# Identificación de personajes

Teniendo en cuenta las necesidades específicas de los distintos usuarios que harán uso de la aplicación que pretendemos desarrollar para la Asociación Deportivo Cultural Peña Los Cármenes, podemos identificar tres personajes: dos principales y uno secundario. Los personajes principales son los **socios** y los **directivos** de la peña. Se han considerado como principales porque las necesidades de ambos usuarios se satisfacen mediante interfaces distintas. Por su parte, el personaje secundario sería el **aficionado**, que, si bien no puede gozar de todos los privilegios de los socios, ambos comparten interfaz, propiamente diseñada para los mismos.

| **SOCIO** | | |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Ramón |  |
| Edad | 42 |
| Sexo | Varón |
| Educación | Grado en Fisioterapia. |
| **Contexto de uso** | | |
| Cuándo | Cuando tiene tiempo muerto o quiere buscar algo. | |
| Dónde | En su casa o en lugares donde tiene que esperar. | |
| Tipo de ordenador | Un teléfono móvil. | |
| **Misión** | | |
| Objetivo | Consultar la información de los siguientes viajes, partidos y actividades que ofrece la peña y acceder a sus beneficios de socio de forma automática. | |
| Expectativas | Espera encontrar la información relacionada con los siguientes viajes, partidos y actividades que ofrece la peña con la posibilidad de reservar puestos y entradas y poder hacer uso de sus privilegios de socio. | |
| **Motivación** | | |
| Urgencia | Normalmente usará la aplicación cuando se acerque un partido o cuando no tenga nada ese fin de semana para ver si hay alguna actividad disponible. | |
| Deseo | El es muy fanático del futbol y no quiere perderse la mas mínima oportunidad de apoyar a su equipo favorito. También le gusta mucho la sensación de comunidad que se crea al acudir a estos eventos y actividades a través de una asociación deportivo cultural como es la Peña Los Cármenes. | |
| **Actitud hacia la tecnología** | | |
| No está muy habituado a salir de su zona de confort, le gusta que las aplicaciones sean intuitivas, agradece cuando la tecnología le hace la vida más fácil | | |

| **DIRECTIVO DE PERSONAJE** | | |
| --- | --- | --- |
| Nombre | María del Mar | Foto |
| Edad | 40 |
| Sexo | Mujer |
| Educación | Técnico administrativo |
| **Contexto de uso** | | |
| Cuándo | Diariamente | |
| Dónde | Principalmente en casa y en la oficina, pero ocasionalmente podría usarla desde otros lugares, en el transporte hacia el trabajo o en los viajes. | |
| Tipo de ordenador | Ordenador portátil y de sobremesa, ambos equipados con software de accesibilidad (por ejemplo, lectores de pantalla o software de reconocimiento de voz). | |
| **Misión** | | |
| Objetivo | Utilizar la aplicación para gestionar los distintos viajes que se realizan para ir a apoyar al equipo. | |
| Expectativas | Espera que la aplicación sea completamente accesible para personas con discapacidad visual. Necesita que esté integrada con lectores de pantalla y otros sistemas de accesibilidad, con un diseño limpio, botones bien etiquetados y una navegación clara. | |
| **Motivación** | | |
| Urgencia | Necesita utilizarla constantemente, sobre todo en fechas cercanas a los viajes de la peña, por lo que el acceso a la aplicación debe ser eficiente y rápido en cualquier momento. | |
| Deseo | Quiere asegurarse de que la gestión de los viajes de la Peña se lleva a cabo de manera eficiente, sin depender de la ayuda constante de terceros para acceder a la información. María del Mar desea sentirse empoderada e independiente, haciendo uso de la tecnología de manera accesible. | |
| **Actitud hacia la tecnología** | | |
| Precavida, pero con experiencia. Aunque ha aprendido a adaptarse a la tecnología accesible, se siente segura al utilizar aplicaciones que son intuitivas y que cuentan con un buen soporte de accesibilidad para personas con discapacidad visual. Si la aplicación no es accesible, puede frustrarse fácilmente, pero cuando las herramientas son adecuadas, confía plenamente en ellas. | | |

| **AFICIONADO** | | |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Manolo |  |
| Edad | 61 |
| Sexo | Varón |
| Educación | Educación General Básica (EGB) |
| **Contexto de uso** | | |
| Cuándo | En algún momento dentro de su jornada de descanso. | |
| Dónde | Únicamente en casa. | |
| Tipo de ordenador | Un ordenador de sobremesa de varios años de antigüedad. | |
| **Misión** | | |
| Objetivo | Consultar la información relativa a los próximos partidos que jugará el Granada C.F a los cuales asistirá la Peña Los Cármenes, así como apuntarse al viaje en cuestión para apoyar al equipo junto con los miembros de la asociación. | |
| Expectativas | Encontrar información clara y precisa de los viajes que va a realizar la peña, y poder apuntarse a ellos fácilmente y sin complicaciones. | |
| **Motivación** | | |
| Urgencia | Por lo general, la aplicación será utilizada con mayor frecuencia durante los fines de semana en los que no tenga compromisos laborales. | |
| Deseo | Fiel seguidor de su equipo desde la infancia, ya en avanzada edad, desea tener la oportunidad de asistir con sus viejos amigos a los partidos más importantes, para disfrutar del evento junto a ellos, por lo que para él es muy importante asegurarse de que se inscribe correctamente en estos viajes. | |
| **Actitud hacia la tecnología** | | |
| Debido a su longevidad y falta de experiencia en el uso de nuevas tecnologías, se muestra tímido e inseguro usando aplicaciones y paquetes informáticos. Además, tiene problemas de visión, por lo que necesita que la aplicación equipe herramientas que le ayuden a reconocer la información que se le muestra sin necesidad de forzar la vista demasiado. No obstante, muestra interés en intentar dominar estas tecnologías, y confía en aquellas personas que elaboran dichas aplicaciones para que también enfoquen su labor en habilitar una experiencia de uso gratificante para colectivos más vulnerables como el suyo. | | |

# 

# Escenarios

A continuación presentamos tres escenarios en los que los personajes anteriormente mencionados describen la forma en la que interactúan con la aplicación.

| **PLANTILLA DE ESCENARIO** | | |
| --- | --- | --- |
| Nombre persona | Ramón |  |
| Objetivo persona | Apuntarse al siguiente viaje que organiza la Peña y consultar qué actividades ofrece, por si le interesa apuntarse a alguna. |
| **Escenario** | | |
| Ramón, fisioterapeuta en un hospital, vuelve a casa después del trabajo y se sienta en su sofá para descansar. Recuerda que hoy es miércoles y no tiene planes para este fin de semana, así que saca su móvil del bolsillo y abre la aplicación de la Peña. Como ya está identificado, le aparecen inmediatamente todas las actividades disponibles, incluido el siguiente viaje de la asociación. Como todavía no se ha apuntado al viaje, procede a hacerlo con un clic. Después empieza a desplazarse por la aplicación, consultando por encima las actividades que hay disponibles para esta semana. Ve que el sábado hay una comida en la sede y tras pensarlo un momento se apunta. Antes de cerrar la aplicación consulta por curiosidad sus cuotas restantes y finalmente comprueba que efectivamente se ha apuntado a todo lo que quería. | | |

| **PLANTILLA DE ESCENARIO** | | |
| --- | --- | --- |
| Nombre persona | María del Mar |  |
| Objetivo | Gestionar los distintos viajes que se realizan para ir a apoyar al equipo, añadiendo, revisando o modificando los datos necesarios. |
| **Escenario** | | |
| Un viernes, tras la decisión del nuevo viaje que se realizará en dos semanas, María del Mar se sienta frente a su ordenador de sobremesa en la oficina y accede a la aplicación. No debe identificarse ya que ya tiene sesión iniciada, además de tener la opción de accesibilidad para personas con discapacidad visual activada. Gracias a esta opción, puede escuchar cuales son las opciones disponibles en la aplicación y seleccionar con el teclado una de ellas. Ya que en algunos entornos puede haber ruido ambiente, utiliza auriculares para escuchar sin problemas el software de lectura.  Selecciona la opción de crear un nuevo viaje, escribiendo los datos sobre este y desplazándose por los campos a rellenar con las teclas correspondientes. Podría usar la opción de software de reconocimiento de voz para introducir la descripción del viaje, pero se siente con confianza usando el teclado. Tras terminar, con el software de lectura escucha lo que ha escrito y comprueba que sea correcto, pulsando a continuación la combinación de teclas correspondiente para añadir el viaje, las cuales puede recordar con la descripción auditiva de las combinaciones posibles que proporciona la aplicación.  Recibe un mensaje de confirmación tras añadir el viaje, y antes de cerrar la aplicación comprueba de nuevo con el software de lectura los viajes que hay propuestos actualmente, confirmando que todo sea correcto.  Queda satisfecha con la aplicación ya que ha podido revisar y añadir viajes de forma sencilla y sin la ayuda de otra persona. | | |

| **PLANTILLA DE ESCENARIO** | | |
| --- | --- | --- |
| Nombre persona | Manolo |  |
| Objetivo | Apuntarse al viaje para poder acompañar al equipo y disfrutar también de los viajes organizados por la asociación. |
| **Escenario** | | |
| Es sábado, Manolo no trabaja y se plantea apuntarse al siguiente viaje organizado por la asociación Deportivo Cultural Peña de los Cármenes. Así que, Manolo abre el ordenador y habilita el software de reconocimiento de voz. Accede a la aplicación de la asociación y al estar ya registrado como aficionado no hace falta que rellene sus datos en la aplicación. Una vez dentro de la aplicación se pone en marcha el lector de pantalla, y en el buscador a través del software de reconocimiento de voz busca viajes.  Le salen todos los viajes disponibles y selecciona el próximo viaje que será el fin de semana que viene. Le sale toda la información sobre el viaje (fecha del viaje, desde dónde sale el autobús, el nombre del hotel, el régimen y precio).  Cómo está satisfecho con toda la información, Manolo decide apuntarse ya al viaje y pagarlo. Así que, con el lector de pantalla, va buscando el botón de apuntarse y lo pulsa. Una vez dentro, lo único que tiene que rellenar son los datos de su tarjeta bancaria que lo hace con el software de reconocimiento de voz. El lector de pantalla le informa que la reserva se ha realizado con éxito.  Manolo se ha quedado satisfecho porque la aplicación es accesible de acuerdo con su discapacidad visual y no le ha resultado extremadamente difícil por ser intuitiva. | | |