

La ESPOL promueve los Objetivos de Desarrollo Sostenible

**SOSTENIBLE** 

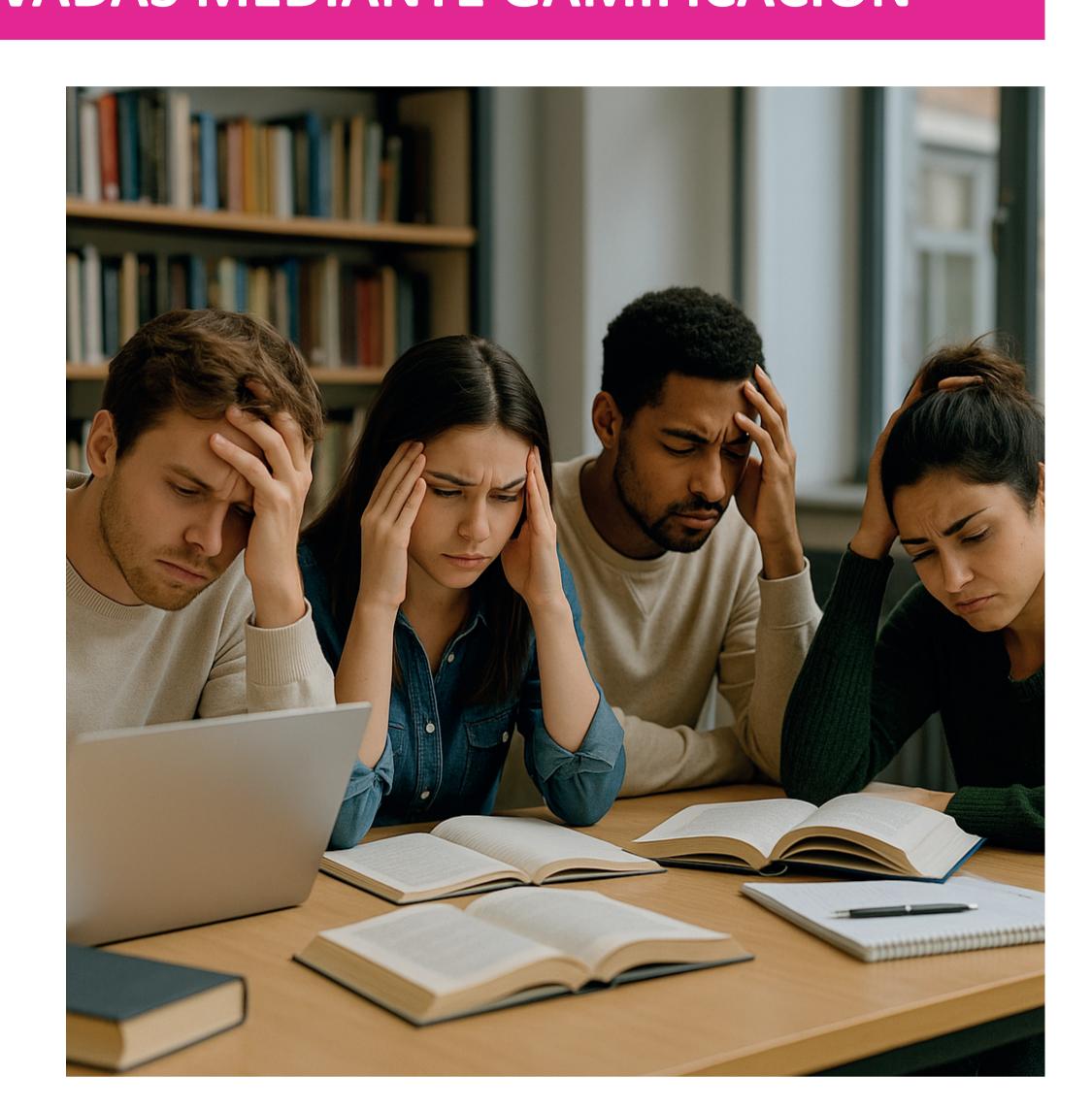
# DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO PARA UNA APP ENFOCADA AL INGRESO A UNIVERSIDADES PRIVADAS MEDIANTE GAMIFICACIÓN

### **PROBLEMA**

En Ecuador, el **20,46 % de estudiantes universitarios** abandona los estudios; siendo las universidades privadas las más afectadas, debido a la falta de una orientación adecuada y de herramientas didácticas que ofrezcan experiencias motivadoras y funcionales en su etapa previa al ingreso universitario.

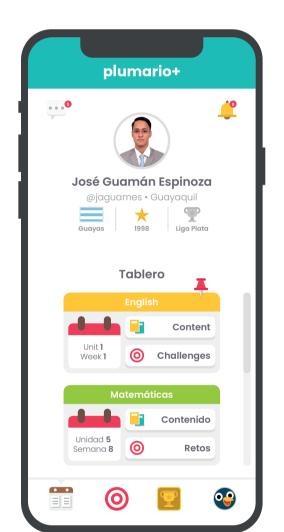
## **OBJETIVO GENERAL**

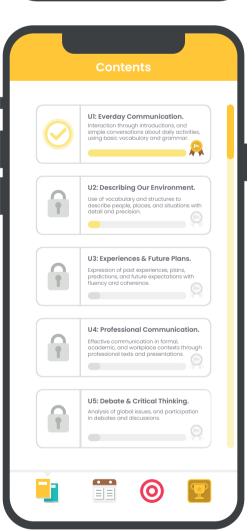
Desarrollar una interfaz visual educativa, intuitiva y visualmente atractiva, basada en las estrategias de gamificación, dirigida a estudiantes de tercer año de bachillerato, que facilite su preparación para el ingreso a universidades privadas y que les motive una experiencia de aprendizaje efectiva.



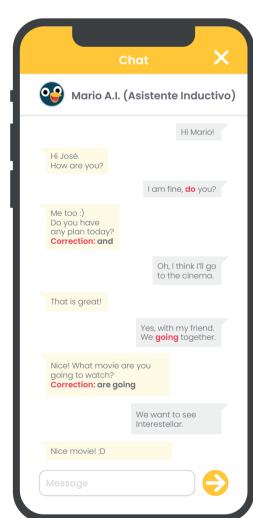
## **PROPUESTA**

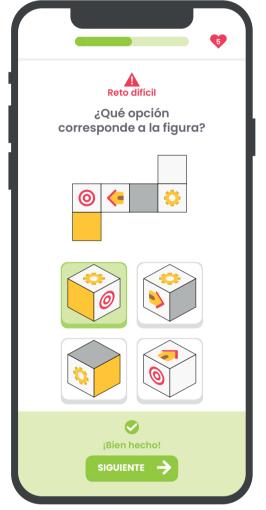
Se desarrolló la **IU** para **Plumario+**, una aplicación educativa basada en la gamificación con un diseño visual atractivo, funcional e intuitivo, con la finalidad de **reducir** la **deserción** y **preparar** a los estudiantes para una exitosa admisión universitaria.



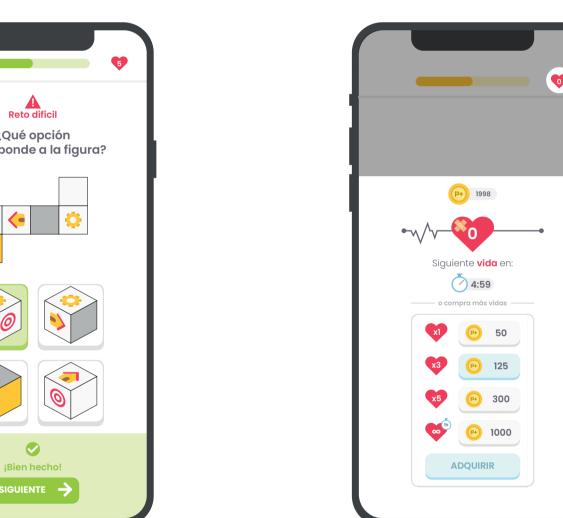




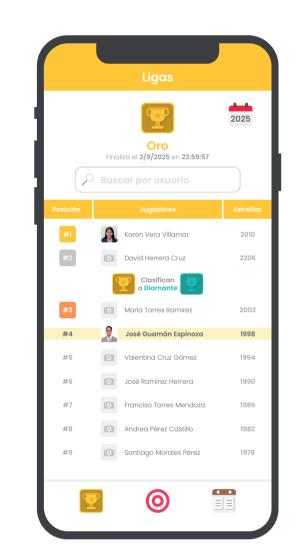








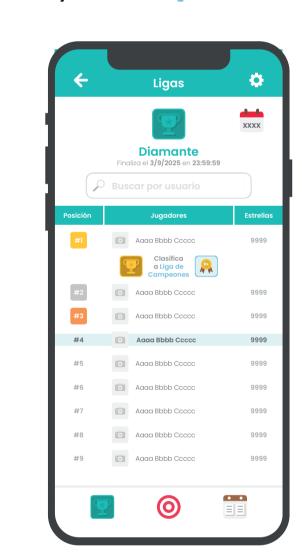




Sistema de **puntos**, **ligas** y **recompensas**. Las ligas

son: Bronce, Plata, Oro, Diamante y Campeones.





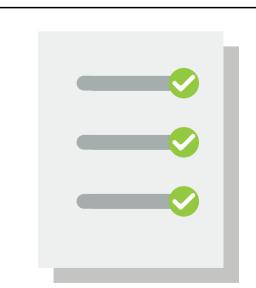


## **RESULTADOS**

- La interfaz visual es intuitiva y con una iconografía muy agradable y divertida.
- Plumario+ cumple con los objetivos educativos.

ARTE-586

Código Proyecto



**Encuestas** a estudiantes de tercero de bachillerato.



Entrevitas a especialistas y expertos.







#### RECOMENDACIONES

- Ampliar los retos y recursos de gamificación, a través de elementos para fortalecer la motivación.
- Incorporar retroalimentación de usuarios y expertos para optimizar la interfaz y la experiencia educativa.

#### **CONCLUSIONES**

- Plumario+ evidencia que la gamificación y el diseño visual pueden reducir la deserción universitaria.
- La propuesta sienta bases para futuros desarrollos que unan educación, innovación y **UX**.









