

TFG

VINCLE I:

DISEÑO DE INTERFAZ Y EXPERIENCIA DE USUARIO DE UNA RED SOCIAL PARA LA CONEXIÓN Y COLABORACIÓN ENTRE MIEMBROS DE LA UPV

Presentado por Pavlo Soldatov Mulyk

Tutor: Álvaro Sanchis Gandía

Co-tutora: Melani Leonart García

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Este TFG se basa en el diseño de interfaz y experiencia de usuario de Vincle, una plataforma digital que permite al usuario conectar con la comunidad universitaria, ya sea para fines lúdicos, académicos o profesionales. Con esta plataforma se pretende fomentar el intercambio de conocimientos, el aprendizaje y desarrollo de competencias, así como la integración, la participación activa y la colaboración entre sus miembros.

Esta memoria aborda aspectos fundamentales sobre redes sociales, diseño de experiencias y usabilidad. Se recoge, además, un estudio previo de mercado y usuarios, para el que se elaboran encuestas y se realizan análisis de referentes. Finalmente, se describe el proceso de diseño centrado en el usuario que abarca desde la conceptualización y la definición de sus funcionalidades, hasta el diseño, el prototipado y la evaluación de sus componentes interactivos.

PALABRAS CLAVE

Diseño de interfaz, usabilidad, experiencia de usuario, UX, redes sociales.

ABSTRACT

This final year project comprises the interface design and user experience of Vincle, a digital platform that allows the user to connect with the university community, whether for recreational, academic, or professional purposes. This platform is intended to promote the exchange of knowledge, learning and skills development, as well as integration, active participation and collaboration among its members.

This report addresses fundamental aspects of social networks, experience design, and usability. In addition, a previous study of the market and users is collected, for which surveys are prepared and benchmark analyzes are carried out. Finally, the user-centered design process is described, ranging from the conceptualization and definition of its functionalities to the design, prototyping, and evaluation of its interactive components.

KEYWORDS

Interface design, usability, user experience, UX, social networks.

CONTRATO DE ORIGINALIDAD

Este trabajo de fin de grado ha sido realizado completamente por el alumno Pavlo Soldatov Mulyk. Este es el último trámite para la obtención del título de la promoción 2017/2021 del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas en la Universidad Politécnica de Valencia.

El presente documento es original y no ha sido entregado como trabajo académico previo, y todo el material tomado de otras fuentes ha sido citado correctamente.

Firmado:

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'P' and 'S' followed by the name 'SOLDATOV' in capital letters.

Fecha: 20 de julio de 2021

AGRADECIMIENTOS

A Adri, por su gran trabajo y ayuda, y por haber sido un estupendo compañero y amigo estos últimos años, tanto aquí en España, como en la otra punta de Europa. Siempre es un placer trabajar contigo, *Leedsiano*.

A Álvaro y Melani, por acogerme y guiarme en la realización de este trabajo, por haberme transmitido su pasión por lo que hacen a través de sus clases y por ser unos profesores admirables.

A mis compañeros de clase, por toda la ayuda y el apoyo recibido durante la realización de este proyecto, por compartir conmigo estos últimos cuatro años, por ser unos amigos geniales.

A todos los que han participado en el desarrollo de Vincle, ya sea contestando y difundiendo la encuesta o participando en el testeo. Su ayuda ha sido indispensable para llevar a cabo este proyecto.

A Aida, por motivarme y animarme a seguir, por estar ahí siempre.

Y a mis padres, Tetyana y Andriy, por su enorme apoyo, cariño y comprensión, por procurar que nunca me falte nada, por motivarme a superarme cada día y por convertirme en la persona que soy.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. Justificación	7
1.2. Objetivos	8
1.3. Metodología	9
2. CONTEXTO	11
2.1. Redes sociales	11
2.2. UX y Usabilidad	12
2.2.1. UX	12
2.2.2. Usabilidad	13
2.2.3. Tipos de análisis	14
2.3. Análisis de mercado	15
2.3.1. Facebook Campus	16
2.3.2. Meetup	17
2.3.3. Leeds University Union	18
2.4. Análisis de usuarios	19
2.4.1. Métodos de análisis de usuarios	19
2.4.2. Diseño de la encuesta	19
2.4.3. Análisis de resultados	20
3. DESARROLLO	23
3.1. Definición del proyecto	23
3.1.1. Conceptualización	23
3.1.2. Público objetivo	24
3.1.3. Contenidos y funcionalidades	25
3.1.4. Arquitectura y diagrama de flujo	26
3.1.5. Escenarios de uso	26
3.2. Diseño	27
3.2.1. Wireframes de baja fidelidad	28
3.2.2. Wireframes de alta fidelidad	29
3.2.3. Prototipo	30
3.3. Evaluación y modificaciones	31
3.3.1. Análisis heurístico	31
3.3.2. Testeo con usuarios	35
4. RESULTADOS	43
5. PRESUPUESTO	44
6. CONCLUSIONES	45
7. BIBLIOGRAFÍA	46
8. ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS	48

ANEXOS	50
Anexo I: Resultados de la encuesta a usuarios	50
Anexo II: Fichas de <i>buyer persona</i>	74
Anexo III: Descripción de los escenarios	77
Anexo IV: Lista de <i>wireframes</i> de baja fidelidad	80
Anexo V: Lista de <i>wireframes</i> de alta fidelidad	97
Anexo VI: Detalle del análisis heurístico	119
Anexo VII: Detalle testeo con usuarios y enlace al prototipo	127
Anexo VIII: Pantallas resultantes	140

1. INTRODUCCIÓN

La presente memoria describe el proceso de creación, definición, diseño de interacción y evaluación de Vincle, una red social pensada para la comunidad universitaria de la Universitat Politècnica de València (UPV). Se trata de un Trabajo de Fin de Grado (TFG) para el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas de la Facultat de Belles Arts de Sant Carles, UPV. Este proyecto, desarrollado a lo largo del curso 2020/2021, se complementa con el TFG realizado por Adrián Beberide Cáceres: "(Vincle II: Diseño de identidad visual de una red social para la conexión y colaboración entre miembros de la UPV)". Este proyecto abarca procesos como la identificación de los requerimientos de la aplicación, el diseño conceptual de Vincle como red social, el desarrollo de su identidad y elementos gráficos, así como el diseño y la evaluación de la interfaz y la experiencia de usuario de sus principales flujos de trabajo, mediante el desarrollo y el testeo de prototipos de baja y alta fidelidad.

1.1. JUSTIFICACIÓN

La idea que da lugar a este proyecto surge de la propia experiencia en el paso por esta universidad durante estos últimos seis años. La realización de dos cursos del Grado en Ingeniería Aeroespacial de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño (ETSID), el posterior cambio a la Facultat de Belles Arts de Sant Carles, el conocimiento adquirido en las asignaturas del Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, así como la involucración en actividades sociales presentes en la universidad, como el voluntariado social, han permitido observar numerosos casos en los que la información sobre los distintos eventos, actividades y grupos es insuficiente, está repartida entre distintos medios o es difícilmente localizable.

Este proyecto, por tanto, parte de una serie de premisas iniciales que será necesario investigar y confirmar. Dichas circunstancias, de estar presentes, podrían estar limitando la fácil integración, participación activa y colaboración de los miembros de la comunidad universitaria, reduciendo así sus posibilidades y oportunidades de desarrollo personal, académico y profesional durante su paso por la UPV.

La existencia de una red social universitaria aportaría una serie de beneficios que ayudarían a solucionar estos problemas y mejorarían la calidad de la vida universitaria en la UPV. En este sentido, Vincle se establecería como un lugar de reunión virtual para todos los miembros de la UPV, donde encontrar información acerca de eventos, actividades, grupos de interés o clubes, ofertas de prácticas, proyectos y otras noticias relevantes. Permitiría a los usuarios conocer lo que ocurre en otras facultades y escuelas y en el campus en general, descubrir nuevas comunidades y actividades que de otra forma pasarían desapercibidas, crear las suyas propias, conocer gente, etc. Promo-

vería, además, el desarrollo de competencias transversales, una serie de habilidades ajenas a las competencias propias adquiridas en cada grado, que favorecen la inserción laboral y a las que la universidad aporta gran importancia dentro del marco educativo (Oliver Villarroya, 2015).

Por último, cabe mencionar que una plataforma de estas características puede ser beneficiosa para la integración de nuevos y existentes miembros de la universidad, generando una comunidad universitaria más activa, participativa y colaborativa. Podrá mitigar, además, las consecuencias que supone la situación sanitaria actual para la vida universitaria, permitiendo la creación de comunidades y actividades en línea.

No obstante, para que Vincle tenga buena acogida y sea utilizada es necesario llevar a cabo una serie de procesos. Por una parte, la definición detallada del producto o servicio, el desarrollo de la experiencia de usuario (UX) y de la interfaz de usuario (UI) descrito en esta memoria. Por otra parte, el trabajo de identidad y comunicación gráfica descrito en el TFG de Adrián Beberide Cáceres. La suma de todos estos procesos definirá el futuro de la aplicación y su imagen ante el público. Establecerá, asimismo, un factor diferenciador ante la posible competencia de otros servicios externos similares.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente TFG consiste en la definición y el diseño de una red social que facilite la conexión, la integración, la participación activa y la colaboración entre miembros de la UPV, estudiantes y empleados, dentro y fuera del campus universitario. De acuerdo con este objetivo principal, se puede declarar una serie de objetivos específicos a alcanzar durante el desarrollo del proyecto:

- Definir los requerimientos del sistema.
- Analizar otros productos similares para establecer puntos de referencia y comparación.
- Verificar la existencia del problema expuesto y la aceptación del proyecto.
- Identificar las necesidades de los usuarios.
- Diseñar y conceptualizar una aplicación cuyos contenidos y funcionalidades se adecúen al usuario y al contexto.
- Crear un prototipo cuya interfaz demuestre especial cuidado en la futura experiencia de uso y la usabilidad.
- Generar una aplicación que mantenga una coherencia de estructura y aspecto a lo largo de todas sus pantallas.

1.3. METODOLOGÍA

El desarrollo de una aplicación como Vincle debe fundamentarse, primeramente, en una serie de datos y estudios que ayuden a comprender el campo en el que se va a desenvolver dicha plataforma. En primer lugar, es necesario verificar la existencia del problema propuesto y comprobar que el producto a desarrollar es capaz de solucionarlo y de satisfacer las necesidades de los usuarios para los que se diseña. Para ello, se recopila información mediante encuestas, se investiga acerca de las redes sociales, la usabilidad y la experiencia de usuario y se estudia el mercado en busca de competidores y/o referentes del mismo ámbito. El objetivo de estos estudios es conocer las necesidades de los usuarios, así como los requerimientos del sistema y los requisitos de seguridad, funcionalidad y privacidad que debe cumplir cualquier red social de este tipo. Asimismo, los datos extraídos de las encuestas contienen información esencial para conocer a los usuarios de la aplicación y poder establecer una serie de perfiles que sirvan de referencia para la creación de Vincle.

En definitiva, para el desarrollo de Vincle se emplea una metodología híbrida basada en la metodología proyectual propuesta por Bruno Munari (1984), y que combina técnicas propias de la investigación cuantitativa, como las encuestas, y otras de la cualitativa, como los testeos con usuarios, que permiten extraer información en profundidad mediante la observación.

Constatadas las premisas expuestas y sentadas las bases y objetivos del proyecto, se procede a la conceptualización y el desarrollo de Vincle como marca y producto. Para su realización, se ha seguido el proceso de diseño de experiencias introducido por Garrett (2000), cuyas etapas se describen en el siguiente diagrama:

Figura 1. Etapas del Diagrama de Garret y su aplicación al desarrollo de Vincle.



En suma, se trata de un proyecto cuyo proceso de trabajo se ha organizado en etapas delimitadas temporalmente con el objetivo de facilitar el desarrollo conjunto de Vincle, desde su definición como marca, realizada conjuntamente, hasta la conceptualización y creación de sus componentes interactivos o el desarrollo de su identidad. La planificación seguida se describe en el siguiente cronograma o diagrama de Gantt:

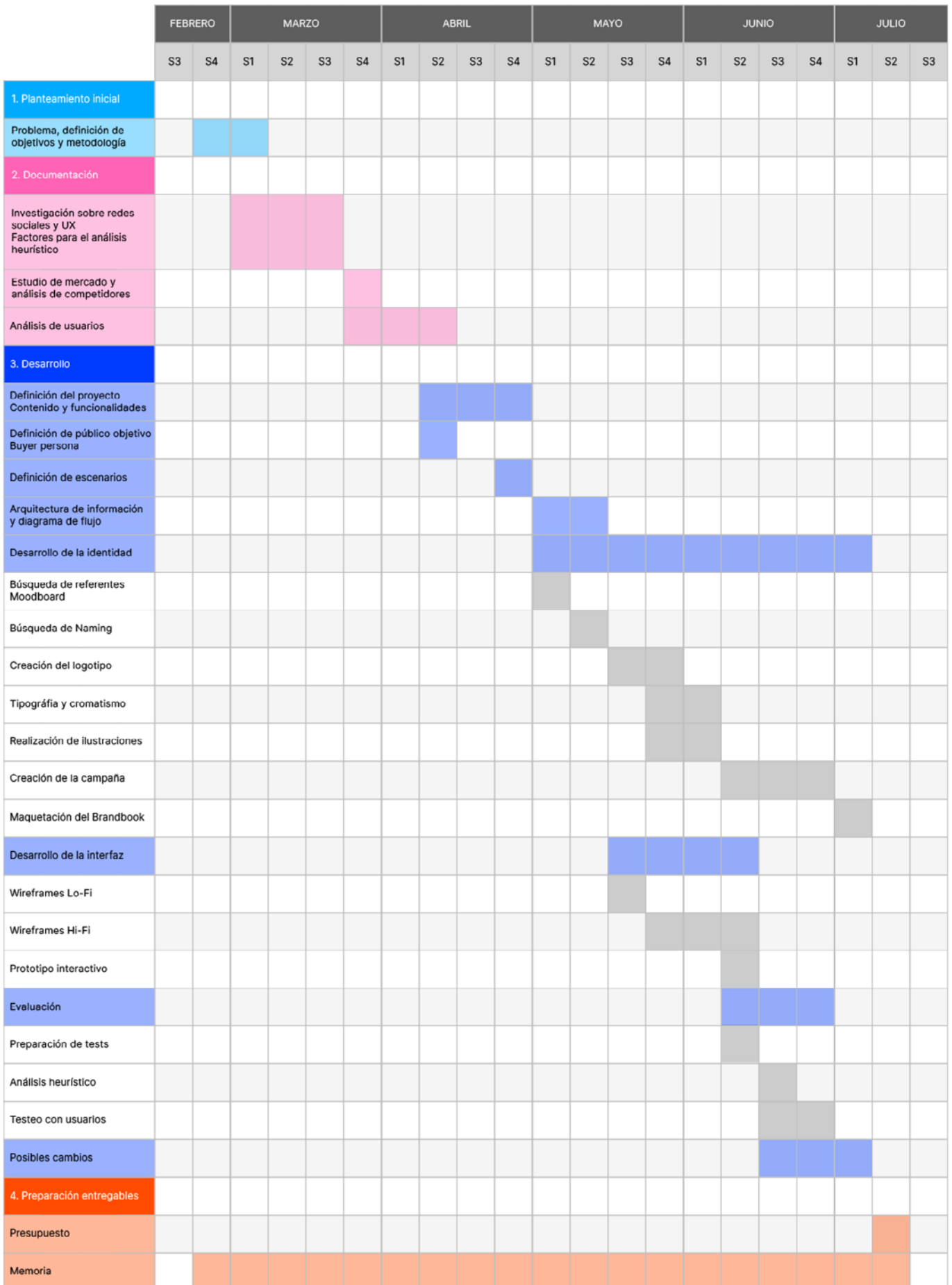


Figura 2. Diagrama de Gantt.

2. CONTEXTO

Para poder comprender mejor el proceso de desarrollo de Vincle, es necesario explorar previamente ámbitos como las redes sociales, la usabilidad o la experiencia de usuario. Conocer las características de una red social, así como sus tipos, permitirá definir con más exactitud qué clase de plataforma se pretende desarrollar, además de conocer las funcionalidades esenciales de las que debe disponer. Por otra parte, conocer los fundamentos de la usabilidad y la experiencia de usuario y sus métodos de evaluación permitirá minimizar errores y generar una experiencia de uso positiva para el usuario.

Por último, se realizan estudios de mercado y usuarios, cruciales para la toma de decisiones durante la fase de desarrollo. Estos estudios permiten la obtención de información acerca de otros productos similares y del público objetivo. Mediante esta, se podrán definir puntos de referencia y comparación, así como enfocar todo el proceso de diseño en las necesidades del usuario.

2.1. REDES SOCIALES

Según Ponce (2012), una red social se puede definir como “una estructura social formada por personas o entidades conectadas y unidas entre sí por algún tipo de relación o interés común”. Dicha estructura puede darse en un entorno digital o analógico. Podemos encontrar redes sociales en línea o digitales, redes sociales *off-line* o analógicas y redes sociales mixtas que mezclan ambos ámbitos. En el presente TFG se pretende diseñar una aplicación de red social en línea, accesible a través de dispositivos electrónicos. Por tanto, este es el tipo de red social que se analizará en adelante.

Existen distintos tipos de redes sociales *online*, así como también distintas formas de clasificarlas. Por una parte, las redes sociales digitales se pueden clasificar según su propósito, ya sean para fines lúdicos o profesionales; su tipo de funcionamiento, en forma de microblogs, perfiles de usuario o plataformas de contenidos; su grado de apertura, ya que pueden ser públicas o privadas; y el nivel de integración, donde se pueden distinguir redes sociales horizontales, sin una temática definida y centradas en la conexión con otros usuarios, y verticales, más especializadas (Quiñones et al, 2020). A su vez, Ponce (2012) propone una clasificación de las redes sociales verticales en función de su temática (profesionales, de aficiones, movimientos sociales, viajes, idiomas...) sus funcionalidades y actividades (*microblogging*, juegos, geolocalización, compartición de contenidos...) y su contenido compartido (fotos, vídeos, música, documentos, noticias...).

Ambas clasificaciones nos servirán para definir Vincle y establecer así su propósito, su funcionamiento, su grado de apertura y de integración, entre otros.

A pesar de las posibles diferencias que puede haber entre las distintas redes sociales actuales, existe una serie de requerimientos que, por lo general, está presente en todas ellas (Quiñones et al., 2020):

- **Seguridad:** Las redes sociales deben mantener la privacidad de sus usuarios, protegiéndolos del uso no autorizado de sus cuentas, sus contenidos o sus datos personales.
- **Conectividad:** Los usuarios pueden conectarse entre ellos.
- **Interacción:** Mediante el intercambio de contenido entre los usuarios.
- **Personalización:** Cambios en el perfil personal, ajustes de privacidad, de interfaz, notificaciones, etc.
- **Administración de contenido:** Los usuarios pueden elegir qué contenido quieren y no quieren ver, así como reportar el contenido o las conductas inadecuadas de otros usuarios.
- **Ayuda al usuario:** resolución de dudas y problemas.

Vincle, en consecuencia, deberá contar con la mayoría de estos componentes. La importancia de cada uno dependerá de la aportación que realicen a la usabilidad y a la experiencia de usuario de la red social.

2.2. USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO (UX)

2.2.1. Usabilidad

En la actualidad, la aceptación y el progreso de una aplicación interactiva depende en gran medida de su usabilidad y la experiencia que se genera durante su uso. Es por ello que el usuario final constituye el punto de partida para el diseño y el desarrollo de numerosos productos y servicios, y sus necesidades influyen de manera crucial en la toma de decisiones. Este enfoque del diseño se conoce como Diseño Centrado en el Usuario (DCU), y permite obtener productos más eficientes, seguros y efectivos, capaces de satisfacer las necesidades y las expectativas de los usuarios, además de reducir futuros cambios y rediseños. Es capaz, incluso, de mejorar la imagen del producto y crear un sentimiento de pertenencia, al hacer a los usuarios partícipes de su creación. (Abrás et al., 2004).

Uno de los factores más importantes a tener en cuenta durante el proceso de DCU es la usabilidad. La Organización Internacional de Normalización (2018) define la usabilidad como “la medida en que un sistema, producto o servicio puede ser usado por usuarios específicos para alcanzar objetivos específicos con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico”. Por lo tanto, para el diseño de cualquier aplicación interactiva se deberá tener en cuenta tres elementos cruciales: el público objetivo que usará la aplicación, el rango de objetivos específicos que permite alcanzar y el

contexto de uso específico o escenario en que será usada. Habiendo definido estos elementos se buscará garantizar la usabilidad de dicho producto en las condiciones establecidas.

Por otra parte, la usabilidad es un elemento que no puede ser evaluado directamente, sino que depende de una serie de factores o atributos, entre los cuales destacan la facilidad de aprendizaje, la memorabilidad a corto y largo plazo para usos continuos y esporádicos, la propensión a errores y los mecanismos de solución, el contenido y cómo se muestra, la accesibilidad para usuarios de un amplio rango de características y capacidades, la seguridad, la portabilidad entre plataformas y el contexto de uso (Enriquez, 2013). Jakob Nielsen (1994) introdujo una serie de factores a tener en cuenta en el desarrollo y evaluación de productos interactivos. Estos factores establecen una lista de heurísticas que, todavía hoy, se siguen utilizando en los procesos de diseño y evaluación de sistemas interactivos. Estas diez heurísticas son:

1. Visibilidad del estado del sistema: ofreciendo al usuario retroalimentación del funcionamiento y los sucesos del sistema que está usando.
2. Consistencia entre el sistema y el mundo real: mediante el uso de lenguajes familiares para el usuario.
3. Control y libertad para el usuario: posibilidad de volver y deshacer sus acciones.
4. Consistencia y estándares: uso de convenciones, evitando que distintas palabras, acciones o situaciones tengan el mismo significado.
5. Prevención de errores: minimizando las situaciones propensas a error y ofreciendo al usuario mensajes de confirmación.
6. Reconocer antes que recordar: mantener los elementos visibles y evitar que el usuario deba recordar elementos de la interfaz, su funcionalidad o su localización.
7. Flexibilidad y eficiencia de uso: ofreciendo atajos para los usuarios más experimentados.
8. Diseño minimalista: manteniendo solo los elementos necesarios y relevantes en cada interfaz.
9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores: mediante mensajes de error claros, que expliquen el problema y sugieran una solución.
10. Ayuda y documentación: de ser necesario, indicar a los usuarios como completar sus tareas.

2.2.2. Experiencia de Usuario (UX)

La experiencia de usuario o UX se define como las “percepciones y respuestas que el usuario obtiene como resultado del uso y/o uso anticipado de

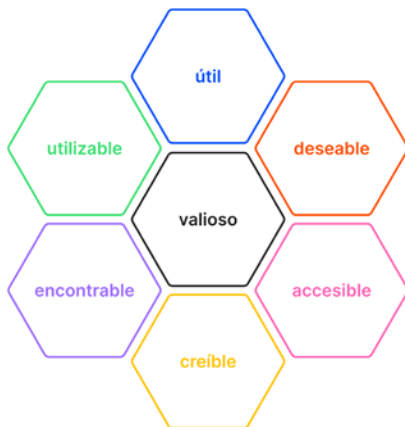


Figura 3. Morville UX Honeycomb (2004).

un sistema, producto o servicio” (ISO, 2018). Según esta misma norma, estas percepciones y respuestas incluyen todo tipo de “emociones, creencias, preferencias, comportamientos, sensaciones de comodidad y logros obtenidos antes, durante y después del uso” de la aplicación.

El término UX fue introducido por primera vez en los años 90, por el psicólogo Donald Norman. Norman y Nielsen (s.f.) describen la buena experiencia de usuario como el fruto de la fusión perfecta entre múltiples disciplinas, como la ingeniería, el *marketing*, o el diseño industrial, gráfico o de interfaz. Esta experiencia va más allá de las necesidades visibles del usuario, y requiere también la consideración de sus necesidades implícitas, es decir, aquellas que el usuario no sabe que tiene. Desde su introducción, la experiencia de usuario ha ido ganando protagonismo en los procesos de diseño y, actualmente, se trata de uno de los perfiles profesionales más decisivos a la hora de desarrollar nuevos proyectos, tanto en entornos físicos como digitales.

Al igual que la usabilidad, la experiencia de usuario de un sistema interactivo será distinta dependiendo de los usuarios que lo utilicen. Sin embargo, la usabilidad solo es una parte de toda una serie de factores que influyen en la experiencia, el fin de la cual es generar valor en el producto. Estos factores, propuestos por Morville (2004), se recogen en lo que se conoce como “*Morville UX Honeycomb*” (Figura 3). Por lo tanto, un producto con una buena experiencia de usuario será un producto que sea útil, deseable, accesible, creíble, encontrable, usable y valioso.

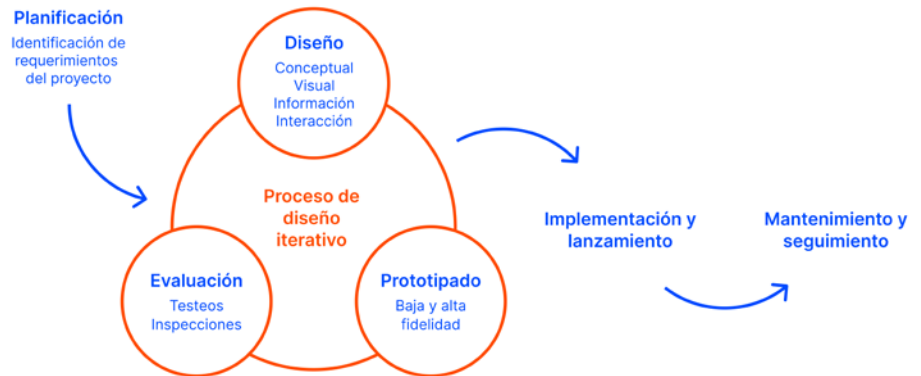
No obstante, la Organización Internacional de Normalización (2018) reconoce factores adicionales a tener en cuenta que van más allá de lo interactivo, como la imagen de la marca y su presentación, es decir, las emociones y sensaciones que la propia marca suscita en el consumidor.

Adrián Beberide Cáceres, en su TFG, explora las posibilidades creativas del diseño de identidad de marca, con el objetivo de idear un sistema gráfico que aporte valor a Vincle y genere un vínculo emocional con los usuarios a los que nos dirigimos, creando una experiencia óptima desde el primer encuentro con nuestro producto.

2.2.3. Pruebas de usabilidad y de UX

Crear productos y servicios con una buena experiencia es de gran importancia para aumentar el alcance de la marca y la captación y fidelización de usuarios. Por ello, llevar a cabo pruebas de usabilidad y de experiencia de usuario resulta una tarea crucial. Este tipo de pruebas se realizan tanto durante el diseño del producto como después de su lanzamiento. Permiten centrar el diseño en el usuario y en sus necesidades, comprobando si el producto cumple sus expectativas y sus objetivos de uso; pero también solucionar posibles problemas en el diseño y reducir costes en el desarrollo y el futuro mantenimiento de la aplicación, disminuyendo la necesidad de cambios, además de mejorar la calidad general del sistema y su experiencia de uso (Enriquez, 2013).

Figura 4. Esquema del diseño iterativo.

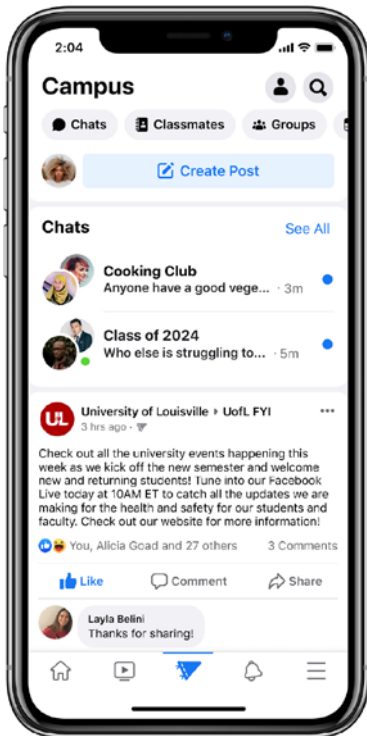


Expertos como Carol Barnum (2011) nos ayudan a entender la naturaleza de estas dinámicas: atendiendo al objetivo y el momento en el que se realizan las pruebas nos encontramos con los testeos formativos y los sumativos. Los formativos se realizan durante el proceso de desarrollo del producto, y sirven para diagnosticar y solucionar problemas. Por lo general, son pruebas reducidas que se hacen de manera iterativa repetidas veces a lo largo del proceso de diseño y desarrollo (Figura 4). Por otra parte, los sumativos son testeos más completos realizados una vez el producto está terminado, para garantizar que se han cumplido los objetivos establecidos. También podemos clasificarlas según si se involucra a usuarios o no. Así, encontramos métodos empíricos o de testeo, simulando condiciones reales con usuarios reales, y métodos de inspección, donde un grupo de expertos en usabilidad analizan el sistema mediante unos sets de heurísticas o un recorrido cognitivo, generando un informe de problemas y posibles soluciones (Enriquez, 2013).

En este proyecto se preparará un prototipo de alta fidelidad y se realizarán evaluaciones sumativas en forma de evaluación heurística, para la que se tomarán como referencia las heurísticas para redes sociales propuestas por Quiñones et al. (2020), así como testeos con usuarios, que realizarán una serie definida de tareas y una encuesta final.

2.3. ANÁLISIS DE MERCADO

El fin de este estudio es hallar y analizar servicios similares a la red social propuesta, reconocer posibles soluciones a los problemas encontrados, así como conocer distintos tipos de organización de la información, diseños de interfaz, elementos gráficos utilizados, funcionalidades, etc. Se busca recopilar datos que sean de utilidad para la toma de decisiones respecto a Vincle, y sirvan de apoyo y referente para la definición de sus contenidos y funcionalidades, así como en la creación y disposición de sus elementos gráficos e interactivos.



2.3.1. Facebook Campus ^{1,2}:

Facebook, la conocida red social que nació en 2004 en la Universidad de Harvard, lanzó el pasado septiembre de 2020 su nuevo producto Facebook Campus, una funcionalidad interna a la app original de Facebook diseñada con los estudiantes universitarios en mente. Este servicio comunica estudiantes de una misma universidad, creando comunidades independientes para cada centro miembro. Los usuarios de Facebook Campus pueden ver noticias y eventos relacionados con su universidad, unirse a grupos de intereses, grupos de chat y conocer gente de su entorno académico. Se trata de una red social basada en perfiles de usuario ajenos a la red original de Facebook, donde cada estudiante puede incluir información adicional referente a sus estudios que, en otro caso, no incluiría.

Características relevantes:

- Red social integrada dentro de Facebook, como un apartado adicional para los estudiantes universitarios en la barra inferior. Ser usuario de Facebook es, por tanto, requisito indispensable para poder acceder a Facebook Campus.
- Disponible en una serie de universidades socias. Los miembros de estas se registran con su dirección de correo del centro.
- Al tratarse de redes independientes, los usuarios no pueden relacionarse con estudiantes de otras universidades.
- Posibilidad de crear grupos de intereses y salas de chat, tanto públicos como limitados a un conjunto de usuarios en concreto.
- Grupos de libre acceso y grupos con invitación. Posibilidad de ocultar grupos.
- Sugerencia de grupos, salas de chat y eventos.
- Bienvenida a Campus y sugerencia de uso de la app.
- Presenta un registro de actividad que muestra las últimas reacciones, comentarios, eventos o grupos creados, etc. del usuario.
- Interfaz limpia y sencilla, con el mismo estilo que Facebook original.

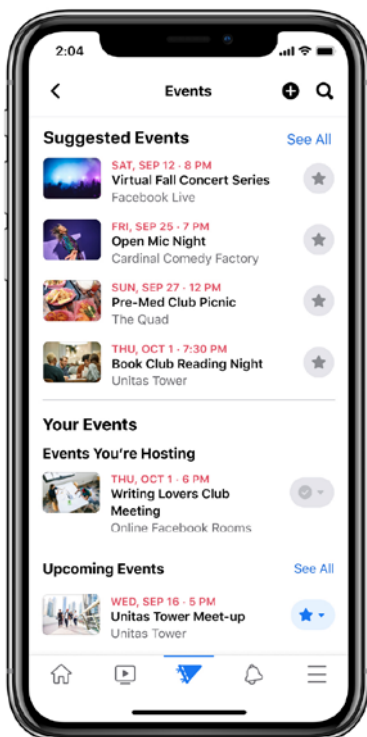


Figura 5. Pantallas de Facebook Campus.

- 1 Hung, C. (2020, 10 septiembre). *Introducing Facebook Campus*. About Facebook. <https://about.fb.com/news/2020/09/introducing-facebook-campus/>
- 2 Hajdasz, D. (2020, 10 septiembre). *Privacy Matters: Facebook Campus*. About Facebook. <https://about.fb.com/news/2020/09/privacy-matters-facebook-campus/>

2.3.2. Meetup³:

Meetup es una plataforma de redes o comunidades locales que surgió en 2002. El objetivo de la empresa y los valores que defiende se basan en la compartición de experiencias y conocimientos entre sus usuarios, la colaboración, creación y participación en actividades locales generando comunidades de gente que comparta los mismos intereses.

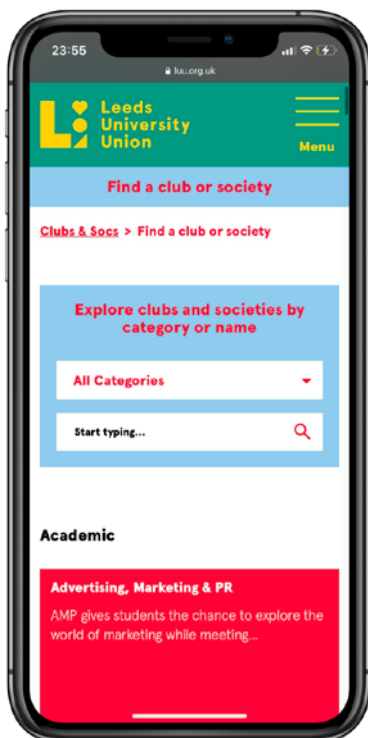
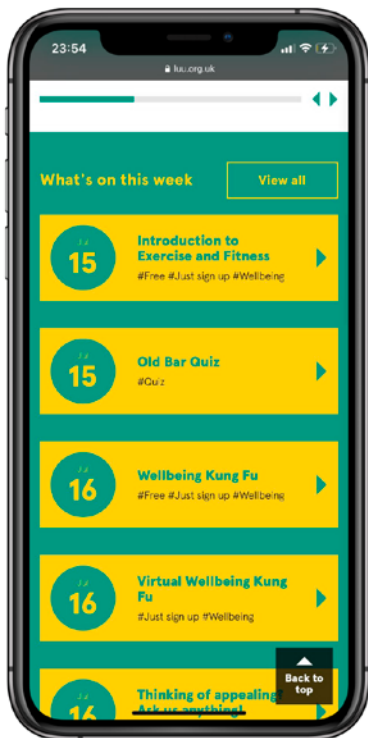
Características relevantes:

- Permite buscar eventos cercanos a la ubicación escogida, y ofrece una selección de temas populares y otros eventos clasificados según su temática.
- Se pregunta a sus usuarios por sus intereses para ofrecer contenido personalizado al usuario.
- Permite crear y explorar grupos de interés, así como organizar eventos en los grupos administrados. Cada grupo puede tener uno o más intereses que sirven como etiquetas de búsqueda.
- La red social es pública y abierta a cualquier usuario, pero distingue entre grupos públicos y privados, ocultándose la información de los últimos.
- Interfaz limpia y sencilla. Categorías y temáticas representadas mediante una serie de fotografías.



Figura 6. Pantallas de Meetup.

3 Para más información, véase la página web de la aplicación: <https://www.meetup.com>



2.3.3. Leeds University Union⁴:

Algunas universidades de Reino Unido tienen lo que se conoce como Union, una entidad que representa los intereses y opiniones de los estudiantes del centro, y cuyos servicios pueden encontrarse, frecuentemente, en un edificio dedicado de su campus. Su objetivo es enriquecer la vida universitaria de los estudiantes. En el caso de LUU, estos servicios comprenden la creación de lugares de ocio, la oferta de puestos de trabajo, una larga lista de clubs y sociedades, actividades y eventos, entre otros. A pesar de no ser una red social como tal, esta plataforma online es un buen referente para Vincle, pues persigue objetivos similares en entornos semejantes.

Características relevantes:

- La página principal de LUU presenta las últimas noticias, campañas e información sobre la Union.
- Los clubs y sociedades se presentan en una lista filtrable por categorías como deportes, música, bienestar, etc. Cada grupo ofrece información para los visitantes, y se ofrece la compra de la membresía dentro del mismo portal para los usuarios que hayan iniciado sesión.
- Presenta un portal de empleo donde se publican ofertas de trabajo a tiempo parcial, proyectos y prácticas para estudiantes de la Universidad de Leeds.
- Ofrece una lista de próximos eventos organizados por LUU, filtrable cronológicamente.
- A diferencia de las redes sociales vistas anteriormente, LUU no ofrece a sus usuarios la posibilidad de crear sus propios grupos o organizar sus propios eventos desde el portal web. La creación de clubes o sociedades resulta una tarea más costosa y requiere contactar con los directivos de la organización por otros medios.
- Ofrece información relativa al centro educativo y sus instalaciones: sitios para comer, tiendas, cajeros, supermercados, teatros, salas de conciertos, etc.
- Interfaz sencilla, creada a base de bloques. Colores vivos y amigables.
- No tiene app propia. Es un portal web multiplataforma.

Figura 7. Pantallas de LUU.

4 Para más información, véase la página web de la organización: <https://www.luu.org.uk>

2.4. ANÁLISIS DE USUARIOS

2.4.1. Métodos de análisis de usuarios

El análisis de usuarios constituye “una herramienta que, mediante la aplicación de distintas metodologías de recogida y tratamiento de los datos, permite (...) conocer los hábitos, comportamientos, motivaciones, actitudes, opiniones, deseos, necesidades, demandas y grado de satisfacción de los individuos” al usar un producto o servicio. (Martín Moreno, 2008). Conocer a los usuarios finales permite crear productos diseñados a medida para estos, y así satisfacer sus necesidades implícitas y explícitas generando una experiencia de uso agradable.

Podemos clasificar las técnicas de análisis de usuario en métodos de análisis cuantitativo, cualitativo e híbridos de ambos, así como en métodos directos, donde los mismos usuarios responden directamente a una serie de cuestiones de interés, e indirectos, donde las respuestas se obtienen mediante el estudio de informes y la observación indirecta de los usuarios en cuestión.

Las técnicas más utilizadas son las encuestas, las entrevistas, los *focus groups*⁵, la observación y la documentación o análisis de informes e indicadores sociales. En ocasiones se utilizan conjuntamente dos o más de estos métodos.

La realización de un análisis de usuarios resulta imprescindible para el planteamiento y desarrollo de este proyecto, pues permite recoger información valiosa acerca de su aceptación, las opiniones y necesidades del público al que va dirigido, así como confirmar la existencia del problema propuesto.

La principal técnica empleada para este proyecto es la encuesta, un método de recogida de datos directo y generalmente cuantitativo que devuelve datos objetivos y estadísticos. No obstante, mediante la solicitud de sugerencias y opiniones, permite obtener también valiosos datos cualitativos para la investigación. Gracias a todos estos datos es posible conocer a rasgos generales al conjunto de usuarios para los que se diseñará la red social. Entre las múltiples ventajas que ofrece este método se pueden destacar: su coste reducido en relación con la cantidad de información que permite obtener; su fácil difusión y realización, en cualquier momento y lugar y sin contacto físico, lo cual resulta relevante en la situación sanitaria actual; y su aportación de respuestas más objetivas y sinceras, ya que se garantiza el anonimato.

2.3.3. Diseño de la encuesta:

Para el diseño y lanzamiento de la encuesta se ha utilizado la herramienta Google Forms. La encuesta se ha diseñado enfocada principalmente en un público en concreto, compuesto por la comunidad de alumnos y trabajadores

5 **Focus groups:** también llamados dinámicas de grupo, son entrevistas grupales que permiten recoger datos cualitativos acerca de un producto o servicio.

pertenecientes a la Universitat Politècnica de València. No obstante, puesto que toda opinión es importante para la realización de este proyecto y para valorar su futura escalabilidad, también se ha animado a la participación y difusión al resto de personas, ajenas a la universidad, alcanzadas por dicha encuesta.

Teniendo en cuenta esta segmentación del público alcanzado por la encuesta, se ha estructurado de forma que, dependiendo del perfil del encuestado, se le formulen preguntas distintas. El resultado es una encuesta que consta de un total de 28 preguntas para los miembros de la UPV, y 19 para los no miembros, repartidas en 2 secciones. Entre los tipos de pregunta utilizados destacan las de respuesta corta, selección única y múltiple, así como de escala de Likert, donde los encuestados valoran en una escala del 1 al 5 ciertas cuestiones como la difusión y localizabilidad de la información sobre las actividades de la universidad. El diagrama de flujo de la encuesta es el siguiente:

Figura 8. Diagrama de flujo de la encuesta.



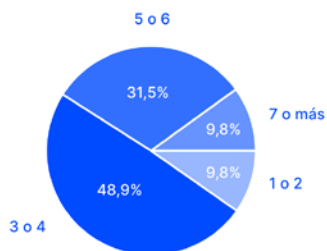
Para comprobar que existe el problema propuesto, dentro de la sección dedicada a los miembros de la UPV se plantea una serie de preguntas referidas al grado de actividad y participación en actividades de la universidad, los medios más usados para informarse de estas actividades, el interés general por la existencia de esta red social, etc. Se intenta averiguar si los miembros de la UPV están realmente informados del amplio abanico de opciones que ofrece su universidad y se les invita a imaginar posibles usos para la red social, haciéndoles así partícipes del proceso de diseño de la *app*.

2.3.4. Análisis de resultados:

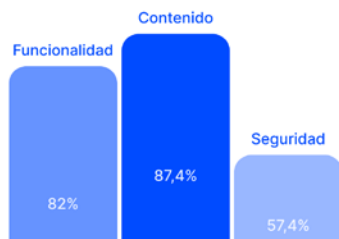
Esta encuesta se difundió a través de redes sociales, sobre todo WhatsApp, Instagram y Microsoft Teams, y obtuvo un total de 184 respuestas, de las cuales 144 son de miembros de la UPV y 40 son ajenas. De entre los 144 miembros que han contestado a la encuesta, 125 son estudiantes, 10 son trabajadores de la UPV y 9 son tanto estudiantes como empleados de la universidad.

Los resultados de la encuesta arrojan datos interesantes acerca de los usuarios finales de la red social. Además, verifican que existe la necesidad de crear una plataforma como Vincle y son de gran ayuda para su posterior conceptualización. A continuación, se destacan algunos de los resultados más significativos para la investigación (Figura 9). Los resultados completos pueden consultarse en el Anexo I.

Número de redes sociales utilizadas



Los 3 elementos más importantes



Puesto que en una red social el contenido es aquel que genera el conjunto de usuarios, es importante que Vincle disponga de una estructura que permita y facilite la generación de este contenido, además de sistemas de regulación y control que garanticen la calidad de este.

Dispositivo preferido



Actividades extracurriculares



Difusión de información

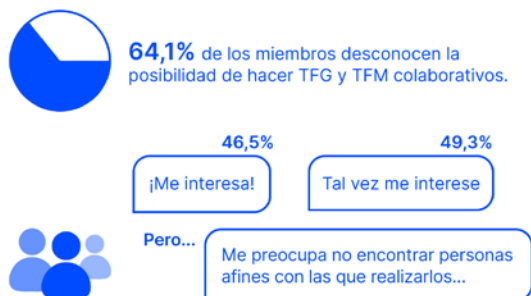


Los métodos de difusión actuales no consiguen informar de un gran número de actividades y oportunidades disponibles en la universidad.

Entre las actividades que realizan, destacan:



TFG y TFM colaborativos



Aceptación

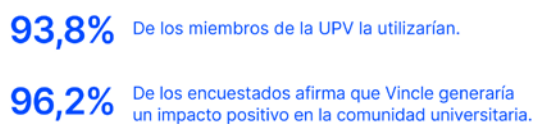


Figura 9. Resultados más relevantes del análisis de usuarios.

Por lo general, los encuestados han mostrado un alto grado de aceptación e interés por el proyecto. Cabe destacar que una buena parte de los no miembros de la UPV encuestados considera que esta red social tendría (52,5%) o podría tener (42,5%) aplicación en ámbitos externos a la universidad, lo que lleva a considerar posibles líneas futuras de desarrollo más allá del presente proyecto.

Los resultados obtenidos permiten confirmar la existencia de los problemas expuestos y verifican la aceptación y utilidad de la aplicación que se propone.

3. DESARROLLO

En este apartado se describen los pasos seguidos para el desarrollo de la plataforma, desde su definición y conceptualización, hasta el diseño y la evaluación de sus componentes interactivos.

3.1. DEFINICIÓN DEL PROYECTO:

Como en cualquier proceso de diseño, es importante partir de un *briefing* que defina con precisión la extensión del proyecto, los elementos a desarrollar, las metas a alcanzar, el público objetivo, los plazos de entrega de los materiales, etc. Este documento establece un punto de partida y referencia para diseñadores y clientes en cuanto al trabajo a desarrollar.

Puesto que Vincle surge de una idea personal, no existe un encargo de un cliente real, sino que se trata de un autoencargo. Por tanto, omitiendo la comunicación previa con el cliente, se desarrolla un *briefing* personal, descrito a lo largo de este apartado, con el objetivo de disponer de una base que sirva de referencia para la futura toma de decisiones en cuanto al diseño del producto y sus funcionalidades.

Vincle se define como una red social universitaria que ofrece a sus miembros un espacio donde crear y participar en actividades, grupos, eventos y proyectos diversos, así como un lugar donde encontrar noticias relevantes a la universidad u oportunidades de prácticas. El objetivo final de esta plataforma es mejorar la comunicación entre los distintos miembros de la comunidad universitaria, fomentar su participación, colaboración y actividad, y optimizar, de esta forma, el desarrollo personal, académico y profesional de todos los usuarios en su paso por la universidad.

Para poder desarrollar una red social de estas características, es necesario partir de los elementos más fundamentales, como son la conceptualización y la estructuración del producto, el planteamiento de sus funcionalidades y la forma en que el usuario interactúa con este, o la definición de los escenarios de uso y los usuarios potenciales. El análisis realizado en apartados anteriores de esta memoria ofrece las respuestas necesarias para la definición de estos elementos.

3.1.1. *Conceptualización:*

Atendiendo a los tipos de redes sociales descritos en el apartado 2.1 de esta memoria, se puede concretar ciertas características de la aplicación. Así pues, el propósito de Vincle es, a su vez, lúdico, académico y profesional, puesto que servirá para actividades muy diversas como, por ejemplo, la búsqueda de grupos de intereses o aficiones, la creación de grupos de estudio o la búsqueda de ofertas de prácticas.

En cuanto a la plataforma de uso, Vincle será una aplicación para móviles, formato preferido por la mayoría de encuestados.

Otra parte importante del diseño y desarrollo de cualquier aplicación es su definición como empresa o marca. Se trata de definir qué filosofía tiene y cómo se transmite y comunica esta a sus usuarios. Para poder aportar a una marca la personalidad buscada es necesario determinar su misión, visión y valores. En el caso de Vincle son:

- **Misión:** Facilitar la conexión, la integración, la participación activa y la colaboración entre miembros de la UPV, dentro y fuera del campus universitario y para diversos fines, tanto lúdicos como académicos o profesionales.
- **Visión:** Crear una comunidad universitaria más conectada, participativa y colaborativa, ser el punto de encuentro principal para los miembros de la UPV y convertirse en una herramienta transferible a otras universidades.
- **Valores:**
 - **Conexión:** creando vínculos beneficiosos y duraderos entre estudiantes, profesores y otros miembros del centro.
 - **Participación:** fomentando la creación de una comunidad activa que apueste por el desarrollo.
 - **Inclusividad:** ofreciendo un espacio común, libre y diverso, donde cualquier usuario pueda encontrar su lugar.
 - **Crecimiento:** aportando valiosas oportunidades para el aprendizaje, la evolución y el desarrollo personal y en comunidad.

3.1.2. Público objetivo:

El público objetivo de Vincle es el colectivo miembro de la UPV. Según la Memoria del Curso Académico 2019/20, la comunidad de la UPV está conformada por un total de 29.003 estudiantes y 4.033 trabajadores repartidos entre el Personal Docente e Investigador (PDI) y el Personal de Administración y Servicios (PAS). De los 29.003 alumnos, 7.078 son de nuevo ingreso, una cifra que se repite con pequeñas variaciones cada año. Atendiendo a estas cifras y las diferencias en las necesidades que puedan presentar los distintos tipos de miembros, es razonable distinguir tres tipos de perfil: alumnos de nuevo ingreso, alumnos existentes y trabajadores.

Una parte importante del proceso de Diseño Centrado en el Usuario es la descripción de los principales perfiles que representan al público objetivo del producto. Para ello, se elabora lo que se conoce como fichas de *buyer*

persona. Esta técnica permite identificar sus necesidades y recogen una serie de características de cada perfil como son los datos demográficos, hábitos, motivaciones, preocupaciones, intereses, objetivos, etc.

Para este proyecto se han confeccionado tres fichas de *buyer persona*. Estas fichas, adjuntas en el Anexo II, se han tomado como referencia durante el proceso de diseño de Vincle, pues representan al conjunto de usuarios finales para los que se va a diseñar la red social. Se puede deducir, a raíz de estas, el fin más frecuente que tendrá su uso de la aplicación, siendo más profesional y académico para miembros existentes, y más lúdico en el caso de nuevos miembros, que aprovecharán la plataforma para conocerse e integrarse en la comunidad. El objetivo final del diseño será garantizar que estos tres aspectos y perfiles puedan convivir con facilidad dentro de un mismo ecosistema.

3.1.3. **Contenidos y funcionalidades:**

Partiendo de la investigación realizada, los resultados obtenidos del estudio de mercado y usuarios y la definición previa de la aplicación, se propone una serie de contenidos y funcionalidades que conformarán la red social y se organizarán en los siguientes apartados:

- **Home:** Apartado esencial en toda aplicación móvil. Contiene todo lo referente a novedades de amigos y posts destacados en una facultad, escuela o campus. Se trata de un espacio que permite compartir contenido a modo tablón, lo que ofrece una gran cantidad de posibilidades. Asimismo, se incluyen, en este apartado, las funciones de crear post, grupo, evento o proyecto, las notificaciones y un banner para novedades y noticias de la universidad. La opción de crear le otorgará al usuario privilegios de administrador sobre su contenido creado, pudiendo agregar administradores adicionales y gestionar ciertos aspectos como la publicación de anuncios, la subida de fotos a las galerías, la organización de eventos o la edición de sus contenidos y listas de miembros y asistentes. Los grupos y eventos podrán ser, a su vez, visibles u ocultos, abiertos (entrada libre) o cerrados (entrada por invitación o solicitud de admisión) y públicos o limitados (sólo alumnos o sólo PAS/PDI).
- **Explora:** Un espacio dedicado al descubrimiento y búsqueda de personas, grupos, eventos o actividades, proyectos y ofertas de prácticas, ofrecidos u organizados por la universidad o por sus miembros. Los usuarios podrán enterarse de qué ocurre alrededor, de los nuevos grupos u ofertas disponibles, qué hacen sus amigos, recibir recomendaciones personalizadas según sus intereses, etc. Cada grupo, evento, proyecto u oferta de prácticas ofrecerá información clave como precios, perfiles buscados, fechas de realización o defensas, número de miembros, asistentes o solicitantes, ubicaciones, salarios, organizadores o administradores, etc.

- **Chat:** Comunica al usuario con sus amigos, otros miembros de grupos o eventos, organizadores y administradores, tanto de forma privada como dentro de salas de chat. El usuario puede crear salas personalmente o acceder a las salas creadas por los grupos a los que pertenece.
- **Perfil:** Espacio personal del usuario, accesible para el resto de la comunidad, donde el usuario muestra su foto, ocupación o grado, biografía, listado de amigos, publicaciones y grupos o eventos a los que asiste. El usuario es quien decide qué contenido mostrar u ocultar. Se ofrecerá, también, la opción de establecer títulos personales, obtenibles mediante la participación activa en la comunidad y al alcanzar ciertos hitos como, por ejemplo, ser miembro de un determinado número de grupos, ser administrador, o haber asistido u organizado un determinado número de eventos para la comunidad. A través de este espacio el usuario puede acceder a su lista de amigos, sus elementos guardados, sus ajustes, su lista de grupos, su calendario de eventos, sus proyectos y sus últimas publicaciones.

3.1.4. Arquitectura y diagrama de flujo:

Descritas las funciones de la aplicación, se procede al diseño de la interacción y al planteamiento de su arquitectura. El diagrama de flujo resultante puede verse en la página siguiente (Figura 10).

3.1.5. Escenarios de uso:

Otra de las técnicas utilizadas a la hora de diseñar un producto o servicio es la definición de sus escenarios de uso. Estos contextos de uso se describen de manera narrativa o gráfica, en forma de relatos o *storyboards*. Sirven para comprender las necesidades del usuario y los requerimientos del sistema, además de influir en la toma de decisiones en las fases de conceptualización, desarrollo y evaluación de estos productos. Según Carroll (1997), la creación de escenarios de uso consiste en una narración concreta y detallada de las actividades que lleva a cabo el usuario objetivo al realizar una serie de tareas características del sistema. Se trata de una descripción de dónde, cuándo y cómo el usuario interactúa con dicho sistema, de sus motivaciones y objetivos, y de sus necesidades y emociones. Se reitera, pues, una vez más, la importancia que tiene el DCU en los procesos de diseño y desarrollo.

Como fase final de la definición de Víncle, se proponen dos escenarios de uso de la plataforma con el fin de disponer de ejemplos que sirvan de referente para el posterior desarrollo de la interfaz y sus componentes interactivos. Estos escenarios pueden consultarse en el Anexo III.

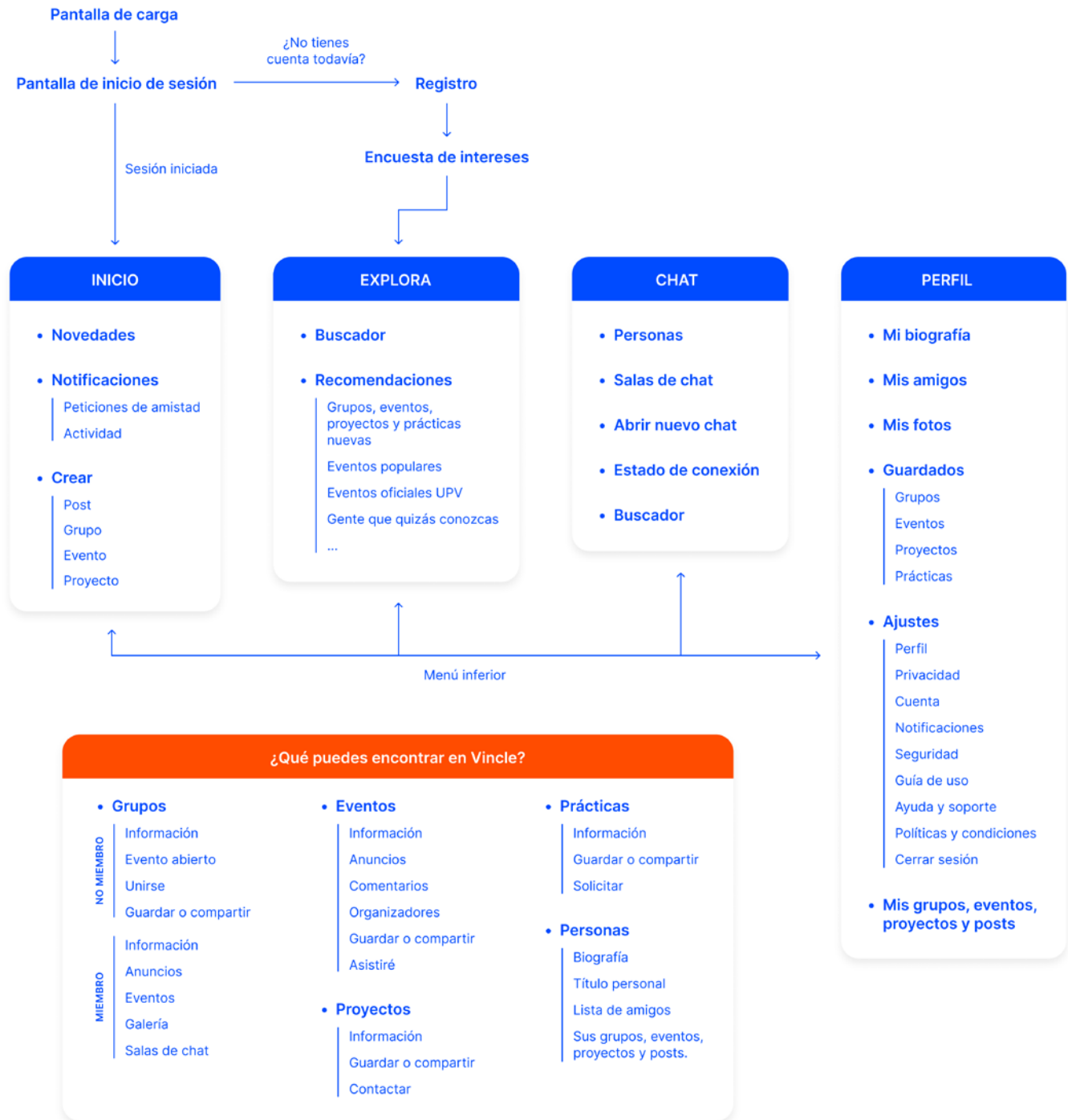


Figura 10. Diagrama de flujo.

3.2. DISEÑO

Comprendidos los requerimientos del sistema, su estructura y su flujo de interacción, se inicia la fase de diseño y prototipado de la aplicación. Esta fase comienza por el bocetado y el desarrollo de *wireframes* de baja fidelidad, que servirán para estructurar los contenidos de la aplicación. Posteriormente, se diseñarán las pantallas de alta fidelidad y se generará el prototipo, un modelo funcional que, aunque no es una fiel representación de cómo será la plataforma una vez publicada, permite realizar pruebas de usabilidad que ayuden a identificar posibles errores y aspectos mejorables de la interfaz y su interacción. Para el desarrollo de estos elementos se utiliza la herramienta de diseño vectorial y prototipado de interfaces Figma. Se ha seleccionado este

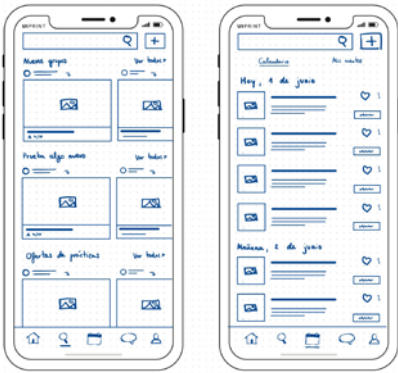


Figura 11. Dos de los bocetos previos de la aplicación, realizados durante la etapa de definición.

software por su gran potencial de edición y prototipado, facilitando la realización de testeos remotos y la colaboración en tiempo real.

En esta fase de definición del estilo y el diseño visual de la aplicación, son importantes no solo la disposición final de los elementos, sino la jerarquía de ordenación de dichos elementos y la forma en que el usuario acaba interactuando con estos. Es por ello que, como explican Hassan et al. (2004), hay que tener en cuenta aspectos como el tamaño de los componentes de la interfaz, su color y contraste con el resto de contenidos, la consistencia visual, etc. Esto permite evitar la sobrecarga memorística y visual, además de garantizar la accesibilidad y comprensibilidad de los contenidos y funcionalidades de la red social.

3.2.1. Wireframes de baja fidelidad:

Los *wireframes* de baja fidelidad, en contraposición a los de alta fidelidad, muestran los contenidos de la aplicación en cada una de sus pantallas de forma esquemática, haciendo uso de cajas y formas simples para distribuir los diferentes elementos en cada una de las pantallas.

Atendiendo al público objetivo definido y a los contenidos, funcionalidades y escenarios descritos, se realiza el bocetado (Figura 11) y, posteriormente, el diseño en baja fidelidad de la mayoría de pantallas de la aplicación (Figura 12). Para llevarlo a cabo, se selecciona, previamente, el dispositivo para el cual se va a diseñar la aplicación, el tipo de layout o disposición, se elabora una serie de elementos reutilizables para dar mayor cohesión y unidad entre las distintas pantallas y se establece una serie de bases o normas propias que regirán el diseño y la colocación final de los elementos.

El conjunto final de pantallas de baja fidelidad se puede revisar en el Anexo IV.

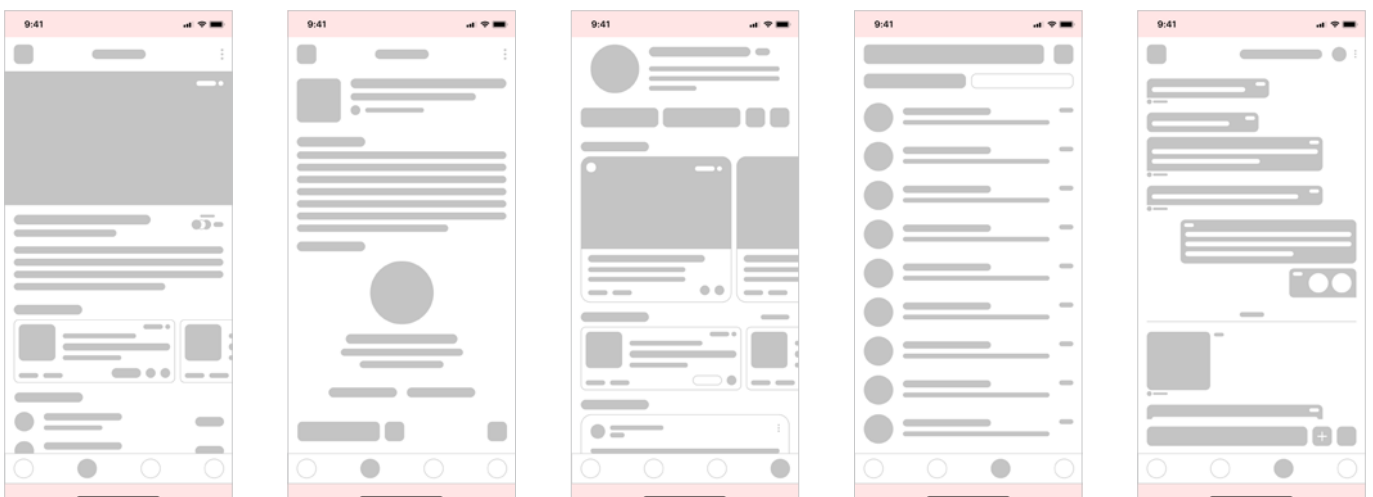


Figura 12. Wireframes de baja fidelidad.

3.2.2. Wireframes de alta fidelidad:

Una vez desarrollados los *wireframes* de baja fidelidad y atendiendo al conjunto de estilos definidos por Adrián Beberide Cáceres en su TFG “Vincle II”, como la identidad de la marca, la paleta de colores y el conjunto de tipografías utilizadas, se procede al diseño de los *wireframes* de alta fidelidad (Figura 13). El objetivo de esta fase del desarrollo de Vincle consiste en profundizar en el desarrollo de los *wireframes* de baja fidelidad y crear una serie de pantallas de la aplicación. Estas servirán, posteriormente, para generar el prototipo usado en el proceso de evaluación y testeo con usuarios. Para ello, es necesario que tengan un nivel de acabado que refleje el aspecto final y el flujo de interacción pretendido para la red social.

Se tiene especial cuidado con los tamaños y espacios entre los distintos elementos de la interfaz, con el fin de evitar la sobrecarga de información y la consecuente pérdida de fluidez en el manejo de la *app*.

En cuanto al color, se busca generar códigos que permitan identificar los distintos contenidos de la aplicación, así como para reflejar la identidad de la marca y mantener la cohesión en todas sus pantallas.

Se incluyen, además, toda la serie de ilustraciones elaboradas por Adrián Beberide Cáceres, y cuyo proceso de ideación y desarrollo están descritos en su TFG.

El conjunto final de pantallas de alta fidelidad se puede revisar en el Anexo V.

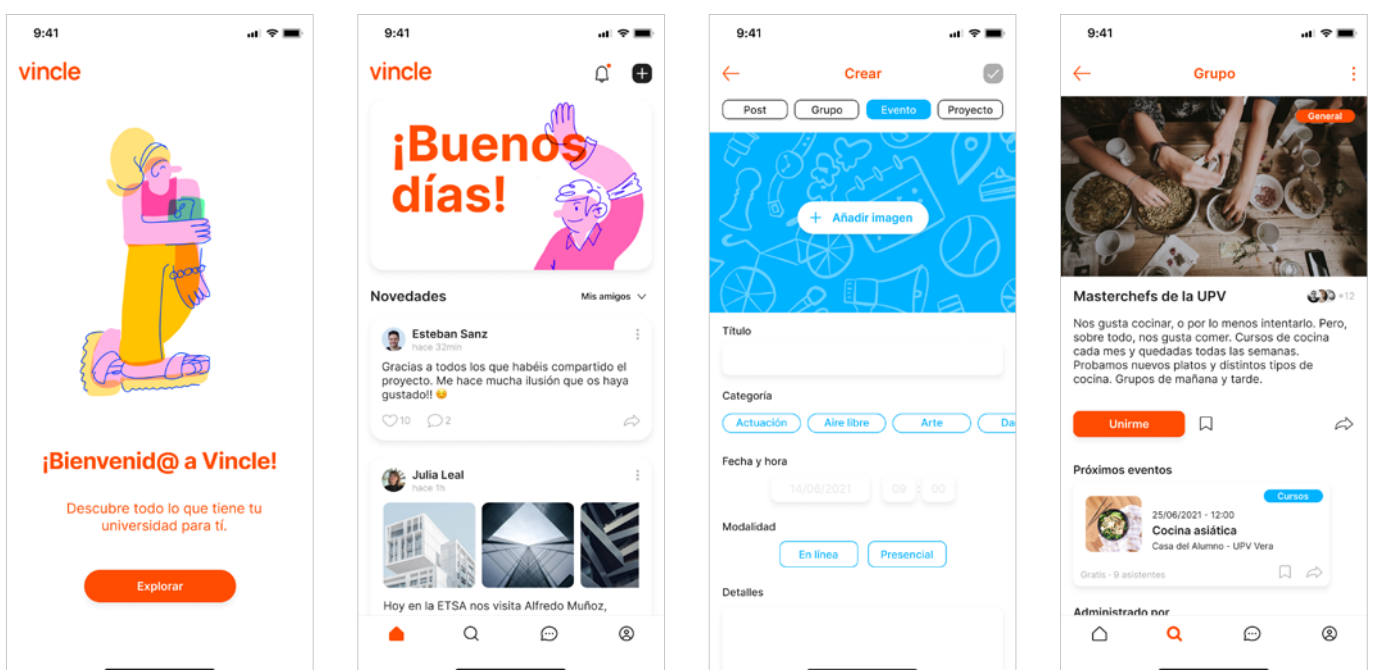


Figura 13. Wireframes de alta fidelidad.

3.2.3. Prototipo:

Según Floría (2000), se pueden distinguir dos tipos de prototipos en función de la funcionalidad reproducida. Por una parte, tenemos los prototipos horizontales, que muestran gran parte de las pantallas y secciones de la aplicación, pero no incluyen una funcionalidad tan extensa como su contraparte, los prototipos verticales, centrados en mostrar de forma detallada una funcionalidad concreta de la aplicación, obviando u ocultando otras partes de esta.

En el caso de Vincle, el prototipo se ha realizado en alta fidelidad y de forma vertical, a través de la creación de tres flujos de interacción que mostrarán algunas de las funciones características de la app. Estos tres flujos de interacción se han diseñado y prototipado con el fin de realizar testeos, donde, mediante el desempeño de una serie de tareas básicas del sistema, se comprobará si la interfaz diseñada se adecúa a las necesidades y limitaciones de los usuarios.

En el Anexo VII se describe el conjunto de escenarios y tareas creadas para el testeo con usuarios, y se incluye un enlace al prototipo generado.

A continuación, se muestran algunas de las pantallas presentes en el prototipo:

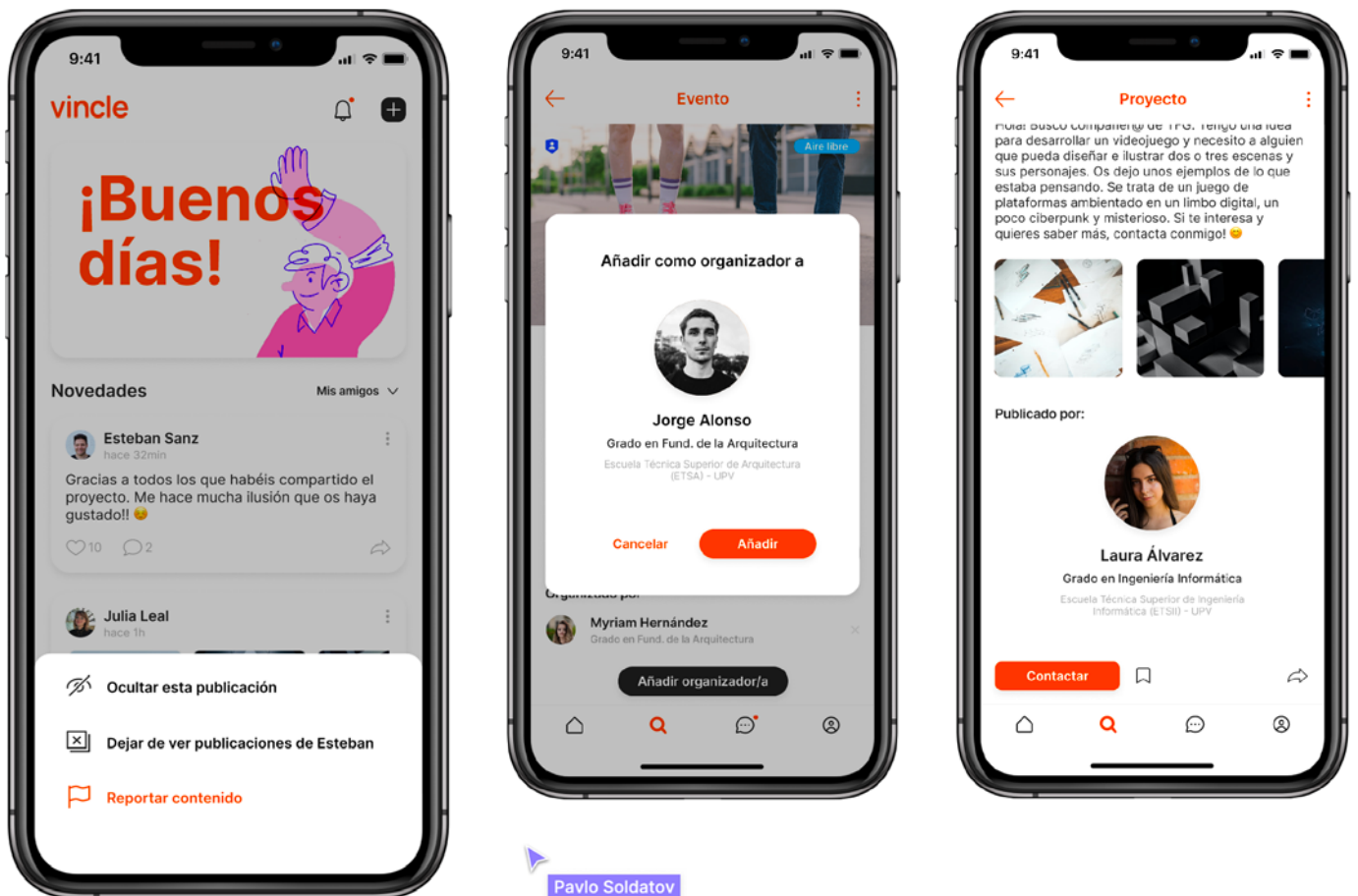


Figura 14. Pantallas del prototipo.

3.3. EVALUACIÓN Y MODIFICACIONES

3.3.1. *Análisis heurístico*

La evaluación heurística consiste en un recorrido a través de un sistema interactivo en busca de posibles errores y fallos en el diseño, apoyándose, generalmente, en una guía generada para tal fin. Esta guía contiene una serie de heurísticas o principios de usabilidad y ofrece listas de verificación que comprobarán que se cumplen todas las condiciones necesarias para que el producto sea usable y ofrezca una buena experiencia.

Debido a que las heurísticas propuestas por Nielsen (1994) son demasiado generales para un caso tan concreto como Vincle, en este proyecto se va a utilizar la lista de catorce heurísticas propuesta por Quiñones et al. (2020), desarrolladas específicamente para la evaluación de redes sociales. Esta guía propone definiciones, ejemplos, beneficios y soluciones a posibles problemas durante la evaluación, entre otros datos relevantes. A continuación, se enumera la lista de heurísticas:

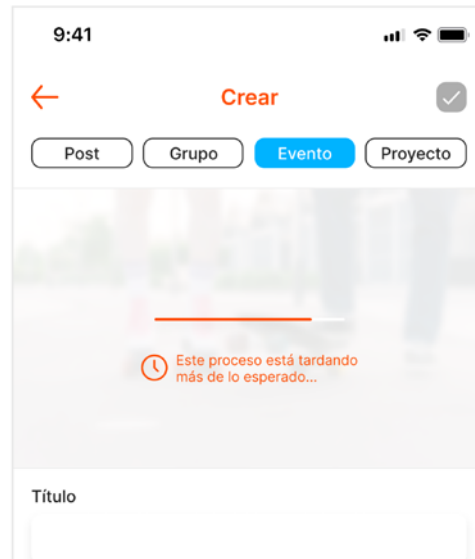
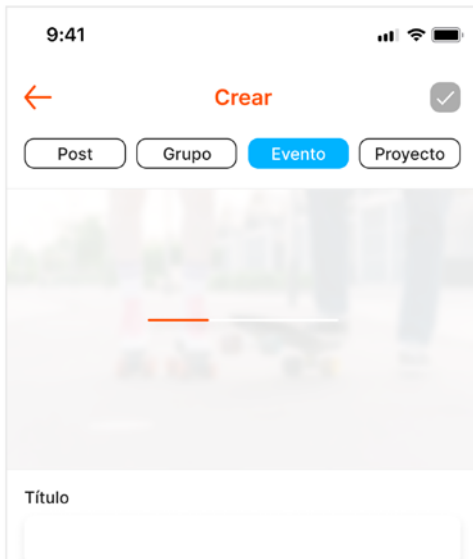
1. Retroalimentación visual y estado de la red social.
2. Consistencia entre la red social y el mundo real.
3. Control y libertad de usuario.
4. Consistencia y estándares en multiplataforma.
5. Prevención de errores.
6. Minimización de la carga memorística del usuario.
7. Diseño minimalista.
8. Flexibilidad y personalización.
9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.
10. Centro de ayuda.
11. Percepción y estado de usuario.
12. Control del contenido publicado.
13. Control de privacidad.
14. Seguridad y recuperación de la cuenta del usuario.

De las heurísticas mencionadas, todas son aplicables a Vincle excepto el principio “4. Consistencia y estándares en multiplataforma”, pues requiere que la red social esté disponible en distintas plataformas. Vincle, de momento, está diseñada únicamente para dispositivos móviles. En un futuro, si se desarrolla para tablets y ordenadores, se repetiría el análisis incluyendo esta heurística.

El análisis realizado con el resto de heurísticas, detallado en el Anexo VI, arroja una serie de resultados interesantes para el diseño de Vincle. Las listas de verificación sacan a la luz una serie de problemas que, en ocasiones, es necesario corregir. A continuación, se indican todas las condiciones que Vincle no ha cumplido, y su respectiva solución:

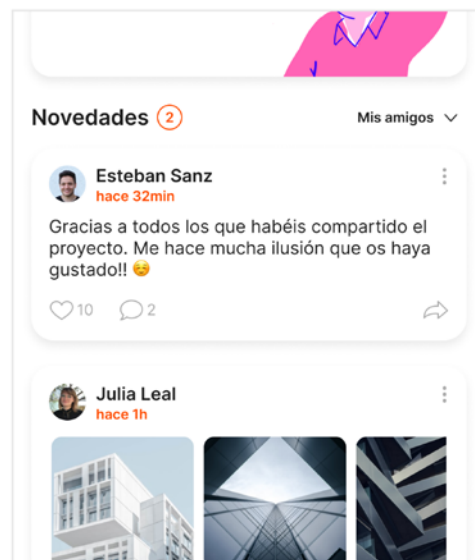
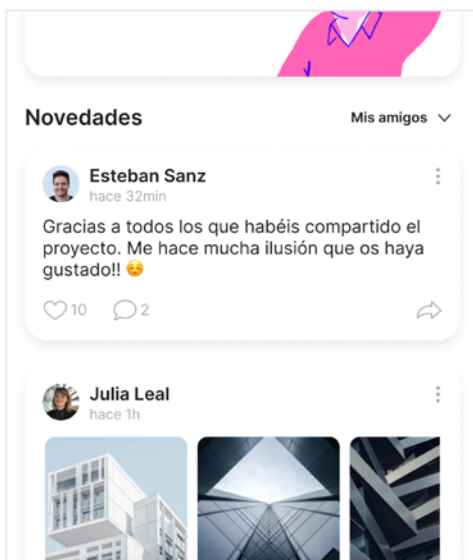
✗ La red social indica si un proceso está tardando más de lo esperado.

Solución: se añade un mensaje debajo de la barra de carga para dichas ocasiones.



✗ La red social comunica al usuario el número de nuevas publicaciones.

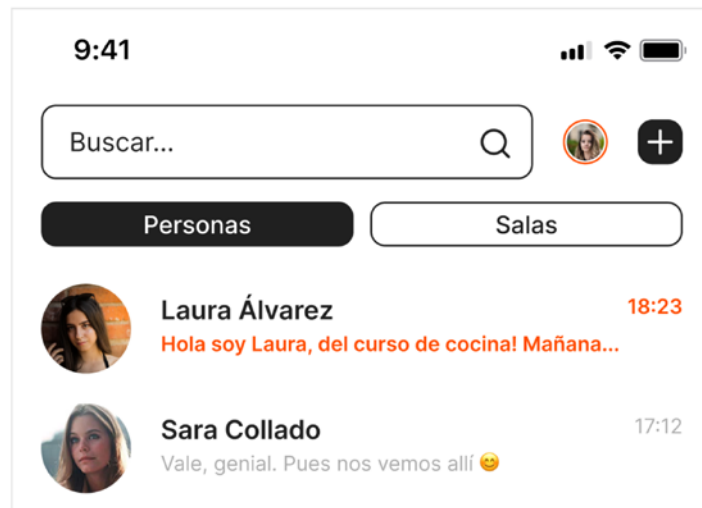
Solución: se ha añadido esta función en Novedades.



Figuras 15 y 16. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (I) y (II).

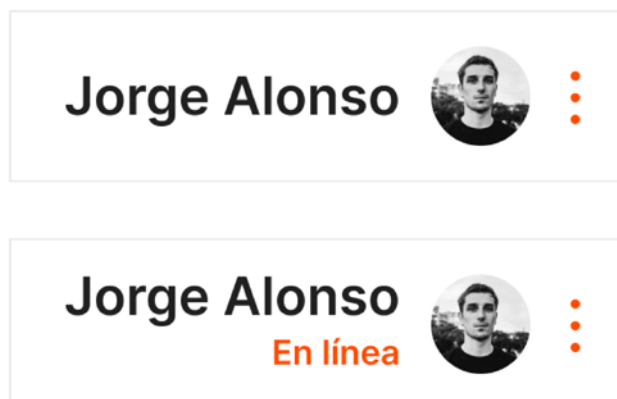
- ✗ La red social permite al usuario decidir cómo quiere ser percibido por todos o algunos de sus contactos y permite cambiar la disponibilidad (estado) del usuario en cualquier momento.

Solución: se diseña la pantalla de chats para mostrar dónde se cambiaría dicho estado.



- ✗ La red social permite visualizar el estado de los demás contactos del usuario para su interacción (a través de iconos, colores o textos representativos).

Solución: se añade el estado "En línea" a la conversación con Jorge para mostrar cómo se vería dicho estado.



✗ La red social incluye una sección para revisar el historial de inicio de sesión del usuario en diferentes dispositivos o plataformas

Solución: se añade un apartado de ajustes de seguridad. Dentro de este se encontrarán esta y otras opciones como la activación de la doble verificación o el correo de seguridad.



✗ La red social sugiere medidas de seguridad para la contraseña de la cuenta asociada al usuario, como el mínimo de caracteres.

Solución: se añade la advertencia mientras el usuario esté escribiendo su contraseña, hasta que esta cumpla las condiciones.



Figuras 19 y 20. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (V) y (VI).

3.3.2. Testeo con usuarios

Tras terminar el análisis heurístico y sus correspondientes modificaciones, el prototipo ya está listo para su evaluación con usuarios reales. Para ello, se diseña una prueba realizada a un total de 14 usuarios que coinciden con los tres perfiles descritos en el apartado “3.1.2. Público objetivo”. De los 14 usuarios, 4 son estudiantes de primer curso, 7 son estudiantes de cursos posteriores y 3 son empleados de la universidad. Dicha prueba se compone de una encuesta previa para registrar datos demográficos y garantizar que los usuarios escogidos representan adecuadamente al público objetivo. Una vez terminada esta sección de la encuesta, los usuarios pasan a interactuar con el prototipo. Se introducen al usuario tres escenarios base de los que partir y una serie de acciones a realizar con el prototipo. Se solicita, además, que los usuarios comenten en voz alta su proceso de toma de decisiones y su descubrimiento y entendimiento de la interfaz. Este método de análisis ayuda a detectar fallos en el diseño que van más allá de los resultados básicos del testeo y las tareas. Finalmente, tras terminar el testeo, los usuarios rellenan la última fase de la encuesta, comentando su experiencia. La encuesta, sus resultados y las serie de tareas a realizar se encuentran adjuntas en el Anexo VII.

Este análisis ha resultado útil para detectar problemas de usabilidad en las siguientes actividades del prototipo:

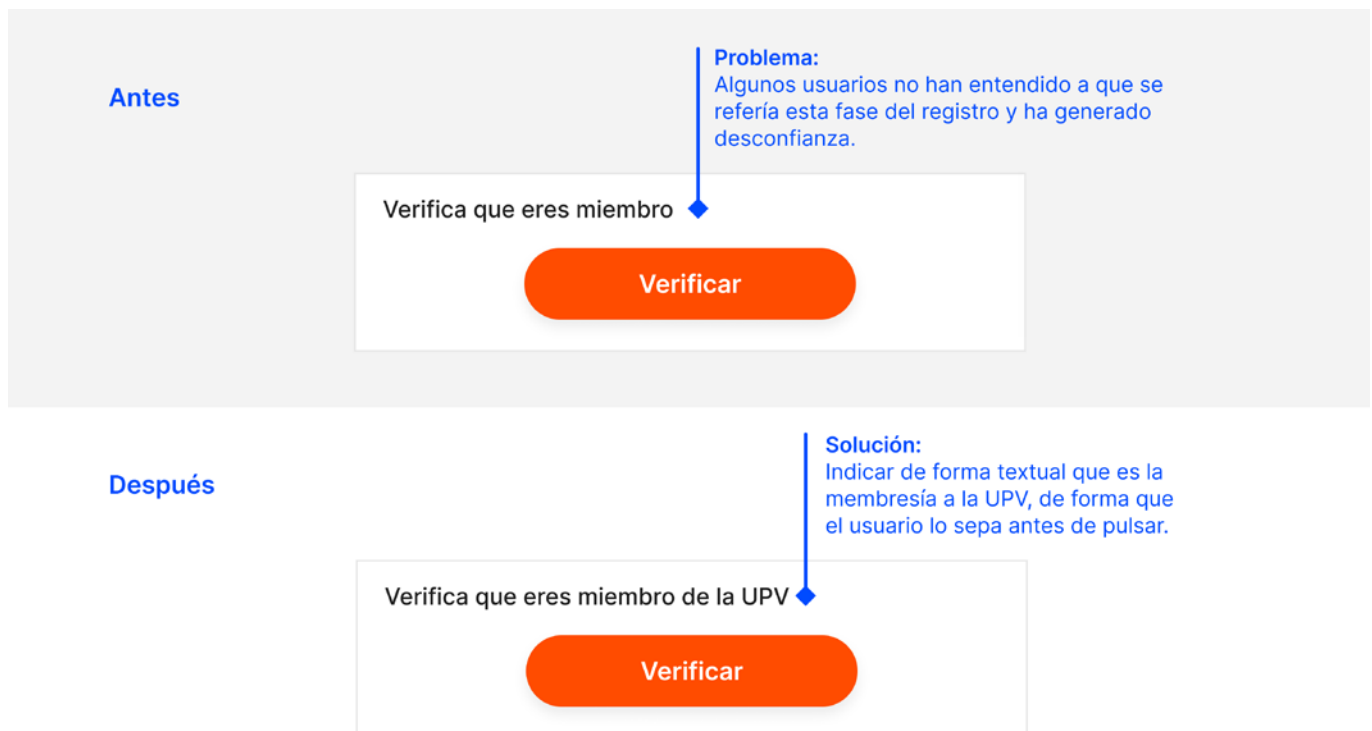
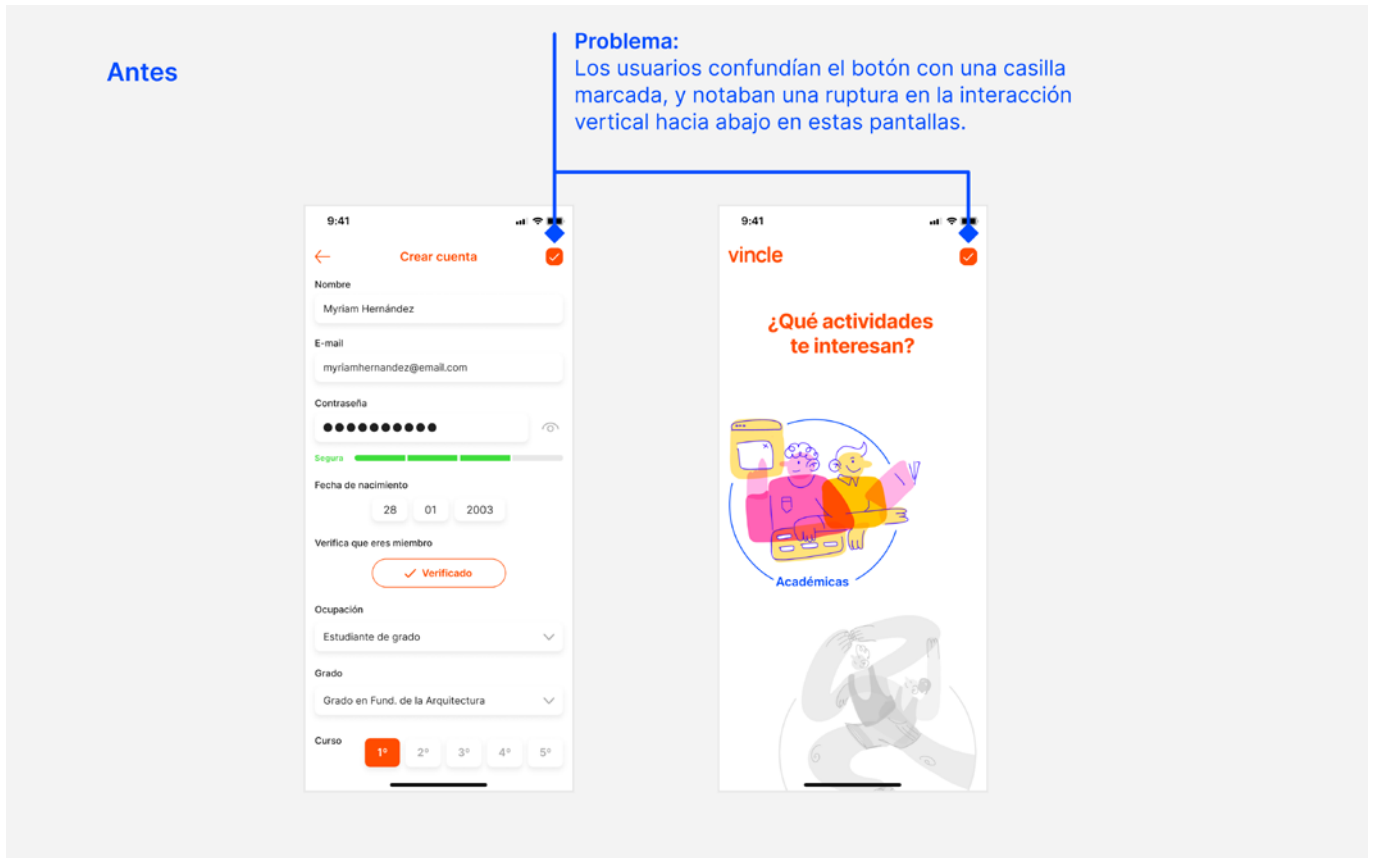


Figura 21. Fallo detectado al verificar la membresía y su solución.



Después

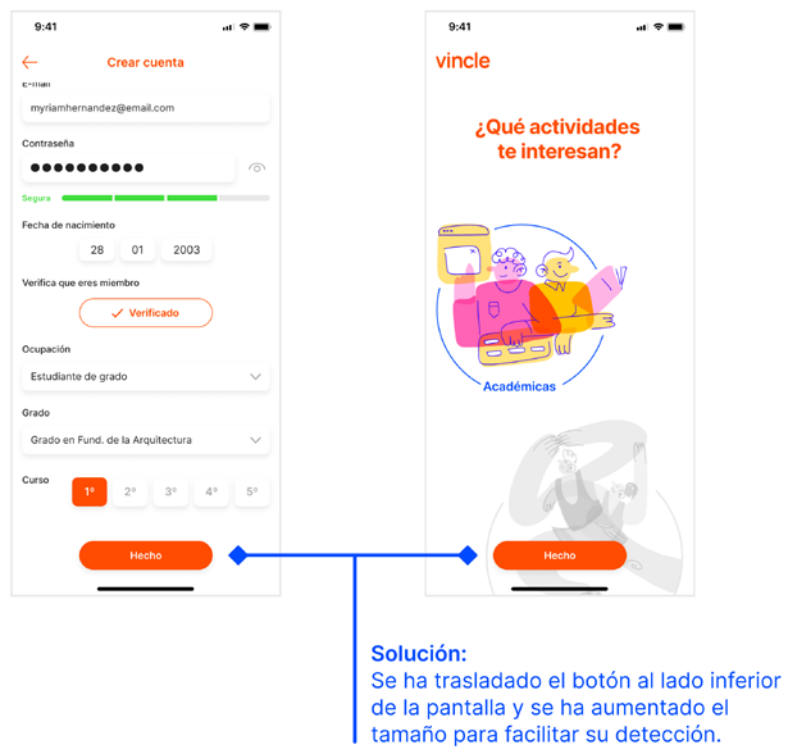


Figura 22. Fallo detectado al pasar de pantalla durante el registro y su solución.

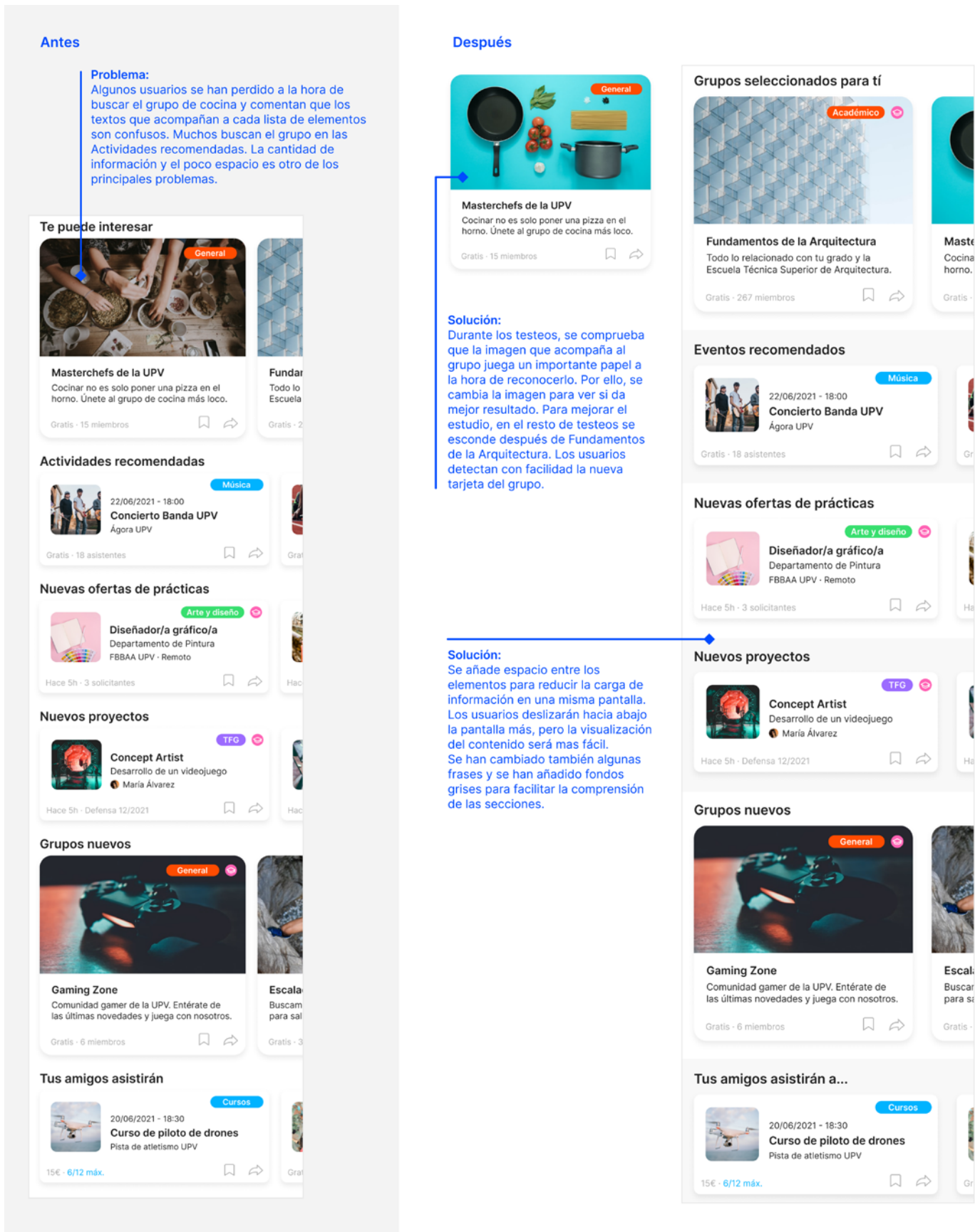
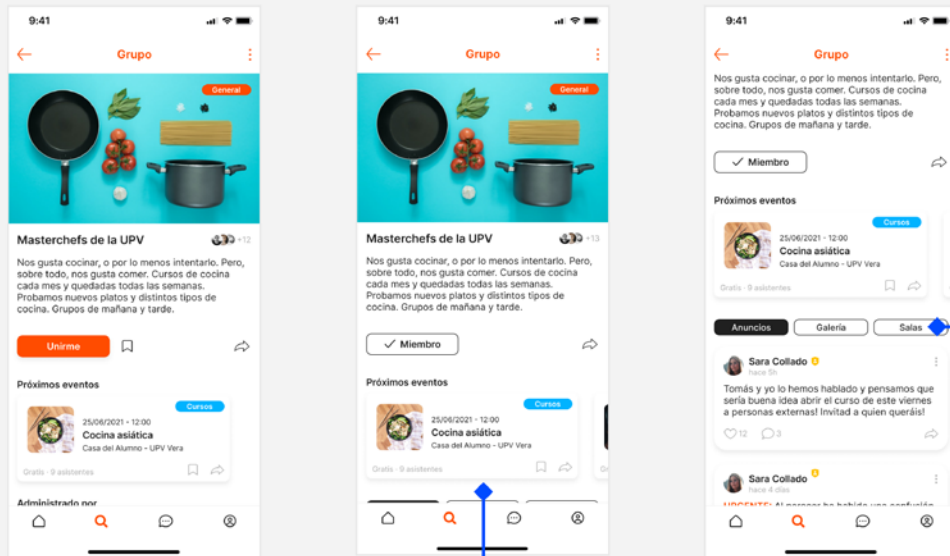


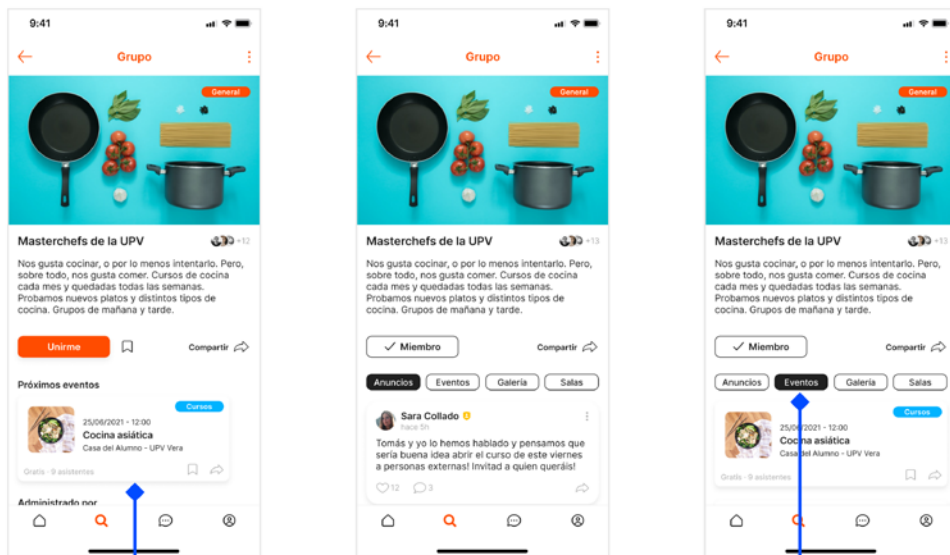
Figura 23. Fallo detectado al visualizar la información en Explora y su solución.

Antes



Problema:
Al unirse a los grupos, la lista de eventos oculta el cambio de la interfaz en la parte inferior, por lo que las Salas pasan desapercibidas en un primer momento, dificultando el uso de la aplicación.

Después



Solución:
Una vez el usuario se une al grupo, los eventos se ocultan en el menú de pestañas, ofreciendo una lista más extensa y completa de todos los eventos. Esto permite advertir el cambio de interfaz y detectar la pestaña de Salas más fácilmente.

Figura 24. Fallo detectado buscar la sala del grupo de mañanas y su solución.



Después

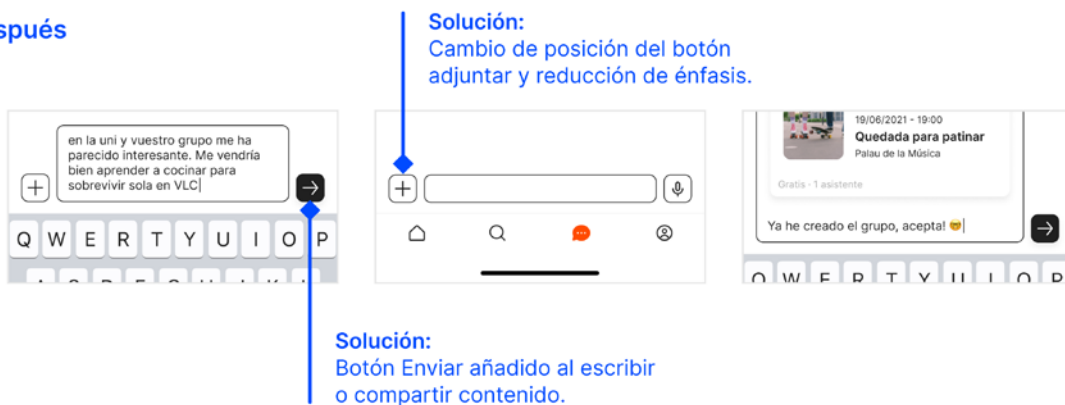
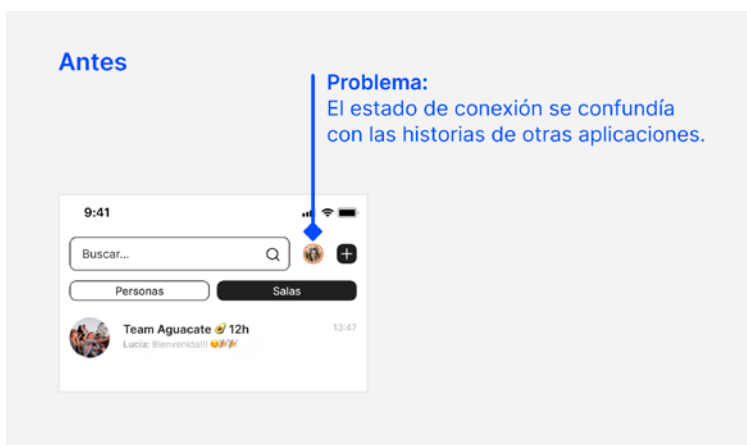


Figura 25. Fallo detectado al enviar mensajes de chat y su solución.



Después

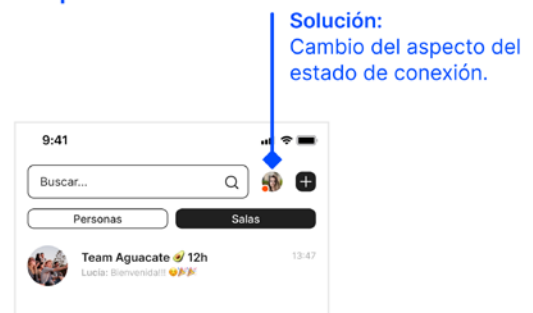
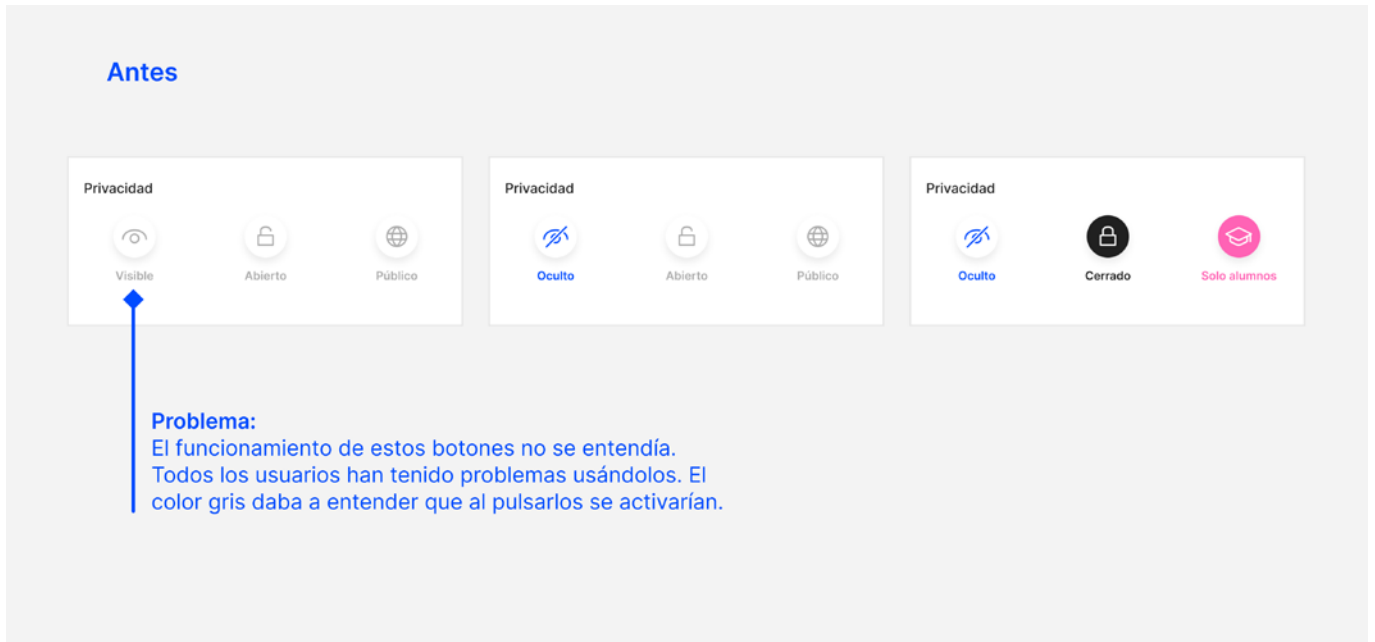


Figura 26. Fallo detectado al mostrar el estado de conexión del usuario y su solución.



Después

Solución:

Se colocan los botones en fila mostrando claramente el cambio de estado y la cantidad de opciones disponibles. Se añade un globo de ayuda que al pulsarse muestra información sobre el funcionamiento de las opciones de privacidad.

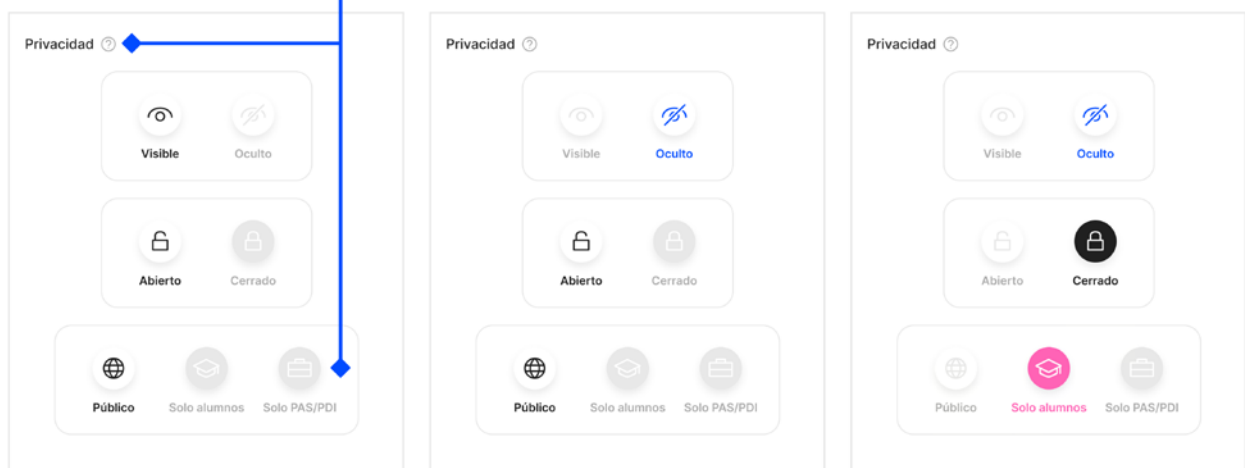
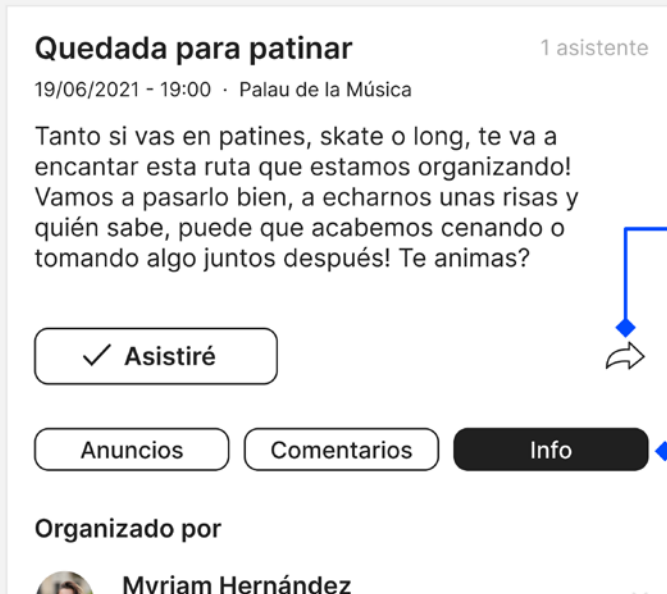


Figura 27. Fallo detectado al establecer la privacidad de un evento y su solución.

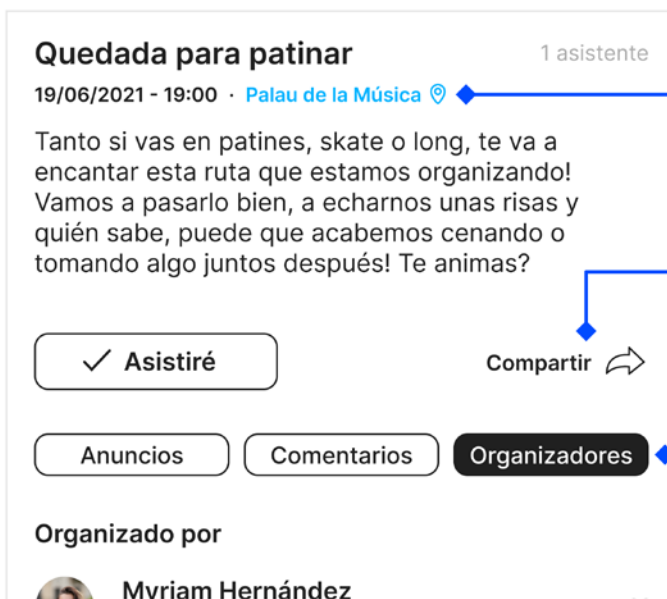
Antes



Problema:
Algunos usuarios no encontraban el botón para compartir el evento.

Problema:
La pestaña Info no era clara y no aportaba nada referido a los organizadores, por lo que los usuarios tardaban más en encontrar la forma de añadir un nuevo organizador al evento.

Después



Solución:
El mapa, eliminado de la pestaña Info, es ahora accesible pulsando en el texto de la ubicación del evento.

Solución:
Texto añadido para reforzar el significado del icono del botón y para llamar más la atención del usuario. Disponible ahora en pantallas de grupos, eventos, proyectos y prácticas.

Solución:
Cambio de la etiqueta y reducción del contenido de la pestaña, eliminando el mapa.

Figura 28. Fallo detectado al añadir un organizador y compartir y su solución.

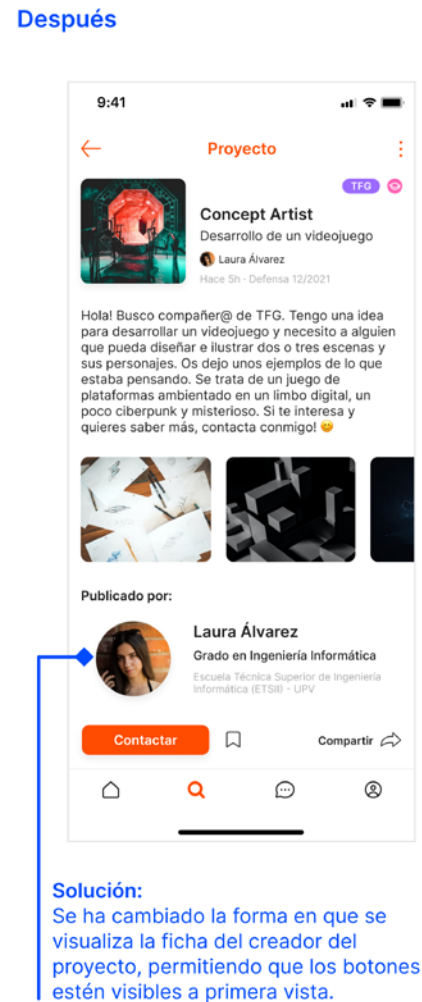
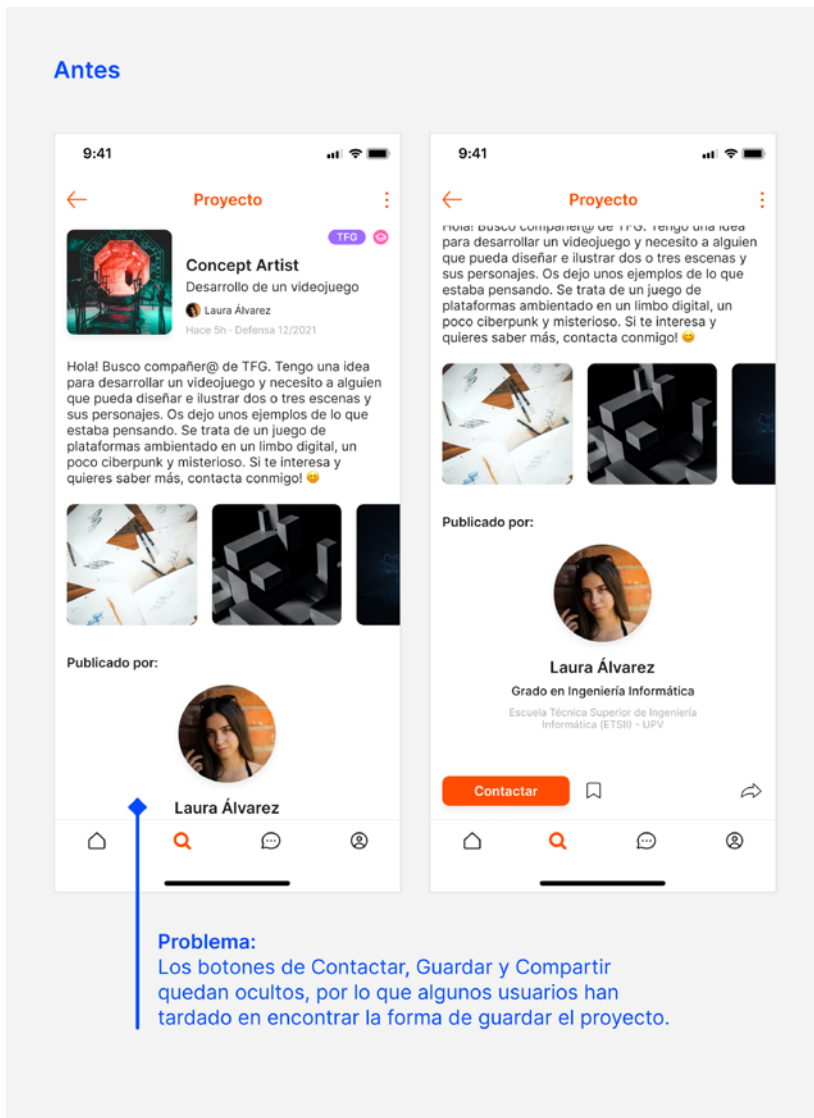


Figura 29. Fallo detectado al guardar un proyecto para ver después y su solución.

4. RESULTADOS

Finalmente, tras realizar los ajustes mencionados anteriormente, se obtienen las pantallas resultantes de la aplicación. A continuación, se muestra una selección de estas. Para ver el resultado completo, véase el Anexo VIII.

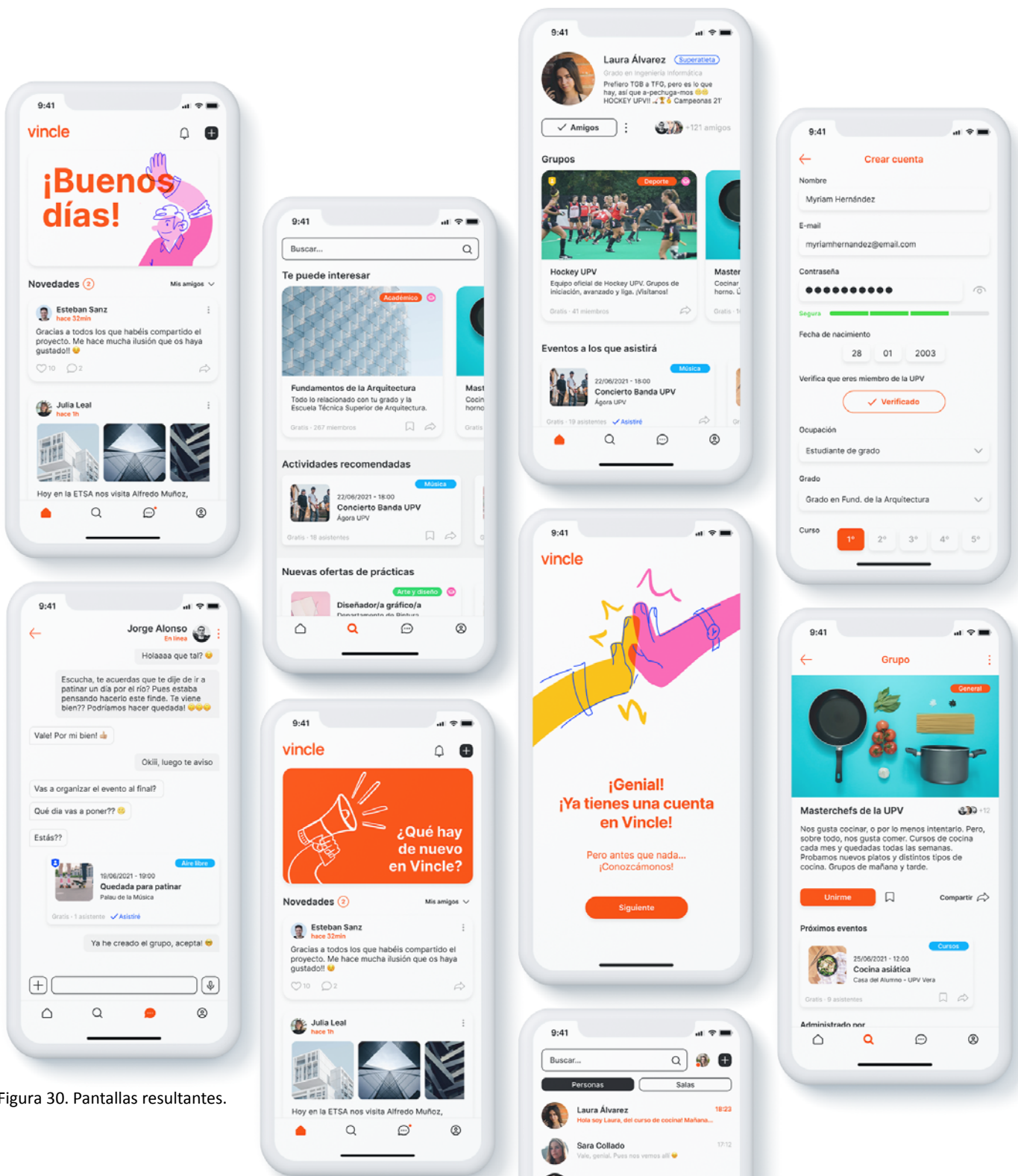


Figura 30. Pantallas resultantes.

5. PRESUPUESTO

Tomando como referencia los precios y aspectos a tener en cuenta descritos por Lastovetska (2018), y adaptándolos a este proyecto y al nivel de experiencia, se propone el siguiente presupuesto para el trabajo realizado:

Presupuesto

Fase	Tarea	Tiempo (h)	Total (32,25€/h)
1. Investigación	Estudio de mercado y análisis de competidores	12	387,00 €
	Análisis de las últimas tendencias	8	258,00 €
	Selección de las mejores prácticas	4	129,00 €
	Búsqueda de requerimientos del sistema	15	483,75 €
	Estudio de usuarios y generación de <i>buyers</i>	12	387,00 €
2. UX y diseño visual	Conceptualización de la app	15	483,75 €
	Ideación y organización de las funcionalidades	15	483,75 €
	Bocetado de la interfaz	6	193,50 €
	Wireframes de baja fidelidad	35	1128,75 €
	Wireframes de alta fidelidad	85	2741,25 €
	Prototipado	3	96,75 €
	Evaluación y modificaciones	20	645,00 €
3. Identidad	Diseño de identidad visual	50	1612,50 €
	Diseño y maquetación del brandbook	20	645,00 €
	Desarrollo de la campaña gráfica	30	967,50 €
	Diseño de aplicaciones gráficas	20	645,00 €
4. Ilustraciones	Creación y desarrollo de las ilustraciones	30	967,50 €
Otro	Reuniones de equipo	10	322,50 €
SUBTOTAL (IVA no incluido)			12577,50 €

Figura 31. Presupuesto del proyecto.

6. CONCLUSIONES

La realización de este proyecto ha supuesto un desafío ya desde las fases iniciales de su desarrollo. Ha sido un trabajo extenso y repleto de obstáculos debido a la complejidad de la plataforma, sus requerimientos de privacidad y seguridad del usuario y la cantidad de información que se maneja en ella.

Vincle, cuya idea nació, en un principio, bajo el nombre de Ágora Link, se ha visto beneficiada enormemente por el trabajo realizado junto a Adrián Beberide Cáceres, cuya labor ha resultado clave para elaborar una identidad visual capaz de generar el vínculo necesario entre usuario y marca, y de transmitir a la perfección los valores que se han establecido conjuntamente.

Haciendo un repaso del proceso de desarrollo de la aplicación, se puede afirmar que se han cumplido los objetivos establecidos. El estudio de los usuarios ha permitido verificar la existencia del problema y la aceptación de este proyecto. También ha ayudado a desarrollar Vincle como marca y a identificar las principales necesidades de los usuarios finales de la red social: los miembros de la universidad. Asimismo, la investigación realizada sobre requerimientos de las redes sociales, usabilidad y experiencia de usuario, además del análisis de referentes y competidores, ha posibilitado y orientado la definición de los requisitos del sistema, las funcionalidades del producto, su aspecto y sus contenidos. Se ha trabajado minuciosamente en cada detalle de la interfaz, con el objetivo de crear una aplicación clara, funcional y usable, con una experiencia de uso óptima. Para garantizar la idoneidad de dicha experiencia, se han llevado a cabo evaluaciones que, mediante el uso de prototipos, guías de usabilidad y gracias a la participación de usuarios reales, han permitido minimizar y corregir errores de diseño capaces de dificultar el uso de la red social.

Con el desarrollo de este proyecto se ha conseguido crear el producto deseado: una red social que podría ser capaz de conectar a los miembros de la universidad, de potenciar la colaboración y la participación en proyectos y actividades, de crear un sentimiento de comunidad y generar nuevas e interesantes oportunidades de desarrollo para todos los miembros de esta. Este proyecto podría ser útil para crear un espacio virtual beneficioso para la vida universitaria, y sus contenidos y funcionalidades se podrían implementar no solo en nuestra universidad, sino en cualquier otra universidad española que apueste por este tipo de tecnología.

El proceso de diseño, por su naturaleza iterativa, encontrará siempre nuevos obstáculos que solventar en el desarrollo y la implementación de esta *app*, por lo que su diseño y aspecto actuales pueden no ser definitivos. Lo que podemos confirmar, no obstante, es nuestra intención de seguir adelante con este proyecto, presentándolo al Vicerrectorado de Estudiantes y Emprendimiento, al Vicerrectorado de Empleo y Emprendimiento, a IDEAS UPV y a otras aceleradoras de empresas con el fin de llevar este proyecto a la práctica y convertirlo en realidad.

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y ARTÍCULOS

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D., Preece, J. (2004). *User-Centered Design*. En Bainbridge, W. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications. (prensa)
- Barnum, C. M. (2011). *Usability testing essentials: ready, set... test!* (pp. 9–23). Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-375092-1.00001-5>
- Carroll, J. M. (1997). Chapter 17 - Scenario-Based Design. En M. G. Helander, T. K. Landauer, & P. V. Prabhu (Eds.), *Handbook of Human-Computer Interaction* (2.a ed., pp. 383–406). North-Holland. <https://doi.org/10.1016/B978-044481862-1.50083-2>
- Enriquez, J. G., & Casas, S. I. (2014). Usabilidad en aplicaciones móviles. *Informes Científicos Técnicos - UNPA*, 5(2), 25-47. <https://doi.org/10.22305/ict-unpa.v5i2.71>
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2.a ed.). New Riders Pub.
- Hajdasz, D. (2020, 10 septiembre). *Privacy Matters: Facebook Campus*. About Facebook. <https://about.fb.com/news/2020/09/privacy-matters-facebook-campus/>
- Hassan, Y., Martín Fernández, F. J., & Iazza, G. (2004). Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. *Hipertext.net*, 2. <http://eprints.rclis.org/8998/>
- Hung, C. (2020, 10 septiembre). *Introducing Facebook Campus*. About Facebook. <https://about.fb.com/news/2020/09/introducing-facebook-campus/>
- International Organization for Standardization (2018). *Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts* (ISO Standard No. 9241-11:2018). <https://www.iso.org/obp/ui#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- Lastovetska, A. (2018, 29 marzo). *How Much Does it Cost to Design an App: Detailed Review*. MLSDev. <https://mlsdev.com/blog/how-much-does-your-app-design-cost>
- Martín Moreno, C. (2008). Metodología de investigación en estudios de usuarios. *Revista General De Información Y Documentación*, 17(2), 129 - 149. Recuperado a partir de <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/view/RGID0707220129A>

- Munari, B., & Rodriguez, C. A. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Nielsen, J. (1994). Ten Usability Heuristics. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Norman, D., & Nielsen, J. (s. f.). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Quiñones, D., Rusu, C., Arancibia, D., González, S., & Saavedra, M. J. (2020). SNUXH: A Set of Social Network User Experience Heuristics. *Applied Sciences*, 10(18), 6547. <https://doi.org/10.3390/app10186547>
- Secretaría General, Universitat Politècnica de València (2020). Memoria del curso académico UPV 2019-2020. <https://www.upv.es/entidades/SG/infoweb/sg/info/U0891086.pdf>
- UX Booth. (2013, 8 agosto). *Where UX Comes From*. <https://www.uxbooth.com/articles/where-ux-comes-from/>

RECURSOS DIGITALES

- Floría Cortés, A. (2000). Recopilación de Métodos de Usabilidad. *SIDAR*. <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm>
- Oliver Villarroya, F. J. (2015, 16 septiembre). *Competencias Transversales UPV - Adquisición* [Vídeo]. Gabinete de Recursos Informativos y Multimedia UPV. <https://grem.upv.es?v=1413-6vwuUyRtwyejuUQPI8HT1>
- Ponce, I. (2012). *Monográfico: Redes Sociales*. Observatorio Tecnológico. <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/internet/web-20/1043-redes-sociales>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

1. Etapas del Diagrama de Garret y su aplicación al desarrollo de Vincle.	9
2. Diagrama de Gantt.	10
3. Morville UX Honeycomb (2004).	14
4. Esquema del diseño iterativo.	15
5. Pantallas de Facebook Campus. Fuente: https://about.fb.com/news/2020/09/introducing-facebook-campus/	16
6. Pantallas de Meetup. Fuente: App de Meetup.	17
7. Pantallas de LUU. Fuente: https://www.luu.org.uk	18
8. Diagrama de flujo de la encuesta.	20
9. Resultados más relevantes del análisis de usuarios.	21
10. Diagrama de flujo.	27
11. Dos de los bocetos previos de la aplicación, realizados durante la etapa de definición.	28
12. <i>Wireframes</i> de baja fidelidad.	28
13. <i>Wireframes</i> de alta fidelidad.	29
14. Pantallas del prototipo.	30
15. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (I)	32
16. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (II)	32
17. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (III)	33
18. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (IV)	33
19. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (V)	34
20. Fallos de diseño detectados mediante el análisis heurístico y sus soluciones (VI)	34
21. Fallo detectado al verificar la membresía y su solución.	35
22. Fallo detectado al pasar de pantalla durante el registro y su solución.	36
23. Fallo detectado al visualizar la información en Explora y su solución.	37
24. Fallo detectado buscar la sala del grupo de mañanas y su solución.	38
25. Fallo detectado al enviar mensajes de chat y su solución.	39

26. Fallo detectado al mostrar el estado de conexión del usuario y su solución.	39
27. Fallo detectado al establecer la privacidad de un evento y su solución.	40
28. Fallo detectado al añadir un organizador y compartir y su solución.	41
29. Fallo detectado al guardar un proyecto para ver después y su solución.	42
30. Pantallas resultantes.	43
31. Presupuesto del proyecto.	44

ANEXO I

VINCLE I

RESULTADOS DE LA ENCUESTA A USUARIOS

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



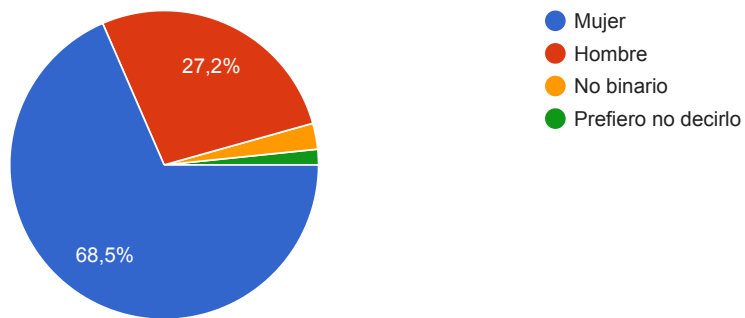
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

184 respuestas

Resumen

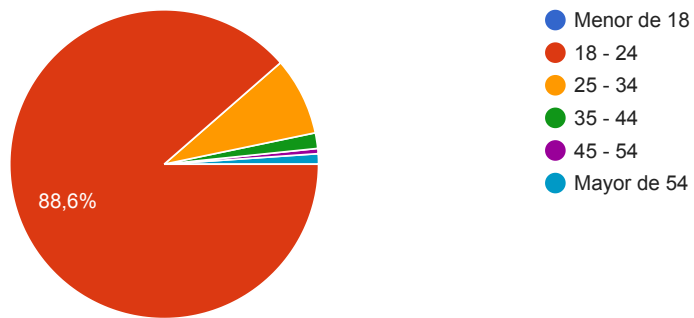
Sexo

184 respuestas



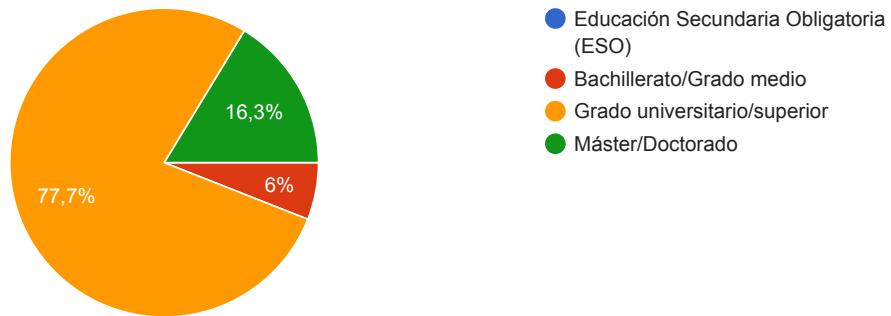
Edad

184 respuestas



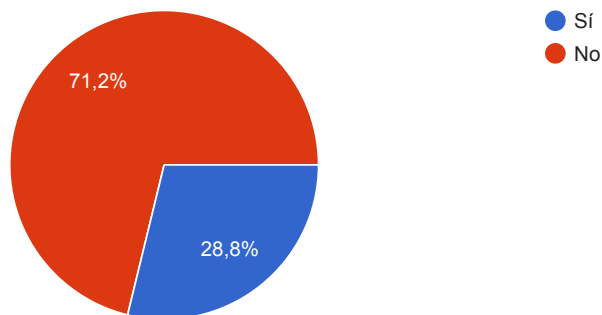
Nivel de estudios (alcanzado o cursando)

184 respuestas



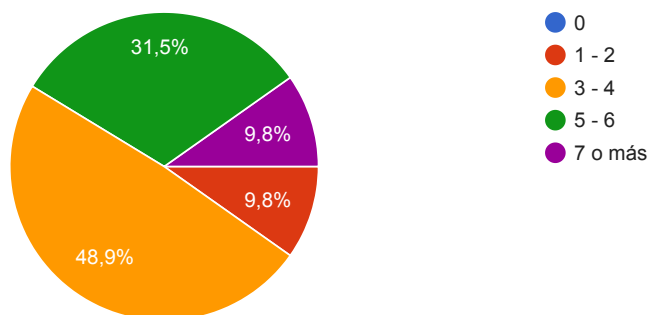
¿Trabajas actualmente?

184 respuestas



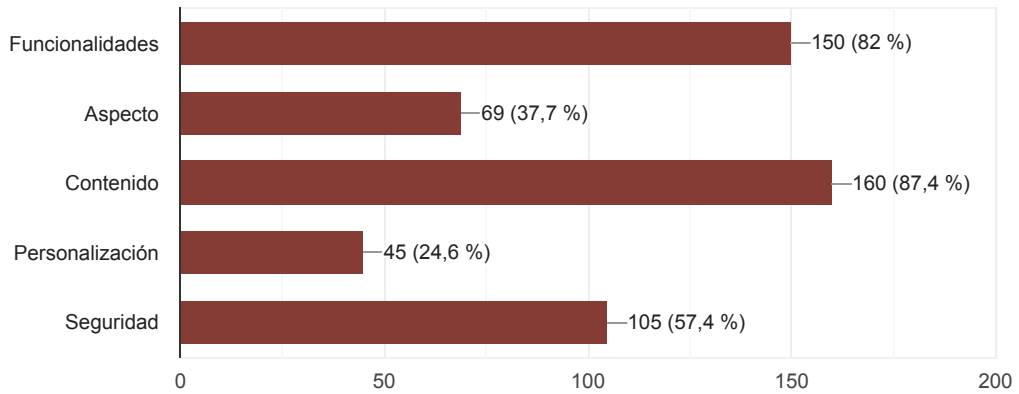
¿Cuántas redes sociales utilizas habitualmente? (Ejemplos: Facebook, WhatsApp, Twitter, Snapchat, Instagram, YouTube, Reddit, Tik Tok, LinkedIn, Tumblr, Telegram, Pinterest, Medium...)

184 respuestas



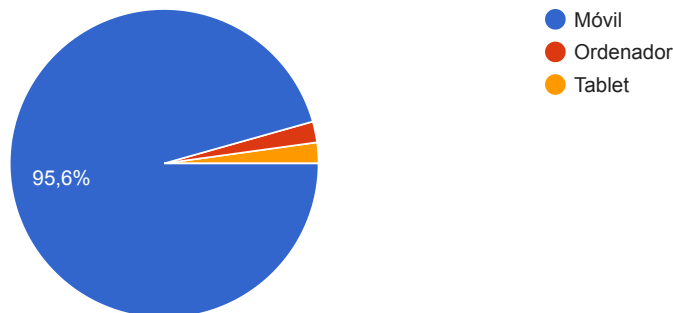
Si eres usuario/a de redes sociales, ¿selecciona 3 elementos que consideres más importantes en una red social?

183 respuestas



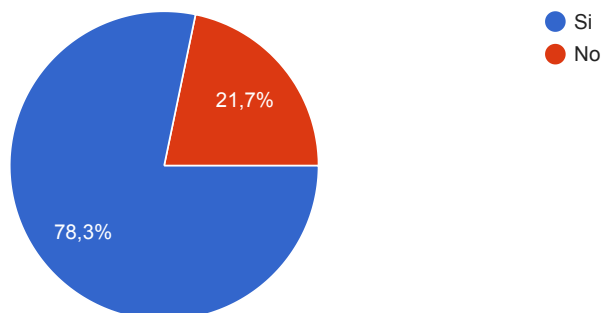
Si eres usuario/a de redes sociales, ¿qué dispositivo prefieres para conectarte a ellas?

183 respuestas



¿Eres miembro de la Universitat Politècnica de València (UPV)?

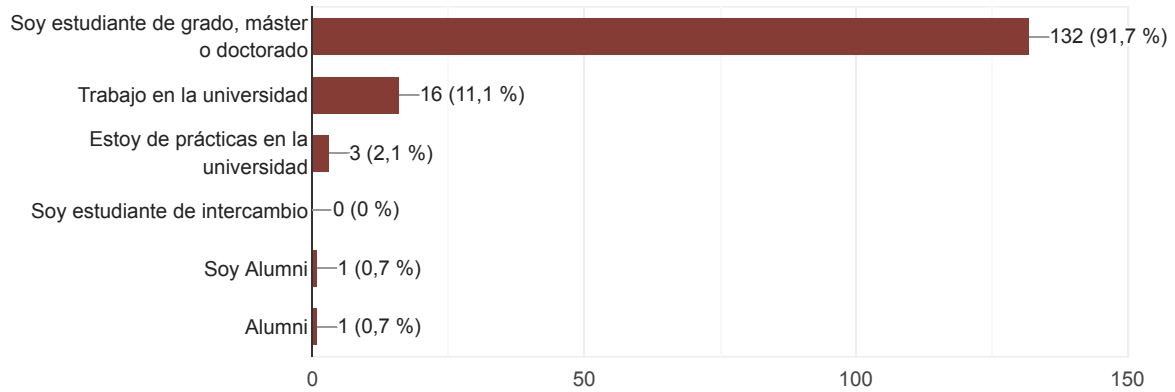
184 respuestas



¿Eres miembro? ¡Genial!

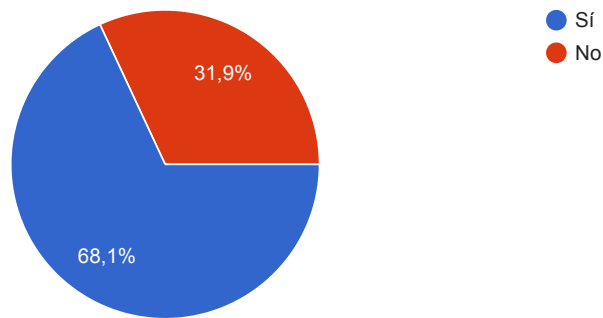
1. ¿A qué te dedicas dentro de la UPV?

144 respuestas



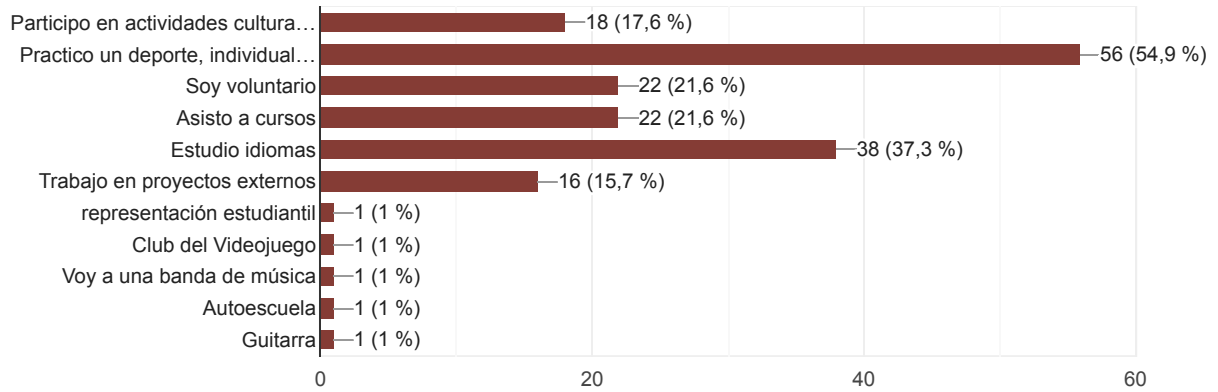
2. ¿Fuera de las clases o del trabajo, realizas alguna actividad extracurricular (cultural, deportiva, de voluntariado, cursos e idiomas...)?

144 respuestas



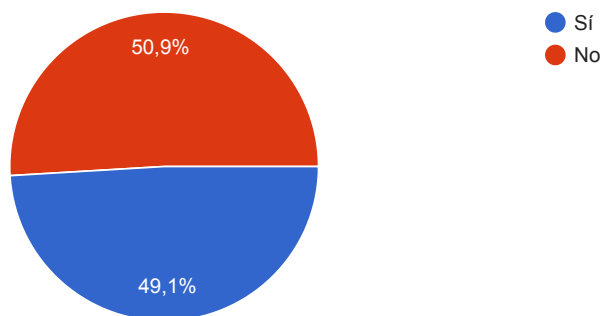
3. ¿Qué tipo de actividades extracurriculares realizas?

102 respuestas



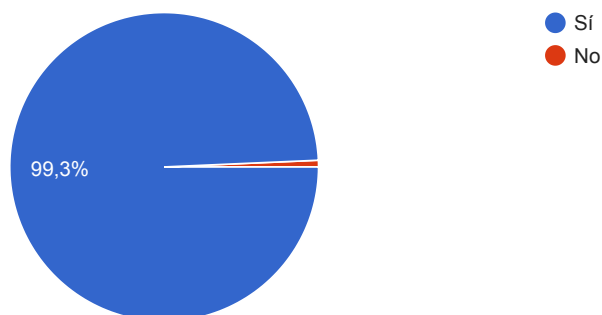
4. ¿Realizas alguna de esas actividades dentro de la UPV?

106 respuestas



5. ¿Consideras que las actividades extracurriculares son importantes para el desarrollo personal, académico y profesional?

144 respuestas



6. Aparte de las actividades anteriores, ¿tienes alguna afición (como leer, pintar, jugar a videojuegos...)? Indica cual/cuales:

111 respuestas

Leer

Videojuegos

Fotografía

Pintar

Leer, escribir, meditar

Dibujar, cocinar y cervezas

Dibujar, escuchar música

Leer, escribir, jugar a videojuegos, etc.

Dibujar, leer, escribir, ver películas o series

bailar y ser voluntaria

Tocar el piano

Videojuegos, escribir, cocinar, aprender efectos especiales

Dibujar, tejer, leer, programar

Leer, el cine, la música, videojuegos, dibujar(más allá de lo profesional).

Ver películas, leer

Jugar a videojuegos

Diseño de moda, fotografía

Leer, pintar, tocar la guitarra, diseñar, hablar

Ver series, leer, videojuegos

leer, dibujar, jugar videojuegos

Bailar

Leer y pintar

Teatro

Jugar a videojuegos y la cocina

llegir, escoltar música...

Leer, patinar

Leer, pintar, películas y series

Leer, ver series y películas y escuchar música

Composición musical

Correr e ir en bici

Pintar, ver series y películas

Leer, pintar, escribir, patinar, el teatro (iba a teatro y a alemán en la UPV pero ahora con el covid no hago nada)

Videojuegos, series, deporte

Juego a baloncesto

Dibujo, lectura, patinaje con longboard, videojuegos

tocar el piano, leer

Boxear y ser arbitro de fútbol

Ver series

Ver anime y series

Leer

Jugar videojuegos, hacer manualidades.

Pinto, toco instrumentos, juego a videojuegos, leo, lo que me apetezca en el día

Leer, hacer punto de cruz, probar restaurantes nuevos

Leer, pintar, senderismo..

Leer, pintar, jugar a videojuegos, bailar

Leer, escribir, ver series/películas

Leer, pintar, jugar videojuegos, ver series y películas, etc

Leer, jugar, cine y patinar

Ciclismo y Senderismo

Leer, videojuegos

Leer, ver pelis, pasear, ver a mis amigos

Leer, escuchar música

Artes marciales y Ajedrez

Leer, jardinería

videojuegos y cine

Dibujar

Leer, Ver series o cine, ir a caminar

Leer, escribir, dibujar y jugar a videojuegos

Leer, bailar, pintar, meditar

Pintar, leer, escribir, tocar la flauta travesera

Leer y hacer deporte.

Lectura

Vivir en general, cuando no trabajo o no hago trabajos de la uni :)

Dibujar, ver series/películas, viajar e ir a conciertos

Michas

Dibujar, videojuegos

Pintar, jugar a videojuegos y juegos de mesa con amigos

Leer, series

El dibujo y la fotografía

Juego videojuegos

Jugar a videojuegos, ver series y anime

La música

ver series, musica y viajar

Yoga

Lectura y cine

Cine y dibujar

escuchar música

Leer, jugar a videojuegos

Senderismo por la montaña, leer

Leer, tocar el clarinete

Sí, me gusta leer, ver series y películas, jugar a videojuegos, hornear, pasear, pintar...

Leer, pintar, jugar a videojuegos, ver series y películas...

Leer, pintar...

Películas, juegos de mesa

Pintar, leer

tatuar, leer, pintar

Leer, dibujar, pintar, jugar a videojuegos y ver series/películas de animación

Hacer manualidades, bailar...

Leer y jugar videojuegos

leer, escuchar música, pasar tiempo en la naturaleza, amistades, hacer manualidades

Leer, dibujar, jugar a videojuegos...

Pintar, ver series, jugar videojuegos

Leer, teatro, cine, videojuegos, juegos de mesa

Leer, juegos de rol.

Dibujo, fotografía, disfrutar de la naturaleza, ir a museos

Leer, pintar, fotografía

Leet

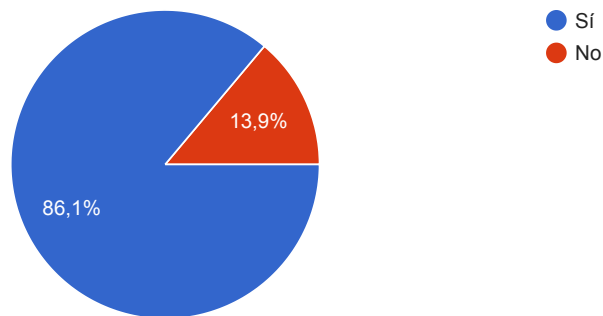
Leer, Dibujar, Jugar videojuegos, Aprender a tocar guitarra

Leer y pintar

Música

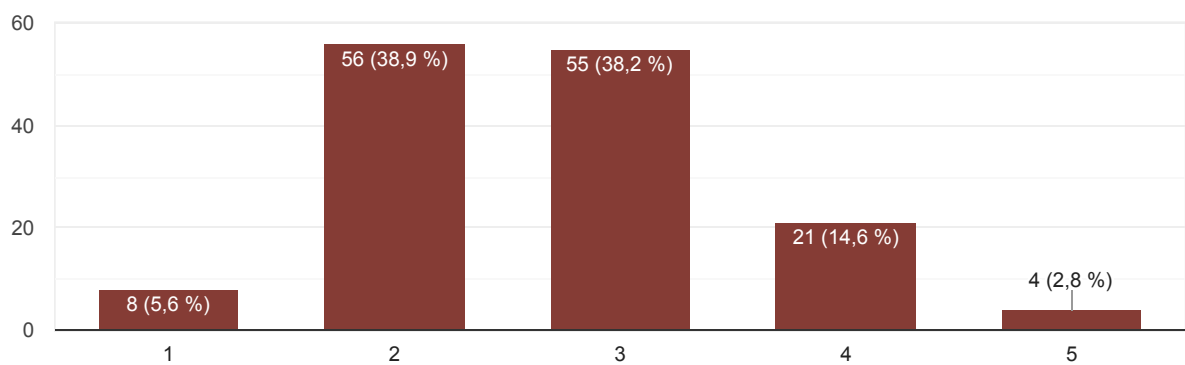
7. ¿Te interesaría participar en alguna actividad de la universidad o compartir tus aficiones con otros miembros de la UPV?

144 respuestas



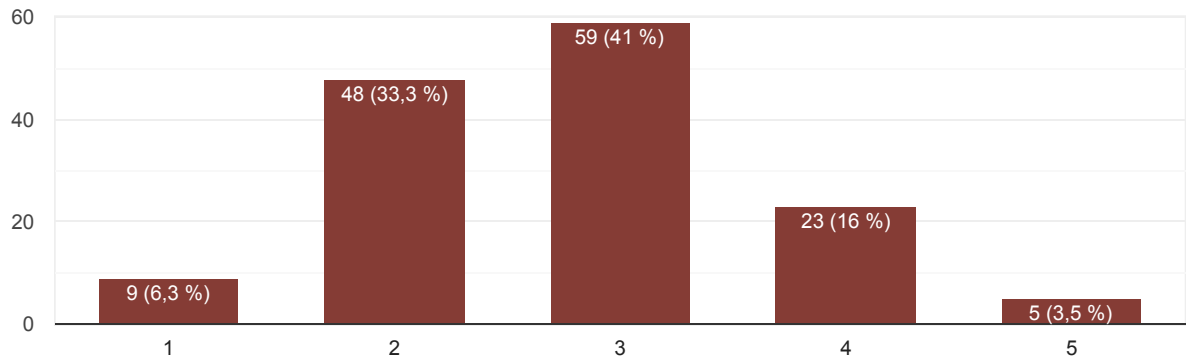
8. ¿Cómo valorarías la forma que tiene la UPV de difundir su oferta de actividades?

144 respuestas



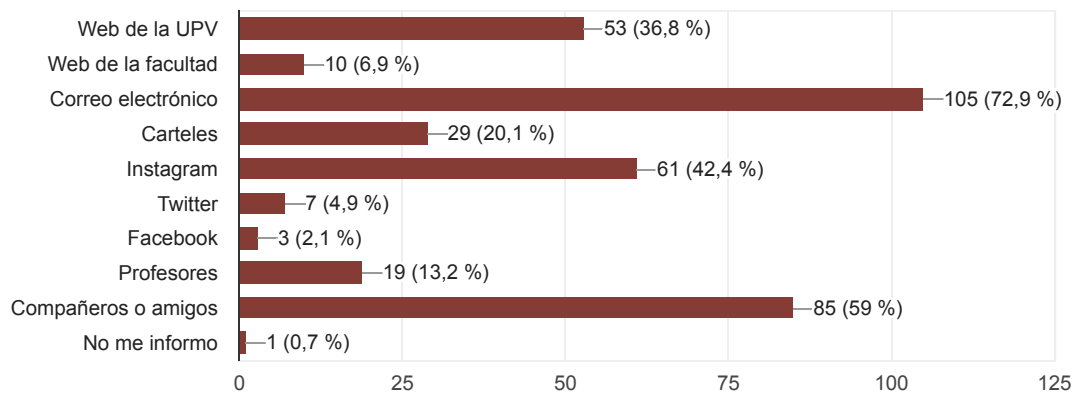
9. ¿Cómo de localizable es dicha información?

144 respuestas



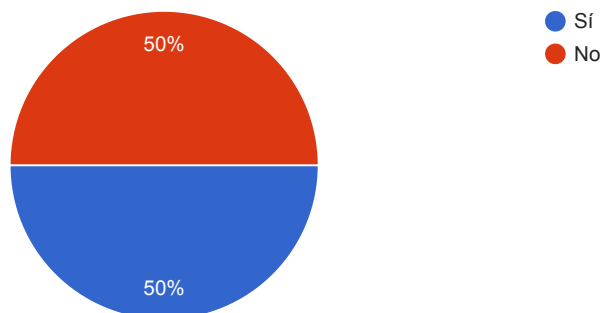
10. ¿A través de qué medios te informas de estas actividades?

144 respuestas



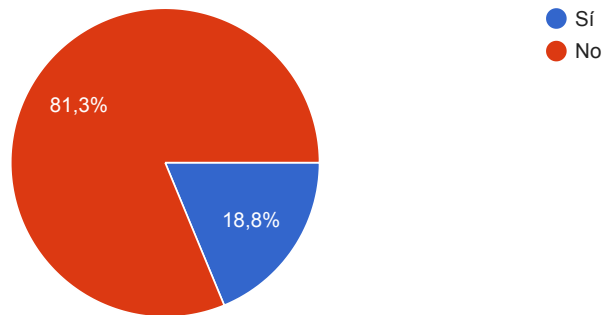
11. ¿Sabías que la UPV tiene un equipo de voluntariado?

144 respuestas



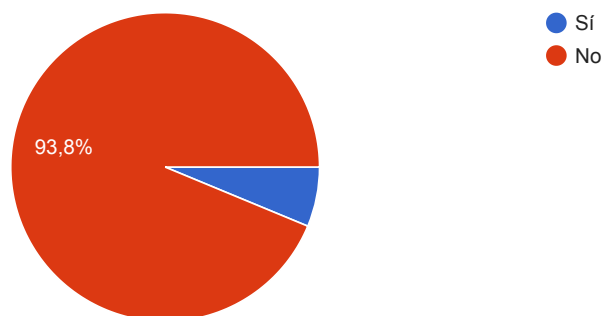
12. ¿Sabes cómo apuntarte a este equipo?

144 respuestas



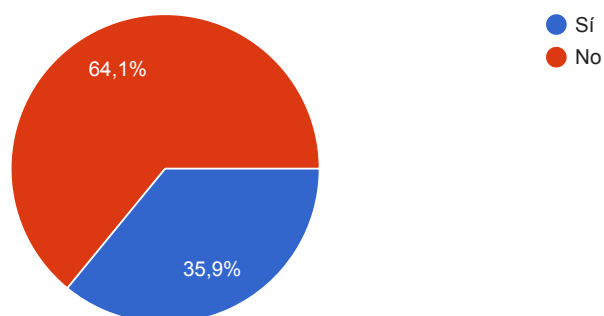
13. ¿Conoces las actividades y los grupos que hay en otras escuelas o facultades que no sean la tuya?

144 respuestas



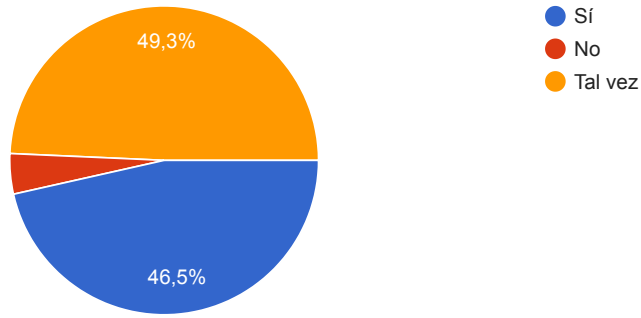
14. Si eres estudiante, la UPV te ofrece la opción de realizar tu TFG o TFM en colaboración con otros estudiantes de tu misma carrera o de otra, pertenezca o no a tu escuela o facultad. ¿Conocías esta opción?

142 respuestas



15. ¿Te interesa este tipo de proyectos conjuntos?

142 respuestas



16. ¿Crees que habría algún inconveniente o limitación a la hora de buscar compañer@ de TFG/TFM? Indica cuál/cuales:

58 respuestas

No

Cuando haces un TFG conjunto tienes que saber que vas a pasar mucho tiempo con esa persona trabajando, por tanto tienes que tener mucha confianza y debes haber trabajado antes para saber si trabajas bien con esa persona.

Deberían ser de ramas similares, puesto que de esta forma se podría realizar optimizando los recursos y habilidades de cada uno de los estudiantes.

Creo que lo más complicado sería encontrar a compañeros a fines a ti que compartan tus ideas para el TFG

Si que hay inconvenientes, pues te pasas todo el grado en lo que te dicen que los ingenieros siempre tienen que trabajar en grupo y realice mi TFG con un compañero de grado y vi perjudicada mi nota por la desinformación del tribunal de esta posibilidad.

La voluntad de las personas y la manera de hacerles llegar que necesito ayuda

si, que no sé como encontrar gente

El ritmo de trabajo puede ser diferente y esto genera confrontación

Como ponerse en contacto

El conocer si trabajan bien en grupo

Si, poco contacto con la gente de fuera de la facultad

Prefiero hacer un TFG individual

La comunicación

No lo creo

Me parece muy difícil saber con quién vas a trabajar bien si se trata de gente de otra facultad a la que no conoces, lo veo arriesgado.

Si.

Limitación que tengo pocos amigos estudiando en la upv no sabría como contactar con más gente con intereses comunes

Falta de cooperación con otros universitarios

No

Encontrar a una persona que comparta una idea igual o similar de proyecto.

La falta de información.

Ponerse en contacto con compañeros de otras facultades

Intereses comunes

Que no sea compatible contigo a la hora de trabajar.

Como buscarlos

Si, que no los conozco

Creo que esa conexión solo se realizaría si la otra persona ya es amigo tuyo, sino es difícil animarte solo/a a buscar a un desconocido que quiera trabajar contigo tal como están las cosas, de forma online sería más fácil ya que se tiene menos vergüenza.

Tema legal

Quizás no conozca mucha gente de otras carreras o masteres

Encontrar necesidades a solventar para que la colaboración sea beneficiosa para ambos

Compatibilidad de horarios

Quizá conocer compatibilidad con la otra persona a la hora de trabajar, conocer su forma de trabaja y metodologías ayudaría a elegir mejor al compañerx de TFG/TFM.

El desconocimiento de qué otras alumnas quieren realizarlo de manera colectiva y cuáles podrían ser buenas para el proyecto

No conocer

No lo creo, al menos en lo personal

Creo que el trabajo en equipo se debe fomentar

El no saber ni cómo ni con quien contactar

El como promocionarse a uno mismo para encontrar a la otra persona

el poder conocer a los demás ya que no nos solemos juntar con gente que sea de fuera de nuestra facultad (a no ser que la conociéramos de otro sitio ej: instituto, compañeros de piso..)

No conocer suficiente gente de otras carreras

Buscar en alguien que busque lo mismo que tu

Interés común (cómo saber si a alguien le interesa mi tema o no); dónde/cómo buscar (hay algún basa de datos donde pueda mirar la gente disponible o debo preguntar yo, a mis amigos, por ejemplo)

Creo que si en otras carreras el TFG/TFM no vale los mismos créditos que en la tuya, puede ser complicado encontrar un equilibrio entre las cargas de trabajo de cada individuo.

Es difícil ponerte en contacto con otros compañeros de titulaciones distintas a no sé que te conecten los profesores; también, no quieres ponerte con cualquiera, igual compartís intereses pero no método de trabajo, así que si te conectan los profes igual no funciona.

Distancia, COVID

No existe un lugar en el que compartir los proyectos o ver proyectos de gente

No sabría por donde empezar

Me parece complicado encontrar a una persona con los mismos intereses y nivel de compromiso académico

Si no es una persona con la que hayas trabajado previamente es posible que aparezcan ciertas discrepancias en la forma de trabajar o enfocar el proyecto.

También hay determinados profesores que no bien con buenos ojos la realización de este tipo de trabajos conjuntos.

Creo que no hay inconvenientes, al fin y al cabo es un trabajo individual

Gente de confianza que acceda a hacerlo

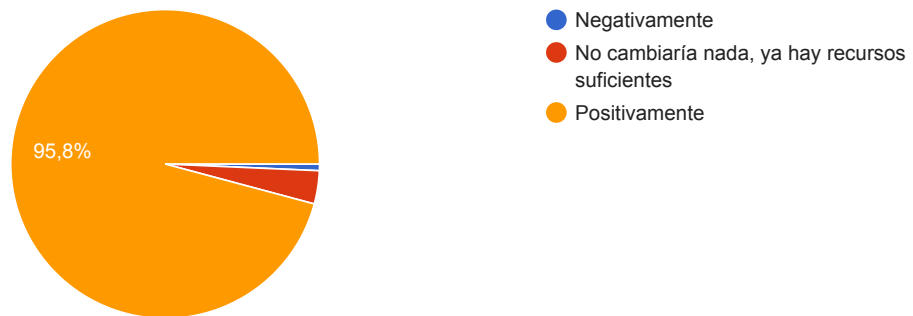
Tal vez en las diferencias que se pueden crear en cuanto al estilo de trabajo

Es difícil buscar a alguien que trabaje de una forma parecida a la mía y podamos acoplarnos y trabajar bien

no

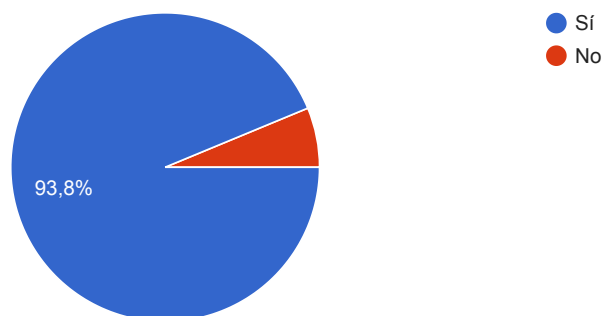
17. ¿Cómo crees que afectaría a la vida universitaria la existencia de una red social entre miembros de la universidad, donde buscar e inscribirse en actividades, crear grupos de interés, conocer gente y encontrar oportunidades de colaboración?

144 respuestas



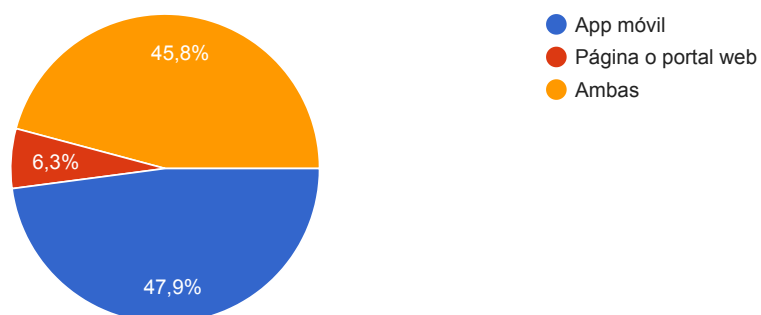
18. ¿La usarías?

144 respuestas



19. Te la imaginas como una...

144 respuestas



20. Si quieres, indica algún posible uso, mencionado o no anteriormente, que le darías a una red social de este estilo:

29 respuestas

Conocer a gente que viva cerca (zonas de pisos de estudiantes)

la creación de grupos de estudios o trabajos, también sería interesante tener la vida social fuera de tu escuela

Poder poner por escrito mis intereses y que la app misma pudiera decirme cuáles grupos pueden interesarme, para no pasar por una ola de grupos a los que investigar

Existe una gran variedad de redes sociales. Si se crea una nueva debe tener muy definido su propósito.

Más facilidades para acceder a cursos de idiomas, ayudas para buscar prácticas extracurriculares...

Creación de anuncios para actividades tanto esporádicas (por ejemplo, quedar alguna vez para prácticas de dibujo) como continuas (hacer algún deporte o actividad a largo plazo). También podría estar bien un apartado de recomendaciones de sitios para actividades, compras de materiales, instalaciones deportivas... Que puedan ser útiles y el resto puedan desconocer

Juvenil

Una mezcla entre el origen de facebook y getatinder estaría bien

Rápido encuentro de actividades de tu interés y gente que comparta tus aficciones.

Crear foros sobre temáticas o eventos.

Buscar compañeros con mis intereses para hacer actividades conjuntas como ir en bici o hacer senderismo

Nada, esta bastante bien!!

Pisos compartidos, compartir vehículo

.

Creación de grupos de lectura y posterior debate. Probablemente bajo herramientas tipo Teams para evitar reuniones presenciales

Concursos

Saber lo clubs extraescolares que hay, se que hay muchos pero no existe ningún listado en la pagina de la upv, solo me he enterado de uno porque conocía a alguien que ya estaba dentro

Sería interesante poder generar grupos de trabajo y estudio no solo para TFGs, sino para proyectos o para intercambiar conocimientos (idiomas, habilidades, etc)

buscar a gente que tenga un estilo artístico parecido al tuyo o que te guste

Conectar con gente con similares intereses/hobbies que yo (clubes de lectura). Buscar ayuda (si no manejo muy bien un materia y si puedo pedir ayuda entre los estudiantes del otro grado). También lo pueden usar los profesores u otros trabajadores si quieren publicar ofertas de trabajo o proyectos

Unirme a grupos de actividades

No se me ocurre ningún otro además de los ya mencionados anteriormente, pero pienso que una red así sería muy útil! Muchas gracias y mucho ánimo con todo

Un apartado para dialogar sobre las asignaturas, los alumnos siempre se quejan de que aunque hay puertas abiertas en BBAA a veces escogen una asignatura y se quitan a la semana debido a que no era lo que pensaban, así que pienso que ese feedback supliría esa necesidad. También todo de lo que se encarga el informer en instagram ahora, pisos que necesitan compañero, gente que necesita ayuda con materias...

Alguna forma de crearse perfiles con enlaces a otras redes sociales como Twitter o Instagram para contactar con gente

Sería interesante crear grupos de estudio, donde alumnos de unas carreras explicaran a otros determinados conceptos, en mi caso, para mi master los conocimientos previos que se suponía debía tener en el ámbito de la biología supusieron un problema puesto que el grado que yo estudié no tenía docencia al respecto, habría estado bien que algún estudiante al cual le han explicado cosas al respecto me hubiera aclarado determinados conceptos.

Proyectos de voluntariado, de participación social o de cooperación al desarrollo

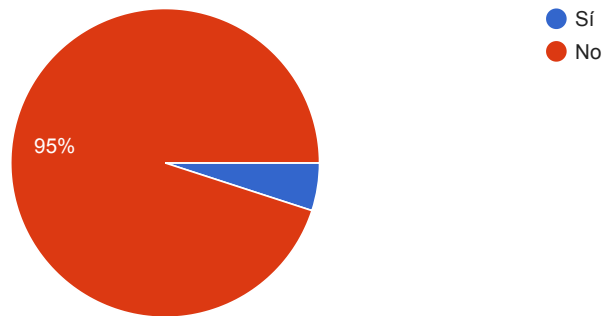
Le daría una funcionalidad a modo de tablón de anuncios, como la app tienes sal? Que conecta a vecinos que ofrecen servicios y talleres, además de poder comprar muebles u objetos que no usan, etcétera, échale un ojo 😊

Actividades culturales de la ciudad

Encontrar oportunidades de colaboración para llevar a cabo proyectos

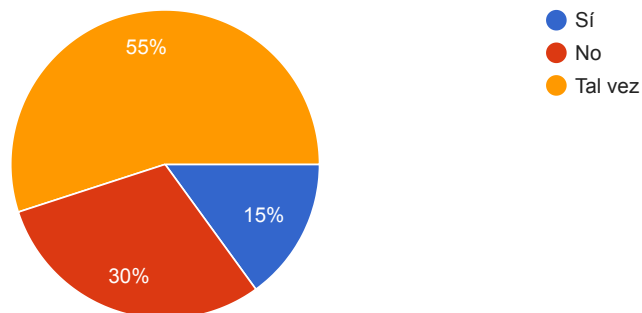
1. ¿Has sido miembro de la UPV en el pasado? (estudiado o trabajado en la UPV)

40 respuestas



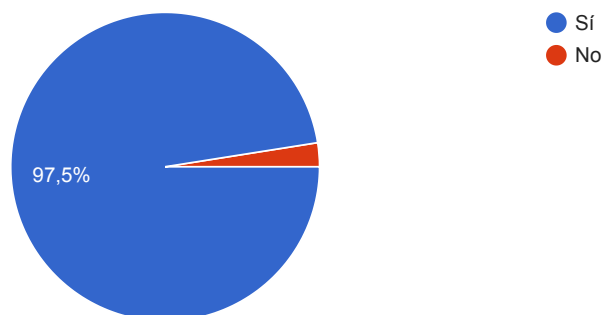
2. ¿Te interesaría formar parte de la UPV en un futuro, ya sea estudiando, haciendo prácticas o trabajando en la universidad?

40 respuestas



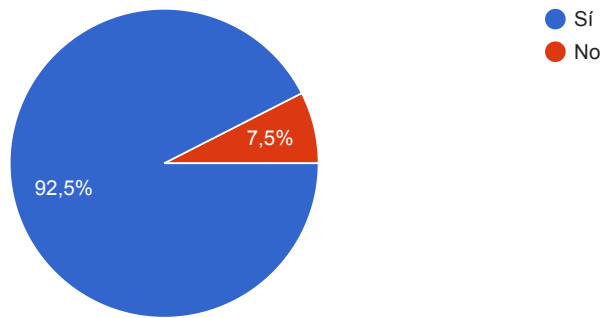
3. ¿Consideras que las actividades extracurriculares (culturales, deportivas, de voluntariado, cursos e idiomas...) son importantes para el desarrollo personal, académico y profesional?

40 respuestas



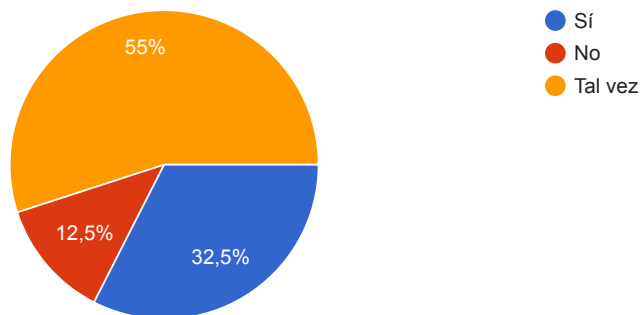
4. ¿Consideras importante la participación en actividades extracurriculares dentro de la universidad?

40 respuestas



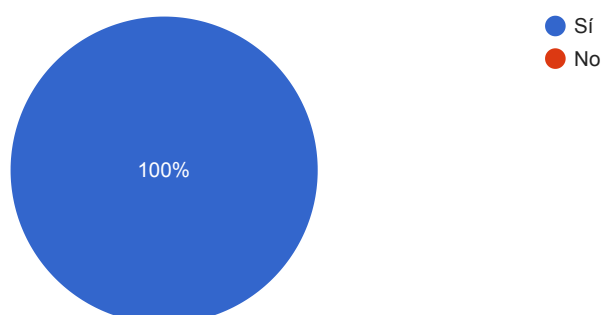
5. A pesar de no ser de la UPV, ¿te interesaría participar en actividades relacionadas o organizadas por la universidad o por sus miembros?

40 respuestas



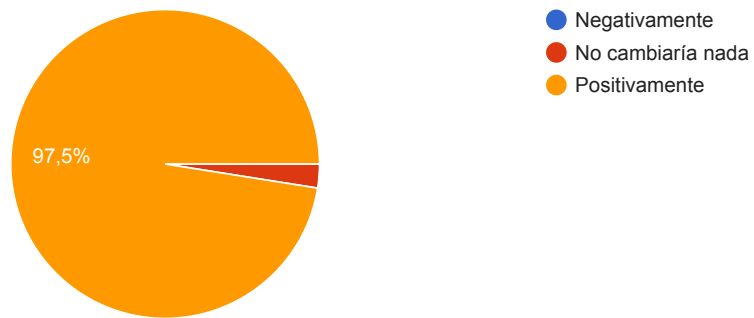
6. ¿Consideras importante la compartición de conocimientos, aficiones e intereses y la colaboración entre miembros de la universidad?

40 respuestas



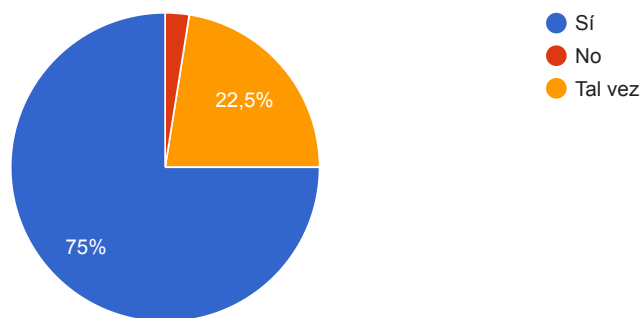
7. ¿Cómo crees que afectaría a la vida universitaria la existencia de una red social entre miembros de la universidad, donde buscar e inscribirse en actividades, crear grupos de interés, conocer gente y encontrar oportunidades de colaboración?

40 respuestas



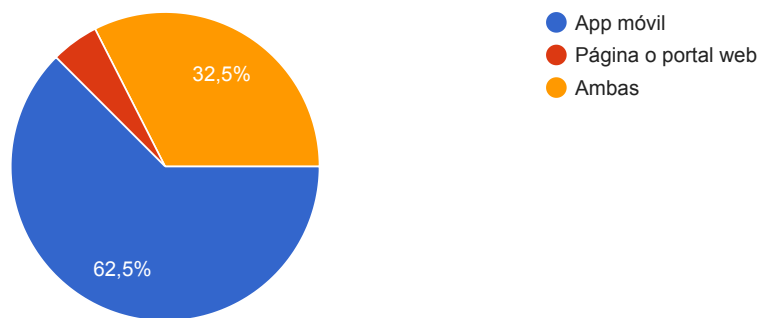
8. Si fueras miembro de la UPV, ¿la usarías?

40 respuestas



9. Te la imaginas como una...

40 respuestas



10. Si quieres, indica algún posible uso que le darías a una red social de este estilo:

8 respuestas

Encontrar gente para grupos de trabajo

Conocer a gente que esté o haya estado en algún voluntariado para informarme desde su punto de vista

Buscar intereses comunes y compartir información sobre cursos, becas, etc.

Facilitar la comunicación entre los miembros de la UPV

Compartir apuntes, actividades que se puedan realizar.

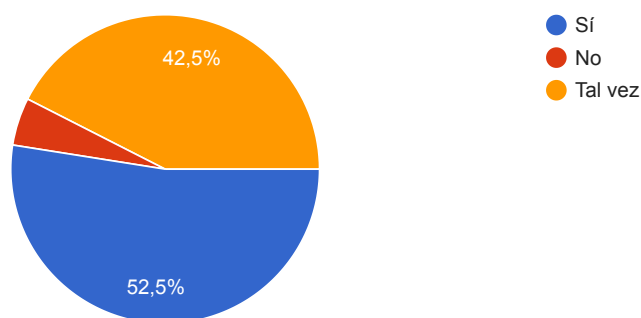
Grupos de estudio, grupos para conocer gente nueva de otras carreras

Conocer los nombres y las caras de las personas de mi clase sin tener que preguntar, además de crear un grupo de clase sin tener que usar mi WhatsApp.

conocer gente, crear grupos de trabajo, buscar centros de prácticas, buscar menús de las cafeterías, reservar fotocopias y otras cosas de copistería, apuntarme a clubs sociales o actividades extraescolares, así como buscar diferentes tipos de voluntariados. también podría servir para ofrecer tu medio de transporte y compartir entre varias personas y búsqueda de pisos de alquiler.

11. ¿Crees que una red social como esta podría extenderse y aplicarse fuera de la universidad?

40 respuestas



ANEXO II

VINCLE I

FICHAS DE BUYER PERSONA

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Myriam Hernández Soria

18 años

Estudiante de 1er curso del
Grado en Fundamentos de la
Arquitectura, UPV

Residencia:

Soy de Valladolid. Vivo en un piso de estudiantes en Valencia.

Intereses y aficiones:

Leer, dibujar, música y películas, bailar y patinar, diseño de interiores.

Tecnología, redes y apps:

Uso Instagram, TikTok, WhatsApp, Twitter, Spotify y YouTube.

Objetivos y motivaciones:

Mi objetivo principal es terminar Arquitectura y dedicarme al diseño de interiores, pero también quiero conocer gente con la que salir o hacer cosas después de las clases. Me motiva esta nueva etapa de mi vida y quiero sacarle todo el provecho que pueda.

Necesidades:

Adaptarme a la vida independiente, conocer gente y descubrir las posibilidades que ofrece mi universidad y la nueva ciudad en la que vivo.

Preocupaciones:

Acabo de conocer a mis compañeras de piso, pero no conozco a nadie más en Valencia. Aunque me ilusiona conocer gente nueva en la universidad, me preocupa no encontrar un grupo de amigos con mis mismos intereses. Echo de menos a mis amigos de Valladolid.



Laura Álvarez Miralles

22 años

Estudiante de 4º curso del
Grado en Ingeniería Informática,
UPV

Residencia:

Soy de Torrent, Valencia. Vivo en casa con mis padres y voy a clase en coche. Aunque, últimamente, muchas clases son online y no piso mucho la universidad.

Intereses y aficiones:

Deporte, jugar a videojuegos, música y películas, fotografía.

Tecnología, redes y apps:

Uso Instagram, TikTok, WhatsApp, Twitch, Discord, YouTube, Spotify y Netflix.

Objetivos y motivaciones:

Mi objetivo principal es terminar la carrera y dedicarme a programar aplicaciones o probar en el mundo de los videojuegos. Me motiva crear algo útil que guste a la gente. De hecho, tengo varias ideas para un videojuego que podría ser parte de mi TFG.

Necesidades:

Tengo las ideas bastante desarrolladas pero el proyecto se me queda muy grande. Me gustaría colaborar con alguien para la conceptualización del videojuego, que me ayude con la parte artística.

Preocupaciones:

No conozco a nadie que se dedique al concept art de videojuegos, y no sé dónde ni cómo buscar gente. Estoy abierta a ideas, pero me preocupa no encontrar a nadie compatible y capaz de comprometerse con el proyecto. Sin duda, la ayuda de un/a artista mejoraría muchísimo la calidad final de todo el proyecto.



Enrique Solis García

34 años

Profesor asociado del
Grado en Ingeniería Mecánica,
UPV

Residencia:

Soy de Valencia y vivo con mi pareja.

Intereses y aficiones:

Leer, tocar la guitarra, series y películas, deportes de montaña.

Tecnología, redes y apps:

Uso Instagram, LinkedIn, WhatsApp, YouTube, Amazon Prime y Netflix.

Objetivos y motivaciones:

Me motiva aprender cosas nuevas pero también transmitir mis conocimientos a futuros profesionales, por eso me metí a la educación. Mi objetivo principal es llevar a cabo mi trabajo de forma eficiente y ofrecer oportunidades de desarrollo para mis alumnos.

Necesidades:

Últimamente estoy desarrollando un proyecto personal y me gustaría encontrar gente interesada en participar y formar un equipo para diseñar y desarrollar mi idea.

Preocupaciones:

Actualmente, contactar con otros profesionales o estudiantes de otras escuelas o facultades es una tarea bastante compleja. Me preocupa no poder encontrar a tiempo las personas adecuadas para llevar a cabo mi proyecto. Además, dispongo de horarios limitados y encontrar a alguien compatible con estos resulta importante para la organización de reuniones.

ANEXO III

VINCLE I

DESCRIPCIÓN DE LOS ESCENARIOS

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Escenario 1: Día de las jornadas de bienvenida de Myriam Hernández

Myriam Hernández, una chica de 18 años de Valladolid, lleva apenas dos semanas en Valencia. Se acaba de mudar a la ciudad para estudiar el Grado en Fundamentos de la Arquitectura en la Universitat Politècnica de València. Vive en un piso de estudiantes en el barrio Benimaclet, con otras dos chicas, Silvia y Noemí, estudiantes de segundo de Psicología en la Universitat de València. Myriam y las chicas no se conocen mucho todavía, pero, en principio, parece que conviven bien y que su relación puede mejorar. El único problema de convivencia que parece estar emergiendo es la dificultad que muestra Myriam a la hora de cocinar, puesto que en el poco tiempo que lleva en su nuevo piso ha sido capaz de quemar todas sus patatas en el horno y dejar el fogón encendido toda una noche. Myriam no está muy acostumbrada a cocinar, y sabía, antes de venir, que ese iba a ser uno de los primeros retos a superar de su nueva vida independiente.

Pocos días antes de empezar las clases, Myriam asiste a unas jornadas de bienvenida. En estas, unos alumnos de su grado, voluntariamente, realizan una visita guiada para los nuevos estudiantes por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura y por el Campus de Vera, visitando algunas de las principales instalaciones y contándoles algunos de los servicios que ofrece la universidad. Uno de estos servicios es la nueva red social universitaria, Vincle. Myriam descubre que con Vincle puede, entre otras cosas, enterarse de lo que ocurre en su universidad, conocer gente nueva y apuntarse a grupos para compartir sus aficiones y desarrollar nuevas habilidades.

Una vez terminada la visita, Myriam vuelve a casa y, mientras piensa qué hacer para comer, echa un vistazo en la bolsa de bienvenida que le han dado. Dentro encuentra un panfleto con información sobre Vincle y cómo descargar la aplicación. Decide entonces instalarla en su iPhone y crear una cuenta. El proceso de registro es sencillo: un formulario para ingresar sus datos y verificar que es miembro de la universidad, iniciando sesión en la Intranet de la UPV de la misma forma como le habían explicado solo un par de horas antes. Mientras realiza la encuesta inicial, marcando sus intereses, Myriam cae en la cuenta de que podría utilizar esta app para encontrar algún grupo de cocina.

Una vez terminada la encuesta, la pestaña Explora le ofrece recomendaciones de grupos, eventos, etc. Puesto que ha marcado cocina como uno de sus intereses, Myriam recibe como recomendación de la app el grupo de cocina “Masterchefs de la UPV”. Al pulsar en la tarjeta, abre la página del grupo, donde obtiene información más detallada sobre este, sus eventos públicos y organizadores. Puesto que la membresía de este grupo es gratuita, decide unirse, y obtiene acceso a más información como son los anuncios, la galería de fotos y las salas de chat. Puesto que sus clases son por la tarde, decide unirse a la sala “Team Aguacate”, que organiza sus reuniones a las 12h, tal y como indica el título de la sala. Finalmente, ya que es nueva en el grupo, decide presentarse en el chat de la sala y conocer así a sus integrantes y futuros compañeros.

De esta forma, Myriam ha conseguido, gracias a Vincle, encontrar un grupo que le ayude a desarrollar sus habilidades de cocina y facilitarle su adecuación a la vida universitaria independiente, además de encontrar una forma fácil de conocer gente de su universidad con la que compartir sus intereses.

Escenario 2: Búsqueda de compañero para TFG de Laura Álvarez

Laura Álvarez, una chica de 22 años de Torrent, Valencia, está en su último curso del Grado de Ingeniería Informática en la Universitat Politècnica de València. Fuera de las clases, Laura se dedica a jugar al hockey en el equipo de la universidad. Pero, además, le gusta mucho jugar a videojuegos. Laura lleva mostrando interés por los videojuegos desde pequeña. Siempre le han gustado los juegos que cuentan historias interesantes, con un toque dramático y cinematográfico. Valora la importancia que tiene el arte y la imagen en la creación de estos, su capacidad de contar historias sin necesidad de utilizar diálogos.

Desde que empezó el grado, Laura se ha interesado por el desarrollo de videojuegos y ha intentado aprender por su cuenta. Ha hecho numerosos cursos hasta la fecha, desde modelado hasta animación en 2D y 3D, cursos de *storytelling*, *Unity*, etc. Además, a medida que los hacía empezaba a surgir la idea de un posible videojuego que, según ella, desarrollaría en algún “futuro incierto”.

Los videojuegos no eran una prioridad para ella, más bien una afición aparte. No obstante, cuando, en cuarto de carrera, cursa las asignaturas de Desarrollo de Videojuegos 2D y 3D, se da cuenta de que podría emplear su idea como base para su TFG, y desarrollar una demo de su videojuego como proyecto final. El único problema que ve, sin embargo, es que un proyecto de tales características sería muy complicado para ella, sobre todo en lo que al arte se refiere.

Después de meditarlo, y viendo que no encuentra ninguna otra opción que le interese o le motive más y que se le viene el tiempo encima, decide seguir adelante con su idea. No obstante, necesitaría la ayuda de algún otro estudiante para llevarla a cabo.

Laura, que lleva un tiempo siendo usuaria de Vincle, conoció la plataforma gracias a la difusión que se hizo de la marca a través de redes sociales. Hasta ahora solo la había usado para conocer gente, ir a eventos y para sus grupos. Sin embargo, había visto que cada vez más personas publicaban sus proyectos en busca de integrantes para sus equipos, así como compañeros para TFG y TFM.

Puesto que a la persona que necesitaba Laura no la iba a encontrar en su clase, decide darle una oportunidad a Vincle y publica su proyecto. Para ello, Laura describe brevemente su idea y el perfil de estudiante que busca. Luego, añade unas cuantas imágenes de referencia.

Gracias a que Vincle difunde estos proyectos entre todos los miembros de la universidad, Laura no tarda en recibir sus primeras notificaciones de contacto. Dos semanas después, tras conocer a algunos de los interesados, Laura decide que Rafa, un futuro ilustrador, será su compañero de proyecto para el resto del curso. Es en ese momento cuando su trabajo conjunto no hace más que empezar.

ANEXO IV

VINCLE I

LISTA DE *WIREFRAMES* DE BAJA FIDELIDAD

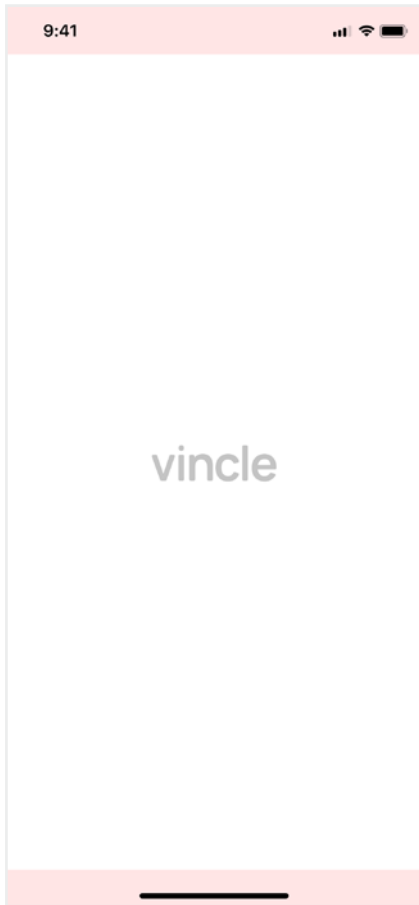
Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



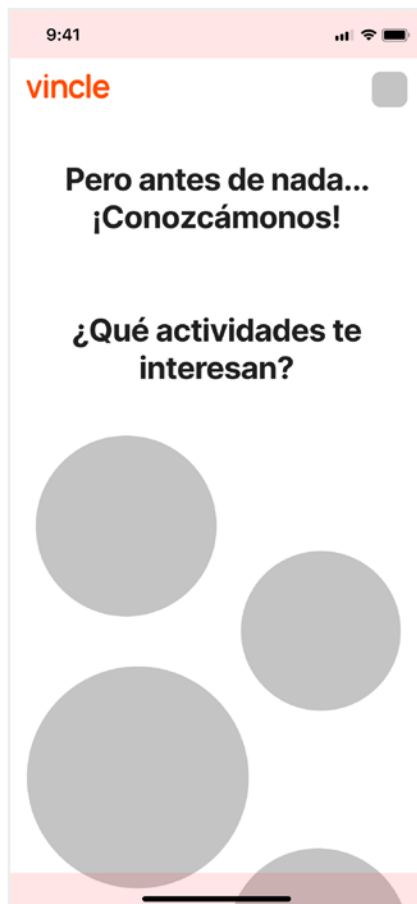
Pantalla de carga



Pantalla de inicio de sesión



Pantalla Crear una cuenta



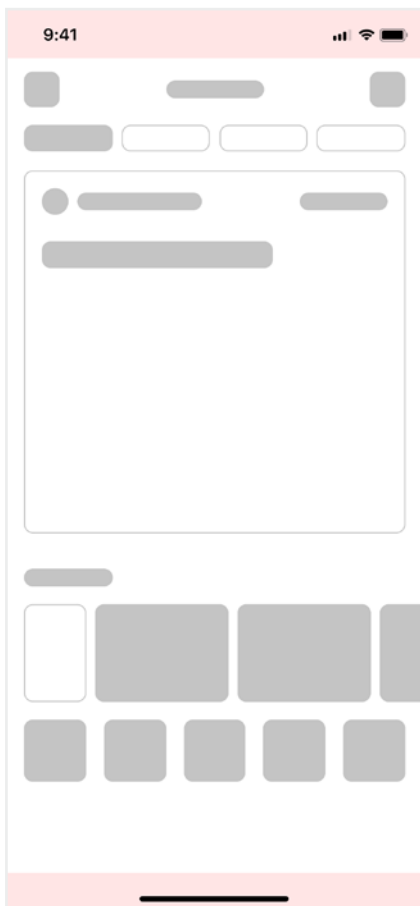
Pantalla de encuesta de intereses inicial



Pantalla Home (Stories DESCARTADAS)



Pantalla Notificaciones



Pantalla Crear / Post



Pantalla Crear / Post / Escribiendo



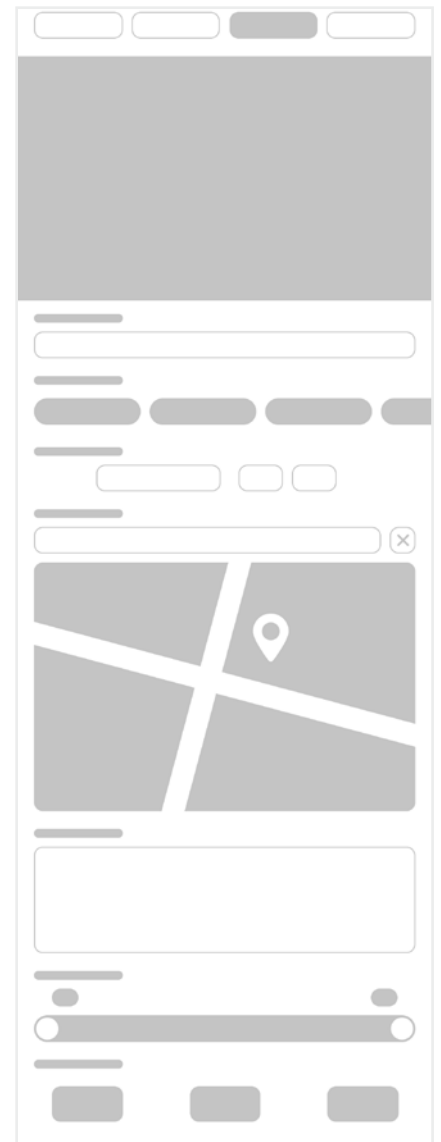
Pantalla Crear / Grupo



Pantalla Crear / Evento



Contenido de crear evento / Mapa cerrado



Contenido de crear evento / Mapa abierto



Pantalla Crear / Proyecto



Pantalla Explora



Contenido de Explora



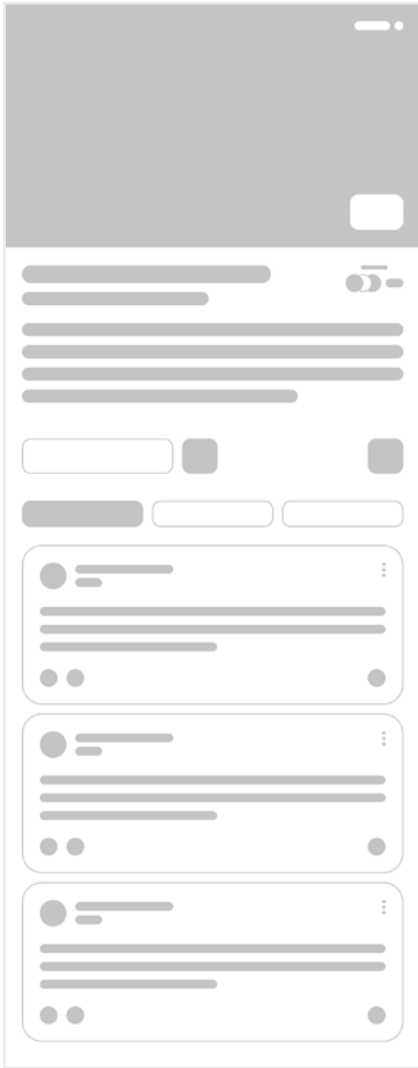
Buscador en pantalla Explora, con filtro según categoría (grupo, evento...)



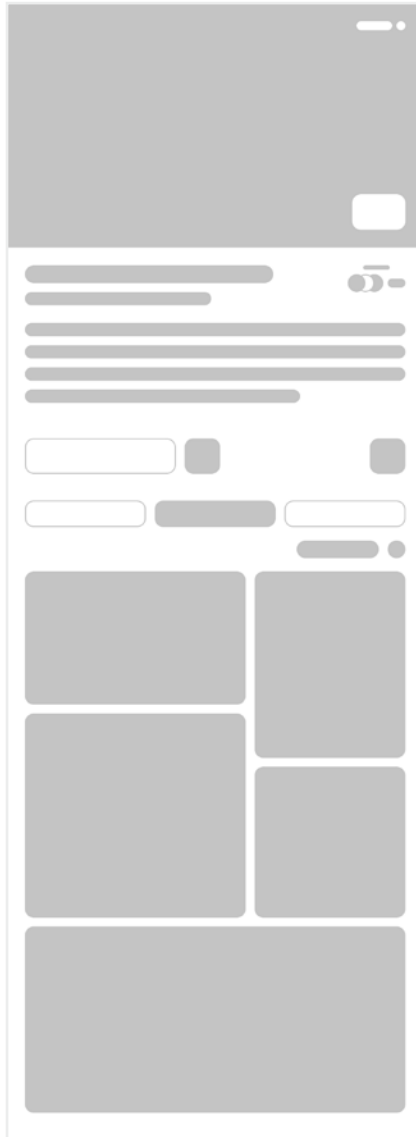
Pantalla de info de un grupo -
Vista no miembros



Contenido de info de grupo -
Vista no miembros



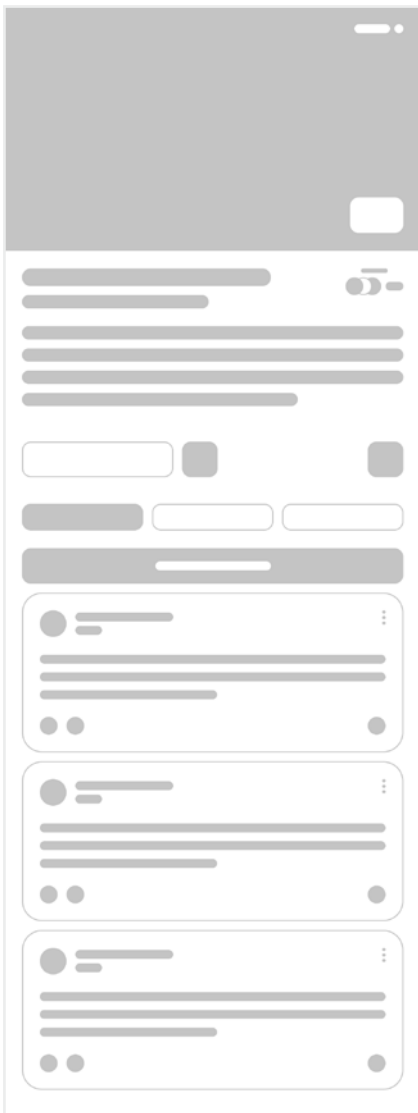
Contenido de info de grupo /
Pestaña anuncios - Vista miembros



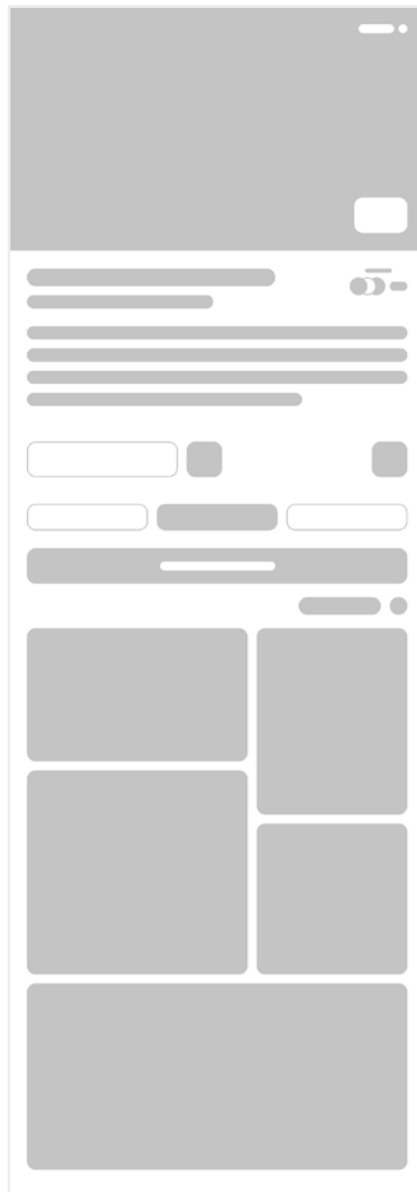
Contenido de info de grupo /
Pestaña galería - Vista miembros



Contenido de info de grupo /
Pestaña salas de chat - Vista miembros



Contenido de info de grupo /
Pestaña anuncios - Vista de admin



Contenido de info de grupo /
Pestaña galería - Vista de admin



Contenido de info de grupo /
Pestaña salas de chat - Vista de admin



Pantalla de info de un evento



Contenido de info de evento /
Pestaña anuncios



Contenido de info de evento /
Pestaña comentarios



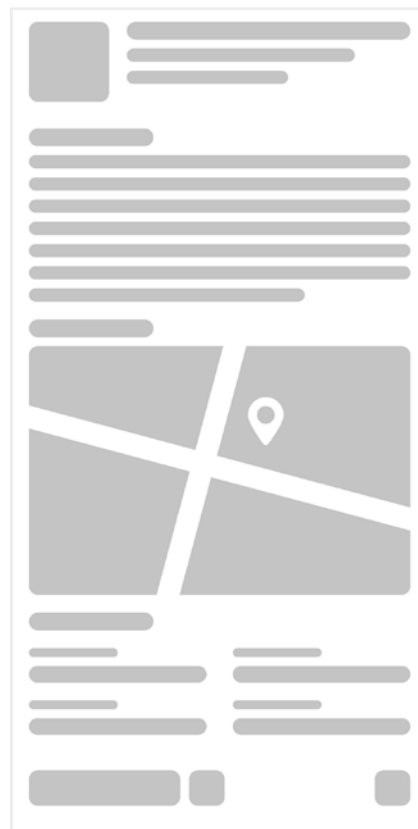
Pantalla de info de un evento



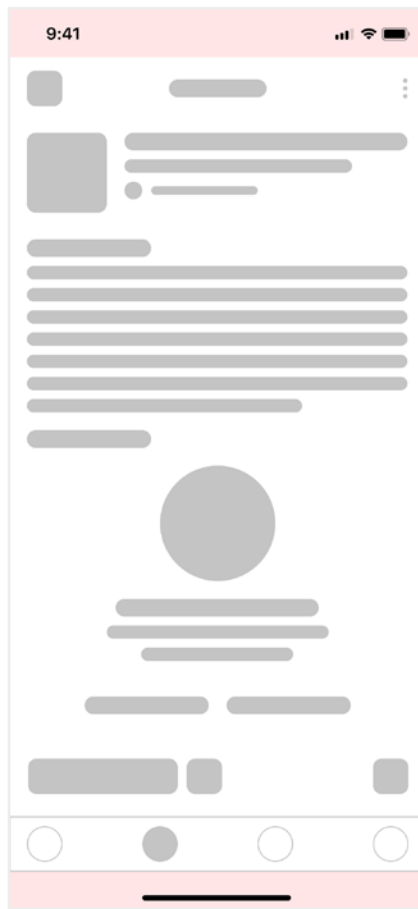
Contenido de info de evento /
Pestaña info



Pantalla de info de una oferta de prácticas



Contenido de info de práctica



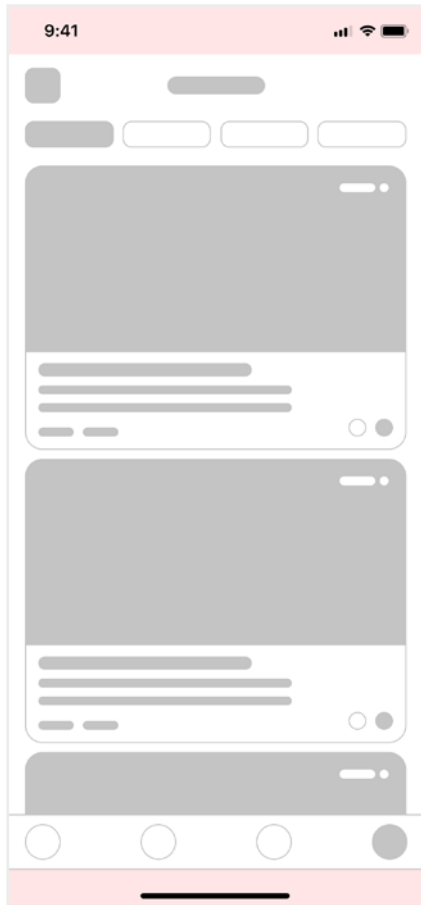
Pantalla de info de un proyecto



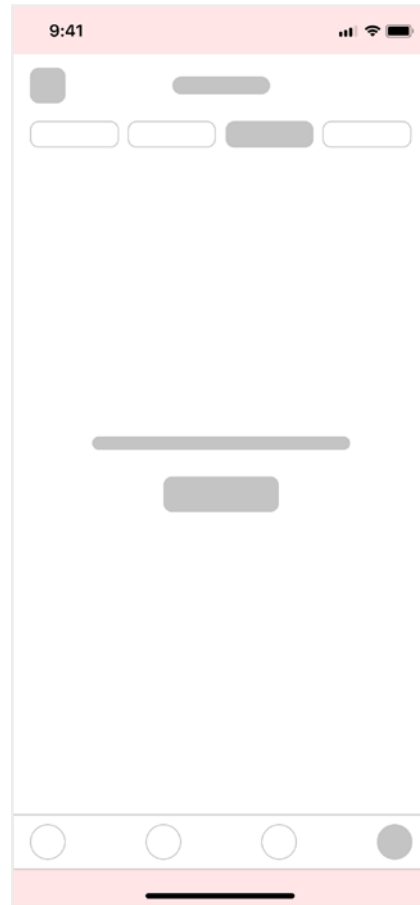
Pantalla del perfil personal



Contenido de Perfil



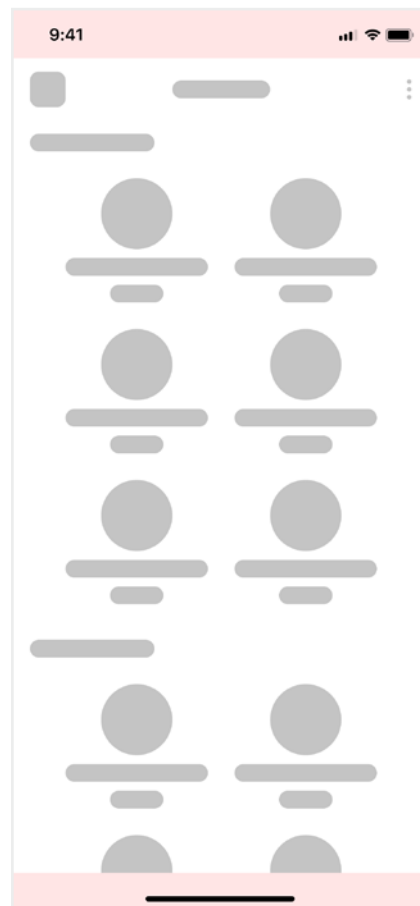
Pantalla guardados con elementos / Pestaña de grupos



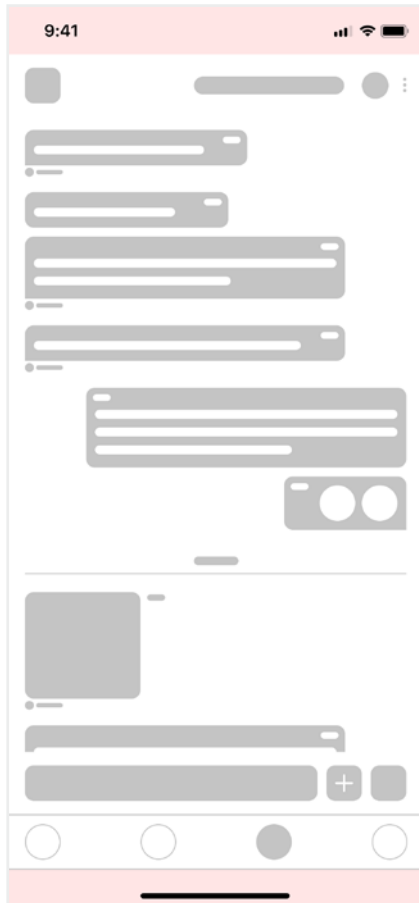
Pantalla guardados vacía / Pestaña de eventos



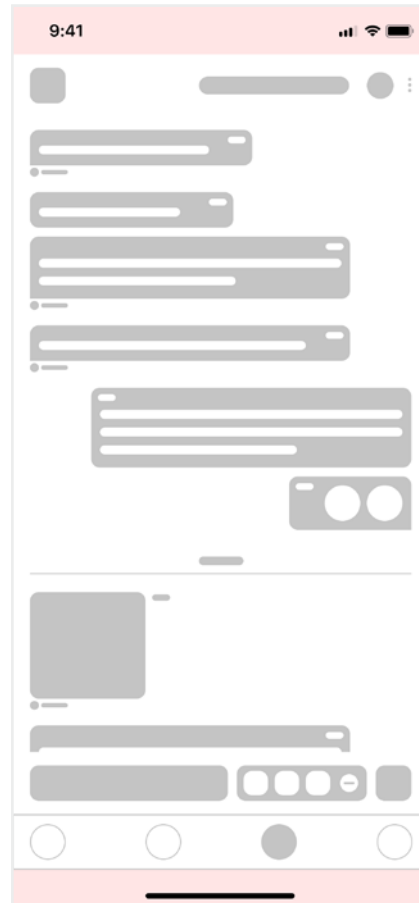
Pantalla de ajustes



Pantalla de trofeos (DESCARTADA)



Chat sala, menú adjuntar cerrado.



Chat sala, menú adjuntar desplegado.



Chat individual, menú adjuntar cerrado.



Chat individual, menú adjuntar desplegado.



Pantalla del chat, con filtro de personas/salas en la parte superior.

ANEXO V

VINCLE I

LISTA DE *WIREFRAMES* DE ALTA FIDELIDAD

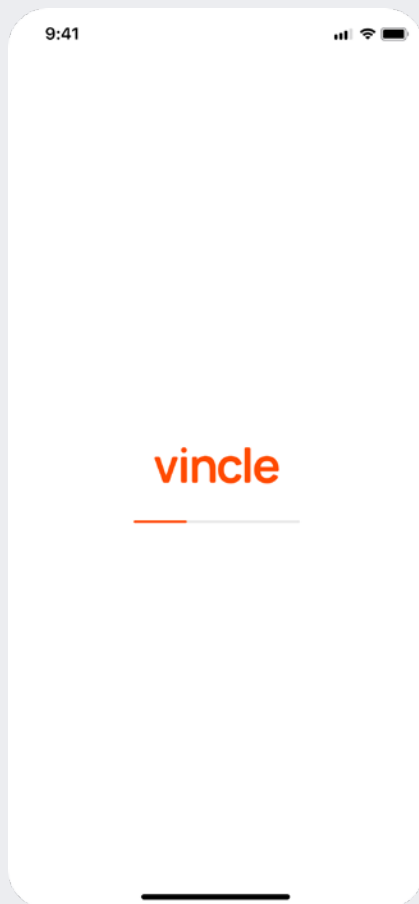
Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



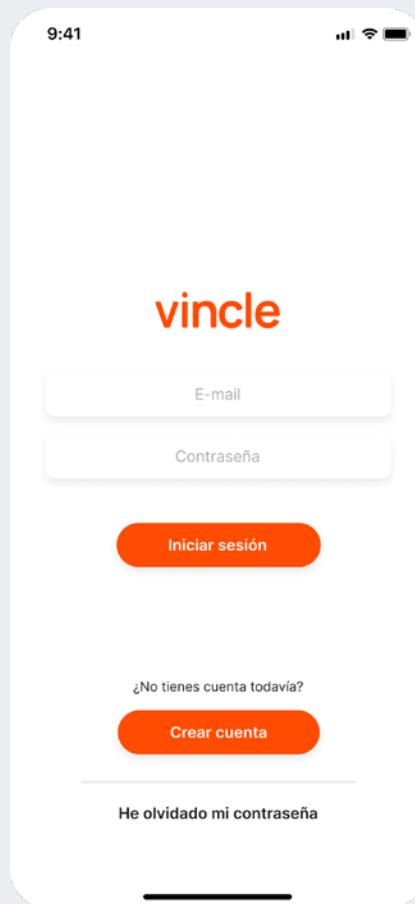
UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



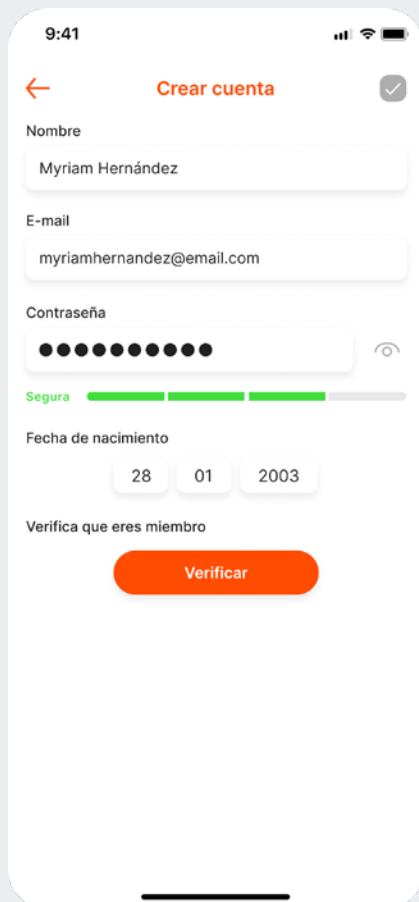
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



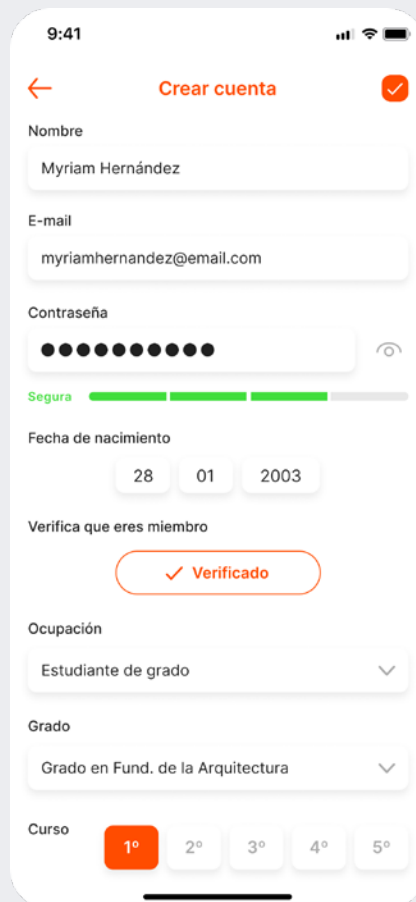
Pantalla de carga



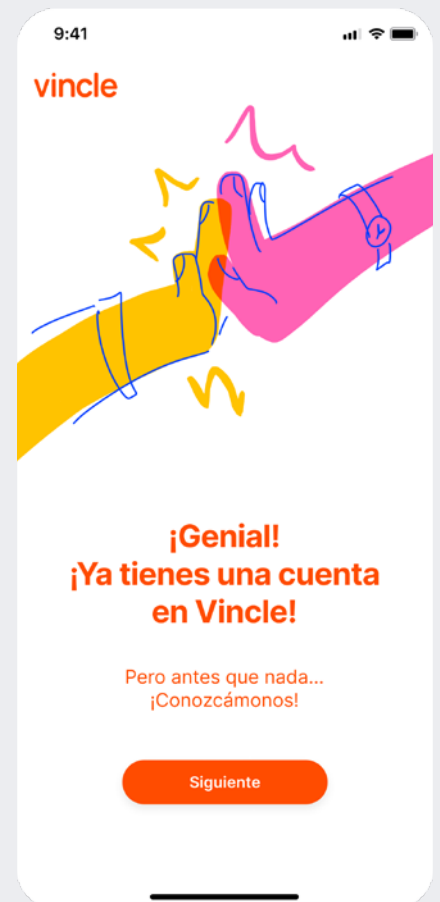
Inicio de sesión



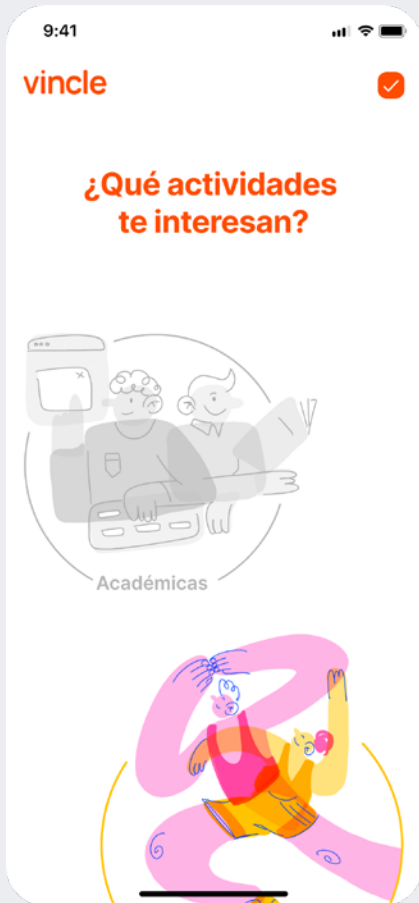
Crear cuenta / Miembro UPV no verificado



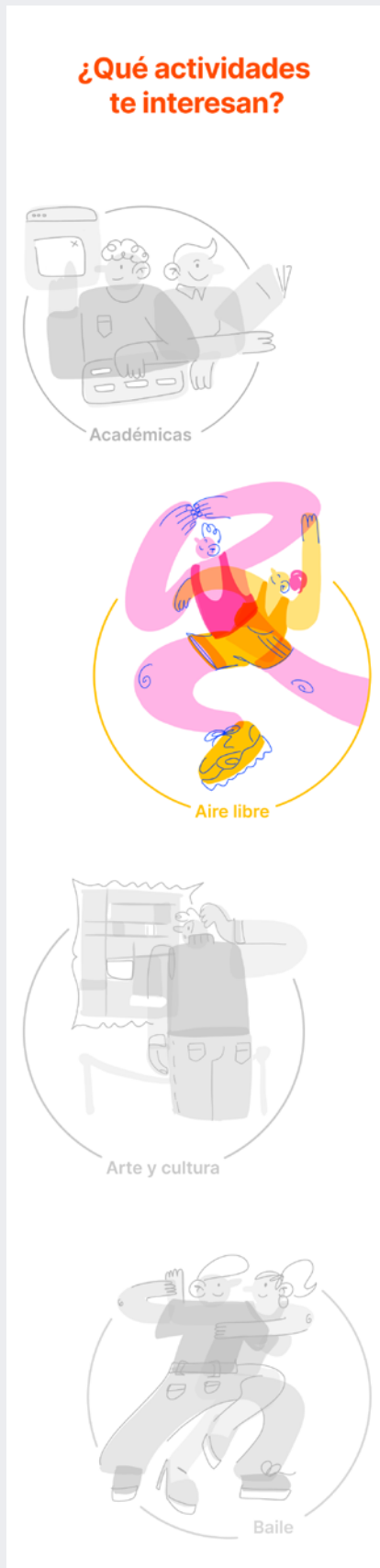
Crear cuenta / Miembro UPV verificado (mediante Intranet)



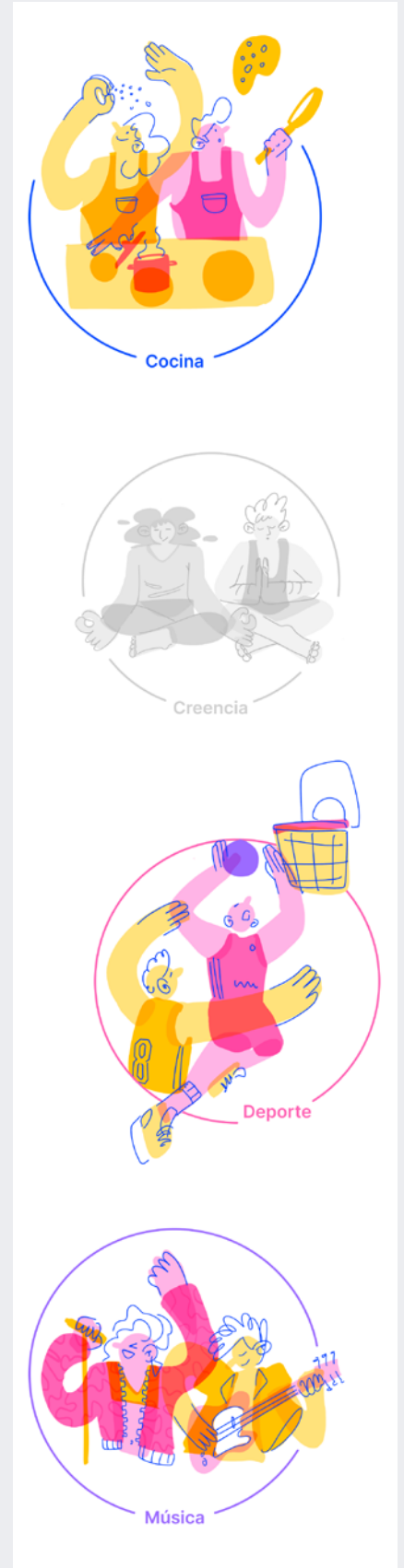
Bienvenida previa a encuesta



Encuesta de intereses inicial



Contenido encuesta de intereses, con opciones marcadas y desmarcadas (I)



Contenido encuesta de intereses, con opciones marcadas y desmarcadas (II)



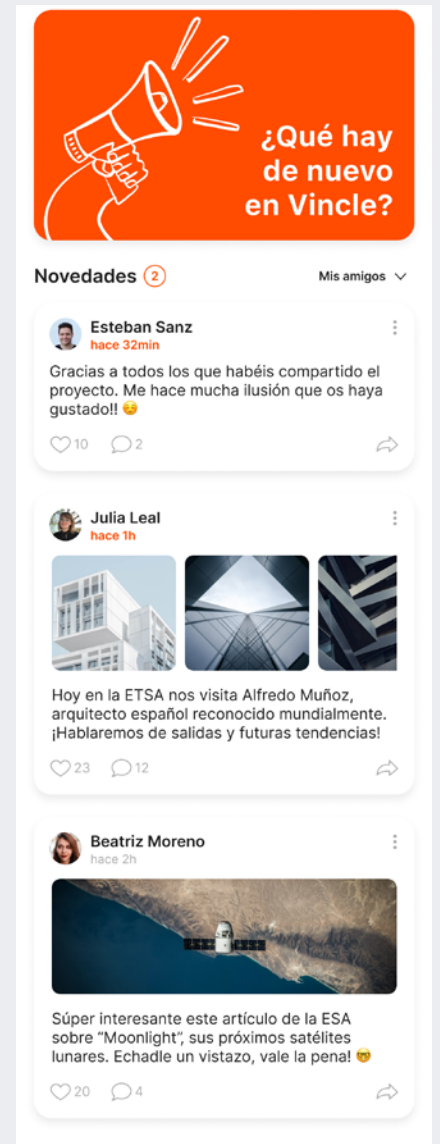
Bienvenida post-encuesta



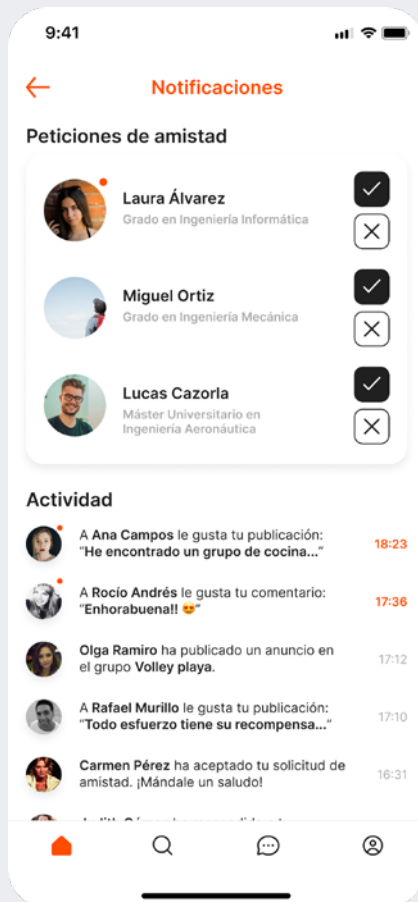
Inicio o Home



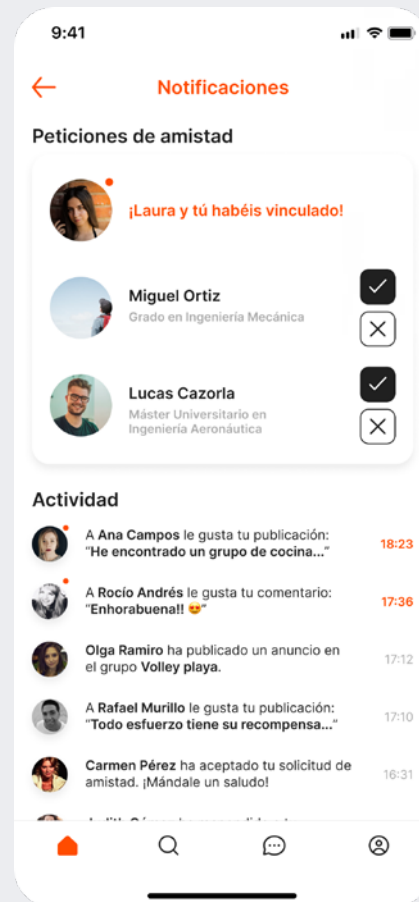
Inicio o Home / Carrusel cambiado



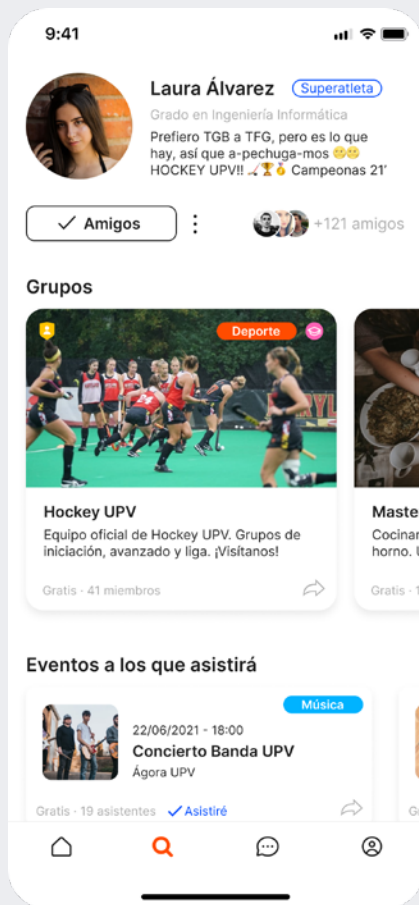
Contenido de pantalla de inicio



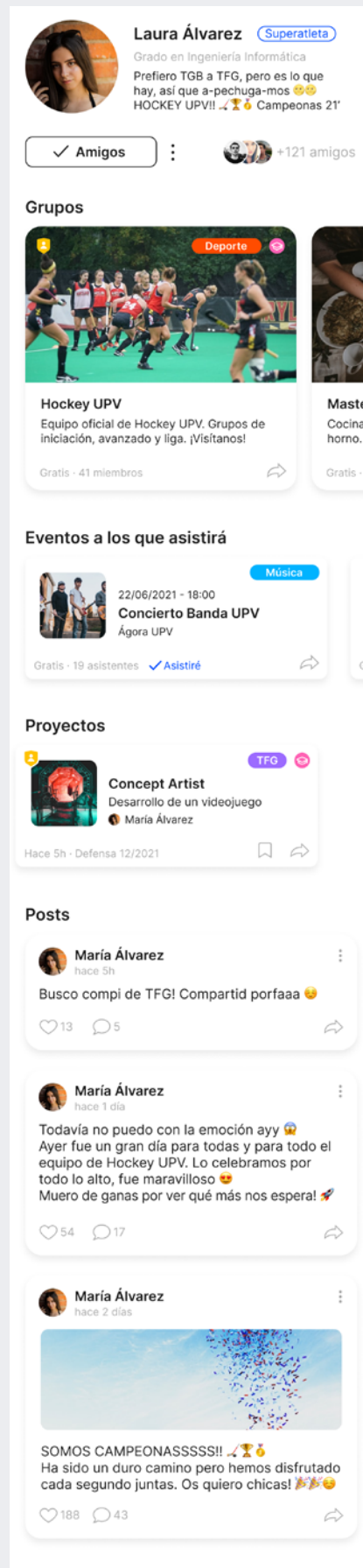
Notificaciones



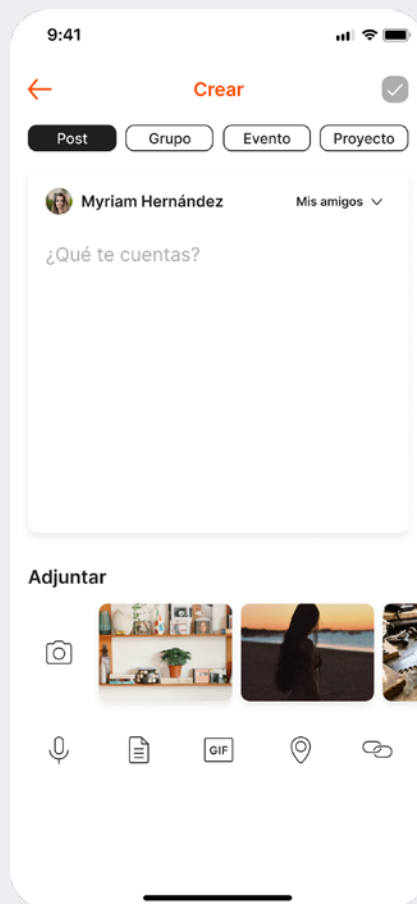
Notificaciones / Petición aceptada



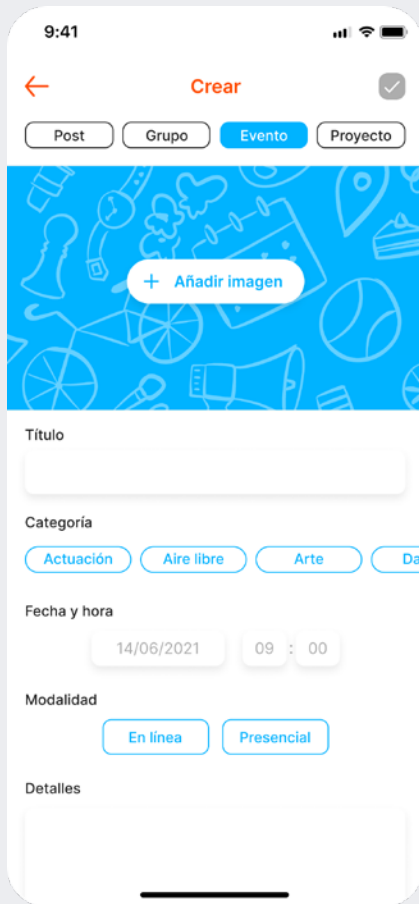
Perfil ajeno



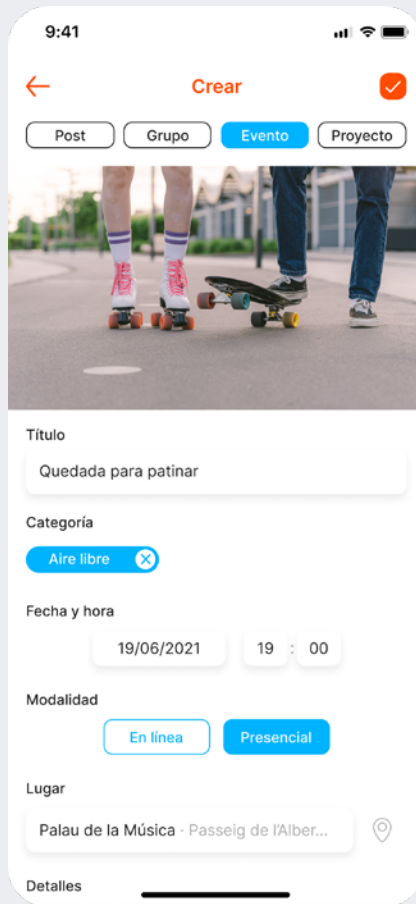
Contenido del perfil de otra persona



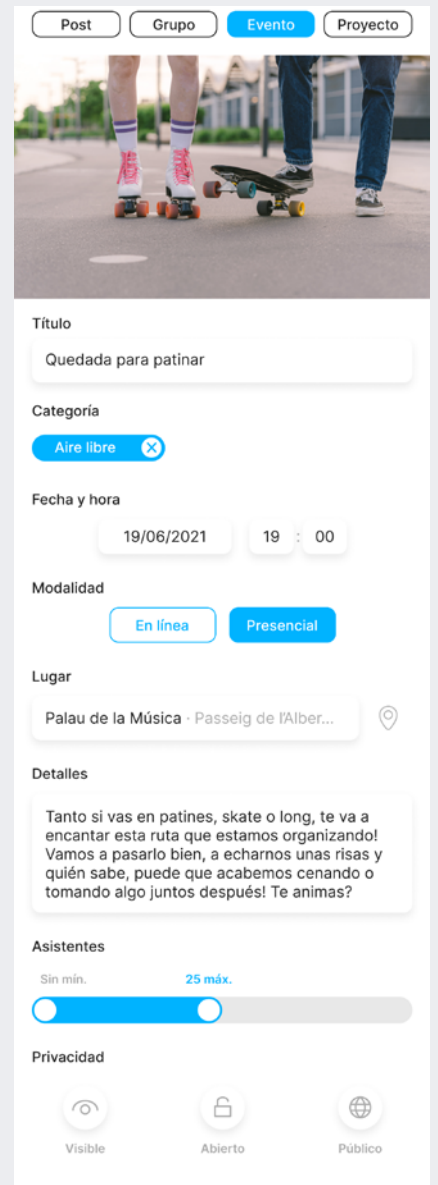
Crear / Post



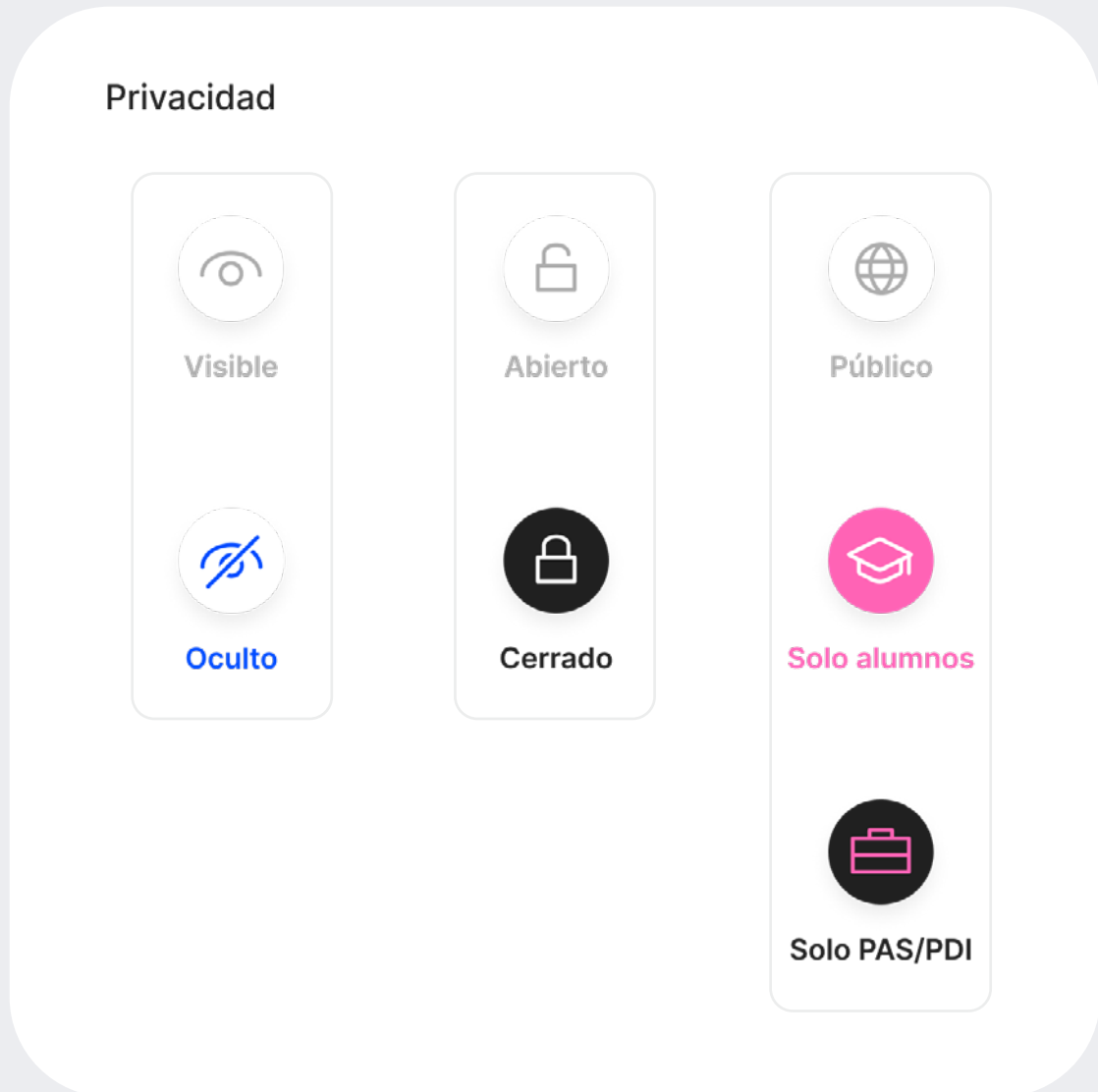
Crear / Evento



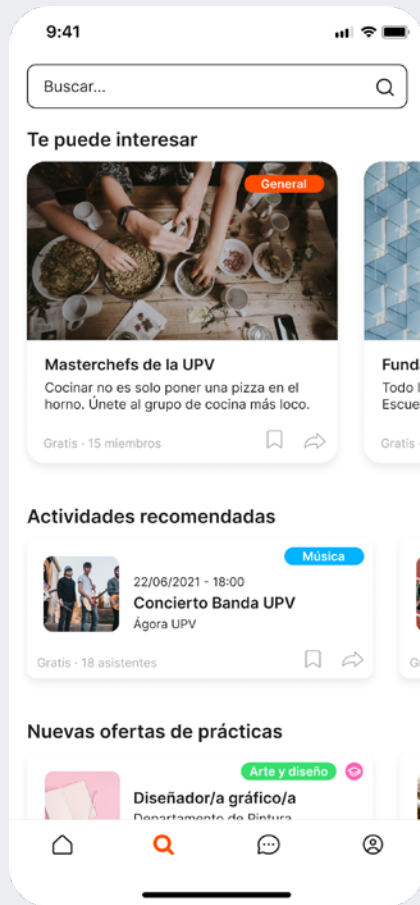
Crear / Evento / Rellenada



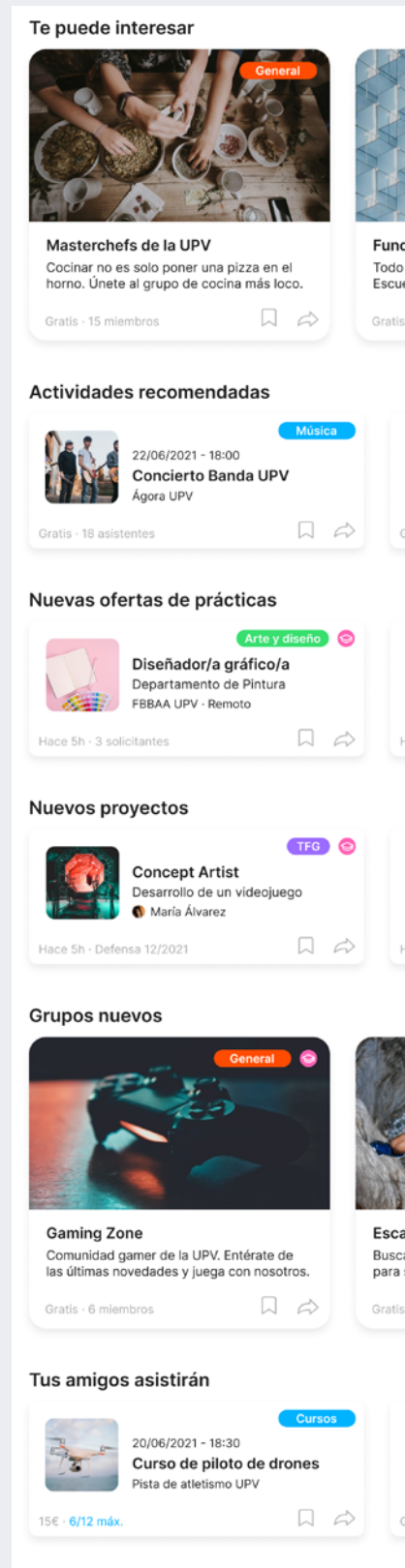
Contenido de crear evento rellenado



Opciones de privacidad



Explora



Contenido de Explora



Grupo - Vista de no miembro



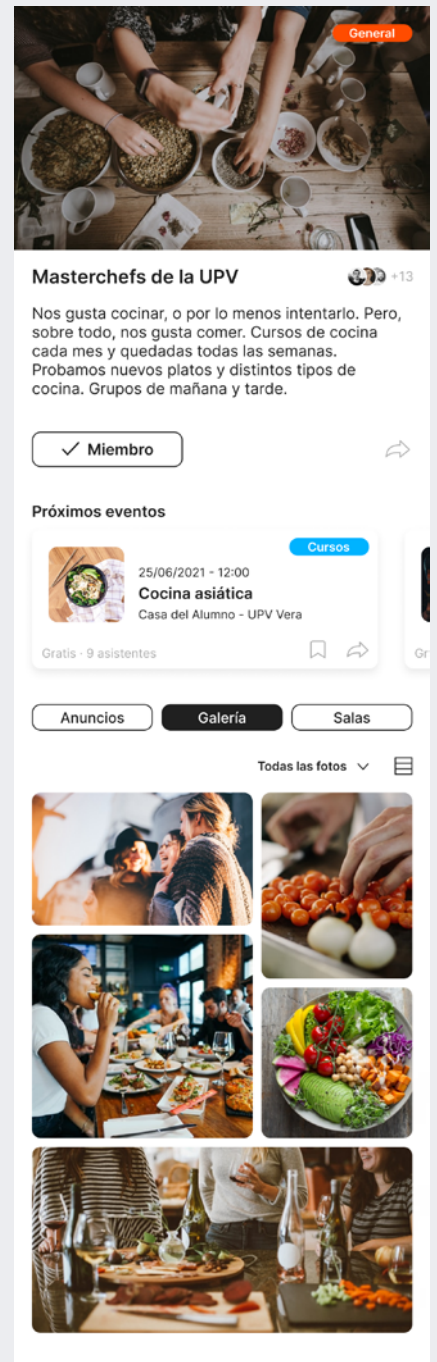
Contenido del grupo - Vista de no miembro



Grupo - Vista de miembro



Contenido del grupo / Anuncios - Vista de miembro



Contenido del grupo / Galería - Vista de miembro



Contenido del grupo / Salas - Vista de miembro



Contenido del grupo / Salas / Unido a sala - Vista de miembro



Evento / Anuncios - Vista de admin



Evento / Comentarios - Vista de admin



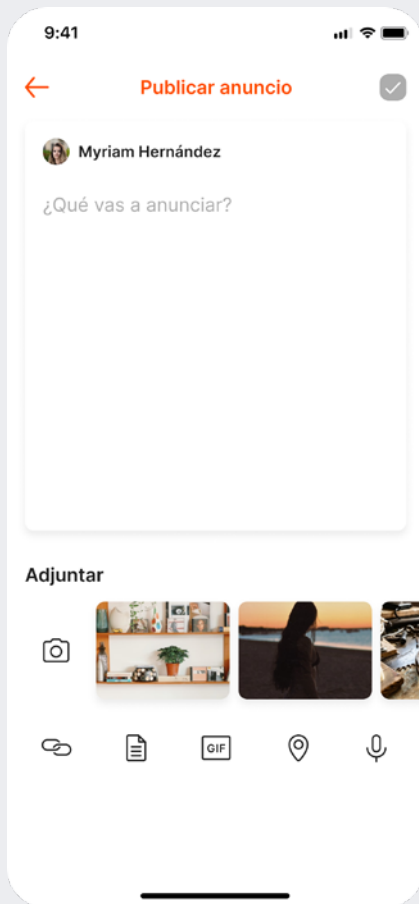
Evento / Info - Vista de admin



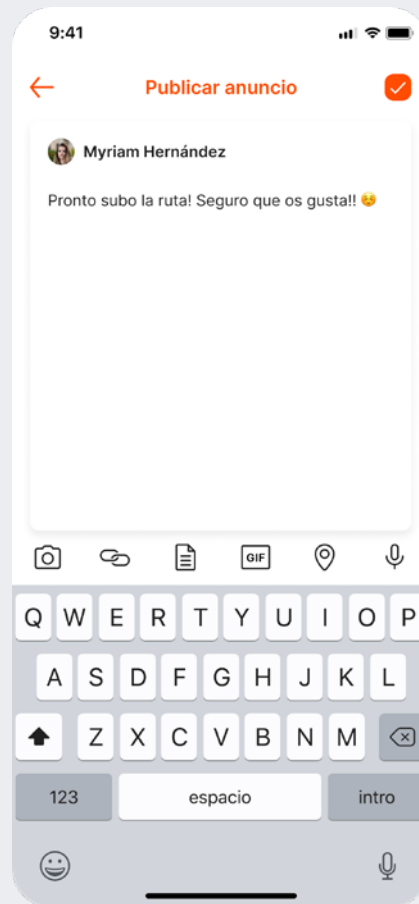
Evento / Anuncios / Anuncio añadido - Vista de admin



Evento / Info / Organizador añadido - Vista de admin



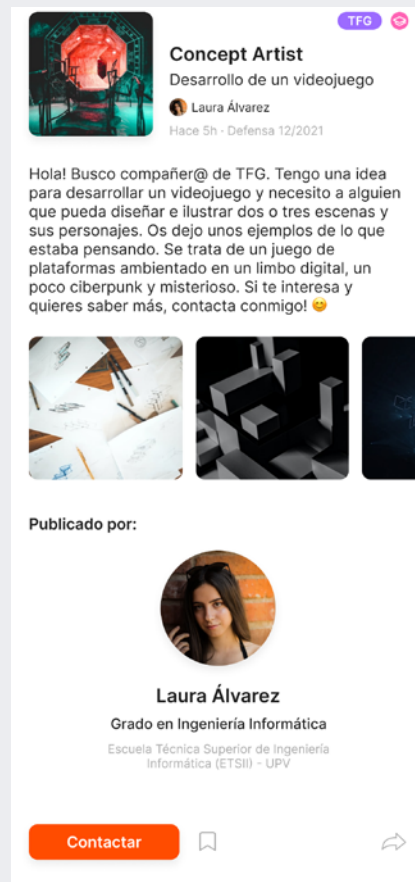
Publicar anuncio



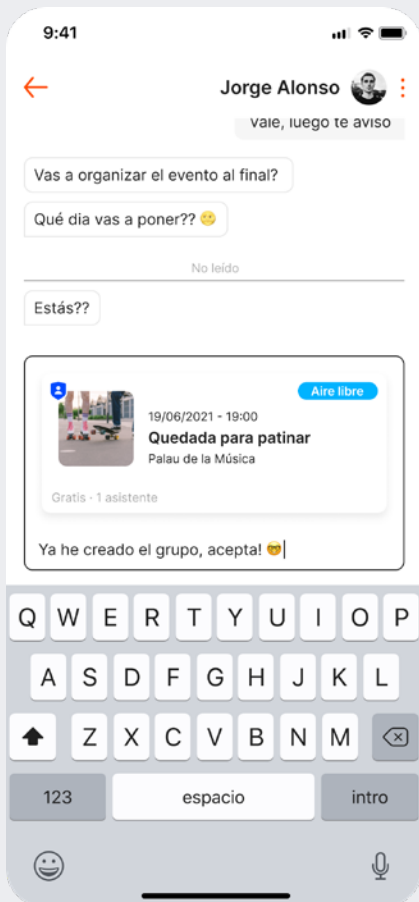
Publicar anuncio / Escribiendo



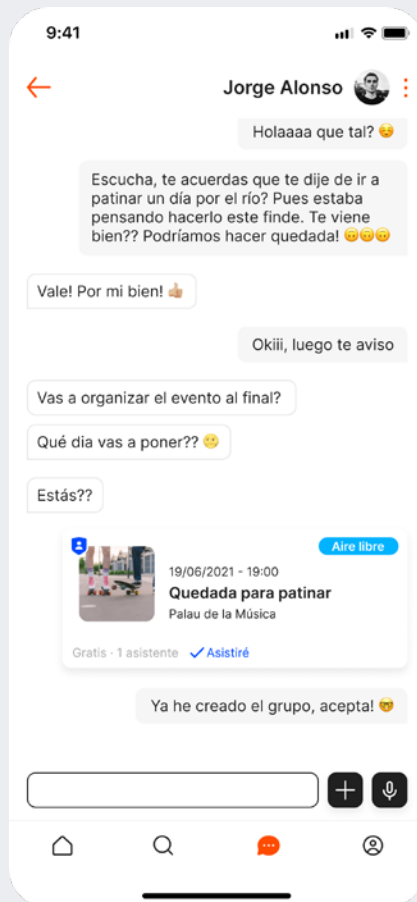
Proyecto



Contenido del proyecto



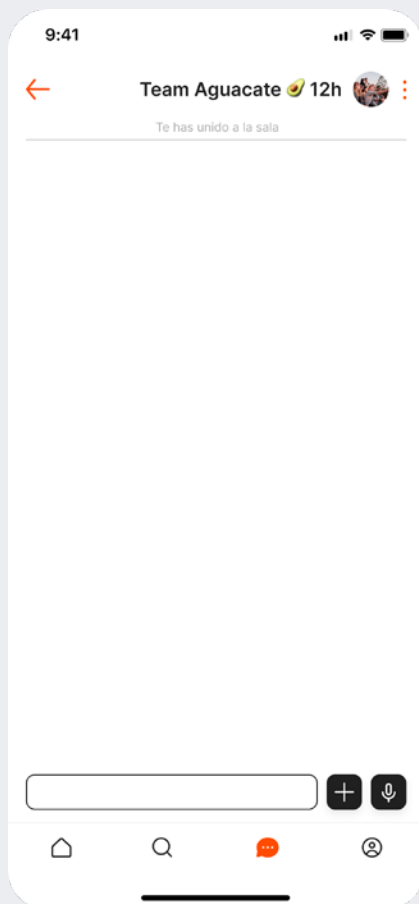
Chat individual / Compartiendo contenido y escribiendo



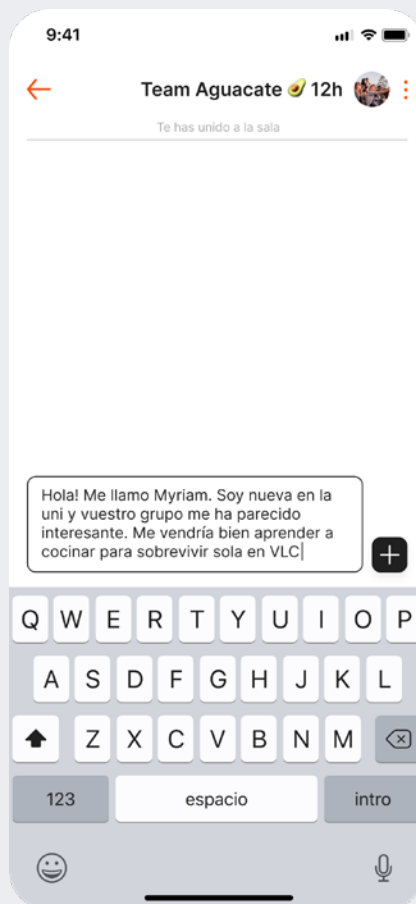
Chat individual / Mensajes



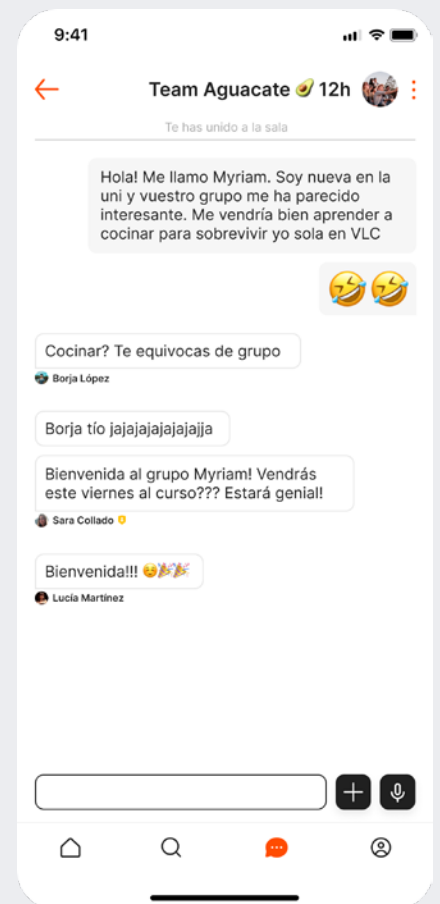
Chat individual / Mensajes / Hora



Sala de chat



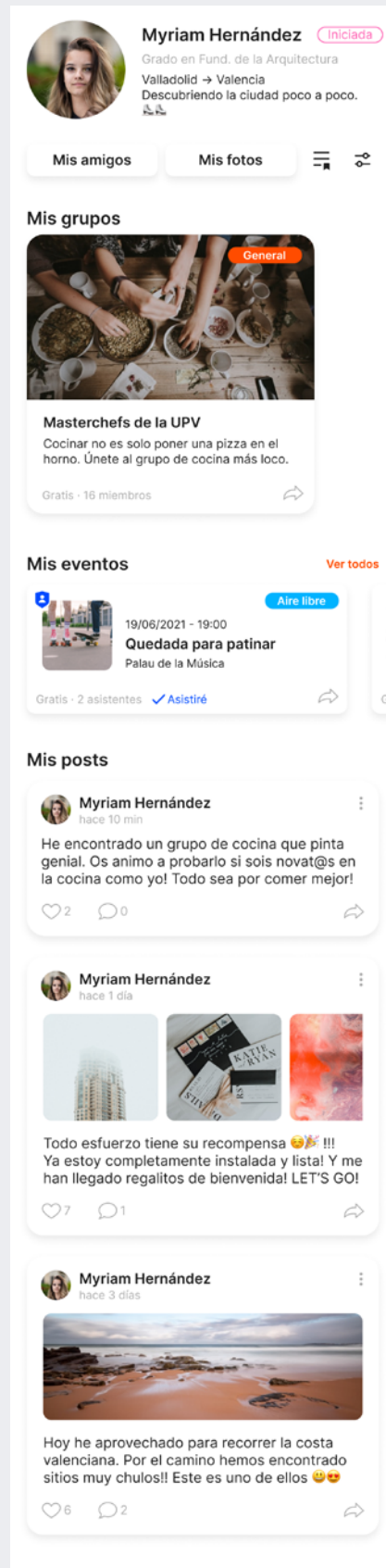
Sala de chat / Escribiendo



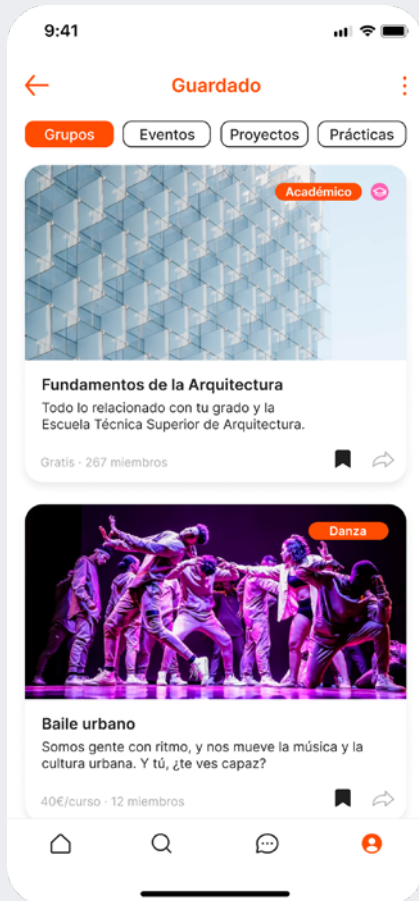
Sala de chat / Mensajes



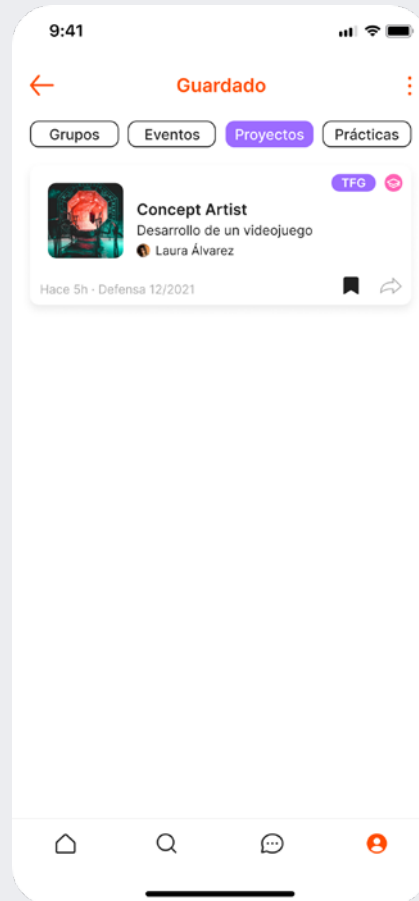
Perfil personal



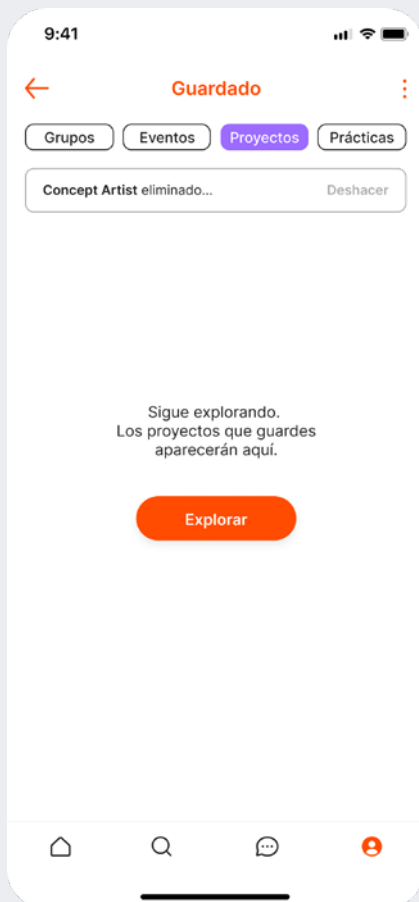
Contenido del perfil personal



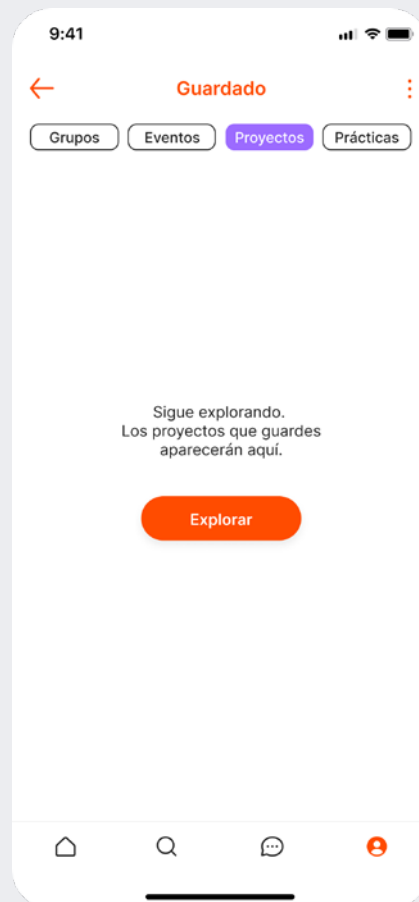
Contenido guardado / Grupos



Contenido guardado / Proyectos

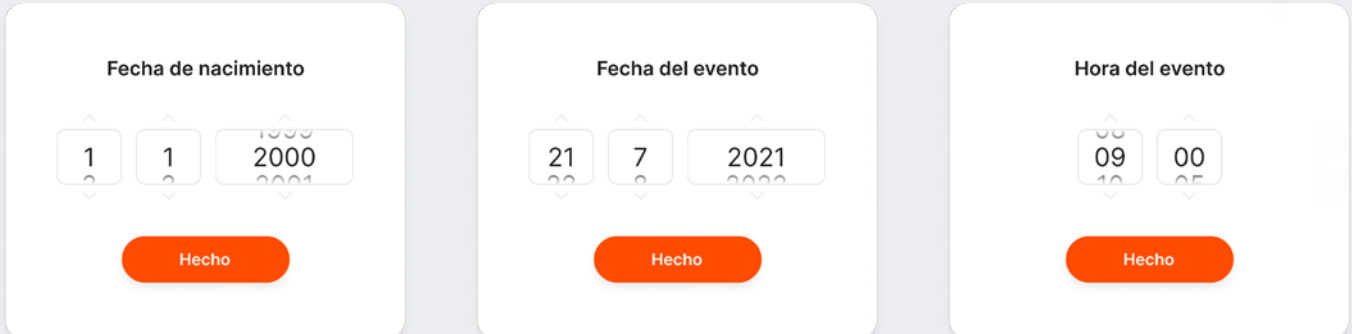


Contenido guardado / Proyectos / Proyecto eliminado

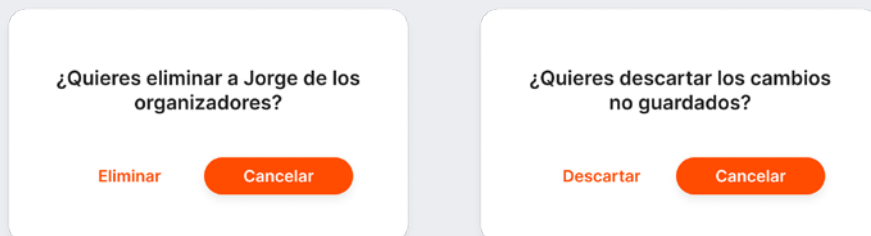


Contenido guardado / Proyectos / Vacío

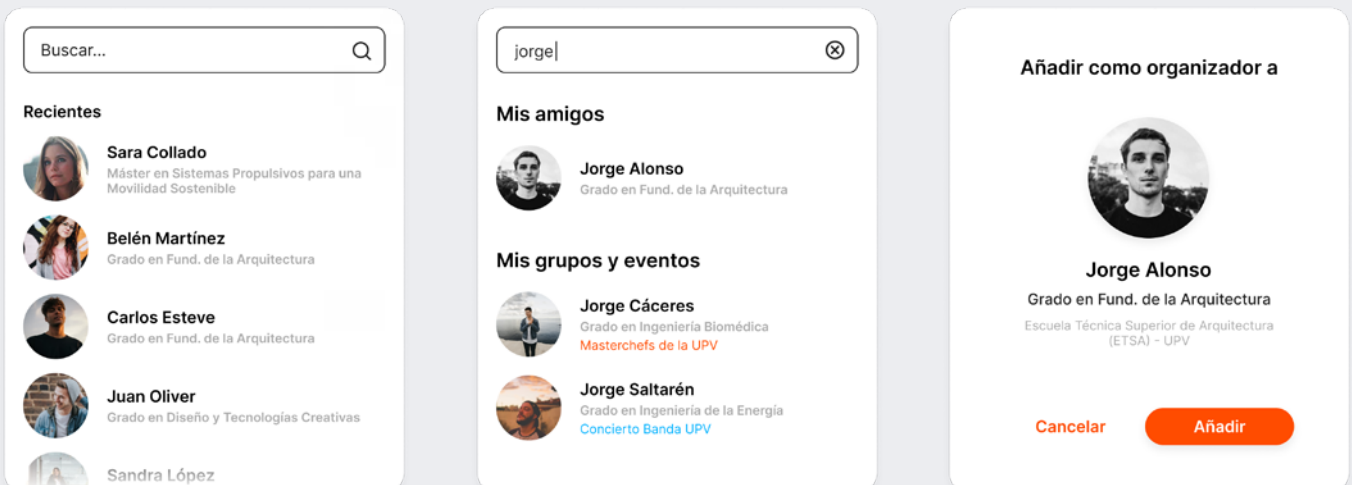
OVERLAYS



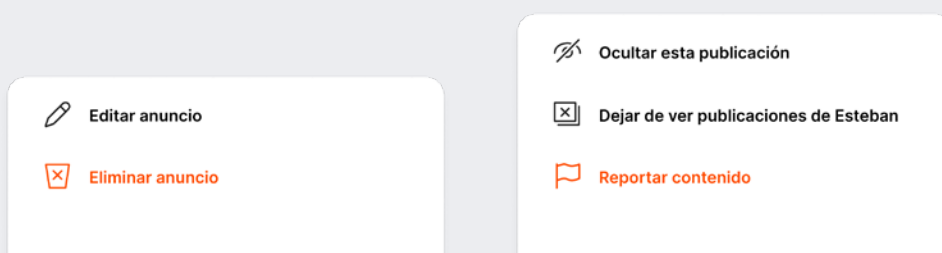
Selectores de fecha y hora



Advertencias



Buscador y selector de personas



Opciones adicionales (3 puntos)

ANEXO VI

VINCLE I

DETALLE DEL ANÁLISIS HEURÍSTICO

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Análisis realizado mediante las tablas y heurísticas proporcionadas por Quiñones et al. (2020), traducidas al castellano y rellenas a continuación:

ID	SNUXH1
Nombre	Retroalimentación visual y estado de la red social
Prioridad	(1) Útil
Definición	La red social debe informar el estado de la aplicación del usuario en respuesta a las acciones que realiza.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social ofrece elementos de carga que informan a los usuarios del estado de los procesos que realiza (por ejemplo, barras de carga). ✓ El usuario debe poder visualizar el contenido cargado a la red social (videos, imágenes, textos) a través de un elemento visual representativo, especialmente cuando los archivos a cargar tardan más de lo esperado. ✗ La red social indica si un proceso está tardando más de lo esperado. ✓ La red social ejecuta la funcionalidad esperada por el usuario al realizar una acción. ✗ La red social comunica al usuario el número de nuevas publicaciones. ✓ La red social se actualiza en tiempo real (si aplica).

ID	SNUXH2
Nombre	Consistencia entre la red social y el mundo real
Prioridad	(2) Importante
Definición	La red social debe utilizar un lenguaje familiar y comprensible para el usuario y utilizar iconos que representen claramente su significado.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los iconos que muestra la red social representan claramente la funcionalidad asociada a ellos. ✓ La red social agrupa funcionalidades y/o iconos en categorías relacionadas. ✓ La red social resalta elementos o funcionalidades a través de colores representativos para el usuario. ✓ La red social permite al usuario elegir entre más de un idioma. ✓ La red social muestra la información y funcionalidades en el idioma seleccionado por el usuario.

ID	SNUXH3
Nombre	Control y libertad de usuario
Prioridad	(3) Crítico
Definición	El usuario debe sentir que administra la red social, pudiendo deshacer o rehacer sus acciones y utilizar la red social libremente.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social nos permite volver siempre a la página de inicio. ✓ La red social no publica contenido que el usuario no haya autorizado previamente. ✓ La red social debe brindar opciones para deshacer y rehacer acciones. ✓ La red social debe permitir al usuario cancelar las opciones seleccionadas por error. ✓ La red social debe incluir opciones para retroceder, editar o eliminar publicaciones o comentarios realizados por el usuario.

ID	SNUXH4
Nombre	Consistencia y estándares en multiplataforma
Prioridad	(2) Importante
Definición	La red social debe ser consistente en las diversas plataformas que la soportan. Deben estar presentes las mismas funcionalidades, no debe haber diferencias (por ejemplo, diferencias visuales, diferencias de comportamiento, etc.), y deben seguirse los estándares para cada plataforma.
Lista de verificación	<i>Nota: Esta heurística no es aplicable a Vincle, pues requiere que la red social esté disponible en distintas plataformas. Vincle, de momento, está solo diseñada para dispositivos móviles iOS y Android. En un futuro, si se desarrolla para tablets y ordenadores, se repetiría el análisis incluyendo esta heurística.</i>

ID	SNUXH5
Nombre	Prevención de errores
Prioridad	(2) Importante
Definición	La red social debe evitar que se produzcan errores, proporcionando mensajes de advertencia al usuario con información útil y sin términos técnicos.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social evita que se produzcan errores mostrando mensajes de advertencia al usuario. ✓ La red social informa al usuario que la acción que está realizando será cancelada antes de cambiar de sección. ✓ La red social indica claramente qué campos son obligatorios para la continuación de cualquier proceso. ✓ La red social presenta sus funcionalidades e iconos con adecuada separación entre ellos, para evitar que el usuario presione el elemento equivocado.

ID	SNUXH6
Nombre	Minimización de la carga memorística del usuario
Prioridad	(2) Importante
Definición	La red social debe minimizar la carga de memoria del usuario, sin obligarlo a recordar información innecesariamente.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social mantiene un historial de conversaciones entre usuarios (para redes sociales de mensajería instantánea). ✓ La red social muestra el nombre de la sección en la que se encuentra el usuario. ✓ La red social guarda la configuración anterior del usuario. ✗ El inicio de sesión de la red social ofrece la opción "recordar datos de inicio de sesión". ✗ La red social indica al usuario su ubicación actual dentro de una jerarquía de navegación (migas de pan).

(Irrelevantes para uso en dispositivos móviles. En el primer caso, la aplicación recuerda los datos automáticamente. En el segundo, la navegación mediante la interfaz móvil es lo suficientemente clara como para obviar este elemento)

ID	SNUXH7
Nombre	Diseño minimalista
Prioridad	(2) Importante
Definición	La red social debe mostrar solo los elementos relevantes para el usuario, sin sobrecargar la interfaz con funcionalidades menos habituales.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social muestra información importante para el usuario, destacándola adecuadamente y sin molestar visualmente. ✓ La red social destaca las publicaciones más comentadas por los usuarios. ✓ La red social utiliza adecuadamente los diferentes tamaños y tipos de letras en función de la importancia de la información. ✓ La red social separa la información haciendo un buen uso del espacio. ✓ La red social evita información que no es relevante para el usuario (por ejemplo, en "Inicio" o "Línea de tiempo"). ✓ La red social muestra solo las funcionalidades más importantes en la interfaz principal, separándolas de otras menos relevantes.

ID	SNUXH8
Nombre	Flexibilidad y personalización
Prioridad	(1) Útil
Definición	La red social debe permitir configurar acciones frecuentes y ser flexible para adaptar su interfaz en función de las preferencias e intereses de los usuarios.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social permite personalizar elementos, colores de interfaz, imagen de perfil y funcionalidades más frecuentes, según las preferencias del usuario. ✓ La red social permite al usuario crear un acceso directo a funcionalidades o contenidos específicos. ✓ La red social permite al usuario configurar qué notificaciones recibir y cuáles no. ✓ La red social permite al usuario seleccionar qué tipo de contenido visualizar.

ID	SNUXH9
Nombre	Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores
Prioridad	(2) Importante
Definición	La red social debe ayudar al usuario a recuperarse de los errores indicando el problema y sugiriendo una solución.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social informa inmediatamente al usuario si cometió un error al completar un campo (por ejemplo, campo de "nombre de usuario" o "contraseña"). ✓ Los mensajes de error que muestra la red social están escritos en un lenguaje simple y fácil de entender para los usuarios. ✓ Los mensajes de error incluyen la razón por la que ocurrió un problema y su posible solución. ✓ La red social informa al usuario sobre cómo salir de la situación no deseada en la que se encuentra.

ID	SNUXH10
Nombre	Centro de ayuda
Prioridad	(1) Útil
Definición	La red social debe brindar ayuda y documentación sobre su funcionamiento, brindando información veraz y orientada a las tareas que realiza el usuario.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social explica cómo utilizar sus funcionalidades, ya sea a través de un menú de ayuda, tutoriales o información sobre herramientas. ✓ La red social informa al usuario sobre cómo utilizar las nuevas funciones agregadas después de una actualización. ✓ Se explica cada funcionalidad de la red social, indicando cuáles son los pasos a seguir, para poder utilizarla correctamente. ✓ La información presentada es comprensible para todo tipo de usuarios y útil para resolver problemas o aclarar dudas. ✓ La red social proporciona (al menos) una forma de comunicarse con los administradores de la red para resolver problemas.

ID	SNUXH11
Nombre	Percepción y estado de usuario
Prioridad	(2) Importante
Definición	La red social debe permitir al usuario percibir si otros usuarios están disponibles para interactuar y / o comunicarse. Además, la red social debe permitir al usuario definir cómo y cuándo su estado es percibido por otros usuarios de la red.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✗ La red social permite al usuario decidir cómo quiere ser percibido por todos o algunos de sus contactos. ✗ La red social permite cambiar la disponibilidad (estado) del usuario en cualquier momento. ✗ La red social permite visualizar el estado de los demás contactos del usuario para su interacción (a través de iconos, colores o textos representativos). ✓ La red social permite bloquear contactos con los que el usuario no quiere interactuar. ✓ La red social permite al usuario silenciar a los contactos que no quiere que lean sus comentarios o publicaciones.

ID	SNUXH12
Nombre	Control del contenido publicado
Prioridad	(3) Crítico
Definición	La red social debe controlar el contenido publicado para no afectar la sensibilidad de los usuarios, a través de filtros y regulaciones. El usuario debe poder reportar el contenido publicado por otros usuarios en la red, indicando el motivo.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social permite denunciar publicaciones indicando el motivo. ✓ La red social responde en un tiempo razonable a los contenidos o publicaciones denunciados. ✓ La red social mantiene en constante seguimiento el contenido que se publica en ella. ✓ La red social advierte al usuario sobre los contenidos considerados ofensivos o violentos antes de mostrarlos, informando qué significa ingresar en ella. ✓ La red social permite censurar, dejar de seguir o bloquear el contenido que el usuario no quiere ver.

ID	SNUXH13
Nombre	Control de privacidad
Prioridad	(3) Crítico
Definición	La red social debe permitir al usuario tener control sobre la información que quiere compartir y quién puede acceder a ella.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social tiene una configuración de privacidad de información razonable para nuevos usuarios. ✓ La red social mantiene una privacidad mínima entre los usuarios que interactúan entre sí a través de la mensajería instantánea, asegurando que su información no será divulgada en la red. ✓ La red social permite a los usuarios elegir quién puede (o no) acceder a su perfil y contenido.

ID	SNUXH14
Nombre	Seguridad y recuperación de la cuenta del usuario
Prioridad	(3) Crítico
Definición	La red social debe incluir medidas de seguridad, protección de cuenta y recuperación de cuenta y datos personales del usuario.
Lista de verificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La red social tiene al menos un mecanismo para la recuperación de la cuenta (por ejemplo, por correo electrónico o mensaje de texto). ✗ La red social incluye una sección para revisar el historial de inicio de sesión del usuario en diferentes dispositivos o plataformas. ✓ La red social permite modificar la contraseña del usuario. ✗ La red social sugiere medidas de seguridad para la contraseña de la cuenta asociada al usuario, como el mínimo de caracteres. ✓ La red social incluye una opción que permite al usuario recibir una notificación cuando se realiza un nuevo inicio de sesión desde su cuenta en otras plataformas.

ANEXO VII

VINCLE I

DETALLE DEL TESTEO CON USUARIOS Y ENLACE AL
PROTOTIPO

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Para la evaluación con usuarios, se ha realizado una encuesta en Google Forms que consta de tres fases principales, y su organización se describe en el siguiente diagrama de flujo:



Para la segunda fase de la evaluación, se ha proporcionado al usuario un enlace al prototipo en Figma y una lista de tareas detalladas mediante una descripción previa del escenario y una enumeración de actividades a realizar.

Tarea 1

Acabas de descubrir Vincle a través de gente de tu universidad y te ha parecido buena idea usarla para apuntarte a un grupo de cocina para aprender y mejorar tus habilidades. Te descargas la app y la abres en tu móvil.

1. Crea una cuenta.
2. Indícale a la app tu interés por las actividades al aire libre, la cocina, los deportes y la música.
3. Explora y encuentra un grupo de cocina entre los recomendados.
4. Únete al grupo y a la sala de chat del grupo de mañanas.
5. Preséntate al resto de compañeros.

Tarea 2

Tú y uno de tus compañeros queréis ir a patinar por el Río y se te ocurre que podría venir cualquier persona interesada en patinar. Quieres que sea algo puntual, por lo que un evento en Vincle es la mejor opción.

1. Crea un evento para tu quedada.
2. Publica un anuncio dentro del evento.
3. Añade a tu amigo Jorge como organizador del evento.
4. Comparte el evento con Jorge.
5. ¿Sabrías ver a qué hora se han mandado los mensajes?

Tarea 3

En tu última quedada con el grupo de cocina has conocido a una chica llamada Laura Álvarez. Esa tarde, al volver a casa, recibes una petición de amistad de Laura.

1. Revisa tus notificaciones y acepta la petición de amistad.
2. Visita el perfil de Laura para saber más sobre ella.
3. Laura está buscando a alguien para hacer un TFG colaborativo. Entra para saber más.
4. Guarda el proyecto para verlo más adelante.
5. Revisa la lista de tus proyectos guardados.
6. ¿Sabrías borrar el elemento de la lista?

Los resultados de las encuestas realizadas quedan adjuntos a continuación:

14 respuestas

[Resumen](#)

Nombre y 1er apellido

14 respuestas

Victoria Martínez

Geles Mit

Alicia Blasco

David Roldán

Denise Sánchez

Andrea Picazo

Belén Cañamero

Andrea Nunes

Andrea Esteve

Juan María Lázaro

David Mercier

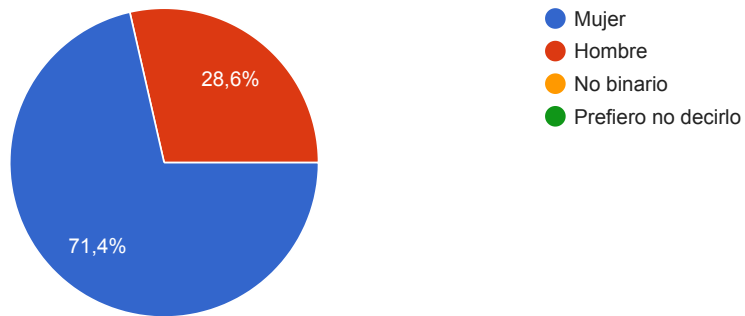
Irene Navalón

David Heras Evangelio

Irene Campos

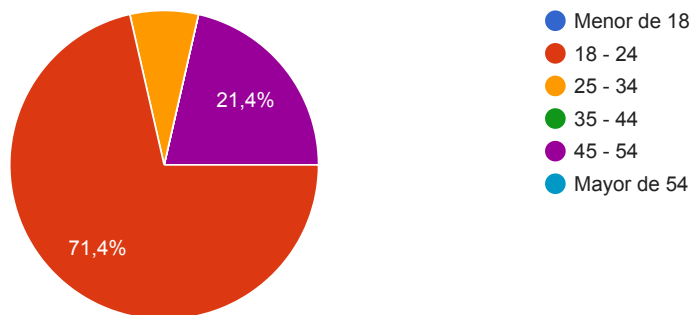
Sexo

14 respuestas



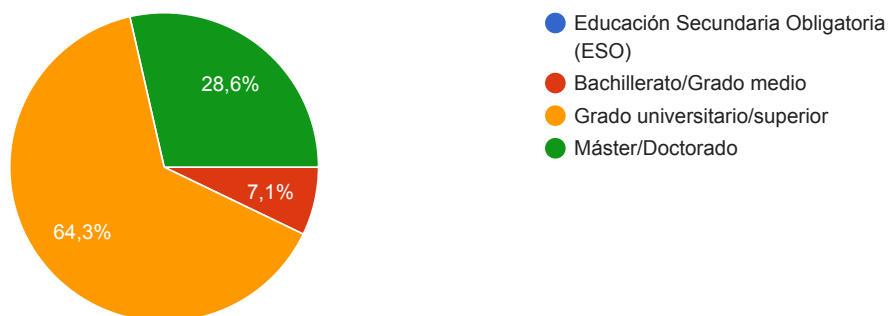
Edad

14 respuestas



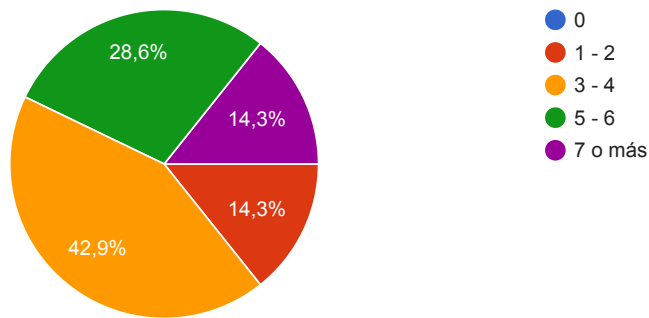
Nivel de estudios (alcanzado o cursando)

14 respuestas



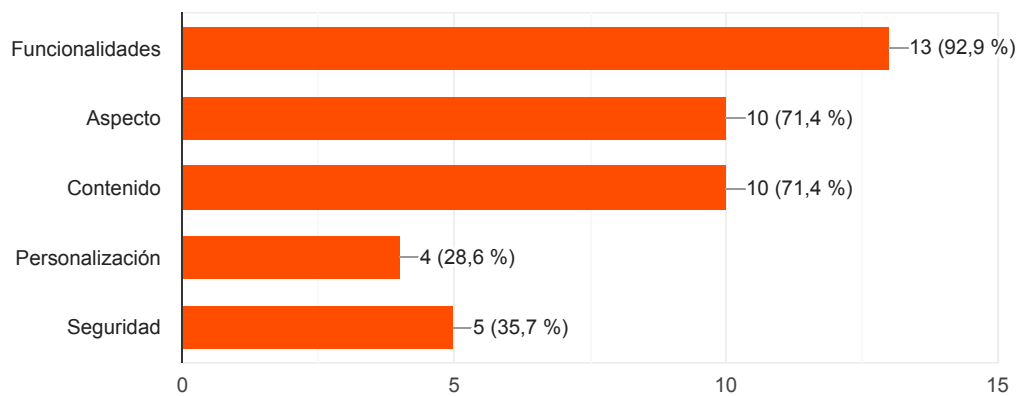
¿Cuántas redes sociales utilizas habitualmente? (Ejemplos: Facebook, WhatsApp, Twitter, Snapchat, Instagram, YouTube, Reddit, Tik Tok, LinkedIn, Tumblr, Telegram, Pinterest, Medium...)

14 respuestas



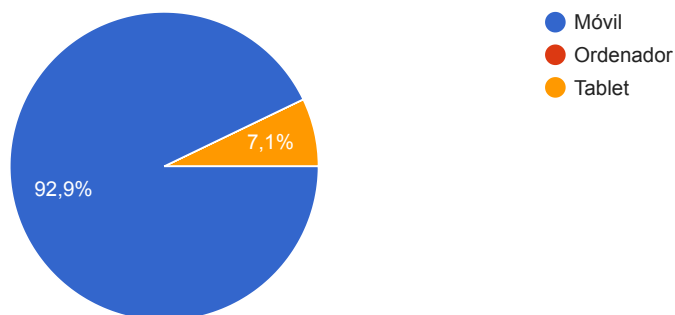
Si eres usuario/a de redes sociales, ¿selecciona 3 elementos que consideres más importantes en una red social?

14 respuestas



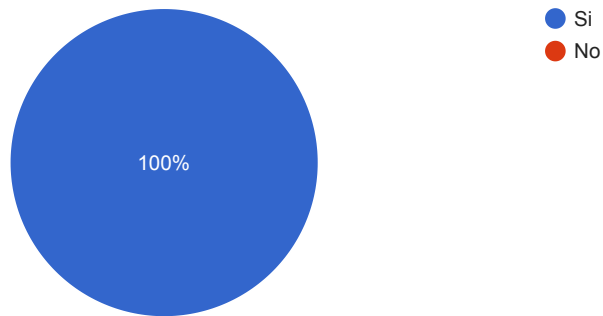
Si eres usuario/a de redes sociales, ¿qué dispositivo prefieres para conectarte a ellas?

14 respuestas



¿Eres miembro de la Universitat Politècnica de València (UPV)?

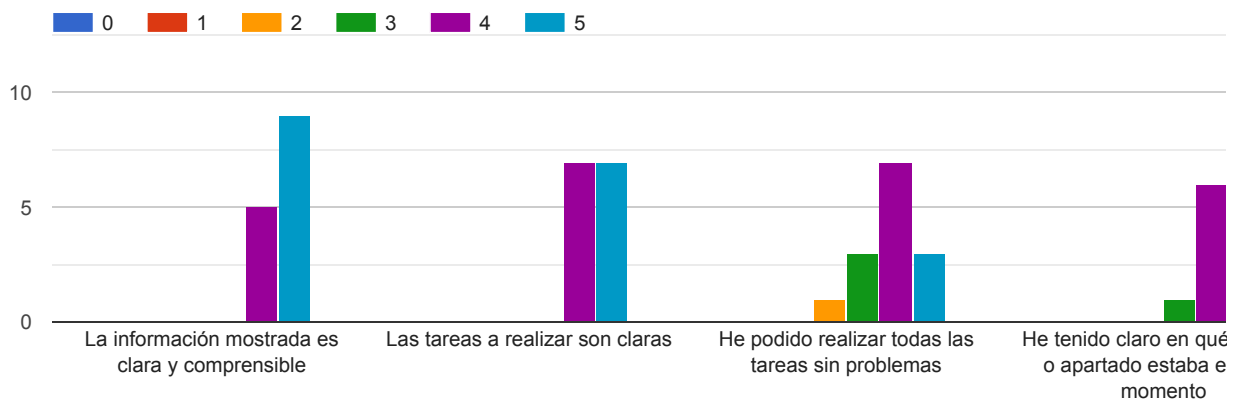
14 respuestas



Testeo

Cuestionario final

Indica, del 0 al 5, tu grado de conformidad con las siguientes afirmaciones



¿Qué es lo que más te ha gustado?

14 respuestas

botones similares a otras apps que he usado por lo que me es más fácil entender para qué sirven sin necesidad de un texto explicativo

la gráfica y los contenidos que ofrece

Poder conectar con otras personas de la UPV para aspectos académicos y sociales

La personalización para el mundo académico de la UPV

La interfaz limpia y clara. También las funcionalidades: guardar eventos, invitar a amigos, las ilustraciones conviven bien con la interfaz, ver la hora a la que se han enviado los mensajes me parece guay.

Las ilustraciones y la funcionalidad es original

Es bastante intuitiva

La descripción del perfil de Laura jejeje, nah mentira, me gusta que tiene muchos elementos que recuerdan a apps que ya estamos acostumbrados a usar y por lo taaaanto es muy intuitivo

El hecho de que haya un código de color en los que englobar los diferentes grupos y actividades resulta interesante, sobre todo a la hora de ver la información de un golpe de vista.

Estética y claridad

La versatilidad de la aplicación (reuniones para proyectos de trabajo, quedadas de ocio...)

La estética está muy chula. Y la forma de poder interactuar con otros alumnos de la universidad.

El modo de proponer actividades

la estética, me gusta lo limpia que es la app

¿Y lo que menos?

14 respuestas

Mucha información acumulada en la pantalla inicial

En algún caso, demasiada información. Podría dividirse en pantallas diferenciadas. Solo en algún caso.

Quizás hay mucha información en pantalla (aunque es lo lógico por todo lo que se oferta)

Nada en concreto

No destacaría nada en este caso.

Algunos apartados como el de añadir amigos al evento en información no se ve muy claro

No tengo aspectos negativos que destacar

Demasiado texto en algunas partes??

En ocasiones hay subapartados ligeramente más complicados de encontrar, pero que con el uso más continuo de la aplicación, un poco de investigación y familiarización a la misma no supondría ningún problema.

La organización en tiras deslizables.

No hay nada que me haya parecido negativo

El botón del más de arriba a la derecha

Cierta dificultad para encontrar la opción adecuada

la manera de eliminar los proyectos guardados no es muy intuitiva si no es con los puntos

¿Qué aspectos mejorarías? ¿Cómo crees que se podrían mejorar?

14 respuestas

Hacer la info de la pantalla principal algo más grande y aunque cueste más tiempo de ver se visualiza mucho mejor y el usuario lo llega a agradecer.

Dotaría a ciertos temas de color o cromatismo asignado, perfil, grupos, interacción, etc. Los colores de la identidad.

Intentaría jerarquizar un poco más la información

Algunos iconos o botones como el siguiente

- Hacer más visible el botón de guardar evento, quizá lo pondría en la parte superior.
- También movería el botón de "Aceptar" al hacer el registro, por lógica lo buscas en la parte inferior al terminar de rellenar algo, en vez de arriba a la derecha. Aunque esto no es tampoco una locura, creo que arriba tampoco es algo descabellado y una vez interactúas con eso ya sabes que funciona así.
- En la home, donde aparecen todas las recomendaciones, no hay una clara división entre un bloque y otro. Quizá lo resolvería añadiéndoles, uno si uno no, un fondo gris clarito, al estilo filas de excel, esto podría hacer que el ojo se acomode mejor y se pueda percibir a golpe de vista.

La apariencia de algunos botones (ya comentado) El nombre de algunas pestañas como el de información

El estado de si el usuario está conectado o no, no es claro

Lo que te dije de la canillita con el check que queda un poco confuso

A la hora de convertirte en miembro de un grupo, me gusta que tenga el próximos eventos como reclamo a la gente que simplemente entre para ver de qué se trata, pero el hecho de que ese apartado se mantenga una vez pulsado el botón de unirme provoca que el usuario no advierta que ha habido un cambio real en la interfaz del mismo, ya que las secciones de salas, galería y anuncios quedan ocultas fuera de la pantalla. Quizá reduciría el espacio que ocupa en la pantalla el apartado de próximos eventos, incluso se podría valorar la idea de eliminarla y crear una sección junto a las tres anteriores denominada "agenda" o "calendario", donde quedarán estos eventos almacenados de forma cronológica y más fácilmente visualizable.

Poder ver información de una categoría en concreto en una pantalla.

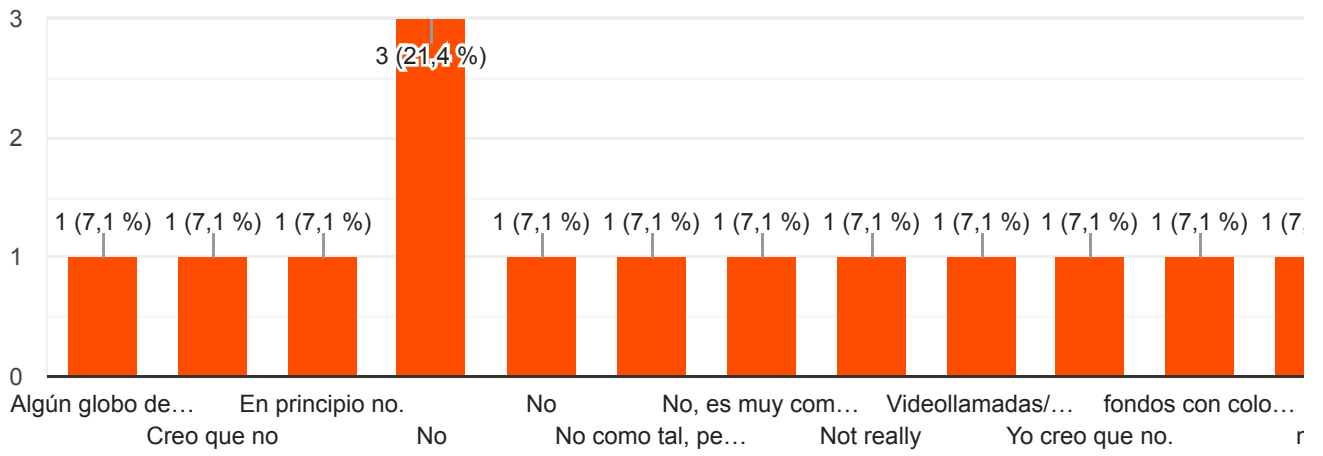
Incluir videollamadas en el chat

Yo creo que lo único sería el botón del más, y a lo mejor lo de los mensajes para ver cuándo se han mandado.

Uso intuitivo. Con el testeado continuado

A la hora de eliminar los elementos guardados haría una pestaña que se desplegara de los tres puntos y te permitiese elegir que posts y cuales no eliminar. Como cuando eliges que fotos eliminar seleccionándolas

respuestas



¿Has encontrado alguna complicación al usar la aplicación? Si es así, descríbela.

14 respuestas

Compartir el evento que he creado y añadir a otro participante. Lo veo algo escondido para ser una tarea "principal". Le daría algo más de protagonismo a los elementos que hacen capaz esa acción.

no

A veces buscaba más ayuda gráfica que en los textos, entonces pasaba alguna información por alto

En la primera tarea concentrar el botón de aceptar o siguiente

Me ha costado saber dónde podía ver la hora de envío de mensajes :(

Como llegar a determinados lugares que se pedían en las tareas

En la privacidad al crear el evento, no acababa de tener claro cuándo era visible y cuándo no. Por lo demás, es fácil navegar por ella

Añadir al organizador

No realmente.

Añadir organizador

Ninguna

La única al abrir la cuenta por el botón que no sabía a cuál dar y con el tiempo de los mensajes. Y luego también he tenido dificultades con los botones de privacidad

Mínimas

Solo al eliminar los elementos guardados

¿Algo que comentar? ¿Qué te parece Vincle?

14 respuestas

Me gusta mucho la iniciativa y creo que con suficientes testeos entre diferentes usuarios de la comunidad universitaria puede mejorarse la app y llevarse a cabo en un futuro.

Una buena aplicación con buenas funciones

Me parece algo muy útil que debería estar en uso! Y con más uso de la aplicación se aprendería súper rápido

No tengo nada en concreto que indicar.

¡Vincle es genial! :D Se la recomendaría a todos.

Por lo general me parece una muy buena idea y una app bien diseñada y organizada

Me parece una aplicación que puede tener mucho futuro en la comunidad universitaria, creo tras la crisis sanitaria del COVID esta aplicación tiene más cabida que nunca sobre todo para las "nuevas generaciones" de universitarios que no han podido establecer contacto con sus compañeros; o simplemente para conocer a más gente de tu entorno y con tus inquietudes, si eres estudiante erasmus o vienes de otras comunidades y no tienes muy claro qué hacer o cómo conocer gente, Vincle sería tu app.

Lo veo muy bien! Ojalá existiera tbh.

Creo que conceptualmente es una aplicación muy interesante. El networking cada vez es más recurrente en la sociedad que nos rodea y poder contar con una aplicación que permita crear esta red de contactos de manera tan sencilla sería genial. Ojalá se lleve adelante.

App útil para gente que viene de fuera en sus primeros cursos o que busca grupos de aficiones no muy comunes.

Me mola mucho la app y el nombre

Me ha gustado mucho, muy chula y muy guay la idea

Muy útil para fortalecer la comunidad universitaria

Me parece una buena app, estéticamente muy chula, que combina las mejores partes de apps como Pinterest, Instagram o WhatsApp



Para probar el prototipo visite el siguiente enlace:

<https://www.figma.com/proto/c5Wpr05X2ebis2INTUtyU5/Vincle?page-id=0%3A1&node-id=261%3A421&viewport=-1104%2C6819%2C0.2876439392566681&scaling=scale-down&starting-point-node-id=261%3A421>

ANEXO VIII

VINCLE I

PANTALLAS RESULTANTES

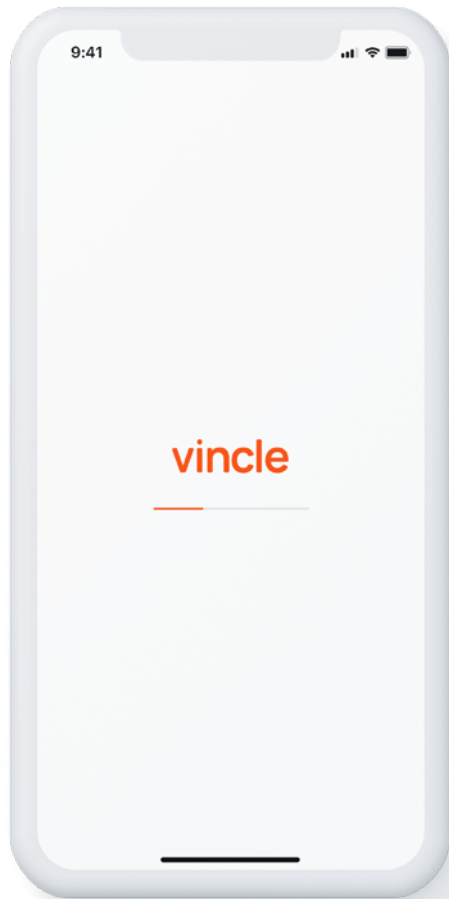
Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



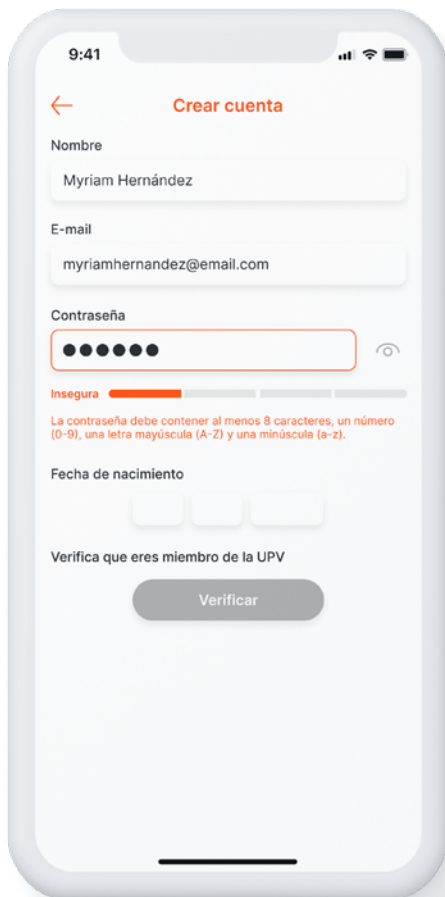
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



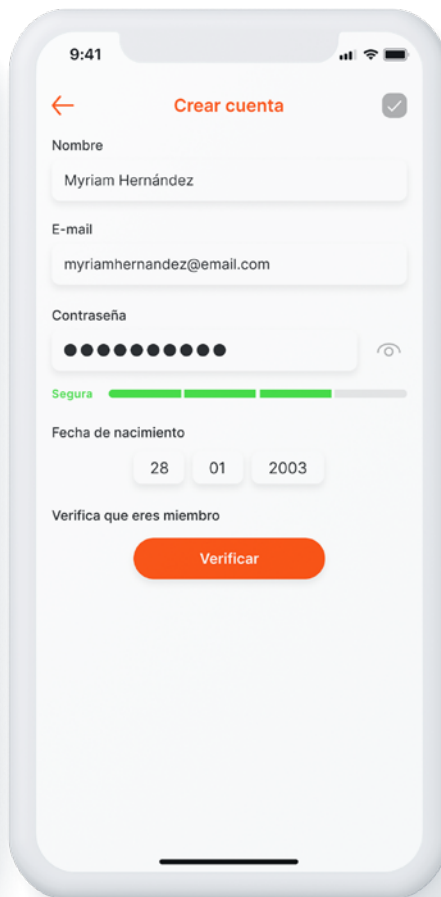
Pantalla de carga



Inicio de sesión



Crear cuenta / Contraseña no válida



Crear cuenta / Miembro UPV no verificado



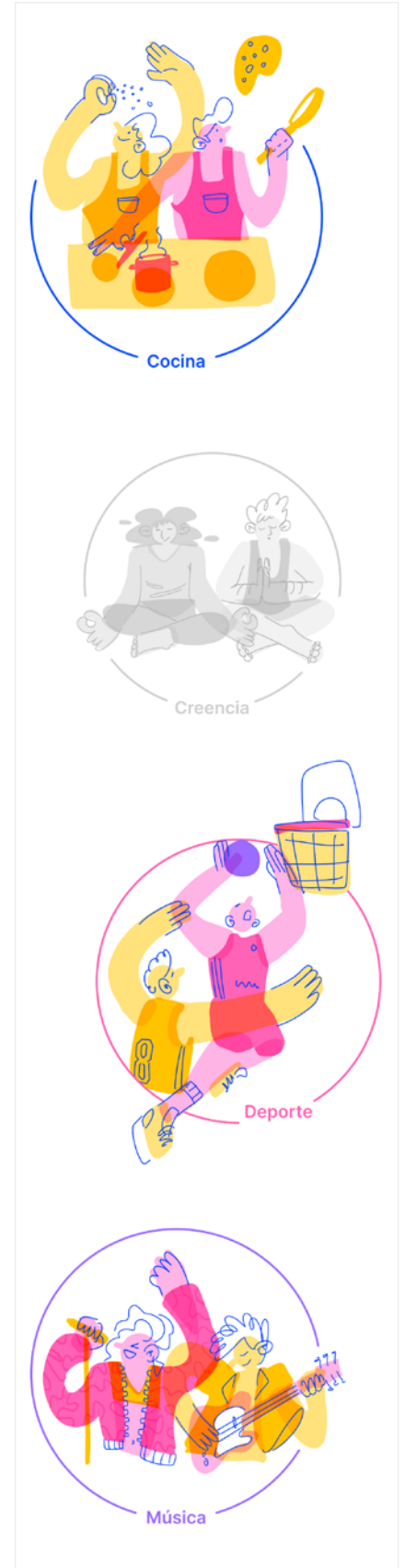
Crear cuenta / Todo rellenado y miembro UPV verificado (intranet)



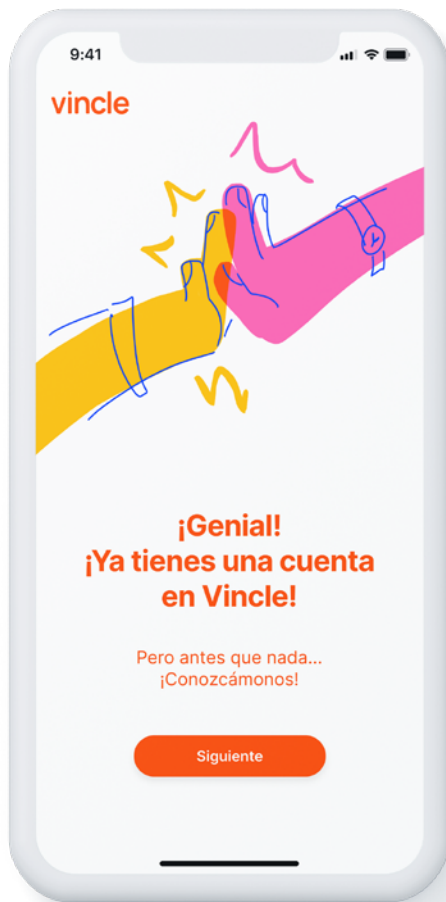
Encuesta de intereses inicial



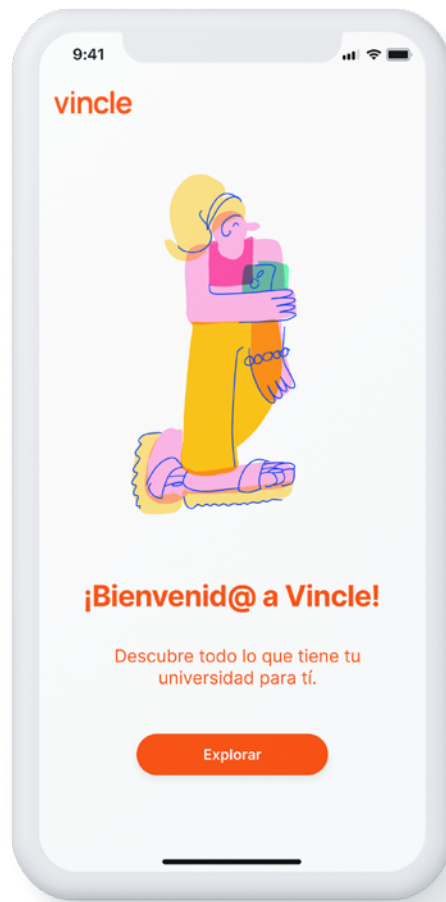
Contenido de encuesta de intereses, con opciones marcadas y desmarcadas (I)



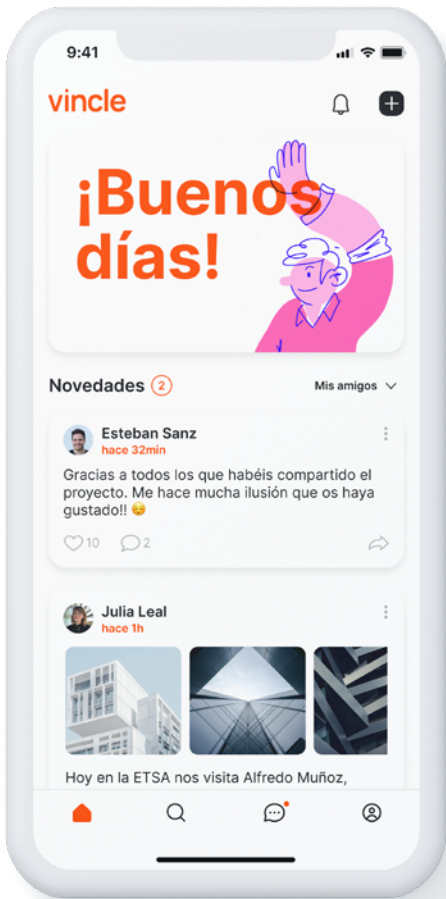
Contenido de encuesta de intereses, con opciones marcadas y desmarcadas (II)



Bienvenida previa a encuesta



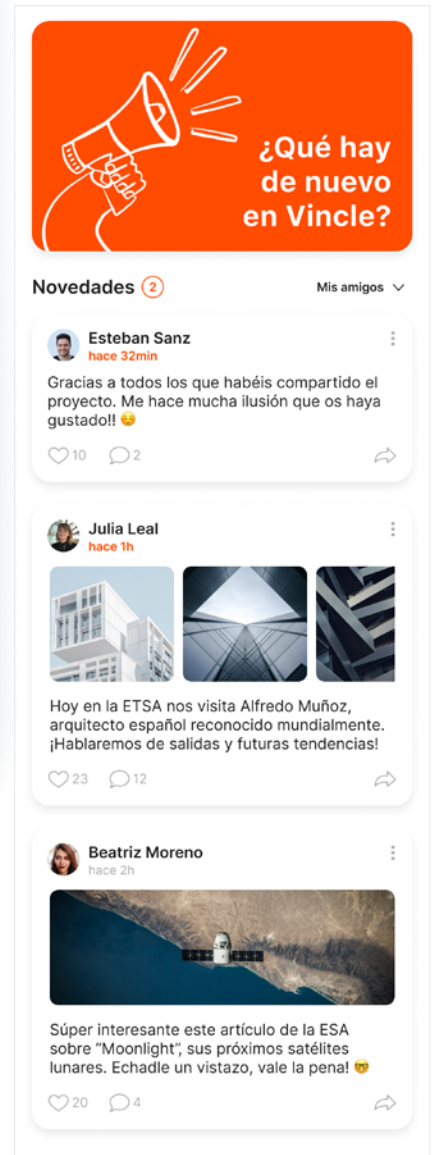
Bienvenida post-encuesta



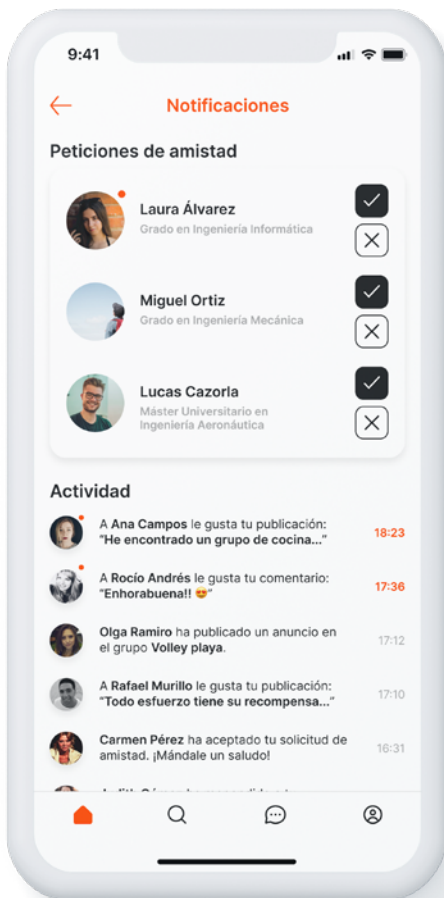
Inicio o Home



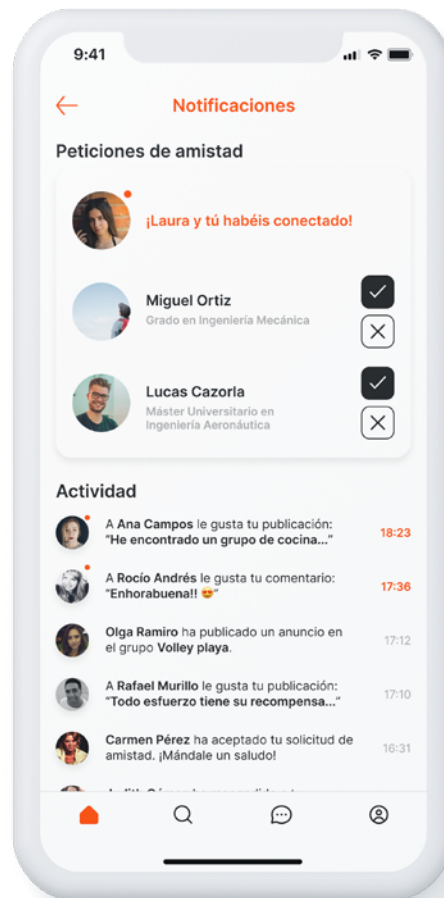
Inicio o Home / Carrusel cambiado



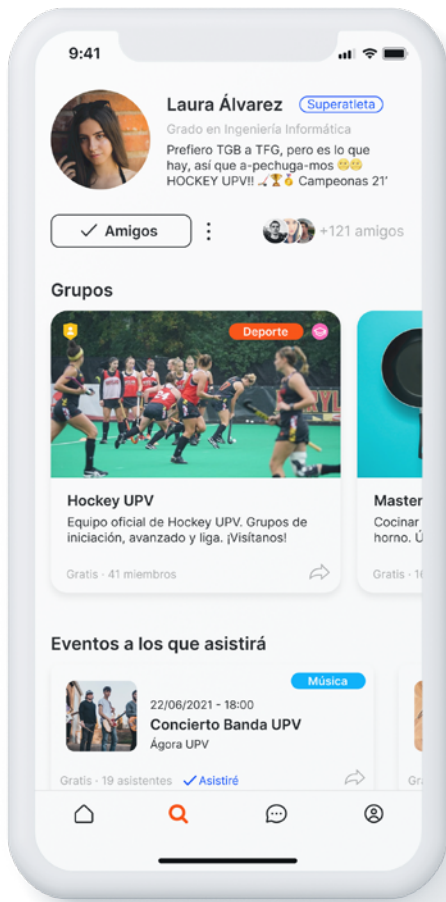
Contenido de pantalla de inicio



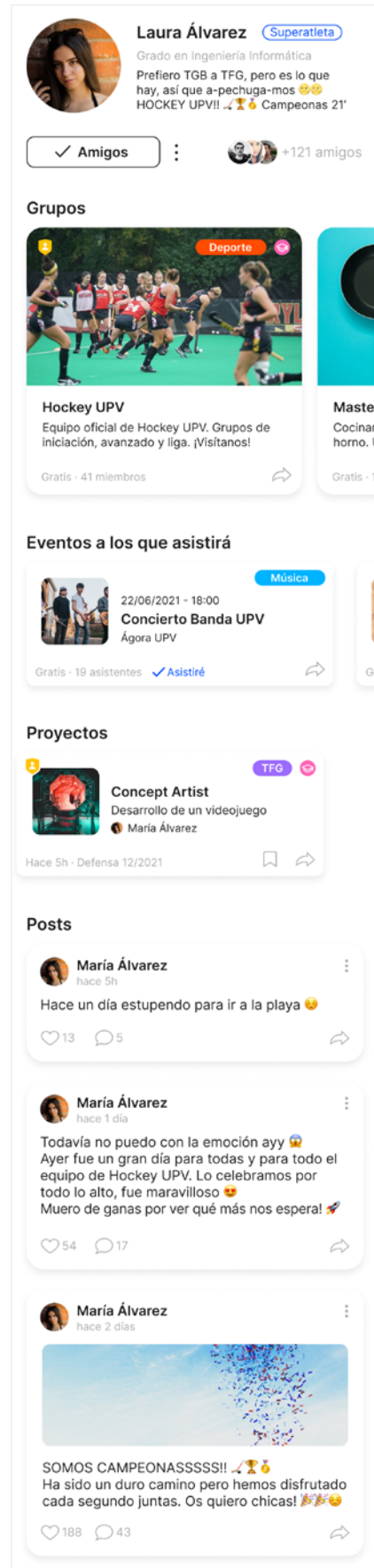
Notificaciones



Notificaciones / Petición aceptada

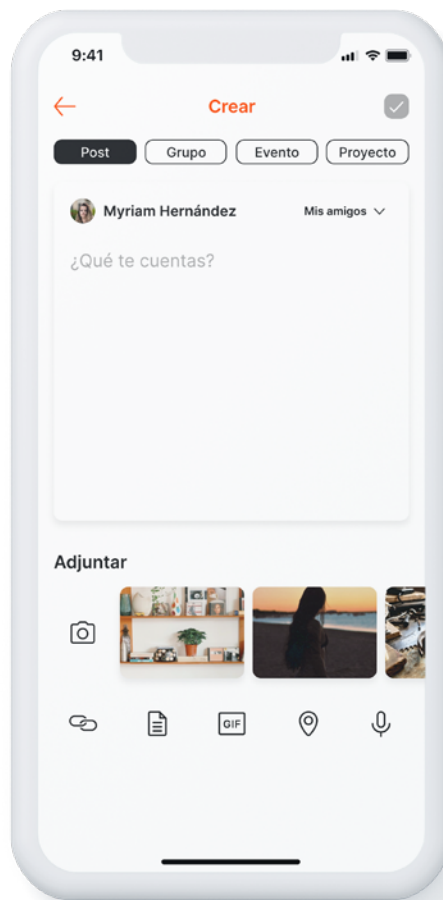


Perfil ajeno

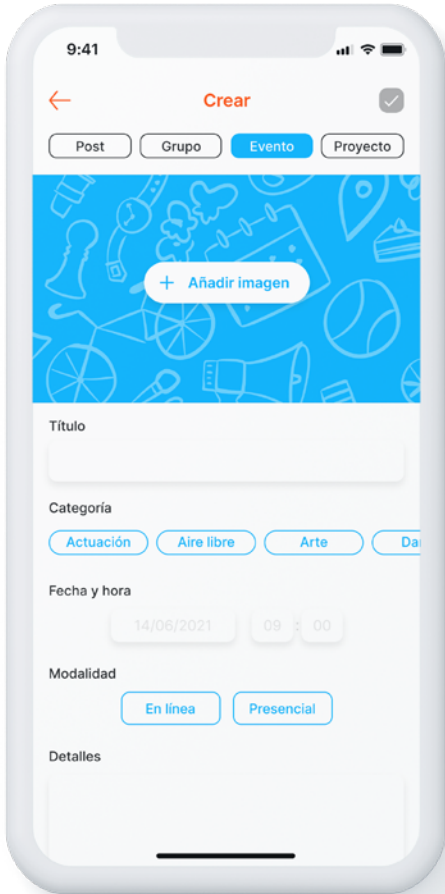


Contenido del perfil de otra persona

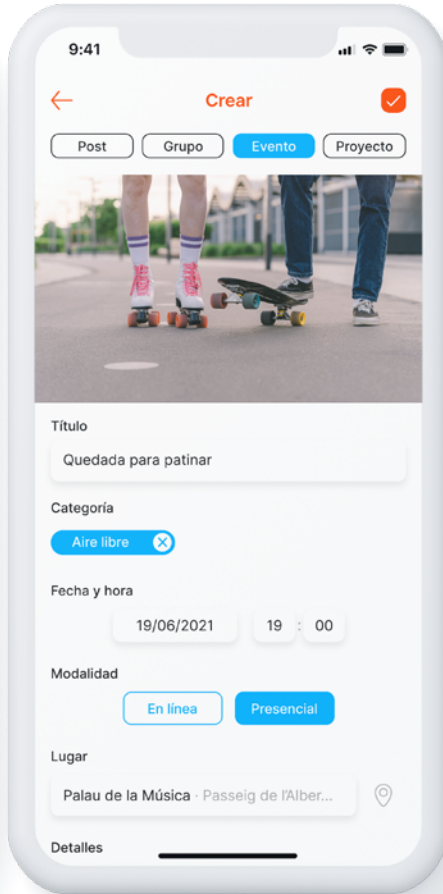




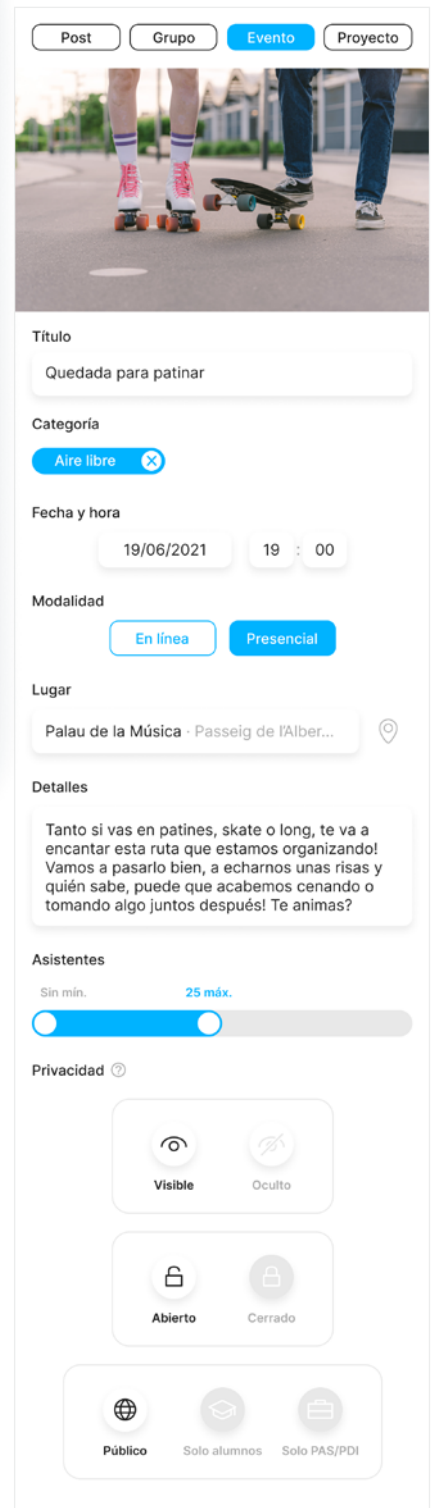
Crear / Post



Crear / Evento



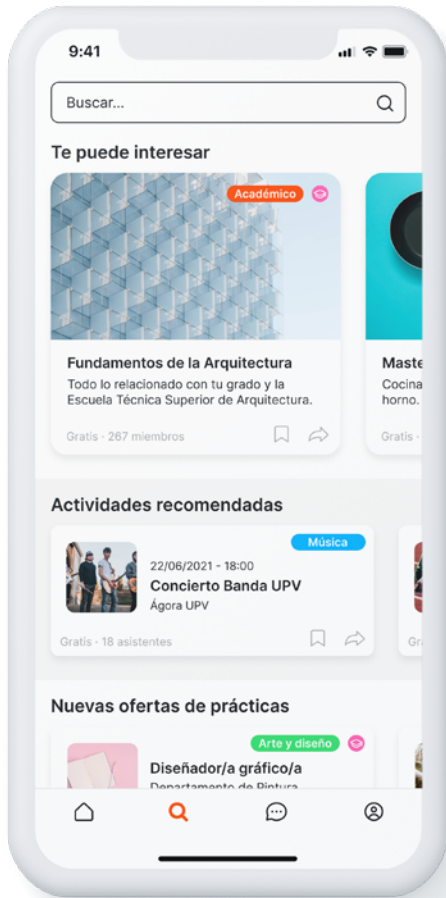
Crear / Evento / Rellenado



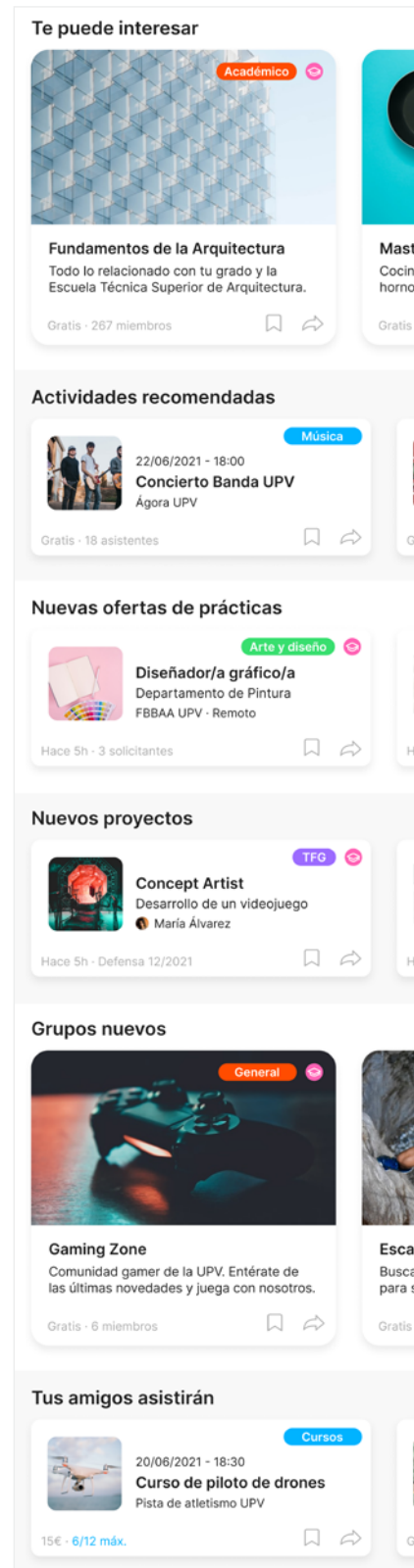
Contenido de crear evento relleno



Opciones de privacidad

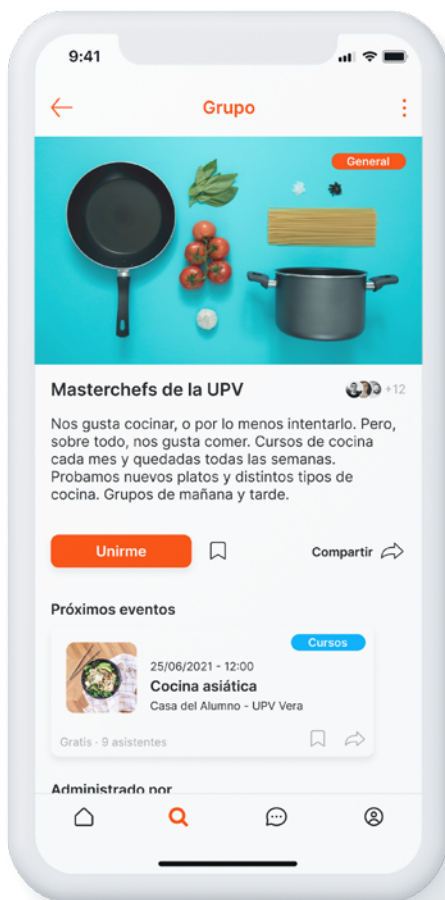


Explora

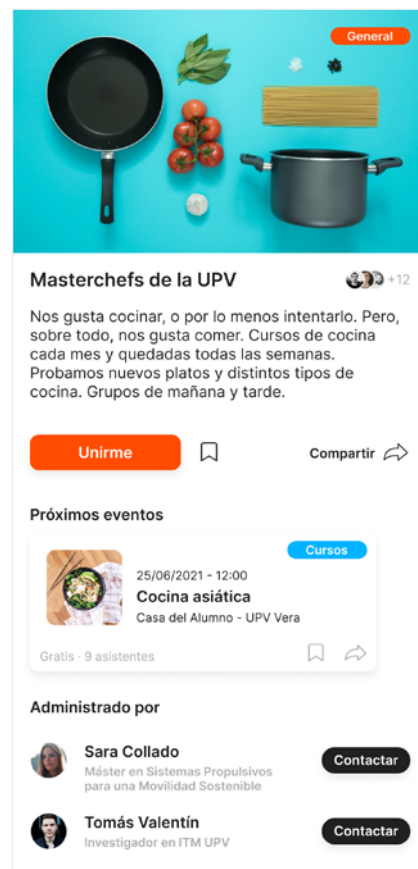


Contenido de Explora





Grupo - Vista de no miembro



Contenido del grupo - Vista de no miembro



Grupo - Vista de miembro



Contenido del grupo / Anuncios - Vista de miembro



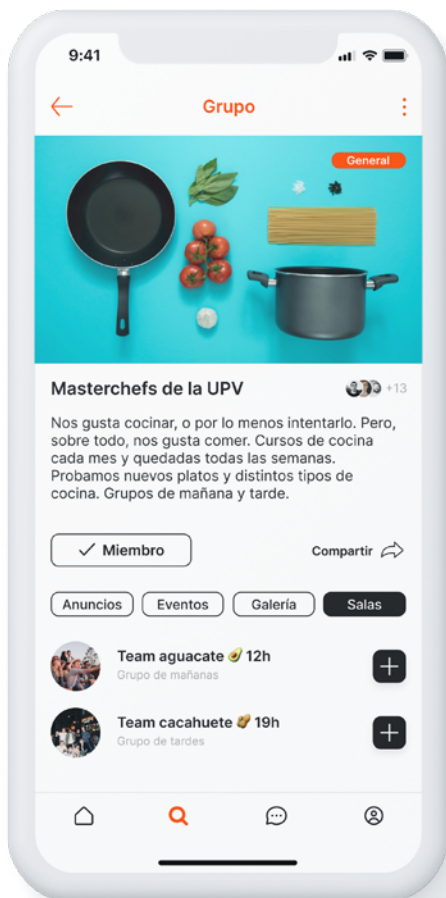
Contenido del grupo / Galería - Vista de miembro



Grupo / Eventos - Vista de miembro



Contenido del grupo / Eventos - Vista de miembro



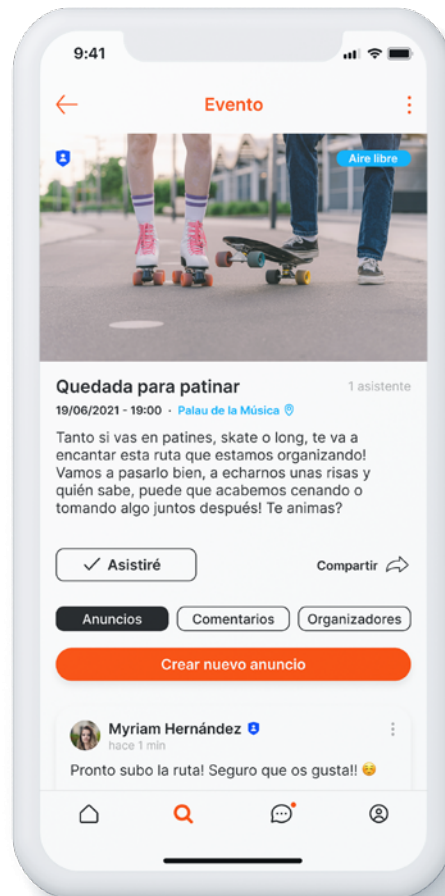
Contenido del grupo / Salas - Vista de miembro



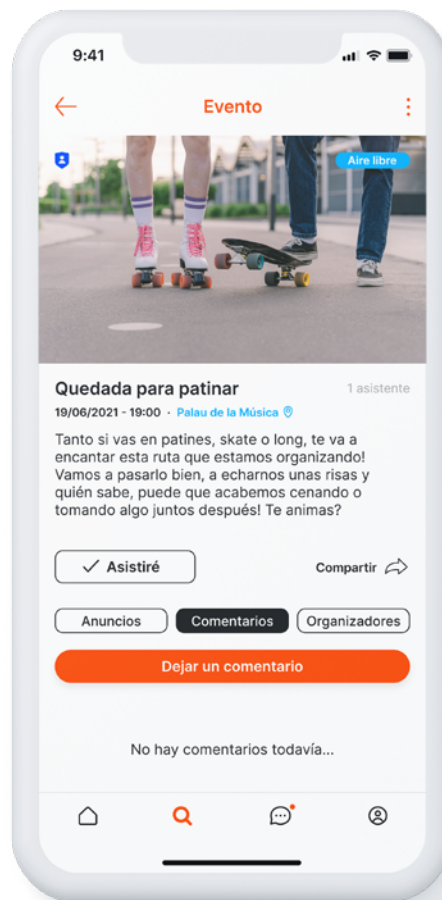
Contenido del grupo / Salas / Unido a sala - Vista de miembro



Evento / Anuncios - Vista de admin



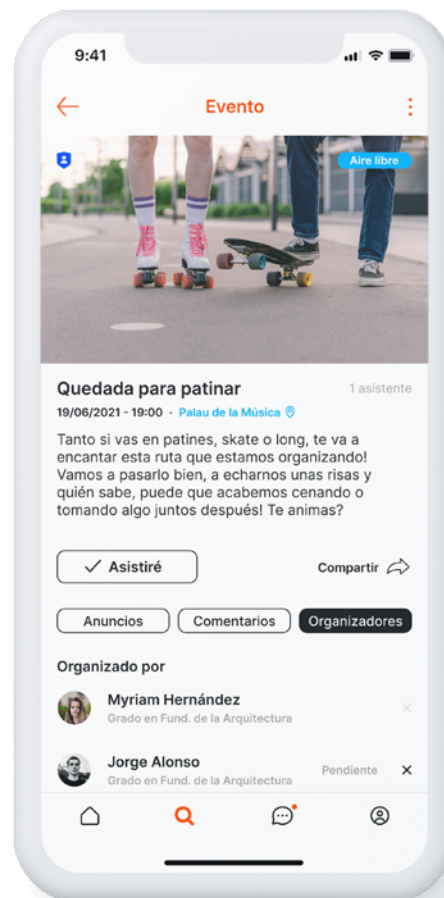
Evento / Anuncios / Anuncio añadido - Vista de admin



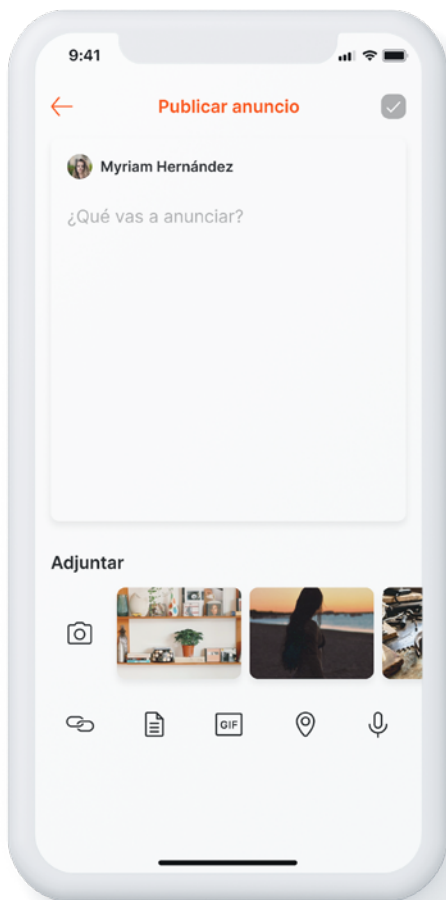
Evento / Comentarios - Vista de admin



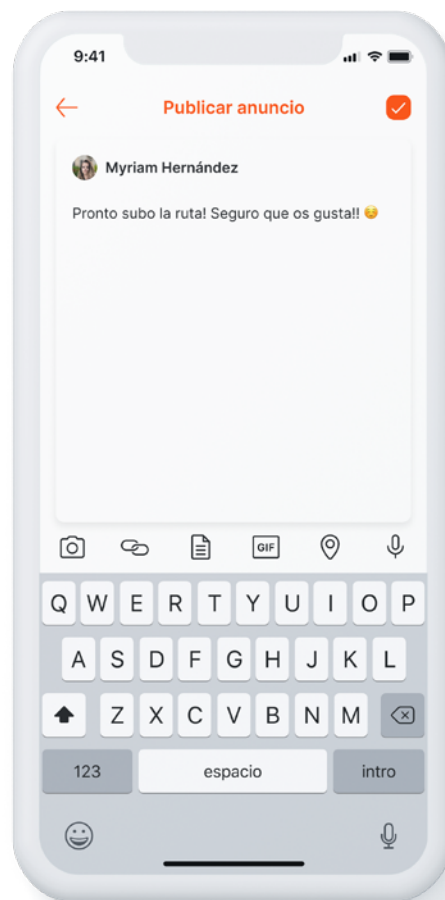
Evento / Organizadores - Vista de admin



Evento / Organizadores / Organizador añadido - Vista de admin



Publicar anuncio

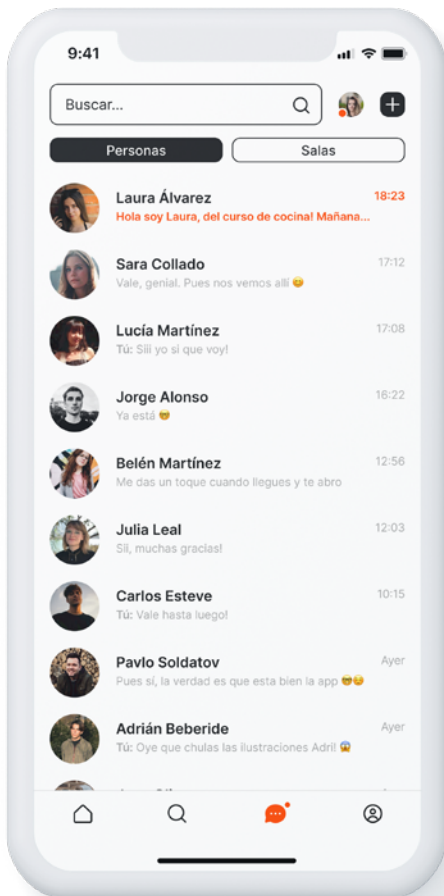


Publicar anuncio / Escribiendo

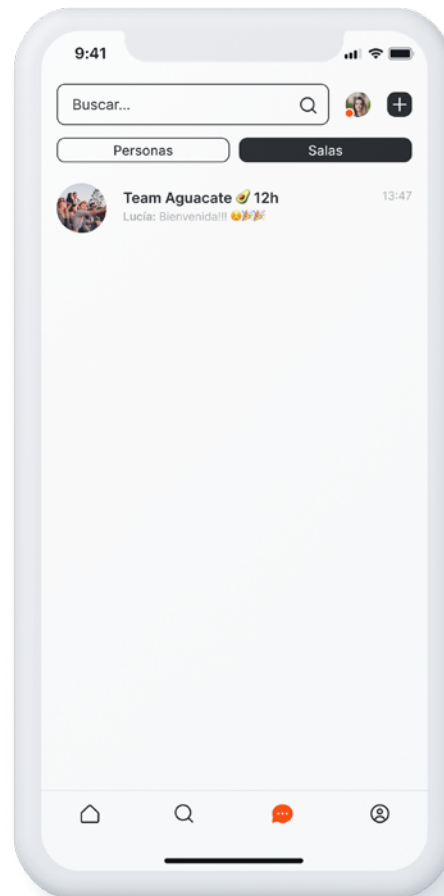




Proyecto



Chats / Personas



Chats / Salas



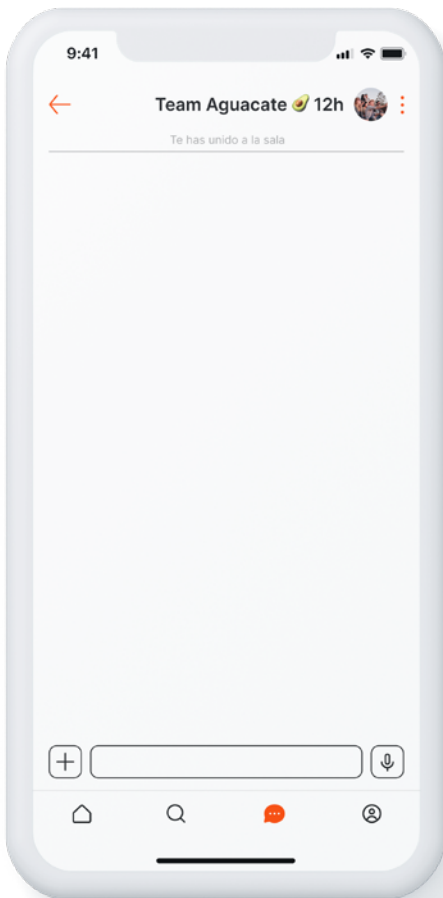
Chat individual / Compartiendo contenido y escribiendo



Chat individual / Mensajes



Chat individual / Mensajes / Hora



Sala de chat

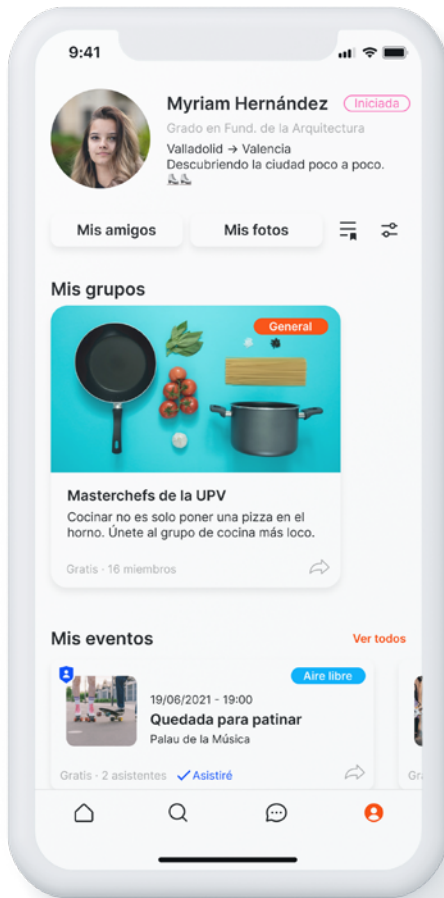


Sala de chat / Escribiendo



Sala de chat / Mensajes

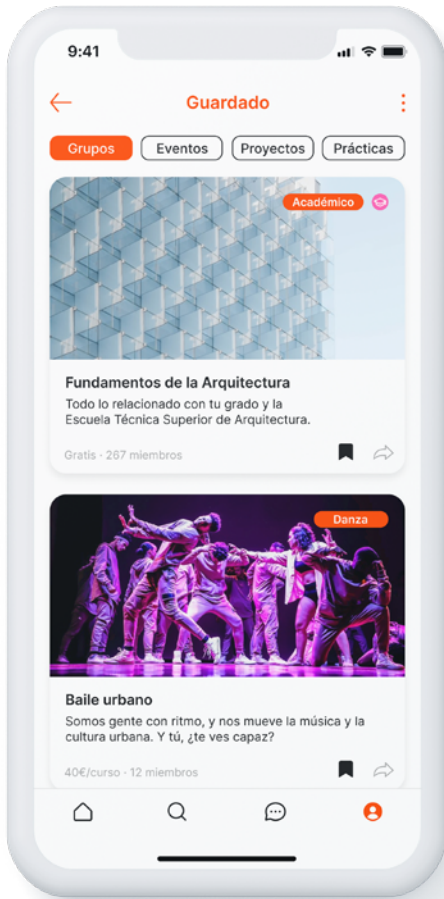




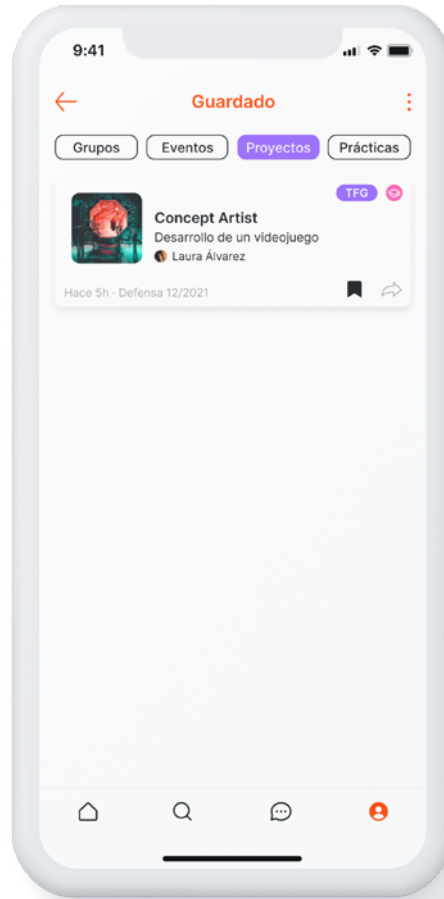
Perfil personal



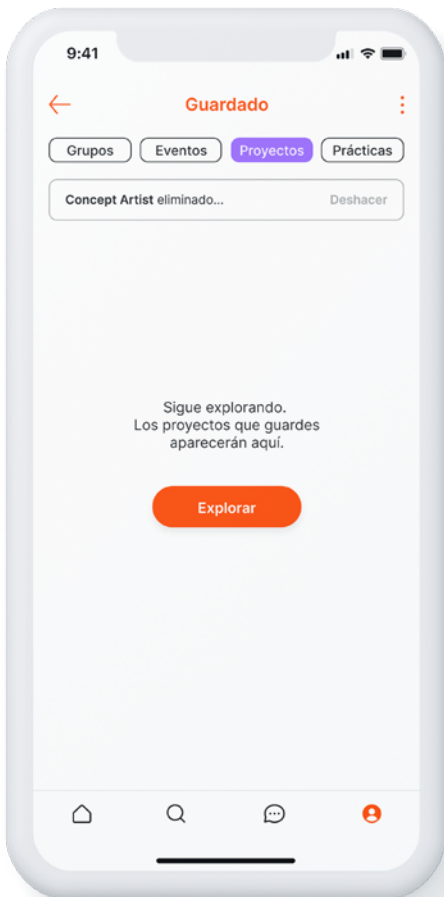
Contenido del perfil personal



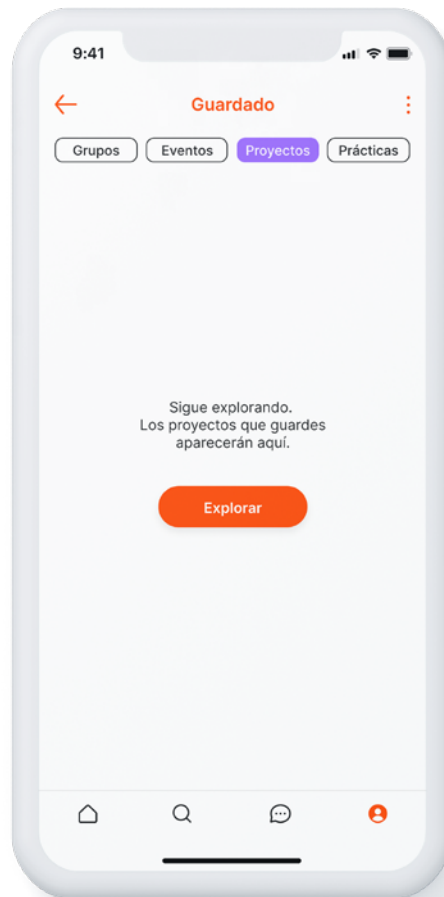
Contenido guardado / Grupos



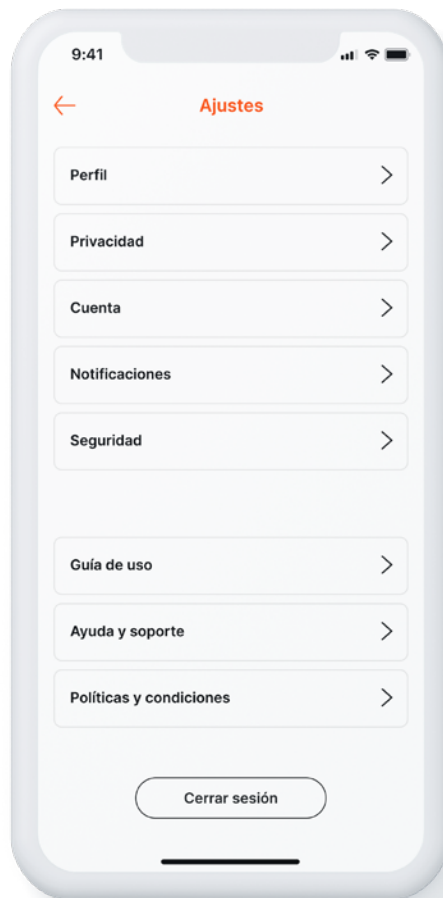
Contenido guardado / Proyectos



Contenido guardado / Proyectos / Proyecto eliminado

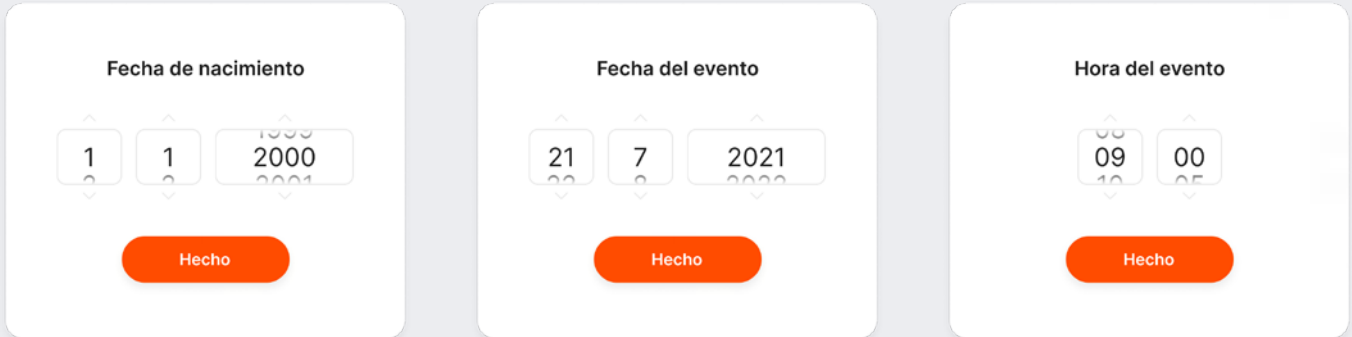


Contenido guardado / Proyectos / Vacío

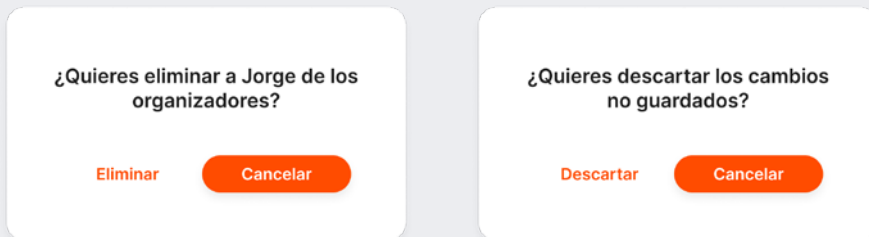


Pantalla de ajustes

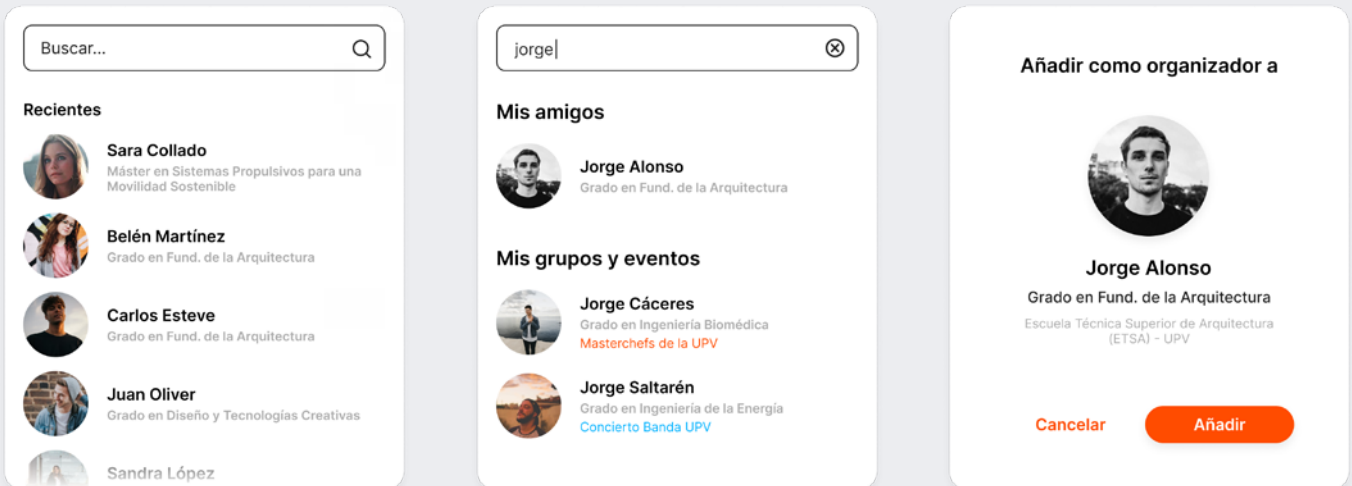
OVERLAYS



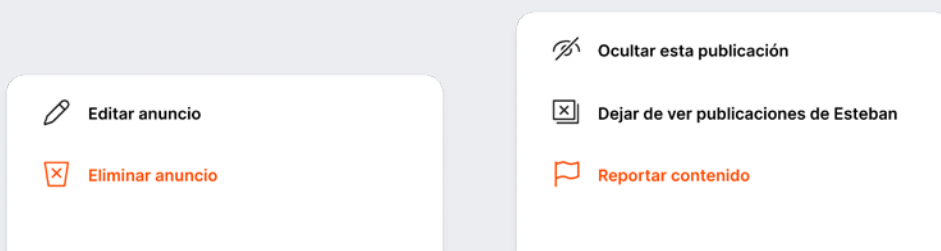
Selectores de fecha y hora



Advertencias



Buscador y selector de personas



Opciones adicionales (3 puntos)