

# DIU22

---

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

Grupo: DIU1\_Estrellas. Curso: 2021/22 Updated: 11/2/2022

Proyecto:

El regreso del hostel







Descripción:

Describe la idea de su producto en la práctica 2 Para esta práctica hemos pensado en reabrir el servicio de hostel original, aprovechando que el Lemon Rock dejó de serlo hace un tiempo. Para ello pensamos en realizar un microsite donde los usuarios puedan informarse de la reapertura de las habitaciones de hospedaje, además de poder reservar y encontrar ofertas inigualables.

Logotipo:

Opcionalmente si diseña un logotipo para su producto en la práctica 3 pongalo aquí

Miembros

-  Sergio Hervás Cobo 
-  Andrés Merlo Trujillo 
-  Javier Serrano Lucas 

---

## Proceso de Diseño

---

### Paso 1. UX Desk Research & Analysis



#### 1.a Competitive Analysis

Características	LemonRock	TOCHostels	BlueSockHostels
Eventos Culturales	Sí	No	No
Opción de habitaciones convencionales	No	Sí	Sí
Reserva Online	Sí	Sí	Sí
Wi-Fi	No	Sí	Sí
Disponibilidad de varios idiomas	No	Sí	Sí
Recepción 24 horas	No	No	Sí
Habitaciones adaptadas	No	No	Sí

Características	LemonRock	TOCHostels	BlueSockHostels
Habitaciones femeninas	No	Sí	Sí
Bar/Cafetería	Sí	Sí	Sí
Restaurante	Sí	No	No
Cocina en la habitación	No	Sí	No
Lavadora	No	Sí	No
Taquillas	No	Sí	Sí
Ambiente identificativo	Sí	No	No
Redes Sociales	Sí	Sí	Sí
FAQ	No	Sí	No

Teniendo en cuenta que el establecimiento Lemon Rock ya no es considerado un hostel (dejó de brindar este servicio hace un tiempo), creemos que es un lugar con una identidad y temática muy marcada (underground, indie...). La apariencia de la “marca” es realmente auténtica y define a la perfección el lugar. Además, parece que se han reinventado correctamente haciendo del local un lugar con una experiencia única gracias a los eventos culturales que se realizan en ellos. Al ofrecer distintos servicios en el mismo local, lo consideramos un lugar multiusos donde puede haber desde una fiesta temática o concierto hasta una degustación de platos especiales, potenciado por las distintas salas y estancias que posee en su interior. También aparenta ser un sitio moderno, joven y cómodo, donde una pareja o grupo de amigos pueden pasar un buen rato hablando y disfrutando del momento. La página web sigue la misma línea y pretende plasmar todo lo mencionado hasta ahora: ser un sitio donde evadirse del exterior.

**User Persona Template**

**Rory Trey**

**Acerca de (About)**

Es de Dublín y lo destinaron en el trabajo a Granada hace 1 año como guía turístico para los viajeros irlandeses. Conoció a su pareja en una visita turística a los 6 meses de estar en Granada. Dio clases de español en la escuela y eso le motivó a interesarse más por la cultura española, tanto que había visitado más de una vez distintas partes de España antes de venir por trabajo.

**Metas (Goals)**

- Visitar nuevos lugares de España
- Encontrar un trabajo como profesor de inglés para obtener más estabilidad
- Le gustaría comprarse una vivienda en Granada para quedarse a vivir aquí con su pareja

**Tecnología (skills)**

- TIC/Internet
- Movil
- RSS
- Software

**Contexto (Needs)**

Se acerca Navidad y como es temporada baja quiere aprovechar sus vacaciones para viajar con su pareja y de paso visitar a su familia.

**Personalidad**

- Introverso/reservado vs Extrova/activo
- Realista/práctico vs Intuitivo/imaginativo
- Racional/análitico vs Emocional/impulsivo
- Flemático/apático vs Caliente/visceral

**Frustraciones (Pain Points)**

- Echa de menos a su familia
- Le gustaría hablar español de manera más fluida
- Le gustaría vivir en un lugar más espacioso y con más luz

**Canales**

- Publicidad Tradicional
- Online / Social Media
- Recomendaciones / sugerencias
- Persona confianza (amigos, boca a boca)

UX DU Toolkit 2019 v1.2- Basado en [oliverCaine](#) References: [Personas - The Beginner's guide](#) by Chris Mears, 2013. [Alternative Tools](#) [xtensio](#) [github](#) [UX DU Toolkit](#) ETSIT-Universidad de Granada


**Rory Trey** Para el primer personaje (Rory) hemos pensado en un hombre irlandés que vino a Granada por motivos laborales y le gustó tanto que ha decidido quedarse a vivir aquí. Además, ha encontrado el amor y eso le ha motivado aún más a permanecer en la capital. Como no lleva mucho

tiempo en la ciudad, quiere conocer gente nueva y su carácter extrovertido le anima a salir por lugares con buen ambiente sólo o con su pareja.

User Persona Template

CC BY DIU1\_Estrellas\_2021/22 <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Olga Patiño



"Sueña pero no te duermas"

- Edad 20
- ocupación Estudiante de Magisterio en la UGR
- Familia Soltera, vive con sus padres.
- Residencia Albolote (Granada)
- Motivación Ama los juegos de mesa y las fiestas entre amigos antes que las discotecas, y si son temáticas mejor.

Acerca de (About)

Es una chica de Albolote que desde chica quería dedicarse a la educación. Como se le daban bien los estudios pensó en hacer matemáticas y luego el máster para profesora. Sin embargo no le gustó la carrera y decidió ir a por magisterio directamente donde conoció amigas con las que congenia muy bien.

Metas (Goals)

- quiere vivir la experiencia de Sicut un cuatrimestre.
- Le encantaría viajar con sus amigos y conocer el norte de España
- Dar las prácticas en su antiguo instituto
- Poder aprobar las oposiciones a la primera

Tecnología (skills)

- TIC/Internet
- Móvil
- RSS
- Software

Contexto (Needs)

Ha terminado una semana llena de exámenes y está cansada pero contenta porque tiene algo de tiempo libre.

Personalidad

- Introverso/reservado vs Extro/activo
- Realista/práctico vs Intuición/magnético
- Racional/analítico vs Emocional/impulsivo
- Matemático/apático vs Cálculo/visceral

Frustraciones (Pain Points)

- El dinero no abunda en su familia y dependen de las becas que le dan para estudiar.
- La mayoría de gente de su clase hablan y molestan en las clases y ningún profesor les dice nada.
- Le estresa depender del metro para ir a la universidad.

Canales

- Publicidad Tradicional (Pds)
- Online & Social Media
- Recomendaciones & sugerencias
- Persona confianza (amigos, boca a boca)

UX "DIU Toolkit" 2021 v1.2 - Basado en [doverCans](#) - Referencias: [Personas - The Beginner's guide by Chris Meares 2018](#) - Alternative Tools: [xtronic](#) [github](#) [ux-DIU-Toolkit](#) [ETSIT-Universidad de Granada](#)

**Olga Patiño** En cuanto a Olga, el segundo personaje, queríamos un enfoque distinto al anterior y elegimos la figura de una chica universitaria que está estudiando magisterio. Es sociable y siempre que sale es con su grupo de amigos de la carrera. No le gusta ir a las discotecas por el ruido y la muchedumbre.

/



Rory Trey

## User Journey Map

Rory Trey ▾

CCBY DIU1\_Estrellas\_2021/22 <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

PASOS	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere un lugar tranquilo para desconectar del trabajo y poder socializar.	Busca en internet sitios interesantes para salir.	Encuentra una publicación de un evento en el Instagram del Lemon Rock por el día de San Patricio	Busca autobuses que le dejen lo más cerca posible.	Encuentra que el metropolitano le deja cerca.	Consigue llegar al evento a la hora de comienzo
Punto de Contacto	Agenda laboral	Móvil	Móvil (Redes sociales)	Aplicación del bus (Móvil)	Aplicación de mapas (Móvil)	Lemon Rock
Emoción						
Conflicto	ver a qué hora sale del trabajo.	Hay demasiados lugares donde poder elegir.	Se encuentra lejos de donde vive actualmente.	No hay ningún bus que pare cerca del Lemon Rock o que pasen antes del evento.	No tiene tarjeta de metro y tiene que comprar el billete básico	La gente del bar es más joven que él.
Imagen						

ux-DIU Toolkit 2019 v1.1 - Basado en [oliverCaine](#) References: [User Journeys-The Beginner's guide](#) Alternative Tools: [uxPressia](#) Github: [ux-DIU Toolkit](#) ETSII-Universidad de Granada

**Journey Map de Rory** Para el primer journey map hemos pensado en el caso de alguien que quiere desconectar después de un duro día de trabajo. Al ser una persona nueva en la ciudad, aún no dispone de vehículo privado y se tiene que desplazar en transporte público. Consideremos realista este ejemplo pues Granada es una ciudad que atrae mucha gente del extranjero y el Lemon Rock tiene un ambiente muy amigable para ellos (música, fiestas temáticas...)



Olga Patiño

## User Journey Map

Olga Patiño

CCBY DIU1\_Estrellas\_2021/22 <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Pasos	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere pasar el viernes por la tarde en algún lado	Pregunta a sus amigos si conocen lugares.	Habla con sus amigos de la otra carrera y le recomiendan el Lemon Rock	Mira si hay posibilidad de cenar en el establecimiento	Compara los precios con los bares de la zona	Finalmente acaban yendo al Lemon Rock a tomar unas copas y hablar en el "patio-garaje" mientras juegan a las cartas
Punto de Contacto	Amigos	Amigos	Amigos	Página Lemon Rock (Móvil)	Google (Móvil)	Lemon Rock
Emoción						
Conflicto	No conocer sitios en Granada capital.	No le gusta el ambiente de las discotecas.	Tiene que convencer a sus amigos de magisterio de ir.	Observa que los precios de la comida son caros	Tienen que moverse para cenar en otro sitio y luego volver al Lemon Rock para pasar el rato.	Estaba lleno pero tuvieron suerte y consiguieron una mesa pronto.
Imagen						

ux DIU Toolkit 2019 v1.1 - Basado en [oliverCaine](#) References: [User Journeys-The Beginner's guide](#) Alternative Tools: [UXPressia](#) Github: [UX DIU Toolkit](#) ETSIIIT-Universidad de Granada

**Journey Map de Olga** Para el segundo journey map hemos pensado en el caso común de una universitaria que tras una dura semana de exámenes quiere pasar un rato con sus amigos en un lugar tranquilo para charlar, tomar algo, jugar juegos, etc. Se ha tenido en cuenta que los universitarios son personas con presupuesto ajustado por lo que a la hora de comer se decide ir a otro lado por los elevados precios del local.

## Revisión de usabilidad:

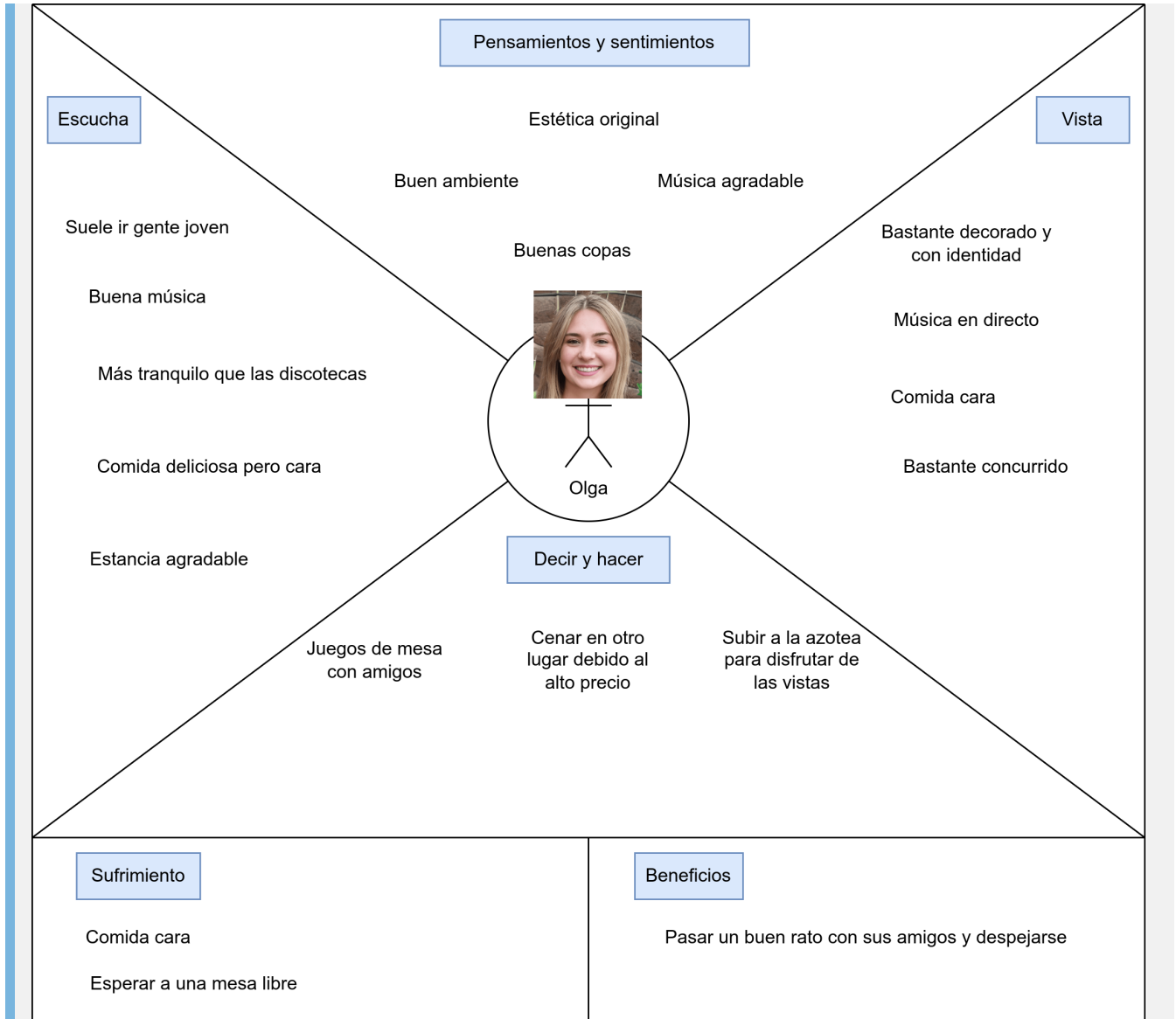
- Enlace al documento: <https://github.com/amt911/DIU-Estrellas/blob/master/P1/Usability-review-template.xlsx> - Valoración Usabilidad.pdf
- Valoración final (numérica): **77**
- Comentario sobre la valoración: La estética de la página web es acorde al ambiente que se pretende encontrar en el local. La experiencia del usuario navegando por el sitio web es cómoda, amigable y consistente, pudiendo acceder a las principales motivaciones del lugar de forma directa y rápida. Sin embargo, la aplicación presenta ciertas inconsistencias para la experiencia de usuario, por ejemplo, el apartado de próximos conciertos aparece tanto en la barra de menú como en el inicio con nombres distintos. También, el menú de reservas lleva a una página distinta mientras que en la página de inicio no. Por último, la información de contacto aparece en fondo amarillo y letras

blancas lo que hace más difícil su lectura. Pero son aspectos que no son tan relevantes como para reducir de forma significativa la experiencia de usuario.

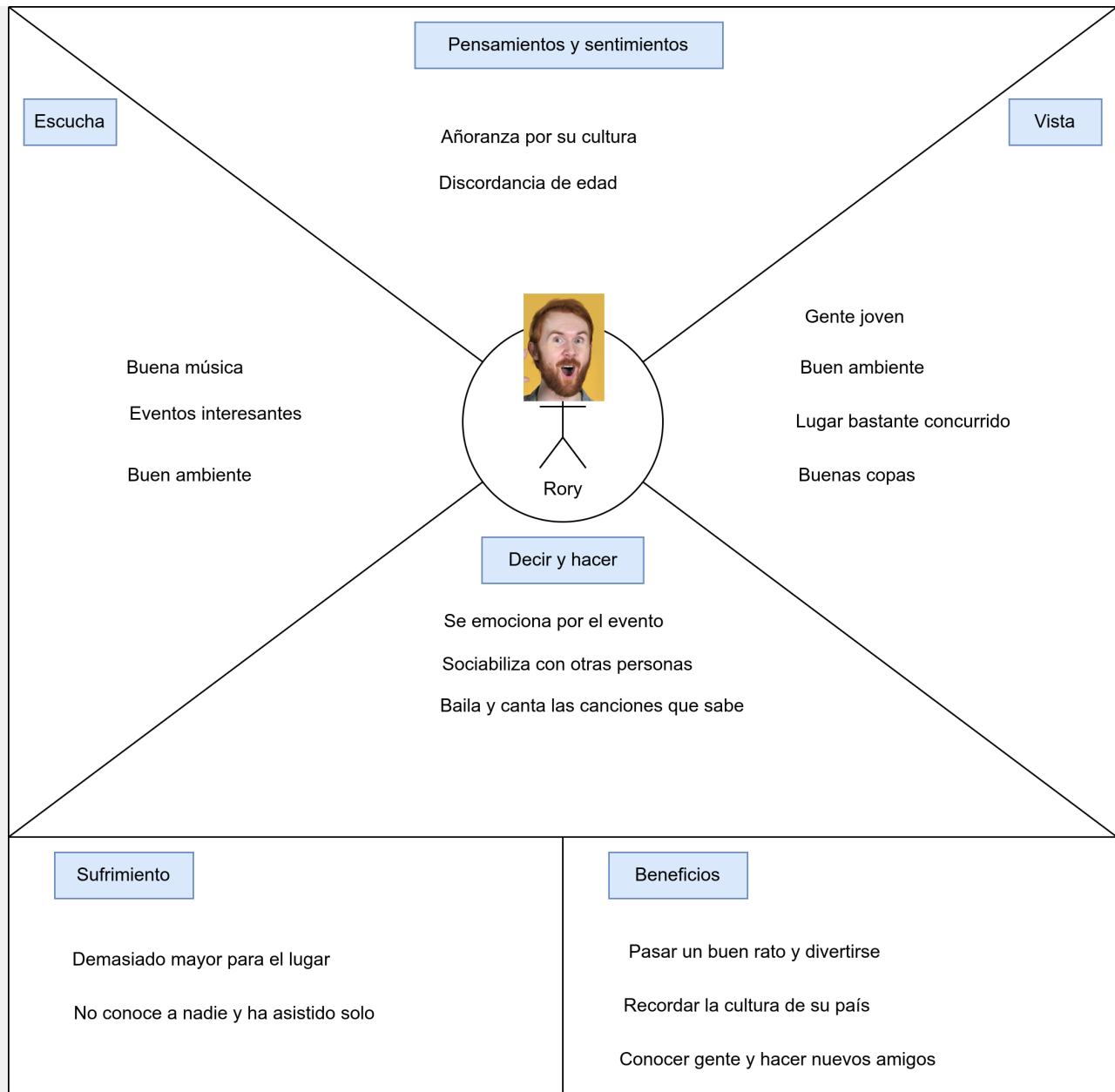
## Paso 2. UX Design



### 2.a Feedback Capture Grid / Empathy map / POV



**Mapa de empatía para Olga**



### Mapa de empatía para Rory

¿Que planteas como "propuesta de valor" para un nuevo diseño de aplicación para economía colaborativa ? Problema e hipótesis Que planteas como "propuesta de valor" para un nuevo diseño de aplicación para economía colaborativa te (150-200 caracteres)



2.b ScopeCanvas

Proyecto: Reapertura Hostel



SCOPECANVAS v5.0 [www.scopecanvas.com](http://www.scopecanvas.com)

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

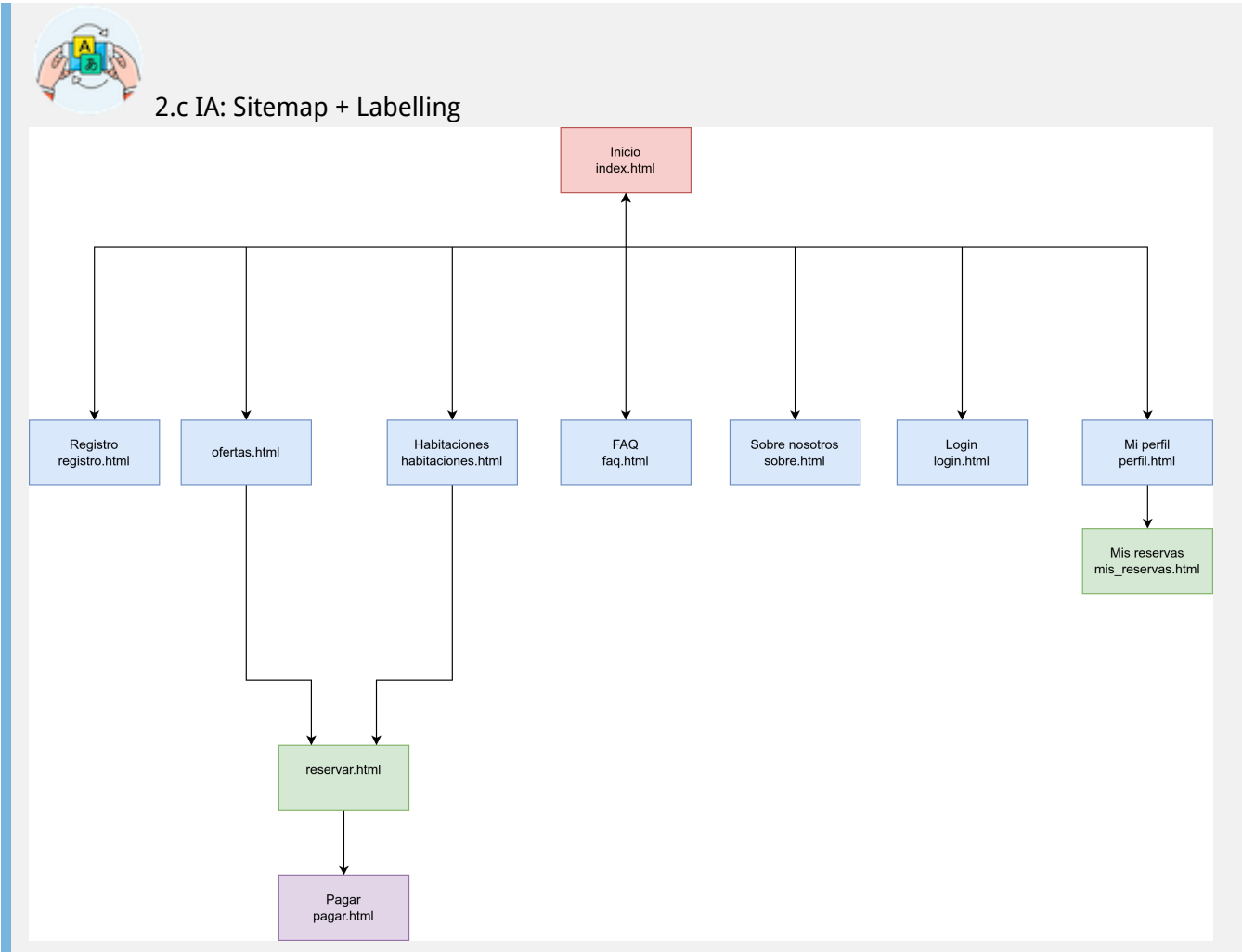
Hemos pensado en hacer una reapertura del servicio de hostel que tenía al principio el Lemon Rock aprovechando todavía la infraestructura que tiene montada. De esta manera se extienden el tipo de eventos que se pueden hacer, ya que los clientes pueden quedarse allí después de espectáculos que se extiendan mucho en la noche, además de poder mantener las ganancias que producen los clientes al quedarse allí más tiempo. Esto no solo haría crear el nicho de mercado actual, ya que las personas que no iban a los eventos por no vivir cerca ya podrían quedarse, si no que se obtendrían clientes que aunque no estén interesados en los servicios de restaurante/eventos, si quieren aprovechar el servicio de hostel. Además aumentaría el potencial del servicio de restaurantes, ya que se podrían incluir un servicio de desayuno que se puede contratar si decides hospedarte en una de las habitaciones del hostel.














## 2.b Tasks analysis

Grupo de usuarios	Persona joven	Persona edad media	Persona edad avanzada	Persona de Granada	Turista nacional	Turista extranjero
Realizar reserva	H	M	L	L	H	H
Cancelar reserva	H	M	L	L	H	H
Consultar reserva	H	M	L	L	H	H
Consultar ofertas	H	M	L	M	H	L
Consultar habitaciones disponibles	H	M	L	M	H	H
Puntuar habitación	H	M	L	L	M	M
Dejar reseña de habitación	H	M	L	L	M	M
Compartir en redes	H	L	L	M	M	L
Contactar con el soporte	L	M	H	L	M	M
Elegir idioma	L	H	H	L	L	H
Consultar las RRSS	H	H	L	H	M	L
Consultar FAQ	M	H	H	L	M	M
Registro de usuarios	H	M	L	M	H	H





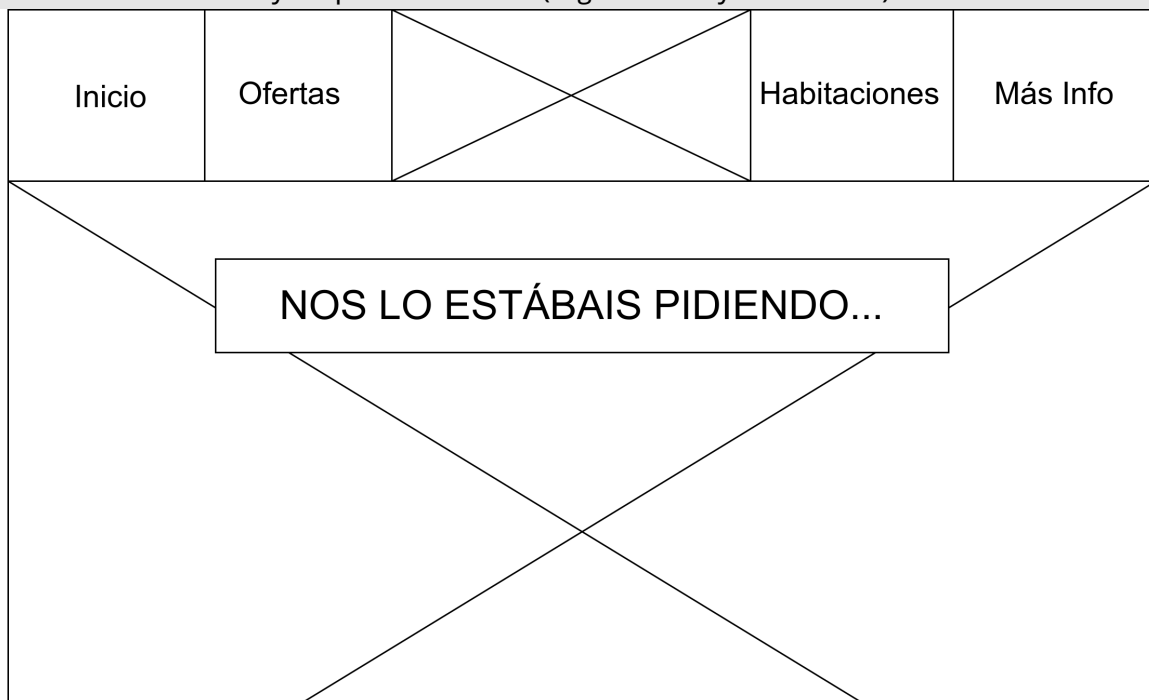
Label	Scope Note
 Inicio	Proporciona una vista general con la información relacionada al evento.
 Registro	Una ventana emergente para que el visitante de la web pueda registrar su usuario en el sistema
 Ofertas	Página donde se encuentran todas las ofertas actuales junto con la fecha de reserva de la propia oferta.
 Habitaciones	Página donde el usuario podrá encontrar las habitaciones que mejor se adapten y estén disponibles para él en función de las fechas de llegada y salida y el número de huéspedes
 FAQ	Un conjunto de apartados con las preguntas más frecuentes que los usuarios puedan tener sobre el sitio web

Label	Scope Note
 Sobre nosotros	Una descripción sobre el personal y el establecimiento con el correspondiente contacto por otros medios
 Login	Una ventana emergente para que el visitante registrado pueda identificarse en el sistema
 Mi perfil	Página en la que se encuentra la información del usuario.
 Mis reservas	Página en la que se encuentran las reservas actuales de un usuario junto con el historial de reservas.
 Reservar	Página de la habitación deseada donde el usuario podrá proceder a la reserva de esta, además de ver sus comentarios y características
 Pagar	Es donde se realiza el pago de una reserva, se supone que es segura.

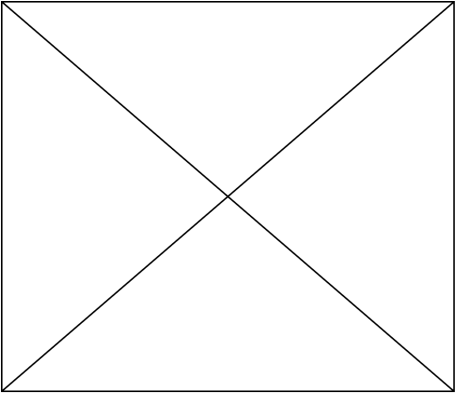


## 2.d Wireframes

Plantear el diseño del layout para Web/movil (organización y simulación )

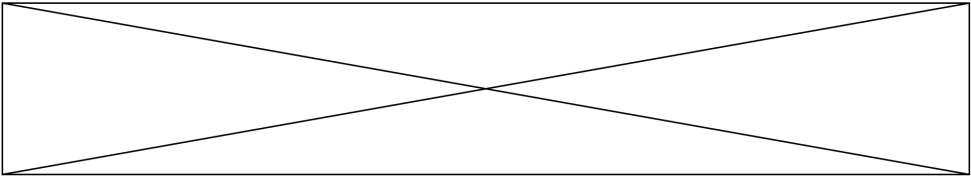


¡Y OS LO HEMOS DADO!

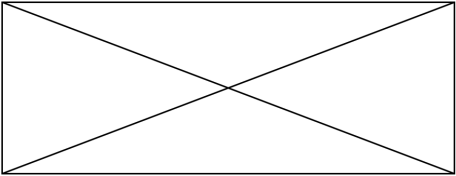


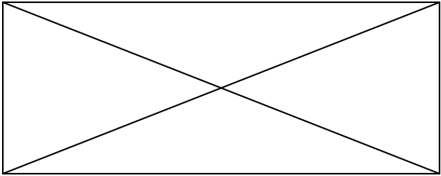
¡Gran Reapertura!


Nuestras ofertas:





Descubre más servicios:











Página de inicio

/

Inicio	Ofertas		Habitaciones	Más Info
--------	---------	--	--------------	----------

Llegada

Salida

nº huéspedes

Inicio	Ofertas		Habitaciones	Más Info
--------	---------	--	--------------	----------

Precio☆☆

Precio☆☆

**Página para reservar**

## Conclusiones

Consideramos que esta etapa ha sido realmente interesante porque por primera vez hemos profundizado en el concepto de la interacción humano-máquina y hemos tenido que plantear aspectos de diseño vistos en teoría que nos han sido útiles para la realización de los distintos bocetos.

## Paso 3. Mi UX-Case Study (diseño)



### 3.a Moodboard

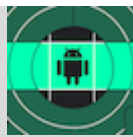
Plantear Diseño visual con una guía de estilos visual (moodboard) Incluir Logotipo Si diseña un logotipo, explique la herramienta utilizada y la resolución empleada. ¿Puede

usar esta imagen como cabecera de Twitter, por ejemplo, o necesita otra?

3.b Landing Page



Plantear Landing Page



3.c Guidelines

Estudio de Guidelines y Patrones IU a usar Tras documentarse, muestre las decisiones

tomadas sobre Patrones IU a usar para la fase siguiente de prototipado.  
Mockup



3.d

Layout: Mockup / prototipo HTML (que permita simular tareas con estilo de IU

seleccionado)



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

## Paso 4. Evaluación



### 4.a Caso asignado



Breve descripción del caso asignado con enlace a su repositorio Github  
User Testing

4.b

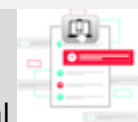
Seleccione 4 personas ficticias. Exprese las ideas de posibles situaciones conflictivas de esa persona en las propuestas evaluadas. Asigne dos a Caso A y 2 al caso B

Usuarios	Sexo/Edad	Ocupación	Exp.TIC	Personalidad	Plataforma	TestA/B
User1's name	H / 18	Estudiante	Media	Introvertido	Web.	A
User2's name	H / 18	Estudiante	Media	Timido	Web	A
User3's name	M / 35	Abogado	Baja	Emocional	móvil	B
User4's name	H / 18	Estudiante	Media	Racional	Web	B



## 4.c Cuestionario SUS

Usaremos el **Cuestionario SUS** para valorar la satisfacción de cada usuario con el diseño (A/B) realizado. Para ello usamos la [hoja de cálculo](http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/) para calcular resultados siguiendo las pautas para usar la escala SUS e interpretar los resultados (<http://usabilitygeek.com/how-to-use-the-system-usability-scale-sus-to-evaluate-the-usability-of-your-website/>) Para más información, consultar aquí sobre la [metodología SUS](#)



Adjuntar captura de imagen con los resultados + Valoración personal  
Usability Report

4.d

Añadir report de usabilidad para práctica B (la de los compañeros)

Valoración personal

## Paso 5. Evaluación de Accesibilidad (no necesaria)



5.a Accessibility 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

(90-150 palabras) Opinión del proceso de desarrollo de diseño siguiendo metodología UX y valoración (positiva /negativa) de los resultados obtenidos