

# PRÁCTICA 1: ANÁLISIS DEL INTERFAZ DE USUARIO. REVISIÓN DE USABILIDAD

<b>1. Análisis de Competencia: Justificación</b>	<b>2</b>
<b>2. Persona: Justificación</b>	<b>2</b>
2.1 Persona 1	2
2.2 Persona 2 (Antonio García)	2
<b>3. Justificación journey map</b>	<b>3</b>
3.1 Persona 1	3
3.2 Persona 2	3
<b>4. Resumen de la valoración práctica.</b>	<b>3</b>

# 1. Análisis de Competencia: Justificación

El análisis de competencia realizado nos ha permitido a través de estudiar diferentes características de tres empresas del sector del teatro y las artes escénicas averiguar todos los puntos fuertes y débiles de cada una de ellas, con esto hemos podido analizar y realizar una comparación entre todos los productos y servicios que ofrecen cada una de las aplicaciones web.

Tras realizar el estudio nos hemos decidido por Cuarta Pared, vamos a analizar los distintos puntos que nos han llevado a eso:

En el modelo de negocio hemos visto que es la aplicación que más tipos de cursos ofrece abarcando un público bastante amplio lo que permite acercar la actividad a un mayor rango de personas, además los cursos son de buena calidad.

En cuanto al apartado tecnológico tienen una gran presencia en redes sociales y desde su página web puedes acceder a su propio campus virtual y el contenido disponible es extenso.

En la funcionalidad sus cursos dan la oportunidad de realizar prácticas y cubren toda la escenografía de la actividad.

Finalmente, en cuanto a usabilidad el contenido multimedia de la página es extenso y presenta reseñas de los propios usuarios de cada actividad.

Todo esto nos ha llevado a escoger esta aplicación como la mejor opción.

## 2. Persona: Justificación

### 2.1 Persona 1

Mi persona creada ha sido un amante del deporte, hace unos años ganó cierta relevancia como jugador de fútbol profesional pero debido a una grave lesión tuvo que retirarse. A día de hoy su vida sigue enfocada en el deporte pero quiere darle un vuelco ya que debido a su personalidad abierta y sin miedo al fracaso quiere volver a recuperar la relevancia social y comenzar su marca personal en redes sociales, para ello cree que el teatro puede ser una gran oportunidad para ganar relevancia.

### 2.2 Persona 2 (Antonio García)

He basado esta persona en lo que puede ser una persona de mi pueblo. Es un padre de familia que se dedica al campo y que además es muy aficionado al fútbol. Sus hobbies son jugar al fútbol y hacer deporte en general y el hecho que lo lleva a tener relación con este tipo de actividades es que su hija estudia arte escénico y esto ha despertado en el interés por este mundillo.

### 3. Justificación journey map

#### 3.1 Persona 1

La experiencia durante esta actividad ha sido dura e intensa pero muy positiva puesto que ha aprendido todo lo necesario para adentrarse en el mundo del teatro.

#### 3.2 Persona 2

Al principio no fue fácil para este personaje ya que no tenía mucha experiencia con las tecnologías pero la curiosidad y las ganas de sentirse más cerca de su hija le ha llevado a informarse, poniendo de su parte, para encontrar un escuela de teatro que le gustara.

### 4. Resumen de la valoración práctica.

En esta práctica hemos aprendido a valorar una interfaz de usuario teniendo en cuenta varios parámetros, como puede ser la usabilidad, accesibilidad o el rendimiento. Hemos creado personas procedentes de diferentes contextos para enriquecer las perspectivas disponibles.

En definitiva esta práctica ha servido a todo el equipo para adquirir y consolidar una gran variedad de conocimientos acerca de posibles fallos que se pueden cometer a la hora de crear y modificar una interfaz de usuario. Nos ha permitido comprender cómo de importante es que una interfaz no tenga errores debido a los efectos adversos que tiene sobre la usabilidad de la misma.