

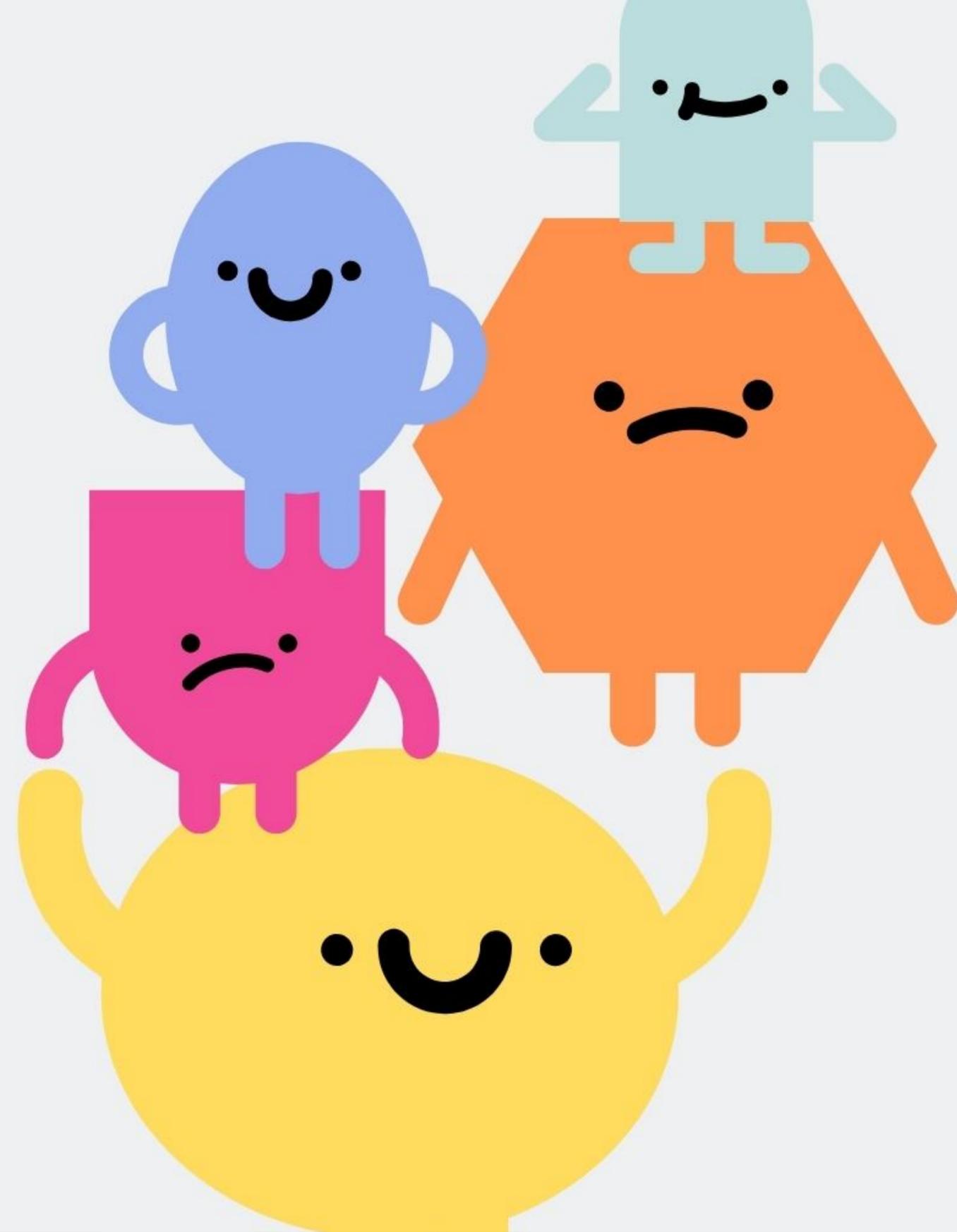
M3: UX design y prototipado

# Checkpoint 3

Grupo 1: Iván, Álvaro, Paloma y Tamara

# serenidApp

La Salud Mental: Concienciación, recursos y apoyo del entorno.



# ÍNDICE

## ¿Cómo hemos llegado hasta aquí?

- Evolución del tema: fases.
- Insights: entrevistas y encuestas.
- Customer journey.
- Ajustes de la propuesta de valor.

**Definición MVP:** Historias de usuario y priorización de funcionalidades.

- MOSCOW.
- Card Sorting

**Arquitectura de la información:** Árbol de contenidos.

**Diseño de la navegación:** Flujos.

**Wireframes:** Aterrizando la idea y diseño de la navegación.

**Desarrollo de prototipos:** Link prototipo baja fidelidad y flujos básicos de solución.



## ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? Evolución del tema: fases.

### FASE I

**Desk Research**

La economía circular inclusiva con personas que sufren problemas de salud mental.

### FASE II

**Entrevistas**

La economía circular aplicada a la inclusión social de jóvenes con ansiedad y depresión.

### FASE III

**Encuestas**

La mejora del acceso a la salud mental en España.

### FASE IV

**Estrategia de producto**

La educación emocional y acompañamiento como factores determinantes en la prevención de problemas de salud mental.

### FASE V

**UX design y prototipado**



# ¿Cómo hemos llegado hasta aquí?

## Entrevistas

5 Usuarios

2 Expertos

1 Persona del entorno

*“Me gusta realizar meditaciones guiadas a través de vídeos de youtube o podcasts”*

*“Una muy buena amiga me recomendó una psicóloga que la había ayudado mucho y me decidí a probar con ella”*

*“No entienden que la primera que quiere estar bien soy yo”*

*“Acudo a consultas telefónicas porque es lo que me puedo permitir”*

**“Mi entorno no solo no me entiende, también me juzga”**

*“Hacer actividades al aire libre y en grupo podría ser positivo aunque hay que ser consciente de que cuando tienes un día malo, solo quieres estar a solas”*

*“Cuando te supone un esfuerzo estrepitoso hasta levantarme de la cama, imagina pensar en Economía Circular”*

*“No puedo ni ir a trabajar, me supone un mundo...No es que no quiera, ¡es que no puedo!”*

**“Si ya estoy con mi mierda en la cabeza no me voy a preocupar por el Medio Ambiente y mucho menos por la mierda de otros”**

*“Que mi padre me llame boba me hace sentir mal, como que le he fallado”*

# ¿Cómo hemos llegado hasta aquí?

## Encuestas



¿Qué esperarías encontrar en una solución digital que trate de ayudarte?



## ¿Cómo hemos llegado hasta aquí?

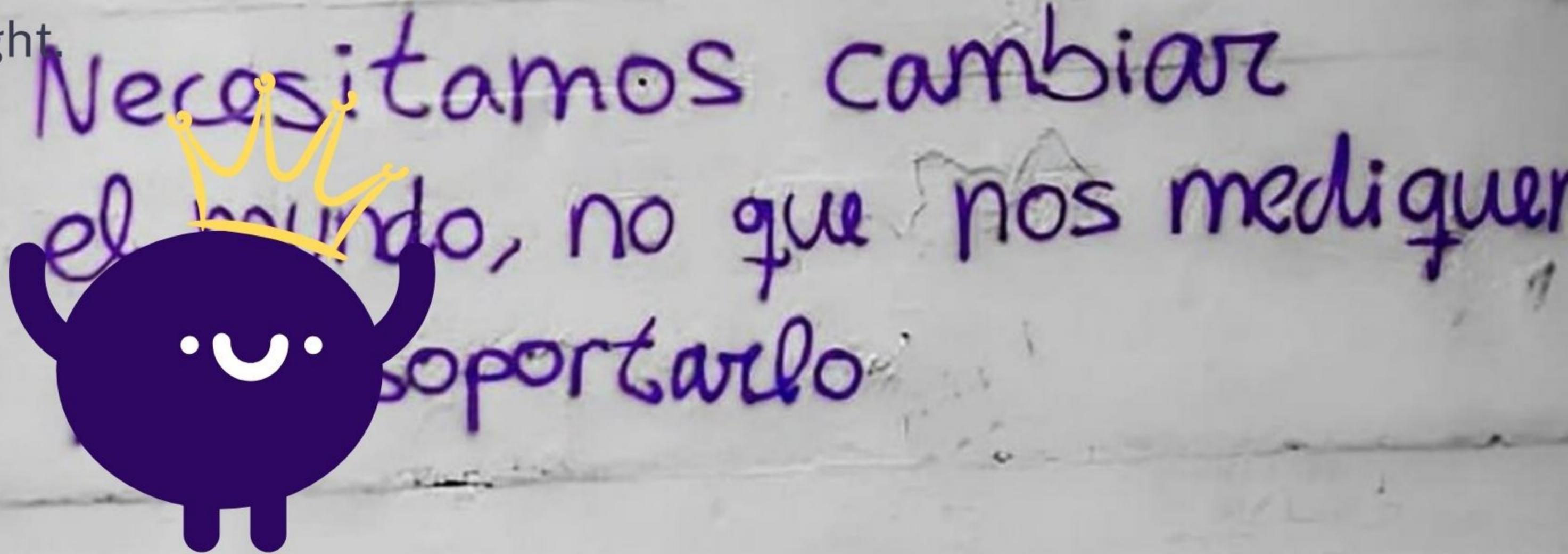
### Conclusiones: entrevistas y encuestas

- **Falta de información** sobre salud mental y gestión emocional.
- Fundamental el **apoyo del entorno**.
- Para tratar la salud mental, las personas confían en las **recomendaciones del entorno**.
- Necesidad de **poner nombre** a lo que les pasa.
- Elevado **coste económico y largas esperas** para consultas.
- **Reticencia a la medicación** como alternativa principal.
- Influencia de **la sociedad**: rrss, inmediatez de las cosas, falta de tolerancia, autoexigencia, etc.



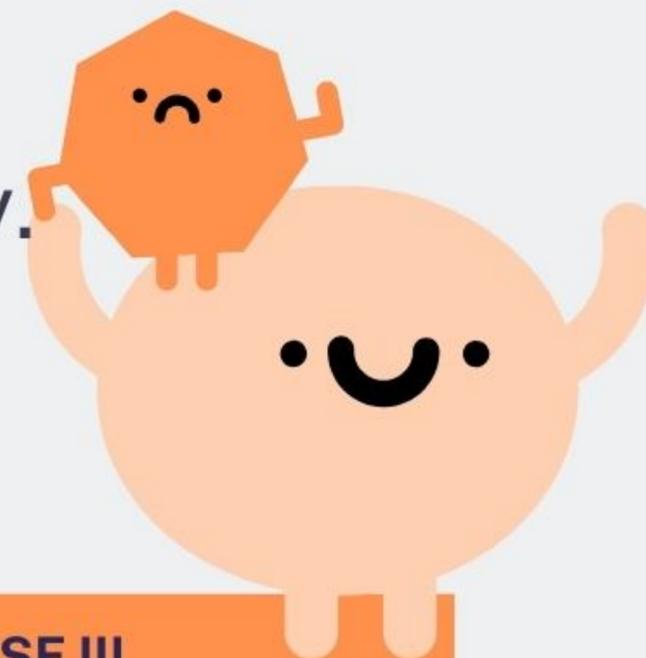
## ¿Cómo hemos llegado hasta aquí?

Insight.



Necesitamos cambiar  
el mundo, no que nos medicuen  
para soportarlo

# ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? Customer journey.

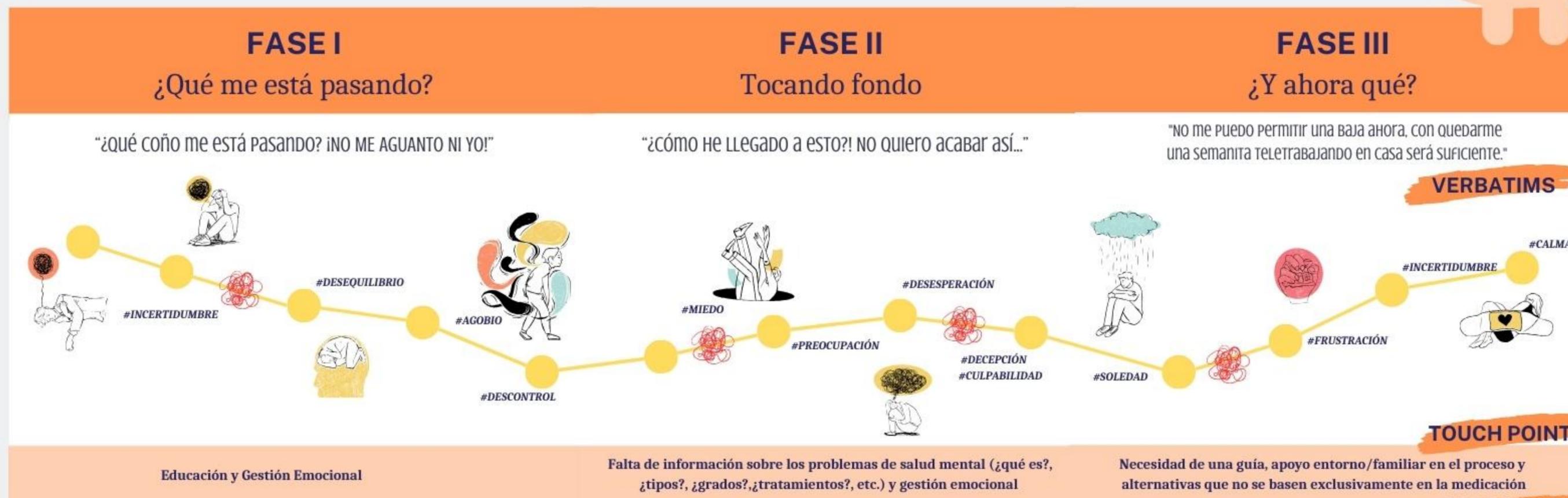


**MARIO**  
25 Años.  
Especialista en ciberseguridad.  
Vive solo.  
Madrid, España.

**ESCENARIO**  
Mario está sufriendo problemas de gestión emocional. Es consciente de ello y es compartido/comprendido con su entorno más cercano. Y necesita encontrar la mejor solución que se adapte a sus necesidades en este momento tan complicado, donde se juega el ascenso laboral que tanto ansiaba.

**OBJETIVOS**

- Que le recomienden un profesional que le genere confianza.
- Alternativas para mejorar la gestión emocional.
- Reducir o eliminar la aversión a los posibles efectos secundarios de la medicación.



## ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? Necesidades y oportunidades.

Detección de necesidades/problemas para la generación de oportunidades/soluciones.



\*Sí el usuario lo desea

## ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? Pitch.

# serenidApp

Aplicación que ayudará a personas que sufren los primeros síntomas de la ansiedad y a su entorno a conocer sus emociones , a ponerle nombre a lo que les pasa y aportar información sobre cómo pueden actuar todas las partes.

Se diferencia de otras aplicaciones por la creación de vínculos entre los propios usuarios y con sus entornos, contribuyendo a la educación emocional de la sociedad.



# ¿Cómo hemos llegado hasta aquí?

## Estrategia de producto: Propuesta de valor.



**¿Para qué?**

Para ofrecer a las personas información y herramientas que les permita explorar y conocer sus emociones, tratarse a través de expertos que pondremos a su disposición y generar una comunidad de apoyo.

**¿Por qué?**

La sociedad en la que vivimos trae consigo **problemas de gestión emocional que la están enfermando.**

**¿Para quién?**

Usuarios  
Entorno  
Expertos

**¿Qué impacto buscamos?**

A series of blue arrows pointing to the right, indicating a flow or direction.

## Definición MVP

Historias de usuario.



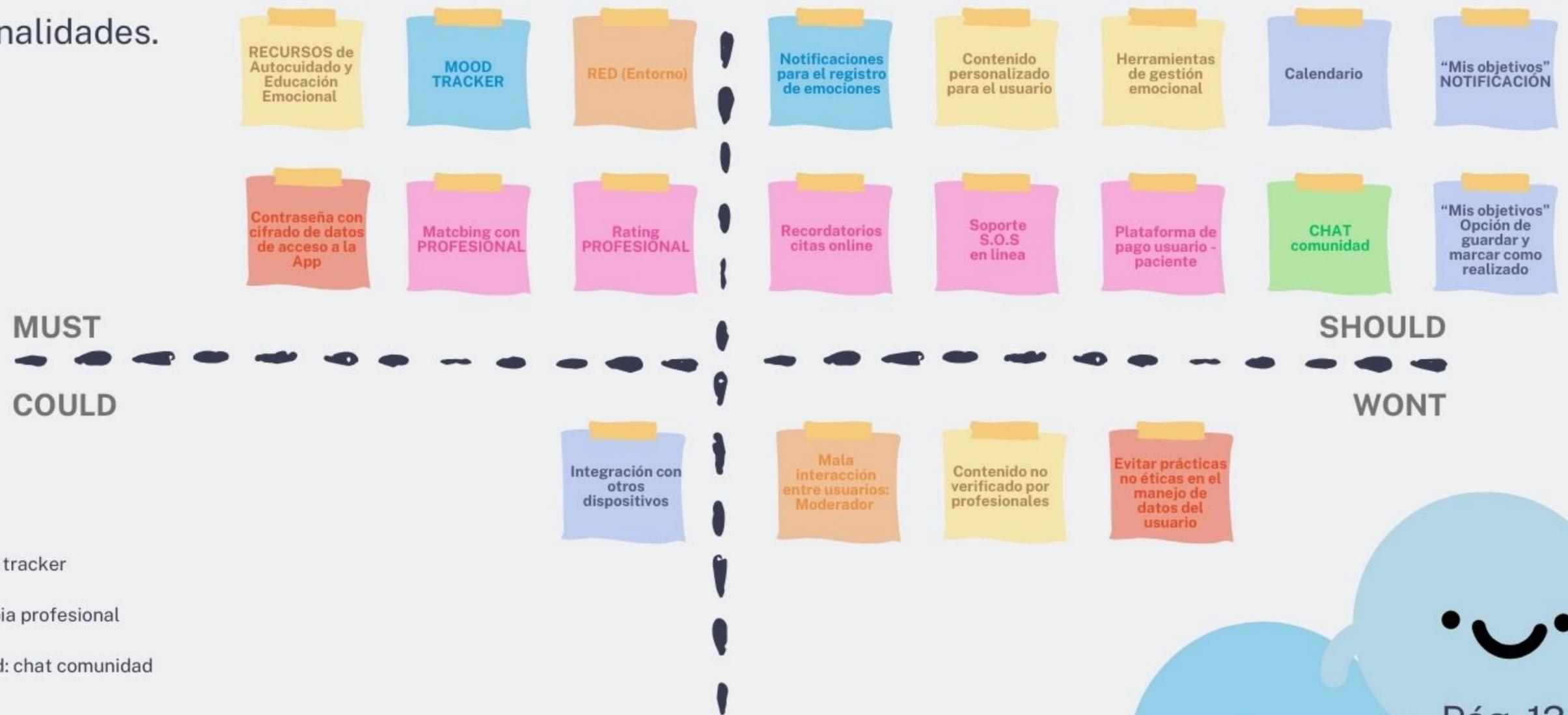
## Definición MVP

Historias de usuario.



# Definición MVP MOSCOW.

Historias de usuario y priorización de funcionalidades.



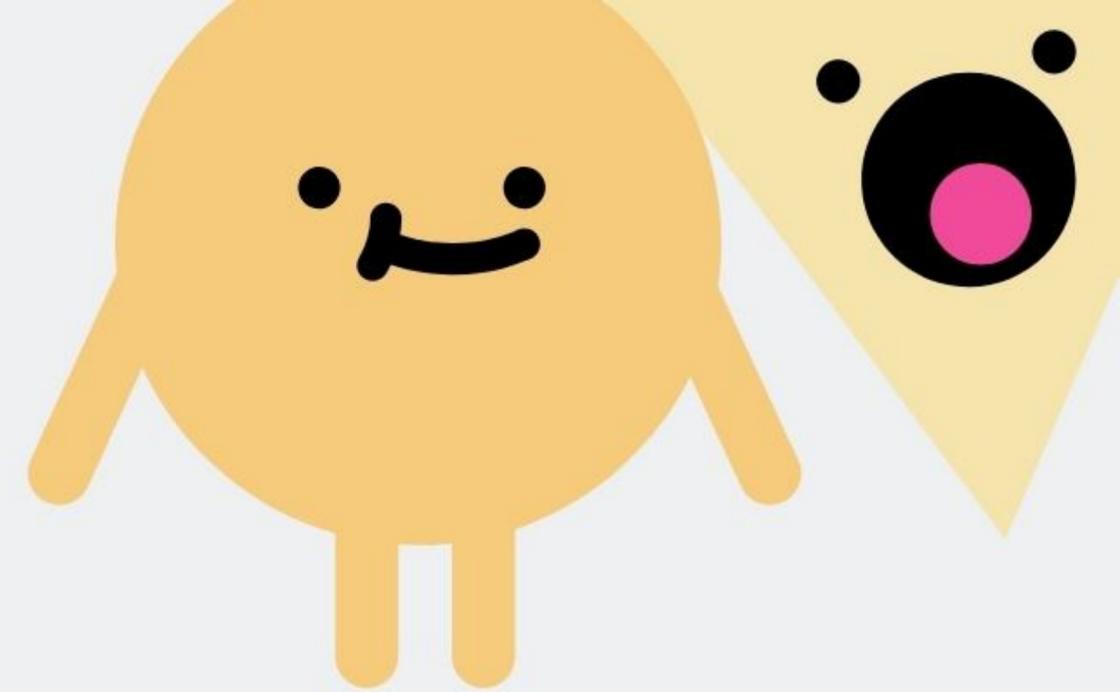
- Educación emocional
- Mood tracker
- Red (Entorno)
- Terapia profesional
- Retos
- La red: chat comunidad



## Definición MVP Card Sorting.

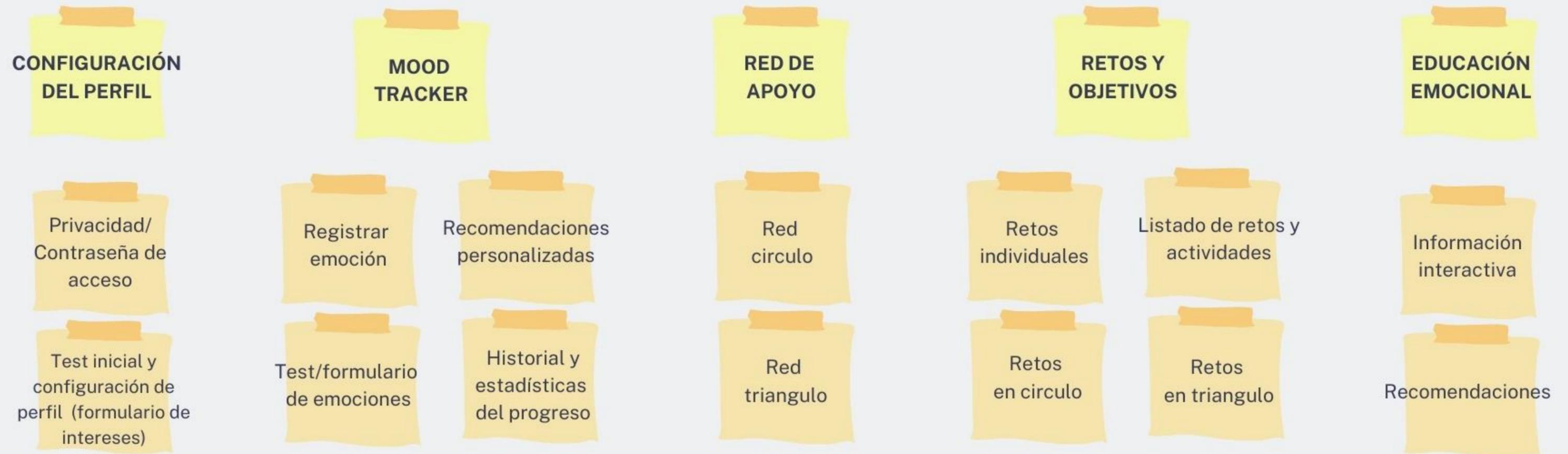
Historias de usuario y priorización de funcionalidades.

### Inventario



## Definición MVP Card Sorting.

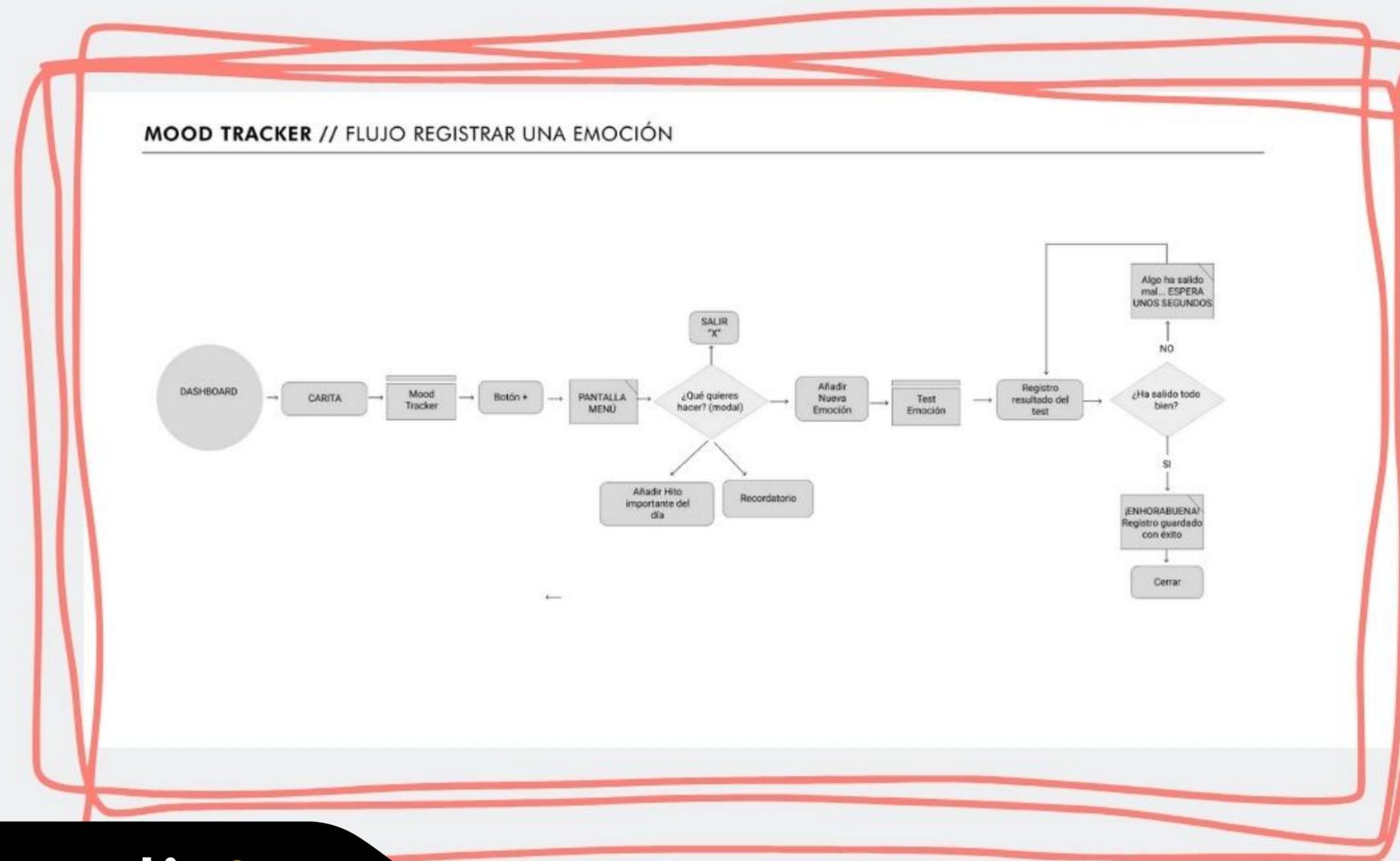
Historias de usuario y priorización de funcionalidades.



# Arquitectura de la información Árbol de contenidos.

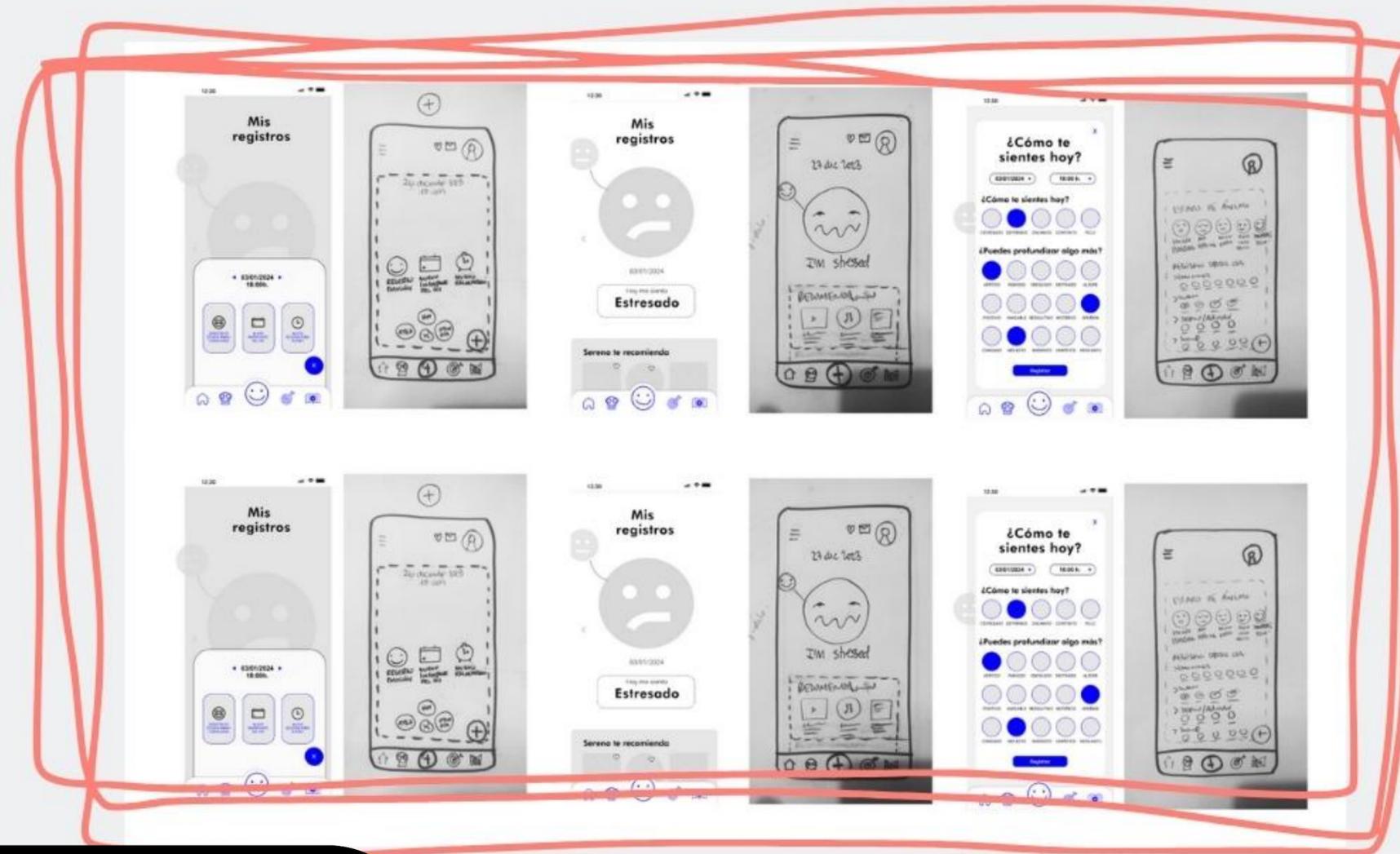


# Diseño de la navegación Flujos de navegación.



# Wireframes

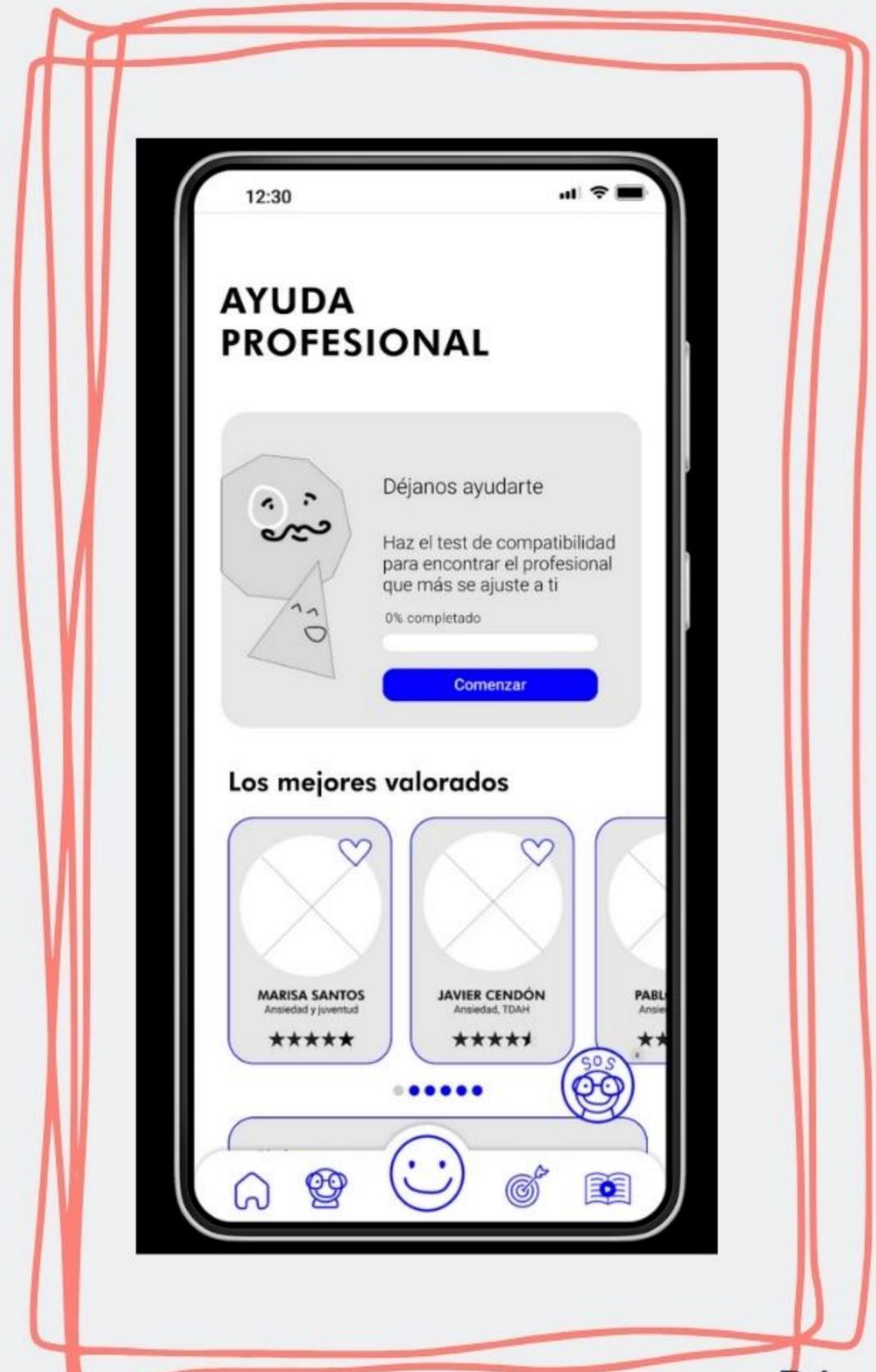
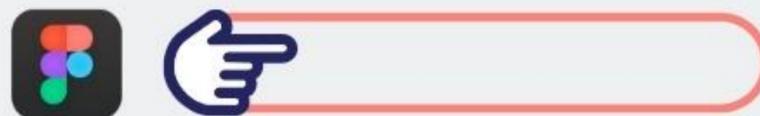
Aterrizando la idea y diseño de la interacción.



M3: UX design y prototipado

## Desarrollo de prototipos

Link prototipo baja fidelidad y flujos básicos de solución.



**M3:** UX design y prototipado

**Grupo 1:** Iván, Álvaro, Paloma y Tamara

