

IPC: PRÁCTICA 1- Observación

- Edurne López
- Ana Miranda
- 24/10/2018

BUYSIC: Análisis de Necesidades

Actividad a observar:

Nuestra aplicación permite la compra de entradas para diferentes eventos musicales. Por esta razón, hemos decidido pedir a los usuarios que realicen la **acción de comprar una entrada** para un evento cualquiera en una plataforma similar a lo que nos gustaría conseguir en nuestra futura app.

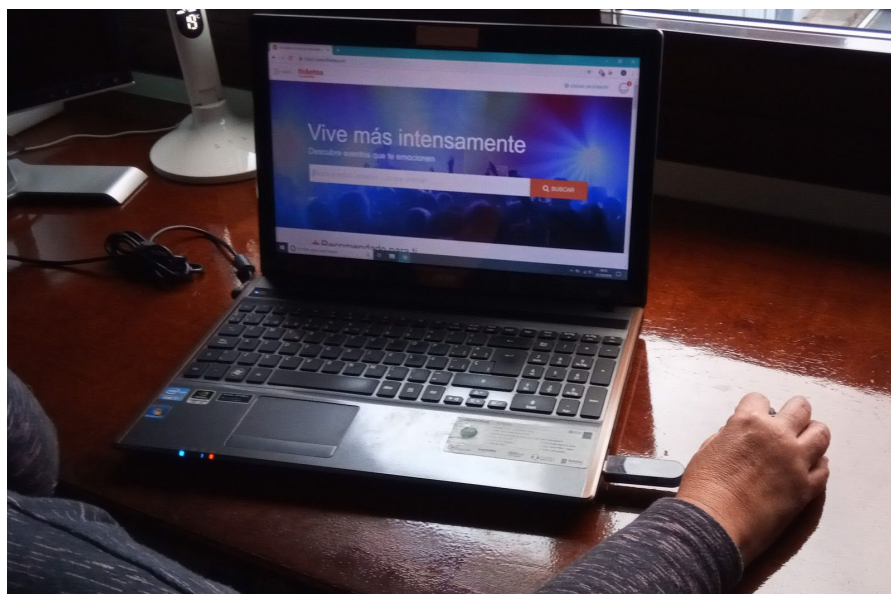
Al ser una actividad la cual ya está informatizada, hemos seleccionado una plataforma concreta para realizar la prueba con los usuarios a observar. En concreto, la plataforma elegida es la aplicación de ticketea (intentaremos probar tanto la versión web como la app para dispositivos móviles).

Una vez realizada la observación, comenzaremos a analizar los resultados obtenidos con el objetivo de identificar necesidades de usuario y así poder obtener un resultado innovador en nuestra aplicación final.

Observación de usuarios (Ticketea):

USUARIO 1:

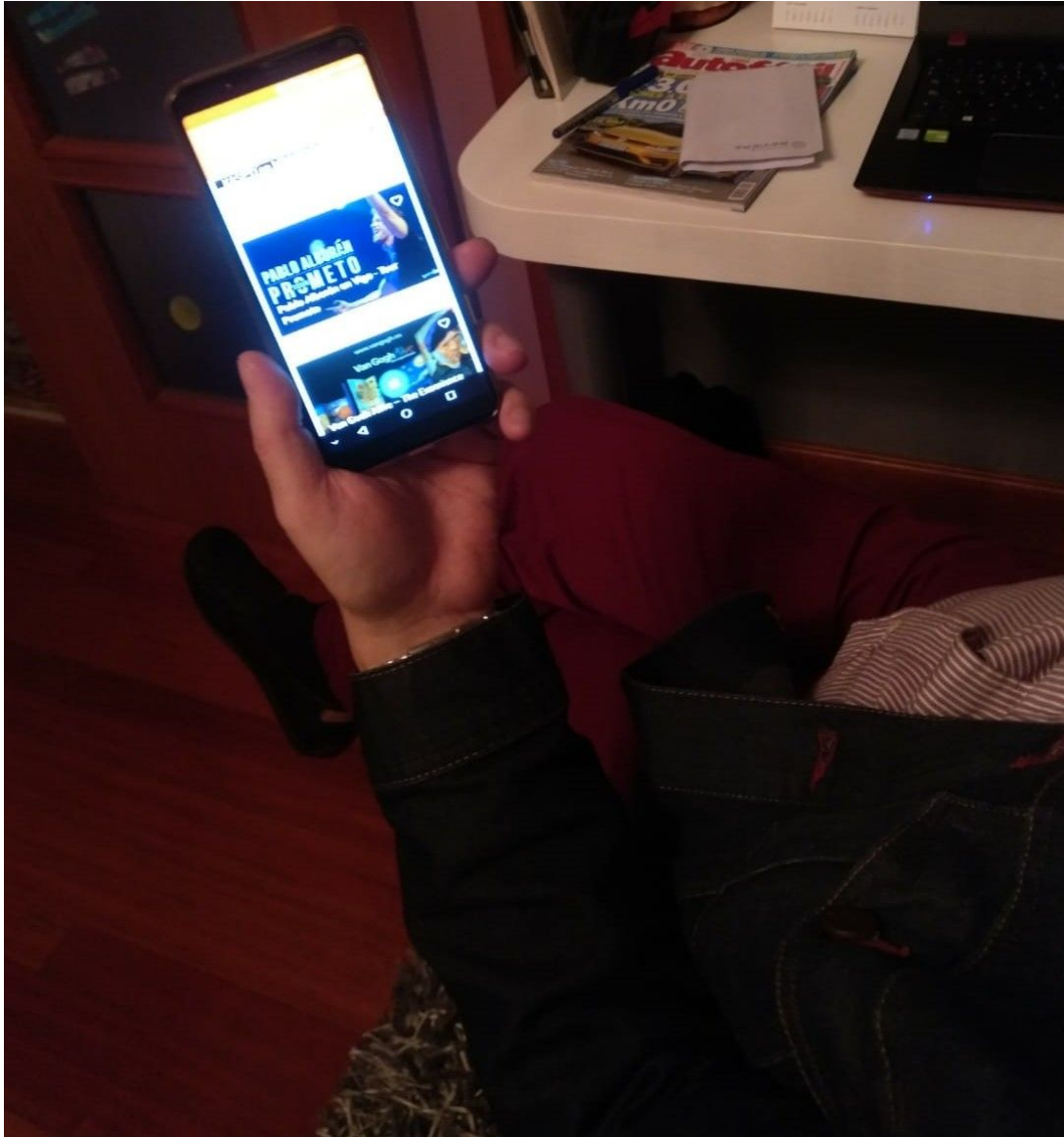
- **Perfil de Usuario:** Mujer adulta que no suele utilizar internet y no tiene conocimientos básicos de compras online.
- **Problemas Generados:** No encontrar el menú desplegable con las diferentes categorías.
- **Oportunidades de Mejora:** Poner un menú fijo con las categorías en la parte izquierda de la pantalla.
-



El usuario no encuentra el menú desplegable de las categorías.

USUARIO 2:

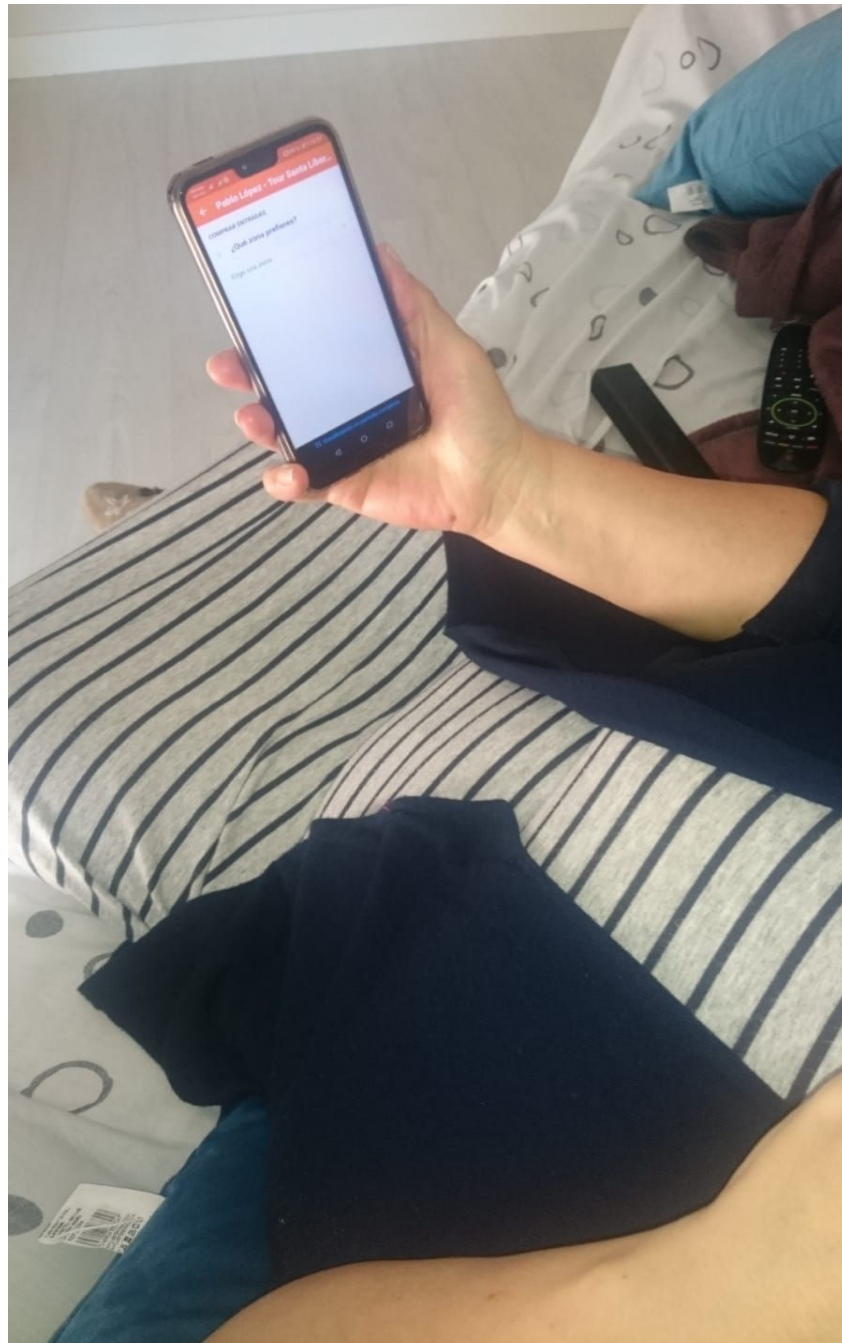
- **Perfil de Usuario:** Hombre adulto que utiliza internet habitualmente y que tiene conocimientos suficientes para comprar online.
- **Problemas Generados:** No se puede ordenar por fecha o por precio. La imagen en la que aparece el mapa con las zonas disponibles no se puede ver desde la interfaz en la cual se elige la zona.
- **Oportunidades de Mejora:** Posibilidad de ordenar los eventos de una categoría. Poder elegir la zona desde la misma interfaz en la cual aparece la imagen.



El usuario no puede ordenar los eventos por fechas.

USUARIO 3:

- **Perfil de Usuario:** Mujer adulta que utiliza Internet habitualmente pero no para este tipo de acciones. Conocimientos básicos sobre compras online.
- **Problemas Generados:** Desconfianza del usuario al introducir los datos para el método de pago. Demasiadas categorías entre las que elegir. En la app móvil no se puede visualizar la zona a elegir.
- **Oportunidades de Mejora:** Utilizar métodos como Paypal que generan confianza a la hora de realizar pagos online. Clasificación más sencilla para los eventos. Cambiar la interfaz para poder visualizar la zona a elegir.



El usuario no podía visualizar la Zona a la hora de elegir la entrada a comprar.

Identificación de Necesidades de Usuario:

1. Posibilidad de iniciar sesión con una red social distinta a Facebook.
2. Poder descargar la entrada tanto en formato pdf como en código QR.
3. Saber la asistencia actual de gente al evento seleccionado.
4. Opción de mantener la sesión iniciada para el usuario.
5. Poder filtrar según la localización que desee el usuario.
6. Transferencia de entradas a otros usuarios.
7. Añadir eventos al calendario del dispositivo.
8. Compartir eventos con amigos.
9. Posibilidad de un usuario VIP (con un coste) → Ventajas
 - a. Sorteos
 - b. Accesos VIP
 - c. Descuentos especiales
 - d. Prioridades
10. Opción de otros métodos de pago como PayPal.
11. Creación de eventos por los usuarios.
12. Opción de cambio de idioma.
13. Foro para dudas de los usuarios.
14. Marcar conciertos como favoritos para guardarlos en una lista.
15. Notificaciones en el dispositivo sobre los eventos seleccionados por el usuario → Alertas.
16. Cola virtual para la organización de compra de entradas de eventos masivos.
17. Clasificación sencilla de las categorías de los eventos para un rápido acceso.
18. Opción de recoger las entradas en un punto físico.