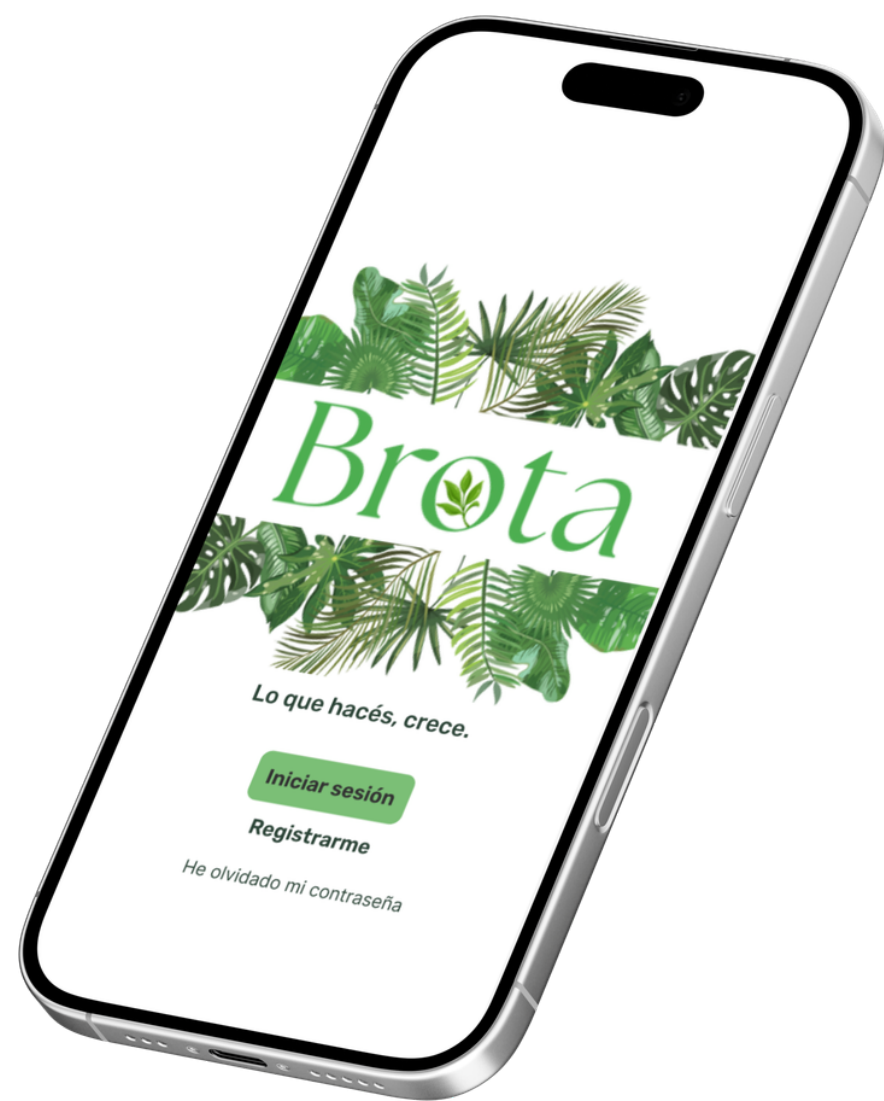


Brota

Brota

Comunidad ecológica colaborativa

Diseñadora: Silvana Toledo Alvarez
silvanauxuidesign@gmail.com



Descripción general del proyecto:

BROTA es una app que conecta a personas interesadas en el cuidado ambiental, fomentando la colaboración vecinal y la visibilización de acciones sostenibles.

El proyecto busca transformar la motivación individual en un impacto colectivo positivo.

OCTOBER 2025						
S	M	T	W	T	F	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Duración del proyecto:
De agosto a octubre 2025

Problema:

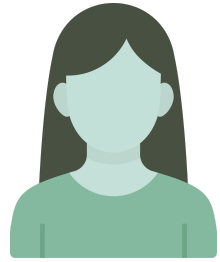


Las personas con interés en cuidar el ambiente sienten que sus acciones aisladas no generan impacto visible ni continuidad en su comunidad.

Objetivo:



Crear una experiencia digital simple, motivadora y local que permita compartir y reconocer acciones ecológicas cotidianas entre vecinos.



Mi Rol:

Diseñadora UX/UI



Responsabilidades:

- Investigación y entrevistas
- Síntesis de hallazgos
- Wireframes y prototipado
- Diseño visual
- Storytelling del caso

El propósito fue identificar necesidades reales, comportamientos y emociones clave para definir una experiencia digital que acompañe, motive y conecte.

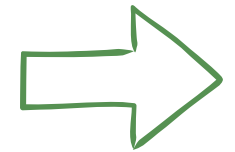
Se realizaron encuestas, entrevistas y observación contextual para comprender cómo las personas se relacionan con la sostenibilidad.

Métodos utilizados

-  Encuestas online para detectar hábitos ecológicos y nivel de compromiso.
-  Entrevistas individuales para entender motivaciones personales, emociones y frustraciones.
-  Observación contextual para detectar comportamientos cotidianos vinculados al reciclaje, plantas y acciones verdes locales.

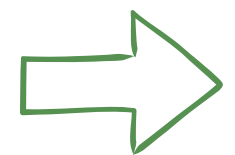
Hallazgos clave

Los patrones que aparecieron de forma repetida:



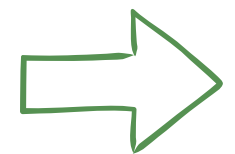
1. Alta motivación, pero baja continuidad

Las personas quieren actuar de forma sostenible, pero sus acciones aisladas “no se sienten suficientes” y pierden constancia.



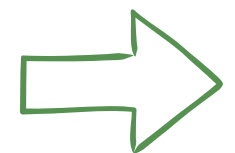
2. Falta de organización comunitaria

Muchos no encuentran espacios confiables para compartir o participar de iniciativas.



3. Necesidad de guía

Los usuarios principiantes no saben por dónde empezar ni con quién conectarse.



4. Búsqueda de visibilidad e inspiración

Quieren ver lo que hacen otros vecinos para sentirse parte de algo más grande.



Persona 1 – Ecoactiva

Nombre: María Belén, 36 años

Ocupación: Diseñadora de interiores freelance

Ubicación: Montevideo, Parque Rodó

Descripción

Le encanta cultivar plantas, multiplicarlas y regalarlas. Participa ocasionalmente en ferias de intercambio y busca un espacio digital simple para conectar con otros vecinos.

Frustraciones

Falta saber quién realmente está interesado.

Sus acciones quedan invisibles.

No hay un espacio centralizado con actividades verdes.

Le molesta tirar plantas que podría regalar.

Objetivos

Compartir e intercambiar plantas sin complicaciones.

Conectar con personas cercanas con intereses ecológicos.

Ver acciones de la comunidad para inspirarse.

Aportar al barrio con acciones significativas.

Necesidades

Espacio confiable para compartir.

Motivación comunitaria.

Visibilidad de acciones.

Interacciones simples.



🌿 Persona 2 – Principiante Verde

Nombre: Sofía Pérez, 29 años.

Ocupación: Estudiante de psicología y barista

Ubicación: Montevideo, La Blanqueada

Descripción

Tiene ganas de cuidar el ambiente pero no sabe por dónde empezar. Se siente insegura con temas ecológicos y necesita guía y acompañamiento.

Frustraciones

Mucha información técnica o dispersa.

Miedo a equivocarse.

No sabe dónde encontrar actividades.

Falta de continuidad.

.

Objetivos

Aprender hábitos sostenibles simples.

Ver ejemplos reales de otras personas.

Empezar con acciones pequeñas y mantenerlas.

Conectarse con una comunidad amigable.

Necesidades

Guía paso a paso.

Entorno amable y no intimidante.

Motivación suave y refuerzo positivo.

Acciones pequeñas pero significativas.

.



Persona 3 – Voluntario Ambiental

Nombre: Diego Latorre, 44 años.

Ocupación: Profesor de biología.

Ubicación: Montevideo, Unión.

Descripción

Organiza actividades ecológicas locales, pero le cuesta convocar personas nuevas y mostrar resultados. Busca herramientas que faciliten la coordinación.

Frustraciones

Baja participación.
Falta de herramientas simples para convocar.
Resultados poco visibles.
Mucho trabajo repetitivo.
.

Objetivos

Organizar actividades con mayor alcance.
Difundir acciones verdes del barrio.
Generar continuidad en los participantes.
Reducir trabajo manual al coordinar.

Necesidades

Canal simple para difundir actividades.
Conexión con vecinos interesados.
Visualización del impacto colectivo.
Espacio confiable para unir esfuerzos.

🌱 Ecoactivo/a

Produce, comparte, cultiva.

Busca conectar con otros y aportar valor.

Motivación: intercambio y comunidad.



🌱 Principiante verde

- Quiere empezar, pero necesita guía.
- Busca ejemplos y pasos claros.
- Motivación: aprender, acompañamiento.



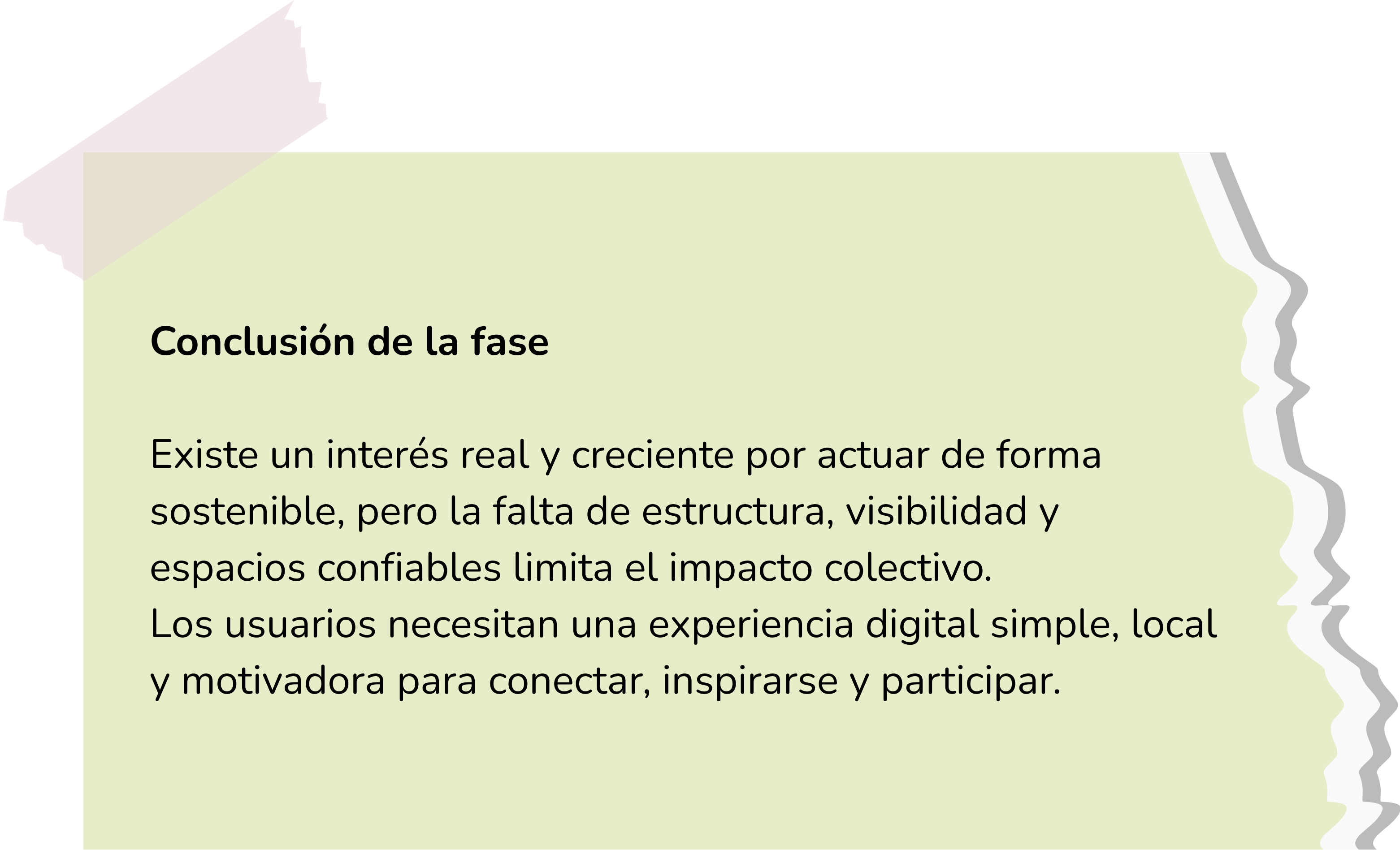
🌍 Voluntario ambiental

Organiza actividades (limpieza, reciclaje).

Carece de herramientas claras para coordinar.

Motivación: impacto colectivo.





Conclusión de la fase

Existe un interés real y creciente por actuar de forma sostenible, pero la falta de estructura, visibilidad y espacios confiables limita el impacto colectivo.

Los usuarios necesitan una experiencia digital simple, local y motivadora para conectar, inspirarse y participar.

Necesidades principales identificadas

1. Visibilidad

Las personas necesitan ver lo que otros hacen para inspirarse, validar su aporte y sentir pertenencia.

2. Conexión

Quieren encontrar vecinos con intereses similares, intercambiar recursos y participar en actividades verdes.

3. Simplicidad

Debe ser fácil comenzar, actuar y participar. Quieren pasos claros y un entorno amigable.

4. Motivación

Buscan reconocimiento simbólico y pequeños empujones que refuercen la continuidad y generen hábito.

Insights clave

Insight 1 — “Hago cosas, pero nadie las ve.”

La falta de visibilidad hace que muchos sientan que su aporte no vale la pena.

Insight 2 — “Me gustaría hacer más, pero no sé por dónde empezar.”

Los principiantes necesitan guía práctica y ejemplos concretos.

Insight 3 — “Hay interés, pero no hay un lugar donde reunirnos.”

No existen espacios digitales locales confiables para conectar y compartir.

Insight 4 — “Me motiva cuando otros me reconocen o me inspiran.”

Las acciones visibles y el refuerzo positivo aumentan la participación.

Oportunidades de Diseño

1. Centralizar actividades verdes locales

Crear un espacio donde todas las acciones sostenibles del barrio estén organizadas y disponibles.

2. Facilitar el intercambio y la interacción entre usuarios

Conectar ecoactivos, principiantes y voluntarios mediante acciones simples y claras.

3. Aumentar la motivación mediante reconocimiento simbólico

Gamificación ligera como logros, insignias o indicadores de progreso comunitario.

4. Crear un entorno seguro, local y confiable

Ofrecer una comunidad donde los usuarios se sientan acompañados, escuchados y valorados.

Declaración de Diseño (Design Statement)

¿Cómo podríamos crear una experiencia digital que motive, conecte y acompañe a personas del mismo barrio para generar acciones sostenibles colectivas y visibles?

How Might We...? (¿Cómo podríamos...?)

¿Cómo podríamos hacer visibles las acciones pequeñas para generar impacto comunitario?

¿Cómo podríamos conectar a vecinos con intereses sostenibles similares?

¿Cómo podríamos motivar a quienes recién comienzan?

¿Cómo podríamos facilitar la organización de actividades ecológicas locales?

Lluvia de ideas y selección

Generé múltiples propuestas y luego seleccioné las más alineadas con las necesidades reales de los usuarios:

- ✓ Mapa verde del barrio
- ✓ Intercambio de plantas y recursos
- ✓ Gamificación simbólica (insignias, logros)
- ✓ Perfil verde
- ✓ Comunidad local
- ✓ Actividades comunitarias

Estas ideas fueron priorizadas para asegurar simplicidad, relevancia y uso cotidiano.

Wireframes de baja fidelidad

Los primeros wireframes permitieron:

- Establecer la estructura general de la app.
- Ordenar el contenido por prioridad y uso real.
- Iterar rápidamente sin distracciones visuales.
- Validar flujos principales antes del diseño final.

Flujos definidos en baja fidelidad:

- Flujo 1: Explorar y solicitar un intercambio de planta.
- Flujo 2: Publicar una acción verde en la comunidad.
- Flujo 3: Explorar el mapa verde.
- Flujo 4: Conectar y agradecer (flujo emocional).

Iteraciones

Antes de avanzar al diseño visual, trabajé ajustando:

- Ubicación del menú inferior.
- Tamaño de las tarjetas de publicaciones.
- Visibilidad de CTA para solicitar intercambio.
- Espaciados y alineaciones.
- Títulos vs subtítulos.

Estas iteraciones garantizan que la app sea simple, clara y consistente

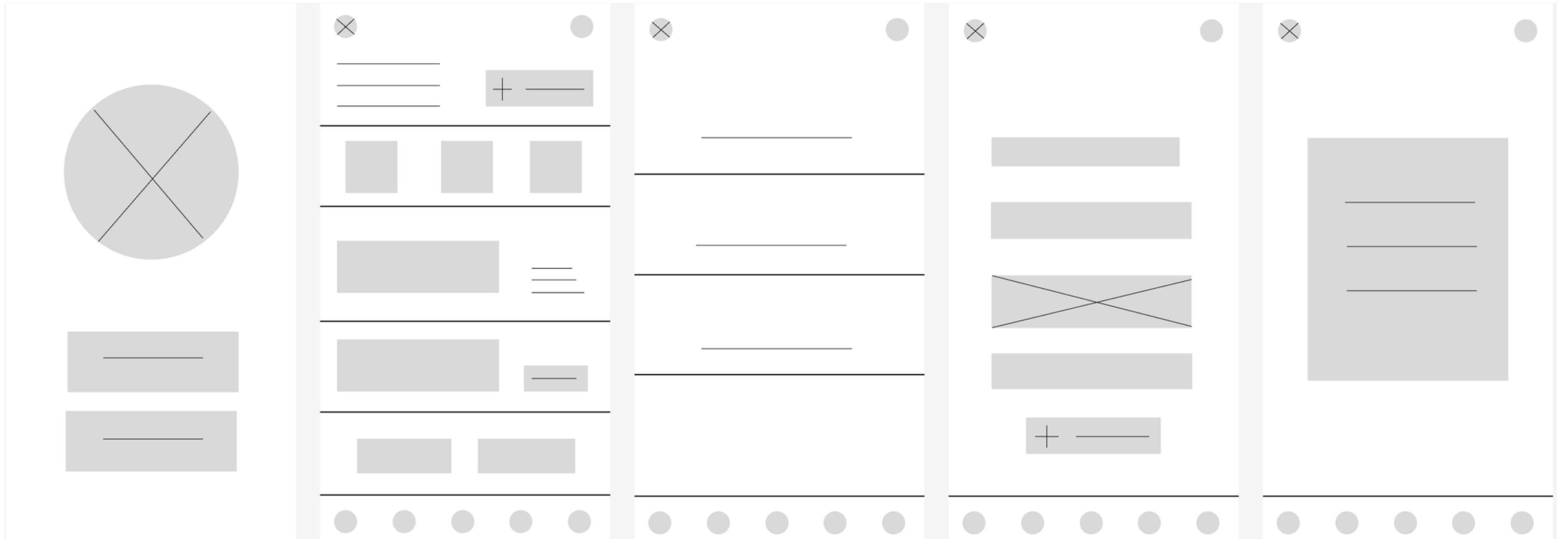
.

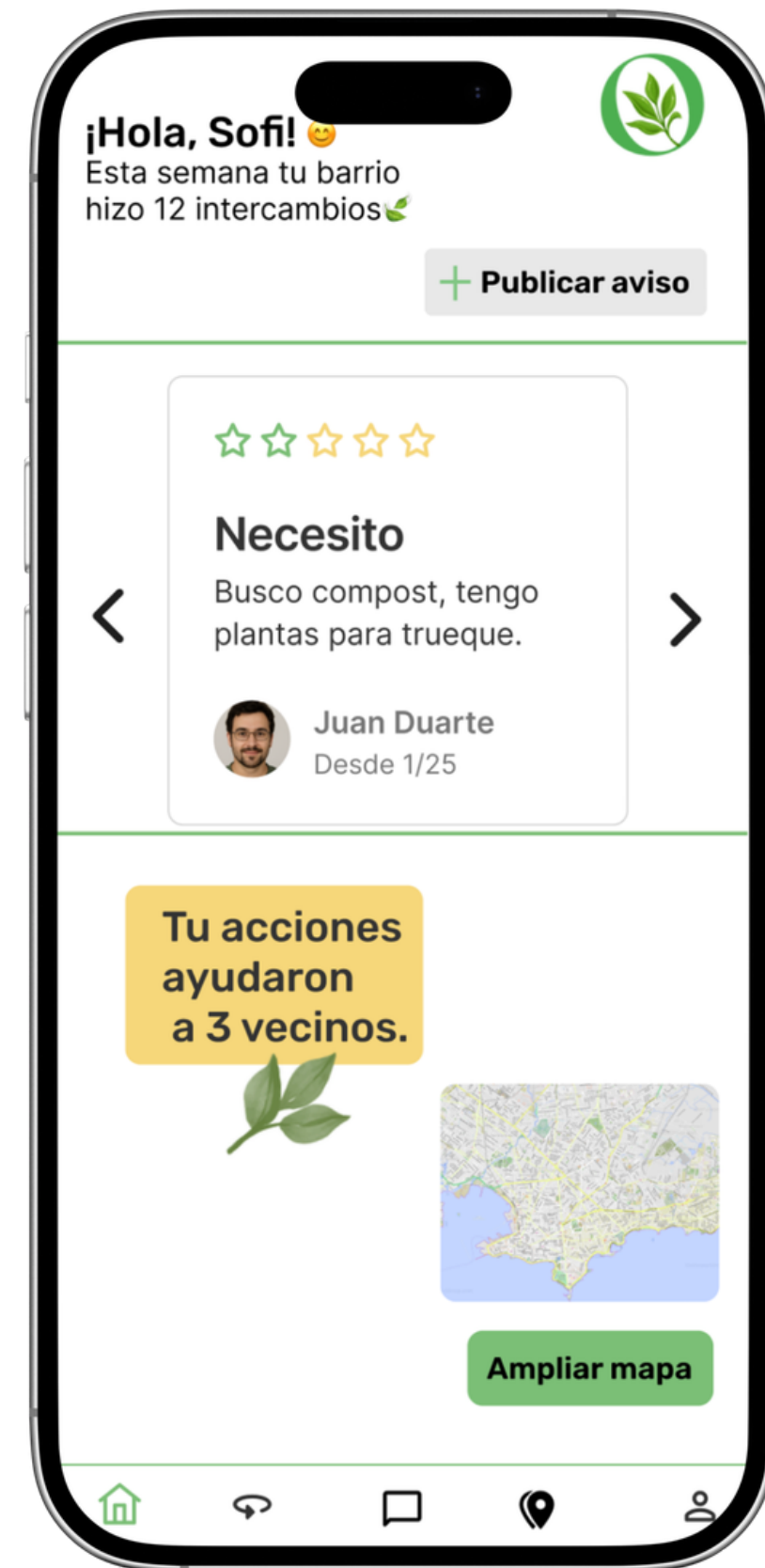
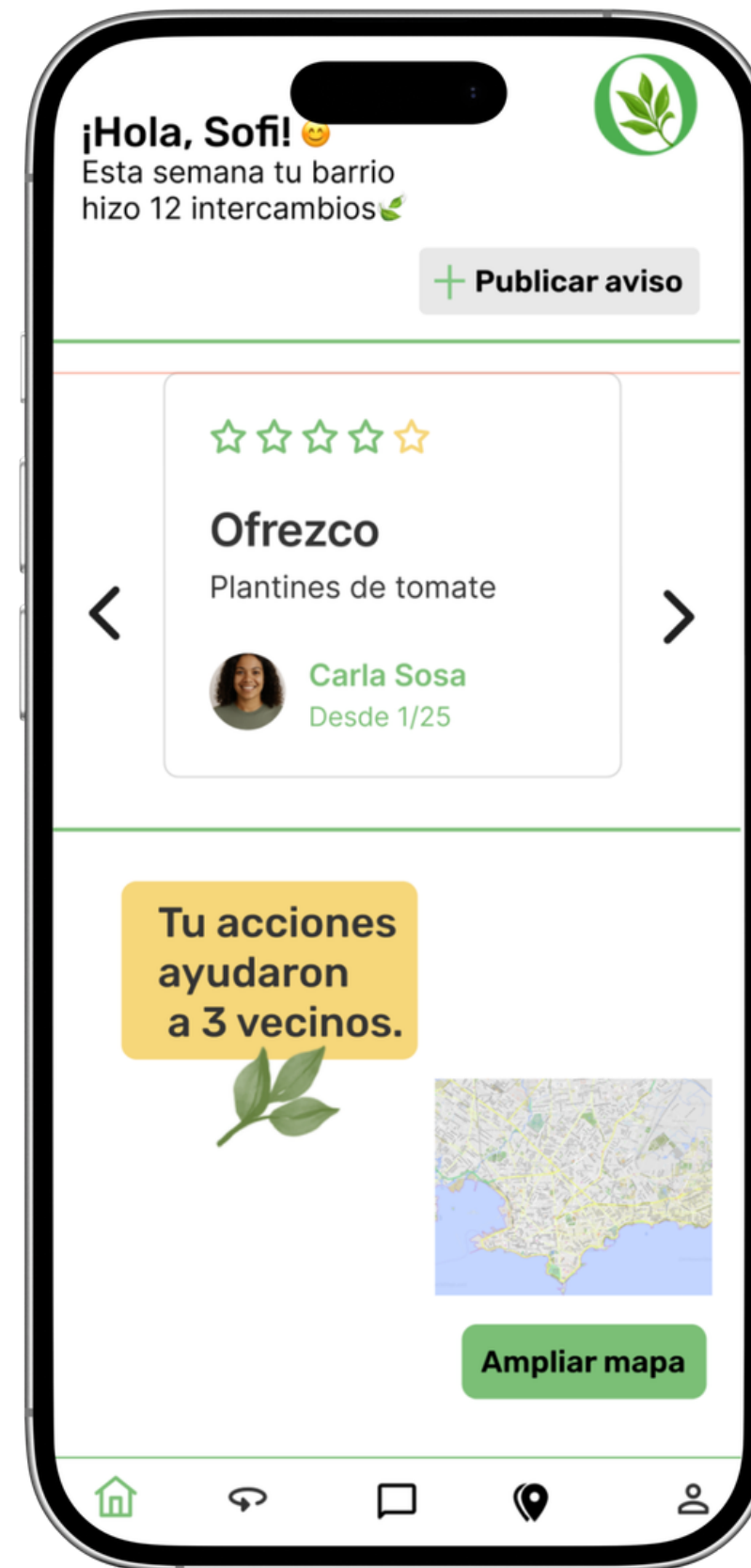
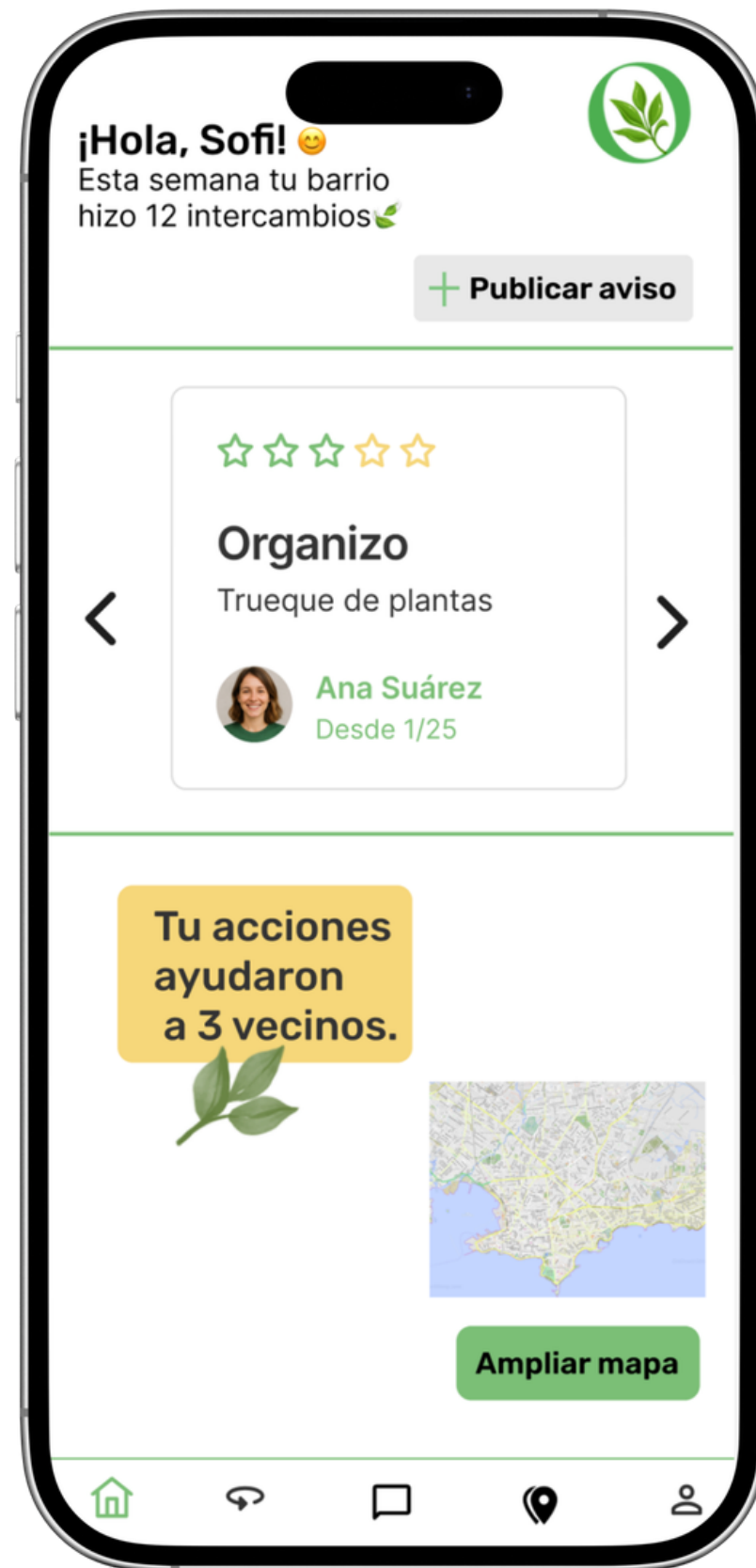
Diseño visual final

Pantallas finales.

- Elementos visuales que definen la identidad de BROTA:
- Color verde suave como hilo conductor de naturaleza y calma.
- Ilustraciones y microdetalles orgánicos (hojas, curvas suaves, iconos redondeados).
- Tipografía limpia, moderna y amable.
- Espacios amplios para mantener claridad y respiración visual.
- Uso de fotos/avatares para humanizar la experiencia.

Wireframe Baja Fidelidad







Brolta

Lo que hacés, crece.

Iniciar sesión

Registrarme

He olvidado mi contraseña

♥ ¡Juan te ayudó con tu intercambio!

Agradecele para hacer
crecer la comunidad.

✉ Agradecer



Organizo

Trueque de plantas



Ana Suárez
Desde 1/25

Tu acciones
ayudaron
a 3 vecinos.



Ampliar mapa

Gracias enviado!

Tu gesto ayuda a
que BROTA siga
creciendo.



< Volver



Lo que hacés, crece.

Iniciar sesión

Registrarme

He olvidado mi contraseña

♥ ¡Juan te ayudó con tu intercambio!

Agradecele para hacer crecer la comunidad.

✉ Agradecer

☆☆☆☆☆

Organizo

Trueque de plantas

 **Ana Suárez**
Desde 1/25

Tu acciones ayudaron a 3 vecinos.

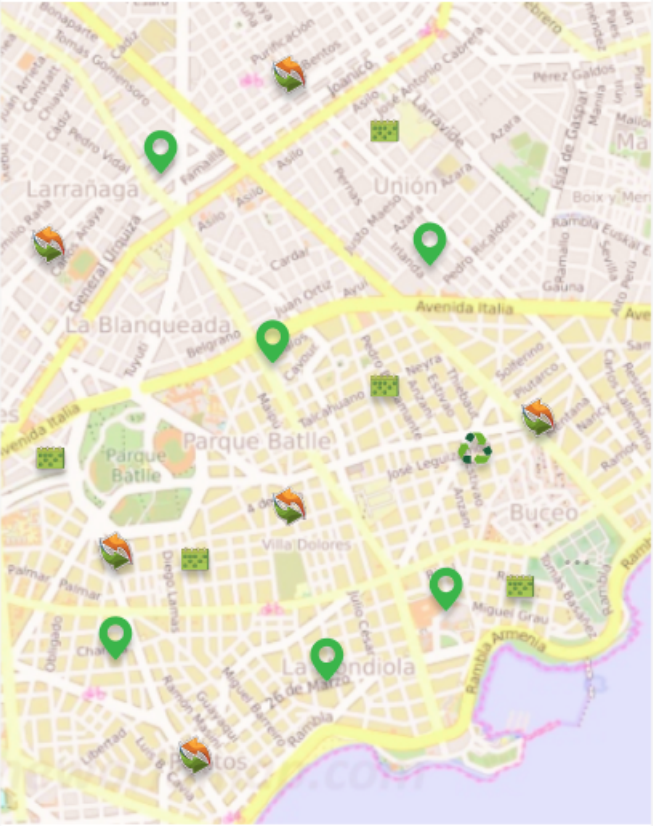


Ampliar mapa



Mapa verde

Explorá las acciones sostenibles cerca tuyo



-  Plantas
-  Reciclaje
-  Trueques
-  Eventos



Huerta comunitaria Buceo

 Reciclaje

Recolectamos residuos orgánicos los sábados, en la plaza del barrio.

 **Analía Pérez**
Desde 1/25

 Buceo, Montevideo

Sumarme

Enviar agradecimiento



¡Gracias enviado!

Tu gesto suma al crecimiento de la comunidad.

< Volver





Brota

Lo que hacés, crece.

Iniciar sesión

Registrarme

He olvidado mi contraseña

...

✕

♥ **Tu trueque ayudó a 3 vecinos esta semana.**

Agradeceles para hacer crecer la comunidad.

Compartí para que BROTA siga creciendo.

Agradecer

Compartir

<

Trueque de plantas

>



Ana Suárez

Desde 1/25

Tu acciones ayudaron a 3 vecinos.





Ampliar mapa





Tu agradecimiento fue enviado con éxito



< Volver





Gracias por compartir tus logros!

BROTA sigue creciendo gracias a vos!



< Volver



Metodología

Tipo de estudio: Moderado, remoto

Prototipo: Alta fidelidad (Figma)

Duración promedio: 15 minutos por participante

Herramientas: Google Meet + Figma (modo presentación)

Evaluación: Pensamiento en voz alta (Think-Aloud Protocol)

Participantes

Se seleccionaron participantes que representan las tres personas principales definidas en la investigación:

1. Ecoactiva (María Belén, 36)

Experta en plantas, motivada, busca compartir.

2. Principiante verde (Sofía, 29)

Comienza en sostenibilidad, necesita guía.

3. Voluntario ambiental (Diego, 44)

Organizador de actividades comunitarias.

Esto permite evaluar la app desde tres niveles distintos de conocimiento y motivación.

Tareas del estudio

Tarea 1 — Solicitar un intercambio de planta

Evaluar claridad de navegación, llamada a la acción y proceso del intercambio.

Tarea 2 — Ver acciones ecológicas del barrio en el Mapa Verde

Medir si el mapa es comprensible y útil.

Tarea 3 — Publicar una acción en la Comunidad

Comprobar si los usuarios sienten que pueden aportar fácilmente.

Tarea 4 — Revisar sus logros ecológicos

Evaluar si la gamificación suave es clara y motivadora.

Hallazgos

1) Todos los usuarios completaron las tareas, pero con diferentes niveles de fluidez.

- La ecoactiva navegó con naturalidad.
- El principiante necesitó más tiempo, pero logró completar las tareas.
- El voluntario pidió “más filtros” en el mapa.

2) La CTA de intercambio funcionó bien, pero algunos buscaban más detalles.

Solicitaron:

- distancia exacta
- disponibilidad del usuario
- si era regalo o intercambio

3) El Mapa Verde fue bien recibido, pero necesitaba mayor contraste visual.

Los marcadores verdes eran algo similares entre sí.

4) La sección Comunidad fue clara y motivadora.

En especial para:

- ver acciones reales
- inspirarse
- publicar actividades simples

5) Los logros fueron entendidos como motivación ligera.

Los usuarios destacaron que no bloquean nada y que son “lindos detalles”.

Problemas priorizados

P0 — Críticos (impiden completar una tarea)

✓ No se identificaron problemas críticos.
Todas las tareas pudieron completarse.

P1 — Moderados (generan fricción)

- El mapa necesitaba mayor contraste para diferenciar categorías.
- Faltaban detalles en las tarjetas de intercambio (distancia, disponibilidad).
- El botón de publicar estaba muy abajo en algunas pantallas.

P2 — Menores (mejoras de claridad o estética)

- Ajustes de alineación en tarjetas.
- Subtítulos ligeramente largos en pantallas secundarias.
- Algunos iconos podían ser más consistentes.

Iteraciones realizadas tras el testeo

✓ Mejora del Mapa Verde

Mayor contraste

Iconos diferenciados por categoría

Mejor jerarquía visual

✓ Tarjetas de intercambio más informativas

Incluyen:

distancia (ej. “a 300 m”)

si es intercambio o regalo

disponibilidad (mañana/tarde)

✓ Ajuste de la publicación en Comunidad

Botón “Publicar acción” más visible

Mejor orden de contenido

✓ Ajustes visuales

Iconografía unificada

Subtítulos más cortos

Espacios más armónicos

Conclusión:

El prototipo demostró que BROTA es simple, amigable y motivadora, con mejoras claras que reforzaron accesibilidad, claridad y continuidad.

FASE 6 — RESULTADO FINAL Y APRENDIZAJES

Resultado del proyecto

BROTA se consolidó como una app simple, motivadora y profundamente humana, diseñada para reforzar hábitos sostenibles y conectar a vecinos con intereses ecológicos comunes

Resultado del proyecto

BROTA se consolidó como una app simple, motivadora y profundamente humana, diseñada para reforzar hábitos sostenibles y conectar a vecinos con intereses ecológicos comunes

El resultado del proceso de diseño fue una solución digital que:

- ✓ Facilita el intercambio de plantas y recursos ecológicos

Un flujo claro, rápido y emocionalmente significativo.

- ✓ Visibiliza las acciones verdes del barrio

A través del Mapa Verde, que centraliza actividades y puntos ecológicos locales.

✓ Motiva mediante acciones simples y logros simbólicos

Reconocimiento suave, no competitivo, que impulsa continuidad.

✓ Fomenta comunidad

La sección “Comunidad” permite compartir acciones cotidianas que inspiran y generan pertenencia.

✓ Humaniza cada interacción

Con el flujo “Conexión y agradecimiento”, la app refuerza la reciprocidad entre vecinos.

BROTA logra transformar acciones individuales en un impacto colectivo visible, cumpliendo el objetivo principal del proyecto.

Impacto del diseño

Durante el testeo, los participantes destacaron:

“Es fácil y linda de usar.”

“Me gustaría tener algo así en mi barrio.”

“Es motivador ver lo que hacen otros.”

El prototipo validó que BROTA puede:

✓ Impulsar comportamiento sostenible

✓ Crear comunidad

✓ Reforzar pertenencia

✓ Inspirar continuidad

✓ Reducir barreras para principiantes

Aprendizajes como diseñadora

1. La motivación es más importante que la complejidad.

Los usuarios querían sentirse parte, no “hacer mil acciones”.

2. La claridad visual es clave en proyectos comunitarios.

Un diseño suave, limpio y humano permite que todos los perfiles se sientan bienvenidos.

3. La gamificación leve funciona cuando no distrae.

Los logros simbólicos impulsan continuidad sin competir.

4. Las pequeñas mejoras hacen gran diferencia.

Ajustar contraste, iconos y CTA mejoró significativamente la usabilidad.

5. El flujo emocional fue determinante.

El paso “Gracias por compartir” generó conexión real:
la app no solo funciona, también emociona.

Próximos pasos

✓ Iterar sobre nuevas categorías del Mapa Verde

(compostaje, eventos juveniles, huertas barriales)

✓ Crear una versión web responsiva

(para accesibilidad en público general)

✓ Explorar un sistema de insignias comunitarias

(no individuales, sino colectivas → fortalece pertenencia)

✓ Testear con un grupo mayor

(incluir personas mayores, educadores, jóvenes)

Contacto

Silvana Toledo Alvarez

 silvanatoledoalvarez@gmail.com

 <https://www.silvana.com>

Gracias por ver este caso de estudio.