

# Diseño de una web para comprar entradas para un cine

---

Gaston Pucciarelli

# Resumen del proyecto



## El producto:

Estamos creando para web para venta de boletos de un cine que les permite a los usuarios comprar sus entradas anticipadas, elegir sus asientos y también que puedan elegir el cine al que van a concurrir.



## Duración del proyecto:

Febrero de 2023 a marzo de 2023



# Resumen del proyecto



## El problema:

Muchas personas por razones de trabajo y falta de horario se quedan sin entradas para ver una película en el cine. También, muchas veces que consiguen entradas, se tienen que sentar separados de sus familias u amigos.



## El objetivo:

Nos interesa averiguar dificultades que puedan tener nuestros usuarios a la hora de comprar los boletos en la pagina web, seleccionar los asientos y guiarlos con un flujo intuitivo para que todos puedan comprar sus boletos.

# Resumen del proyecto



## Mi rol:

Diseñador de UX a cargo de crear una web y aplicación para guiar a los usuarios para que puedan comprar boletos y reservar sus asientos de un cine.



## Responsabilidades:

Realización de entrevistas, esquemas en papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de facilidad de uso, accesibilidad e iteración de diseños.

# Entender al usuario

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

# Investigación sobre los usuarios: resumen



Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para entender a los usuarios para quienes diseño, así como sus necesidades. Un grupo de usuarios primario identificado a través de la fanáticos de la cinematografía.

Este grupo de usuarios confirmó las suposiciones iniciales que puedan comprar sus entradas con anticipación y puedan reservar sus asientos.

# Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

## Accesibilidad

La web no contaba con reservas de asientos y venta de boletos anticipados

2

## Proporcion

El diseño no tiene una proporcion clara y dificulta la navegacion

# Persona: Juan

## Planteamiento del problema:

Juan es arquitecto, él es fanático del cine y muchas veces no tiene entradas porque sale tarde del trabajo y las veces que puede, no consigue asientos para sentarse junto a su pareja.



Juan

**Edad:** 33  
**Educación:** Arquitectura  
**Ciudad natal:** Piriápolis, Maldonado  
**Familia:** Esposa e hija  
**Ocupación:** Arquitecto

*"Una casa terminada, una familia feliz"*

### Objetivos

- Construir una casa grande para él y su familia.

### Frustraciones

- Le cuesta entender los diseños modernos de las páginas web.
- Le da ansiedad si algo no sale bien.

Juan es un arquitecto que sueña con construir una casa grande para vivir con su familia. Le encantan las películas y es fanático del cine aunque a veces se queda sin entradas porque sale tarde del trabajo. También sentarse junto a su familia porque a veces no tienen asientos juntos,



# Mapa de recorrido del usuario

Crear un mapa de recorrido del usuario de Juan reveló lo útil que sería para los usuarios tener acceso a una web de compras de boletos y reservas de asientos para ir tranquilamente al cine y poder disfrutar junto a sus amigos u familia.

## Persona: Juan

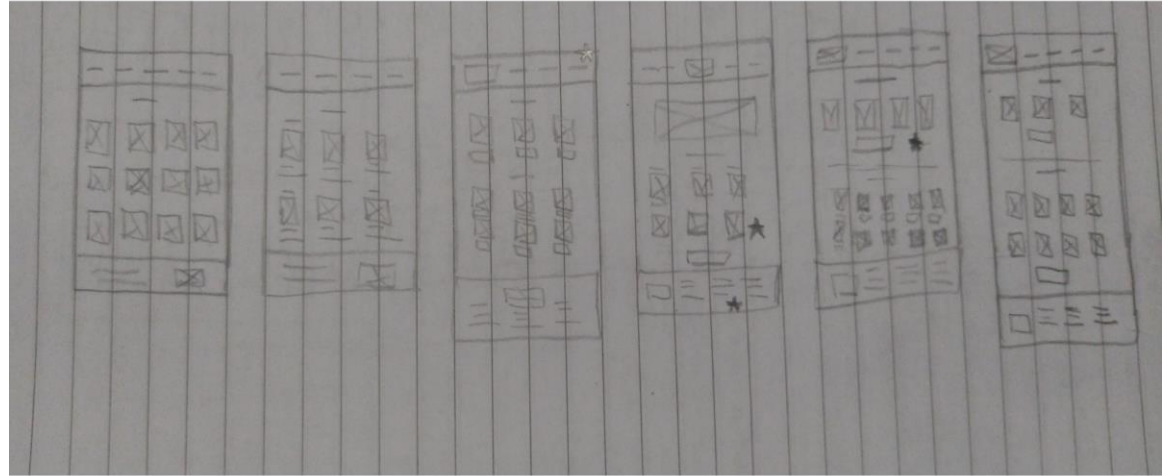
Objetivo: Navegar por la web para comprar boletos y reservar sus asientos.

ACCIÓN	Utilizar la app	Reservar asientos	Procedimiento de pago	Confirmacion de pago	Disfrutar la pelicula
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Navegar en la aplicacion. B. Elegir una pelicula.	Tareas A. Seleccionar cine B. Seleccionar tipo de pelicula. C. Seleccionar cantidad de entradas.	Tareas A. Rellenar los campos con información personal.	Tareas A. Darle al boton Confirmar.	Tareas A. Ir al cine. B. Disfrutar su pelicula.
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Curioso Indeciso	Ansioso	Curioso	Satisfecho	Ansioso Entusiasmo Sastisfecho
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Colocar un carrusel para mostrar mas peliculas en los dispositivos mobiles.	Mostrar los asientos que ya están reservados.	Colocar un cartel para conftimar el pago o cancelar.	Colocara iconos para los botones confirmar y cancelar.	Mandar un mail con el archivo del libro.



# Esquemas de página en papel

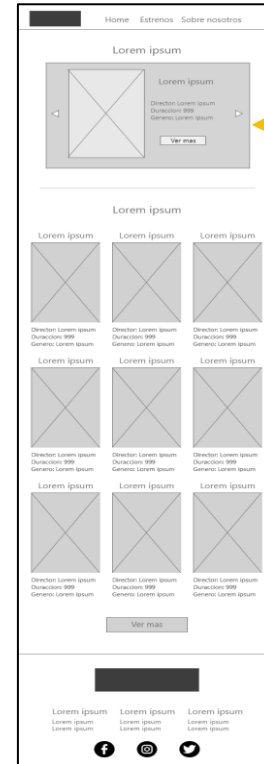
Tomarse el tiempo para elaborar en papel iteraciones de cada pantalla de la aplicación garantizó que los elementos que llegaron a convertirse en esquemas de página digitales fueran los correctos para abordar las dificultades del usuario. Para la pantalla de inicio, prioricé un proceso de pedidos rápido y simple para evitar que los usuarios perdieran tiempo.



Se utilizaron estrellas para marcar los elementos de cada boceto que se usarían en los primeros esquemas de página digitales.

# Esquemas de página digitales

A medida que la fase inicial del diseño continuaba, me aseguré de realizar los diseños de las pantallas según los comentarios y los resultados de la investigación de usuarios.



Esto beneficia a que puedan ver comodamente mas peliculas de estreno en dispositivos móviles

# Prototipo de baja fidelidad

Usando el conjunto completo de esquemas de página digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El flujo de usuario principal que se conecto fue para realizar pedidos.

Para ver el prototipo

[Has click aquí](#)



# Estudio de facilidad de uso: hallazgos

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

## Hallazgos de la Ronda 1

- 1 Los usuarios quieren una manera de ver comodamente todas las peliculas en estreno
- 2 Los usuarios quisieran tener una confirmacion de pago por si quieren cancelar la compra.

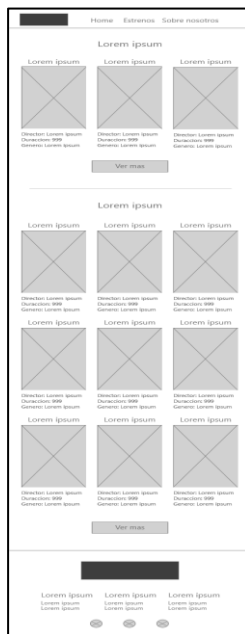
# Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

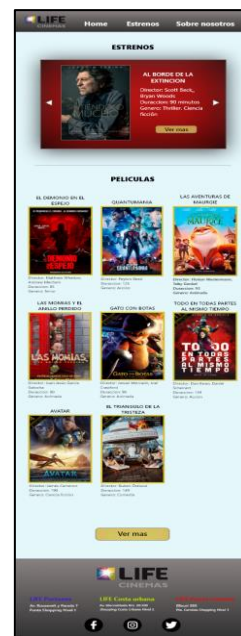
# Maquetas

Los primeros diseños permitían cierto nivel de personalización, pero, después de los estudios de facilidad de uso, agregué un carrusel para que puedan ver cómodamente las películas en estreno cómodamente y añadiendo mas información atractiva.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad

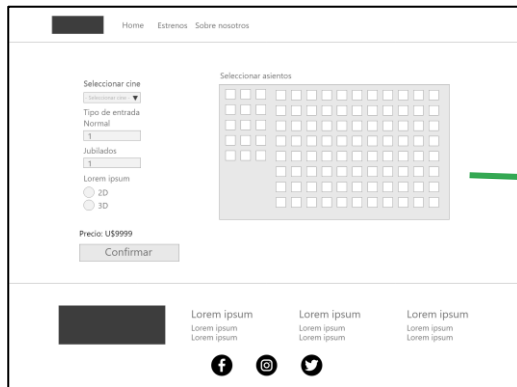




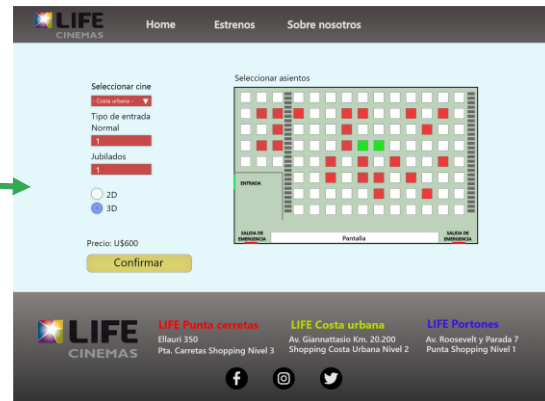
# Maquetas

Los primeros diseños permitían cierto nivel de personalización, pero, después de los estudios de facilidad de uso, mejore el diseño de reservas de asientos, identificando donde estarían los accesos de entrada y salida, donde estará ubicada la pantalla y la escalera.

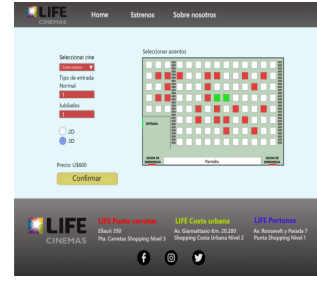
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



# Maquetas

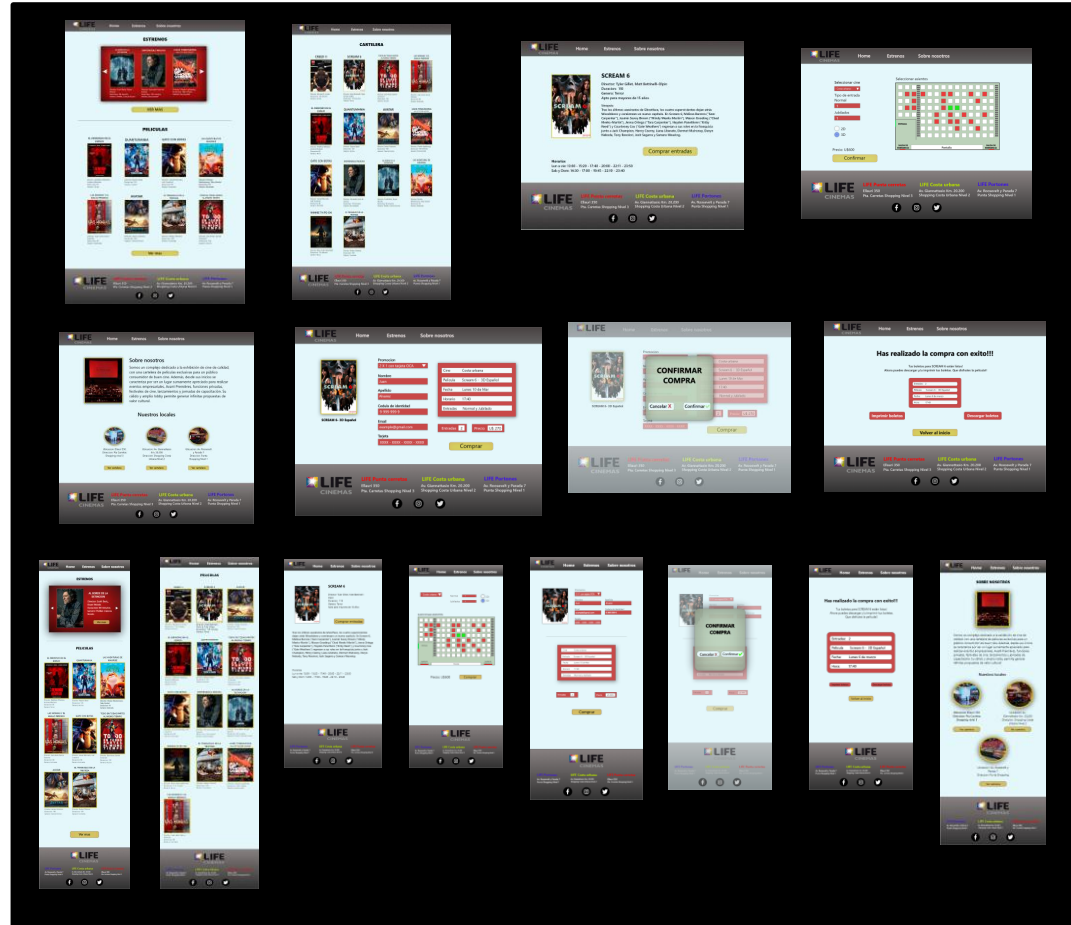


# Prototipo de alta fidelidad

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más limpios para realizar rápidamente sus pedidos. También satisfizo las necesidades de los usuarios al tener opciones de reserva de asientos.

Para ver el prototipo

[Has click aquí](#)



# Consideraciones de accesibilidad

1

Se incorporo una fuente serif sans para que sea mas visibles para personas con poca visibilidad.

2

Se usaron íconos para facilitar la navegación.

3

Se usaron imágenes detalladas de las comidas para ayudar a todos los usuarios a comprender mejor los diseños.

# Futuro



- Conclusiones
- Próximos pasos

# Conclusiones



## **Impacto:**

Se creo una web para comprar boletos de cine y reservar asientos. Adaptada para cada tamaño de dispositivo, Pc, Tablet y smartphone.



## **Qué aprendí:**

Aprendi que es importante adaptar el diseño para diferentes tipos de dispositivos y a su vez ajustar el diseño para que siga la misma jerarquia.

# Próximos pasos

1

Realizar unos ajustes con respecto a como se toma la información del usuario para realizar los pedidos.

2

Realizar otra ronda de estudios de facilidad de uso para validar si las dificultades experimentadas por los usuarios se abordaron de manera efectiva.

.

3

Realizar más investigaciones de usuarios para identificar nuevas necesidades.

# ¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por tomarte el tiempo de revisar mi trabajo con la web de recetas saludables.

**LinkedIn:** <https://www.linkedin.com/in/gaston-pucciarelli-491b77253/>



¡Gracias!