

# CalenBand

---

Esther Piqueres López

# Project overview



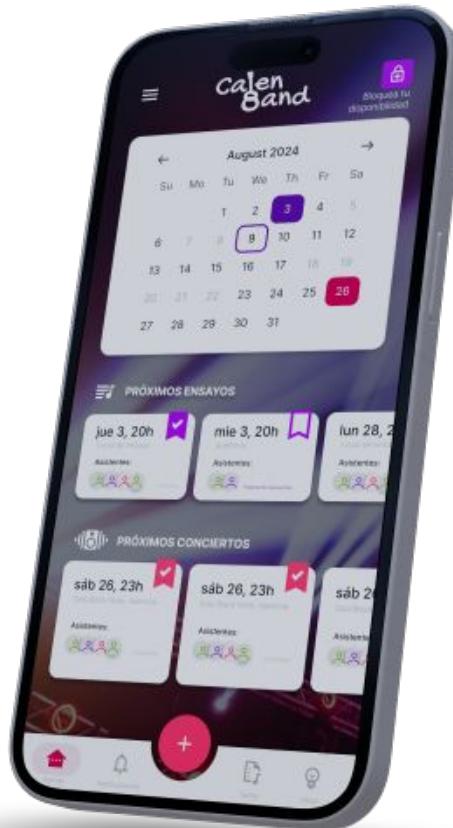
## The product:

Una app que ayuda a grupos musicales a coordinar su disponibilidad para ensayos y conciertos, así como compartir información relevante para su trabajo.



## Project duration:

Agosto - Septiembre 2024



# Project overview



## The problem:

A los miembros del grupo les resulta difícil cuadrar su disponibilidad para concretar fechas de ensayo y conciertos.



## The goal:

Desarrollar una herramienta a través del método Design Thinking que haga el proceso más fácil y rápido, evitando pérdidas de información y malentendidos.

# Project overview



## My role:

UX Designer

Visual and Graphic Designer



## Responsibilities:

User research

Definición de problemas e ideación de soluciones

Diseño de wireframing

Prototipado

Estudio de usabilidad

Iteración y rediseño.

# Understanding the user

- User research
- Personas
- Problem statements
- User journey maps

# User research: summary



En la primera etapa de **Design Thinking** se ha centrado en profundizar en las necesidades de los usuarios y detectar los “pain points” que estaban dificultando el logro de tareas y objetivos, con el fin de posteriormente idear soluciones muy específicas.

A través de **métodos cualitativos** como el cuestionario y la entrevista a diferentes tipos de formaciones musicales, se han podido detectar las particularidades organizativas de los grupos musicales de entre 4 y 8 personas sin una figura directiva.

# User research: pain points

1

## Comunicación farragosa

Las herramientas tipo chat implican conversaciones largas en las que a veces no queda claro si una fecha ha sido confirmada o no

2

## Falta de participación

Algunos integrantes no utilizan las herramientas de comunicación de forma activa. Emplean el silencio como sinónimo de aceptación, lo cual crea confusión entre los compañeros en cuanto a a confirmación de decisiones.

3

## Pérdida de información y malentendidos

Se mezclan las conversaciones y la información relevante se pierde. Hay que buscarla manualmente a lo largo del chat, lo cual lleva tiempo e incertidumbre.

4

## Ausencia de punto de referencia

No hay un lugar fijo ni común para distintos tipos de informaciones: fechas, setlist's, logística, tareas pendientes, ideas, etc.

# Persona: Eloy

## Problem statement:

Eloy es un profesor de filosofía que en su tiempo libre toca en un grupo. Necesita coordinarse con sus compañeros para ensayar y tocar en conciertos porque tiene que conciliar la música con su vida profesional y familiar.



**Eloy**

**Age:** 39  
**Education:** Graduado universitario  
**Hometown:** Villena, Alicante  
**Family:** Casado con 1 hija  
**Occupation:** Profesor de filosofía

"La música es mi mayor pasión y hobby. Me encantaría dedicarme profesionalmente"

Eloy trabaja como docente en un centro de educación secundaria. Estudió e imparte filosofía pero le apasiona la música y forma parte de un grupo con el que queda a ensayar semanalmente. También dan conciertos con cierta frecuencia. Compaginar su vida como profesor, padre y músico resulta a veces complicado, sobretodo a la hora de cuadrar horarios y disponibilidad con sus compañeros de grupo.

### Goals

- Ensayar con su grupo semanalmente.
- Concretar las citas de ensayo lo más fácil y rápidamente posible.
- Optimizar la comunicación y reducir malentendidos.

### Frustrations

- No dispone de todo el tiempo que le gustaría para dedicar a su grupo.
- Le lleva tiempo encontrar huecos de coincidencia con sus compañeros para ensayar.

# Persona: Elsa

## Problem statement:

Elsa es cantante profesionales en varias formaciones musica. Necesita comunicarse fácilmente con todas ellas para coordinar su disponibilidad y organizar bien su agenda de ensayos y conciertos.



**Elsa**

**Age:** 30  
**Education:** Graduada Bellas Artes  
**Hometown:** Alicante, Alicante  
**Family:** Convive en pareja  
**Occupation:** Cantante

“Dedicarse a la música es complicado hoy en día, pero merece mucho la pena el esfuerzo”

Elsa estudió Bellas Artes, pero se dedica profesionalmente a la música. Trabaja como cantante en varios grupos y también toca sus propios temas. Para ello necesita cuadrar bien su agenda. A veces le resulta un poco caótico concretar fechas de ensayo y conciertos, sobretodo cuando trabaja con grupos no profesionales.

### Goals

- Cuadrar su agenda para compaginar su disponibilidad con los diferentes grupos de música.
- Tener a mano y ordenada toda la información con respecto a ensayos y conciertos de cada grupo.

### Frustrations

- Es difícil coordinarse con los grupos no profesionales puesto que compaginan la música con sus trabajos.
- En muchas ocasiones le resulta difícil y tediosa la comunicación.

# Persona: Maya

## Problem statement:

Maya, como representante de grupos musicales, necesita comunicarse con agilidad con los miembros de las bandas para poder contratar conciertos y compartir con ellos información logística y relevante.



**Maya**

**Age:** 52  
**Education:** Graduada Bellas Artes  
**Hometown:** Elche, Alicante  
**Family:** Casada con hijos mayores  
**Occupation:** Representante

**“Amo la música y la cultura. Dar a los jóvenes la posibilidad de compartir su arte es mi motor”**

Maya se dedica desde hace años a la gestión cultural. Entre sus servicios se encuentra la representación de grupos semi-profesionales para los que busca y consigue la contratación de conciertos en diferentes tipos de salas, locales y eventos. Para ella es de vital importancia mantener una comunicación eficaz y ágil con sus grupos para poder realizar sus funciones con eficacia y eficiencia.

### Goals

- Conocer la disponibilidad de los miembros de una banda para poder cerrar un concierto.
- Comunicarse con agilidad para poner en común toda la información relativa a conciertos y su logística.

### Frustrations

- La información en ocasiones se pierde y se producen malentendidos.
- Los miembros del grupo no se comunican con la agilidad que ella necesita o descuidan el hacerlo.

# User Journey map

A través del estudio de los 3 user persona se detectan los aspectos más notables que los participantes desean mejorar en el proceso de comunicación:

- Reducir tiempos
- Clarificar información y decisiones.
- Estimular la participación de todos los miembros.

En base a ellos y la **Auditoría de competencia** se enfoca la ideación de soluciones.

## Persona: Maya

Goal: Cerrar un concierto en una nueva sala e informar al grupo de la logística para ese día.

## Persona: Elsa

Goal: Prepararse para ir al concierto después de no haber podido acudir a los últimos ensayos.

## Persona: Eloy

Goal: Encontrar un hueco para ensayar con sus compañeros la semana que viene

ACTION	Informa a sus compañeros de sus huecos disponibles	Espera a que sus compañeros hagan lo mismo	Alguien propone un día y una hora de entre las que parecen coincidir	Responden si o no a esa fecha y hora	Todos los compañeros confirman menos uno de ellos	Vuelven a empezar el proceso
TASK LIST	<p>Tasks</p> <p>A. Consulta tu agenda de la próxima semana</p> <p>B. Encuentra los huecos en los que estaría disponible</p> <p>C. Informa por chat a sus compañeros</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Espera unas horas a que sus compañeros comuniquen su disponibilidad.</p> <p>B. Consulta el chat varias veces para ver si han respondido.</p> <p>C. Espera varias horas</p> <p>D. Cuando han respondido trata de encontrar coincidencias.</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Escribe en el chat una propuesta de día y hora para ensayar</p> <p>B. Espera varias horas a que los compañeros respondan</p> <p>C. Consulta el chat varias veces</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Confirma en su agenda que puede</p> <p>B. Escribe en el chat su confirmación.</p> <p>C. Espera a que sus compañeros también confirmen</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Hablan por chat sobre modificaciones de hora para ver si es posible ajustarlo</p> <p>B. Consultan con el compañero si tiene posibilidad de cambio</p>	<p>Tasks</p> <p>A. Revisa su agenda por si pudiera encontrar algún hueco más que se le haya pasado</p> <p>B. Vuelve atrás en el chat y estudia la disponibilidad que han comentado sus compañeros</p> <p>C. Trata de encontrar nuevas coincidencias</p>
FEELING ADJECTIVE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incertidumbre</li> <li>• Alerta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impaciente</li> <li>• Alerta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impaciente</li> <li>• Frustrado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incertidumbre</li> <li>• Impaciente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frustración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saturado</li> </ul>
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir su disponibilidad sin tener que escribir por chat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forma automática de encontrar coincidencias</li> <li>• Estímulo para los miembros participen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agilizar el tiempo de respuesta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forma fácil de confirmación o no.</li> <li>• Estímulo que agilice los tiempos de respuesta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilidad para hacer pequeños cambios sin tener que escribir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representación visual de disponibilidades compartidas.</li> </ul>

ambios  
ntes del

a  
a  
el chat  
última  
año  
ación  
de la  
raves del  
no haya  
dia del

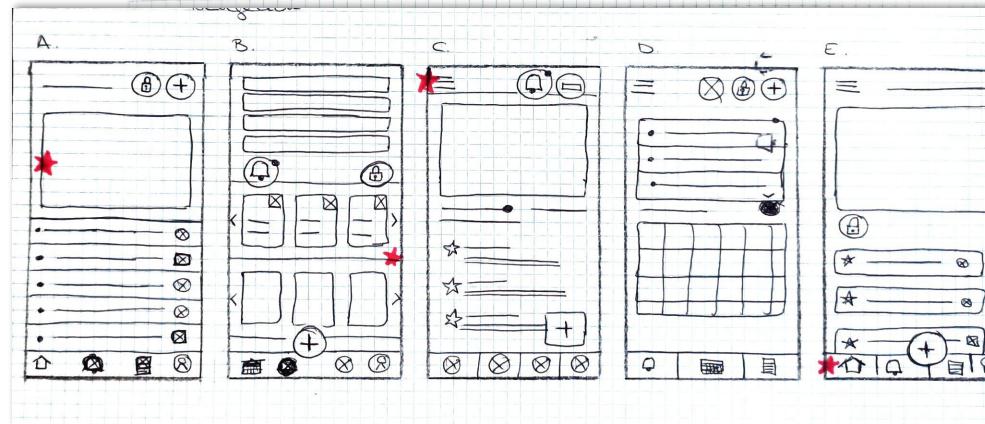
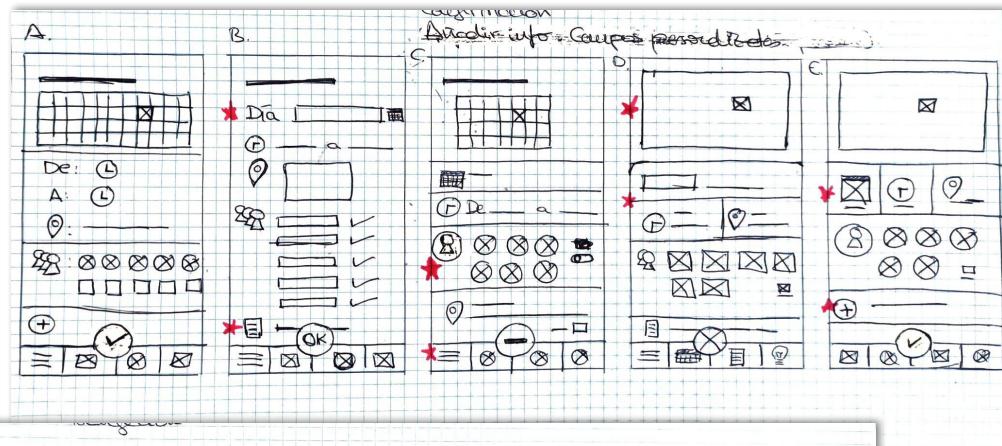
bre  
ambios  
s donde  
a n  
ento.



# Paper wireframes

- **Homepage:** Las aplicación parte de una pantalla principal que recopila las diferentes funcionalidades y hace de agenda visual reuniendo el calendario de disponibilidaes y las citas confirmadas para ensayos o conciertos
- **Crear ensayos/conciertos:** Permite proponer a los compañeros fechas para ensayar en base a la disponibilidad de todos.

Screen 2: Creación-propuesta de ensayos/conciertos

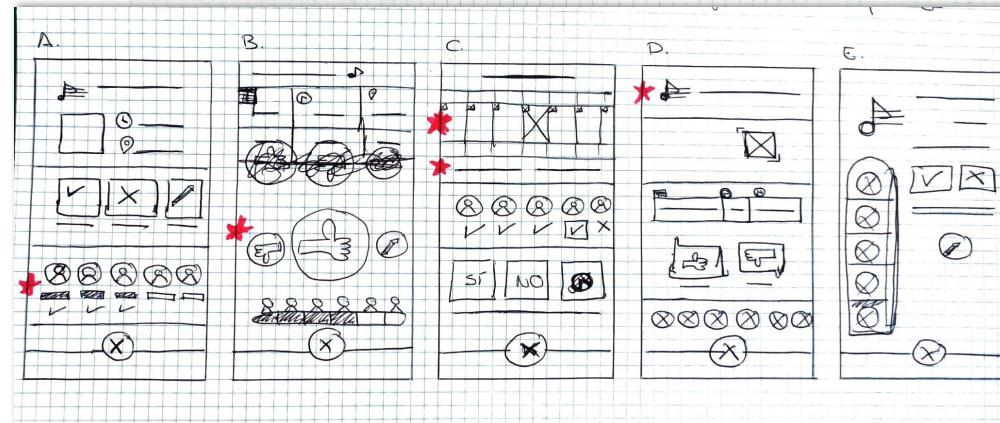
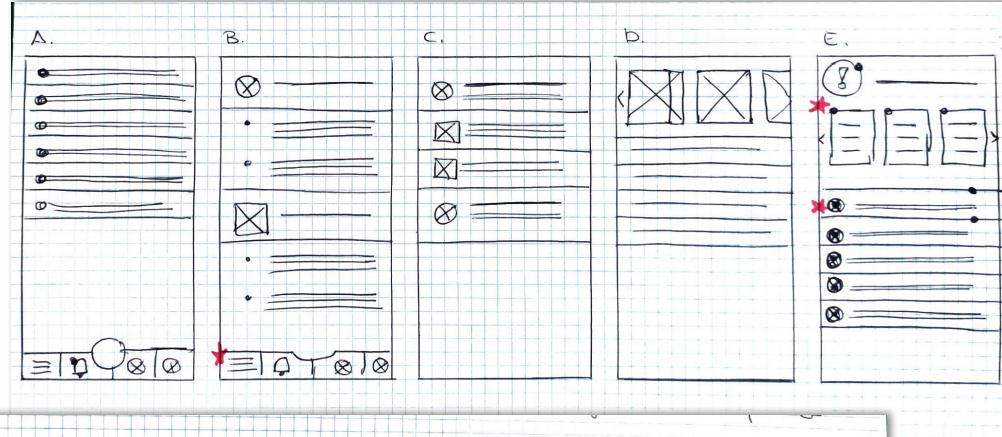


Screen 1: Home/Agenda

# Paper wireframes

- **Confirmación de citas:** Ficha que muestra la información del evento propuesto para la confirmación/rechazo explícito de asistencia por todos los miembros convocados.
- **Notificaciones:** Avisa de nuevas propuestas y cambios y de las acciones obligatorias pendientes como la confirmación de asistencia a un evento

Screen 4: Notificaciones



Screen 3: Confirmación de citas

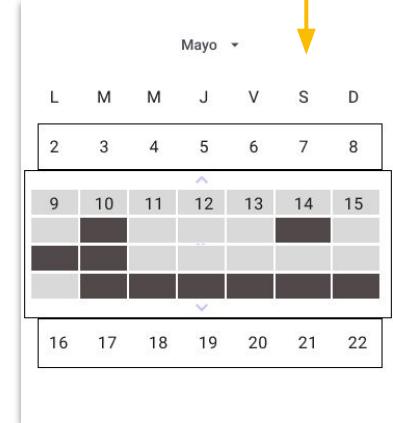
# Digital wireframes

## Agenda:

Home muestra un resumen de tu agenda con una vista general de calendario, y dos listas resumen de próximos eventos.

Además de consultar dichos eventos puedes crear nuevos eventos en las fechas en que todos estéis disponibles.

Acceso a la ficha para proponer ensayos o conciertos en fechas en las que todos estás disponibles..



La barra de navegación te permite acceder a las diferentes funcionalidades.

# Digital wireframes

## Proponer y confirmar ensayos o conciertos:

La ficha de propuestas te permite seleccionar una fecha para un ensayo o concierto, llenar la información adicional y convocar a los participantes, que recibirán e aviso y deberán confirmar o no su asistencia a través de una acción requerida.

Se pueden asociar un setlist creado así como añadir más información personalizable: caché, equipo,...

This wireframe shows a large 'X' icon at the top, indicating a proposal or draft status. Below it are fields for 'FECHA' (Date), 'HORA' (Time), and 'LUGAR' (Location). A 'PARTICIPANTES' (Participants) section shows a grid of icons representing people. At the bottom are buttons for 'SETLIST' (Setlist) and 'MÁS INFO' (More info), along with a large checkmark icon.

This wireframe shows a confirmed proposal. It includes a 'ZOOM SEMANA' (Week Zoom) button, and three buttons for 'FECHA' (Date), 'HORA' (Time), and 'LUGAR' (Location). Below these are sections for 'ASISTENCIA' (Attendance) showing confirmed participants with checked boxes, and '¿Puedes asistir?' (Can you attend?) with icons for thumbs up, thumbs down, and a clock.

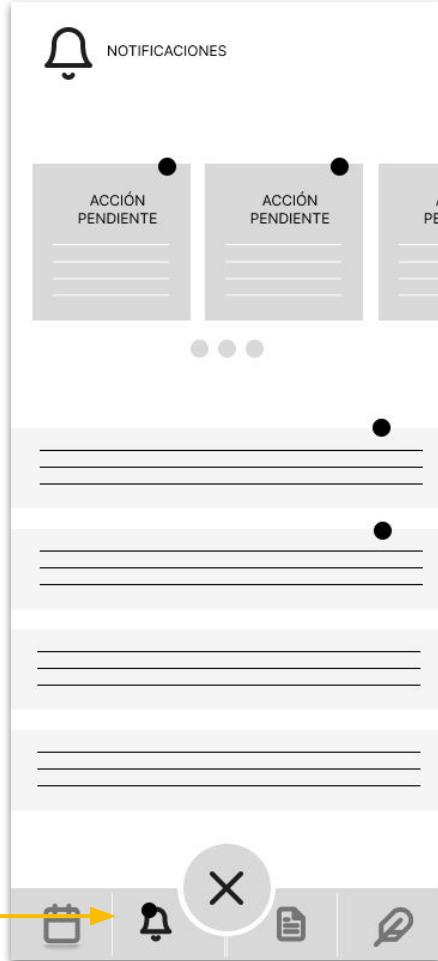
La vista de participantes confirmados y la acción obligatoria estimula la participación activa para dar feedback a los compañeros y cerrar fechas.

# Digital wireframes

## Notificaciones y acciones necesarias:

Este apartado te permite saber cuándo ha habido cambios o nuevas propuestas en los eventos y cuando es necesario realizar una acción obligatoria.

El icono activo evita el olvido de nuevas acciones y cambios.



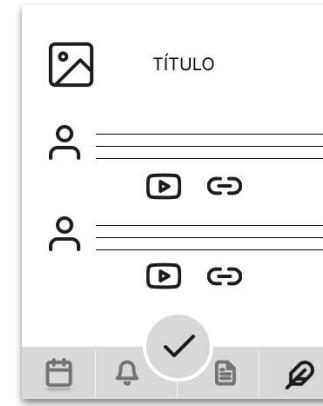
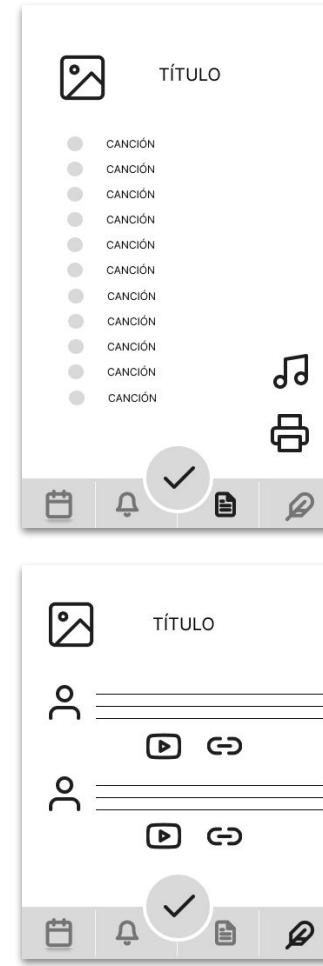
Una lista de acciones pendientes destacadas en primer lugar.

Una lista de notificaciones a título informativo que no requieren acciones.

# Digital wireframes

## Setlist's e ideas:

Dos apartados que permiten a miembros del grupo colaborar y tener disponibles la información que ponen en común.



Un botón para añadir un nuevo setlist o una nueva idea en función del apartado en que nos encontrremos.

# Low-fidelity prototype

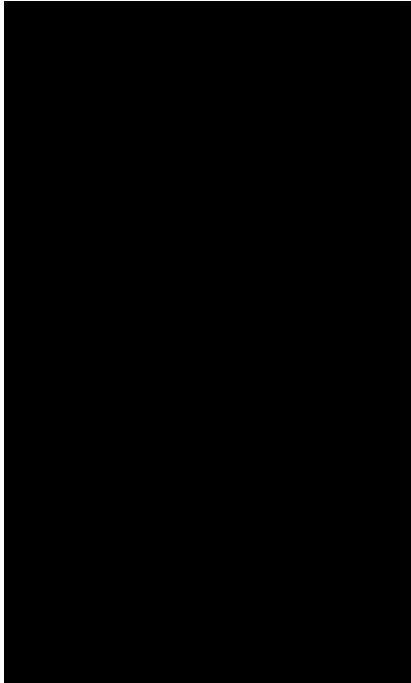
## User flow:

Desde la **agenda** el usuario accede a:

- Bloqueo de disponibilidad a través de la vista detalle del calendario
- Crear ensayos o conciertos rellenando la ficha correspondiente.

Desde **notificaciones**, accede a confirmar o no asistencia en eventos creados por otros miembros.

En los apartados **Setlist e Ideas** crea y guarda fichas de información en común.



Acceso a prototipo en Figma: <https://www.figma.com/CB/LF>

# Usability study: parameters



**Tipo de estudio:**

Estudio moderado



**Ubicación:**

Presencial



**Participants:**

5 participantes



**Length:**

15 minutos

# Usability study: findings

A través de la observación de las acciones realizadas por los participantes para completar las tareas y conseguir los objetivos, se detectaron los siguientes hallazgos.

1

## Estado de las propuestas

Es necesaria una forma para indicar el estado de cada evento: confirmado, pendiente, cancelado,...

2

## Diferentes roles

Los diferentes tipos de usuarios necesitan diferentes permisos para acceder o no a determinada información.

3

## Confirmación acciones

El usuario necesita confirmación cuando crea una propuesta de evento para saber que su tarea ha sido completada corretamente..

4

## Notificaciones

El usuario duda ante las diferentes notificaciones y acciones pendientes.

## Refining the design

- Mockups
- High-fidelity prototype
- Accessibility

# Mockups

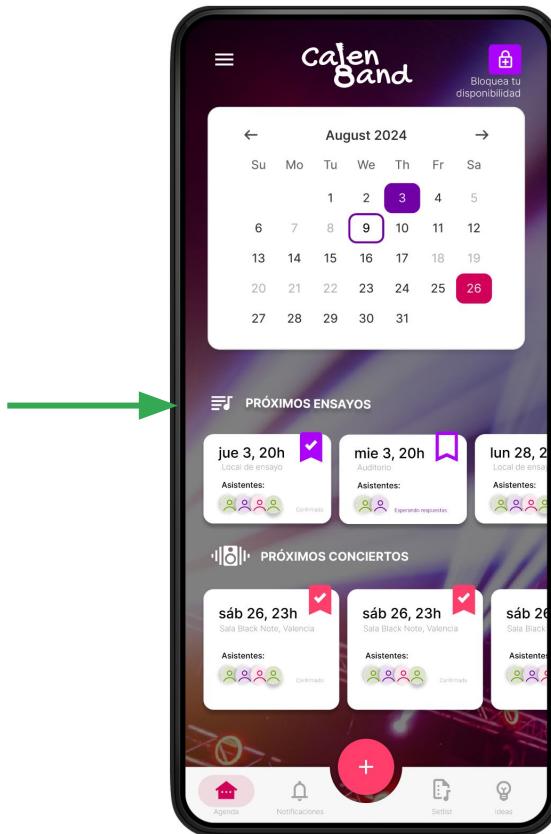
El diseño de la página principal y sus funciones se comprende bien en general.

Se incorpora como mejora una **marca de estado** en la ficha de cada ensayo o concierto para informar visualmente cuando un evento está confirmado o ha sido propuesto pero está pendiente de confirmar.

Before usability study



After usability study



# Mockups

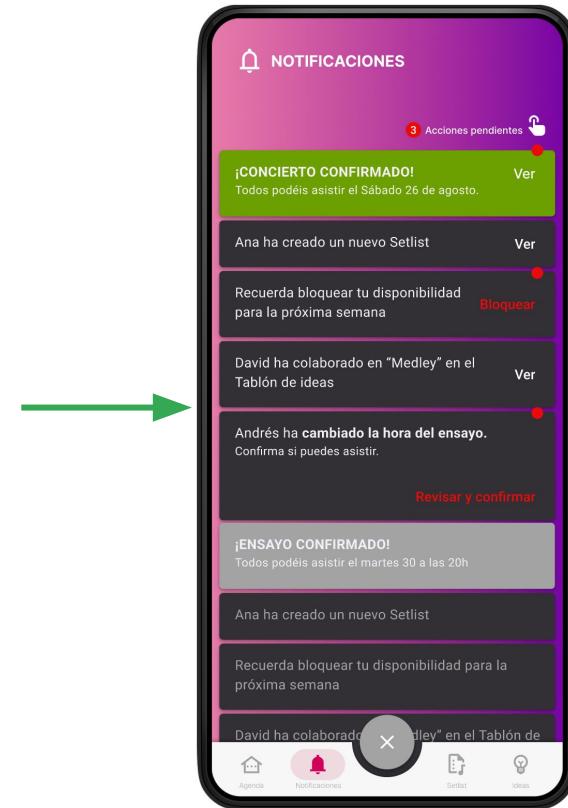
Se decide **simplificar la vista de notificaciones** mostrando todas en un mismo tipo que bloque que evita el scroll horizontal.

Se remarcán las acciones pendientes en la parte alta a la derecha y con un **aviso de notificación activo** sobre cada una de ellas.

Before usability study



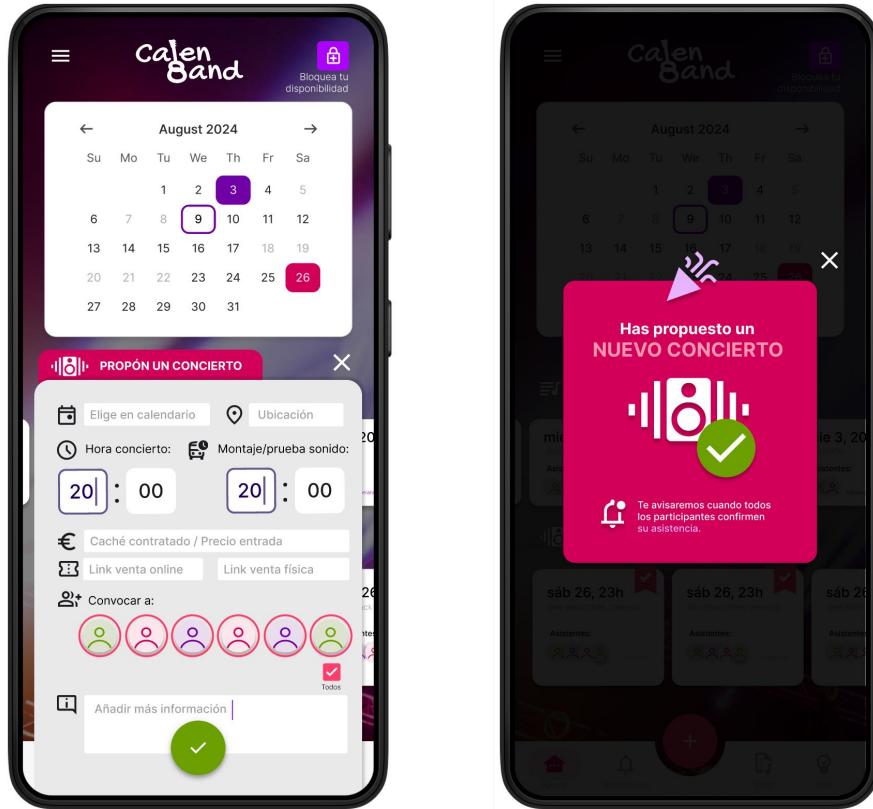
After usability study



# Mockups

Se amplían y mejoran las **opciones prediseñadas** para la introducción de datos en la ficha de crear concierto/ensayo.

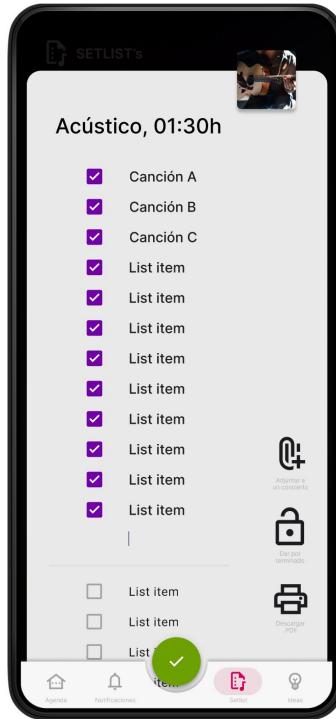
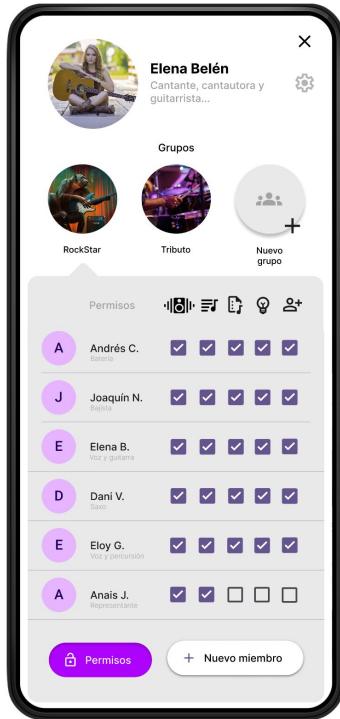
Se incluyen **pantallas de confirmación** tras proponer un nuevo evento, informando de que los compañeros recibirán el aviso y debe esperar a que respondan.



# Mockups



# Mockups



# High-fidelity prototype

## User flow:

Se mantiene el user flow previo, incorporando el **menú hamburguesa** desde el que el usuario puede:

- Crear su perfil
- Dar de alta sus grupos
- Invitar nuevos miembros
- Asignar permisos.



Acceso a prototipo en Figma: <https://www.figma.com/CB/HF>

# Accessibility considerations

1

En el uso del color se ha tenido en cuenta el contraste para facilitar la lectura a personas con dificultades visuales.

También el tamaño de las acciones táctiles para facilitar el uso y accesibilidad.

2

En la elección de la iconografía para los prototipos de alta fidelidad se han seleccionado cuidadosamente aquellos más comprensibles y universalmente aceptados.

3

Se han incorporado etiquetas junto a los botones para apoyar la comprensión de la iconografía además de permitir la navegación a través de lectores de pantalla.

## Going forward

- Takeaways
- Next steps

# Takeaways



## Impact:

Los usuarios dicen,  
“Sería genial disponer de una aplicación así. Es muy fácil de usar y muy comprensible. Creo que podría usarla con mi grupo y animaría a todos a hacerlo”.



## What I learned:

Las necesidades organizativas de cada tipo de agrupación son muy específicas y quizás las funcionalidades genéricas no solucionan de forma eficiente sus problemas.

Un diseño más específico y personalizado puede marcar la diferencia.

# Next steps

1

Priorizar las funcionalidades para el desarrollo de un MVP. Profundizar en el diseño de dichas prioridades desarrollando todas y cada uno de los detalles de cada una.

2

Trasladar a producción para el desarrollo del MVP. Probar con un grupo reducido de usuarios reales, evaluar e iterar.

3

Continuar con el desarrollo de funcionalidades en orden de prioridad.

# Let's connect!



Puedes ver más sobre mi trabajo como Diseñadora Gráfica y UX en mi portfolio:

[www.hestherhipster.com](http://www.hestherhipster.com)

Contacta conmigo:

[pquieresesther@gmail.com](mailto:pquieresesther@gmail.com)

Thank you!