

Prototipo de aplicación móvil



GACETA Universidad Autónoma de Coahuila

ANNYEONG

Estefanía Cerrillo Andrade Valeria Sthepania García Hotema
Rodolfo Gallego Silva
José Edgar Lugo Castro
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Se presenta una investigación sobre el desarrollo de un prototipo de aplicación móvil interactiva diseñado para Android, orientado a atender la problemática del acoso callejero en la Laguna. El objetivo principal es concienciar y disminuir esta problemática, proporcionando respaldo a los individuos en situaciones de riesgo.

La investigación se enfoca en diseñar y desarrollar aplicaciones interactivas al alcance de cualquier usuario, fomentando un lenguaje constructivo, la divulgación de información preventiva y la facilitación del reporte y seguimiento de casos.

La aplicación ofrecerá asesoría sobre violencia de género, legal y psicológica, así como espacios de diálogo virtual para brindar apoyo a quienes han experimentado estas situaciones. Además, conta-

rá con un botón de pánico para alertar sobre situaciones de amenaza o violencia a contactos seleccionados y usuarios cercanos, enviando la ubicación del usuario en tiempo real para un seguimiento detallado del recorrido. Otras funciones: llamadas falsas, activación de cámara y grabación de audio mediante comandos de voz. La aplicación también facilitará la denuncia de situaciones de acoso o violencia en el transporte y espacios públicos, visualizando informes previos y proporcionando información útil para el desarrollo de políticas públicas y acciones urbanas con enfoque de género.

Las interfaces diseñadas para la aplicación móvil "Annyeong" se basa en un prototipo interactivo desarrollado con la herramienta JustinMind, este software permite diseñar y crear prototipos interactivos para aplicaciones móviles antes de iniciar su desarrollo. Para evaluar la efectividad de la propuesta, se realizaron pruebas empíricas y analíticas basadas en los siguientes métodos:

- **Pruebas beta:**

Una versión limitada de la aplicación fue lanzada para un grupo selecto de voluntarios que representaban a los usuarios potenciales. Estos usuarios proporcionarán retroalimentación y comentarios sobre la experiencia de uso de la aplicación.

- **Entrevistas y encuestas:** Realizadas a los usuarios para obtener información sobre la utilidad, claridad y simplicidad de las interfaces y funcionalidades de la aplicación.

- **Comparación con otras aplicaciones:** Se comparó la aplicación "Anneyong" con otras aplicaciones similares disponibles en el mercado, analizando las características y funcionalidades de ambas para determinar si estaba alineada con las mejores prácticas y estándares de la industria.

- **Evaluación de rendimiento:** Se midieron los tiempos de carga, velocidad de respuesta y consumo de recursos de la aplicación para asegurarse de que estas se encuentran dentro de los estándares de calidad.

- **Analítica de eventos:** Monitorearon los eventos de uso de la aplicación, como las interacciones de los usuarios con las funcionalidades y opciones, para identificar patrones de uso y mejorar la experiencia del usuario.

Estos métodos de evaluación ayudaron a confirmar que las herramientas seleccionadas para "Anneyong" eran adecuadas para satisfacer las necesidades de los usuarios y cumplir con los objetivos de la aplicación, permitieron identificar áreas de mejora y adaptar la aplicación para optimizar la experiencia de los usuarios.

Las características principales de las interfaces diseñadas para "Annyeong":

•Integración de elementos visuales:

Se diseñan botones, menús y formularios para representar la funcionalidad de la aplicación.

•Diseño de Interfaz de Usuario:

Se mejoró aplicando principios de diseño, como coherencia visual y facilidad de acceso. Se seleccionaron esquemas de color, tipografías y estilos alineados con la identidad visual deseada.

•Simulación de Interacciones:

Se implementaron interacciones y transiciones entre las diferentes pantallas del prototipo para simular la experiencia del usuario.

Se evaluó la fluidez y coherencia de la navegación a través del prototipo interactivo

•Pruebas de Usabilidad:

Se realizaron pruebas de usabilidad para evaluar la eficacia y la satisfacción del usuario con el prototipo. Se recopiló retroalimentación para realizar ajustes y mejoras en el diseño.

Estas características aseguran una experiencia de usuario efectiva y satisfactoria. La coherencia visual en la aplicación se logró mediante la integración de algunos aspectos importantes:

•El logotipo de la aplicación

"안녕" (Annyeong en coreano, que se traduce como hola y adiós en español), elegido con la intención de que los usuarios puedan salir y regresar a sus hogares de manera segura

•Una paleta de colores limitada y coordinada

se utiliza para mantener la coherencia visual en toda la aplicación.

•Se seleccionó una fuente de tipografía legible y adecuada para todos los elementos de la interfaz.

•La aplicación está diseñada para adaptarse a varios tamaños de pantalla, lo que garantiza una experiencia óptima.

•Todas las partes de la interfaz fueron diseñadas siguiendo un estilo uniforme y coherente, facilitando la navegación y la comprensión de la aplicación.

El prototipo de la aplicación busca ser una herramienta alternativa para ayudar a las personas a sentirse seguras al transitar por las calles, contribuyendo a la sensibilización y reducción del acoso callejero.

