

# APP de Blog de noticias local

(Alcaldía Benito Juárez, CDMX)

---

Ricardo Ledesma Romero

# Resumen del proyecto



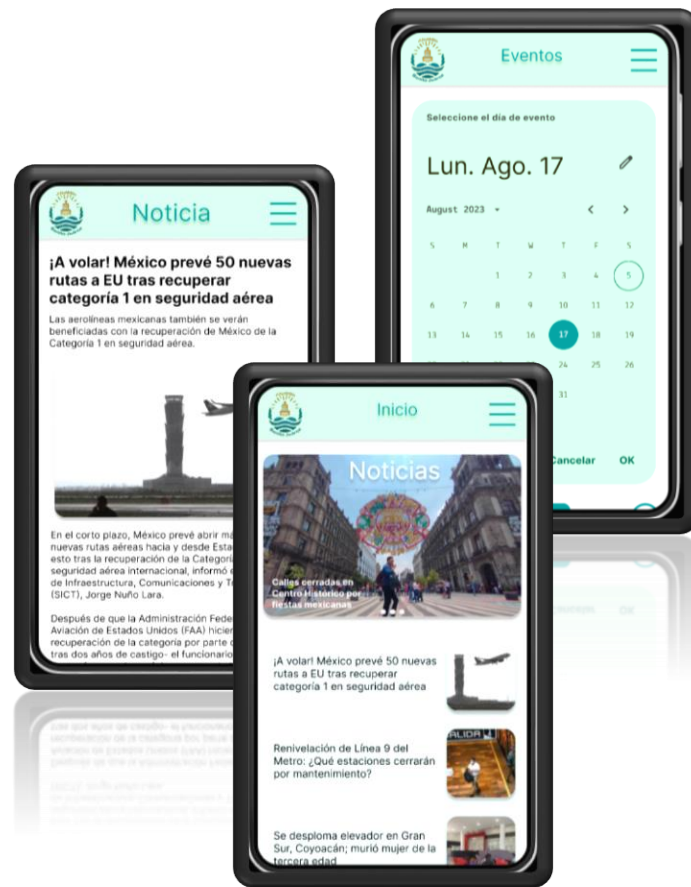
## El producto:

Aplicación Móvil para noticias locales eventos y actividades de la Alcaldía, dirigida a usuarios de esta misma para información diaria y relevante a los usuarios



## Duración del proyecto:

1 mes



# Resumen del proyecto



## El problema:

Los vecinos de la alcaldía están muy desinformados en cuanto a los eventos, problemas y actividades relevantes de la demarcación.



## El objetivo:

Hacer que las personas tengan toda la información de la alcaldía al día y puedan aprovechar todas las oportunidades que ofrece y la información importante que puede estar pasando a su alrededor.

# Resumen del proyecto



## **Mi rol:**

Desarrollador del proyecto de principio a publicación de aplicación.



## **Responsabilidades:**

Crear un sistema desde cero en el proceso de investigación, usabilidad, empatía con los usuarios finales, diseño, conclusiones y prototipo final del alta fidelidad para el desarrollo de la APP

# Entender al usuario

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

# Investigación sobre los usuarios: resumen



En mi investigación de usuarios para una aplicación de noticias locales con un equipo de cinco miembros, entre los cuales tenían entre 15 y más de 50 años, me enfoqué en abordar desafíos específicos.

Inicialmente, asumí que la principal preocupación sería la navegación simplificada, pero después de entrevistar a los usuarios y observar sus interacciones, quedó claro que los gráficos poco claros interrumpieron algunas veces la navegación. Estos hallazgos me llevaron a priorizar una mejora en la presentación visual y a reorganizar el flujo de la app para garantizar que la navegabilidad sea más intuitiva y libre de errores. A través de esta investigación, pude ajustar con éxito la interfaz de usuario para abordar los problemas específicos que enfrentaban los usuarios de edad mayor, mejorando así la usabilidad y la satisfacción general de la aplicación y página.

# Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

## Punto débil

Gráficos muy pobres  
(Presentación de baja  
fidelidad).

2

## Punto débil

Nevegabilidad

3

## Punto débil

Zonas de textos, iconos,  
botones y colores  
(branding)

4

## Punto débil

No habia un formulario  
de contacto

# Personas:

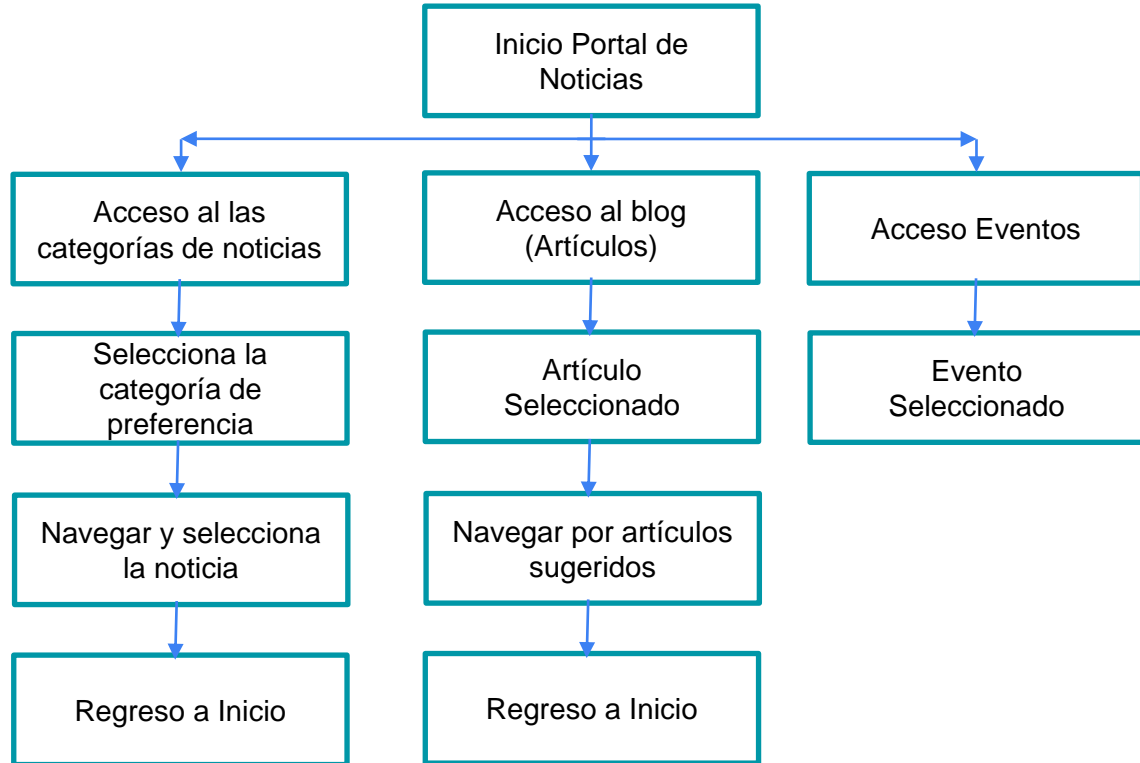
<b>Participante A</b>	<b>Participante B</b>	<b>Participante C</b>	<b>Participante D</b>	<b>Participante E</b>
Persona masculina de 15 años, Estudiante	Persona Femenina 25 años, Empleada	Persona Femenina 60 años, Pensionada	Persona masculina de 55 años, Independiente	Persona masculina de 38 años, empleado

Por motivos de confidencialidad los datos de los participantes se omitieron



# Mapa de recorrido del usuario

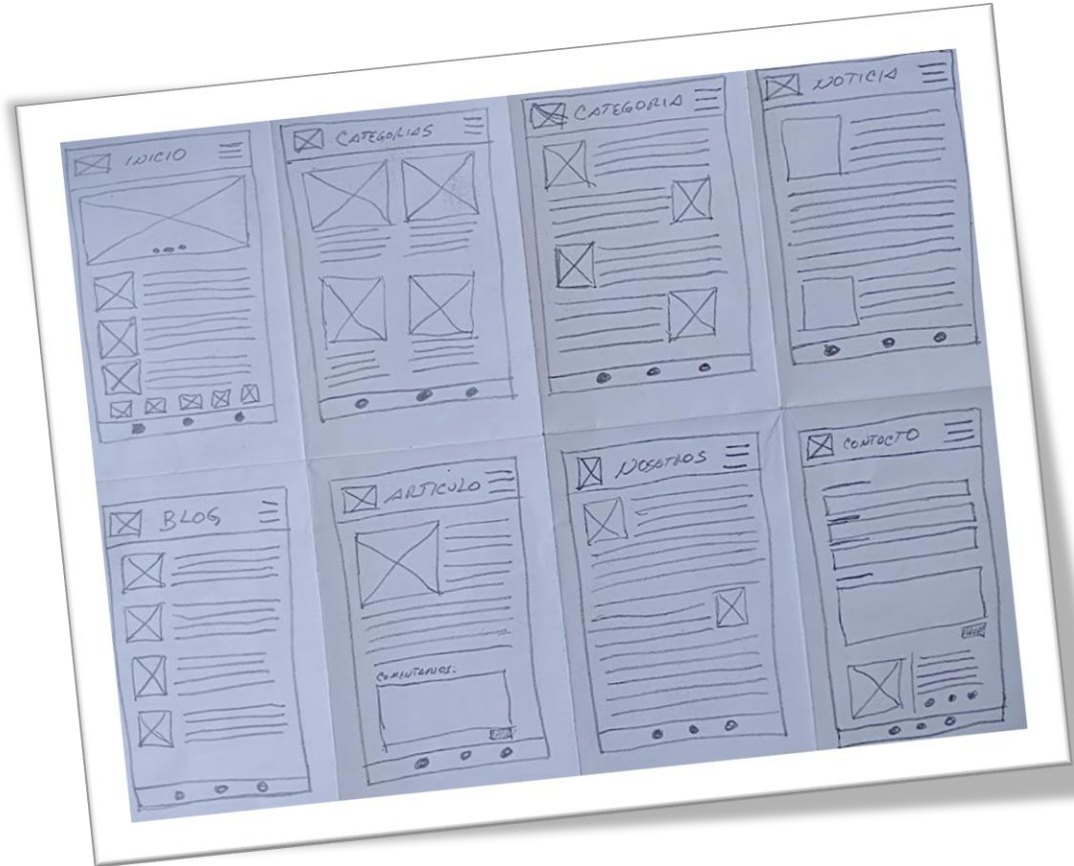
Técnicamente es una sistema de noticias locales en línea donde se puede navegar por los diferentes artículos, las noticias o eventos de su preferencia y tener la información a la mano alrededor de su entorno y de la alcaldía en si





# Esquema de app en papel

Esquemas de la aplicación de inicio desde la pantalla principal de la computadora o dispositivo móvil con todos los esquemas de páginas internas del sitio



# Esquema de página digital

Primeras maquetas de estructura básica de la aplicación móvil en Figma, donde encontramos que habíamos omitido el rubro de eventos.



# Estudio de facilidad de uso:

Se contempló el estudio con 5 personas de diferentes edades en las que se le solicitó hacer algunas instrucciones específicas para ver la facilidad de como utilizan el sistema y así dándonos a conocer sus movimientos y reacciones a través del recorrido

## Hallazgos:

- 1 Los usuarios se sienten más cómodos haciendo estos tests con prototipos mas parecidos a la realidad (alta fidelidad).
- 2 En las dos personas de mayor edad coincidieron que la aplicación es buena pero que sea más evidente la navegación (menú móvil).
- 3 La familiarización de la aplicación fue más facil en las personas más jóvenes

# Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

# Maquetas

En la revisión de los esquemas en papel se creó la primera versión de la APP de baja fidelidad y una vez terminada se invitó a los usuarios en recorrer el flujo y obtener información clave de uso.



# Maquetas

Después de la información recopilada de los usuarios se creó la segunda versión de baja fidelidad con nuevas pantallas que enriquecieron el nuevo esquema, con menús, pantallas de contacto, formularios, eventos y ayudas.





# Prototipo de alta fidelidad

Ver prototipo de alta fidelidad  
en funcionamiento

[Ver Móvil](#)



# Consideraciones de accesibilidad

1

Se llevaron a cabo las correcciones para que los diferentes usuarios tuvieran la capacidad intuitiva de acceder a las noticias, artículos o eventos sin obstáculos.

2

Para usuarios sin experiencia se implementó en todas las pantallas un icono de ayuda con instrucciones detalladas de uso del sistema.

3

En la versión 2 se está considerando tener una versión de alto contraste para dispositivos visuales y capacidad de descripción de pantallas con audio del contenido de las mismas.

# Futuro

---

- Conclusiones
- Próximos pasos

# Conclusiones



## Impacto:

En la explicación de una aplicación de noticias eventos de la alcaldía en tiempo real les pareció una buena idea para todos los vecinos que se encuentran en esta demarcación y todos estemos informados .



## Qué aprendí:

Que la diversidad de usuarios que pueden usar la aplicación es muy amplia y que cada proyecto se les debe tomar en cuenta lo más que se pueda a la mayoría .

# Próximos pasos

1

Crear una versión mucho más dinámica y con más multimedia

2

Hacer una versión de alto contraste y meter la herramienta de lectura por audio

3

Perfeccionar la vista, para una mejor experiencia en cuanto a gráficos y otras funciones

# ¡Pongámonos en contacto!



Si quieres conocer más de mi trabajo te invito a que visites mi página  
<https://vector5.com.mx>

VECTOR 5 Ricardo Ledesma Romero  
Av. Coyoacán 1435, Col. Del Valle, Del. Benito Juárez, C.P. 03100, México CDMX.  
Cel. 56 1429 8060, [contacto@vector5.com.mx](mailto:contacto@vector5.com.mx)

*¡Gracias!*