Análisis de usuarios

Consistencia

Sirve para que las personas puedan reconocer y utilizar lo que han aprendido, en nuevos contextos, aprender cosas nuevas rápido y poder concentrarse en aspectos relevantes de una tarea.

Tráfico

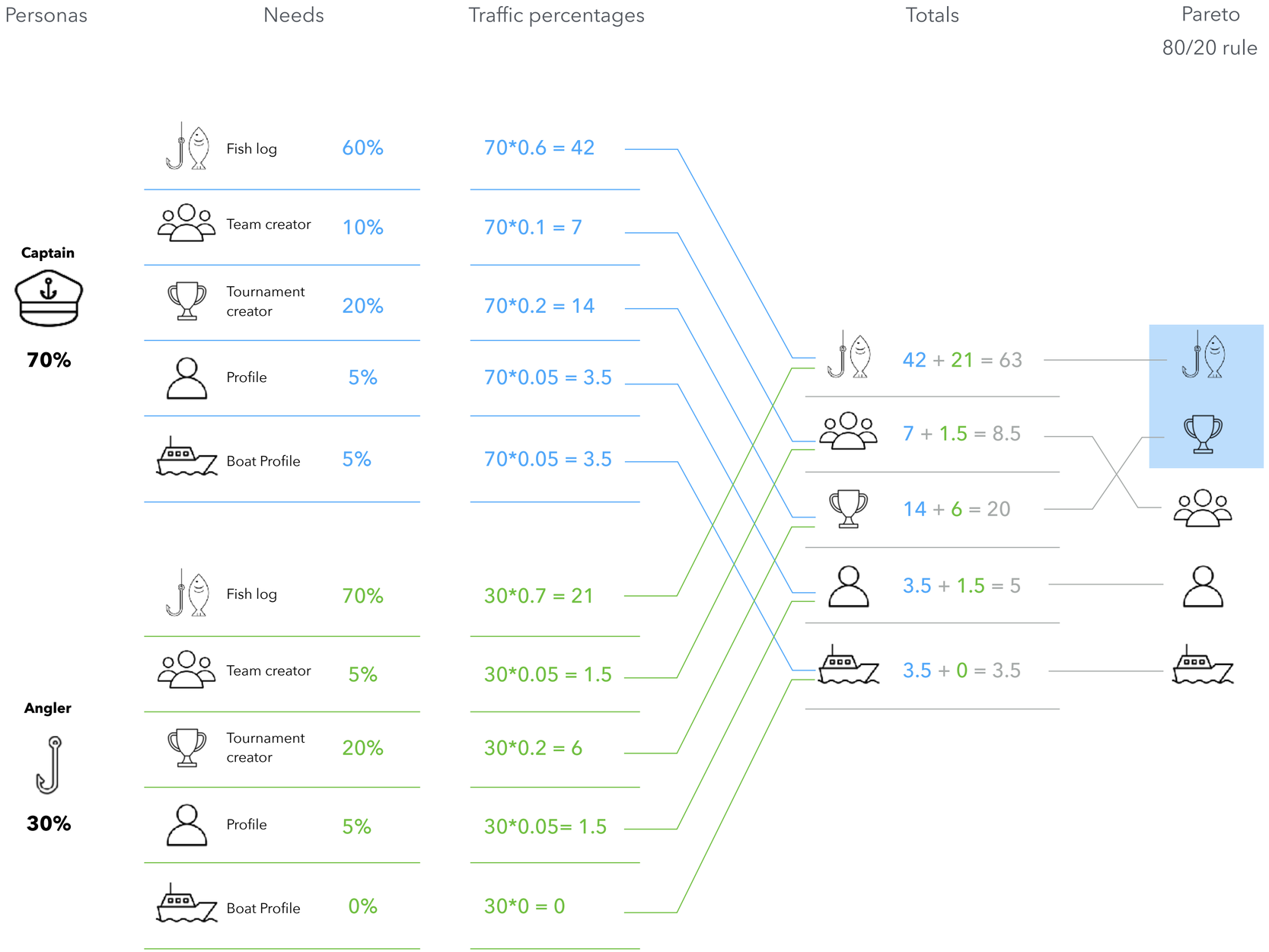
Objetivo principal:
Estimar la frecuencia de uso de cada necesidad con el fin de tener información relevante para la arquitectura de la información

Cada persona tiene un ‘peso’ distinto, por lo que sus necesidades también

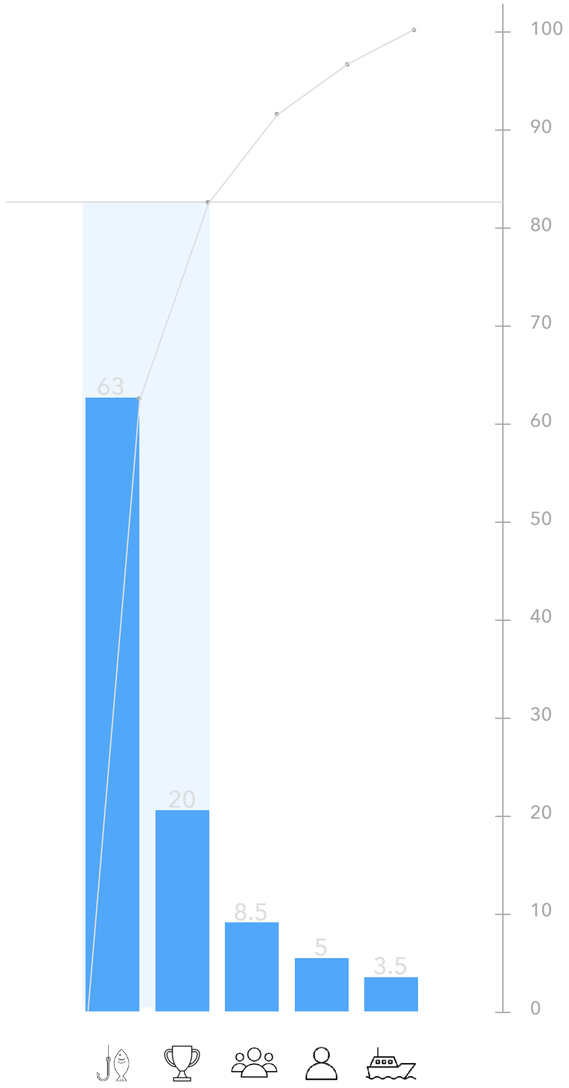
Mobile app

Needs	Main feature
Fish log	Ability to keep record of the fish logs during a session. [Raises/Bites/Releases/Harvest]
Tournament creator	Ability to create a tournament and invite friends to participate
Profile	Ability to save general information such as personal information and experience information
Team creator	Captain: Ability to create teams, choosing anglers and mates. Anglers: Ability to ask to be on a team
Boat Profile	Captain:Ability to save information about the boat

Mobile app


Personas
Needs
Traffic percentages
Totals
Pareto
80/20 rule
Captain
70%
Fish log
60%
70*0.6 = 42
Team creator
10%
70*0.1 = 7
Tournament creator
20%
70*0.2 = 14
Profile
5%
70*0.05 = 3.5
Boat Profile
5%
70*0.05 = 3.5
Angler
30%
Fish log
70%
30*0.7 = 21
Team creator
5%
30*0.05 = 1.5
Tournament creator
20%
30*0.2 = 6
Profile
5%
30*0.05= 1.5
Boat Profile
0%
30*0 = 0
42 + 21 = 63
7 + 1.5 = 8.5
14 + 6 = 20
3.5 + 1.5 = 5
3.5 + 0 = 3.5

Mobile app



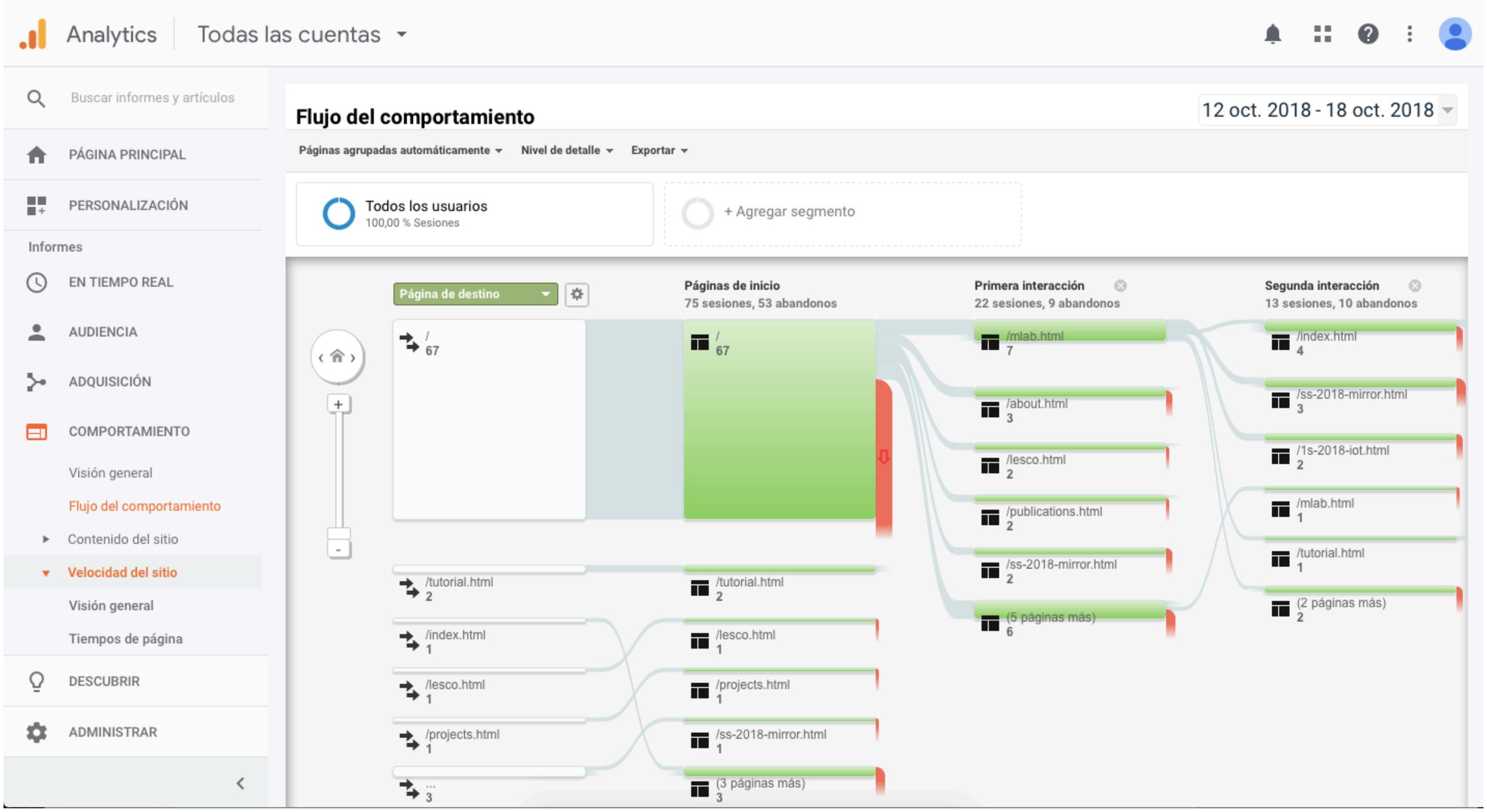
Considering the features include in each of the followings sections:

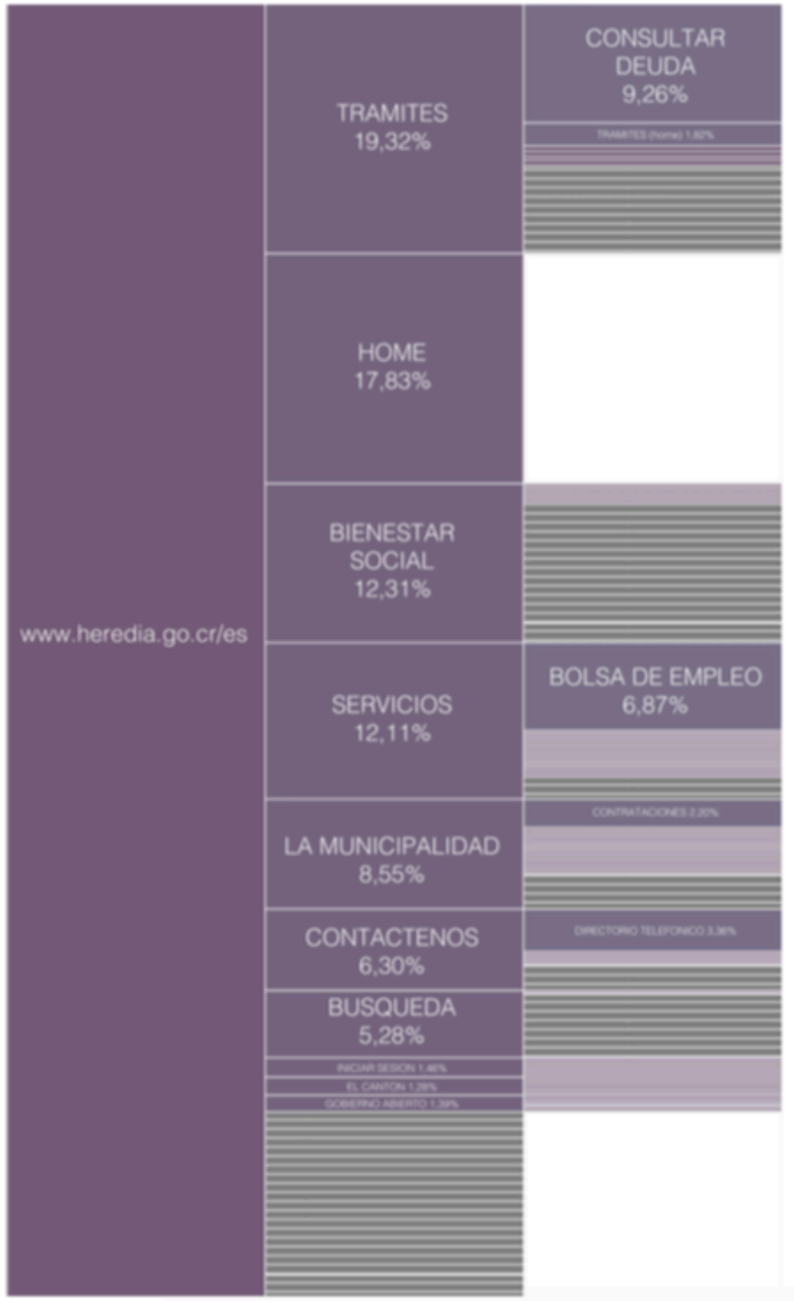
- Fish log
- Tournament creator
- Team creator
- Profile
- Boat profile

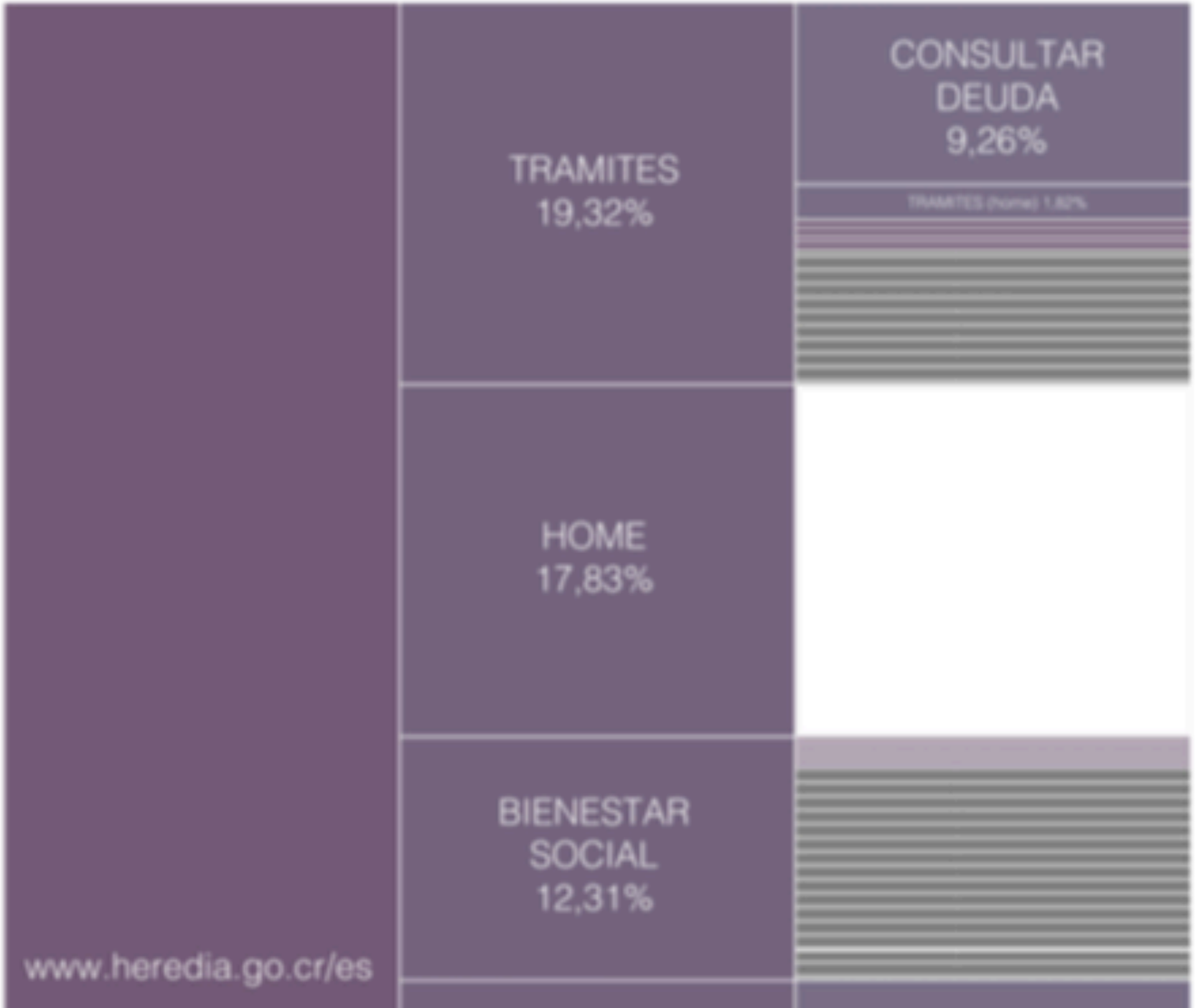
The estimate is supported by the Pareto Principle, which says that approximately 80% of the effects are generated by 20% of the variables.

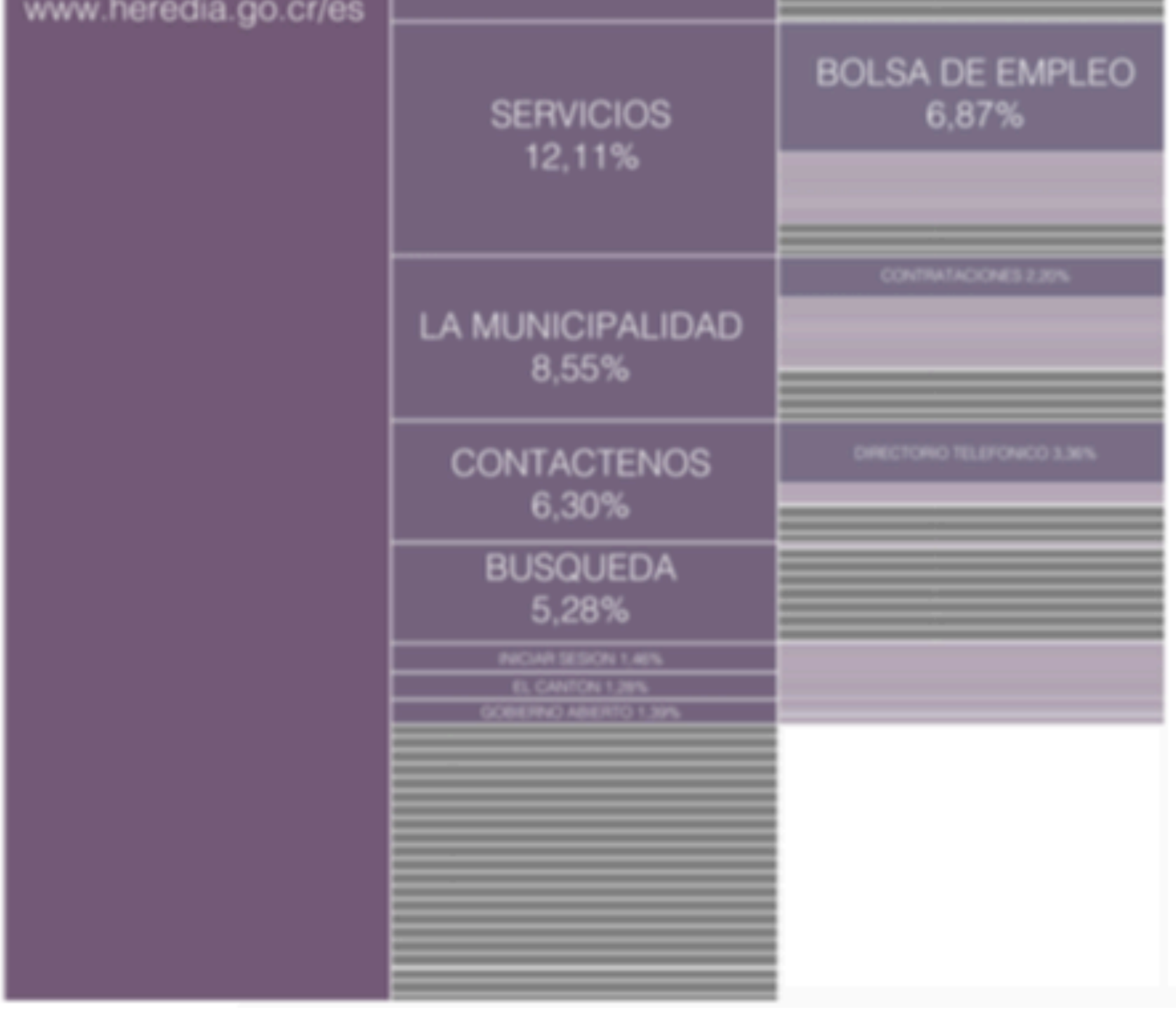
According to the interviews and with the observation of the users, the **fish log** and the **tournament creator** will generate most of the traffic on the mobile application, this means that the users will interact most of the time with these two sections.

Regarding the user experience and the user interface design, the traffic estimate is important because it determines where and how the sections are showed on the mobile application. It is essential to consider the usability, and the accessibility, how easy is to reach those parts, so it is possible to promote the traffic that will support the designed experience.


Analytics
Todas las cuentas
Buscar informes y artículos
PÁGINA PRINCIPAL
PERSONALIZACIÓN
Informes
EN TIEMPO REAL
AUDIENCIA
ADQUISICIÓN
COMPORTAMIENTO
Visión general
Flujo del comportamiento
Contenido del sitio
Velocidad del sitio
Visión general
Tiempos de página
DESCUBRIR
ADMINISTRAR
Flujo del comportamiento
12 oct. 2018 - 18 oct. 2018
Páginas agrupadas automáticamente
Nivel de detalle
Exportar
Todos los usuarios
100,00 % Sesiones
+ Agregar segmento
Página de destino
Páginas de inicio
75 sesiones, 53 abandonos
Primera interacción
22 sesiones, 9 abandonos
Segunda interacción
13 sesiones, 10 abandonos
/ 67
/tutorial.html 2
/index.html 1
/lesco.html 1
/projects.html 1
... 3
/ 67
/tutorial.html 2
/lesco.html 1
/projects.html 1
/ss-2018-mirror.html 1
(3 páginas más) 3
/mlab.html 7
/about.html 3
/lesco.html 2
/publications.html 2
/ss-2018-mirror.html 2
(5 páginas más) 6
/index.html 4
/ss-2018-mirror.html 3
/1s-2018-iot.html 2
/mlab.html 1
/tutorial.html 1
(2 páginas más) 2


www.heredia.go.cr/es
TRAMITES 19,32%
CONSULTAR DEUDA 9,26%
TRAMITES (home) 1,82%
HOME 17,83%
BIENESTAR SOCIAL 12,31%
SERVICIOS 12,11%
BOLSA DE EMPLEO 6,87%
CONTRATACIONES 2,35%
LA MUNICIPALIDAD 8,55%
CONTACTENOS 6,30%
DIRECTORIO TELEFONICO 3,36%
BUSQUEDA 5,28%
INICIAR SESION 1,48%
EL CANTON 1,39%
GOBIERNO ABIERTO 1,39%


www.heredia.go.cr/es
TRAMITES
19,32%
HOME
17,83%
BIENESTAR
SOCIAL
12,31%
CONSULTAR
DEUDA
9,26%
TRAMITES (home) 1,82%


www.heredia.go.cr/es
SERVICIOS
12,11%
LA MUNICIPALIDAD
8,55%
CONTACTENOS
6,30%
BUSQUEDA
5,28%
INICIAR SESION 1.46%
EL CANTON 1.28%
GOBIERNO ABIERTO 1.39%
BOLSA DE EMPLEO
6,87%
CONTRATACIONES 2.30%
DIRECTORIO TELEFONICO 3.36%

¿Qué pasa cuando hay muchas necesidades distintas y muchas *personas*?

https://www.procomer.com/es/

Quiz 5

En una sola oración:
¿Para qué sirve la retícula?

Dinámica

Tarea 5: Tráfico