

The background image shows the Pont-Neuf bridge in Paris, France, spanning the River Seine. The bridge is characterized by its ornate stone balustrades with golden acroteria and a series of decorative lanterns. In the background, the dome of St. Sulpice church is visible under a hazy sky. The text 'INFORME EQUIPO 6' and 'MUSEOS Y ESPACIOS CULTURALES' is overlaid in the center of the image.

INFORME EQUIPO 6

MUSEOS Y ESPACIOS CULTURALES

1, ¿Cuáles fueron las principales ideas que surgieron a partir del material que les entregaron los equipos de investigación?

A partir de la información entregada, las principales ideas se centraron en la creación de comunidades por redes sociales, como grupos en Telegram, WhatsApp, o Discord teniendo en cuenta que el usuario utiliza un teléfono “algo viejo”, y su principal medio de comunicación es el WhatsApp.

Otro enfoque de las ideas que se plantearon fue la creación de Apps o una página web, esta propuesta se realiza al observar que nuestro usuario no le gusta hacer filas, no le gusta estar en espacios con aglomeración de personas motivo por el cual Juanma puede comprar entradas o acceder en tiempo real a la información de las exposiciones de los museos y profundizar en la información de estas.

Queremos mencionar que otras propuestas que se realizaron se centraron en mejorar la prestación de servicios por parte de los museos, como ampliar la jornada de atención en ciertos días, agilizar procesos por medio de membresías o mantener informado a los usuarios por medio de mensajes de texto o emails.

2. ¿Sobre qué touchpoint van a construir el producto? ¿ Por qué se decidieron por ese? ¿Qué valor aporta ese touchpoint al user persona?

Decidimos trabajar en el Touchpoint PWA/WebApp ya que por medio de las actividades realizadas en grupo, vimos que era este el producto que necesitábamos, es decir, de acuerdo a las solicitudes de nuestro user, dejamos en claro cuáles eran las necesidades de nuestro cliente, evaluando cada uno de nuestras propuestas para solucionar los problemas que lo aquejan y debatiendo para dar la mejor solución.

Para concluir, nuestra decisión se toma con la intención de solucionar las dificultades que acarrea Juan para mejorar su experiencia con su hobby, teniendo en cuentas sus gustos, sus costumbres y así poder crear una experiencia única y diferente y con esto hacer que nuestro user persona disfrute de principio a fin, su visita a un museo.

3. ¿Cómo es el user flow? ¿Cómo está diseñado el content prototype y qué tarea abarca la solución?

El user flow comienza con una invitación para realizar consultas y se presenta una opción de ingreso. Si el usuario decide ingresar, se le solicitará un nombre de usuario y contraseña. Una vez que el usuario se ha identificado, se le presentan varias opciones para elegir: seleccionar un museo, el cual es el módulo donde se hará efectiva la compra de las entradas y podrá ver los museos disponibles, fotos y reseñas, escanear un código, ayudará a que la gestión de los museos y la compra de entradas sea como un tipo de acceso directo dependiendo el QR del museo que quiera ver, recibir recomendaciones o acceder a las redes sociales.

Si el usuario decide seleccionar un museo, se le presentan varias opciones para elegir. En este ejemplo, se presentan tres opciones diferentes de museos. Si el usuario selecciona un museo específico, se le presentan las opciones para obtener información sobre el museo, comprar entradas o salir de la aplicación.

Si el usuario decide comprar entradas, se le redirige a un portal de pagos específico del museo para procesar su compra.

El content prototype está diseñado de manera clara y concisa, con opciones bien definidas y un flujo de usuario fácil de seguir. La tarea que abarca la solución es la de proporcionar al usuario información sobre los museos disponibles, permitirles seleccionar un museo específico y proporcionar opciones para obtener información adicional o comprar entradas.

4. UX content ¿como se llama el producto? ¿Cómo se presenta ante los usuarios? ¿Que palabras o ideas deben estar si o si en la interfaz?

A pesar de tener varias opciones para el nombre del producto, decidimos dejar uno que fuera muy descriptivo y puntual, “TU MUSEO”. Esta web busca ayudar de manera significativa a usuarios frecuentes de museos, brindando información relevante de horarios, precios, aperturas, nuevas obras, entre otras funciones no menos importantes.

Con “Tu Museo”, podrán acceder de manera prioritaria a diferentes museos, mirar que horarios son los más concurridos, tener la ayuda a la mano, es decir, en tu teléfono podrás encontrar funciones de la app que favorecen la experiencia del usuario a la hora de buscar, elegir y visitar un museo.

Podrás también por medio de la app escanear los códigos QR que tendrán las obras para conocer más a fondo de esta, es decir, podrás consultar datos como: creador, año y explicación de la obra.

Palabras que deberían estar en la interfaz: Museo, Mapa, Precio, Login, Buscar, Pagar, Escanear, Ubicación, Contacto, Redes Sociales, Registro.