



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

# PRÁCTICA 2

**DISEÑO DE BOCETOS**  
**Propuesta de App de negocio turístico**

COMPONENTES  
MANUEL SANCHEZ JIMENEZ  
PEDRO CAPILLA VILLENA

22 DE ABRIL DE 2022  
**DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO**  
3º GII



## IDEA DE PROYECTO

Debemos idear una propuesta turística para impulsar la unión de turismo en hostel con actividades de ocio en Granada. Para ello, se diseñará una página web de forma que se cubran las necesidades de los potenciales usuarios.

## MALLA RECEPTORA DE INFORMACIÓN

Hemos decidido crear una malla receptora a partir de la combinación de las experiencias de nuestras dos personas de la práctica anterior, Lourdes y Francisco. Esta opción nos permite identificar de manera rápida y eficaz las conclusiones de sus viajes.





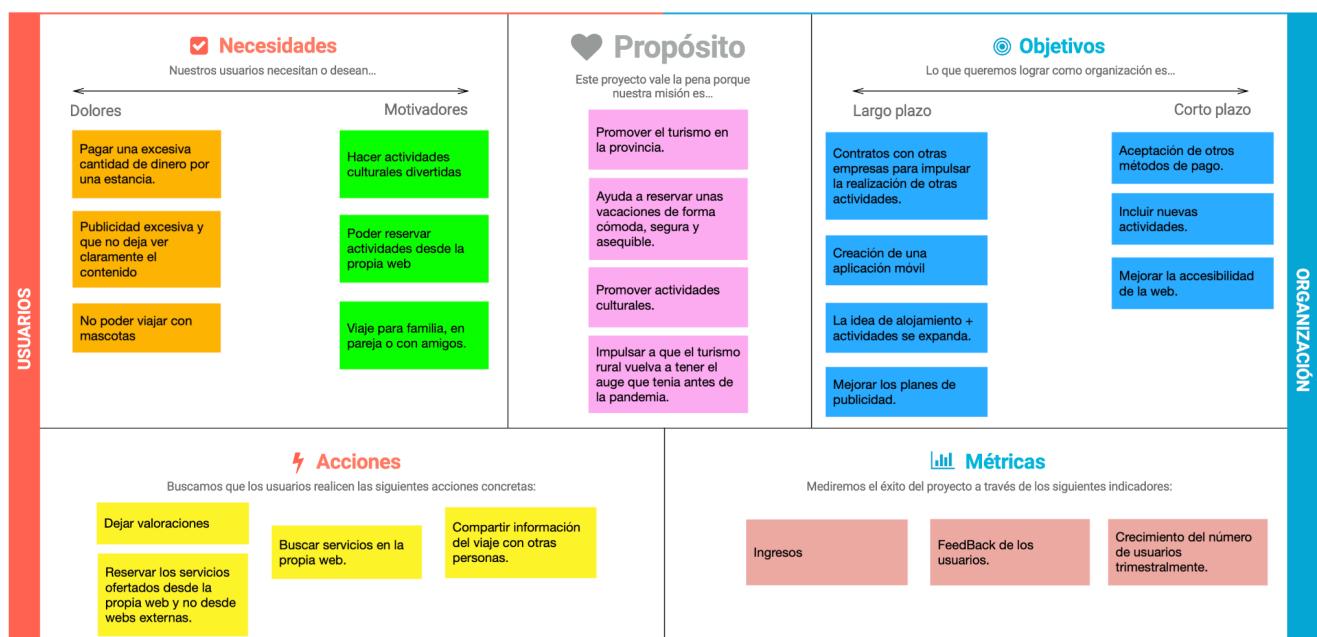
## PROPUESTA DE VALOR

Nuestra propuesta se trata de una aplicación con un objetivo simple, claro y necesario: crear una página web de reserva de habitaciones de un hostel y que además promueva eventos de ocio y cultura, para que así todos los usuarios puedan disfrutar de actividades en familia, amigos o en solitario en la ciudad de Granada.

En las “Necesidades”, hemos reflejado los principales matices que los usuarios valoran a la hora de utilizar la página web. Además, éstos podrán realizar distintas acciones como compartir viajes o reservar servicios.

Consideramos indispensable que en la página exista un sistema de recomendaciones personalizadas. Es ésta la razón por la cual ésta idea se desarrollará lo antes posible. A largo plazo, pensamos que es conveniente la creación de una aplicación móvil ya que proporcionará flexibilidad a los usuarios a la hora de reservar. Finalmente, se difundirá la existencia de ésta idea mediante contratos con otras empresas.

Proyecto:



## TASK ANALYSIS

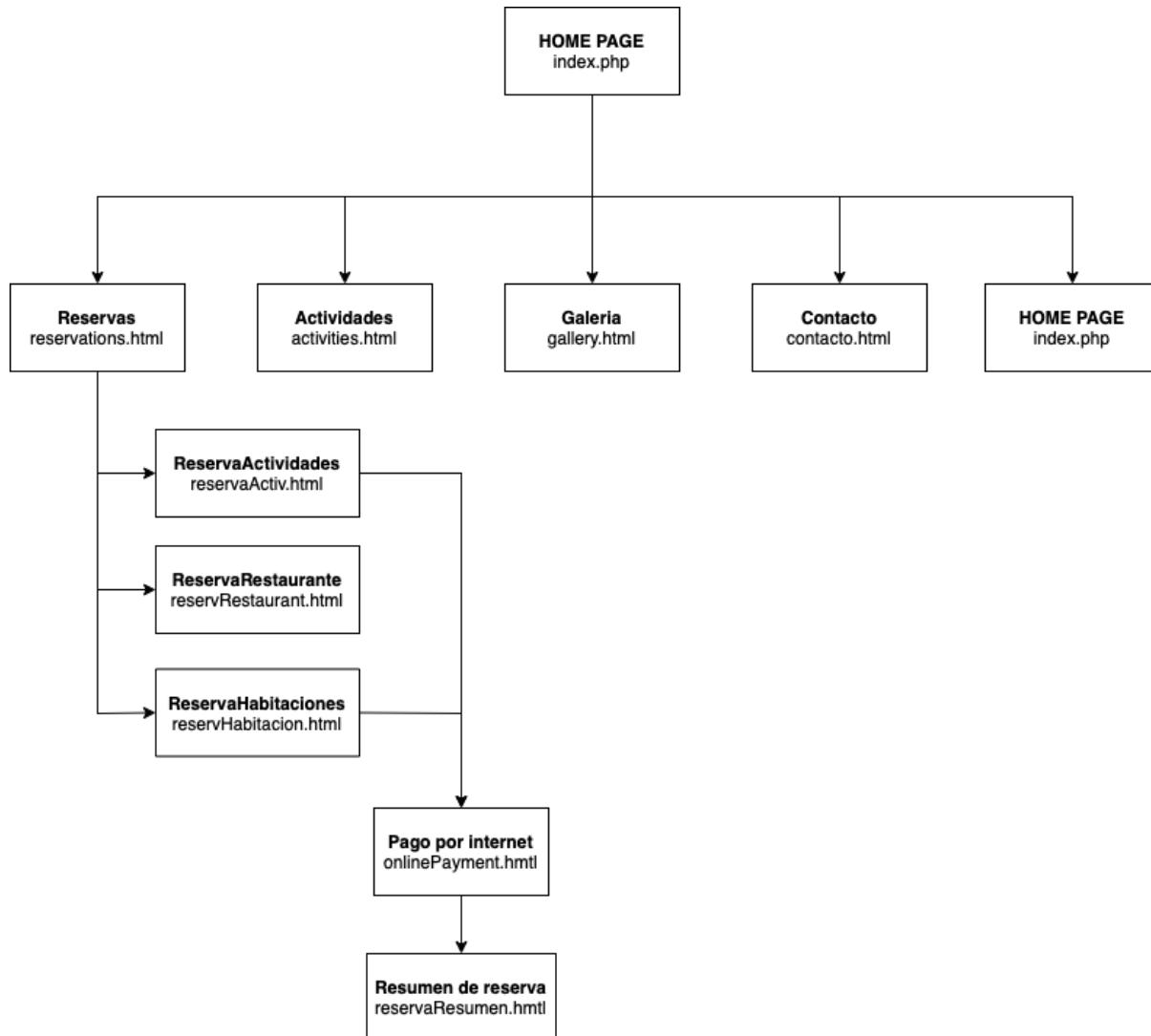
Hemos elegido la User/Task Matrix debido a que hace una síntesis bastante clara entre los distintos tipos de usuario que puede tener nuestra web así como las acciones que más se suelen realizar y su relevancia. Es por ello que es de gran importancia saber identificar las acciones más comunes entre los distintos usuarios y los diferentes clientes que tendremos.

User groups	Persona 1: cliente casual	Persona 2: agente de viajes	Persona 3: cliente frecuente
Reservar en restaurante	Alto	Medio	Alto
Reservar habitación	Alto	Alto	Alto
Reservar ticket para conciertos	Alto	Medio	Medio
Usar descuentos	Medio	Bajo	Alto
Llamada al establecimiento	Medio	Medio	Bajo
Uso de ShortCuts	Bajo	Alto	Alto
Elegir actividades para hacer	Medio	Alto	Medio
Uso de la sección de ayuda	Medio	Medio	Bajo
Uso del chat para ayuda	Medio	Bajo	Bajo
Uso de la sección de opiniones	Alto	Medio	Medio

Leyenda
Alto
Medio
Bajo

# SITEMAP

Nuestra propuesta de diseño de la web es la siguiente:



Es una construcción estándar y similar a las webs de hoy en día. Se puede apreciar de forma clara y sencilla las partes funcionales de la página.



## LABELLING

A continuación se explica el significado de los nombres que aparecen en el SiteMap anterior:

Etiqueta	Notas
Reservas	En este apartado se muestran diversas opciones para hacer reservas de habitaciones, para el restaurante así como para diversas actividades que se pueden realizar en el hostel
Actividades	Se mostrará información sobre las diferentes actividades que se ofertan, así como fotos y el precio que cuesta realizar cada una de ellas.
Galería	Se muestran fotos de las habitaciones y del restaurante
Contacto	Formulario de contacto con el hostel, además de un número de contacto que se proporcionará y la dirección junto con un mapa de donde se encuentra situado el hostel.
HomePage	Espacio en el que se muestra información más detallada del hostel, además de una sección de opiniones de otros huéspedes y/o clientes del hostel en cada uno de sus servicios.

## DISEÑO DE BOCETOS

Finalmente, hemos creado un prototipo de interfaz que mostrará el funcionamiento de la aplicación en un servidor web. Decidimos realizar el boceto únicamente de las partes más importantes como son el HomePage, las Actividades, la Galería y la página de Reservas.

El diseño se ha realizado con la aplicación Drawio.

El resultado es el siguiente:



HOME PAGE:





## ACTIVIDADES:

LOGO

**NOMBRE DEL HOSTEL**

HOME

## ACTIVIDADES

## CONTACTO

GALERÍA

## RESERVAS

## CONCIERTOS

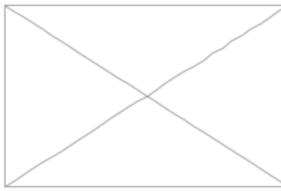
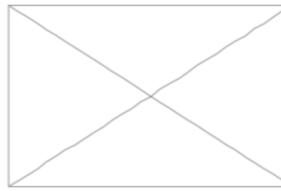
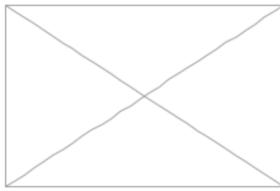
EXCURSIONES

## BIKE TOURS

**Consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in.

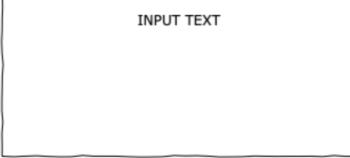
*Consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in.*



RRSS



CONTACTO:

LOGO	NOMBRE DEL HOSTEL												
HOME		ACTIVIDADES	CONTACTO	GALERÍA	RESERVAS								
<table border="1"><tr><td>HOMBRE</td><td>INPUT TEXT</td></tr><tr><td>EMAIL</td><td>INPUT TEXT</td></tr><tr><td>DIRECCIÓN</td><td>INPUT TEXT</td></tr><tr><td>COMENTARIO</td><td>INPUT TEXT</td></tr></table>			HOMBRE	INPUT TEXT	EMAIL	INPUT TEXT	DIRECCIÓN	INPUT TEXT	COMENTARIO	INPUT TEXT	 <input type="button" value="ENVIAR"/>		
HOMBRE	INPUT TEXT												
EMAIL	INPUT TEXT												
DIRECCIÓN	INPUT TEXT												
COMENTARIO	INPUT TEXT												
<p>LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR ADIPISCING ELIT, SED DO EIUSMOD TEMPOR INCIDIDUNT UT LABORE ET DOLORE MAGNA ALIQUA. UT ENIM AD MINIM VENIAM, QUIS NOSTRUD EXERCITATION ULLAMCO LABORIS NISI UT ALIQUIP EX EA COMMODO CONSEQUAT. DUIS AUTEM IRURE DOLOR IN REPREHENDERIT IN VOLUPTATE VELET ESSE CILLUM DOLORE EU FUGIAT NULLA PARIATUR. EXCEPTEUR SINT OCCAECAT CUPIDITAT NON PROIDENT, SUNT IN culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.</p>													
<p>RRSS</p>													

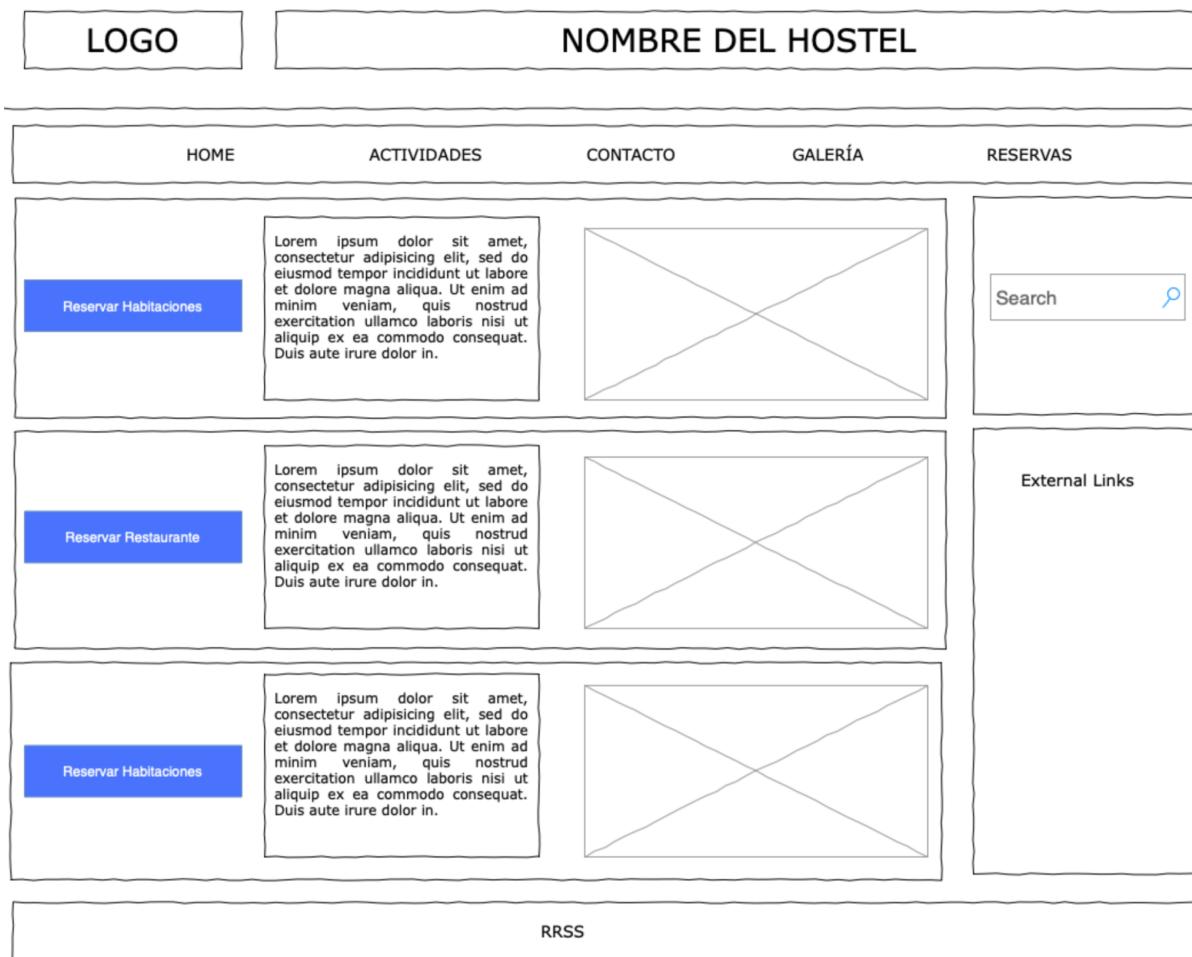


GALERÍA:





RESERVAS:



## CONCLUSIONES

A la hora de diseñar una aplicación, es muy importante tener en cuenta que no todo el mundo tiene las mismas necesidades. Para suplir esta necesidad, la creación de personas ficticias tan diferentes entre sí y ponernos en su piel ha hecho que ampliemos nuestros horizontes como futuros diseñadores.

Las técnicas aprendidas para valorar las posibles mejoras de una aplicación (Empathy map y scope canvas) han sido muy útiles. Gracias a ellas hemos podido apreciar las necesidades de potenciales usuarios y en base a ello desarrollar un diseño para nuestra página web.