



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

Grupo: DIU1_LSMR

**Práctica 2 - Diseños de bocetos. Propuesta de app de
negocio turístico.**

Tema: Hostels

Miembros: Laura Sánchez Sánchez y Miguel Reyes Martínez

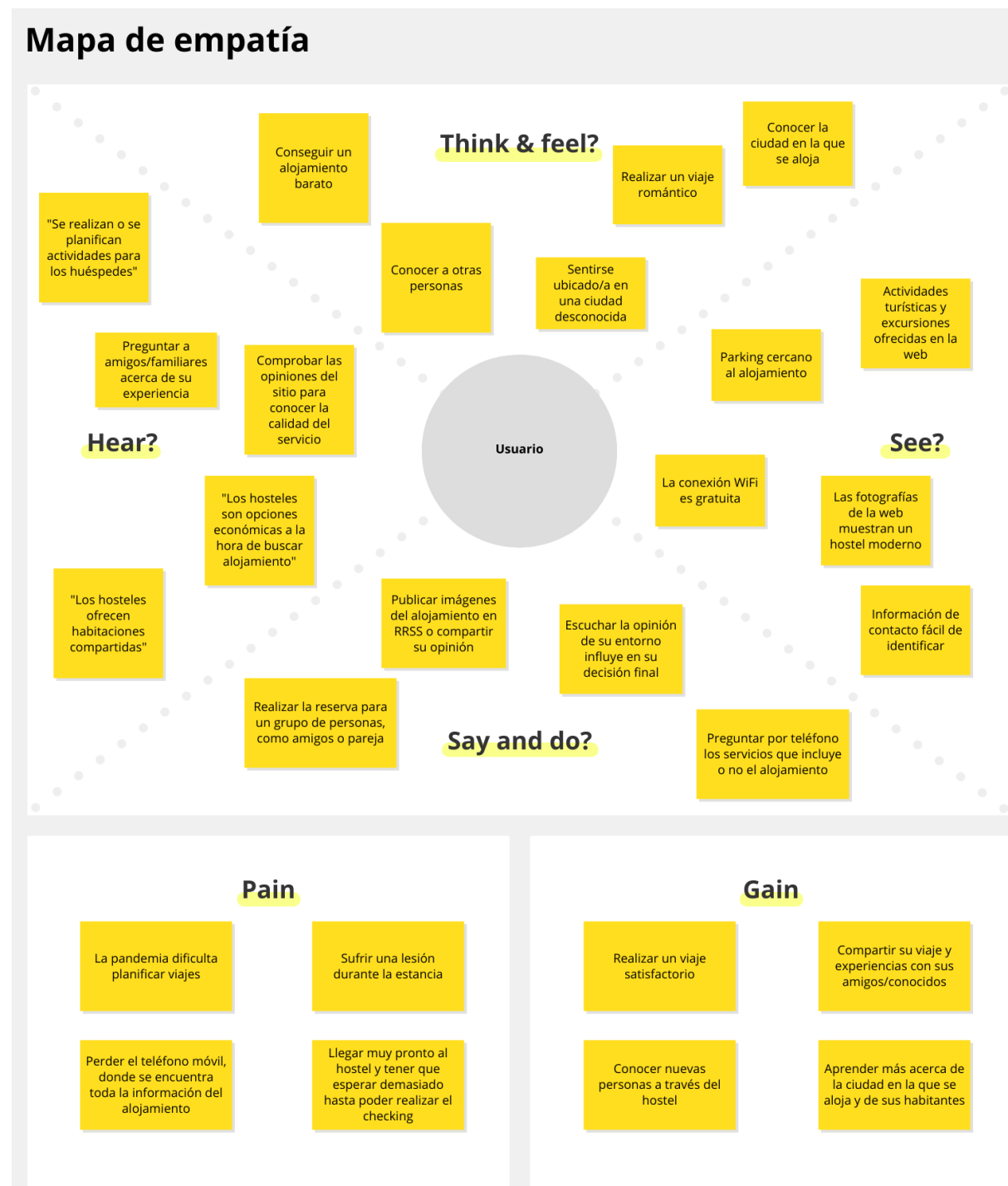
<https://github.com/laurasanchezsanchez/DIU>

Indice

Ideación	3
Propuesta de valor	4
User/task matrix	5
Arquitectura de información	6
Prototipo Lo-FI Wireframe	7
Conclusiones	17
Correcciones aplicadas	17

1. Ideación

Hemos elaborado el siguiente **mapa de empatía**:



2.Propuesta de valor

El proyecto trata de incluir al hostel un apartado extra donde las **discotecas/pubs/cafeterías de la zona puedan publicar sus fiestas semanales y promociones**, incluyendo todos los datos necesarios. Este proyecto beneficia al hostel ya que aumenta las actividades de las que dispone, y también beneficia a los otros negocios ya que pueden dirigirse directamente a un público, normalmente joven. El horario de las fiestas son 24 horas, por lo que el **público será de todas las edades**.

PROYECTO: Un toque divertido en 4uHostel				
Usuarios			Negocio	
Necesidades <small>¿Qué necesitan los usuarios? ¿Cuáles son sus dudas?</small> <ul style="list-style-type: none"> + Conseguir planes variados en discotecas o pubs/cafes + Conocer nuevos lugares de entretenimiento + Conocer gente nueva en un lugar desconocido - Monotonía 	Motivadores <small>¿Qué mejora les entregaremos para satisfacer sus necesidades?</small> <ul style="list-style-type: none"> + Planes variados cerca del hostel + Planes motivadores con gente del mismo estilo + Posibilidad de reservar una entrada fácilmente + Descuentos 	Propósito <small>¿Qué hace que esto valga la pena para nosotros como equipo?</small> <ul style="list-style-type: none"> + Beneficiar tanto al hostel como a todos los negocios participantes en el proyecto + Motivar el socioculturalismo + Motivar planes diferentes 	Impacto <small>¿Cuáles son nuestras metas y potencial de largo plazo?</small> <ul style="list-style-type: none"> + Aumentar la clientela del hostel + Conseguir reconocimiento en la ciudad + Conseguir reconocimiento en Internet + Cambiar la mentalidad de que un hostel es aburrido 	Objetivos <small>¿Cuáles son nuestras metas de corto plazo?</small> <ul style="list-style-type: none"> + Aumentar los seguidores rápidamente en las redes sociales de 4uHostel + Ganar reservas y visitas en la web
Acciones <small>¿Qué esperamos que hagan los usuarios? ¿Cómo sabemos que los motivamos correctamente?</small> <ul style="list-style-type: none"> + Los clientes de 4uHostel compran entradas de las discotecas/pubs/café a través de nuestra web + Los clientes comparten sus experiencias en redes sociales. + Llegan nuevos clientes recomendados por viejos clientes. 			Métricas <small>¿Qué mediremos para saber si los objetivos se cumplen?</small> <ul style="list-style-type: none"> + Número de reservas + Número de seguidores en redes sociales + Número de negocios interesados en nuestro proyecto + Ingresos antes y después del proyecto 	

Más info en www.scopecanvas.com. Licencia de uso: Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

canvashosting.com

SCOPE CANVAS v4.0

3. User/task matrix

En este proyecto se pueden ver clientes de todas las edades y perfiles, pero normalmente será **gente joven** la interesada en esta idea. Definimos los siguientes perfiles:

Grupos - Público que viene en grupo con una relación amistosa, buscando planes para muchas personas.

Parejas - Público que viene en pareja con todo tipo de planes (normalmente románticos), pueden ser de cualquier edad.

Adultos - Público normalmente mayor de 40 años que busca planes más relajados, como salones de baile, juegos de mesa y otros relacionados.

A continuación podemos ver la **User Task Matrix** creada a partir de los usuarios descritos anteriormente. (L = low, M = medium, H = high)

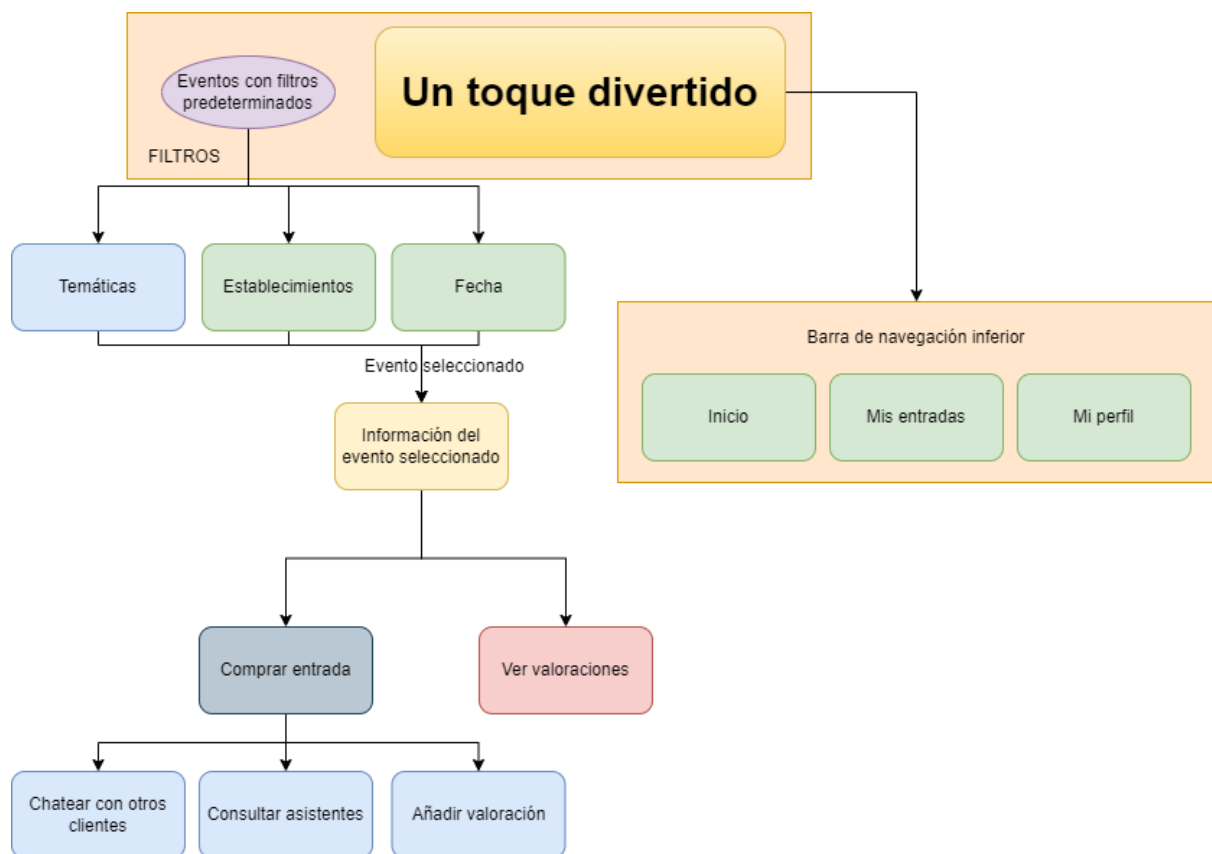
	Parejas	Grupos	Adultos
Hacer y ver valoraciones	M	H	L
Reservar una entrada en un negocio	H	H	H
Realizar pagos a través de la app	H	H	L
Buscar tipo de establecimiento	H	M	M
Consultar las personas apuntadas al evento	H	H	L
Chatear con las personas apuntadas al evento	L	H	M

4.Arquitectura de información

Sitemap

La siguiente imagen describe la navegación que el usuario podrá realizar dentro de la plataforma.

No existe una vista de **login** ya que el proyecto a desarrollar es un microsite dentro de la plataforma existente de 4uHostel. Este proyecto está dirigido para los clientes del hostel que ya estaban registrados anteriormente. Los eventos se pueden compartir pero para comprar las entradas debe estar registrado; en caso contrario se redirige al usuario a una pestaña de login.



Labeling

En la siguiente tabla se detalla la información contenida en cada una de las secciones que contiene el proyecto, indicando la finalidad de ellas.

Término	Significado
Principal	Sección donde se ven todos los eventos a partir de unos filtros aplicados. En ella se pueden aplicar los filtros deseados.
Información del evento	Sección para consultar toda la información del evento seleccionado.
Comprar entrada	Sección donde el cliente puede comprar una entrada de un evento publicado.
Chatear con otros clientes	Sección donde el cliente, una vez comprada la entrada del evento, puede chatear con los demás asistentes.
Consultar asistentes	Sección donde el cliente, una vez comprada la entrada del evento, puede consultar los demás asistentes.
Añadir valoración	Sección donde el cliente, una vez pasado el evento, puede añadir una valoración de su experiencia.
Ver valoraciones	Sección donde el cliente puede ver las valoraciones pasadas del establecimiento/evento.

5. Prototipo Lo-FI Wireframe

No proponemos sección de Login ya que nuestro proyecto está incrustado en la plataforma de 4uHostel.

En todas las pestañas el cliente ve dónde se sitúa en cada momento y tiene la posibilidad de ir hacia atrás en cualquier paso.

Comenzamos en la pantalla de Inicio y podemos navegar según lo descrito en el sitemap.



Pantalla principal

En ella el cliente puede ver los eventos con unos filtros predeterminados (fecha = hoy).

El cliente puede modificar estos filtros, lo veremos en el siguiente boceto.



Pestaña principal - filtros expandidos
En ella el cliente modificar los filtros que aparecen en el boceto



Pestaña de un establecimiento seleccionado - evento

En ella el cliente puede ver la media de valoraciones que tiene por parte de los clientes por medio de “estrellitas”. Además, puede navegar a otra pestaña para ver las opiniones explícitamente.

En esta pestaña se muestra la información del evento, situación y un teléfono de contacto.

Si le conviene puede hacer click en “Comprar entrada” y le llevará a la pestaña a continuación.



Pestaña de valoraciones sobre el establecimiento

En ella el cliente puede ver todas las reseñas que otros clientes han dejado al establecimiento.





Pestaña de “Mis entradas”

El cliente puede ver todas sus entradas compradas con información general de ellas.

Además, a partir de una entrada puede chatear o ver a los asistentes al evento e incluso añadir una valoración al establecimiento.

- Se ha puesto el botón “Añadir valoración” más oscuro ya que sólo estará disponible una vez haya finalizado el evento.

 <p>The image shows a mobile application interface for leaving a review. At the top, there is a back arrow icon. Below it is a placeholder for a logo, labeled 'Logotipo'. The main heading is 'DEJE SU RESEÑA'. Underneath is a placeholder for the establishment's name, labeled 'Nombre del establecimiento'. This is followed by a row of five stars for rating. Below the stars is a text input area with the placeholder 'Escriba aquí su mensaje...'. A 'Valorar' button is positioned below the text area. At the bottom, there is a navigation bar with three options: 'INICIO', 'MIS ENTRADAS', and 'MI PERFIL'.</p>	<p>Pestaña para dejar una reseña a un establecimiento</p> <p>El cliente puede valorar del 1-5 mediante estrellitas y puede dejar un comentario en forma de texto.</p>
--	--



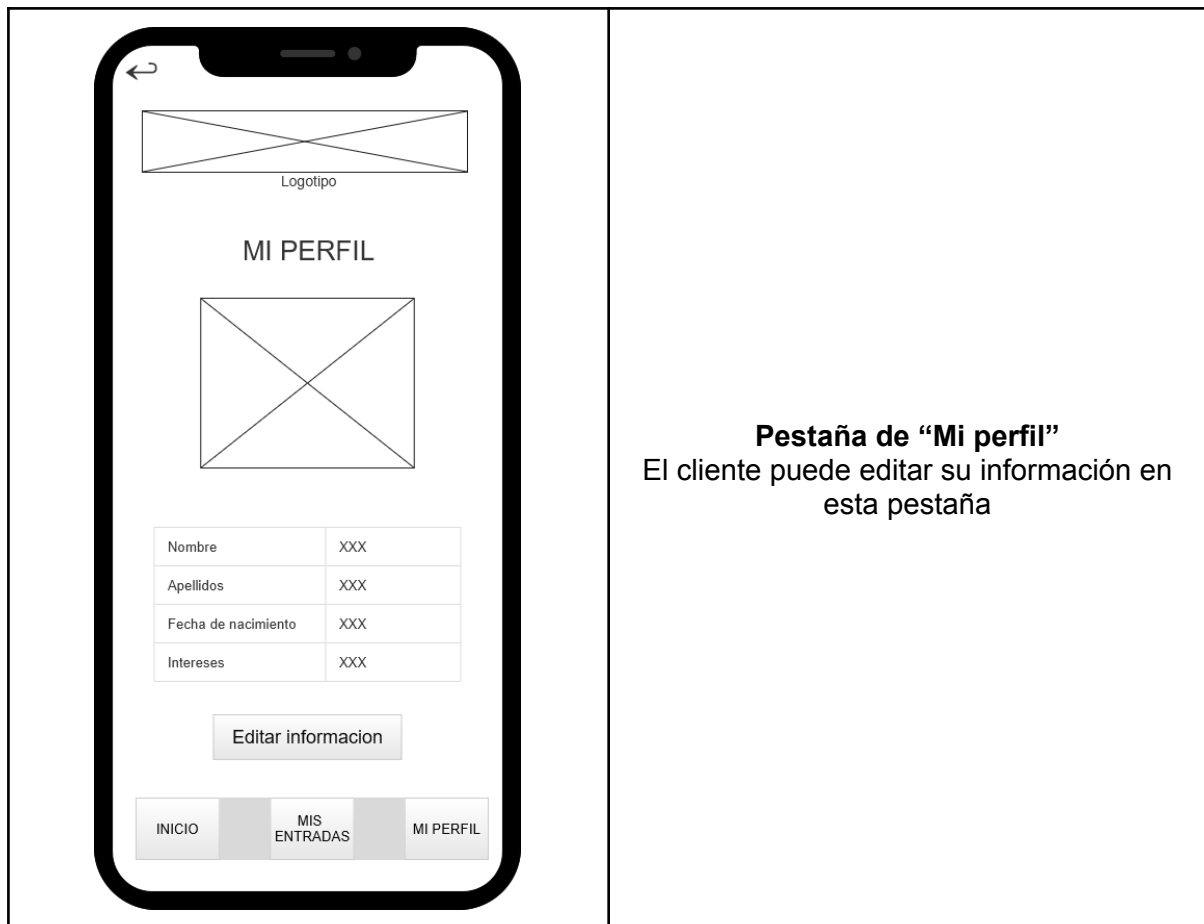
Pestaña de “Chat de asistentes al evento”

Es una pestaña sencilla donde aparecen los mensajes enviados por los demás asistentes, donde el cliente también puede comunicarse.

En ella, se ve claramente el nombre y una fotografía de la persona que está hablando.



Pestaña de consulta de asistentes al evento
En esta pestaña el cliente puede ver todos los asistentes al evento.



6. Conclusiones

Concluimos que esta etapa ha servido para definir el producto que queremos desarrollar y es muy importante a la hora de planificar un proyecto, ya que esta es la base donde se apoyarán el resto de etapas. En esta etapa nos ponemos en la situación del cliente en todo momento y diseñamos el producto según sus necesidades.

7. Correcciones aplicadas

- Cambio de una estructura del modelo demasiado jerárquica a una más adaptada a los deseos del cliente.
- Añadida la funcionalidad de compartir un evento
- Cambio de los nombres de eventos excesivamente específicos
- Unión en "task matrix" de amigos y jóvenes, obteniendo como resultado *grupos*
- Ajuste del "empathy map"