

Diseño de una aplicación móvil para gestionar gastos personales utilizando la metodología Design Sprint

Autor/es:

Rocio Elisa Torales Frutos¹, Oscar Leonardo Duarte Fernández²

Magno Portillo Anzoategui³

Correo electrónico:

eltofru@gmail.com¹, leodufer@gmail.com²

magzoaa@gmail.com³

Palabras clave: Design Sprint, aplicación móvil, gastos personales, diseño de prototipo.

Introducción

Las finanzas personales son aspectos fundamentales para el bienestar de las personas. Las gestiones financieras son una tarea difícil para el individuo, requiere de planificación, organización y control. Por ello se ha propuesto el diseño de una aplicación móvil para gestionar los gastos personales. La aplicación presenta funciones de configuración de presupuesto, registros de ingresos y egresos; alerta de déficit, proyecciones de ingresos, proyecciones de egresos, integración de fotografías de los comprobantes, informes de gastos y presentación de gráficos de relación entre los ingresos y egresos. Para el diseño del producto se ha utilizado la metodología Design Sprint.

Objetivo

Diseñar una aplicación móvil para gestionar gastos personales utilizando la metodología Design Sprint

Materiales y Métodos

Para el análisis de requerimientos de la aplicación se aplicaron técnicas de entrevista y la observación, a fin de comprender las necesidades y recabar información de los problemas a los que se enfrentan los usuarios y cómo tratan de resolverlo actualmente. La entrevista fue aplicada a 10 usuarios potenciales que se encuentran trabajando en empresas o comercios, los mismos fueron seleccionados al azar.

Para la implementación de esta solución se ha utilizado el marco de trabajo Design Sprint por medio de la herramienta colaborativa Miro.

En las etapas del Design Sprint, primeramente se realizó el mapeo para comprender adecuadamente la problemática y plantear la solución. Posteriormente se realizó por cada uno de los miembros, el sketch con las propuestas de solución, seleccionando por medio de votos la propuesta a ser construida como prototipo de alta fidelidad. Para la construcción del prototipo se utilizó la aplicación figma. Luego se realizaron pruebas con los usuarios para validar el prototipo y por último se realizó la evaluación del sprint para determinar el alcance de los objetivos. Los usuarios que evaluaron el prototipo de la aplicación se conformaron por 5 personas mayores de 18 años, seleccionadas al azar

Resultados



Figura 1: Objetivos del Sprint

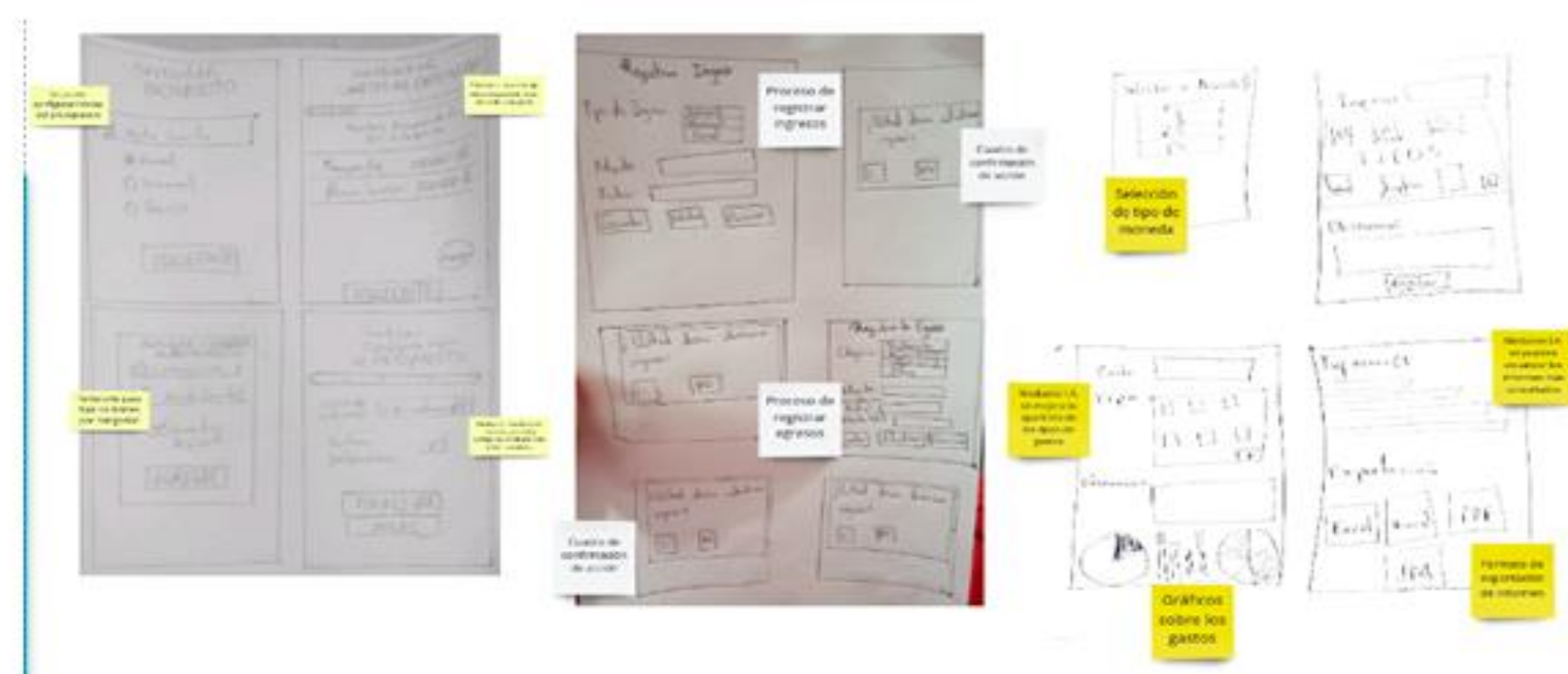


Figura 2: Prototipos en papel elaborados por los miembros del equipo

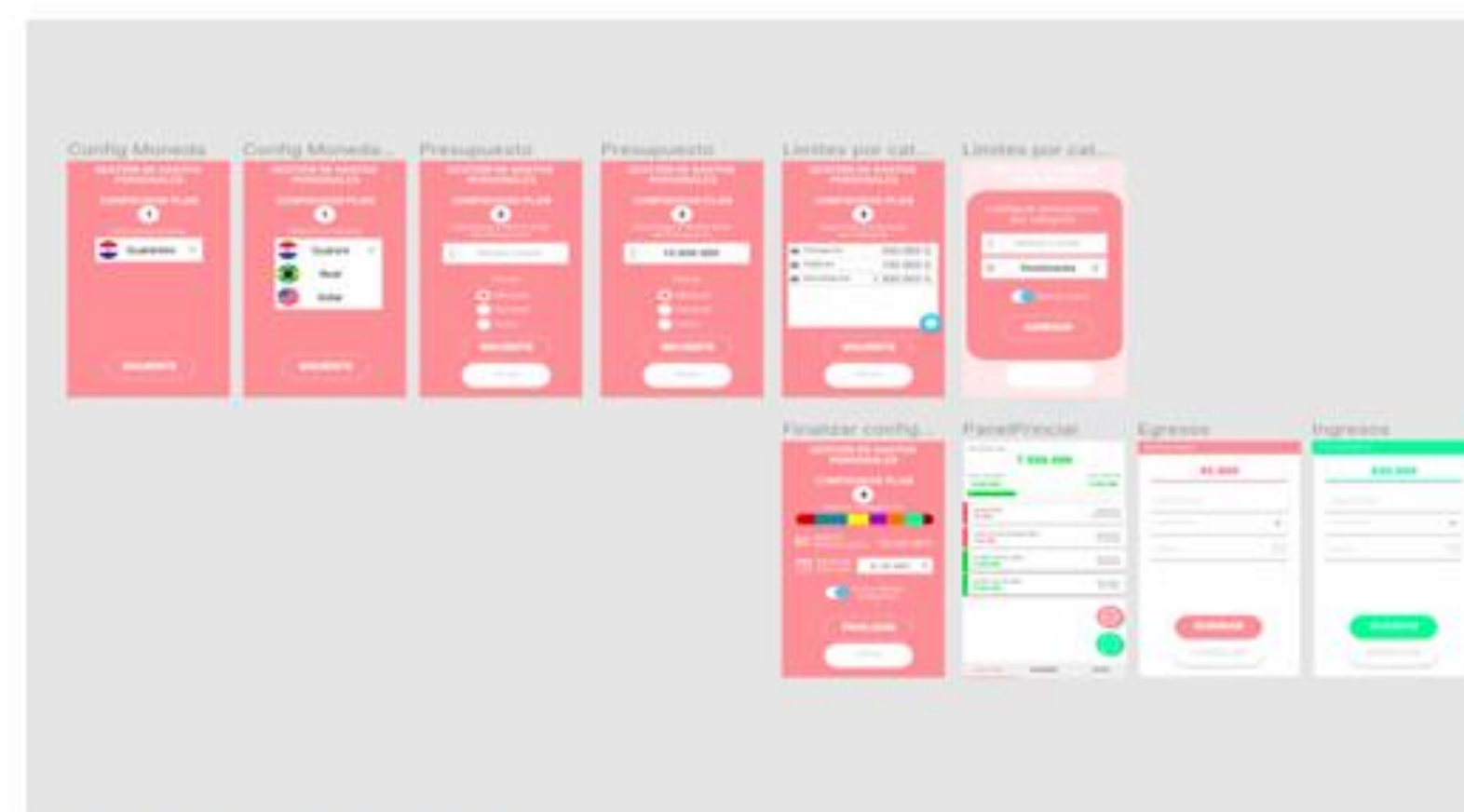


Figura 3: Prototipos elaborados con la herramienta Figma

Evaluación del Prototipo					
Preguntas	11:00 AM	13:00 PM	14:00 PM	15:00 PM	16:00 PM
¿El usuario entendió el propósito de la aplicación?	Si	Si	Si	Si	Si
¿Al usuario le fue fácil registrar sus ingresos y egresos?	Si	No	Si	Si	Si
¿Al usuario le fue fácil configurar el plan de gastos?	Si	Si	Si	Si	Si
¿Al usuario le pareció interesante que la aplicación cuente con la activación de alertas inteligentes para indicar el límite de presupuesto?	Si	Si	Si	Si	Si
¿El usuario utilizaría la aplicación semanalmente?	Si	Si	Si	Si	Si
¿La aplicación presenta buen aspecto visual al usuario?	Si	No	Si	Si	Si
¿La aplicación presenta ventajas frente a otras aplicaciones similares?	Si	Si	Si	Si	Si
¿El usuario recomendaría la aplicación a sus amigos y familiares?	Si	Si	Si	Si	Si

Tabla 1. Resultados de evaluación del prototipo

Discusión

La interacción y comunicación constante del equipo fueron factores cruciales durante el desarrollo del Design Sprint puesto que influyó en las decisiones y obtención de los resultados finales de manera positiva.

En la etapa de mapeamiento, el objetivo más importante para el equipo ha sido: Los usuarios podrán registrar los ingresos y egresos personales de manera rápida y sencillez, de manera a que los mismos puedan acceder a las funcionalidades sin ningún inconveniente.

En la etapa del sketch se elaboró los prototipos en papel por cada uno de los miembros. Estos prototipos presentaron diferencias entre un miembro a otro atendiendo la estructura y organización de la interfaz de usuario.

En la etapa de decisión los miembros votaron por el prototipo teniendo en cuenta características como la simplicidad en la organización de las funcionalidades.

Para la elaboración de la interfaz de usuario de la aplicación propuesta, se utilizó un estilo de diseño minimalista que permite la facilidad de uso y la utilización del modelo conversacional en los procesos más complejos, a fin de orientar paso a paso la interacción del usuario.

En el proceso de evaluación del prototipo solo a 1 de los 5 participantes le fue difícil registrar sus ingresos y egresos, esto podría deberse a que no ha tenido experiencia de interacción con otras aplicaciones móviles. Así también al mismo usuario la aplicación no presentó un buen aspecto visual, esto podría entenderse por el contraste de color utilizado. La evaluación del prototipo ha sido una experiencia fructífera que aportó para que el equipo tenga una visión mejorada del producto final.

Referencias

- [1] J. Knapp, J. Zeratsky and B. Kowitz: Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days, Simon and Schuster (2016)
- [2] B. Keijzer, J. W. Wally and M. Reuver: Applying Agile Design Sprint Methods in Action Design Research: Prototyping a Health and Wellbeing Platform, 16 Araujo et al. International Conference on Design Science Research in Information Systems, pp. 68–80 Springer (2016)
- [3] Miro.com An Online whiteboard & online collaboration tool https://miro.com/app/board/o9J_lKzOnKM=
- [4] M. Trujillo Suárez, J. J. Aguilar, and C. Neira, "Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales," Iconofacto, Vol. 12, No. 19, pp. 215–236, 2016.
- [5] M. A. Gracia and J. Gracia, "Análisis: Metodologías de diseño centradas en usuario," TecMedia, p. 16, 2015.

