

PRÁCTICA 2

DIU3.14PI

Alejandro Rodger Marín
Carlos Pérez Cruz

[DISEÑO DE BOCETOS: Propuesta de App de negocio turístico]

En esta memoria realizada por los alumnos Carlos Pérez Cruz y Alejandro Rodger Marín realiza una propuesta de micro-site para el hostel "Hostel4U", situado en la ciudad de Granada.
Se puede visitar su página web en la siguiente dirección: <https://www.hostel4ugranada.com/>

Índice

| | |
|--|----------|
| INTRODUCCIÓN | 2 |
| IDEACIÓN: MALLA RECEPTORA | 3 |
| Malla receptora | 3 |
| PROPUESTA DE VALOR | 4 |
| ANÁLISIS DE TAREAS..... | 5 |
| MATRIZ TAREAS/USUARIOS | 5 |
| ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN | 6 |
| RESUMEN DE LA PRÁCTICA | 8 |
| OBJETIVOS | 9 |
| DESARROLLO | 9 |
| CONCLUSIÓN | 9 |

INTRODUCCIÓN

El Diseño Centrado en el Usuario sitúa a la persona (el usuario) como eje principal del proceso de diseño en lugar del producto (el objeto, el sistema informático). El objetivo de esta práctica es que el producto se adapte a las necesidades reales de la persona. Es por tanto muy importante conocer cuál será el usuario, sus intenciones y las tareas que va a realizar. Para ello nos centraremos en las primeras fases del análisis, observación del contexto, y diseño preliminar (organización y estructuración) en un boceto (Lo-Fi).

IDEACIÓN: MALLA RECEPTORA

A partir de la experiencia adquirida en la práctica 1 con los usuarios ficticios creados, sintetizaremos los hallazgos obtenidos a través de una malla receptora para recabar dicha información y abordar la propuesta de diseño.

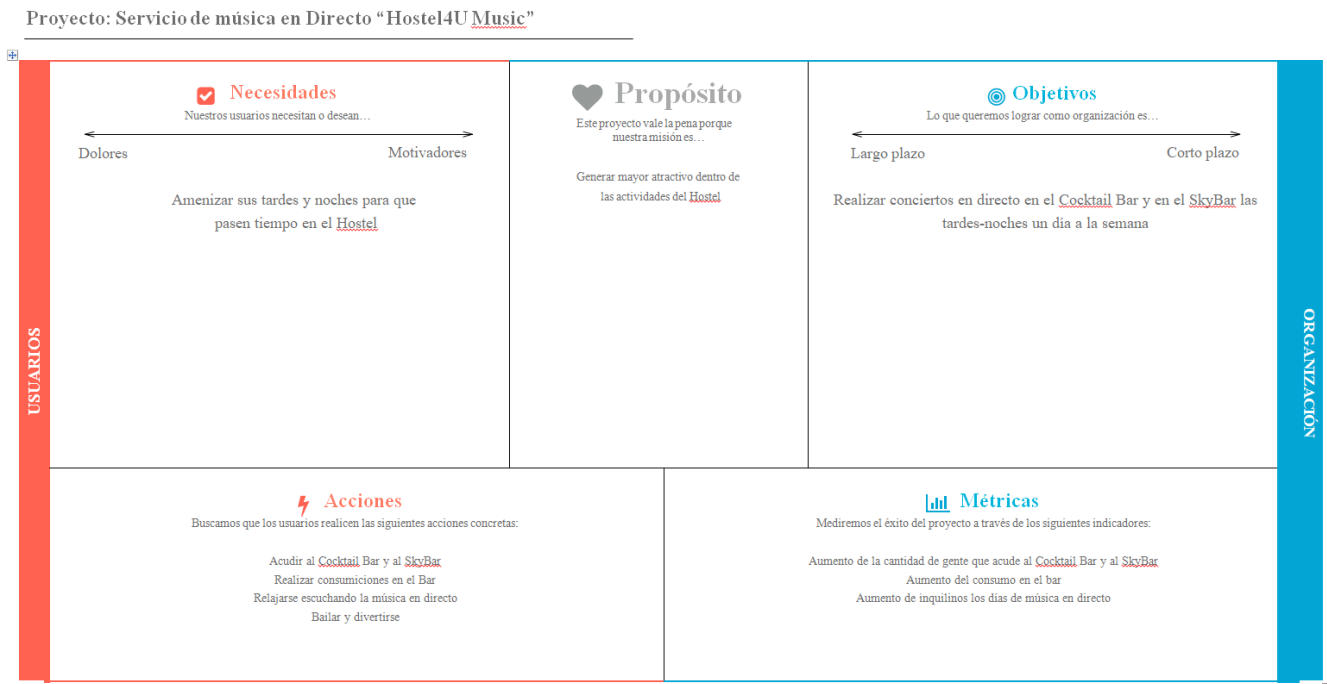
Malla receptora

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">-Restaurante y Sky Bar-Actividades en grupo-Recepción-Ambiente LIKES | <ul style="list-style-type: none">-No hay habitaciones individuales o para parejas CRITICISMS |
| QUESTIONS <ul style="list-style-type: none">-¿Se puede desayunar en la terraza?-¿Podrían organizar conciertos en directo? | IDEAS <ul style="list-style-type: none">-Música en directo-Habitaciones individuales |

A partir de las preguntas realizadas por nuestros usuarios, concluimos que la idea de realizar un micro-sitio para conciertos en directo es apta.

PROPUESTA DE VALOR

Hemos decidido que se ofrezca un nuevo servicio en el hostel: conciertos de música en directo. Se organizarán conciertos en el Cocktail Bar o en el Sky Bar una vez a la semana. De esta manera, más gente acudirá al bar para realizar consumiciones y disfrutar de otros servicios del Hostel.



(VER PROPUESTA DE VALOR SCOPECANVAS EN "propuesta_valor.pdf")

ANÁLISIS DE TAREAS

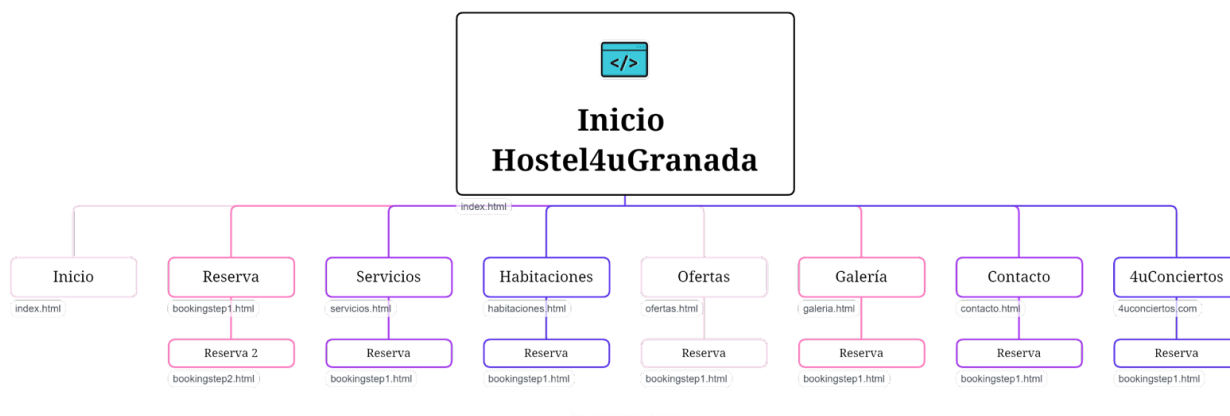
Vamos a proceder a identificar las tareas que debe realizar los usuarios en el sitio. Para ello vamos a utilizar una matriz de tareas/usuarios donde se enumeran por filas las tareas, y los perfiles de usuario por columnas, indicando la relación entre ambos con su frecuencia de uso, organizada en Baja (L), Media (M), o Alta (H).

Matriz tareas/usuarios

| USER GROUPS | | | | | | |
|--------------------------|-----------------|---------|------------|------------|-----------|-------------|
| TASKS | GRUPO DE AMIGOS | PAREJAS | ESTUDIANTE | TRABAJADOR | JUBILADOS | EXTRANJEROS |
| INFORMARSE | H | M | M | L | L | H |
| CONSUMIR EN COCKTAIL-BAR | H | M | L | L | L | H |
| ESCUCHAR CONCIERTO | M | H | M | L | L | M |

ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN

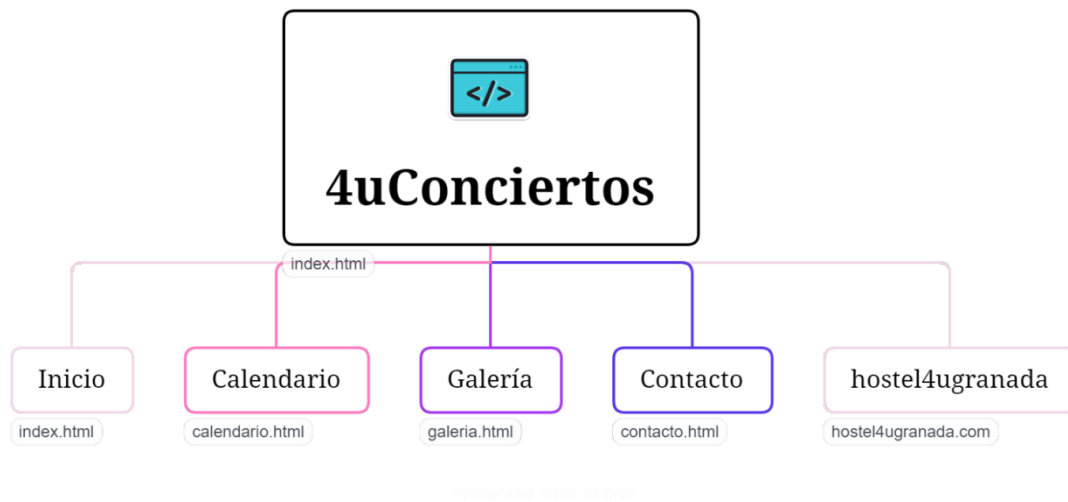
En primer lugar, mostraremos el sitemap de la página original, a la cual le añadiríamos en nuestro caso un enlace a nuestro microsite como se ve en la imagen:



De esta manera, el etiquetado de la página quedaría de la siguiente forma:

| Etiqueta | Descripción |
|--------------|--|
| Inicio | Página de inicio con enlaces al resto de páginas y una breve descripción del hostel |
| Reserva | Página de reserva principal para seleccionar los días de reserva y el tipo de habitación. Aparece en todas las páginas |
| Reserva2 | Página de reserva a continuación de la página de reserva principal. Se detallan los datos de pago de la reserva. |
| Servicios | Página con los servicios que oferta el hostel |
| Habitaciones | Página que muestra detalles sobre las habitaciones |
| Ofertas | Página que muestra detalles sobre las ofertas del hostel |
| Galería | Página con una galería de imágenes del hostel |
| Contacto | Página con un formulario para contactar con el hostel si se tiene alguna duda. El número y correo del hostel sale en todas las páginas en la parte superior. |
| 4uConciertos | Página añadida para la práctica. Contendrá información de los próximos conciertos en directo del Hostel, además de una serie de fotos de los lugares de concierto (Cocktail-Bar / Sky-Bar) |

Nuestro micrositio, 4uconciertos.com, tendría el siguiente sitemap:



Por lo tanto, el labelling del sitio sería el siguiente:

| Etiqueta | Descripción |
|-----------------|--|
| Inicio | Página de inicio con enlaces al resto de páginas y una breve descripción del servicio de conciertos en el hostel |
| Calendario | Página de información más detallada de los conciertos próximos. |
| Galería | Página con una galería de imágenes de los conciertos (y los sitios del hostel donde se hacen dichos conciertos) |
| Contacto | Página con un formulario para contactar con el hostel si se tiene alguna duda. El número y correo del hostel sale en todas las páginas en la parte superior. |
| hostel4ugranada | Enlace a la página principal del hostel |

PROTOTIPO

Podemos observar en las siguientes imágenes los prototipos Lo-Fi de las distintas pantallas de la interfaz siguiendo la estructura del sitemap:

(Ver prototipos en “prototipos.pdf”)

RESUMEN DE LA PRÁCTICA

OBJETIVOS

Este documento se ha redactado con la finalidad de adaptar nuestro producto a las necesidades reales del usuario. Para ello hemos necesitado conocer cuál será el usuario, sus intenciones y las tareas que va a realizar.

DESARROLLO

Para cumplir los objetivos planteados, hemos realizado un análisis previo observando el contexto, para poder realizar finalmente un diseño preliminar en un boceto que dará lugar al futuro microsite que se realizará para fomentar el valor turístico del hostel.

CONCLUSIÓN

Hemos podido realizar el boceto de acuerdo a las necesidades reales del usuario, pudiendo hacer una estructura óptima que fomente el valor del hostel a nivel turístico.