Ejercicio No Guiado

Aerolínea Vuelos Europeos S.A.

|  |  |
| --- | --- |
| Javier López González | 100330356 |
| Eduardo Ureña Toledano | 100329937 |
| Pablo Moret Cuéllar | 100363698 |

Índice

[Objetivos 3](#_Toc5883191)

[Participantes 3](#_Toc5883192)

[Tareas 4](#_Toc5883193)

# Objetivos

El objetivo del experimento es construir y ejecutar una simulación para recabar la información necesaria y comprobar que, efectivamente, se cumplen los objetivos de usabilidad establecidos.

Requisitos funcionales:

1. Buscar un vuelo en base a unos parámetros iniciales: origen, destino, número de pasajeros, fechas, precios.
2. Reservar o comprar un vuelo.
3. Cancelar una reserva.

Objetivos de usabilidad:

1. El nivel de facilidad que tiene el usuario al utilizar la aplicación: fácil.
2. La navegación de la aplicación debe ser intuitiva.
3. La interfaz debe ser visualmente agradable.
4. El sistema tiene que evitar que el usuario cometa errores.
5. El usuario tiene que percibir la reserva como un proceso realizado fiable.
6. El sistema tiene que ser percibido como útil.

# Participantes

Las personas que participarán serán 20 y serán las que cumplan las siguientes condiciones:

1. Edad: entre 18 y 35. Las personas mayores de 35 probablemente no utilizarían esta aplicación. Sólo 18 cumplen este requisito.
2. Género: todos. Todos los individuos pertenecen a cualquier género.
3. Preferiblemente personas que viajen habitualmente o que les guste viajar. Sólo 12 personas viajan habitualmente por motivos de trabajo o por motivos de vacaciones. El resto no suelen viajar en avión.
4. Personas con cualquier poder adquisitivos. Todos los participantes cumplen este requisito.

# Tareas

A continuación se van a detallar las tareas que cada individuo realizará durante el experimento:

1. Buscar un vuelo en base a unos parámetros iniciales: origen, destino, número de pasajeros, fechas, precios.
2. Reservar o comprar un vuelo.
3. Cancelar una reserva.
4. Mirar el estado de la reserva.
5. Abrir la tarjeta virtual de embarque para ver los detalles.

Posteriormente se realizará un cuestionario para que el usuario plasme su opinión y experiencia en requisitos de usabilidad