

Documento 1: Reclutamiento de Usuarios + Propuesta del Proyecto de Experimento A/B

1. Introducción

El presente documento describe el proceso de reclutamiento de usuarios y el diseño del experimento A/B aplicado a la evaluación del sitio web **El Rincón de Gurb**, una plataforma que ofrece experiencias culturales y gastronómicas.

2. Objetivo del Estudio A/B

El experimento A/B tiene como propósito comparar dos versiones del sitio web: la versión desarrollada por nuestro equipo (Caso A) y la versión base asignada (Caso B). El objetivo es determinar cuál ofrece una mejor experiencia de usuario en tareas clave como navegación, acceso al login, personalización y visualización del catálogo de actividades.

3. Perfil de los Usuarios Reclutados

Se seleccionaron cuatro participantes con perfiles diversos en cuanto a edad, ocupación, familiaridad tecnológica y personalidad. A continuación se presenta la tabla de reclutamiento:

Usuario	Sexo / Edad	Ocupación	Experiencia TIC	Personalidad	Plataforma	Caso
Jose	H / 53	Arquitecto	Media	Tímido	Windows	A
Loreto	M / 21	Estudiante	Alta	Extrovertida	Móvil	A
Carlos	H / 45	Comercial	Baja	Divertido	Móvil	B
Laura	M / 24	Terapeuta	Media	Sensible	Windows	B

4. Potenciales Incidencias

- Jose** puede experimentar dificultades si la interfaz requiere interacción rápida o multitarea.
- Loreto**, al ser nativa digital, podría sobreestimar la facilidad del sistema.
- Carlos** podría confundirse con funcionalidades poco intuitivas o iconografía ambigua.

- **Laura** es susceptible a aspectos emocionales del diseño, como la claridad del lenguaje o el tono visual.

5. Diseño del Experimento A/B

El test consistió en asignar tareas a los usuarios en ambas versiones del sitio web. Se diseñaron 8 tareas centradas en el acceso al login, navegación, búsqueda de actividades y reserva.

- **Caso A:** Usuarios Jose y Loreto.
- **Caso B:** Usuarios Carlos y Laura.

6. Resultados Preliminares

- La versión A obtuvo mejores resultados en tareas como inicio de sesión y navegación.
- La versión B presentó confusión en secciones clave.
- Ambos prototipos mostraron buena visibilidad de elementos interactivos, pero A resultó más consistente y fluida.