

Signy

Lorena Castaño Baena

Resumen del proyecto



El producto:

La aplicación Signy, está pensada para facilitar el aprendizaje de lengua de signos a usuarios con diferentes niveles.

Esta aplicación busca mejorar la integración social y el apoyo a las personas con discapacidad.



Duración del proyecto

Dos meses



Resumen del proyecto



El problema

Conseguir que la aplicación sea entretenida, fácil de utilizar, donde los usuarios puedan practicar y ser corregidos.



El objetivo:

diseñar una aplicación que mejore el aprendizaje de la lengua de señas.

Resumen del proyecto



Mi función:

Diseñadora UX/UI



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, creación de esquemas de página digitales y en papel, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de facilidad de uso, aplicación de medidas de accesibilidad, iteración de diseños, delineación de la arquitectura de la información y diseño adaptable.

Entendiendo al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Planteamientos del problema
- Auditoría competitiva
- Ideación

Investigación sobre los usuarios: resumen



Utilizando información de diversas aplicaciones enfocadas en la enseñanza de lengua de signos, se elaboraron las preguntas que finalmente se incluyeron en la entrevista. La mayoría de los encuestados eran personas que habían aprendido o estaban actualmente aprendiendo lengua de signos. En resumen, su principal preocupación era olvidar lo que habían aprendido o tener dificultades con la estructura de las frases.

Persona 1: Rebeca

Problem statement:

Rebeca es una chica desanimada debido a que ha perdido la capacidad de hablar después de una operación de garganta. Necesita una aplicación de lengua de signos interactiva que la motive a seguir practicando.



Rebeca

Edad: 24
Educación: Secundaria
Vecindario: Un pueblo
Familia: Madre, padre y hermano
Ocupación: Paro

"Aunque he pasado por unos años muy duros, quiero seguir luchando y conseguir todos mis propósitos"

Metas

- Aprender lengua de signos
- Aprender de manera autónoma y en su propio tiempo
- Aprender nuevos conceptos y habilidades

Frustraciones

- Ha tenido una temporada difícil y a veces le cuesta encontrar motivación para realizar cosas

Rebeca es una joven que ha perdido la capacidad de hablar debido a una enfermedad y está buscando maneras de comunicarse con los demás. Ha optado por tomar clases de lengua de signos como una forma de comunicación alternativa y necesita apoyo para poder aprender más rápido y adaptarse a su nueva situación.

Persona 2: Ignacio

Problem statement:

Ignacio, un hombre que previamente había aprendido la lengua de signos, se le está olvidando y necesita retomar la práctica para refrescar sus habilidades.



Ignacio

Edad: 37

Educación: Universitaria

Vecindario: Ciudad

Familia: Mujer

Ocupación: Profesor

“Llevo mucho sin practicar lengua de signos, si sigo así, se me va a olvidar”

Metas

- Practicar lengua de signos
- Poder tener conversaciones con otros usuarios
- Tener acceso a material según su nivel

Frustraciones

- Debido a su trabajo su horario es complicado y no puede apuntarse a clases.
- Ha tratado de practicar por su cuenta, pero necesita alguna forma de saber si lo hace correctamente

Ignacio realizó un curso de lengua de signos en el pasado y le resultó muy interesante, pero debido a su trabajo, no pudo continuar practicando y está olvidando lo que aprendió.

Ahora quiere retomar sus conocimientos en lengua de signos y volver a practicar para no perderlos por completo.

Persona 2: Marina

Problem statement:

Marina es una estudiante de Integración social, que necesita aprender la lengua de signos desde cero.



Marina

Edad: 18
Educación: FP
Vecindario: Ciudad pequeña
Familia: Madre y padre
Ocupación: Estudiante

“Me interesa mucho aprender lengua de signos, pero creo que en clase enseñan muy poco”

Metas

- Conseguir manejar la lengua de signos
- Quiere practicar con otras personas
- Divertirse mientras aprende

Frustraciones

- Está empezando desde cero, y no sabe si será capaz
- Se aburre enseguida, necesita estímulos que la mantengan concentrada

Marina es una estudiante de FP de Integración Social. En una de sus asignaturas, ha aprendido los conceptos básicos de la lengua de signos. Sin embargo, siente que no es suficiente y desea aprender más. Para ello, busca una herramienta interactiva que la motive a continuar practicando y mejorando en la lengua de signos.

Audiencia competitiva

Al realizar una auditoría competitiva de competencia directa e indirecta, se obtuvo información para poder analizar la oportunidades que podían establecerse en el diseño de Singny.

Duolingo

Tipo de competencia: Indirecta

Producto ofrecido: Aprender idiomas

Tamaño de la empresa: grande

Público objetivo: 16-65

Hallazgos interesantes:

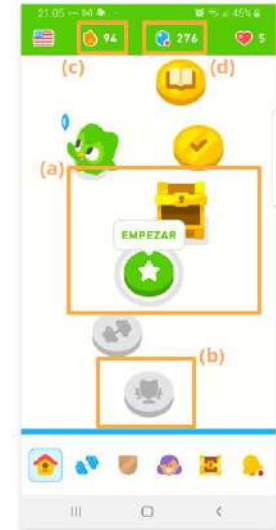
Organización sencilla de los los pasos a seguir, diferentes actividades, premios cada x lecciones (a)

Diferente color para marcar aquellos niveles que no se han realizado (b)

Días de racha (c)

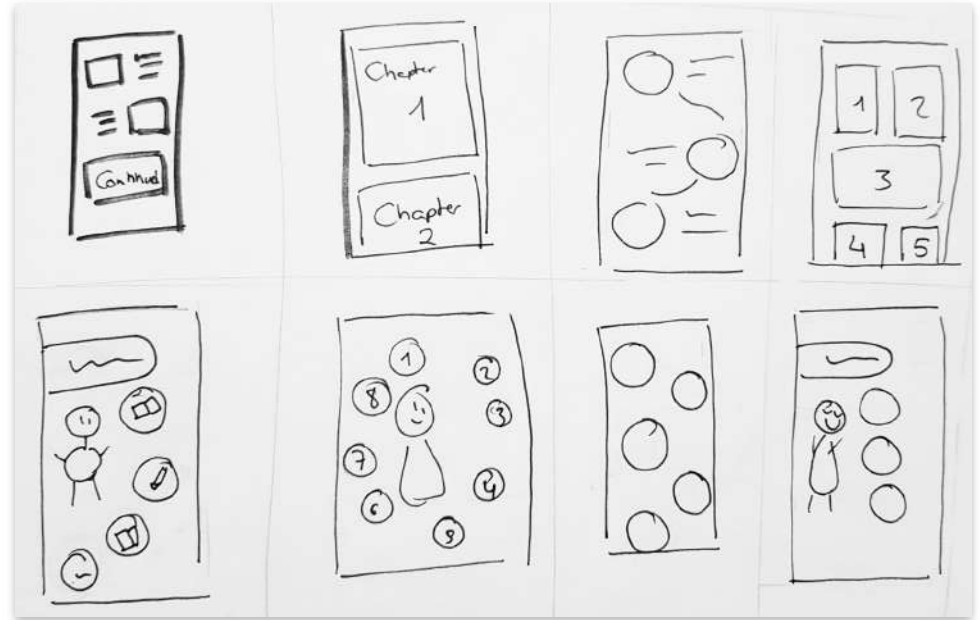
Premios para conseguir que te aportan ventajas (d)

Motivaciones para continuar con la práctica (d)



Ideación

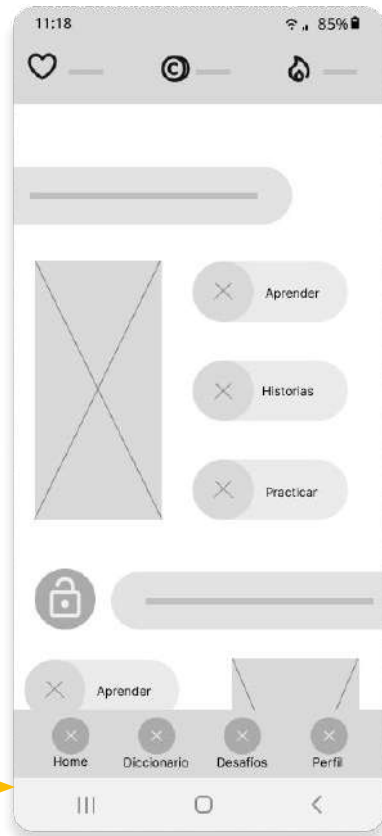
Hice un ejercicio de ideación rápido para tener ideas sobre cómo abordar las brechas identificadas en la auditoría competitiva. Mi enfoque se centró específicamente en la organización de los ejercicios para crear una actividad entretenida y de fácil comprensión para los usuarios.



Esquemas de página digitales

Después de idear y crear una versión preliminar de algunos esquemas de página en papel, creé los diseños iniciales para la aplicación Signy. Estos diseños se centraron en crear una aplicación que facilite el aprendizaje de la lengua de signos.

Diferentes secciones en el Nav para mejorar la experiencia

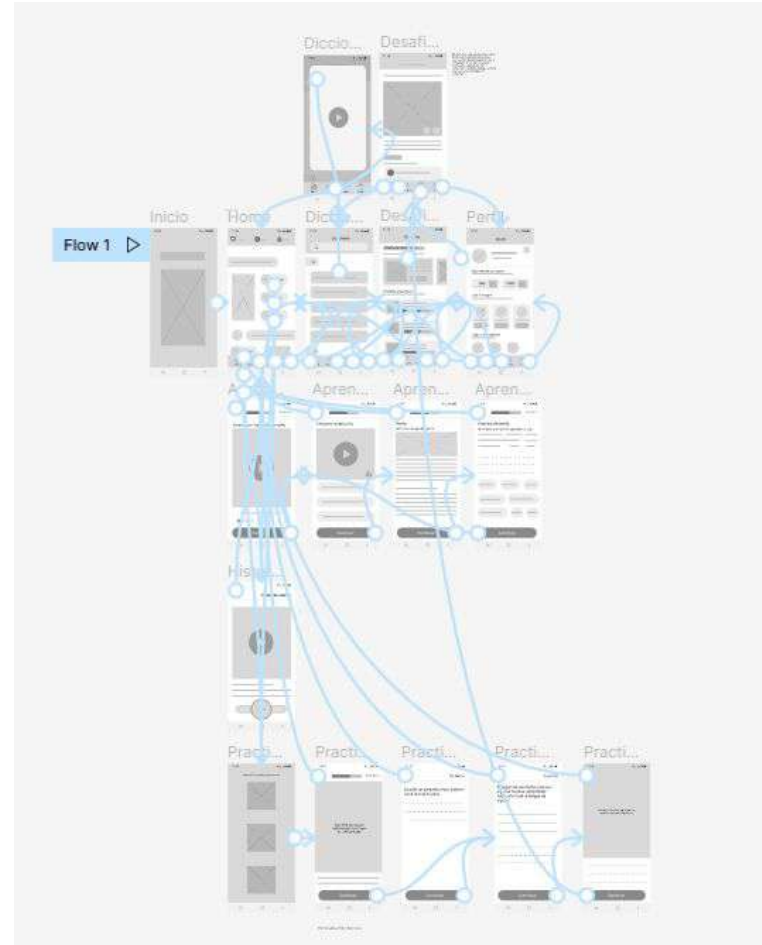


Diferentes ejercicios que ayudan al usuario a ir avanzando en su aprendizaje

Prototipo de baja fidelidad

Diseñé un prototipo de baja fidelidad que conectaba el flujo de usuarios de la aplicación.

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



Estudio de usabilidad: parámetros



Tipo de estudio:

Estudio de usabilidad moderado



Localización

Madrid, remoto



Participantes:

4 participantes



Tiempo:

15-30 minutos

Estudio de usabilidad: hallazgos

Estos fueron los principales hallazgos del estudio de usabilidad

1

Juego

A la gente le resulta intuitivo, pero les falta el poder avanzar más rápido si los primeros niveles les resultan sencillos.

2

Diccionario

Cuanto más sencillo sea el diccionario, y tenga un buscador rápido más útil resulta a los usuarios.

3

Metas

Tener diferentes motivaciones para seguir aprendiendo les parece importante a los usuarios.

Refinando el diseño

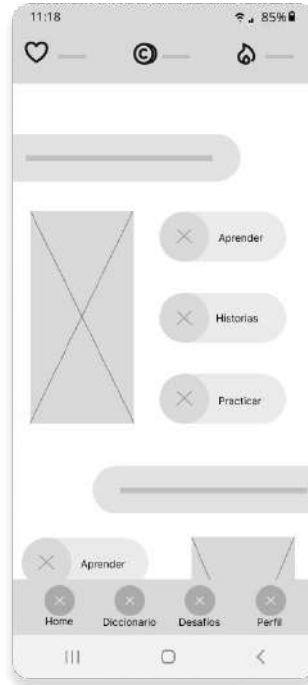
- Estudio de usabilidad
- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Estudio de usabilidad

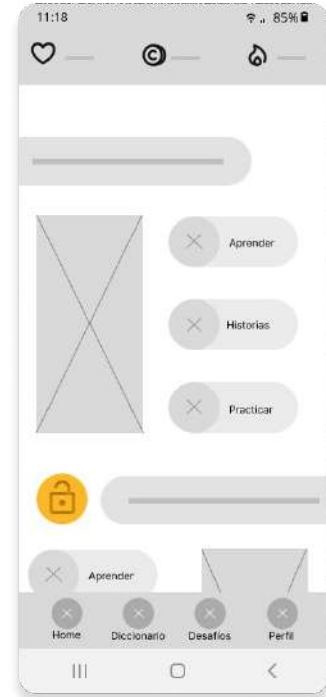
Se descubrió la necesidad de algunos usuarios de querer avanzar más deprisa y pasar los niveles más básicos.

Se añadió la opción de desbloquear cualquier nivel haciendo un test.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Estudio de usabilidad

Debido a que los usuarios quieren poder interactuar y practicar, se añadió la opción de añadir un vídeo por cada curso y tus compañeros pueden visualizarlo y participar.

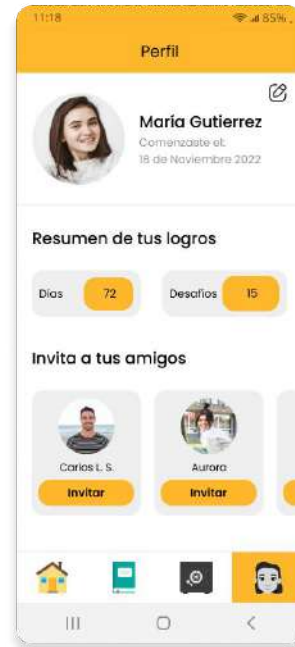
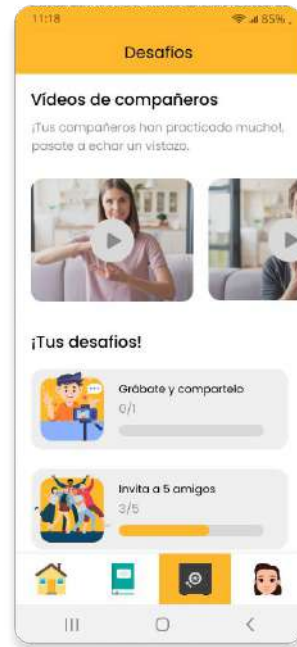
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



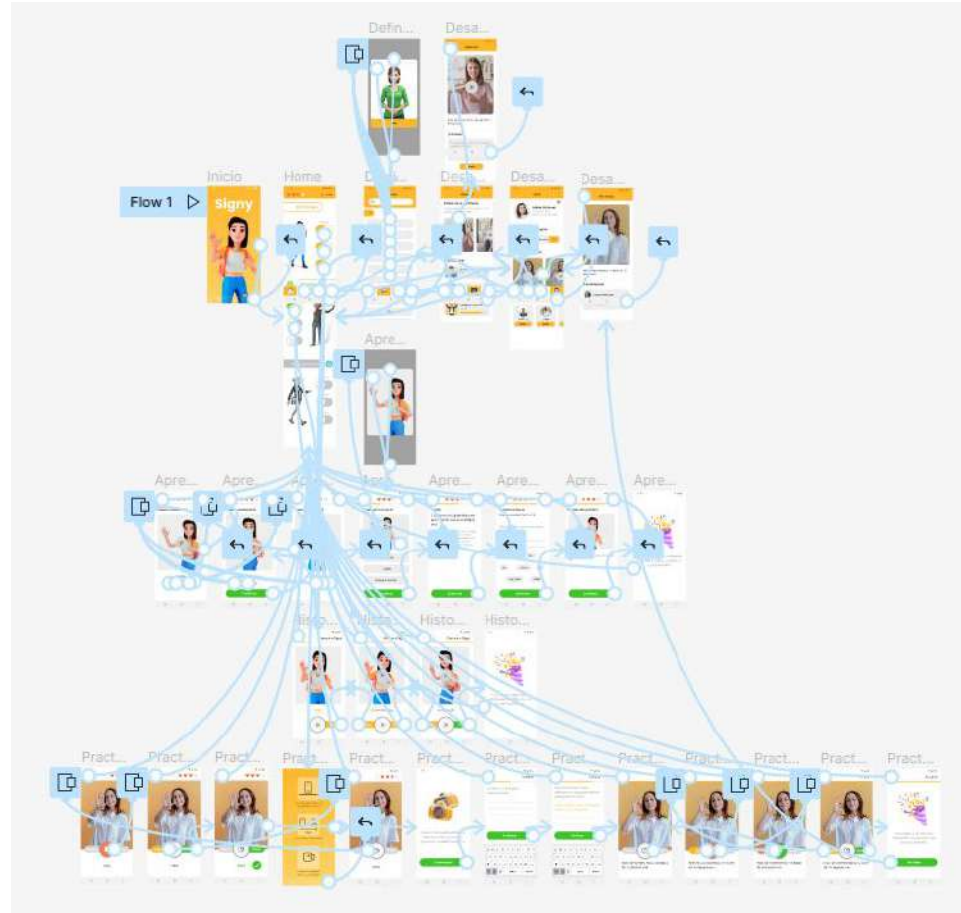
Maquetas



Prototipo de alta fidelidad

El prototipo de alta fidelidad siguió el mismo flujo del usuario que el prototipo de baja fidelidad, incluidos los cambios de diseño realizados después del estudio de usabilidad.

[Probar la App](#)



Consideraciones de accesibilidad

1

Los colores utilizados son accesibles.

2

Los botones se ven claramente.

3

Se ayuda al usuario durante todo el recorrido para que le sea sencillo saber dónde se encuentra en cada momento.

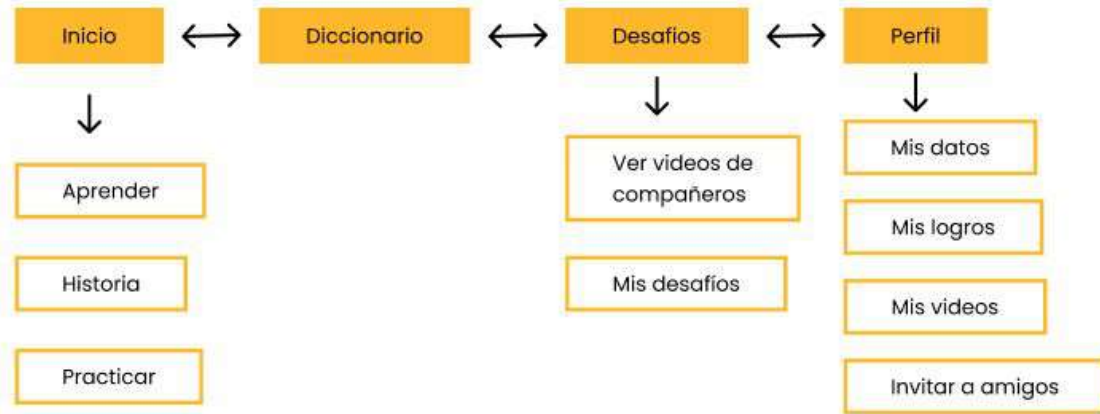
Diseño responsive

- Arquitectura de la información
- Diseño adaptable

Mapa del sitio

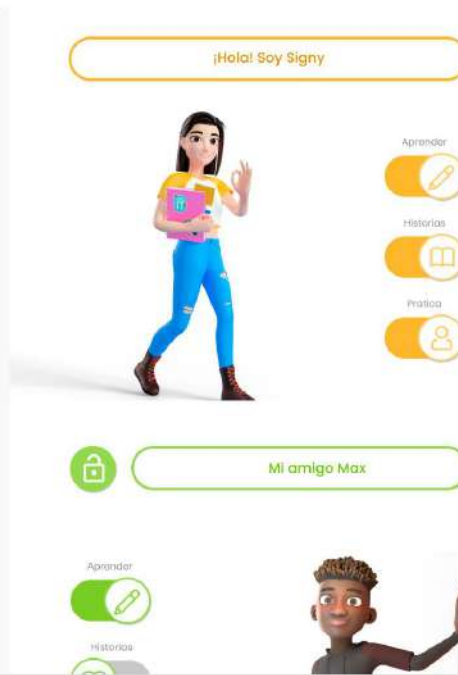
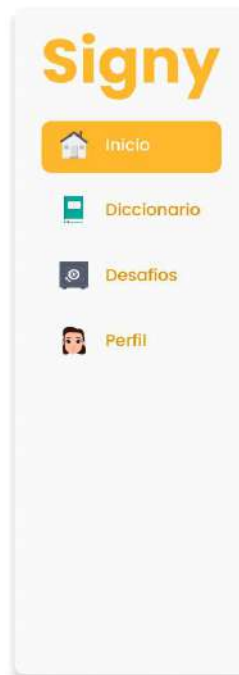
Una vez terminados los diseños de la aplicación, empecé a trabajar en el diseño del sitio web adaptable.

Usé el mapa del sitio de Signy como guía para la estructura organizativa del diseño.



Diseños adaptables

Los diseños según la variación del tamaño de pantalla abarcan los dispositivos móviles y los ordenadores.



Avanzando

- Conclusiones
- Próximos pasos

Takeaways



Impacto:

Como creadora de Signy, una aplicación diseñada para ayudar a los usuarios a aprender lenguaje de signos a través de un juego, he logrado hacer que el aprendizaje sea atractivo y fácil de seguir. Los usuarios que han probado la aplicación han comentado que ha sido una experiencia emocionante y gratificante, y que ha hecho que el aprendizaje del lenguaje de signos sea accesible y entretenido.



Qué aprendí:

Durante el proceso de diseño de Signy, aprendí que a pesar de que el problema que estaba tratando de resolver era grande (ayudar a los usuarios a aprender lenguaje de signos de una manera atractiva y accesible) al seguir diligentemente cada paso del proceso de diseño y alinearse con las necesidades específicas del usuario, pude encontrar soluciones factibles y útiles.

Next steps

1

Realizar investigaciones sobre la capacidad de la aplicación de alcanzar el objetivo de que más gente quiera aprender lengua de signos

2

Agregar más recursos educativos para que los usuarios aprendan sobre las discapacidades

3

Proporcionar incentivos y recompensas a los usuarios por cumplir con el juego y compartirlo con otros usuarios

¡Estemos en contacto!



Si deseas ver más información sobre mí no dudes en entrar en mi página web:

<https://lorenacb.es/>