

APP para compra de boletas

Nicolas Ardila

25-08-2023

Resumen del proyecto



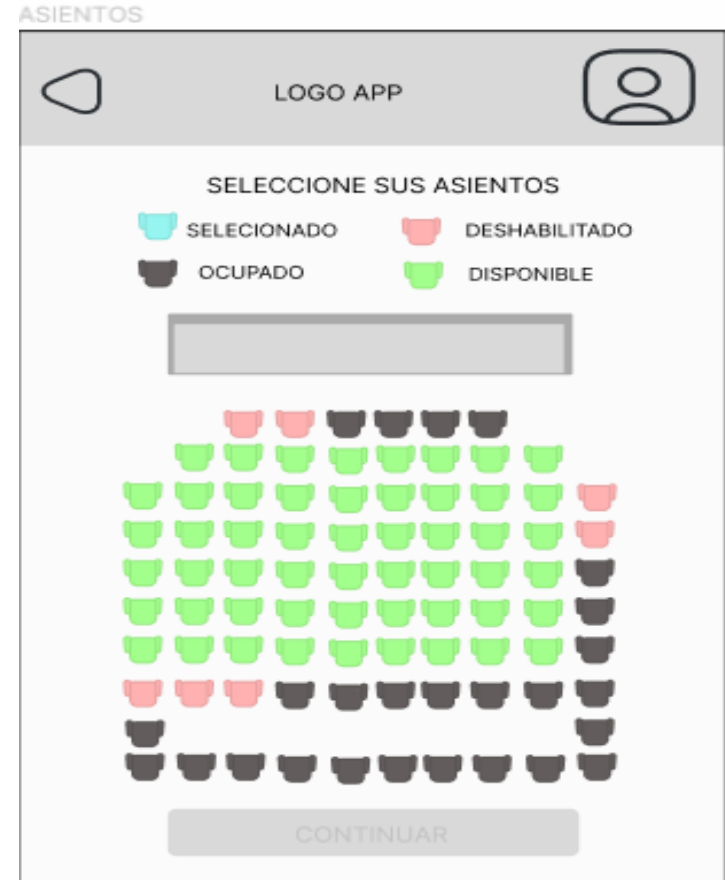
El producto:

El proyecto que yo elegí fue una aplicación para la realización de la compra de boletos para un cine.



Duración del proyecto:

El tiempo que llevo trabajando con este diseño es de una 3 dos semanas aproximadamente.



Resumen del proyecto



El problema:

Según los problemas que se identificaron se vio reflejado que hacian falta pulir mas las funcionalidades y agregar otras extras.



El objetivo:

El objetivo de la aplicación es poder comprar aplicaciones desde una app móvil, y como se observó que los usuarios que poblaron el prototipo les hizo falta más funciones.

Resumen del proyecto



Mi rol:

Es ser director de diseñadores de UX, investigador en UX, etcétera., ya que soy solo yo a cargo de todo.



Responsabilidades:

Investigar, crear esquemas, realizar diseños y creación de prototipos así mismo de ser el encargado de corregir y recaudar información.

Entender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Planteamientos del problema
- Mapas de recorrido del usuario

Investigación sobre los usuarios: resumen



La investigación de los usuarios se llevó en dos partes una parte por personas de internet y la otra por personas de mi entorno, esto para tener la mayor cantidad de variedad posible, así mismo también tomando notas de las personas para evitar cualquier sesgo.

Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

Punto débil

Se verifica que las ideas preconcebidas que tenía limitaban mucho el diseño así que se trata de optar un punto más flexible.

2

Punto débil

Al principio las preguntas no estaban muy relacionadas sobre lo que en verdad se quería responder lo que conllevo a realizar varias veces una entrevista.

3

Punto débil

Al comienzo se tomó a la ligera el punto de tomar notas y no llevar bien registrado todo.

4

Punto débil

A la hora de diseñar primero se optó por copiar diseños pero dando en algo que no se diferenciaba así que se tomó el camino de incorporar las ideas de los usuarios.

Persona: Sara Connor

Planteamiento del problema:

Sara es una oficinista bastante ocupada la cual no le sobra tiempo entonces, quisiera no tener que hacer filas largas en su cine favorito cuando va con sus hijos.



Name

Edad: 28
Educación: Estudiando diseño gráfico.
Ciudad de origen: Bogotá D.C., CUNDINAMARCA.
Familia: Vive con sus dos hijos.
Ocupación: Empleada recepcionista.

“Quiero que mis hijos pasen un buen rato de diversión pero mi complicada vida laboral me impide tener el suficiente tiempo.”

Metas

- 1. Lograr elegir combos personalizados como también pre hechos.
- 2. Lograr elegir mis asientos con mayor fluidez.
- 3. Aceptar los métodos de pago que sean más cómodos para el cliente sin muchas trabas.
- 4. Tener una opción que genera una recomendación de la comida o de alguna película que los clientes previos hayan calificado

Frustraciones

- 1. El estrés generado por clientes que tienen falta de empatía.
- 2. A veces el cliente no sabe qué es lo que quiere y toma más tiempo atenderlo lo que causa retrasos.
- 3. A veces pueden llegar tantos clientes que me llevo a confundir.

El tiempo que no pase con ellos es tiempo que no recuperare.

Persona: Jhon tabolta

Planteamiento del problema:

Jhon es un militar retirado, le cuesta estar de pie mucho tiempo, quiere evitar cansancios inevitables por que su cuerpo no lo soporta, así que quisiera solo pagar y entrar de una sin hacer filas



Name

Edad: 58
Educación: secundaria.
Ciudad de origen: SAN JUAN DE PASTO, PASTO.
Familia: Vive con el nieto.
Ocupación: Marin del ejército retirado

“Desde joven soy amante de las buenas historias contadas en la pantalla grande pero vivo en constante pelea con la tecnología.”

Metas

- 1. Poder apartar entradas con anticipación y ahorrar tiempo.
- 2. Poder recibir notificaciones de las próximas películas que llegarán a taquilla.
- 3. Lograr realizar la compra sin ajetreo alguno.

Frustraciones

- 1. No tener suficiente experiencias en aplicaciones.
- 2. Desconfiar de los medios de pago electrónicos.
- 3. A veces no puedo pedir ayuda y no sé como encontrarla lo que causa que me frustre.

Cada momento de emoción quiero que sea tan especial como cuando recuerdo mi infancia con mis padres.

Mapa de recorrido del usuario

[Ideal mente quiero que el mapa este de este modo pero se sabe que siempre hay tropiezos]

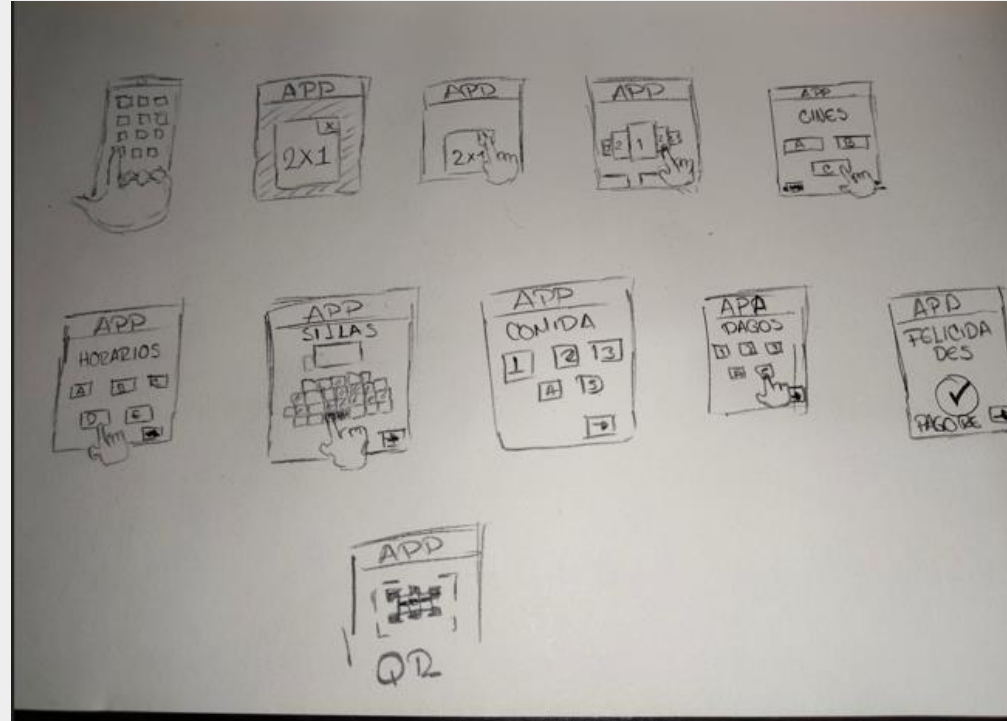
Persona: Victor

Objetivo: Reservar dos asientos para ir a ver una peli con el nieto.

ACCIÓN	Abrir la app	Elegir lugar en dónde verlo	Seleccionar la película	Elegir sillas	Pagar la reservación
LISTA DE TAREAS	Tareas 1. iniciar sesión. 2.verificar promociones. 3.ir a la seccion de cines.	Tareas 1.Verificar que cines estan disponibles. 2.Verificar tecnologías con la que cuenta el cine. 3.elegir el cine que le parezca más conveniente.	Tareas 1.elegir película e idioma de la película 2.Verificar hora que comienza la película. 3.elegir una sala disponible.	Tareas 1.Chequear asientos disponibles. 2.Verificar que posición ofrece la mejor experiencia. 3.Elegir asientos con la posición que parezca más conveniente.	Tareas 1.elegir combos de comida para acompañar. 2.Elegir medio de pago. 3.Chequear que la transacción sea exitosa.
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Decepcionado de que no pueda recordar la contraseña pero feliz de que su nieto pueda	Feliz por que tiene varios lugares de donde escoger en caso de que la peli no está disponible en x lugar.	3.Feliz por tener una opción de lugares pero satisfecho de que no haya opción con subtítulos.	4.Feliz de tener suerte por tener una buena posición pero con un mal sabor de boca sabiendo que no	5.Feliz que las opciones de pago sean muy variadas, pero molesto por que las fotos de los combos son muy
	ayudarlo esta vez.			siempre sera así.	pequeñas.
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Poder tener una opción para recordar el usuario y la contraseña o tener la opción de ingresar por medio de la huella digital.		Poner películas con un idioma original y con subtítulos o viceversa con un doblaje pero con la opción para verla con subtítulos.	Agregar sillas con un precio mayor para realizar dicha reservación.	Agregar fotos con más detalles y con un mayor tamaño para gente que no tiene buena vista.

Esquemas de página en papel

Poder crear un flujo natural posible



Esquemas de página digitales

[Tus notas sobre los objetivos y procesos de pensamiento]

Películas disponibles

Pantalla principal en la cual se podrán detallar las películas disponibles y sus otras funcionalidades



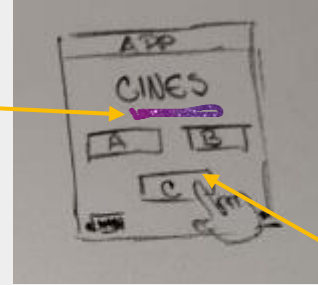
Icono para elegir la configuración del perfil

Menu para elegir otra función aparte de las películas

Esquemas de página digitales

Poder planear el plan con toda la anticiapcion del mundo.

Elegir entre ver los cines disponibles y sus horarios



Pantalla que permite elegir el cine y el horarrio, asi mismo poder visualizar los detalles de la pelicula.

Seleccionar el cine y un horario

[<https://www.figma.com/file/4FI9Mge6fF0zqX5XyepStH/Untitled?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=khj0kohnYwxmeDYG-1>]

derecha



Estudio de usabilidad: hallazgos

Escribe una breve introducción sobre los estudios de usabilidad que has llevado a cabo y tus hallazgos.

Hallazgos de la Ronda 1

- 1 Escribir hallazgo
- 2 Escribir hallazgo
- 3 Escribir hallazgo

Hallazgos de la Ronda 2

- 1 Escribir hallazgo
- 2 Escribir hallazgo
- 3 Escribir hallazgo

Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

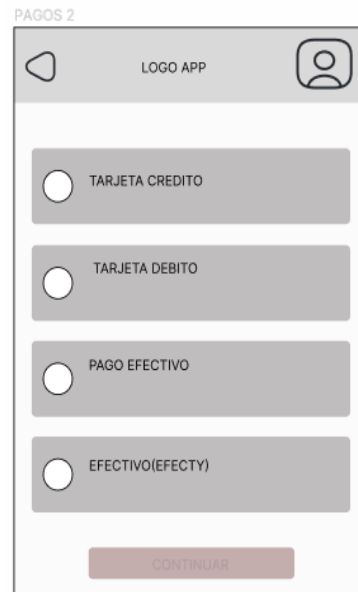
Maquetas

[Se agrego nuevas formas de pago asi como el poder acceder a las tarjetas guardas que se tienen.]

Antes del estudio de usabilidad



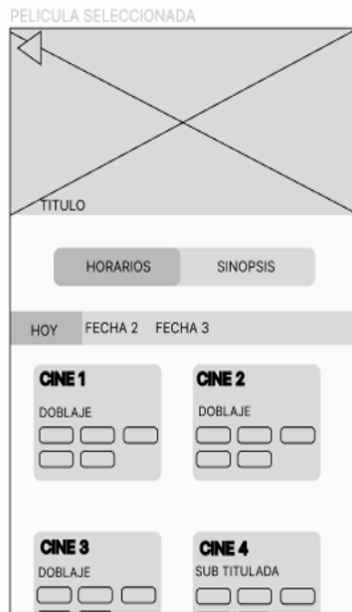
Después del estudio de usabilidad



Maquetas

[Es mas comod para el usuario tener una opcion que se despliega a tener que estar bajando y bajando consecutivamente.]

Antes del estudio de usabilidad

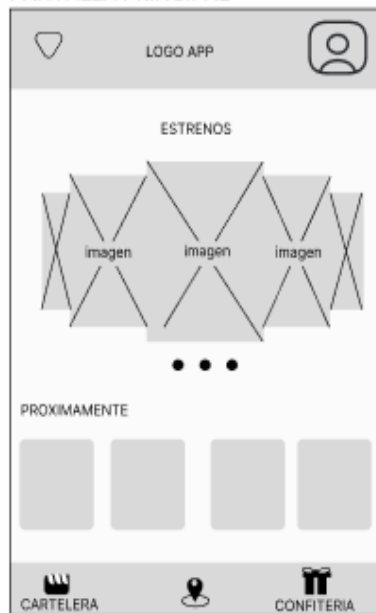


Después del estudio de usabilidad



Maquetas

PANTALLA PRINCIPAL



MEDIOS PAGO DEBITO



PELICULA SELECCIONADA



MIS TARJETAS



Consideraciones de accesibilidad

1

Capacidad de elegir entre los medios de pago.

2

Iconos mas agradables y con mejor entendimiento para ayudar en la navegación.

3

Uso de texto alternativo para personas con problemas de visión.

Futuro



- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

El diseño ha estado bien enfocado, pero se ha sentido incompleto así que se trata de hacer un énfasis en los detalles para corregir dichos fallos.



Qué aprendí:

Aprendí que aun las cosas mas simples pueden tener el impacto mas fuerte.

Próximos pasos

1

Seguir mejorando los diseños e ir actualizándolos a medida que avance en el curso

2

Poder realizar los diseños de tal forma que sea bastante entendible todas sus funciones y cuando se tenga que pasar a código para implementar la app sea básicamente calcar el diseño.

3

Poder estar satisfecho con el trabajo realizado

¡Pongámonos en contacto!



Si quieres darme algun consejo o corregir parte de mi trabajo no dude de contactarme por mi correo electronico: pringlesparami@gmail.com o a traves de la plataforma de coursera.

¡Gracias!
Por su grandisoso
tiempo prestado