

---

# DIU: Práctica 2

Alejandro Manuel Hernández Recio

Juan Carlos Hermoso Quesada

## **DISEÑO DE BOCETOS: Propuesta de App de Economía Colaborativa**

---

<b>Mejoras que hemos considerado</b>	<b>3</b>
<b>1. Feedback capture grid</b>	<b>4</b>
<b>2. User/task matrix</b>	<b>5</b>
<b>3. Arquitectura de la información</b>	<b>6</b>
<b>4. Bocetos Lo-Fi</b>	<b>7</b>
4.1. Detección automática del lugar	7
4.2. Tour interactivo	8

## Mejoras que hemos considerado

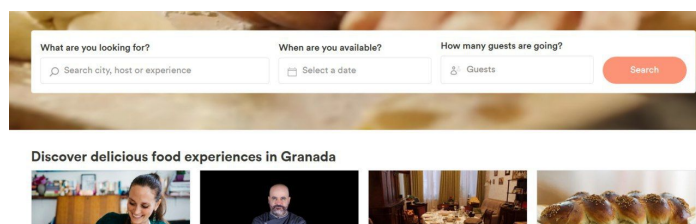
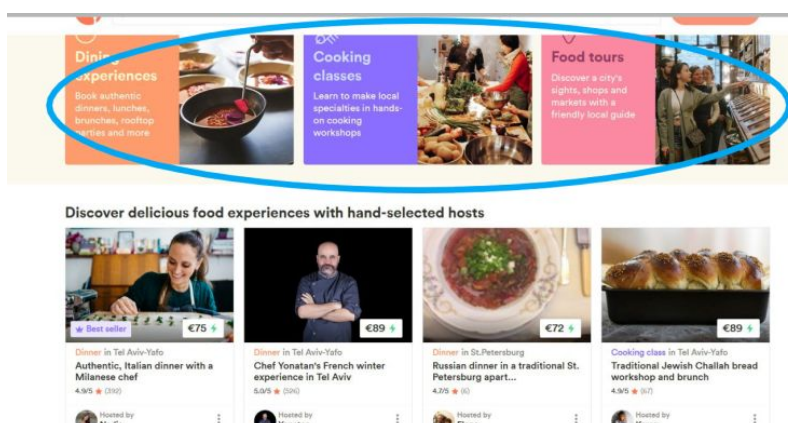
**Detección automática de la ciudad en la que estés.** Actualmente, EatWith es capaz de localizar tu ubicación pero una vez empiezas a buscar. Creemos que es más rápido e intuitivo para el usuario final que directamente te muestre las opciones disponibles en la zona en la que se encuentre.

**Tour interactivo para reservar.** Aunque el diseño de la web sea intuitivo, nunca está de más tener un tour para que ayude (sobretudo a personas con más dificultades) a reservar una experiencia.

**Reorganización de la página principal.** Planteamos una nueva distribución de las secciones de la página principal y una modificación de sus propósitos:

- Cambio de posición del primer grupo de secciones: consideramos que dista de la mayoría de los intereses del usuario medio, por lo que vemos conveniente que se coloque en una posición que la que refleje menos protagonismo.
- Oferta de experiencias relacionadas con la situación geográfica actual: en relación al primer apartado, una selección de las ofertas de la ciudad en la que se está sería lo adecuado para una experiencia sencilla para el usuario.

También, un enlace que redirigiese a una página con toda la gama de ofertas de experiencias disponibles en la ciudad sería lo más apropiado.



**Disponibilidad de plataformas de pago alternativas.** EatWith únicamente ofrece la posibilidad de pagar por los servicios mediante el pago por tarjeta. Nosotros proponemos que se ofrezca la posibilidad de poder pagar mediante otras plataformas de pago, como podría ser, por ejemplo, PayPal. De esta manera, creemos que podrían realizarse muchos más servicios ya que somos conscientes que mucha gente prefiere manejar su dinero por internet según la manera que les resulte más cómoda y segura.

## 1. Feedback capture grid

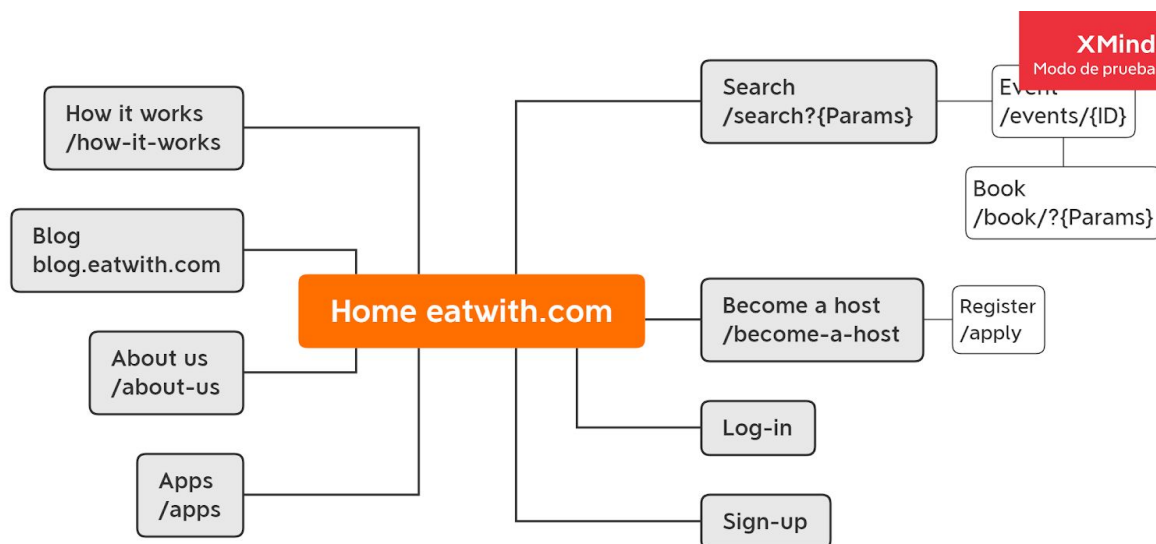
<b>Interesante/relevante</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interfaz fluida y clara</li> <li>- Soporte apps móviles</li> <li>- Chat de ayuda en página principal</li> <li>- Información más que suficiente en cada oferta</li> </ul>	<b>Críticas constructivas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Disposición de los elementos de la página principal equivocada</li> <li>- Ofertas en ciudades a las cuales no se tiene pensado ir</li> <li>- Plataforma de pago única</li> </ul>
<b>Preguntas a partir de la experiencia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Por qué tienen que aparecer experiencias que no son de mi ciudad en primera página?</li> <li>- ¿Por qué no puedo contactar directamente con quien organiza y hay que usar la web?</li> <li>- ¿Por qué la app y a welb son tan distintas?</li> </ul>	<b>Nuevas ideas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detección automática de la ciudad en la que estés (COMUNICACIÓN)</li> <li>- Reorganización de la página principal (INTERACCIÓN)</li> <li>- Disponibilidad de plataformas de pago alternativas (UX ENGAGEMENT)</li> </ul>

## 2. User/task matrix

Hemos optado por el user/task matrix porque consideramos que de esta forma queda mucho mejor estructura, claro y directo las tareas de cada tipo de usuario y su nivel de importancia para cada uno de ellos.

	Usuario invitado	Usuario deslogueado	Anfitrión
Reservar evento	M	-	-
Buscar evento	M	M	L
Crear evento	-	-	H
Ver eventos disponibles	H	M	-
Buscar food tours	M	M	-
Buscar clases de cocina	M	M	-
Gestionar reservas	H	-	H
Convertirse en anfitrión	M	-	-
Gestionar formas de pago	H	-	H
Escribir reseña	M	-	-
Contratar evento privado	L	-	-

### 3. Arquitectura de la información

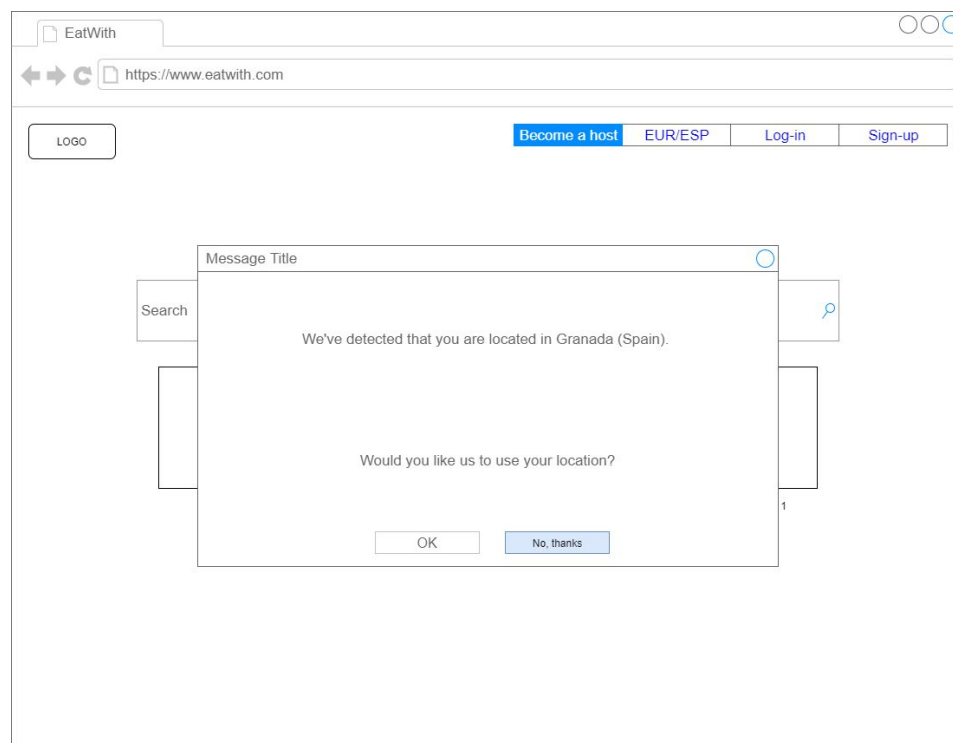


Label	Scope
Log-in	Identificarse en el sitio
Sign-up	Registrarse en el sitio
Search	Buscar eventos/experiencias acorde a los parámetros introducidos
Event	Dar información detallada del evento a consultar
Book	Reservar el evento para x personas
Become a host	Informar sobre cómo usar el sitio como anfitrión
Register	Registrarse en el sitio como anfitrión
How it works	Informar sobre el funcionamiento de la web al usuario
Blog	Ofrecer al usuario una serie de entradas relacionadas con el sitio, para ampliar el conocimiento sobre el mismo
About us	Informar al usuario sobre quién está detrás de EatWith
Apps	Informar al usuario de dónde poder descargar las aplicaciones

## 4. Bocetos Lo-Fi

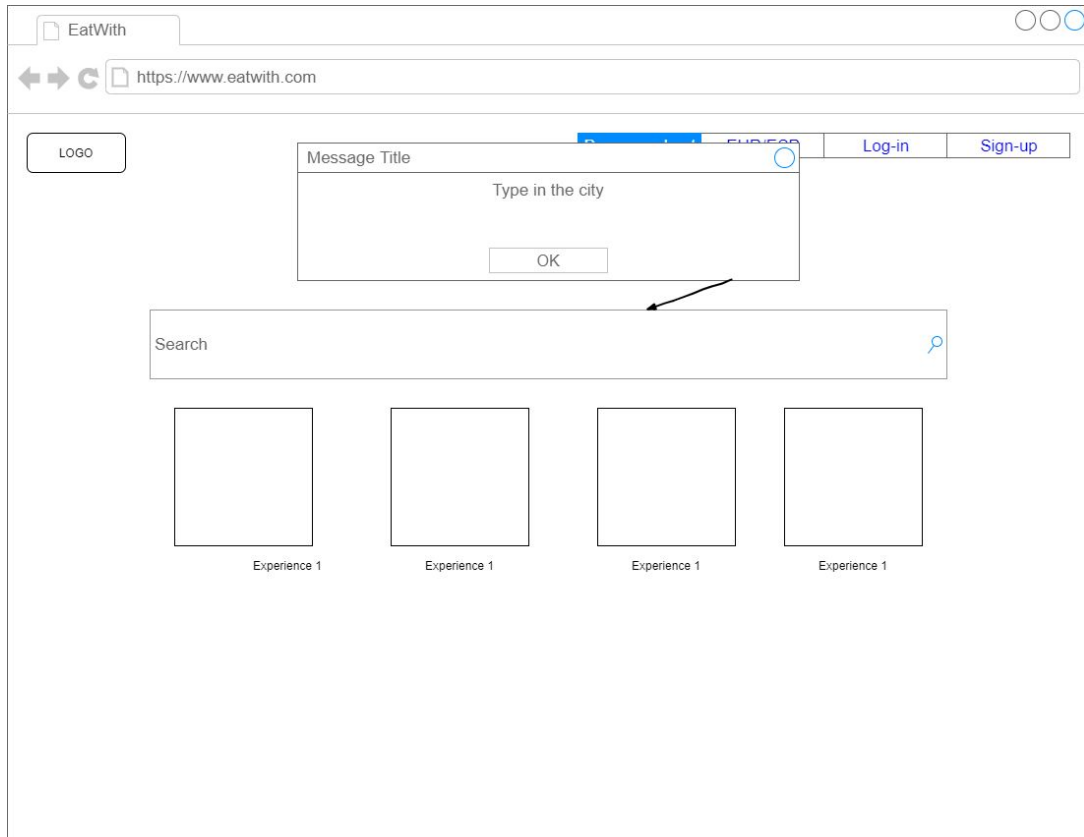
Para los bocetos Lo-Fi, hemos hecho dos: una de la detección automática y otra del tour interactivo, que engloba también las demás mejoras ya sugeridas.

### 4.1. Detección automática del lugar

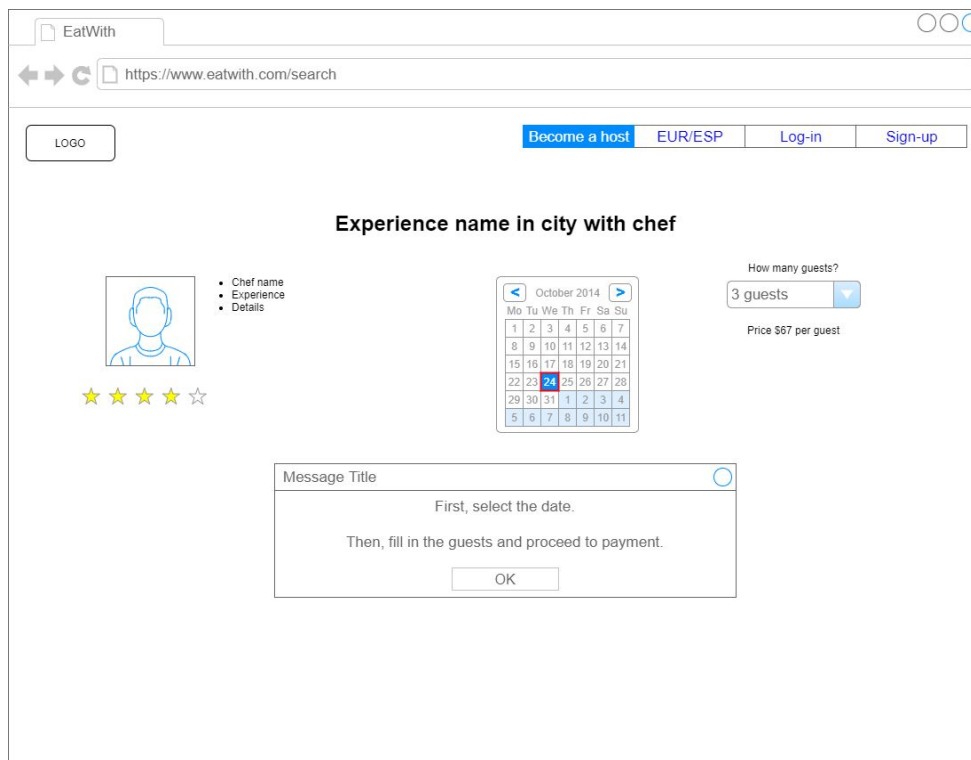
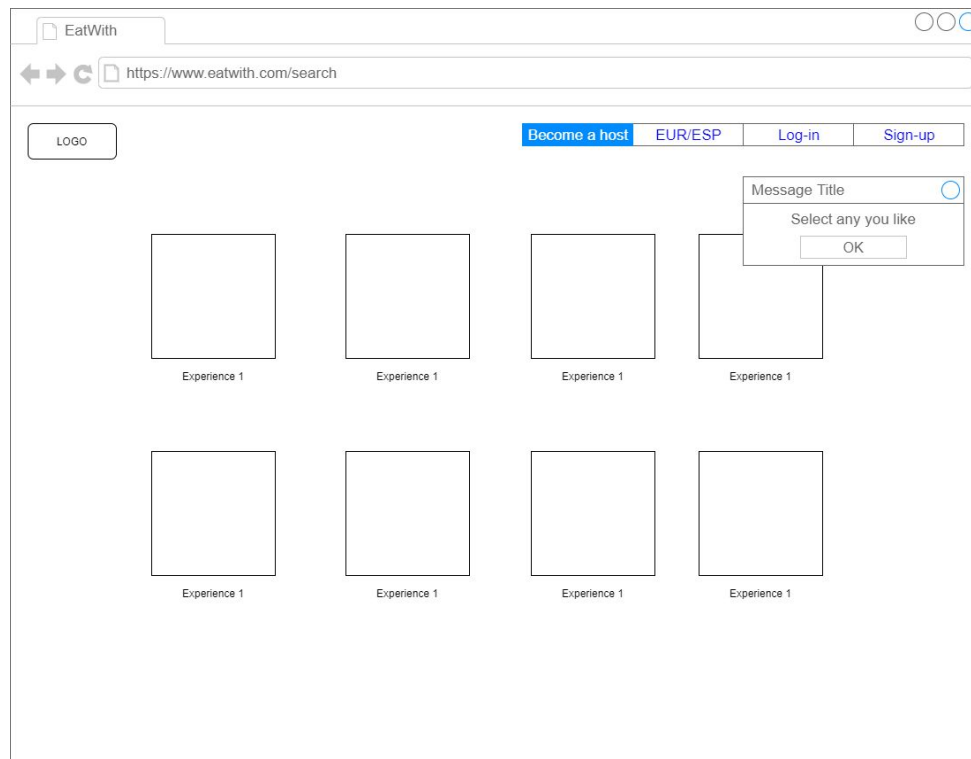


## 4.2. Tour interactivo

El tour estaría compuesto en principio por cuatro pasos.







EatWith

https://www.eatwith.com/search

LOGO

Become a hostEUR/ESPLog-inSign-up

### You're almost done!

Message Title

Fill in your data and select the payment method. You'll be redirected to the platform you've chosen!

OK

Your name

Telephone

Email

Payment

☐ PayPal

☐ Credit Card

☒ Once there

Any comments about the food? Any intolerance or anything that may be helpful for the host.