

# DIU - Practica1, entregables

## Paso 1. UX Desk Research & Analisis

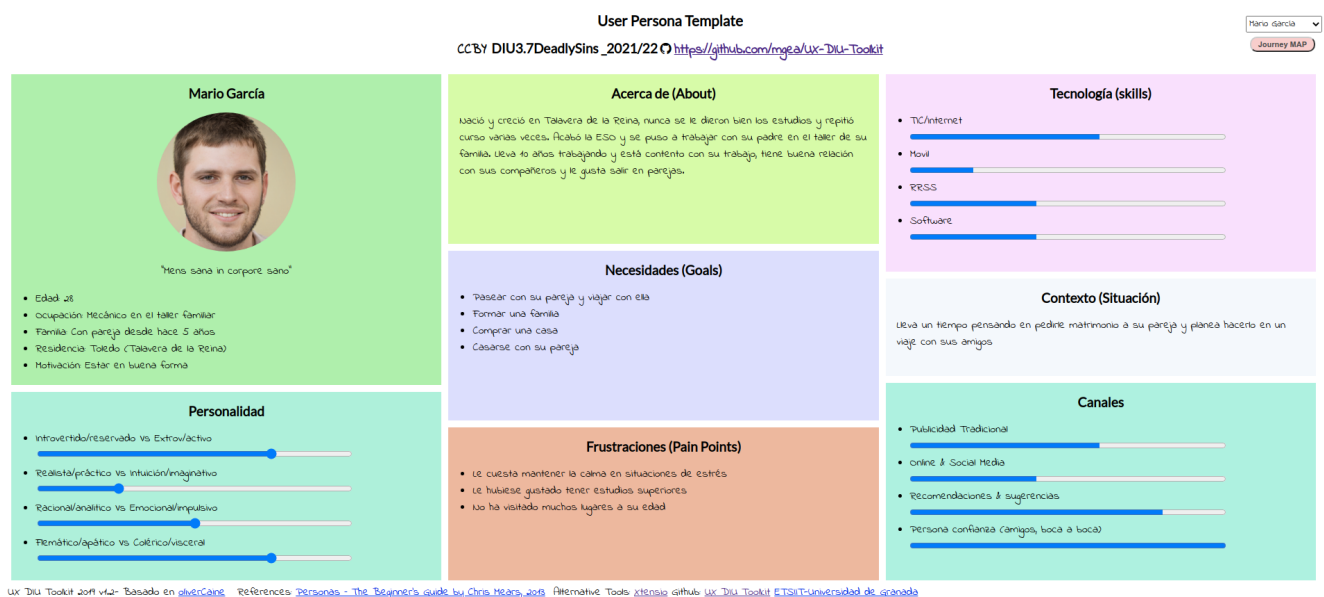
### 1.a Competitive Analysis

	<a href="#">Hostel4U</a>	<a href="#">TOC Hostel</a>	<a href="#">The Hat Madrid</a>
Reserva Online	✓	✓	✓
Imágenes de alojamiento accesibles y descriptivas	✗	✓	✗
Oferta de actividades de entretenimiento y turismo	✗	✓	✓
Oferta de habitaciones exclusivas para chicas	✓	✓	✓
Ofertas para atraer clientes	✓	✗	✓
Foro de preguntas y respuestas	✗	✓	✓
Página en varios idiomas	✓	✓	✓

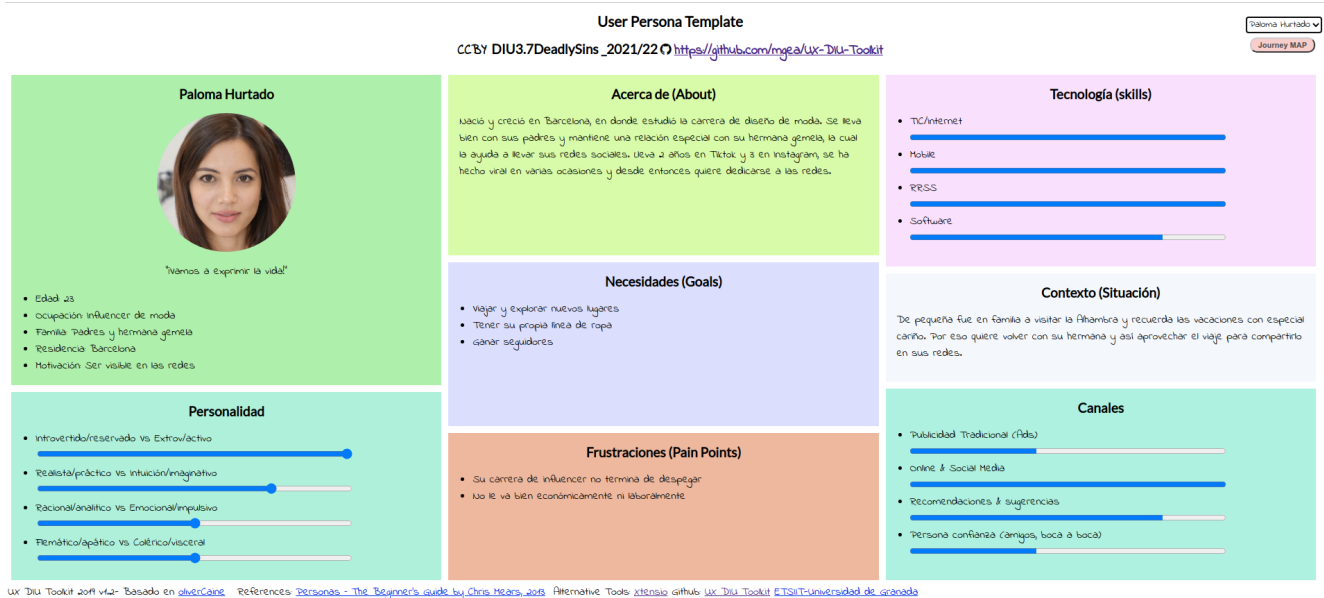
- **Hostel4U:** Es la página del hostel que tenemos que analizar en esta práctica. Se trata de una página para poder realizar reservas en un hostel cerca del centro de Granada. Se puede contactar tanto por teléfono como por email así como realizar reservas online. Se ven fotografías de las diferentes habitaciones aunque hay solo una por habitación. También tiene un bar donde se realizan diferentes actividades de ocio.
- **The Hat Madrid:** Hemos elegido este hostel porque es de una ciudad distinta y más grande. La opción de reservar no es muy llamativa a diferencia de las otras páginas (está en la esquina superior izquierda y con letra muy pequeña). Las fotos de las diferentes habitaciones se repiten y hay algunos enlaces que no funcionan. También ofrecen actividades y servicios gratuitos pero no indican cómo acceder a ellos.
- **TOC Hostel:** Este hostel es también de Granada, cerca de la Catedral, aunque es una franquicia y hay en más lugares de España. Hemos elegido este hostel porque es de la misma ciudad que el que vamos a analizar y porque la interfaz es muy intuitiva, hay gran variedad de fotos y ofrece una gran cantidad de información detallada acerca de sus servicios y actividades.

### 1.b Persona

Nuestra primera Persona creada es Mario, el cual no ha viajado mucho con lo que no se maneja bien a la hora de hacer reservas por internet o buscar actividades, pero tiene ganas de conocer mundo junto a su pareja y hacerle una propuesta especial.



Tenemos también a Paloma, la cual es una influencer con ganas de compartir sus experiencias en redes para así ganar visibilidad, pero no tiene un gran presupuesto, ya que terminó de estudiar hace poco y todavía no trabaja.



## 8 1.c User Journey Map

Hemos elegido esta experiencia porque es algo normal no saber dónde buscar alojamientos ni qué actividades realizar. También es común tener que tomar decisiones por un grupo.



Mario Garcia

### User Journey Map

CC BY DIU3.7DeadlySins\_2021/22 <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Mario Garcia

Pasos	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere preparar un viaje con su pareja, sus amigos de la infancia (en total son 6) para pedirle matrimonio a su novia	Buscar alojamiento y actividades en internet para esas fechas	Su mejor amigo le envía la página de un hostel céntrico en Granada y busca la disponibilidad en las fechas acordadas	El y sus amigos buscan actividades y lugares de ocio donde hacer la pedida de mano	En la página descubre un club al que el hostel le da acceso gratuito (Arena Club)	A final consigue organizar el viaje
Punto Contacto	Agenda	ordenador	ordenador	Móvil	Móvil	ordenador
Emoción						
Conflicto	Pedirse vacaciones en el trabajo y que coincidan con las fechas disponibles del resto	No sabe en qué páginas buscar información sobre el alojamiento o las actividades	Tiene que reservar el y no sabe cómo distribuir las habitaciones	No encuentra el momento ni la forma de hacer la pedida de mano	Sus amigos no le responden si le parece bien o no pero a él le gusta	Algún amigo no le dijo su preferencia a hora de las habitaciones y las reservó como él quiso
Imagen						

ux-DIU Toolkit 2021 v1.1 - Basado en [oliverCane](#). Referéncias [User Journeys-The Beginner's guide](#). Alternative Tools [uxPressia](#) atributo [ux-DIU Toolkit](#) ETSIT-Universidad de Granada

Hemos elegido esta experiencia porque creemos que es algo habitual encontrar sitios baratos sin disponibilidad y tener que buscar otros. También es algo común tener un bajo presupuesto.



Paloma Hurtado

### User Journey Map

CC BY DIU3.7DeadlySins\_2021/22 <https://github.com/mgea/ux-DIU-Toolkit>

Paloma Hurtado

Pasos	1 INSPIRACION	2 DECIDE	3 ACTUA	4 OBSERVA	5 ANALIZA	6 CONCLUSION
Objetivo	Quiere preparar un viaje con su hermana a Granada	Su hermana elige vacaciones en el trabajo y comienzan a mirar alojamientos	Le preguntan a sus padres que dónde se alojaron cuando fueron de pequeñas	Les sale un anuncio en redes de Booking y encuentran un hostel barato	Encuentran por Booking también la página del 4u Hostel	Hacen la reserva desde la página
Punto Contacto	Google Calendar	ordenador	Móvil (llamada)	Móvil (Instagram)	Móvil (webapp)	ordenador
Emoción						
Conflicto	Su hermana está muy ocupada y no tiene claro cuándo podrá ir	Tienen presupuesto limitado y no saben muy bien dónde buscar sitios baratos	No se acuerdan porque fue hace mucho tiempo	El precio se ajusta al presupuesto, pero no hay disponibilidad en esas fechas	No es tan barato como el anterior pero en este sí que hay disponibilidad	Como ha sido más caro de lo previsto tienen menos presupuesto para otras actividades
Imagen						

ux-DIU Toolkit 2021 v1.1 - Basado en [oliverCane](#). Referéncias [User Journeys-The Beginner's guide](#). Alternative Tools [uxPressia](#) atributo [ux-DIU Toolkit](#) ETSIT-Universidad de Granada



## 1.d Usability Review

Enlace: [Usability Review Document](#)

Valoración Final: 80 (Good)

**Comentarios:** En general, la página está bien a nivel de usabilidad e interfaz, pero hay ciertos aspectos que podrían mejorar, como el añadir una página de ayuda, o mejorar los criterios de búsqueda a la hora de hacer una reserva, por ejemplo filtrar por precio o por tipo de habitación.

## Valoración y conclusiones

La página que hemos estudiado está bien para realizar reservas del hostel. Es intuitiva ya que la opción de realizar reservas aparece siempre en primer plano. Además, se puede contactar con el hostel tanto por el formulario de la página como directamente por Whatsapp o llamada.

Sí que es verdad que habría que cambiar algunas cosas como por ejemplo, añadir más imágenes sobre las habitaciones e intentar que sea más accesible para las personas con bajo conocimiento tecnológico (Por ejemplo, dando la opción de pagar en efectivo) y esto se podría conseguir con una página de ayuda o una sección de preguntas frecuentes claramente accesible.