

fasTicket diseño sitio Web

Fernanda Barrera

Descripción del proyecto



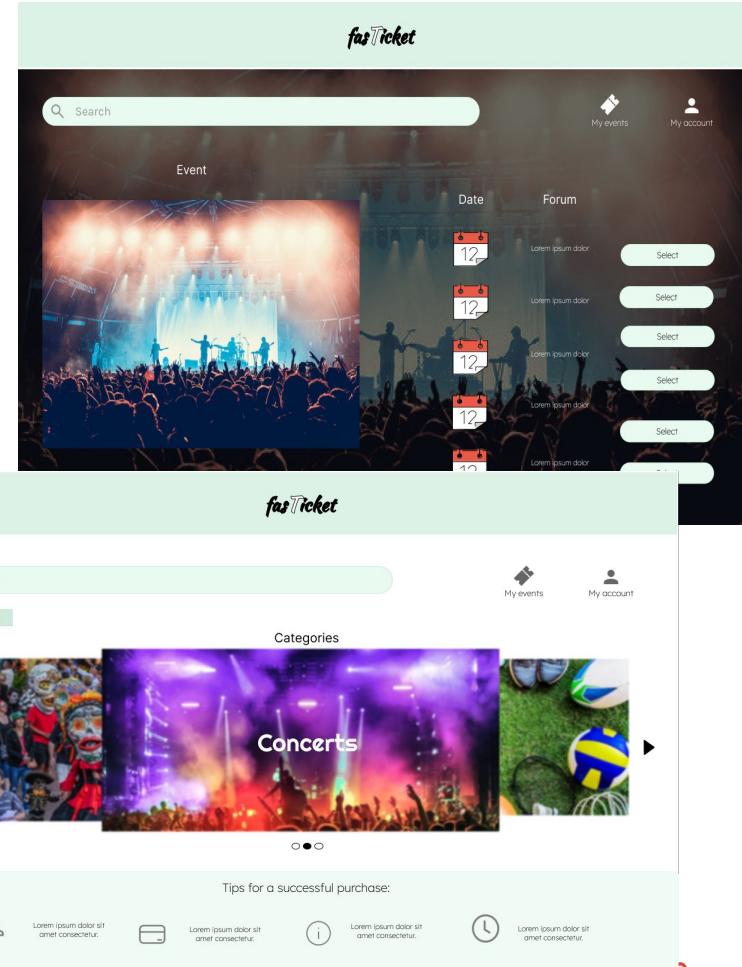
Producto:

fasTicket es un sitio de venta de entradas para cualquier tipo de evento. Los usuarios podrán ahorrar colas y tiempo, podrán comprar entradas de forma rápida y sencilla. Es accesible para cualquier usuario.



Duración del proyecto:

Abril del 2023 a enero del 2023



Descripción del proyecto



El problema:

Los sitios web de venta de entradas son un poco confusos e incluso te obligan a hacer la llamada cola virtual.



La meta:

Diseñar un sitio web que le ahorre tiempo y le permita realizar una compra eficaz y segura.

Descripción del proyecto



Mi papel:

Diseñador UX liderando el diseño del sitio web fasTicket.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, wireframing en papel y digital, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de usabilidad, contabilidad de accesibilidad, iteración de diseños y diseño responsivo.

Investigación de usuarios: resumen



Realicé entrevistas a usuarios para proceder a mapas de empatía y poder comprender mejor sus necesidades.

Muchos usuarios no tienen disponibilidad de tiempo para hacer filas en un centro de venta de boletos, ya sea por trabajo o estudios, ir físicamente a comprar un boleto les hace perder el tiempo y se abruma por la larga espera, por lo que buscan un lugar donde podrán realizar sus compras de forma rápida y segura.

Investigación de usuarios: puntos débiles

1

Navegación

Los diseños de sitios web de ventas suelen estar muy desordenados, lo que resulta en una navegación confusa y abrumadora.

2

Interacción

La cola virtual en estos sitios preocupa a los usuarios y pueden realizar una mala compra.

3

Experiencia

Los sitios web de ventas en línea no brindan una experiencia de navegación tan fluida.

Persona: Justin

Planteamiento del problema:

Justin vive en una zona rural donde no hay centros de venta de boletos, no tiene auto ni tiempo ya que está estudiando para ir a buscar un centro. Tiene Internet, por lo que te gustaría poder comprar entradas fácilmente.



Justin

Age: 20
Education: Estudiante
Hometown: Mexico, Hidalgo
Family: Vive con sus padres
Occupation: Administración Estudiante

"Vivo en una zona rural, así que no hay lugares donde pueda comprar boletos y desearía poder hacerlo!"

Metas

- Poder comprar boletos en línea y tener un boleto digital.

Frustraciones

- Tener que ir a otro estado o al centro de mi ciudad para poder comprar boletos.
- Obtener un boleto para mi banda o artista favorito porque no tengo un centro de ventas cercano.

Justin vive en una zona rural donde no hay centros comerciales cercanos, tampoco hay un centro de venta de boletos, la única forma de conseguir boletos sería viajar a otra ciudad pero no tiene auto ni tiempo para hacerlo. Tiene Internet, por lo que le gustaría poder comprar entradas fácilmente sin perder la oportunidad de ver a su banda favorita.

Mapa de viaje del usuario

Creé un mapa de recorrido del usuario de la experiencia de Justin al usar el sitio para ayudar a identificar posibles puntos débiles y oportunidades de mejora.

Persona: Justin

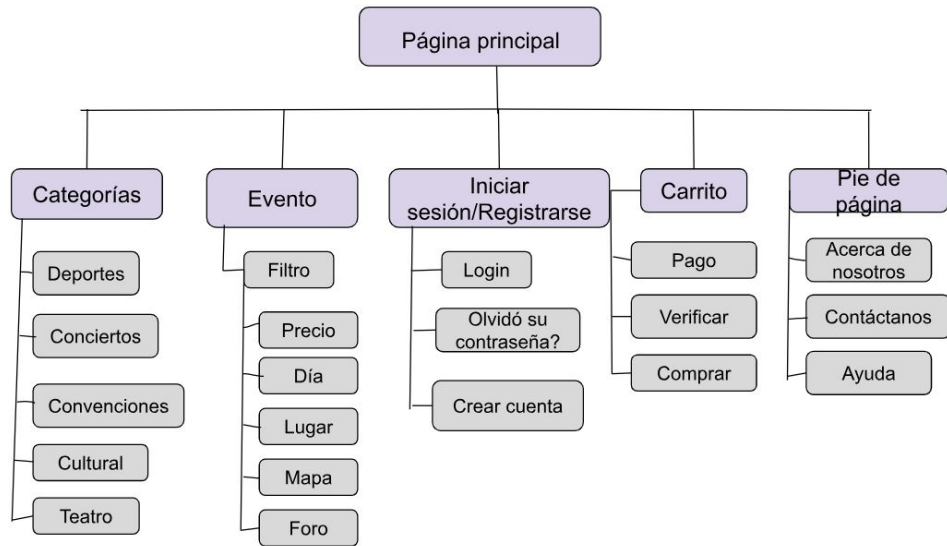
Goal: A quick and easy way to buy tickets for your favorite artist or band.

ACCIÓN	Seleccionar grupo o artista	Selecciona la sección donde quieres comprar	Desde esa sección, elige el lugar	Orden de entradas	Compra completada
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Busque el grupo o artista deseado. B. Busque la fecha deseada si hay más de una.	Tareas A. Busca la sección del estadio donde desees comprar la entrada.	Tareas A. Encuentra plazas disponibles en esa sección. B. Encuentra el lugar más cercano en esa sección.	Tareas A. Confirmar la sección y lugar del billete. B. Confirmar precio del billete con cargos C. Agregar tarjeta bancaria para el pago.	Tareas A. Verifique los datos nuevamente. B. Espere la confirmación del pago. C. Espere a que el boleto se descargue digitalmente, lo que puede demorar días.
EMOCIONES	Con muchas ganas de querer realizar la compra ya. Desesperado por encontrar el evento ya que hay muchos más.	Desesperado por encontrar la sección ya que hay tantas. Ansioso por recordar qué sección quiere.	Desesperado por encontrar el lugar más cercano a ese tramo. Desesperado por que ganen el lugar que quiere.	Ansioso de que tu tarjeta haya pasado el pago correctamente.	Encantado de haber completado su compra con éxito.
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Proporcionar filtros de búsqueda. Incluir imágenes del artista o grupo.	Incluir imágenes del estadio o foro. Poder seleccionar el lugar en el mapa.	Poder seleccionar el lugar al tener esa sección abierta.	Flujo de pago. Poder agregar una tarjeta antes de realizar la compra.	Tener un texto claro de la compra y finalmente el billete a liberar.

Mapa del sitio

La dificultad con la navegación del sitio web y el tiempo de espera fueron los principales problemas para los usuarios, así que utilicé ese conocimiento para crear un mapa del sitio.

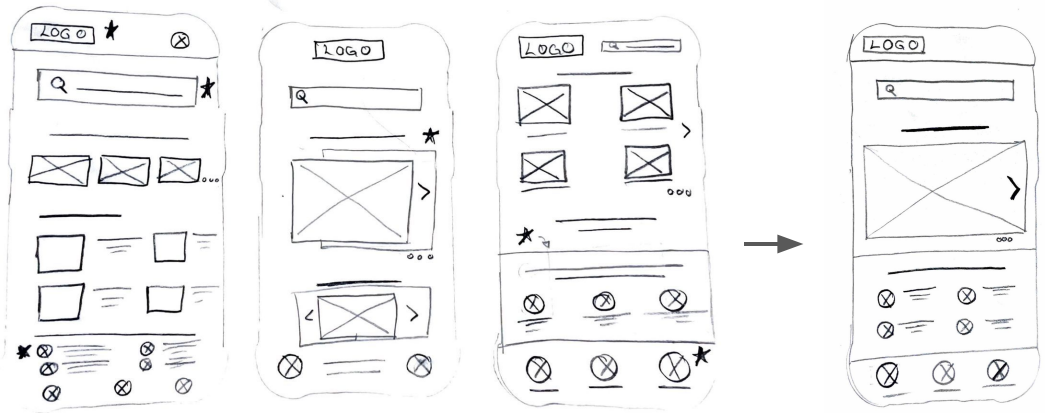
Mi objetivo aquí era tomar decisiones estratégicas sobre la arquitectura de la información que mejorarían la navegación general del sitio web. La estructura que elegí fue diseñada para hacer las cosas simples y fáciles.



Estructuras alámbricas de papel

Hice wireframes en papel para cada pantalla de mi aplicación, teniendo en cuenta los puntos débiles del usuario.

Las variaciones de la estructura alámbrica de papel de la pantalla de inicio orientada hacia la derecha se centran en optimizar la experiencia de navegación para los usuarios.



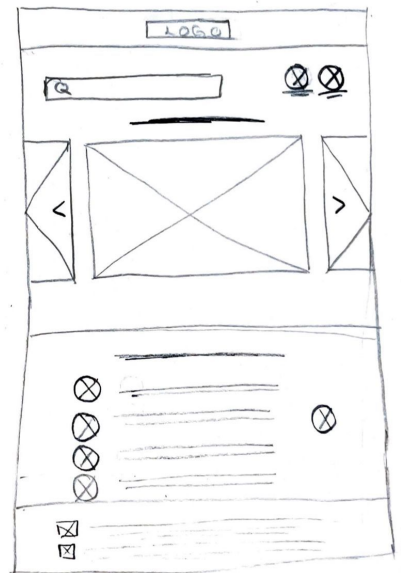
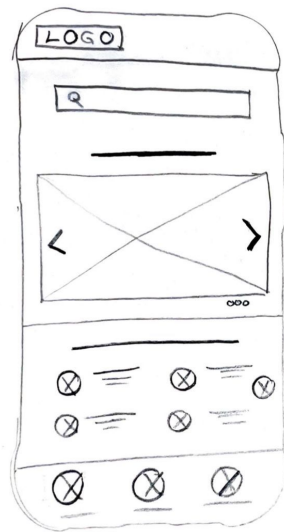
Se utilizaron estrellas para marcar los elementos de cada boceto que se utilizarían en los esquemas digitales iniciales.

Estructura metálica de papel refinado

Estructura alámbrica de papel

variaciones de tamaño de pantalla

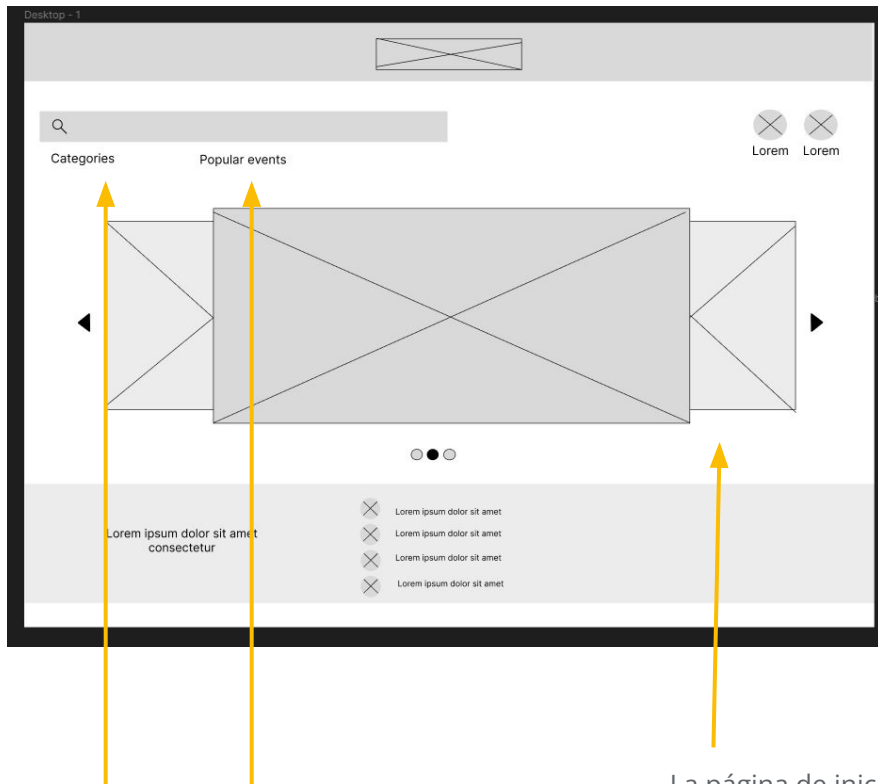
Debido a que los clientes de fasTicket acceden al sitio en una variedad de dispositivos diferentes, comencé a trabajar en diseños para tamaños de pantalla adicionales para asegurarme de que el sitio respondiera completamente.




Wireframes digitales

Pasar del papel a los wireframes digitales hace que sea más fácil comprender cómo el diseño podría mejorar la experiencia del usuario.

Dar prioridad a las ubicaciones de los botones útiles y la ubicación de los elementos visuales en la página de inicio fue una parte clave de mi estrategia.

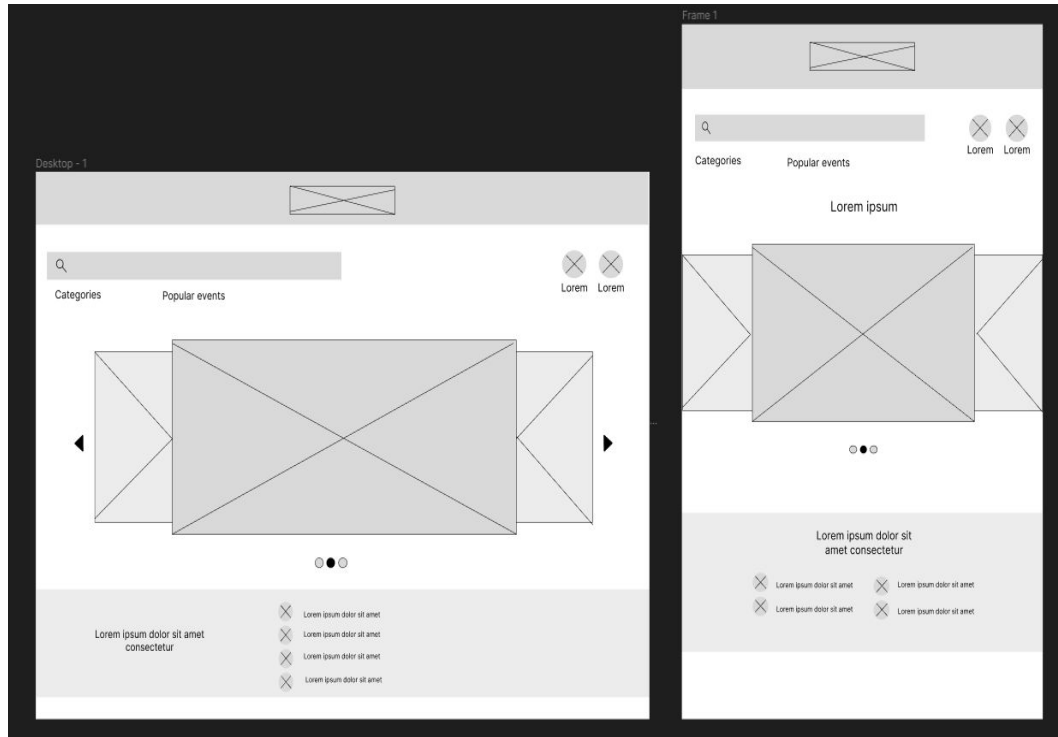


Acceso fácil

La página de inicio está optimizada para navegar fácilmente a través del carrusel de imágenes y opciones del menú de navegación. 

Wireframe digitales

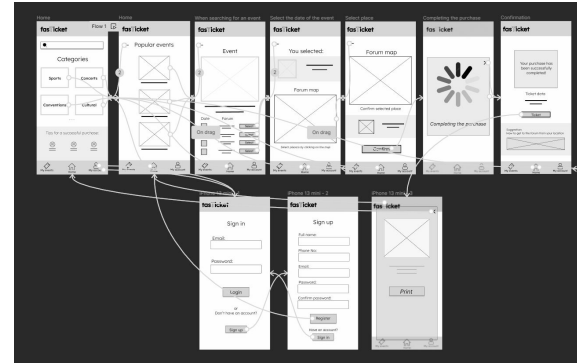
Variación de tamaño de pantallas



Prototipo de baja fidelidad

Conecté todas las pantallas involucradas en el flujo principal del usuario de seleccionar un evento y elegir el lugar, la fecha y posteriormente la confirmación.

Fui a diferentes usuarios para conocer sus puntos débiles, esto me ayudó mucho a mejorar el flujo.



Ver:

<https://www.figma.com/file/sfLYmELnaBpbYfiPruH2Im/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=XKIYIk5Gb4iaDwgL-1>

Estudio de usabilidad: parámetros



Tipo de estudio:

Estudio de usabilidad no moderado



Locación:

Mexico, remote



Participantes:

5 participantes



Tiempo:

10-20 minutos

Estudio de usabilidad: hallazgos

Estos fueron los principales hallazgos arrojados por el estudio de usabilidad:

1

Etiquetas

No entendían las etiquetas.

2

Botones

Los que se supone que son botones, no se parecen a ellas.

3

Botón retroceso

No había ningún botón de retroceso.

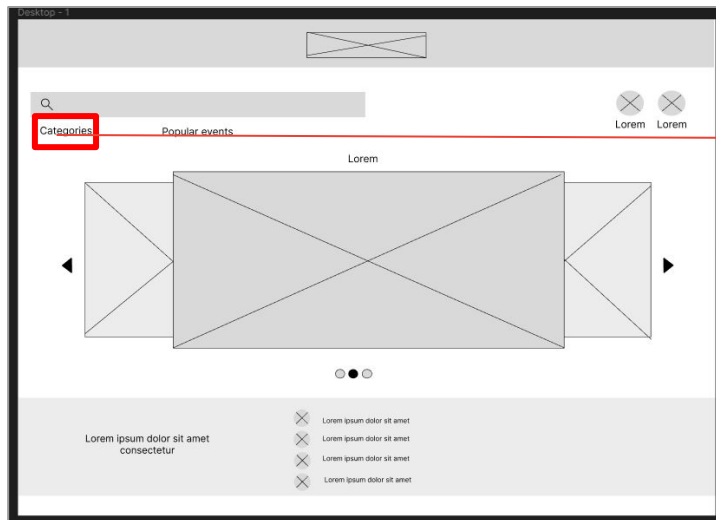
Refinación el diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

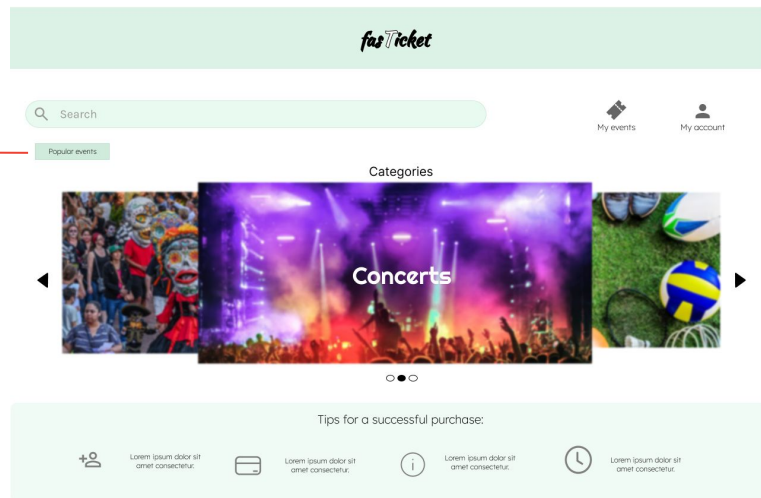
Maquetas

Gracias al estudio de usabilidad hice este cambio, los usuarios se confunden al buscar las categorías para buscar un evento, ya que en el carrusel estaban las categorías pero también en el encabezado estaba la etiqueta "categorías" por lo que decidí eliminarlo.

Antes del estudio de usabilidad



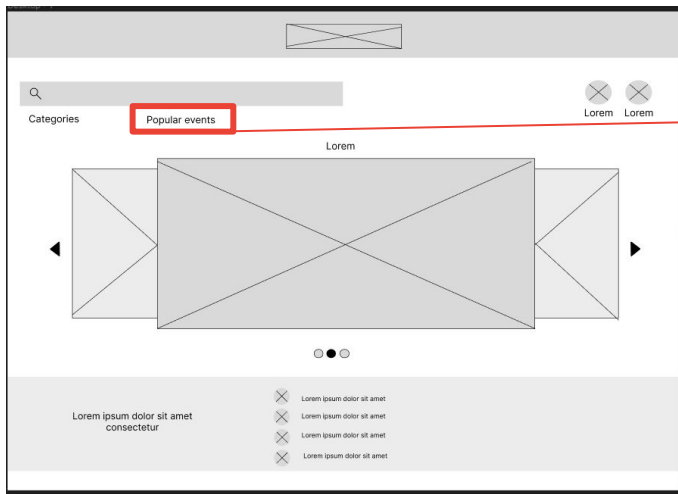
Después del estudio de usabilidad



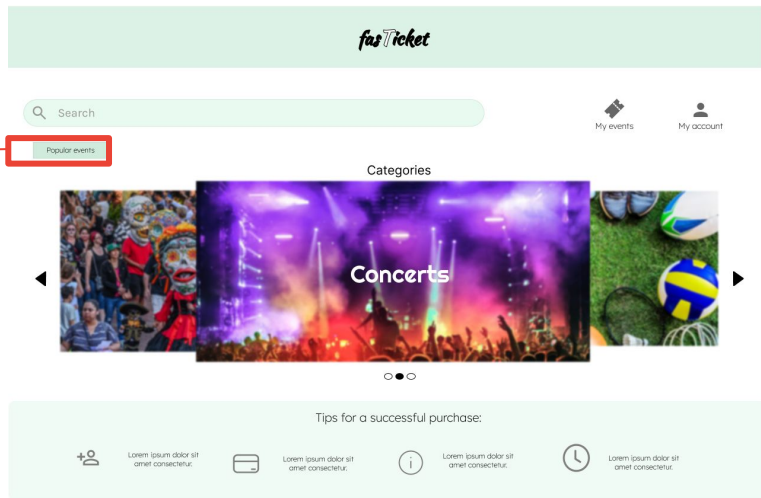
Maquetas

Para facilitar el flujo, en este caso los botones parecían solo subtítulos en lugar de botones, así que les di un mejor diseño.

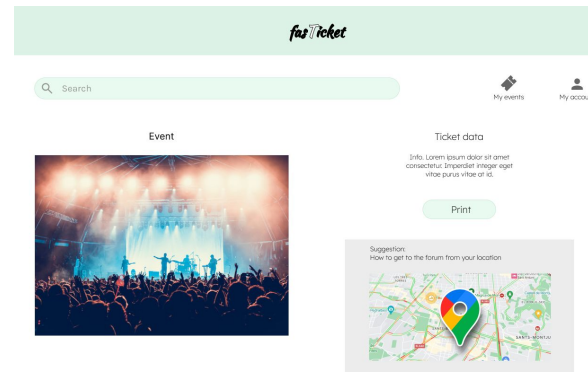
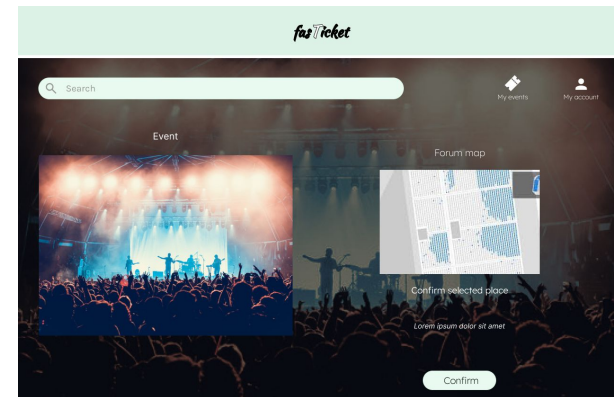
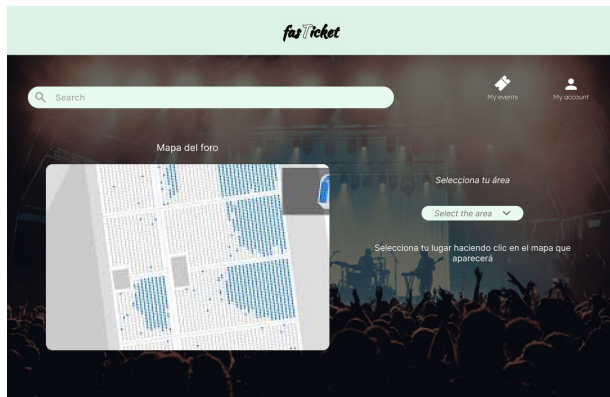
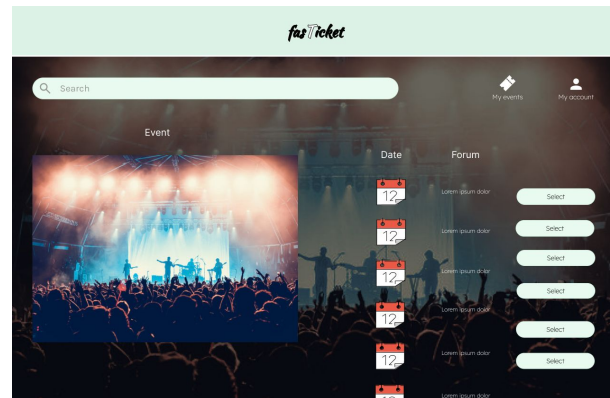
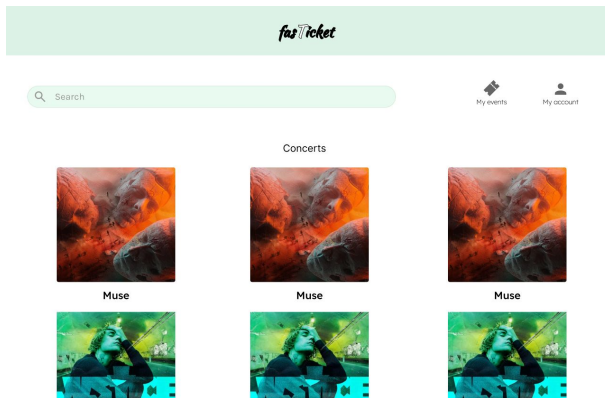
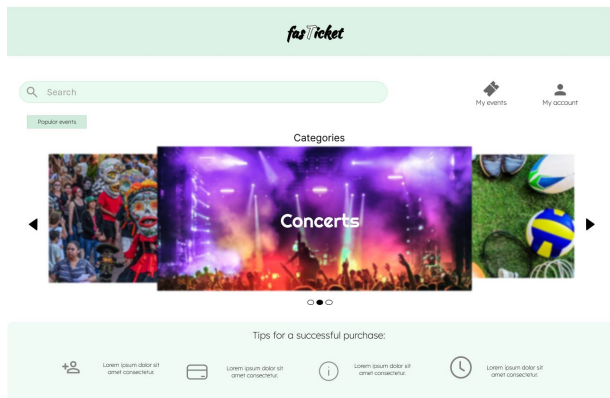
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad study

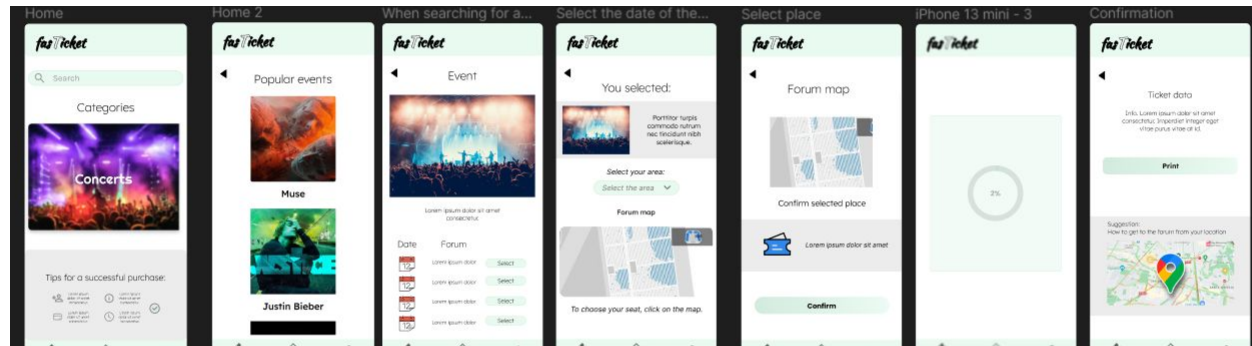
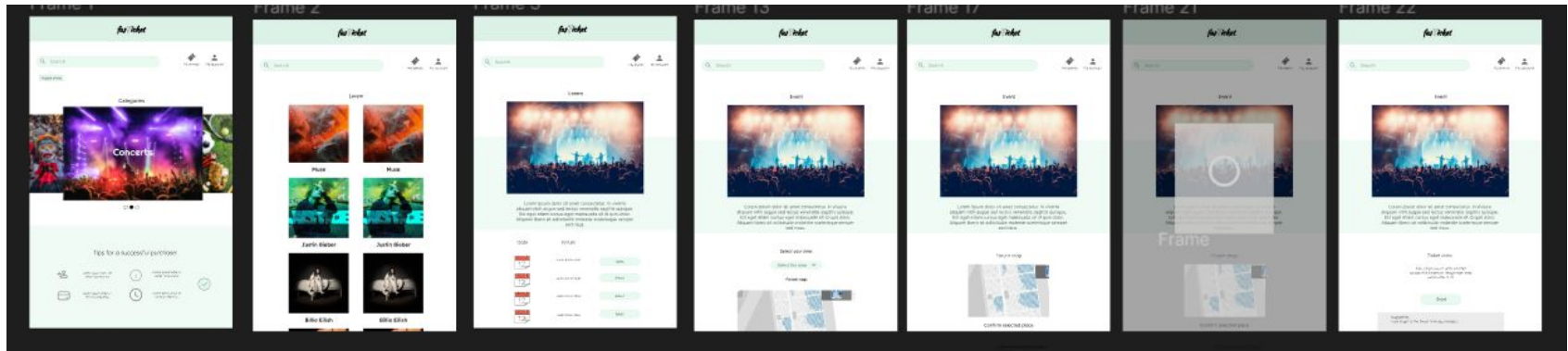


Maquetas: tamaño de pantalla original



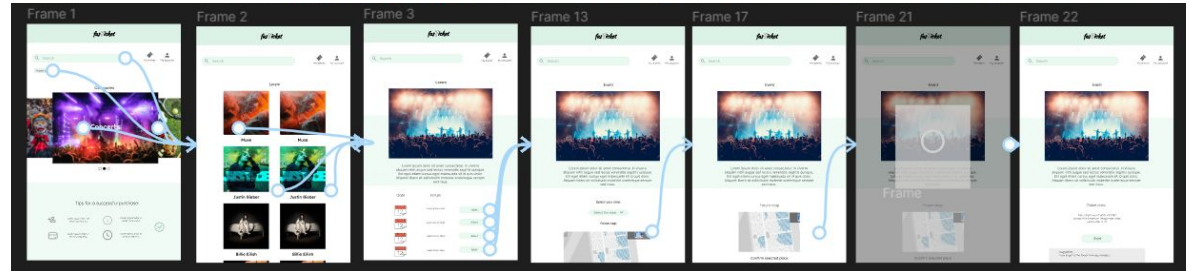
Maquetas: variaciones del tamaño de pantalla

Estos serán los diseños para dispositivos de otros tamaños, en realidad son pequeños cambios.



Alta fidelidad prototipo

Mi prototipo de alta fidelidad siguió el mismo flujo de usuarios que el prototipo de baja fidelidad e incluyó los cambios de diseño realizados después del estudio de usabilidad, así como varios cambios sugeridos por miembros de mi equipo.



Consideraciones accesibilidad

1

Utilicé títulos con texto de diferentes tamaños para una jerarquía visual clara.

2

Diseñe los botones para que sean visualmente atractivos.

3

Utilice una jerarquía clara para que el usuario pueda comprender el flujo.

Avanzando

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

Nuestros usuarios objetivo compartieron que la navegación por el diseño era intuitiva, más atractiva con las imágenes y demostraba una jerarquía visual clara.



Qué aprendí:

Aprendí que incluso un pequeño cambio de diseño puede tener un gran impacto en la experiencia del usuario. Lo más importante para mí es centrarme siempre en las necesidades reales del usuario al proponer ideas y soluciones de diseño.

Siguientes pasos

1

Realizar pruebas de usabilidad de seguimiento en el nuevo sitio web y así sabremos si el sitio tiene un mejor flujo.

2

Identificar áreas adicionales de necesidad e idear nuevas características para mejorar el sitio.

¡Conectémonos!



¡Gracias por revisar mi trabajo en la aplicación fasTicket!

Si desea ver más o desea ponerse en contacto, mi información de contacto se proporciona a continuación:

Email: bafer45@yahoo.com.mx