

DIU22

Prácticas Diseño Interfaces de Usuario 2021-22 (Tema: Hostels)

Grupo: DIU2_nombreJA. Curso: 2021/22 Updated: 17/5/2022

Proyecto: Cultural Week

Descripción:

Propuesta de promoción del music bar & restaurant del Hostel Carlota Braun Granada que permite a los usuarios disfrutar junto a gente de gustos afines, de una semana al mes con comidas tradicionales de diversos países con el fin de variar del tapeo típico granadino.

Logotipo:



Miembros * :bust_in_silhouette: Jose Jiménez Cazorla :octocat:

* :bust_in_silhouette: Alberto Llamas González :octocat:

Proceso de Diseño

Paso 1. UX Desk Research & Analysis



1.a Competitive Analysis

Características de la página web y el hostel	CarlotaBraun	2060 Hostel	Zero Barcelona
Traducción a otro idioma disponible	Sí, además se puede traducir a más de un idioma	Sí	Sólo está en inglés
Facilidad de lectura	Cuesta leer el texto de la portada pero el resto se lee bien	Sí	Sí
Redes Sociales	Sí	Sí	Sí
Imágenes del hostel	Sólo de habitaciones	Sí	Sí
FAQ	Sí, además proporciona un número de teléfono para enviar un Whatsapp	No	Sí
Página Web intuitiva	Sí	Sí	Sí
Informa sobre protocolos COVID	No	No	Sí
Blog actualizado	Sí	No	No
Reserva en web	Sí, en página externa	Sí, en la propia web del hostel	Sí, en la propia web del hostel
Wifi	Sí	Sí	Sí
Habitación solo para chicas	Sí	No, sólo habitaciones mixtas	Sí
Lavadora y Secadora	Sí	Sí	Sí
Recepción 24h	No informa si es 24h	No informa si es 24h	Sí
Guardaequipajes / Taquillas	Sí	Sí	Sí
Ecológico	No informa	Sí	No informa
Bar/Restaurante	MusicBar	RoofBar	Café Bar
Cocina	No	Sí	Sí
Precio más barato por noche	12€ en habitación de 6 personas	34€ en habitación de 12 personas	15€ en habitación de 10 personas

Hemos analizado dos opciones con mejor valoración que Carlota Braun Hostel para ver si había mucha diferencia entre ellos. Como podemos ver, Carlota Braun no se diferencia de los otros hostels con mejor valoración ya que dispone de los mismos servicios por un precio mucho más asequible en una habitación con menos personas.



1.b Persona

User Persona Template

CC BY DIU2.nombreJA_2021/22 O <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Lucía Rodríguez
Journey MAP



UX DIU Toolkit 2021 v1.2 - Basado en [oliverCaine](#) References: [Personas - The Beginner's guide by Chris Meara, 2018](#) Alternative Tools: [Xtensio](#) Github UX DIU Toolkit ETSIIT-Universidad de Granada

User Persona Template

CC BY DIU2.nombreJA_2021/22 O <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Ignacio (Nacho) Cordero
Journey MAP



UX DIU Toolkit 2021 v1.2 - Basado en [oliverCaine](#) References: [Personas - The Beginner's guide by Chris Meara, 2018](#) Alternative Tools: [Xtensio](#) Github UX DIU Toolkit ETSIIT-Universidad de Granada

Nacho encaja en el tipo de persona que podría alojarse en un hostel ya que es muy extrovertido, le encanta viajar, conocer gente nueva y compartir sus experiencias personales con sus seguidores. Lucía sin embargo, es un poco más introvertida y es otro tipo de cliente posible de un hostel, un grupo de amigas que busca pasárselo bien sin gastar mucho dinero en alojamiento.



1.c User Journey Map



Lucía Rodríguez

User Journey Map
CC BY DIU2.nombreJA_2021/22 © <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Lucía Rodríguez

PASOS	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere preparar un viaje con sus amigas (5 amigas y ella) para el puente de mayo (30 abril, 1, 2 mayo)	Busca en internet ofertas de hoteles para esas fechas y pregunta a compañeros de clase que hayan estado en granada por lugares para hospedarse	Un día mirando Instagram, le aparece un anuncio de un hostel en Barcelona y decide buscar hostels en granada	Busca en youtube videos acerca de gente contando su experiencia en hostels	Lucía descubre que en Granada hoy únicamente 3 hostels por lo que decide analizar cuál es el mejor	Lucía consigue reservar en el Hostel Carola Brauna una habitación para 6 personas
Punto Contacto	Agenda	ordenador	Móvil (Instagram)	iPad	Móvil (videollamada)	ordenador
Emoción						
Conflictos	ver si sus amigos no trabajan y ver cuáles pueden ir a Granada en la fecha deseada	yo encuentra un hotel barato, situado en el centro y que ofrece actividades para hacer en el hotel	Está preocupada por si a sus amigos no les gusta su idea del hostel	No le convence del todo la idea de quedarse en un hostel pero viendo que es lo más asequible y entretenido decide informarse más sobre hostels en Granada	Ago más animada, realiza una videollamada con sus amigos presentándoles las opciones disponibles y viendo la disponibilidad de ellas	Tras tener ciertos problemas con la reserva ya que no coincidían los precios de la página web con los de la página de reserva, Lucía acaba satisfecha de haber podido organizar la escapada a Granada con sus amigos
Imagen						

IX DIU Toolkit Jour v1 - Basado en [olverCarne](#). References User Journey: The Beginner's Guide. Alternative Tools UXPressia GitHub UX DIU Toolkit ETSIT-Universidad de Granada

Nacho Cordero

User Journey Map
CC BY DIU2.nombreJA_2021/22 © <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Nacho Cordero

PASOS	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere grabar un nuevo video en España y le apetece visitar el sur de España ya que lleva mucho tiempo sin ir	Busca información en internet e informarse sobre los hostels y el tipo de servicio que ofrecen	Planea irse con otro influencer y hacer el video juntos, pero su amigo no puede asistir en la misma fecha que él	Su agencia de social media insiste en que realice el viaje y le envía más información de experiencias de usuarios en hostels del mundo	Busca en diferentes planes para hacer en Granada, así como hostels para hospedarse	Nacho hace la reserva y se lo comenta a sus followers a través de las RRSS
Punto Contacto	Móvil (Instagram y calendario)	ordenador	Móvil (WhatsApp)	Móvil (WhatsApp), ordenador	ordenador	Móvil (Instagram, TikTok, Twitter, YouTube)
Emoción						
Conflictos	Mirar en qué fechas podría ir a visitar el sur de España sin que le coincida con reuniones u otros proyectos	Para simular la experiencia de un usuario real de un hostel plantea él mismo su viaje sin ayuda de su agencia personal y observa que, en las fechas en las que le viene bien si, hay alta ocupación	Se enfada ya que es más complicado grabar el video solo y piensa en cancelar el viaje	Sigue sin estar del todo contento por tener que realizar solo el viaje debido a su miedo a los aviones pero decide seguir adelante	Observa que al coincidir su tiempo de estancia con Semana Santa, los precios son más elevados pero su agencia contacta con él y le comenta que el Hostel Carola Brauna le ofrece hospedarse gratuitamente a cambio de una promoción en sus redes sociales	Todo por haber realizado la reserva fácil y correctamente, Nacho llama a su familia que vive en Almería y les dice que cuando acabe su visita a Granada, irá a verlos tras muchos años
Imagen						

IX DIU Toolkit Jour v1 - Basado en [olverCarne](#). References User Journey: The Beginner's Guide. Alternative Tools UXPressia GitHub UX DIU Toolkit ETSIT-Universidad de Granada

Para Lucía decidimos que realizase una experiencia más común para personas como nosotros, que no conocíamos el concepto de hostel. Preguntando a amigos por sus experiencias y buscando información por Internet, enfrentándose ella misma a los problemas que pudiesen surgir. En el caso de Nacho, podemos ver que gracias a su agencia de social media ha obtenido un gran viaje calidad/precio. Antes de esto ha intentado organizarlo por su cuenta pero ha tenido varios problemas a pesar de su gran manejo en las nuevas tecnologías. Estos problemas han sido: la disponibilidad de hostels y la "traición" de su amigo/compañero de profesión.

1.d Usability Review

- Enlace al documento: <https://github.com/albertollamass/DIU/blob/master/P1/Usability-review-template.xlsx>
- Valoración final (numérica): 84/100
- Comentario sobre la valoración: La web en general tiene buena usabilidad y permite que los usuarios realicen su reserva fácilmente aunque el nombre de dominio de la web debería de ser un poco más intuitivo y consideraremos que los tiempos de carga de las páginas son muy altos y empeoran la experiencia del usuario.

Paso 2. UX Design



2.a Feedback Capture Grid / EMpathy map / POV

Interesante	Críticas
Interacción social (Conocer gente nueva)	Seguridad: Dar mayor seguridad a las cuentas de los usuarios
Ampliación de la cultura musical (Nuevos artistas / Nuevos estilos musicales)	Está destinada a personas que le guste socializar.
Innovación (No hay otras apps que ofrezcan estos contenidos)	Hay un poco de temor a que vayas a uno de los bares y que la propuesta que ofrecen no sea buena.
Diseño atractivo	La URL de Carlota Braun es poco intuitiva (Si quieras acceder al sitio web a través de ella)
Los ítems de la app están bien localizados y es muy sencillo acceder a ellos.	
Eventos actualizados cada semana	
Preguntas	Nuevas ideas
¿Es complicado eliminar la cuenta de usuario?	Notificaciones de cuando se produzcan cambios en la app.
¿Está garantizada la seguridad de mis datos personales?	Avisos de los protocolos COVID19 del local
¿Hay alguna forma de guardar los eventos que te han gustado?	Añadir una opción que permita a los usuarios calificar los eventos a los que han asistido
¿Hay alguna forma de que te notifique cuando sale un nuevo evento?	Tutorial de uso por primera vez
¿Es posible contactar con un administrador de forma rápida ?	Usar un traductor propio en vez de Google Translate

La aplicación tendrá como fin dar una alternativa a la propuesta cultural del Carlota Braun. Proponemos una aplicación que exponga una Cultural Week en la que cada día de la semana se realizarían distintos eventos, con el fin de llamar la atención de los usuarios que quieren conocer culturas nuevas o usuarios extranjeros que quieran recordar de donde vienen.



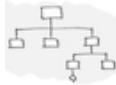
2.b ScopeCanvas

Proyecto:



SCOPECANVAS v5.0 www.scopecanvas.com

Licencia de uso: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. 



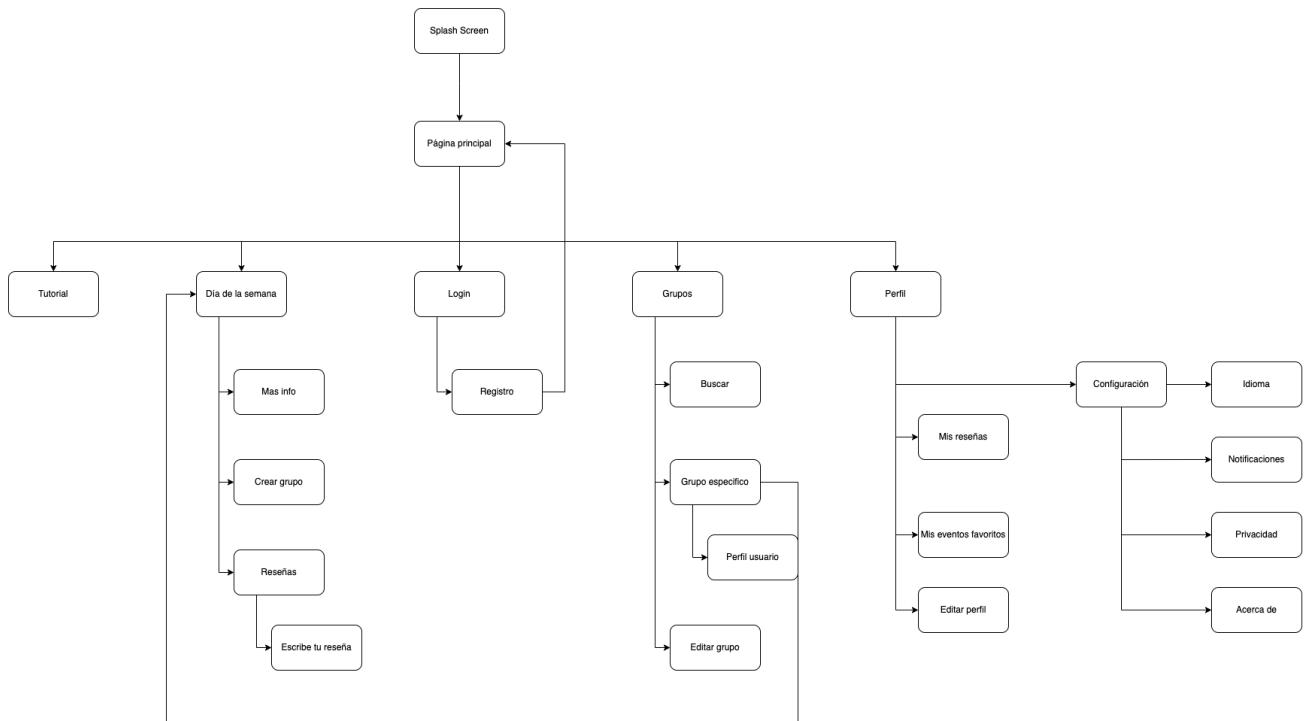
2.b Tasks analysis

User Group / Task	Usuario Registrado	Usuario no registrado	Administrador
Iniciar sesión	L	L	L
Registrarse	N/A	L	L
Cerrar sesión	L	N/A	M
Editar perfil	H	N/A	L
Escribir reseña	M	N/A	N/A
Consultar ayuda	L	M	N/A
Editar grupo	L	N/A	N/A
Crear grupo	M	N/A	N/A
Unirse a un grupo	H	N/A	N/A
Mandar un mensaje	H	N/A	L
Consultar eventos	H	H	N/A
Consultar perfil de usuario	M	L	H
Consultar notificaciones	H	M	L
Consultar Términos y Condiciones	L	M	L
Consultar mensajes	H	L	L



2.c IA: Sitemap + Labelling

SITEMAP



LABELLING

Término	Significado
Login	Acceder a la aplicación / plataforma
Página de inicio	Primera página que se ve antes de poder empezar a usar la aplicación
Página principal	Página donde se llega tras iniciar sesión o registrarse.
Tutorial	Sección para resolver aquellas dudas sobre la página
Día de la semana	Día de la semana donde dentro aparecen los eventos de ese día
Más info	Más información acerca del evento del bar
Crear grupo	Crea un grupo sobre el evento del bar
Grupo específico	Grupo ya creado sobre un evento
Buscar (grupo)	Busca un grupo por su nombre o bar
Perfil usuario	Perfil de un usuario que pertenece a un grupo
Acerca de	Información sobre la aplicación y la empresa
Perfil	Perfil personal del usuario
Privacidad	Información sobre la privacidad de la información del usuario
Notificaciones	Ajustes sobre las notificaciones de la aplicación en el teléfono del usuario
Idioma	Elección de idioma de la aplicación
Mis reseñas	Reseñas escritas por el usuario acerca de eventos
Mis eventos favoritos	Eventos que más le gustan al usuario
Splash screen	Página de carga antes de entrar a la app <input checked="" type="checkbox"/>



2.d Wireframes

SPLASH SCREEN



INICIO DE SESIÓN



Contraseña

Contraseña



Recuérdame

INICIAR SESIÓN

[¿Olvidó su contraseña?](#)

¿No tienes cuenta?

REGÍSTRATE



PÁGINA PRINCIPAL



EVENTO



Dia de la semana

☆ Valoracion

Evento (actual,pasados y futuros)



Para poder crear un evento, es necesario estar registrado

Grupos creados



Reseñas y valoraciones

	Heading ★ ★ ★ ★ ★ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------

	Heading ★ ★ ★ ★ ★ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------

	Heading ★ ★ ★ ★ ★ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------

Ver más valoraciones >

Dónde nos encontramos



Dirección

Horario

Enlace a menú del día

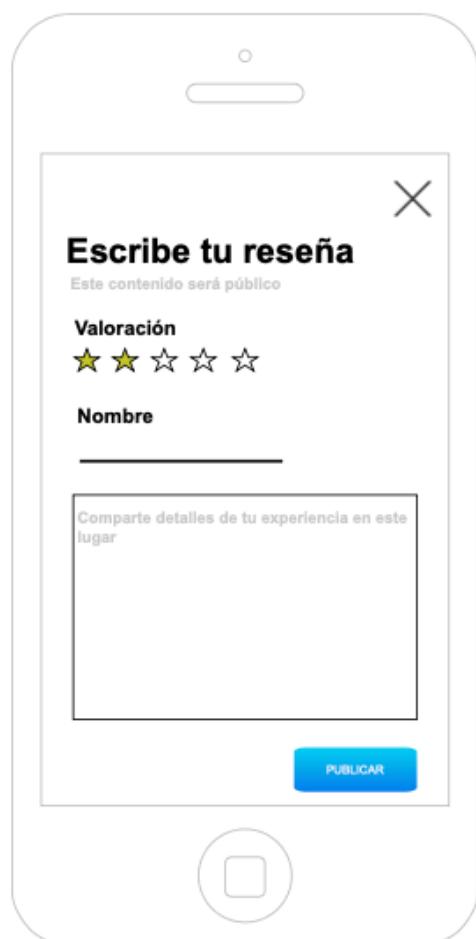
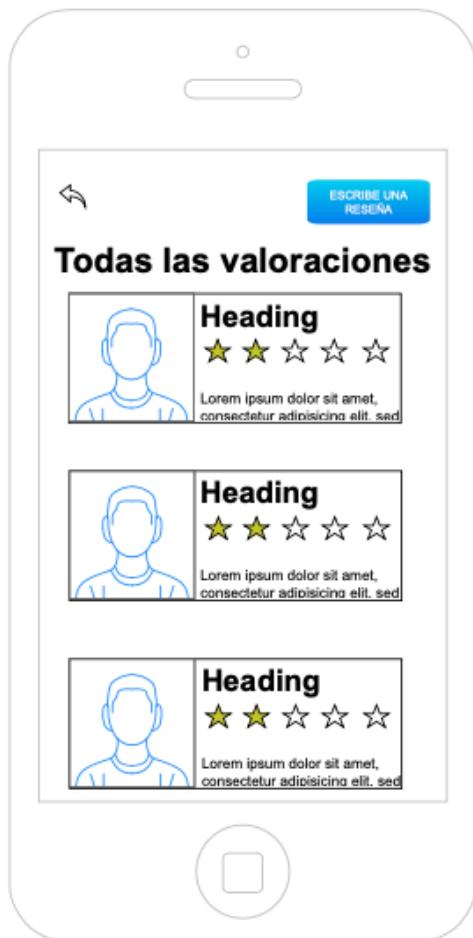
Teléfono

Alergias alimentarias o necesidades dietéticas especiales:
Antes de asistir, contacte directamente con el restaurante

Más información



Reseña y valoraciones



GRUPOS

Nombre grupo

EDITAR GRUPO **SALIR DEL GRUPO**

Bar Valoracion

Mensajes recientes

Saturday Oct 18

Hey man, got a seat?

If you, of course, just give me a couple minutes to freshen up.

Kendrick

Hey man, of course!

Kendrick

Message

Grupos **LOGO**

Busca un grupo

Nombre grupo
Nombre evento
Nº miembros

Nombre grupo
Nombre evento
Nº miembros

+

Person icon **Home icon** **User icon**

Miembros

Nombre del evento
Fecha

Miembros

Nombre de usuario

CREAR UN GRUPO

Nombre

Etiquetas

Descripción

CREAR GRUPO

EDITAR GRUPO

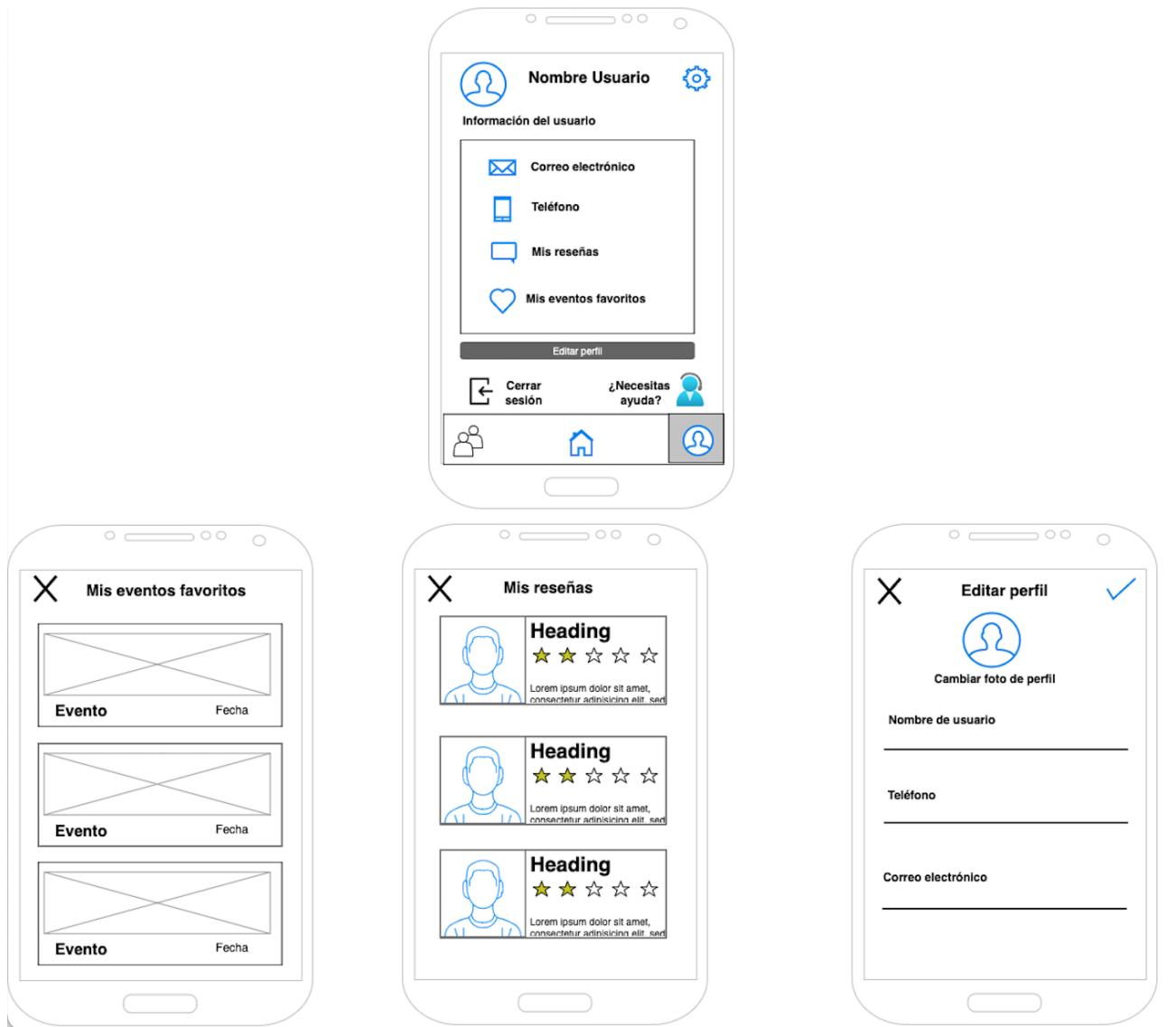
Cambiar nombre

Etiquetas

Descripción

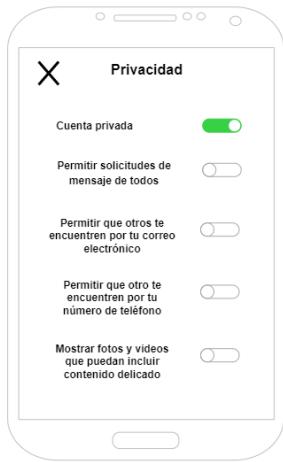
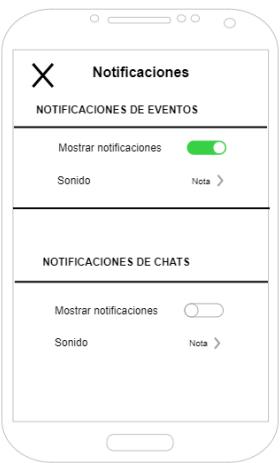
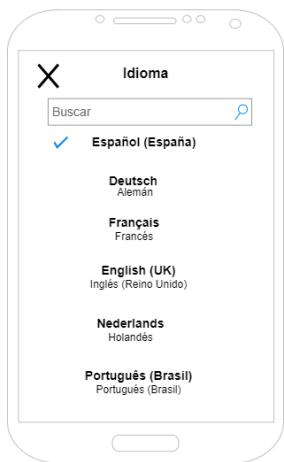
EDITAR GRUPO

PERFIL



Configuración

CONFIGURACIÓN



Paso 3. Mi UX-Case Study (diseño)



3.a Moodboard

LOGOTIPO	FUENTES	ICONOS/SÍMBOLOS
	FUENTES Big Spender Oswald, sans-serif	 Carlota Braun
PALETA DE COLORES		ICONOS/SÍMBOLOS https://ionic.io/ionicons Ionicons: The premium icon pack for Ionic Framework <small>Ionicons is an open-sourced and MIT licensed icon pack.</small>
IMÁGENES INSPIRADORAS		

En el Moodboard se perfilan ideas, estilos para definir las pautas principales del diseño visual, donde podemos destacar. La información acerca de la paleta de colores y tipografía se encuentra en [Guidelines](#):

- **Imágenes inspiradoras**

Las imágenes que nos han inspirado en el diseño del logo son imágenes que representan a diferentes países con sus respectivas culturas y platos típicos que acaban estando todos unidos en la misma mesa, representando esa mesa para nosotros la Cultural Week y la experiencia que vivirán los comensales.

- **Logotipo**



Para diseñar el logotipo, hemos partido de los colores y el tipo de fuente usados en la página principal de Carlota Braun que nos ha permitido diseñar un imagotipo sencillo, acorde a la estética de la web y que engloba lo que se quiere transmitir con la '*Cultural Week*'. Se ha creado usando la herramienta Adobe Photoshop, utilizando iconos de los que hablaremos a continuación. La imagen permite usarse como imagen de perfil en redes sociales como Facebook, Twitter o Instagram.

- **Iconos**

Para los iconos hemos utilizado los de la web [Ionic](#) ya que nos parecían simples y atractivos para todo el mundo. Entre los utilizados, tenemos:



3.b Landing Page

PÁGINA 1: Portada atractiva al usuario con el logo de la propuesta y enlace a la descarga de la app

The landing page features a large, vibrant collage of various Asian dishes, including soups, salads, and stir-fries, arranged in a circular pattern. Overlaid on this image is the 'CULTURAL WEEK' logo, which includes the text 'CULTURAL WEEK' and 'By Carlota Braun' above a red 'DESCARGAR AQUÍ' button. To the left of the main image is a dark sidebar with the 'CULTURAL WEEK' logo at the top, followed by navigation links: HOME, SOBRE NOSOTROS, GALERIA, and CONTACTO. At the bottom of the sidebar are social media icons for Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn, and YouTube.

PÁGINA 2: Información sobre la propuesta y enlace a web oficial de Carlota Braun



CULTURAL WEEK

HOME
SOBRE NOSOTROS
GALERIA
CONTACTO

<https://cultural-week.webflow.io/#about>

VIVE NUEVAS EXPERIENCIAS DE NUESTRA MANO

Momentos que dejan huella



¿QUÉ ES CULTURAL WEEK?

Una semana de cada mes en la que cada día se toma un país distinto como referencia para realizar eventos culturales.



¿QUÉ TE PODEMOS OFRECER?

Un "viaje" a un país sin moverte de la silla y una experiencia que no olvidarás nunca



PAÍSES DE CADA CONTINENTE

En Cultural Week, representamos una gran cantidad de países de los 5 continentes



GRUPOS DE CADA EVENTO

Podrás conocer gente nueva a través de los grupos disponibles de cada evento.

Visita la página de Carlota Braun aquí

[Pulse aquí](#)

PLATOS DE LOS 5 CONTINENTES

Disfruta de tremendo manjares en Carlota Braun



CULTURAL WEEK

HOME
SOBRE NOSOTROS
GALERIA
CONTACTO

<https://cultural-week.webflow.io/#gallery>

CONTACTA CON NOSOTROS

Permitenos saber tu opinión acerca de Cultural Week

PÁGINA 4: Formulario de contacto

Simulacion



3.c Guidelines

Colores y tipografía

- **Paleta de colores**

Para obtener la paleta de colores hemos utilizado la herramienta [StilifyMe](#). Nos permite introducir la url de una página web y nos devuelve los colores principales utilizados por ella. Como podemos comprobar visitando la web de [Carlota Braun](#), tiene tonos rojizos, negros y grises por lo que utilizaremos dichos colores en el mockup. En nuestro caso obtuvimos:



#cb1016

#151414

#c8c7c7

#656565

#671c1a

- **Tipo de fuente**

Para seleccionar las fuentes, también utilizamos [StilifyMe](#) aunque hemos decidido cambiar Montserrat que es la fuente que utiliza Carlota Braun para párrafos por Oswald ya que nos parecía más apropiada.

Si se desea encontrar más información acerca del logotipo, íconos e imágenes inspiradoras, se puede ver en el [MoodBoard](#)

Patrones de diseño

Para definir los patrones de diseño que utilizaremos hemos extraído información de <https://material.io/> y <https://ui-patterns.com/patterns>.

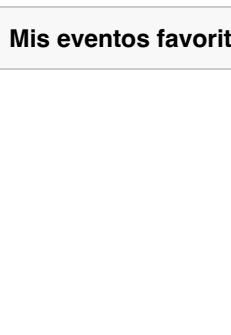
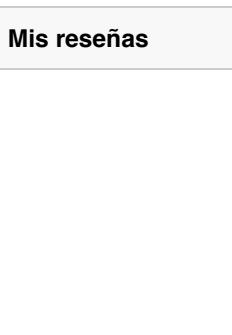
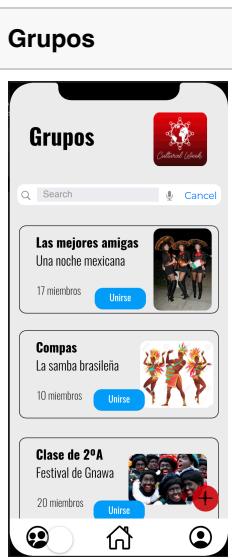
- Para que el usuario navegue entre las diferentes pestañas (perfil, grupos y home), se utiliza el patrón [Bottom Navigation Bar](#).
- Para el botón del tutorial se utiliza el patrón [Floating Action Button](#).
- Para movernos entre las partes de la pestaña home, perfil o grupos se utiliza el patrón [Tabs](#). Como patrones de búsqueda se ha utilizado:
- Para la búsqueda de idioma y de grupo se ha utilizado el patrón [Autocompletar](#) ya que facilita al usuario encontrar lo deseado y mejora su UX al no tener que escribir el nombre completo del grupo o idioma.

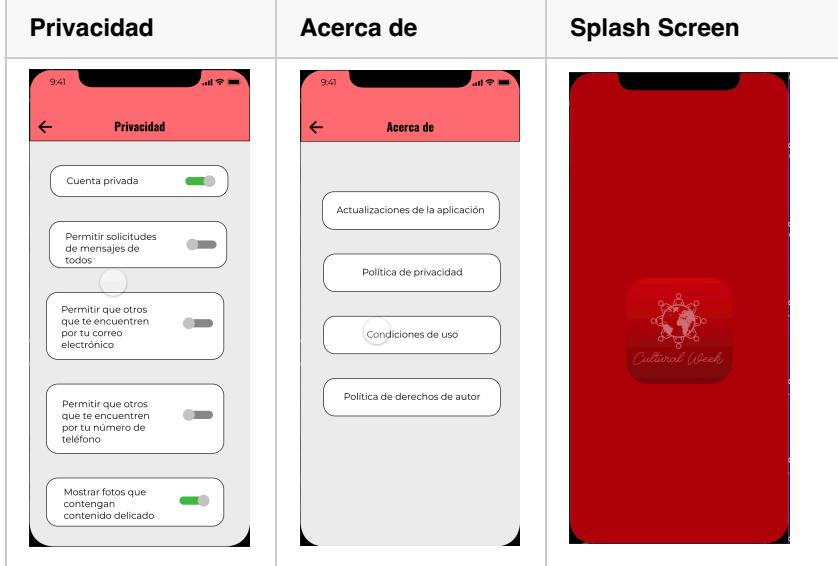
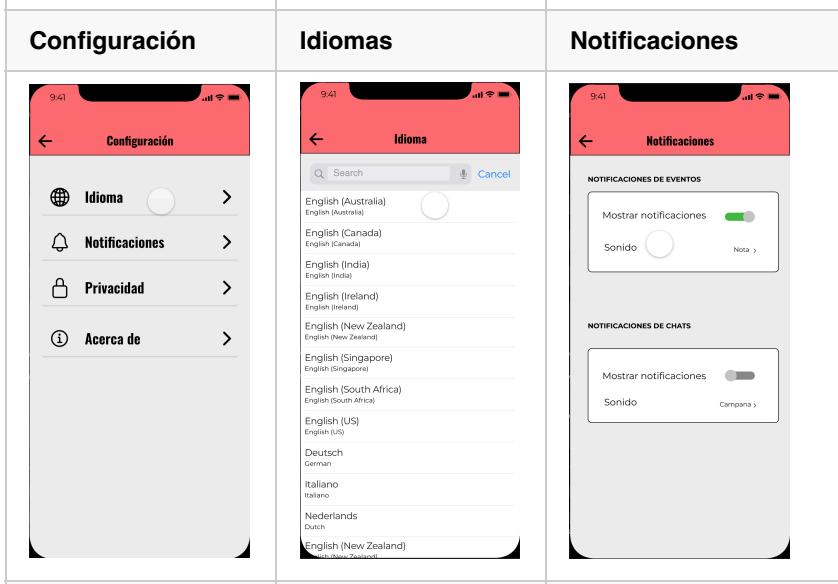
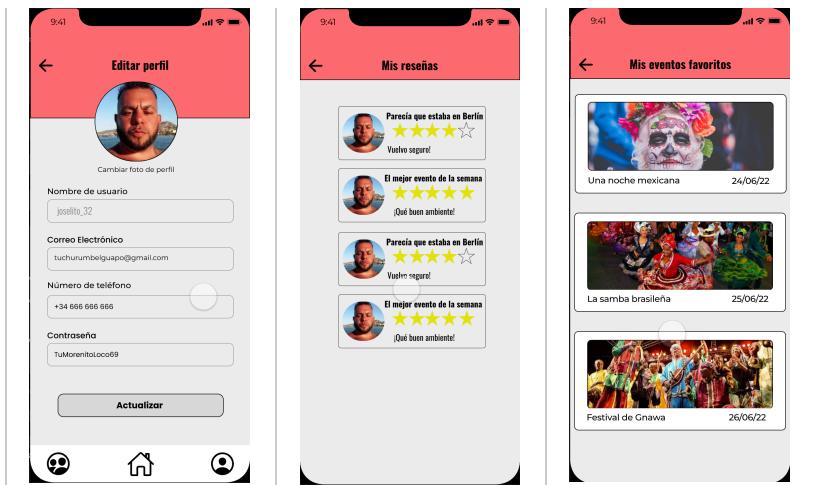


3.d Mockup

Para realizar el diseño, han sido de utilidad los wireframes realizados anteriormente ya que básicamente sólo hemos tenido que cambiar el formato de las páginas.

Home	Iniciar sesión	Registrarse
Evento día semana	Evento día semana	Todas las reseñas





Simulacion

Puedes consultar la simulacion [aquí](#)

<https://user-images.githubusercontent.com/59082768/169403875-d5c7d256-437a-4def-abd7-bb61548a8a54.mp4>



3.e ¿My UX-Case Study?

Publicar my Case Study en Github.. Documente y resuma el diseño de su producto en forma de video de 90 segundos aprox

<https://user-images.githubusercontent.com/59082768/169405826-76fdc6b2-480e-4a40-a222-a8780032071b.mp4>

Paso 4. Evaluación



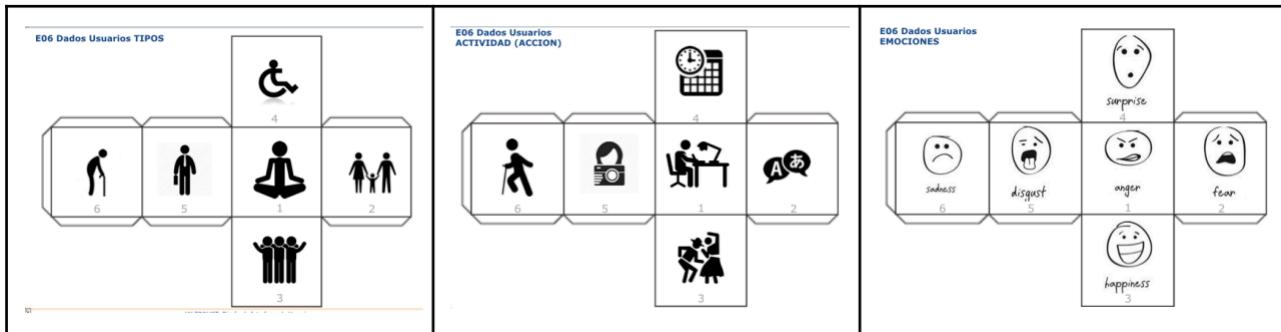
4.a Caso asignado

La música como terapia (DIU2.Unknown) es un microsite cuyo objetivo es potenciar la idea de music bar del hostel Carlota Braun en Granada. Proponen que el hostel, no sólo sea reconocido por su alojamiento, sino también por la música en directo, intentando atraer a clientes jóvenes. El microsite, puede ser utilizado por cualquiera, sin la necesidad de estar registrado, ofreciendo a los usuarios información acerca del menú y los próximos eventos.



4.b User Testing

Para la creación de los usuarios ficticios, se ha aplicado role playing mediante una tirada aleatoria de los siguientes dados.



Usuarios	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Personalidad	Perfil	Plataforma	TestA/B	SUS Score
John	H / 35	Empresario	Alta	Vive en Manchester. Siempre está centrado en su trabajo. No tiene hijos y le gusta pasar sus vacaciones descubriendo lugares nuevos.	Tipo:5 Actividad:2 Emoción:5	Móvil	A	75
Antonia	M / 70	Jubilado	Baja	Se aburre con la jubilación y es una amante apasionada de la música	Tipo:6 Actividad:3 Emoción:3	Web-Móvil	B	47.5
Unai	H / 20	Estudiante	Alta	Inquieto. No le gusta ir dos veces al mismo lugar. Desde pequeño es un aficionado a las nuevas tecnologías	Tipo:5 Actividad:2 Emoción:5	Web-Móvil	B	87.5
Clara	M / 40	Influencer	Media	Fiestera. Le gusta subir todo lo que hace a sus redes sociales. Tiene poca paciencia	Tipo:5 Actividad:2 Emoción:5	Móvil	A	82.5

- John: Empresario, le gusta viajar y conocer sitios nuevos. Tiene una alta experiencia en las nuevas tecnologías por lo que ha sido útil evaluar su experiencia para identificar algunos defectos que tiene la app relativos a la eficiencia.
- Antonia: Jubilada, tiene inexperiencia en las nuevas tecnologías pero ha sido de gran ayuda para verificar que la página carece de características que puedan ayudar a las personas mayores o con poca experiencia tecnológica.
- Unai: Estudiante, es un amante apasionado de las nuevas tecnologías por lo que manejarse por este website no ha sido ningún problema para él. Le encanta conocer sitios nuevos y la música es una muy buena opción.
- Clara: Influencer, sube todo lo que hace a sus redes sociales e ir a una Cultural Week da muchos followers. Su navegación por la aplicación ha sido buena y ha podido concretar una cita con sus compis para pasarlo genial.



. 4.c Cuestionario SUS

System Usability Scale Test (SUS)

EQUIPO: DIUZ_nombreJA (5 junio de 2022)		TEST A: CulturalWeek		TEST B: La música como terapia	
DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO		Web: https://github.com/albertollamass/DIU		Web: https://github.com/lucasalamanca/DIU	
PRACTICA 4 - Cuestionario SUS		A - TESTING		B - TESTING	
USUARIO ID:	#USER1	#USER4	#USER3	#USER2	
SEXO (H-hombre, M-mujer)	H	M	H	M	
EDAD	35	40	20	70	
OCCUPACION	Empresario	Influencer	Estudiante	Jubilado	
EXPERIENCIA TIC	Alta	Media	Alta	Baja	
PERFIL (describir)	Vive en Manchester. Siempre está centrado en su trabajo. No tiene hijos y le gusta pasar sus vacaciones descubriendo lugares nuevos.	Fiestera. Le gusta subir todo lo que hace a sus redes sociales. Tiene poca paciencia	Inquieto. No le gusta ir dos veces al mismo lugar. Desde pequeño es un aficionado a las nuevas tecnologías	Se aburre con la jubilación y le gusta mirar nuevos restaurantes para comer con su marido	
			1: completamente en desacuerdo 5: completamente de acuerdo		
CUESTIONARIO SUS	Valoracion User1 (entre 1-5)	Valoracion User2 (entre 1-5)	Valoracion User3 (entre 1-5)	Valoracion User4 (entre 1-5)	
1 Creo que me gustará visitar con frecuencia este website	4	5	3	2	
2 Encontré el website innecesariamente complejo	1	1	1	3	
3 Pensé que era fácil utilizar este website Creo que necesitaría del apoyo de un experto para recorrer el website	5 2	4 2	5 1	3 4	
5 Encontré las funciones del website bastante bien integradas	4	4	3	4	
6 Pensé que había demasiada inconsistencia en el website Imagino que la mayoría de las personas aprenderían muy rápidamente a utilizar el website	2 4	2 4	2 5	2 3	
8 Encontré el website muy grande al recorrerlo	4	1	1	3	
9 Me sentí muy confiado en el manejo del website Necesito aprender muchas cosas antes de manejarme en el website	4 2	4 2	5 1	2 3	
VALORACION FINAL	75	82,5	87,5	47,5	
	ACCEPTABLE C	ACCEPTABLE TIPO B	ACCEPTABLE TIPO B	MARGINAL	
NO ACCEPTABLE (SI ES <40)					
MARGINAL (LOW 40-60)					
MARGINAL D (ENTRE 60-70)					
ACCEPTABLE TIPO C (GOOD 70-80)					
ACCEPTABLE TIPO B (EXCELENT 80-90)					
ACCEPTABLE TIPO A (THE BEST 90-100)					
Fuente: http://www.measuringux.com					

Enlaces al test de usabilidad System Usability Scale Test

<System-Usability-Scale-Test.pdf> <System-Usability-Scale-Test.xlsx>

Valoración personal

Se ha llevado a cabo la evaluación realizando el System Usability Scale Test (SUS) a través del cual se han obtenido resultados comparativos entre dos prototipos. Los problemas más graves detectados tienen que ver con la falta de organización en algunas páginas del sitio y la dificultad para volver a la página de inicio. Al diseño actual, le falta en la página de la carta un poco de orden ya que aparecen muchos platos, pero no se especifica ni el precio, ni el tipo de plato. Además, una vez salimos de la página de inicio, es poco intuitivo volver a ella ya que sólo se permite pulsando en la imagen del logo, en vez del logo y la letra.



4.d Usability Report

Enlaces al Usability Report

[P4UsabReportMusicaComoTerapiadonebyDIU2_nombreJA.pdf](#)

[P4UsabReportMusicaComoTerapiadonebyDIU2_nombreJA.docx](#)

Valoración personal

El proyecto parte de una muy buena idea, potenciar la visibilidad del hostel mediante la música. El proyecto, se ha desarrollado de forma correcta, destacando el moodboard y la selecciónn de colores. El logotipo también resulta bastante original ya que combina una copa con los pulsadores de una trompeta/saxofón, resultando en una combinación simple pero consistente. Con el fin de mejorar el microsite, se proponen las siguientes mejoras:

- * Aumento del tamaño de la letra, ya que no se lee con suficiente claridad.
- * Reestructura de la página de la carta.
- * Inclusión de más iconos, en especial en la barra de navegación, para mejorar la accesibilidad de la web.

Paso 5. Evaluación de Accesibilidad (no necesaria)



5.a Accesibility evaluation Report

Indica qué pretendes evaluar (de accesibilidad) sobre qué APP y qué resultados has obtenido

5.a) Evaluación de la Accesibilidad (con simuladores o verificación de WACG) 5.b) Uso de simuladores de accesibilidad

(uso de tabla de datos, indicar herramientas usadas)

5.c Breve resumen del estudio de accesibilidad (de práctica 1) y puntos fuertes y de mejora de los criterios de accesibilidad de tu diseño propuesto en Práctica 4.

Conclusión final / Valoración de las prácticas

En conclusión, las prácticas nos han resultado útiles y nos han dado la perspectiva de que una página web o una aplicación, no trata sólo de programarla, sino que una parte importante, es el diseño y la experiencia de los usuarios. De esta forma, partiendo de un caso base, hemos podido adquirir experiencia para nuestro futuro profesional, aprendiendo sobre el uso de herramientas como Protopie y diferentes diagramas que pueden servirnos de brainstorming. Hemos podido además calificar otros diseños y ser autocríticos con nuestro propio diseño. Por ello, consideramos que, de cara a nuestro futuro laboral, las prácticas nos han aportado otra visión para realizar nuestras propias aplicaciones, que hemos podido reflejar, tanto en estas prácticas, como en prácticas de otras asignaturas como Sistemas de Información Basados en Web o Desarrollo Software.