
DIU: Práctica 1

Alejandro Manuel Hernández Recio

Juan Carlos Hermoso Quesada

ANÁLISIS DEL INTERFAZ DE USUARIO. REVISIÓN DE USABILIDAD

1. Competitive analysis	3
2. Personas	3
1.1. Patricia Cantalapiedra	3
1.2. Ramón Sanso	4
3. Experience Journey Map	5
3.1. Patricia Cantalapiedra	5
3.2. Ramón Sanso	6

1. Competitive analysis

El servicio que hemos elegido es EatWith ("AirBnB de comida"). Hay otras alternativas, pero: Jaunt ha dejado sólo la app móvil, BonAppetour no parece tener eventos en ciudades "pequeñas", y TravelingSpoon tiene pocas ciudades y diseño poco intuitivo. Cesarine nos ha gustado mucho pero es sólo en Italia.


2. Personas

Hemos diseñado así las personas porque creemos que son dos arquetipos opuestos que conviven hoy día.

1.1. Patricia Cantalapiedra

User Persona Template Patricia Cantalapiedra ▼

CC BY GROUP DIU3.Manduka Date 2020 > [Journey Map]

<div style="text-align: center;"> Patricia Cantalapiedra  <i>"Dices introducción al caso"</i> </div> <ul style="list-style-type: none"> Edad: 21 ocupación Community Manager, influencer, vlogger Familia Padres, sin hijos, sin pareja de hecho Residencia Madrid Motivación Despertocapada, alyft, independiente 	<div style="text-align: center; background-color: #d9ead3; padding: 5px;">Bio</div> <p>vive en Madrid desde que nació. Es hija única y tiene dos padres. Estudio derecho pero al acabar prefirió meterse en el reciente mundo del empleo basado en RESS hasta que consiguió un puesto como community manager de la red social de una franquicia. Más tarde, ganó popularidad en Instagram hasta que empezaron a tener ofertas marcas de ropa y maquillaje, lo que hizo impulsar de carrera de influencer hasta el punto de extenderse a vlogger de viajes.</p>	<div style="text-align: center; background-color: #f4cccc; padding: 5px;">Tecnología (skills)</div> <ul style="list-style-type: none"> TIC/Internet <div style="width: 80%;"></div> Movie <div style="width: 90%;"></div> RESS <div style="width: 95%;"></div> Software <div style="width: 60%;"></div>
<div style="text-align: center; background-color: #cfe2f3; padding: 5px;">Personalidad</div> <ul style="list-style-type: none"> Introverso/reservado vs Extroactivo <div style="width: 20%;"></div> Realista/práctico vs Intuitivo/imaginativo <div style="width: 40%;"></div> Racional/análisis vs Emocional/impulsivo <div style="width: 20%;"></div> Planético/apático vs Cálido/visceral <div style="width: 20%;"></div> 	<div style="text-align: center; background-color: #d9d2e9; padding: 5px;">Metas (Goals)</div> <ul style="list-style-type: none"> Aumentar al máximo sus ganancias Escalar hasta puntos más lejos en torno a lo que a fama se refiere Tener una familia 	<div style="text-align: center; background-color: #f4f4f4; padding: 5px;">Contexto (Needs)</div> <p>Pasa mucho tiempo fuera de casa y en otros países, por lo cual quiere comer sin tener que cocinar y además, aprovechar su nivel de vida como material para sus RESS</p>
<div style="text-align: center; background-color: #cfe2f3; padding: 5px;">Canales</div> <ul style="list-style-type: none"> Privacidad Tradicional <div style="width: 20%;"></div> Online & Social Media <div style="width: 80%;"></div> Recomendaciones & sugerencias <div style="width: 90%;"></div> Persona cercana (amigos, boca a boca) <div style="width: 70%;"></div> 	<div style="text-align: center; background-color: #f4cccc; padding: 5px;">Frustraciones (Pain Points)</div> <ul style="list-style-type: none"> Ve poco a sus padres y a sus amigos Le cuesta crear una familia debido a su movido nivel de vida 	<div style="text-align: center; background-color: #cfe2f3; padding: 5px;">Canales</div> <ul style="list-style-type: none"> Privacidad Tradicional <div style="width: 20%;"></div> Online & Social Media <div style="width: 80%;"></div> Recomendaciones & sugerencias <div style="width: 90%;"></div> Persona cercana (amigos, boca a boca) <div style="width: 70%;"></div>


UX "DIU Toolkit 2019 v1.0" Basado en [alterCairn](#) Referencias: [Personas - The Beginner's guide](#) by Chris Meers, 2016. Alternative Tools [xtensio](#) distribuido por [DIU Toolkit](#) ETSIT-Universidad de Granada

1.2. Ramón Sanso

User Persona Template

CC BY GROUP DIU3.Manduka Date 2020 > [Journey Map]

Ramón Sanso ▼


<p style="text-align: center;">Ramón Sanso</p>  <p style="text-align: center;">"A la paz de Dios"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edad 58 • Ocupación Agricultor • Familia Casado desde hace 25 años, 2 hijos y 1 hijo y 4 nietos • Residencia Umóniz (Granada) • Motivación Le gusta cuidar 	<p style="text-align: center;">Bio</p> <p>Nacido y criado en Umóniz, nunca ha pisado el extranjero. Ha dedicado su vida a trabajar y criar a su familia. Las vacaciones más largas que ha tenido han sido cuando fueron a ver a su cuñada a Badajoz.</p>	<p style="text-align: center;">Tecnología (skills)</p> <ul style="list-style-type: none"> • TIC/Internet <div style="width: 20%;"></div> • Móvil <div style="width: 30%;"></div> • RSS <div style="width: 10%;"></div> • Software <div style="width: 10%;"></div>
<p style="text-align: center;">Personalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introverso/reservado vs Extro/activo <div style="width: 10%;"></div> • Realista/práctico vs Intuición/imaginativo <div style="width: 10%;"></div> • Racional/análisis vs Emocional/impulsivo <div style="width: 10%;"></div> • Metódico/apático vs Cómico/vocal <div style="width: 10%;"></div> 	<p style="text-align: center;">Metas (Goals)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jubilarse • ir a la playa y que no sea Salsorucha • Aprender a usar Amazon 	<p style="text-align: center;">Contexto (Needs)</p> <p>Aunque sea tan torpe con las nuevas tecnologías, tiene afán por aprender</p>
	<p style="text-align: center;">Frustraciones (Pain Points)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quiere aprender a ver películas del móvil online, pero no sabe usar internet • Le pone nervioso no saber desbloquear bien el móvil 	<p style="text-align: center;">Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicidad Tradicional <div style="width: 20%;"></div> • Online & Social Media <div style="width: 10%;"></div> • Recomendaciones & sugerencias <div style="width: 10%;"></div> • Persona cercana (amigos, boca a boca) <div style="width: 30%;"></div>

UX ToolKit 2019 v10 - Basado en [paperCane](#) Referencia: [Personas - The Beginner's guide](#) by Chris Meers, 2016. Alternative Tools [personas](#) Github [UX Toolkit](#) FTSIT-Universidad de Granada

3. Experience Journey Map

Al ser dos personas con vidas tan distintas, los journey maps resultantes suponen situaciones distintas.

3.1. Patricia Cantalapiedra















Patricia Cantalapiedra

User Journey Template













CC BY DIU3.Manduka 2020

Patricia Cantalapiedra ▼

PASOS	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	No tiene tiempo para cocinar y pasa mucho tiempo fuera de casa	Pregunta a sus seguidores por redes sociales si conocen alguna solución que pueda solventar ambos problemas	Varias personas le recomiendan Eatwith y decide indagar en la aplicación	Empieza a probar el tranquilo a la aplicación y entonces decide probar uno de sus servicios	Encuentra un sitio cercano a su posición, contrata el servicio y se dirige a la situación	Ha comido muy bien, la experiencia ha sido enriquecedora y el haber compartido por sus redes sociales ha hecho ganar público, por lo que a usarla para sus viajes
Punto Contacto		móvil (red social)	móvil (aplicaciones)	móvil (aplicación)	móvil (aplicación)	móvil (aplicación)
Emoción						
Conflicto	Buscar una solución hacia ambos problemas	Esperar a que las respuestas se adecúen con la temática de su solicitud de ayuda	va a consumir cierto tiempo	Buscar alguna oferta adecuada para ella	Preocupación por si no cumple las expectativas que la aplicación le transmite	No es seguro que en los países a que vaya haya servicios de Eatwith
Imagen						

UX DIU Toolkit 2019 v1.0 - Basado en [altus.cc](#) Referencias: [User Journeys-The Beginner's guide](#) Alternative Tools [UXPressia](#) [gitHub](#) [UX DIU Toolkit](#) [ETSIT-Universidad de Granada](#)

3.2. Ramón Sanso

User Journey Template						
CC BY DIU3.Manduka 2020						
Ramón Sanso						
PASOS	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	su hija le propone usar Eatwith, ya que ella lo probó en un viaje con sus amigas y le encantó	descarga la aplicación e intenta registrarse	llama a la hija para pedirle	su hija le propone Eatwith para buscar	Se encuentra 3 opciones que encayan en sus preferencias	Consigue reservar, otro año se encarga otro!
Punto Contacto	teléfono (llamada)	ordenador	máquina de autoservicio	ordenador	móvil (whatsapp)	ordenador
Emoción						
Conflicto	juntarse a comer en casa de alguien que no conoce	no recuerda la contraseña del correo	no entiende cómo funciona, le tiene que ayudar el personal	Buscar opciones en el lugar que había seleccionada, viendo precios y distancias, tiene que ver si hay aparcamiento fácil	llama a sus amigos (whatsapp no responde) para ver cual es su preferencia, tienen que reservar rápido por los precios	algunos amigos no confirmaron por que tuvo que seleccionar reserva, posibilidad de cancelación
Imagen						

UX DIU Toolkit 2019 v1.0 - Basado en [olivercane](#) - References [user journeys: The Beginner's guide](#) - Alternative Tools [uxPressia](#) [github](#) [UX DIU Toolkit](#) [ETSIT-Universidad de Granada](#)

4. Resumen de la valoración

EatWith cumple con los estándares mínimos de usabilidad. Lo que menos nos ha gustado es que el contacto no funciona.