**CASOS DE EXPERIENCIA DE USUARIO (UX) - USABILIDAD**

|  |  |
| --- | --- |
| **FACETAS** | **DESCRIPCIÓN** |
| **Útil** | Un usuario de Tinder principalmente lo que busca es poder conseguir alguna cita con personas con quienes existe gusto en común y efectivamente se puede lograr esto sin ningún inconveniente. Solo hay que hacer ¨MATCH¨ (darse LIKE mutuamente) y se podrá entablar una conversación y así lograr tener citas. |
| **Usable** | La interfaz es bastante sencilla, posee pocos botones y son simples de usar, por lo que un usuario no tendrá problemas en aprender a usar la Aplicación. Las tareas se pueden desarrollar rápidamente. El usuario puede interactuar con otros perfiles con la simplicidad de realizar un desplazamiento a la derecha (LIKE) o a la izquierda (NOPE).  Esto permite que un usuario sienta confianza en el sistema y se pueda desenvolver a través de la App de manera eficiente y sin mucha cabida a errores. |
| **Deseable** | La App está diseñada de manera atractiva con un diseño e identidad bien notable. Sin contribuir a que el usuario caiga en distracciones. |
| **Accesible** | Esta característica es quizá en la que deben trabajar ya que no es accesible para los usuarios que presenten algún tipo de discapacidad. Es una App de citas que destaca por su superficialidad ya que resaltan las características físicas de los perfiles (mediante las fotos) y puede parecer que se está en un Casting. Quien posea alguna discapacidad física quizá se sienta excluido. Asimismo no hay herramientas para personas con discapacidad auditiva o visual. |
| **Encontrable** | Los usuarios pueden encontrar lo que necesitan aunque faltan sectores de ayuda. La cantidad de errores que el usuario puede cometer es mínima ya que las funcionalidades de la App son pocos y son sencillas. En la interacción con los perfiles mediante desplazamientos sale en medio de la pantalla en letra grande y llamativa lo que ese desplazamiento significa. Es decir que cuando desplazamos hacia la derecha sale LIKE y si desplazamos hacia la izquierda sale NOPE. Es aquí donde notamos que se centran los pocos errores que puede haber. Esto debido a que la persona puede hacer movimientos rápidos por reflejo y termine accionado estas funciones sin haber sido esa la intención. |