

Grupo 10 - Go4Surprise



Devising a Project

Plantilla de Documentación

Integrantes

Mohamed Abouri	Mario Astudillo Fierro
María Barrancos Márquez	Rafael Cabello Ranea
Manuel Chica López	David Delgado Pallares
José Gonzalo Domínguez Moreno	Virginia Mesa Pérez
José Manuel Miret Martín	Alejandro Nicolade Bravo
Manuel Palacios Pineda	Mario Reyes Apresa
Pablo Rodríguez Sánchez	Rubén Romero Sánchez
Paula Sánchez Gómez	Ramón Vergara Garrido

Índice

1. Introducción.....	2
2. Gestión de Usuarios Piloto.....	2
2.1. Selección de Usuarios y categorías.....	2
2.2. Planificación de pruebas y feedback.....	2
2.3. Comunicación.....	2
2.4. Recompensas	3
2.5. Análisis de feedback.....	3
2.6. Compromisos	3
3. Usuarios Piloto	4
3.1. Jóvenes y Estudiantes – Disfrutando de un evento nocturno	4
3.2. Parejas en Citas Románticas – Cena sorpresa en un ambiente elegante	4
3.3. Empresas y Team Building – Actividad grupal colaborativa.....	4
3.4. Aventureros y Deportes Extremos – Deportes de adrenalina como paracaidismo.....	5
3.5. Clientes VIP – Experiencia de lujo en un evento exclusivo.....	5
3.6. Familias con Niños – Diversión en un parque de atracciones.....	5
3.7. Cultura y Arte – Explorando una galería de arte o evento cultural	6
3.8. Creadores de Contenido e Influencers – Capturando contenido en un evento exclusivo	6

1. Introducción

Este documento detalla el proceso de gestión de los usuarios piloto para comprobar el funcionamiento de la aplicación Go4Surprise, asegurando su correcta integración, comunicación y análisis de feedback. Los usuarios pilotos nos permitirán validar nuestra idea de negocio, mejorar la experiencia y detectar posibles mejoras antes del lanzamiento final de la aplicación.

2. Gestión de Usuarios Piloto

2.1. Selección de Usuarios y categorías

Los usuarios piloto se seleccionan en base a los diferentes perfiles previamente definidos:

- Jóvenes y Estudiantes
- Parejas y Citas Románticas
- Empresas y Team-Building
- Aventureros y Deportes Extremos
- Clientes VIP
- Familias con Niños
- Cultura y Arte
- Creadores de Contenido e Influencers

Se priorizará una muestra representativa de cada categoría para obtener diversidad de opiniones y validar la plataforma en distintos segmentos.

2.2. Planificación de pruebas y feedback

Los usuarios piloto participarán en pruebas de la plataforma siguiendo un calendario planificado por el equipo de desarrollo para garantizar que el proyecto evolucione progresivamente

- **Fase 1:** Registro y personalización de preferencias.
- **Fase 2:** Selección de experiencias y validación del proceso de reserva.
- **Fase 3:** Participación en eventos sorpresa.
- **Fase 4:** Evaluación post-experiencia mediante encuestas y entrevistas.

2.3. Comunicación

Los principales canales de comunicación con los usuarios pilotos serán:

- **Email:** Confirmaciones, recordatorios y encuestas.
- **Grupo de WhatsApp:** Comunicación directa y resolución de dudas.

- **Reuniones virtuales:** Entrevistas/Reuniones mediante un servidor de Discord al que todos tendrán acceso para recibir un feedback más detallado, donde poder informar de errores o incidencias.
- **Google Forms:** Encuestas para recopilar el feedback y tener evidencias concretas de la satisfacción de los usuarios.

2.4. Recompensas

Para incentivar la participación activa, los usuarios piloto recibirán:

- Descuentos exclusivos en futuras experiencias.
- Acceso a eventos VIP.
- Sorteos de experiencias sorpresa.
- Beneficios adicionales por completar encuestas detalladas.

2.5. Análisis de feedback

Los datos recopilados se analizarán mediante:

- Encuestas de satisfacción.
- Evaluación de funcionalidades y experiencia de usuario.
- Identificación de mejoras y puntos de fricción.

Los datos recopilados y las aportaciones realizadas por los usuarios pilotos se recogerán en un documento que contendrá:

- Fecha de acceso al sistema
- Fecha del feedback
- Fallos y mejoras aportadas
- Métricas de satisfacción del usuario
- Puntuaciones de usabilidad
- Tiempos de espera

Este documento servirá para mantener una trazabilidad del feedback, y poder ver cómo evoluciona éste durante el desarrollo de la aplicación, optimizando la plataforma antes del lanzamiento oficial.

2.6. Compromisos

Cada usuario piloto tendrá compromisos como:

- Completar el registro y configuración de perfil.
- Asistir a al menos una experiencia sorpresa.
- Proporcionar feedback detallado.
- Participar en encuestas y entrevistas.
- Compartir su experiencia en redes sociales (opcional para influencers).

Las pruebas se realizan a lo largo del desarrollo de la aplicación, con un calendario estructurado para garantizar una evaluación progresiva.

3. Usuarios Piloto

A continuación, hemos seleccionado unos prototipos de usuarios pilotos de nuestra aplicación.

3.1. Jóvenes y Estudiantes – Disfrutando de un evento nocturno

- **Nombre:** Daniel Gómez
- **Edad:** 22 años
- **Ocupación:** Estudiante de Comunicación Audiovisual
- **Personalidad:** Extrovertido, aventurero y sociable
- **Intereses:** Música en vivo, fiestas temáticas, conocer gente nueva
- **Motivación para participar:** Busca experiencias económicas y espontáneas para salir con amigos sin preocuparse por la planificación.
- **Comportamiento esperado:** Compartirá su experiencia en redes sociales, valorará precios accesibles y facilidad de reserva.

3.2. Parejas en Citas Románticas – Cena sorpresa en un ambiente elegante

- **Nombre:** Laura Fernández
- **Edad:** 30 años
- **Ocupación:** Diseñadora gráfica
- **Personalidad:** Romántica, detallista, amante de las experiencias únicas
- **Intereses:** Catas de vino, cenas con espectáculo, escapadas sorpresa con su pareja
- **Motivación para participar:** Quiere sorprender a su pareja con una cita diferente y especial, sin tener que planificarla.
- **Comportamiento esperado:** Evaluará la calidad de la experiencia, el nivel de personalización y el ambiente romántico.

3.3. Empresas y Team Building – Actividad grupal colaborativa

- **Nombre:** Alejandro Torres
 - **Edad:** 38 años
 - **Ocupación:** Gerente de Recursos Humanos en una startup tecnológica
 - **Personalidad:** Estratégico, motivador, enfocado en la integración del equipo
 - **Intereses:** Actividades de networking, dinámicas de grupo, crecimiento profesional
-
- **Motivación para participar:** Busca una forma innovadora de mejorar la cohesión y el ambiente laboral en su equipo.
 - **Comportamiento esperado:** Evaluará la organización, el impacto en el equipo y las opciones de personalización para empresas.

3.4. Aventureros y Deportes Extremos – Deportes de adrenalina como paracaidismo

- **Nombre:** Javier Morales
- **Edad:** 27 años
- **Ocupación:** Fotógrafo y aficionado al deporte extremo
- **Personalidad:** Adrenalínico, explorador, amante de los retos
- **Intereses:** Puenting, rafting, paracaidismo, escalada
- **Motivación para participar:** Quiere experiencias nuevas que le generen emoción y le permitan superar sus propios límites.
- **Comportamiento esperado:** Evaluará la seguridad de la actividad, la exclusividad y los detalles previos al evento.

3.5. Clientes VIP – Experiencia de lujo en un evento exclusivo

- **Nombre:** Sofía Rivas
- **Edad:** 42 años
- **Ocupación:** Ejecutiva de una empresa multinacional
- **Personalidad:** Exclusiva, exigente, amante de la calidad
- **Intereses:** Eventos privados, cenas de lujo, acceso VIP a conciertos y meet & greet con artistas
- **Motivación para participar:** Busca experiencias premium con un alto nivel de personalización y atención al detalle.
- **Comportamiento esperado:** Evaluará la calidad del servicio, la exclusividad y los beneficios adicionales.

3.6. Familias con Niños – Diversión en un parque de atracciones

- **Nombre:** Miguel Herrera
- **Edad:** 37 años
- **Ocupación:** Ingeniero y padre de dos hijos (5 y 8 años)
- **Personalidad:** Protector, familiar, busca comodidad y seguridad
- **Intereses:** Salidas familiares, actividades interactivas, espectáculos infantiles
- **Motivación para participar:** Quiere una experiencia divertida para toda la familia sin preocuparse por la organización.
- **Comportamiento esperado:** Evaluará la seguridad infantil, la duración adecuada y la personalización para niños.

3.7. Cultura y Arte – Explorando una galería de arte o evento cultural

- **Nombre:** Mariana Castillo
- **Edad:** 35 años
- **Ocupación:** Historiadora del arte y bloguera cultural
- **Personalidad:** Curiosa, reflexiva, apasionada por el conocimiento
- **Intereses:** Museos, festivales de arte, teatro, exposiciones interactivas
- **Motivación para participar:** Quiere descubrir expresiones artísticas innovadoras y compartirlas con su comunidad.
- **Comportamiento esperado:** Evaluará la calidad de los eventos, la accesibilidad y las opciones de idioma.

3.8. Creadores de Contenido e Influencers – Capturando contenido en un evento exclusivo

- **Nombre:** Kevin López
- **Edad:** 26 años
- **Ocupación:** Influencer de viajes y lifestyle (50K seguidores en Instagram y TikTok)
- **Personalidad:** Carismático, creativo, con alto engagement en redes
- **Intereses:** Experiencias únicas, viajes sorpresa, contenido visual atractivo
- **Motivación para participar:** Quiere probar la plataforma y generar contenido