 | 00:00 |

| Día | Jueves | viernes | Sábado |
|-----------|--------|---------|--------|
| H. Inicio | 00:00 | 00:00 | 00:00 |
| H. Salida | 00:00 | 00:00 | 00:00 |

Registro de pagos

| Fecha | Valor |
|--------------------|----------|
| ____ / ____ / ____ | \$ _____ |

Boceto plantilla de academias en el rol de mamá.

Nombre: _____




Edad: 7

| Completo | Actividad | Fecha |
|--------------------------|-----------|-------|
| <input type="checkbox"/> | ▼ | / / |
| <input type="checkbox"/> | ▼ | / / |
| <input type="checkbox"/> | ▼ | / / |
| <input type="checkbox"/> | ▼ | / / |
| <input type="checkbox"/> | ▼ | / / |

Registro de logros

| Fecha | logro | premio |
|-------|-------|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Boceto plantilla de tareas delegadas en el rol de mamá.

| Comprado | Producto | F. Compra | F. Finalizo |
|--------------------------|----------|-----------|-------------|
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |
| <input type="checkbox"/> | | / / | / / |

Boceto plantilla de lista de compras en el rol de casa.

< + 📄

LUNES

| | |
|----------|--|
| Desayuno | |
| Snack | |
| Almuerzo | |
| snack | |
| merienda | |

MARTES

| | |
|----------|--|
| Desayuno | |
| Snack | |
| Almuerzo | |
| snack | |
| merienda | |

MIÉRCOLES

| | |
|----------|--|
| Desayuno | |
| Snack | |
| Almuerzo | |

Boceto plantilla de menú semanal de comida en el rol de casa.

< + 📄

Ingresos

| Fecha | Descripción | Cantidad |
|-------|-------------|----------|
| 11 | | \$ |
| 11 | | \$ |
| 11 | | \$ |

Egresos

| Fecha | Descripción | Cantidad |
|-------|-------------|----------|
| 11 | | \$ |
| 11 | | \$ |
| 11 | | \$ |

Plan de ahorro

| Fecha | Descripción | Cantidad |
|-------|-------------|----------|
| 11 | | \$ |
| 11 | | \$ |

Resumen

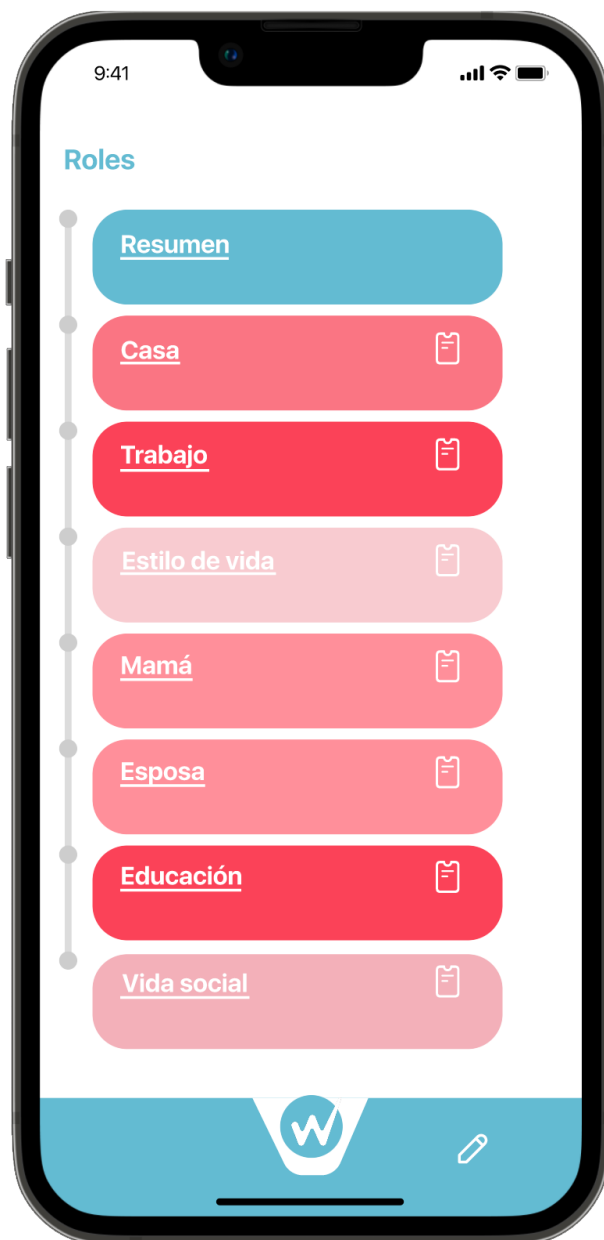
| |
|-----------|
| Mes |
| |
| Año |
| |
| Ingresos |
| \$ |
| Egresos |
| \$ |
| Neto |
| \$ |
| T. ahorro |
| |

Boceto plantilla de ingresos y egresos en el rol de casa, pareja y personal.

Pantalla Principal - Roles

Dentro de la pantalla de roles se decidió mostrar todos los roles en una sola pantalla para que el usuario no tenga que buscar cada vez que ingresa a la aplicación y perder tiempo. Se utilizó también un ícono para que

pueda acceder a las plantillas directamente sin tener que desplegar el recuadro para ver de que se trata ese rol. Los títulos tienen un subrayado para que sepan que es un enlace y sea otra forma de acceder a las plantillas.



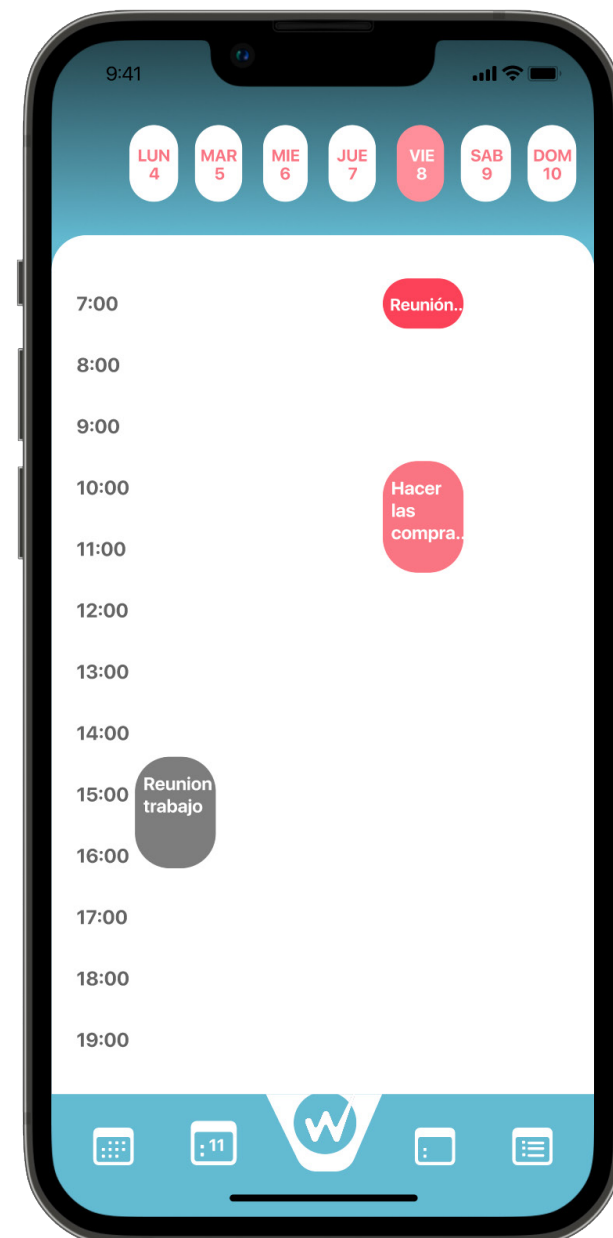
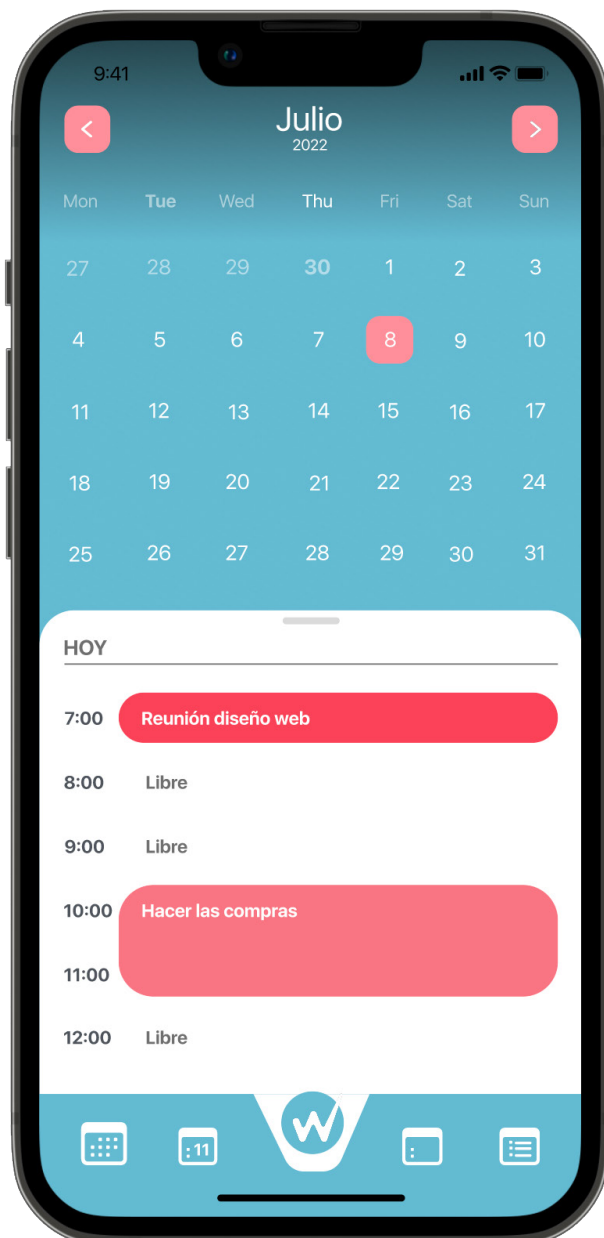
El menú de la aplicación es un menú desplegable, que se abre al momento de dar un toque a la “W” de Wopus. Al momento que se despliega, podemos mirar un menú de 5 íconos con el menú principal y al momento de deslizar, nos aparecerá un menú donde el usuario puede personalizar para acceder de una manera más rápida a cualquier apartado de la aplicación

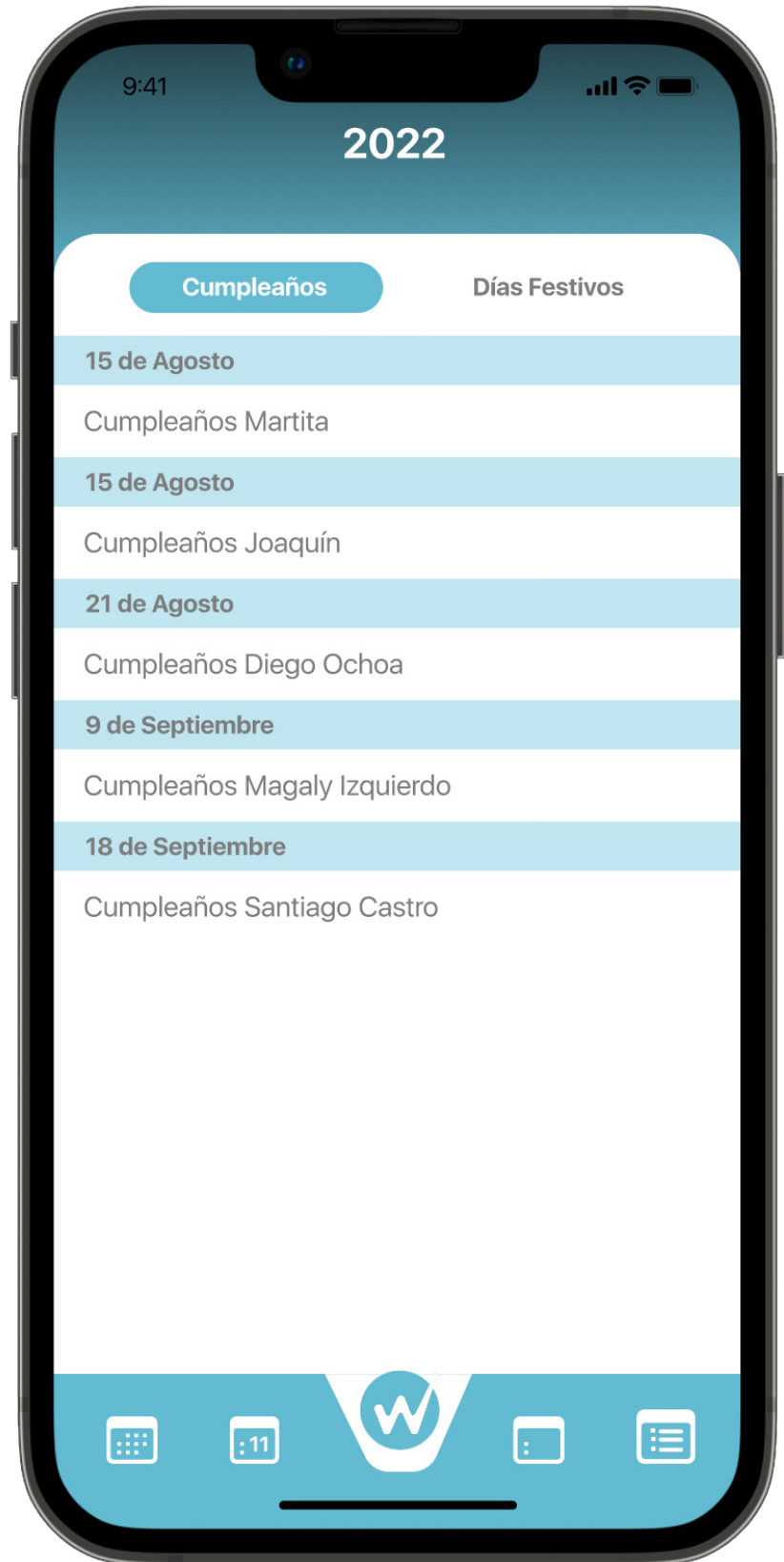
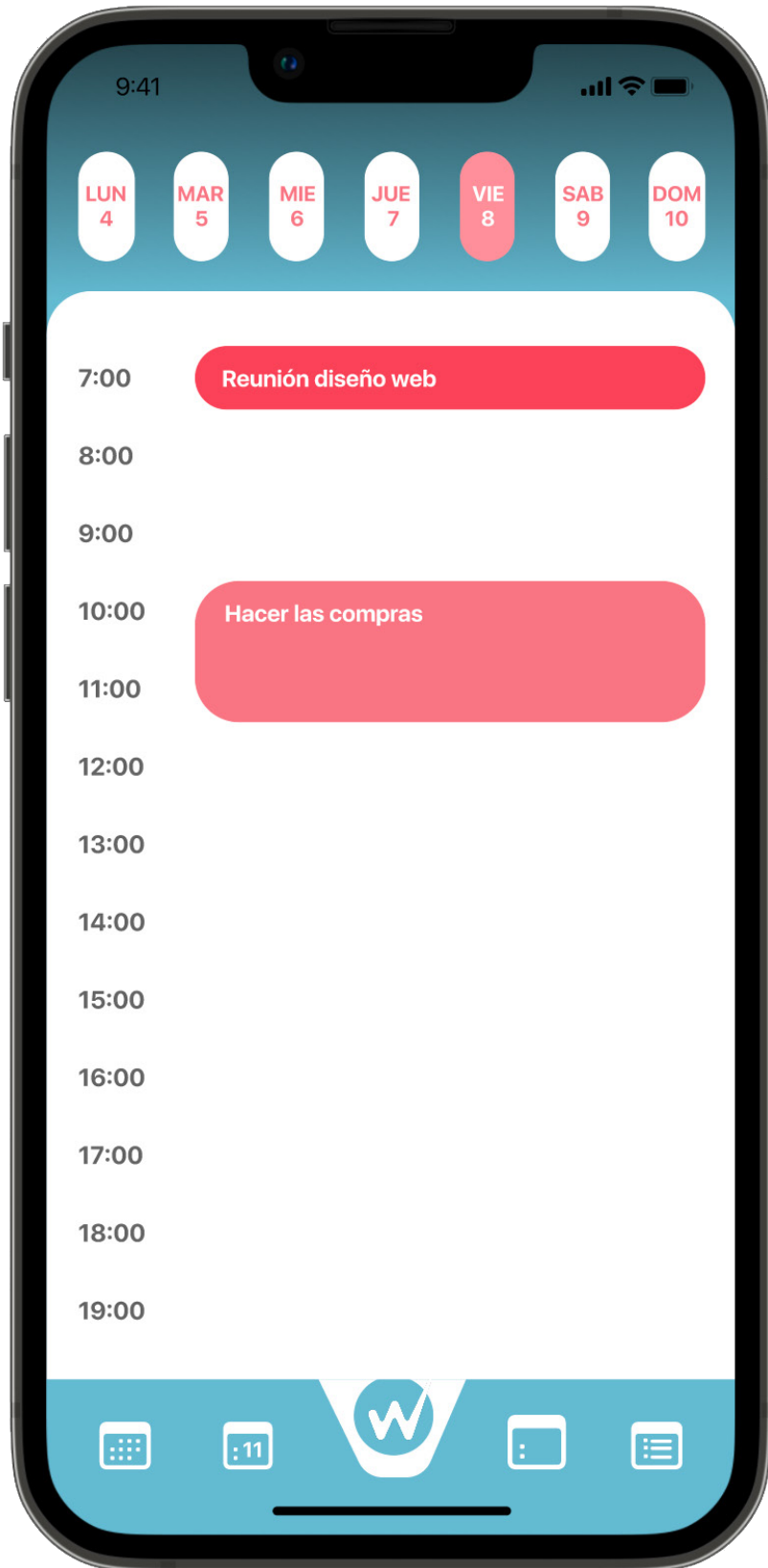


Pantalla Principal - Calendario

Dentro del calendario que es otra de las pantallas principales, hemos adaptado a Wopus el calendario de otras aplicaciones que sabemos que ya funcionan y que están probadas. Podemos observar el mes se-

guido de las tareas de hoy, también tenemos una vista de las actividades semanales, las actividades diarias y una sección donde podemos observar los días festivos y los cumpleaños.





Pantalla Principal - Colaboraciones



Dentro del apartado de colaboraciones el usuario podrá crear tareas y compartirlas con otros usuarios para poder delegar y recibir ayuda en ellas. Así mismo

podrá recibir colaboraciones de otros usuarios, tanto en tareas como llenar juntos una plantilla. En estas pantallas podemos ver las tareas colaborativas.

Pantalla Principal - Informes

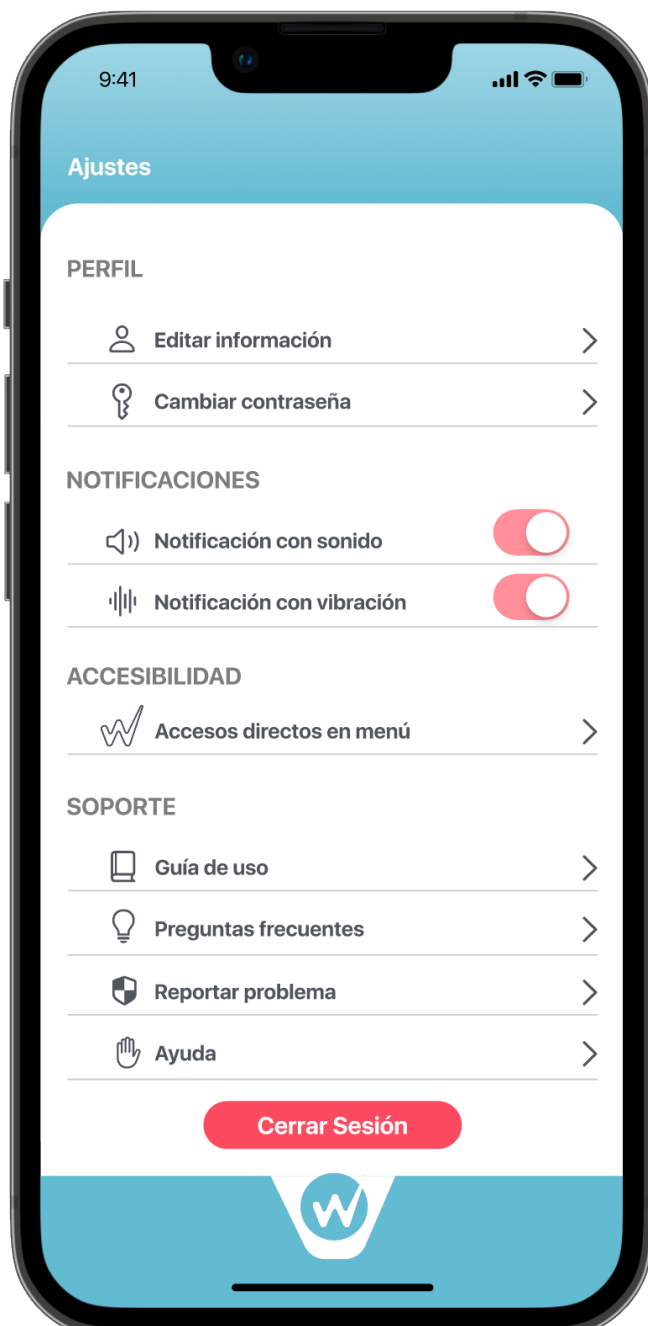
Con la pantalla principal de informes, el usuario podrá revisar como está dentro del ranking mundial comparado con otros usuarios en el uso de la aplicación. Podrá revisar sus puntos ganados y reclamar premios otorgados por la aplicación Wopus.

Por otro lado podrá acceder a estadísticas generales de la aplicación como cuánto tiempo ha usado, cuantas tareas ha cumplido, etc. Para conocer su rendimiento dentro de la aplicación.



Pantalla Principal - Ajustes

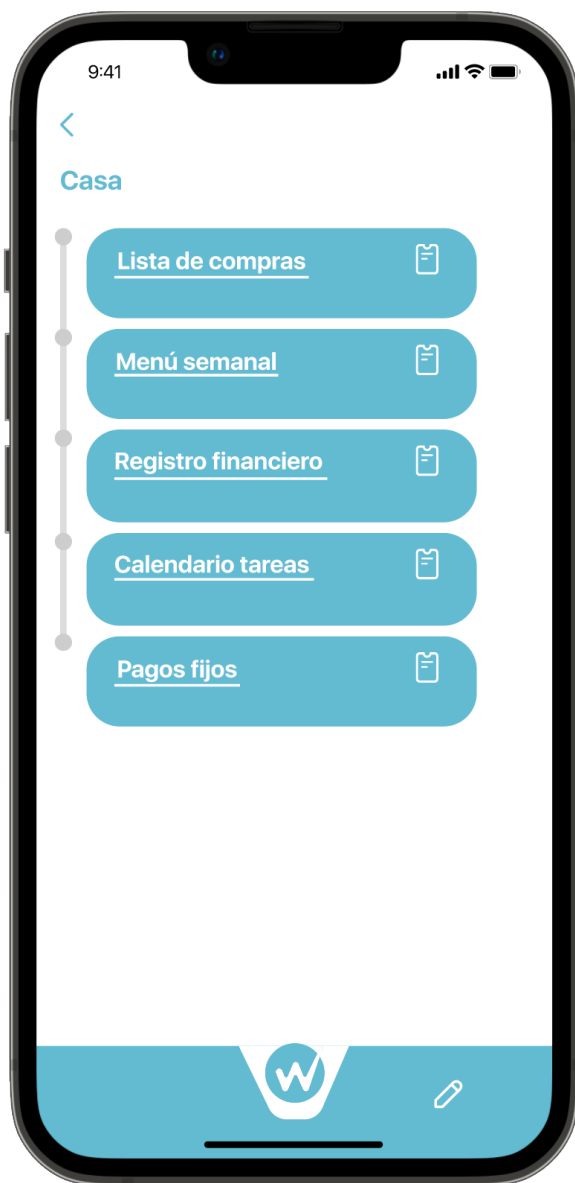
Finalmente tenemos una pantalla donde podemos tener los ajustes de la aplicación. En este apartado podemos cambiar nuestra información de perfil, notificaciones, ayuda, etc.



Pantallas Secundarias - Plantillas

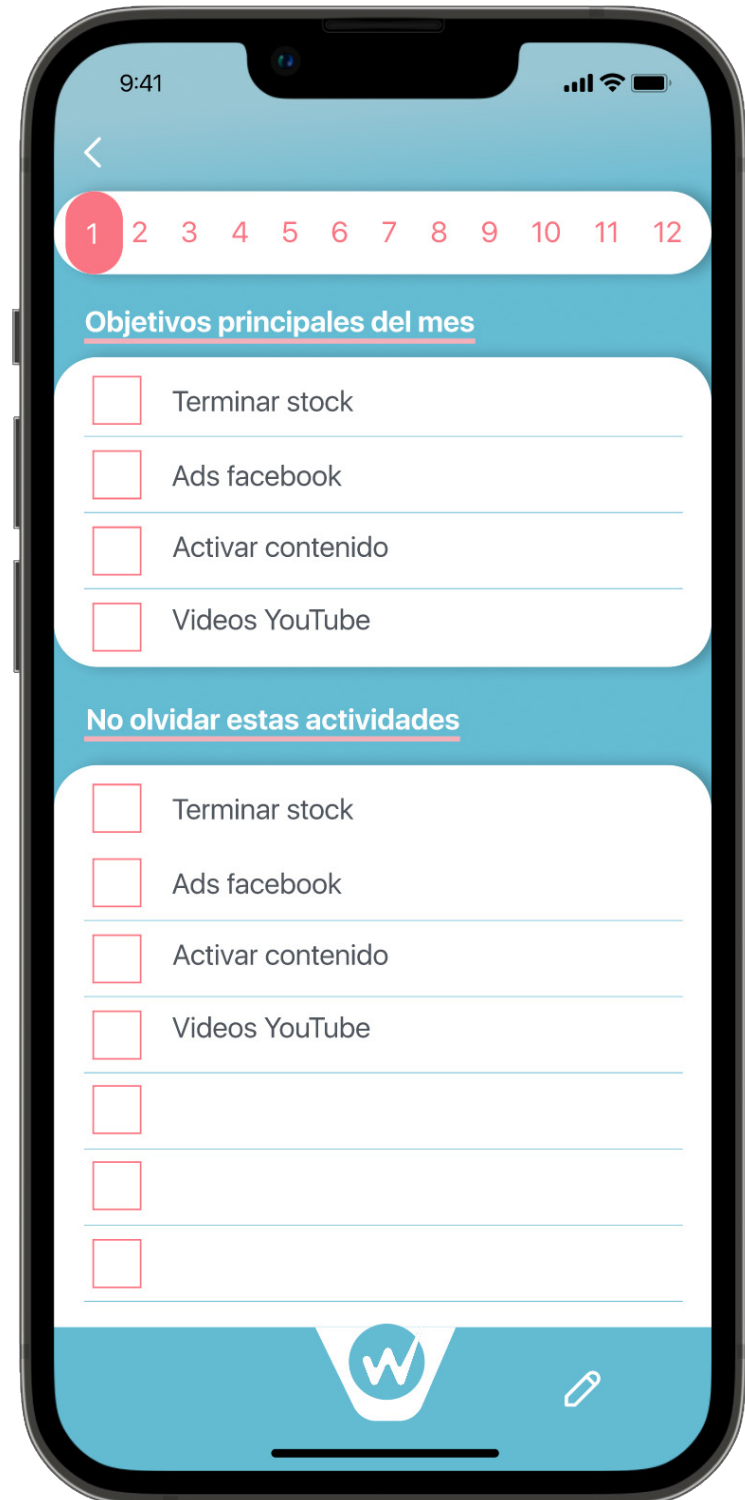
A continuación vamos a ver una serie de imágenes en donde se muestra algunas de las plantillas de cada uno de los roles. Estas plantillas estas creadas con el objetivo de que el usuario tenga facilidad para crear las diferentes actividades del día a día y que sean plantillas que nos ayuden, basados en métodos de productividad, organización y finanzas.

Dentro del diseño se usó en la parte superior todo lo que son títulos, descripciones y que casi siempre será estático, en cambio en la parte inferior una caja de elementos que son manipulables por el usuario para llenar los campos necesarios.





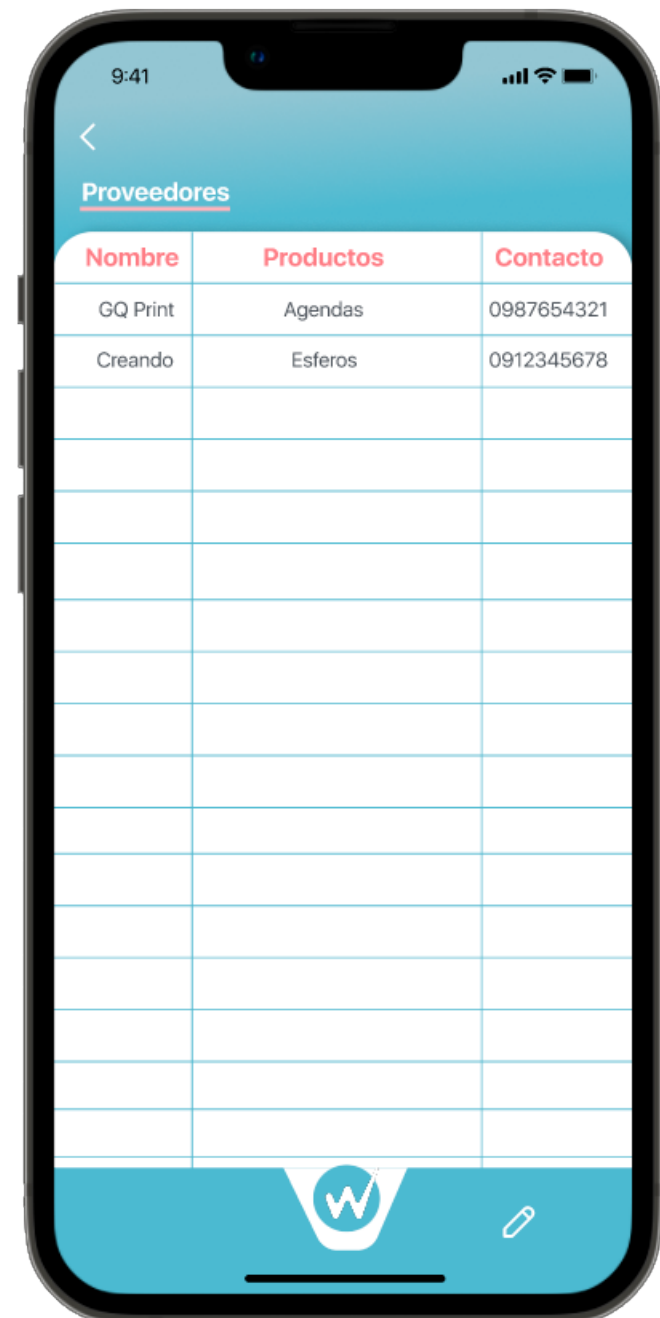
Dentro del apartado de colaboraciones el usuario podrá crear tareas y compartirlas con otros usuarios para poder delegar y recibir ayuda en ellas. Así mismo



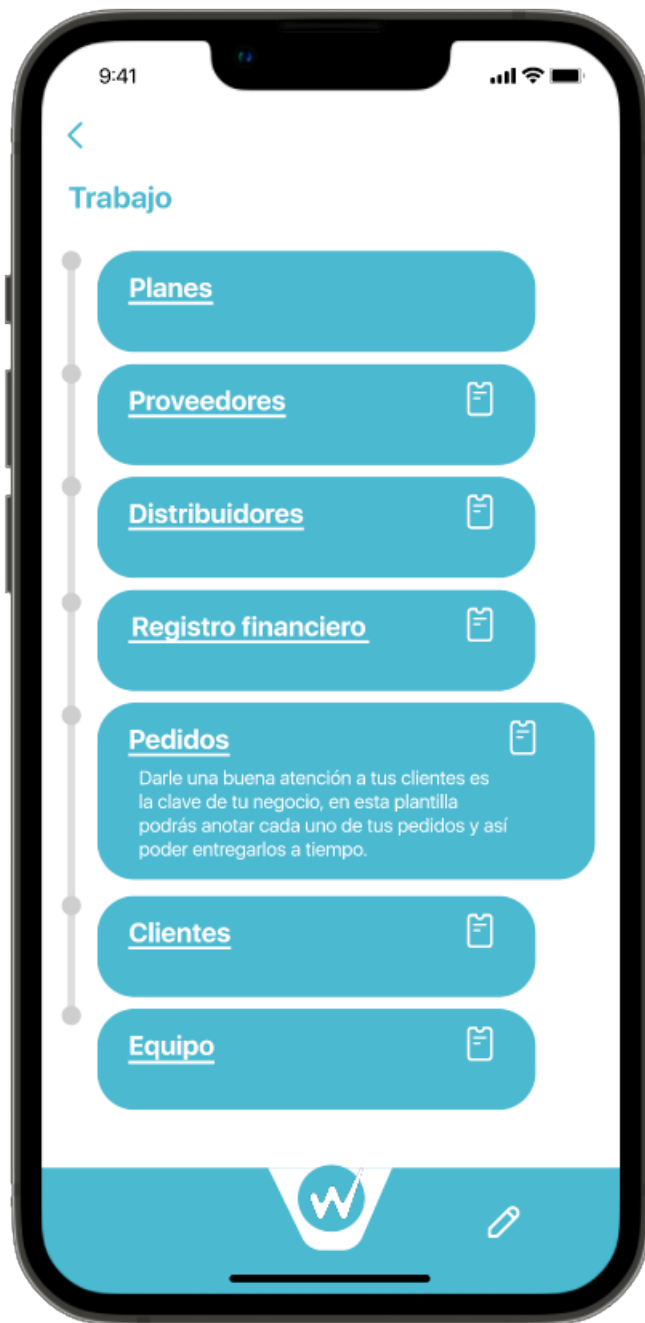
podrá recibir colaboraciones de otros usuarios, tanto en tareas como llenar juntos una plantilla. En estas pantallas podemos ver las tareas colaborativas.



Este es el menú de plantillas dentro del rol de trabajo, a las cuales se puede ingresar dando click en el nombre de la plantilla o en el ícono superior derecho.



Este es un ejemplo de plantilla de proveedores, en donde se podrá guardar los datos principales de los proveedores de un negocio.



En el menú de plantillas, al tocar cualquier nombre se desplegará una descripción de la función de esa plantilla para que el usuario tenga claro para que servirá.



Esta plantilla de pedidos servirá para darle seguimiento a los pedidos dentro de un negocio, teniendo claro quién es el cliente, el producto y la fecha de entrega.



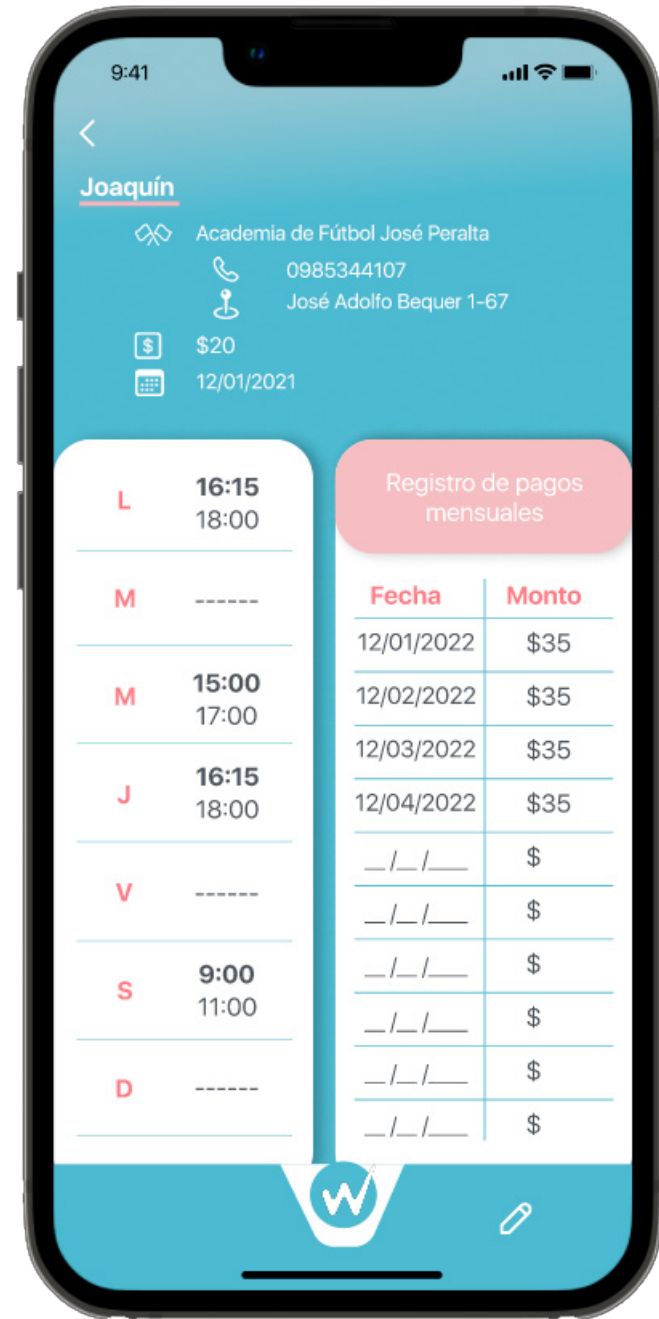
Dentro del rol de estilo de vida encontramos estas diferentes plantillas, enfocadas en el autocuidado y manejo de la vida personal.



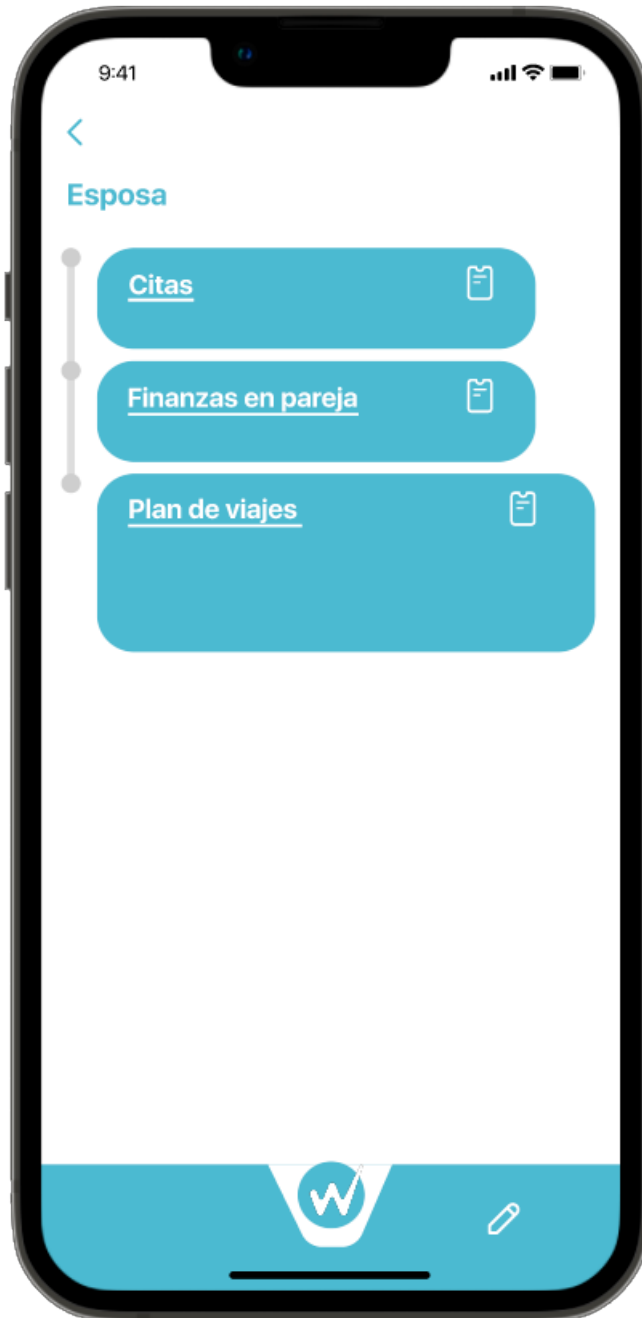
La función de esta plantilla es tener un registro de salud mental, como por ejemplo las citas con el psicólogo y a la vez tener un recordatorio de la próxima cita.



El enfoque del rol de mamá estará 100% en sus hijos, serán plantillas para planificar y tener a la mano las diferentes actividades y tareas de sus hijos.



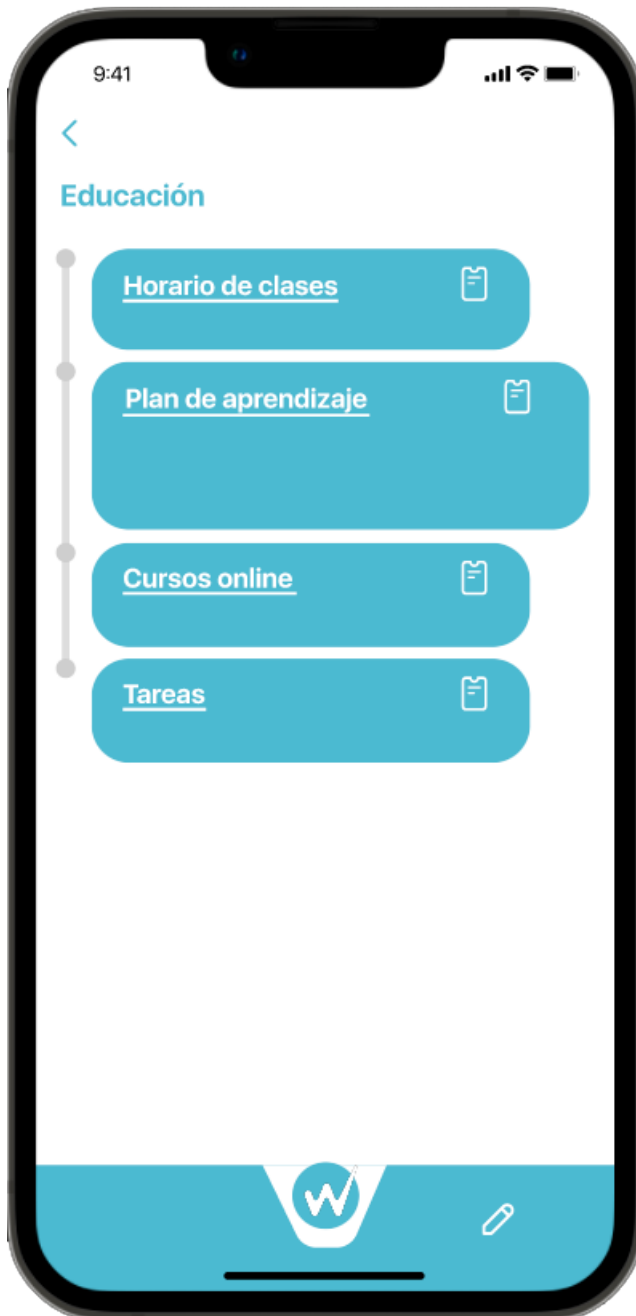
Esta plantilla es un registro de la academia, en donde podrá anotar los datos de contacto, los horarios y los diferentes pagos que realiza.



En el rol de esposa principalmente se encontrarán plantillas para organizar dinámicas en pareja.



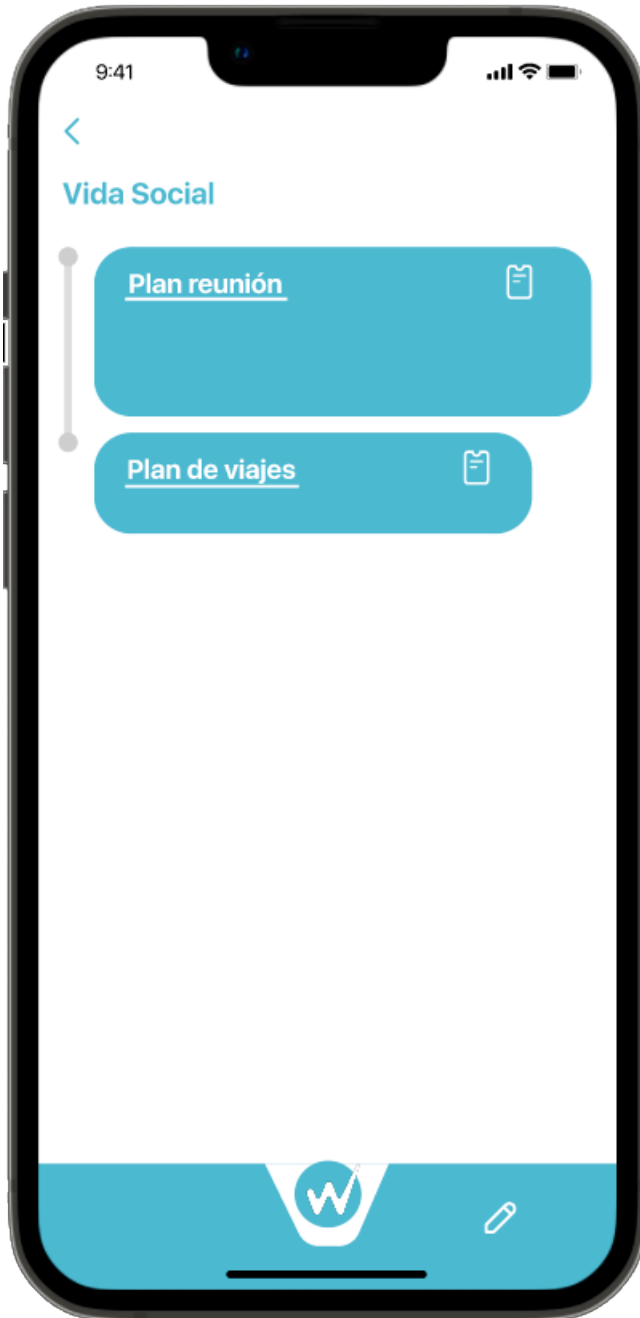
Esta es una plantilla en la cual podrán organizar un viaje, teniendo claro el itinerario y también el presupuesto para el viaje.



Para las eternas estudiantes están creadas estas plantillas, para poder darles un acompañamiento en su proceso de aprendizaje.



El aprender siempre tiene que tener un plan y un objetivo claro para que tenga sentido, así es como lo podrán plantear dentro de esta plantilla.



En la vida hay que tener un equilibrio entre los diferentes roles y la vida social es uno de ellos, así que en Wopus también consideramos plantillas para este rol.



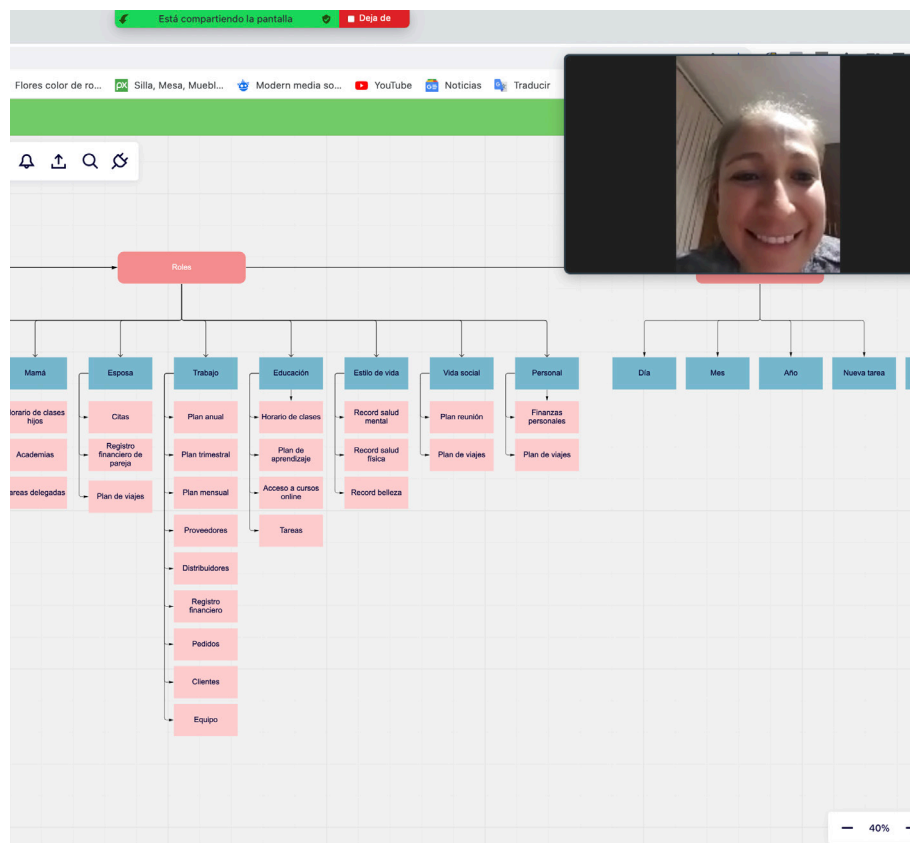
Esta plantilla servirá para planificar una reunión o encuentro entre amigos, donde quedará claro la fecha, el lugar y lo que debe llevar cada uno.

Validación

En base a nuestra metodología “Agile”, nuestro proceso de socialización y validación fue constante.

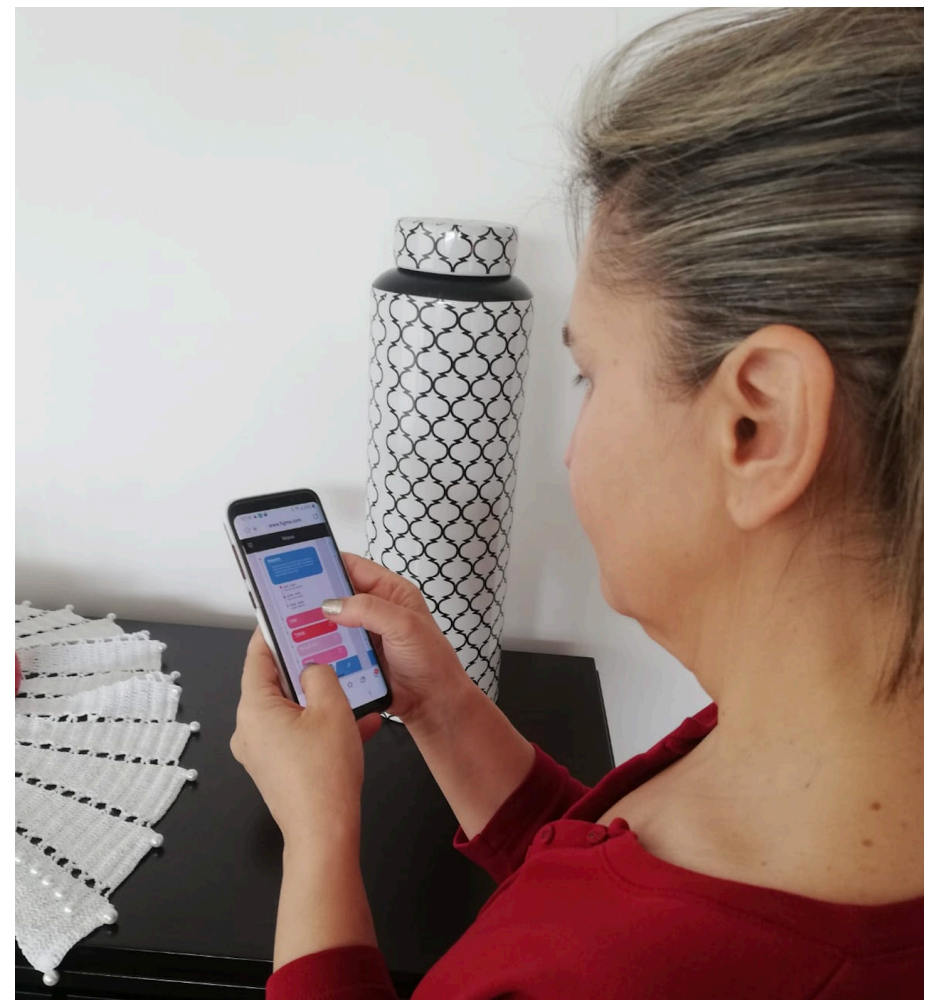
Cada etapa que fuimos realizando, lo fuimos compartiendo con diferentes mujeres que son nuestro usuario para la aplicación.

Se socializó desde la arquitectura de información, la marca, las pantallas principales y secundarias y el producto final.



Al realizar el proceso de esta manera, pudimos tener retroalimentación en cada proceso y así ir mejorando nuestra aplicación en cada una de esas etapas.

Esto nos permitió que en la ultima socialización del producto terminado, tengamos una excelente aceptación, con un producto con el que nuestro usuario se sintió identificado y lo pudo utilizar de excelente manera. Claramente hubo ciertas recomendaciones que consideraremos para la mejora de la aplicación.



Conclusiones finales

El desarrollo de aplicaciones para el sector de la productividad ha sido muy popular en los últimos años, sin embargo, la mayoría ha presentado propuestas similares o iguales.

La mujer en la contemporaneidad ha cambiado, ahora ellas cumplen diferentes roles muy importantes como su trabajo, su casa, etc. Por lo tanto sabemos que en muchas ocasiones sufren de estrés y depresión por no poder cumplir todas sus actividades de manera satisfactoria.

En este caso se desarrolló una aplicación en donde las mujeres con múltiples roles puedan tener una planificación y organización más completa para que puedan tener una vida mas tranquila y disfrutar de los momentos ya sea de su trabajo, su casa, sus hijos.

En cuanto al diseño de la aplicación se ha pensado en cómo hacer para que la aplicación sea lo mas sencillo de usar y que sea muy rápida de acceder a los diferentes apartados de la aplicación. Existen mujeres con múltiples roles de distintas edades, por lo tanto la aplicación debía funcionar de la mejor manera ya sea para jóvenes como para adultos, por lo que se optó por una aplicación mas limpia, sin distracciones y fácil de usar.

Dentro de las funciones de la aplicación se ha pensado a profundidad como la mujer lleva sus actividades en el día día por lo que las plantillas han sido de gran ayuda para ellas, como ayudarles en sus planes anuales, mensuales, a realizar su lista de compras para la casa, en sus ingresos, egresos, dentro de su trabajo puede organizarse con su equipo de trabajo, etc.

Hoy las aplicaciones móviles son una herramienta de gran ayuda, haciendo que podamos llevar cualquier tipo de información en nuestro bolsillo a cualquier lugar. Esto ha hecho que la combinación entre aplicación móvil y la productividad para las mujeres de la contemporaneidad sea de gran ayuda en su día a día.



Bibliografía

Samara. T (2006). Diseñar con y sin retícula. Barcelona/España.

Alberich. J (2011). Conceptos básicos de diseño gráfico. Universidad Oberta de Catalunya/España.

Ramírez. R (2012). Métodos para el desarrollo de aplicaciones móviles. Universidad Oberta de Catalunya/España.

Torres. D (2012). Siete años de experiencia de usuario. Villatuerta/España.

Emoticon. s.r.l. (2012). Cómo mejorar la experiencia del usuario. Madrid/España.

Arroy. N (2011). Información en el móvil. Barcelona/España.

Business Harvard Review. (2020). Mejora Tu Productividad: Céntrate en lo importante. Deja de procrastinar. Consigue tus objetivos. (1.a ed.). Reverte Management. https://elibro.net/es/lc/uazuay/titulos/105554?fs_q=productividad__personal&prev=fs

Castro. A (2021). Productividad total. Mérida/México.

Ekos Negocios. (2020, 9 julio). Mujeres y emprendimiento. Recuperado 23 de febrero de 2022, de <https://www.ekosnegocios.com/articulo/mujeres-y-emprendimiento>

Harriet Taylos Escuela de Negocios Europea. (2020, 3 diciembre). ¿Qué son los Objetivos SMART y Cómo utilizarlos? ENEHT - Escuela de Negocios Europea Harriet Taylor. Recuperado 1 de marzo de 2022, de <https://www.escueladenegocioseuropea.com/objetivos-smart/#:%7E:text=de%20nuestros%20M%C3%A1steres.-,%C2%B-FQu%C3%A9n%20%20invento%20los%20%20Objetivos%20SMART%20o%20la%20%20metodolog%C3%A-Da%20SMART%3F,write%20management's%20goals%20and%20objectives%E2%80%9D>

Meneses, R., Feldman, L., & Chacón, G. (1999). Estrés, Apoyo Social y Salud de la Mujer con Roles Múltiples. Revista Interamericana de Psicología, 33(1), 109–132. https://web.archive.org/web/20180427223423id_/https://journal.sipsych.org/index.php/IJP/article/viewFile/798/691#page=109

Feldman, L., Vivas, E., Lugli, Z., Zaragoza, J., & Gómez, V. (2008, 1 diciembre). SciELO - Saúde Pública - Relaciones trabajo-familia y salud en mujeres trabajadoras Relaciones trabajo-familia y salud en mujeres trabajadoras. Scielo. Recuperado 21 de febrero de 2022, de <https://scielosp.org/article/spm/2008.v50n6/482-489/>

Tena, M. (2020, 28 agosto). ¿Qué es la metodología «agile»? BBVA NOTICIAS. Recuperado 18 de febrero de 2022, de <https://www.bbva.com/es/metodologia-agile-la-revolucion-las-formas-trabajo/>

Lean, P. (2021, 13 mayo). ¿Qué es la metodología Agile y por qué está de moda? Progressa Lean. Recuperado 18 de febrero de 2022, de <https://www.progressalean.com/metodologia-agile/>

Anexos

Manual de Identidad Corporativa



W

+



=



San Francisco

ABCDEFGH
IJKLMNOPQ
RSTUVWXYZ

abcdefgh
ijklmnopq
rstuvwxyz

0123456789



Cromática



R: 234 G: 125 B: 133
C: 3% M: 63% Y: 36% K: 0%
#EA7D85



R: 152 G: 213 B: 230
C: 44% M: 0% Y: 10% K: 0%
#98D5E6



| Uso en blanco y negro



