

1. Requerimiento de un cliente:

Nuestro cliente es un nuevo hostel en la ciudad, que necesita crear una página web para dar a conocer sus servicios y posicionarse.

2. Reto:

Un verbo inspirador: **Antojar**

Un sujeto que haga referencia a términos humanos: **Viajeros aventureros**

Un tema, un contexto o alcance: **Detalles y experiencias a precios de viajero**

Entonces nuestro reto u objetivo principal queda así:

Antojar a los viajeros aventureros a hospedarse, gracias a buenos detalles y experiencias, a precios de viajero.

3. Perfil de nuestro público objetivo:

Podríamos pedirle a un viajero aventurero (o varios, de todo tipo) que nos invite a planear un viaje con él. Así podremos identificar cuáles son sus prioridades, los sitios web que visita y qué tiene en cuenta a la hora de escoger su hospedaje.

También podemos realizarle una entrevista, preguntarle por lo que piensa hacer en su destino, cuáles son sus preocupaciones y expectativas, qué es lo que valora y por lo que estaría dispuesto a pagar.

Para el ejemplo, averiguamos que nuestro viajero aventurero es nativo digital y conoce sobre herramientas para comparar opciones y planificar su viaje.

Le interesa vivir a plenitud la cultura que está visitando, su gastronomía, su música, quiere vivir como lo hace una persona de su edad, al destino al que va. Prefiere gastar su presupuesto en experiencias y no en objetos. Tiene un destino definido, pero sus planes de viaje son flexibles, y está dispuesto a viajar a otros lugares cercanos.

Le interesa conocer sobre las ciudades y los pueblos aledaños, cuidar su presupuesto, y conocer la disponibilidad de inmediato.

Esto es solo una muestra de la información que podemos obtener de un usuario, de compartir tiempo con él y de intentar ponernos en su zapatos, al hacer nosotros mismos el proceso de reservar una estadía en un hostel.

4. Ahora traduzcamos las palabras del usuario en requerimientos de diseño, haciéndonos la pregunta: ¿cómo podríamos?

Averiguamos que nuestro viajero aventurero, es nativo digital y conoce de herramientas para comparar opciones y planificar su viaje. (El sitio web debe contar con una

integración de TripAdvisor para que los visitantes puedan ver las calificaciones y los comentarios de otros huéspedes. Así podrán realizar de inmediato su reservación y pago).

Le interesa vivir a plenitud la cultura que está visitando, su gastronomía, su música. (El sitio podría tener un API de Google Maps para marcar sitios recomendados cerca de la ubicación del hostel).

Quiere vivir como vive una persona de su edad, al destino al que va. Prefiere gastar su presupuesto en experiencias y no en objetos. Tiene un destino definido, pero sus planes de viaje son flexibles, y está dispuesto a viajar a otros lugares cercanos. Le interesa conocer sobre las ciudades y los pueblos aledaños, cuidar su presupuesto, y conocer la disponibilidad de inmediato. (Para suplir este deseo o necesidad el sitio web puede tener un blog o un calendario de eventos donde se hable constantemente de oferta cultural y de entretenimiento local, además esto ayudará al posicionamiento del sitio en motores de búsqueda. También se pueden crear galerías con imágenes del hostel, con eventos que ocurren día a día, como integraciones o fiestas entre los hospedados, o un feed de redes sociales).

- ¿Cuáles son los recursos con los que contamos? Tiempo, conocimiento, equipo, dinero.

Resolver esta pregunta nos ayudará a seleccionar y filtrar cuáles son las características que nuestro sitio web, nuestro equipo, el presupuesto y nuestros recursos pueden soportar. De esto y de la información que obtengamos de nuestros usuarios, traducida a especificaciones, serán las características de nuestro sitio web.