



VIAJA POR MENOS, COMPARTE MÁS

Samira Bajbuj - Danila Ilabaca - Carolina Núñez -
José Miguel Ortega - Catalina Reyes- Alison Saravia

LC3 2013

ÍNDICE

1	Introducción	4
2	Estrategia	5
2.1	Briefing	5
2.2	Benchmark	6
2.2.1	Mi Nube	6
2.2.2	TouristEye	9
2.3	“Personas” y Escenarios	10
3	Estudio Herístico	17
4	Arquitectura de la Información	19
4.1	Mapa de Navegación	19
4.2	Wireframe 1	22
4.2	Pruebas de Usuario	26
4.3	Wireframe Final	30
6	Diseño de Interfaz	35
6.1	Paleta de Colores	35
6.2	Logo	36
6.3	Íconos	36
6.4	Diseño Final	37

1. INTRODUCCIÓN

Como viajeros de experiencias nuevas y de nuevos encuentros, esta aplicación es una ayuda inmediata a información relevante y en tiempo real sobre un lugar específico. El éxito en aplicaciones lo conforman las comunidades participantes que mantienen activa la plataforma, RÜPÜ conforma la comodidad para el viajero al encontrar referencias y visualmente, jerarquías claras. En cualquier lugar que se encuentre una persona, a un click de registrarse o ingresar a través de las redes sociales conocidas, se da el paso a una red de usuarios de RÜPÜ y de listas creadas a través del interés popular a los lugares visitados. La economía es fundamental para realizar distintas actividades y si estas son mencionadas a bajo costo, el interés por ellas aumenta significativamente.

2. ESTRATEGIA

2.1 Briefing

¿Qué es?

Rüpü es una aplicación móvil de viajes destinada al intercambio de datos, comentarios y reseñas; mejorando la experiencia urbana para turistas y locales.

Mercado meta

La aplicación apunta a jóvenes entre 15 y 35 años, con o sin experiencia como viajeros, pero sí con un anhelo de conocer y compartir su entorno.

Objetivos

Construir un espacio digital que albergue a una comunidad de viajeros que tanto en su posición de turistas o locales, compartan reseñas y comentarios promoviendo el turismo local.

Este objetivo principal se lograría estableciendo una plataforma digital que gire en torno al compartir datos y opiniones, manteniendo como eje la calidad y el bajo costo.

Especificaciones

La plataforma digital Rüpü está pensada para una visualización exclusivamente en móviles, adquiriendo el formato de aplicación para celular (320 x 480 px).

2.2 Benchmark

2.2.1 MINUBE



Ofrece la posibilidad de buscar y encontrar los mejores rincones para visitar en más de 200 países del mundo, todos creados a partir de las recomendaciones de otros viajeros.

Cómo funciona:

Minube es una aplicación móvil destinada a entregar al usuario información referente a viajes; datos como dónde ir, dónde comer, y dónde dormir son el fuerte de ésta aplicación. Además tiene “Guías de Viajes Sociales”, La idea es disponer de una guía actualizada de una ciudad concreta en el móvil o tablet escrita por otros viajeros con las experiencias de los lugares más interesantes de la ciudad por conocer.

Para quién está pensada esta aplicación:

Para usuarios que disfrutan obteniendo información y datos útiles de algún lugar específico al que se quiere viajar. La aplicación recoge la información clave que se necesita al momento de seleccionar un lugar: “Qué ver, Dónde comer, Dónde dormir”; y a partir de estos tres conceptos iniciales, se van a desencadenar otros que van a permitir al usuario interactuar de forma social con otros usuarios que buscan algo similar. Por lo tanto, también se puede decir que esta aplicación está destinada a usuarios más bien jóvenes, con ganas de conocer lugares, gente, y dispuestos a explorar. También así, otro perfil de usuario es aquel que gusta de tener planes más bien organizados, armados y estructurados; No se trata de tener las cosas armadas a medias; Por lo mismo existe la opción “Añadir”, que permite guardar toda la información a la que se ha accedido, y ésta queda guardada en una carpeta con el nombre “Guardados”.

Elementos presentes en la aplicación de viajes Minube:

Home: En el home de ésta aplicación se presenta un buscador para seleccionar el lugar al que se quiere acceder.

Inspirador: Funciona como ayuda para aquel usuario que no tiene un destino específico; corresponde a una sección en donde se entregan recomendaciones de lugares para visitar.

Añadir: “Añadir” permite incorporar los datos o información encontrada en la base de datos de tu aplicación.

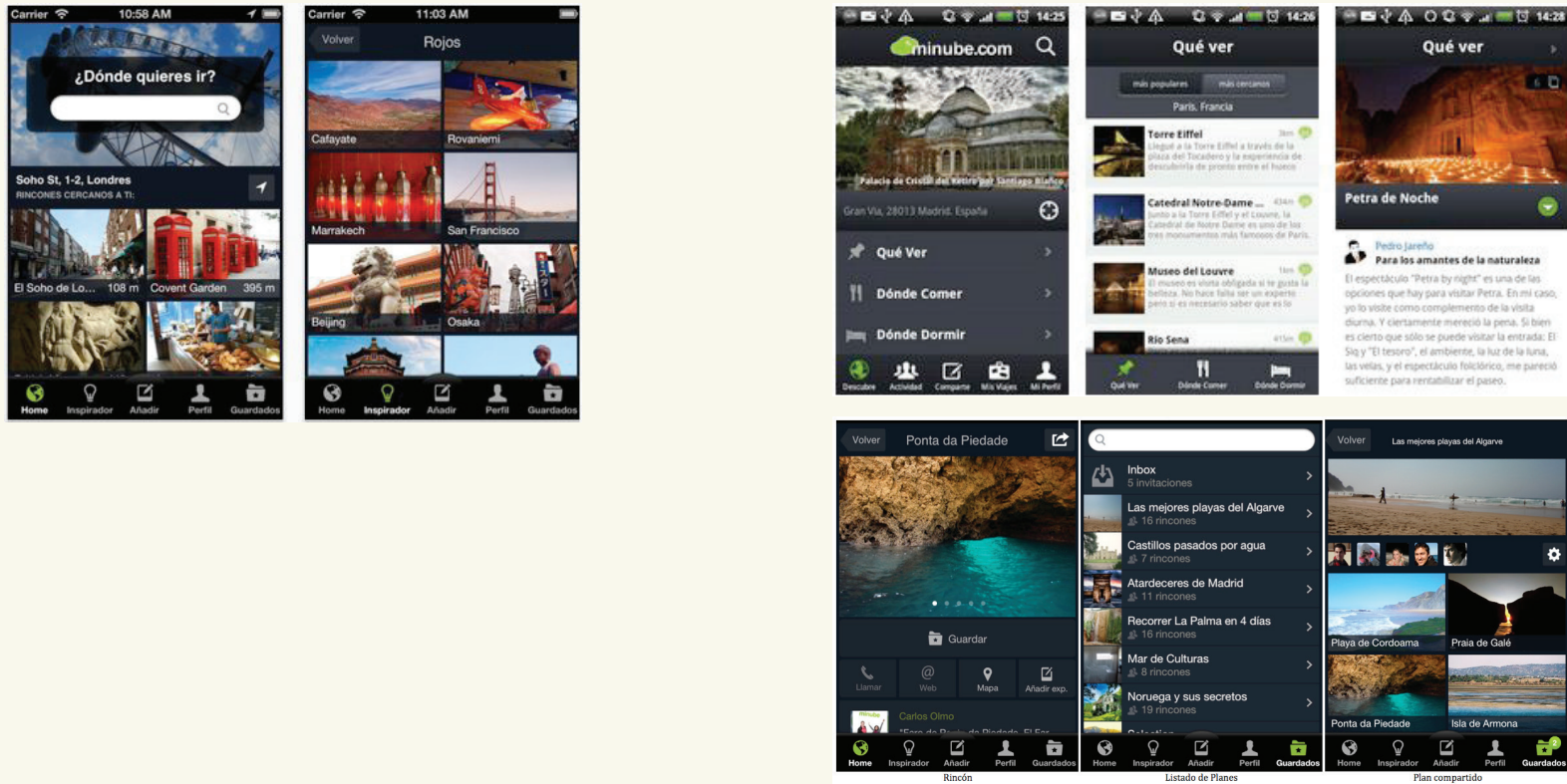
Perfil: Corresponde a la sección en donde se encuentran los datos personales del usuario.

Guardados: Carpeta en la cual se encuentran todos los “añadidos”.

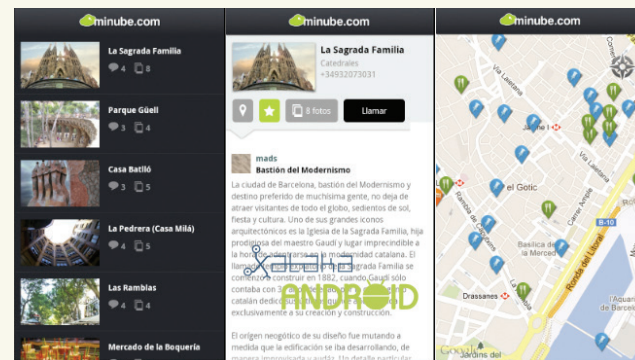
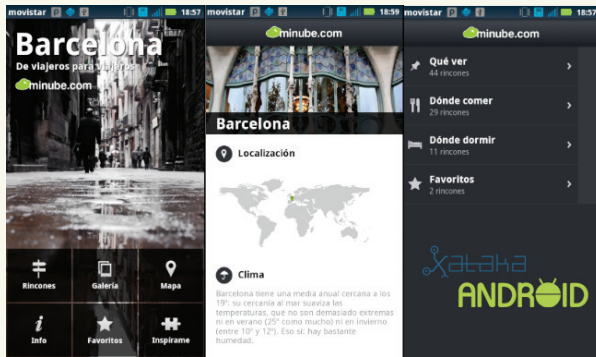
Qué ver: Entrega todos los datos acerca de las atracciones del lugar.

Dónde comer: Listado de lugares opcionales para comer.

Dónde dormir: Listado de lugares opcionales para alojar.



Interacción con la aplicación; Esta sección "Qué ver" se enfoca en entregar al usuario los datos más relevantes del lugar de interés.



Muestras de interacción con la aplicación móvil.

Cada lugar tiene su propio menú que incluye galería, favoritos, multimedia; entre otros

Funcionalidades propias de la aplicación:

Selección de destinos según estado anímico del usuario:

Lo novedoso de ésta aplicación de viajes , es que propone destinos según el estado de ánimo del usuario; Esto se define por medio de una gama de colores que representan sus emociones.

Inspirador:

Ésta función permite que los usuarios accedan a una selección de los rincones que mejor se ajustan a criterios como: la distancia que están dispuestos los usuarios a recorrer desde un punto de origen (gracias a la geolocalización); Los días disponibles para su viaje; el tipo de viaje que busca (romántico, viaje familiar, etc.), el continente al que quiere ir el viajero, entre otros.

ANÁLISIS FODA

Fortalezas: La aplicación permite al usuario organizar su propio viaje con la experiencia de otros viajeros o con lo que publiquen las propias empresas turísticas, y buscar lugares cercanos a la ubicación en que éste se encuentre.

La interfaz es coherente con la entrega de información, es fácil de entender y de acceder.

Oportunidades: Existen funcionalidades propias de la aplicación que le dan una ganancia extra o valor agregado.

Debilidades: Poca cantidad de usuarios, si se compara con otras redes sociales o aplicaciones.

Amenazas: La amenaza de ésta aplicación sería la necesidad de tener cierto tiempo para organizar las rutas, buscar lugares a visitar, etc. (depende del tipo de turista que sea o de su forma de organizar el viaje). Pero en el fondo, esto podría provocar una lentitud que sea desfavorable para el usuario y por ende para la aplicación también.

2.2.1 Touristeye



Esta aplicación ayuda a las personas a decidir su destino, a preparar todo lo necesario para acceder de manera ubicua a la información del viaje, adaptándola a sus hábitos y gustos.

Como funciona

En TouristEye obtienes ideas para hacer en tu vacaciones o fines de semana, planifica fácilmente tus viajes con múltiples destinos, existen mapas con todos los lugares y restaurantes, también consejos de la comunidad. Con el acceso offline a la información desde el teléfono móvil y la posibilidad de compartir el viaje en tiempo real con las personas que nos rodean, se pueden encontrar ideas para actividades y destinos a los que ir en tus fines de semana y en tus viajes, todo tipo de actividades (aventura, cultura, comida).

Para Quienes

Se piensa en un público maduro tecnológicamente que se ve con la necesidad de buscar información de un lugar específico y leer sobre él a través de otros, estructuralmente se cuenta con Wishlist en donde se pueden reunir lugares de interés a los cuales se quiere ir. Por lo general es un público joven y adulto que busca actividades de fin de semana, tanto salir en grupo como en familia para tener una aventura recomendada.

Elementos presentes

Perfil: Contiene. Nombre, Mail, Ciudad, Web, Acerca de ti, Fecha de nacimiento y Género, puede ser editado siempre.

“Conectar”: Registro posible a través de facebook, twitter o propio usuario de touristeye.

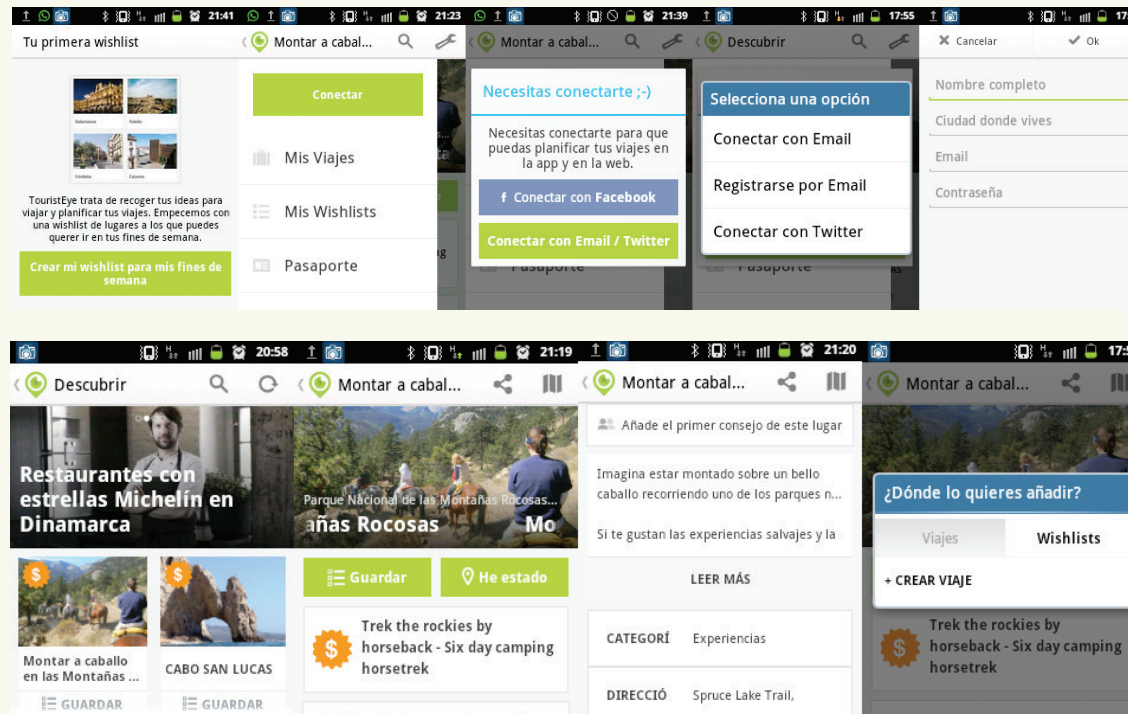
“Mis Viajes”: Hay que estar logueado para acceder. Al ser nuevo “No hay Viajes” posteriormente uno agrega su Destino, junto con donde Empieza

y Donde Termina, agregando la característica si quiere ser privado o no al compartir con otros el viaje.

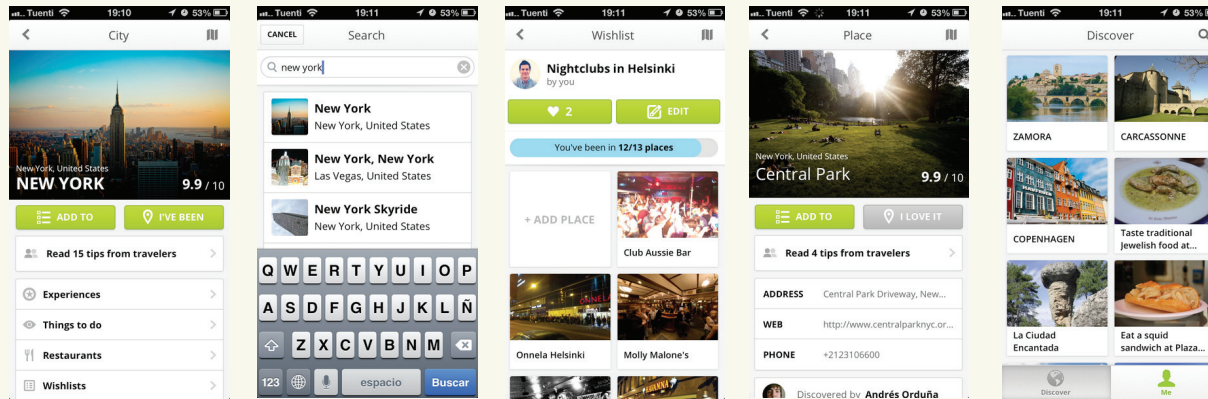
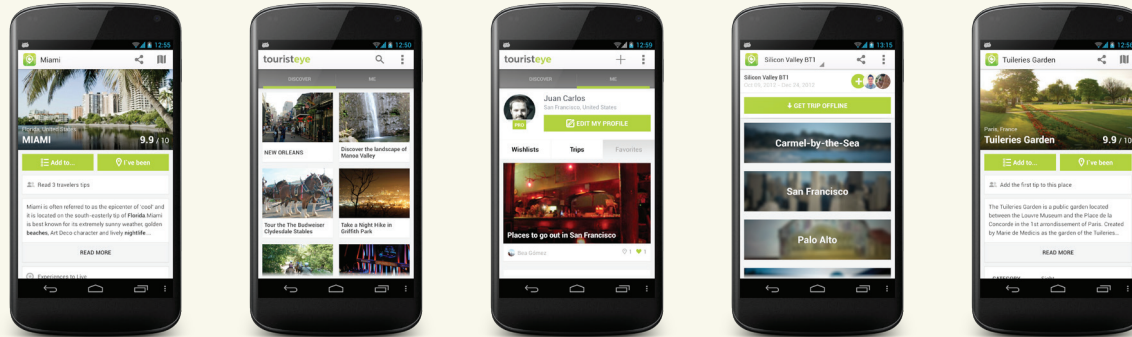
“Mis Wishlists”: Presenta 2 pestañas. *Mis Wishlists y *Favoritos, es lo que agregas para luego utilizar. en Wishlists te dan sugerencias de nuevas listas.

“Pasaporte”: Es el contador de *Lugares, *Ciudades, *Quiero ir.

“Descubrir”: Existe como buscador que está siempre presente en la parte superior para tener un acceso directo a un lugar específico y también como recomendaciones en donde uno puede guardar el lugar



Muestra de la interacción con la aplicación desde un celular Galaxy y.



Comparación entre la interacción con la aplicación desde Android y Iphone.

ANÁLISIS FODA

Fortalezas Disponible para iOS y Android. Opción de consultar guías de viaje de una ciudad sin necesidad de estar conectado a Internet. Aparece la nota[ranking]visible junto con 3 pestañas más importantes “Que hacer”, “Donde comer”, “Wishlist” de las personas. Muestra con un ícono los lugares más económicos.

Oportunidades En cada parte de navegación de la aplicación, existe en su parte inferior un botón llamado “Informar Error” lo cual hace identificar de inmediato una solución al sistema, llevando el problema rápido a los creadores.

Debilidades Al ingresar en un lugar determinado, en una actividad específica, redirecciona a esa actividad mostrando datos, precios, etc

Amenazas Base de datos extensa por parte de la competencia, ej: tripadvisor

2.2.2 Personas y Escenarios



NOMBRE: Guillermo Astorga

EDAD: 30 años.

OCUPACIÓN: Ingeniero

NIVEL DE USUARIO: Intermedio

DESCRIPCIÓN:

Guillermo egresó hace 4 años de la carrera de Ingeniería en la PUC, durante dos de estos cuatro años se dedicó a viajar por Europa para conocer y aprender idiomas. Hace dos años trabaja en una empresa de finanzas en Santiago.

ESCENARIO: Luego de dos años decide usar sus vacaciones para viajar a Perú. Pero esta vez, a diferencia de su viaje anterior, tiene un tiempo acotado para hacerlo, por lo que debe planificar su viaje para poder recorrer lo más posible y en las condiciones mas adecuadas. Busca en el store de su smartphone en la categoría "viajes y navegación" y descubre la aplicación Rüpü, en ésta descubre los lugares para visitar más emblemáticos de la ciudad de Lima a través de una lista ya creada por otro usuario. En base a esta lista realiza su itinerario de viaje.



NOMBRE: Matt Dexter

EDAD: 40 años.

OCUPACIÓN: Periodista

NIVEL DE USUARIO: Intermedio

DESCRIPCIÓN:

Matt es un periodista de origen norteamericano, cuyo trabajo se centra en viajar por el mundo haciendo documentales. Lo que más le apasiona de su trabajo es conocer diferentes culturas y el relacionarse con la gente de manera directa. Producto de su alta carga laboral, Matt no tiene mucho tiempo a su disposición para realizar el turismo que le interesa, por lo tanto, siempre anda en búsqueda de acceso a datos de manera rápida y eficiente.

ESCENARIO: Durante el verano del 2013, Matt apuesta por realizar un documental relacionado con la isla de Chiloé. Una vez que revisa que revisa su agenda se da cuenta que sólo tendrá tres días libres, por lo tanto quiere aprovecharlos al máximo. Para ahorrar tiempo toma la decisión de informarse del lugar y sus costumbres en internet, de esto modo se organiza y tiene claro los lugares a los que se quiere dirigir.



NOMBRE: Beatriz Palma

EDAD: 21 años.

OCUPACIÓN: Estudiante de Literatura

NIVEL DE USUARIO: Avanzado

DESCRIPCIÓN:

Beatriz es una estudiante universitaria, la cual cada año durante sus vacaciones de verano les gusta salir a "mochilear" con sus amigos del colegio. Dentro de sus planes de viaje, a ella y a sus amigos no les gusta tener un destino claro, sino que durante el mismo tiempo que se desplazan de un lugar a otro, piensan en su próximo destino.

ESCENARIO: Durante el regreso de un viaje que Beatriz realizó con sus amigos, cuyo destino se decidió que fuese Brasil, se enfrentan a la interrogante centrada en la decisión de dirigirse hacia Ciudad del Este, Paraguay, o a Puerto Iguazú, Argentina. Para esto se vuelve necesario investigar qué ciudad les entrega mayores posibilidades de gastar poco dinero y a su vez, cuál posee más lugares de interés para ellos.

3. HEURÍSTICO

3.1 TOURISTEYE

Se le realiza un estudio Heurístico a la aplicación "TouristEye", que a simple vista se reconoce como una aplicación completa, fácil de usar para los usuarios y bastante coherente en cuanto a la relación datos/interfaz.

A continuación un recuento de los datos que fueron considerados para el estudio de usabilidad de la aplicación, más el porcentaje final y los aspectos que fueron peor evaluados.

Aspectos Generales: Elementos relacionados con los objetivos de la aplicación, el look & feel, coherencia y nivel de actualización de contenidos.
Identidad e Información: Elementos relacionados con la identidad de la aplicación, la información proporcionada sobre el proveedor y la autoría de los contenidos.

Estructura y Navegación: Elementos relacionados con la idoneidad de la arquitectura de la información y la navegación de la aplicación.

Rotulado: Elementos relacionados con la significación, corrección y familiaridad del rotulado de los contenidos.

Lay-Out de la Página: Elementos relacionados con la distribución y el aspecto de los elementos de navegación e información en la interfaz.

Entendibilidad y Facilidad en la interacción: Elementos relacionados con la adecuación y calidad de los contenidos textuales, iconos y controles de la interfaz.

Control y Retroalimentación: Elementos relacionados con libertad del usuario en la navegación y la información proporcionada al mismo en el proceso de interacción con la aplicación.

Elementos multimedia: Elementos relacionados con el grado de adecuación de los contenidos multimedia a la aplicación.

Búsqueda: Elementos relacionados con el buscador implementado en la aplicación.

Ayuda: Elementos relacionados con la ayuda ofrecida al usuario durante la navegación por la aplicación.

Luego de evaluar la aplicación móvil por medio de los aspectos nombrados anteriormente, se obtuvo que tiene un porcentaje de usabilidad de 53,3% , lo cual demuestra ciertas falencias que podrían ser mejoradas para una mejor interacción con el usuario.

A continuación una muestra gráfica de lo que falla y lo que funciona sin mayores problemas con la aplicación "TouristEye"

Los colores representan rangos de valores.

VERDE: Valores entre 7,6 y 10.

AMARILLO: Valores entre 2,5 y 7,5.

ROJO: Valores entre 0 y 2,5.

Siendo así, el color verde el representante de una buena usabilidad para cada aspecto, el amarillo representa el rango intermedio, y por último, el color rojo representa el rango de valores más bajos; es decir, de baja usabilidad.

El tamaño de los rectángulos de colores varía respecto a la relevancia de los aspectos evaluados, siendo así de menor tamaño aquellos aspectos de menor relevancia y los de mayor tamaño los de mayor relevancia.

ASPECTOS GENERALES	IDENTIDAD E INFORMACIÓN	ESTRUCTURA Y NAVEGACIÓN	ROTULADO	LAYOUT DE LA PÁGINA
Objetivos de la aplicación concretos y bien definidos		Estructura de organización y navegación adecuada		Se aprovechan zonas de alta jerarquía para contenidos más relevantes
Contenido y servicios ofrecidos precisos y completos		Organización de elementos consistentes		Se ha evitado la sobrecarga informativa
Estructura general de la aplicación orientada al usuario	Identidad significativa, identificable y visible	Control del número de elementos y de términos por elemento en los menús de navegación		Es una interfaz limpia, sin ruido visual
Look and feel general	Identidad de la aplicación en todas sus páginas	Equilibrio entre profundidad y anchura en el caso de estructura jerárquica		Jerarquía visual correcta para relaciones del tipo "parte de"
Diseño general de la aplicación	Eslogan o tagline adecuado	No hay redundancia de enlaces		Se ha controlado la longitud de página
Diseño general de la aplicación coherente	Se ofrece info sobre la aplicación	No hay enlaces rotos	Rótulos significativos	El texto de la página se lee sin dificultad
Se utiliza el idioma del usuario	Existen mecanismos de contacto	En las imágenes de enlace se indica el contenido al que se va a acceder	Sistema de rotulado controlado y preciso	Uso correcto del espacio visual de la página
Soporte en otro idioma	Aparecen derechos de autor del contenido	No hay enlaces que lleven a la misma página	Título de las páginas, correcto y planificado	Se ha evitado el texto parpadeante / deslizante
Traducción de la aplicación completa y correcta	Aparece info sobre autor, fuente, fechas de creación en artículos	Se ha evitado pantalla de bienvenida	URL página principal correcta, clara y fácil de recordar	Hay zonas en blanco para descansar la vista
Aplicación actualizado periódicamente		Enlaces fácilmente reconocibles como tales	URLs de páginas internas claras	La versión impresa de la página es correcta
		La caracterización de los enlaces indica su estado		
		Existe un enlace para volver al inicio en cada página		
		Existen elementos de navegación que orienten al usuario		
		Existe mapa del sitio para acceder directamente a los contenidos	URLs de páginas internas permanentes	

Recogimiento de los aspectos heurísticos en modo de visualización gráfica. Se muestra la relación entre los colores y la importancia de cada aspecto.

ENTENDIBILIDAD Y FACILIDAD

- Se emplea un lenguaje claro y conciso
- Lenguaje amigable, familiar y cercano
- Cada párrafo expresa una idea
- Uso consistente de la interfaz
- Metáforas visuales reconocibles y comprensibles por cualquier usuario
- Si se usan menús desplegados, orden coherente o alfabético
- Si el usuario tiene que rellenar un campo, las opciones disponibles se pueden seleccionar en vez de tener que escribirlas

CONTROL Y REALIMENTACIÓN

- El usuario tiene todo el control sobre la interfaz
- Si existen tareas de varios pasos, se indica en cuál está y cuántos faltan
- Existen sistemas de validación antes para tratar de evitar errores
- Se informa al usuario de lo que pasa
- Se informa al usuario de lo que ha pasado
- Se informa de forma clara al usuario cómo solucionar el problema o error
- Se ha controlado el tiempo de respuesta
- Se ha evitado que las ventanas del sitio anulen o se superpongan a la del navegador
- Se ha evitado la proliferación de ventanas en la pantalla del usuario
- Se ha evitado la descarga por parte del usuario de plugins adicionales

ELEMENTOS MULTIMEDIA

- Fotografías bien recortadas
- Fotografías comprensibles
- Fotografías con correcta resolución
- El uso de imágenes proporciona algún tipo de valor añadido
- Se ha evitado el uso de animaciones cíclicas
- uso de sonido proporciona valor añadido

BÚSQUEDA

- La búsqueda, si es necesaria, se encuentra accesible desde todas las páginas de la aplicación
- Es fácilmente reconocible como tal
- Se encuentra fácilmente accesible
- La caja de texto es lo suficientemente ancha
- Sistema de búsqueda simple y claro
- Muestra los resultados de la búsqueda de forma comprensible para el usuario
- Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados
- Permite la búsqueda avanzada

AYUDA

- El enlace a la sección de Ayuda está colocado en una zona visible
- Fácil acceso y retorno al sistema de ayuda
- Se ofrece ayuda contextual en tareas complejas
- FAQs (si las hay) correcta la elección como la redacción de las preguntas
- FAQs (si las hay) correcta la redacción de las respuestas

USABILIDAD: 53,3%

Los aspectos heurísticos que se muestran, corresponden a la mayor parte de las falencias de la aplicación móvil.

CONCLUSIONES ESTUDIO HEURÍSTICO

FORTALEZAS

Aspectos Generales / Identidad e Información: Son los aspectos mejor evaluados, por lo tanto se puede decir que la aplicación TouristEye está bien lograda en cuanto a sus elementos estructurales, jerárquicos y de identidad tales como el eslogan/ logo, etc.

Layout de la página: Interfaz, jerarquía visual y buena legibilidad de los textos.

Búsqueda: La interacción del usuario con el buscador en esta aplicación es óptima. Es reconocible fácilmente y se encuentra en una zona accesible.

FALENCIAS

Rotulado: Realmente no existen falencias, pasa que los aspectos expuestos que tuvieron un rango entre 0 y 2,5 no eran aplicables a una aplicación móvil; Cabe destacar que debido a esto aparecen en color rojo.

Entendibilidad y Facilidad: Las facilidades otorgadas no son suficientes, podrían ser más provechosas.

Control y Retroalimentación: No existen medios de retroalimentación en la aplicación, se entiende que al ser una aplicación móvil existe un botón que permite volver atrás(que es parte del celular pero no de la pantalla); aún así sería un valor agregado que exista la posibilidad de volver atrás por medio de la misma aplicación.

Ayuda: No existe ninguna aproximación a algún elemento en la aplicación que esté destinado a entregar ayuda al usuario

4. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

4.1 MAPA DE NAVEGACIÓN

El mapa de navegación presentado a continuación, especifica todos los contenidos que se quieren incluir en la aplicación. Contribuye a organizar elementos dentro de la plataforma digital, estableciendo su jerarquía y el modo en que el usuario accede a ellos.

4.1 1 PRIMERA PROPUESTA

En una primera propuesta, se plantea una diferencia entre la información a la cual el usuario accede en un primer encuentro, y una vez ingresado ésta información se despliega.

La información se clasifica en cuatro secciones principales: "Mapa", "Favoritos", "Listas" y "Perfil".

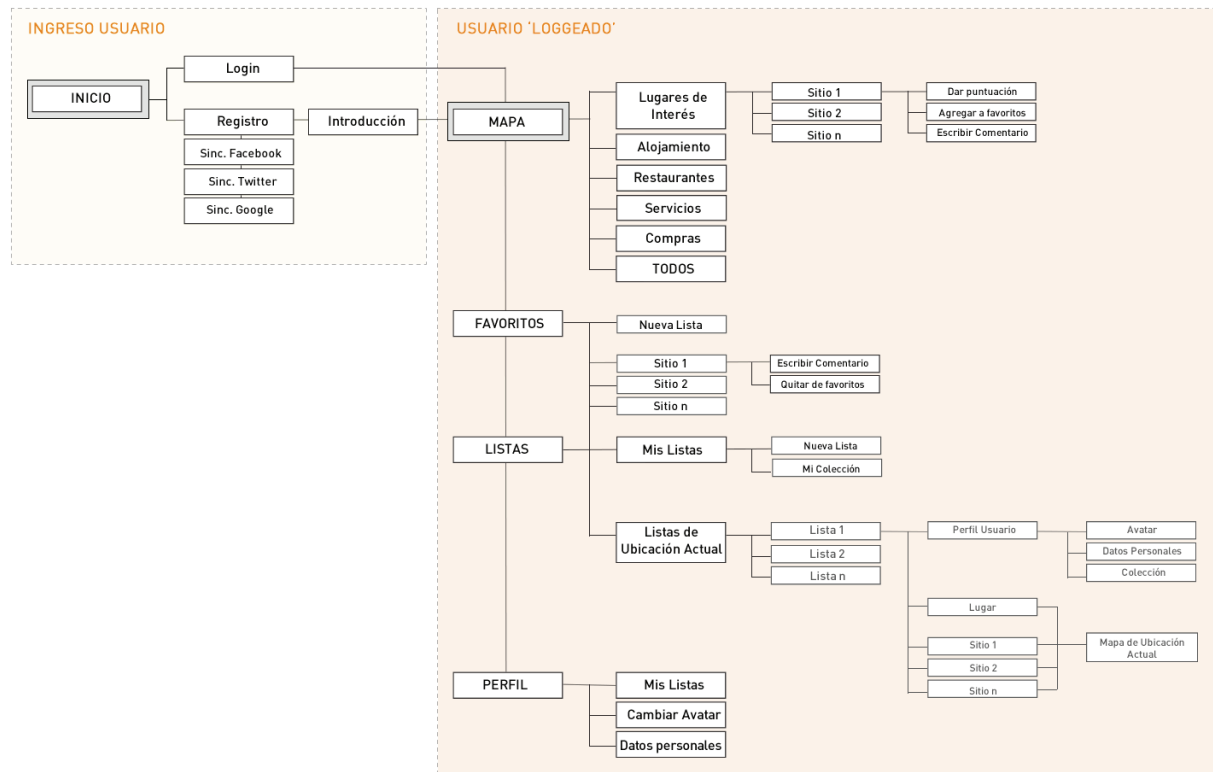
"Mapa" alberga toda la información relacionada con la ubicación geocalizada de la aplicación, e incluye una serie de criterios que permiten al usuario filtrar la búsqueda de sitios de su interés.

“Mapa” alberga toda la información relacionada con la ubicación geolocalizada de la aplicación, e incluye una serie de criterios que permiten al usuario filtrar la búsqueda de sitios de su interés.

“Perfil” alberga la información personalizada de la cuenta, y permite acceder a las listas del usuario, además de cambiar la imagen y sus datos personales

“Favoritos” contiene a la lista actual en la cual trabaja el usuario, y le da la opción de crear una nueva lista.

“Listas” es donde se encuentran todas las listas de la colección del usuario, además de las listas de sitios cercanas a su ubicación actual.



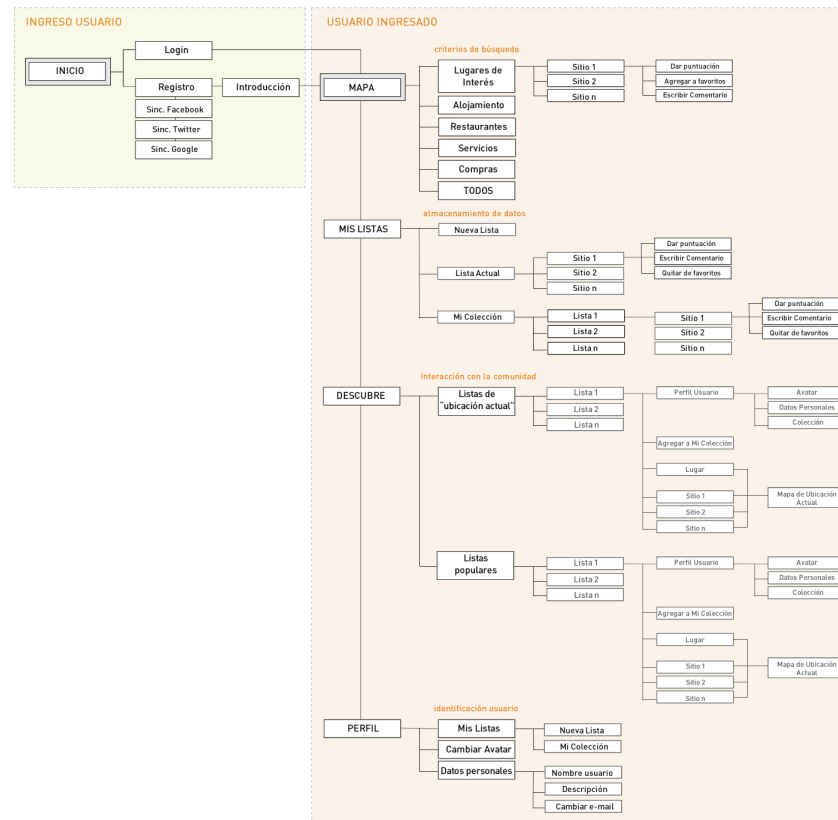
Primera propuesta del Mapa de Navegación

4.1.2 PROPUESTA FINAL

Los principales cambios realizados al mapa de navegación fueron el cambio de los nombres en las categorías “Favoritos” y “Listas” que pasan a ser “Mis Listas” y “Descubre”.

En “Mis Listas”, se encuentra la opción de crear una nueva lista, acceder a la lista actual en la que se está trabajando y a la colección completa de listas del usuario. Esta sección es principalmente donde se produce el almacenamiento de datos e historial.

La categoría “Descubre” es donde se produce la interacción con la comunidad, en tanto se puede acceder a las listas cercanas al usuario y a listas populares (que abarcan las listas que han sido descargadas la mayor cantidad de veces a nivel global). Desde las listas que provienen de la comunidad, es que se puede acceder a los perfiles de otros usuarios.



Propuesta final de Mapa de Navegación

4.2 PRIMERA PROPUESTA DE WIREFRAMES

La primera propuesta de wireframes para la aplicación Rüpü se centró principalmente en dos situaciones, por un lado la búsqueda de servicios a través de filtros, y por otro, la organización de listas.

Registro Como primera instancia al ingresar a la aplicación, el usuario se encuentra con el inicio de sesión o registro (dependiendo de si tiene o no una cuenta), al cual también se le entrega la opción de sincronizar su cuenta con facebook, twitter o google plus. En el caso que el usuario no este registrado en la aplicación, y una vez hecho lo anterior, este es direccionado a una introducción de 3 partes, la cual describe de manera rápida las posibilidades de interacción que entrega Rüpü. Una vez que la etapa anterior esta realizada el usuario es re-dirigido a un mapa en donde se señala su ubicación actual.

LISTA	Nombre	Fecha
LISTA 1	Viña del Mar, Chile	12-12-2012
LISTA 2	Castro, Chile	14-02-2013
LISTA 3	Bs. Aires, Argentina	25-03-2013
LISTA 4	Córdoba, Argentina	14-06-2013
LISTA 5	Lima, Perú	15-08-2013

LISTA	Nombre	Me gusta
LISTA 1	Catalina Reyes	108
LISTA 1	Tatiana Miranda	88
LISTA 2	Sarah Welch	85
LISTA 3	Gabriel Orrego	65
LISTA 4	Beatriz Palma	64
LISTA 6	Jhon Gray	53
LISTA 7	Pauliatte Valverde	43
LISTA 8	Camila Casaseva	41

Utiliza los filtros para encontrar los servicios que necesitas de bajo costo, y así armar listas que te servirán en tu próximo viaje. Una vez hecho esto podrás rankear contenido con la finalidad de aconsejar a otros turistas.

Personaliza listas con los servicios que te gustaría aprovechar durante tus viajes. Los cuales, a su vez, se guardarán de modo que puedas volver a revisarlas una vez que quieras compartir experiencias.

Accede a listas creadas por otros usuarios para que así, durante tu próximo viaje, puedas aprovechar los mismos servicios de bajo costo.

Primera Propuesta de Wireframes relacionadas con el Registro en la aplicación

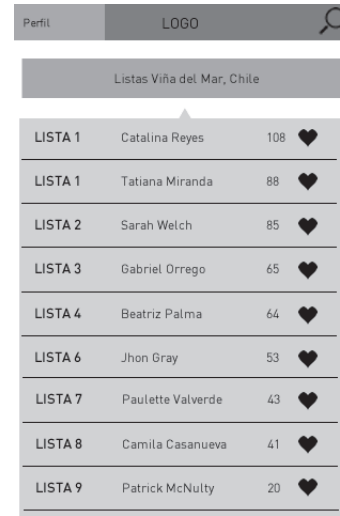
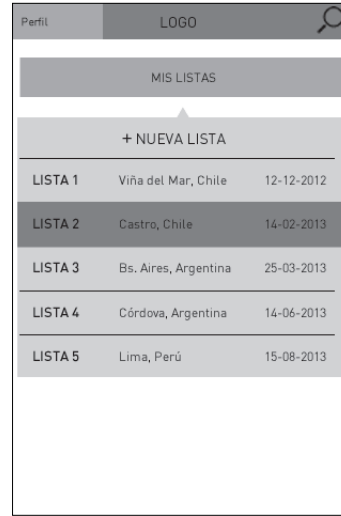
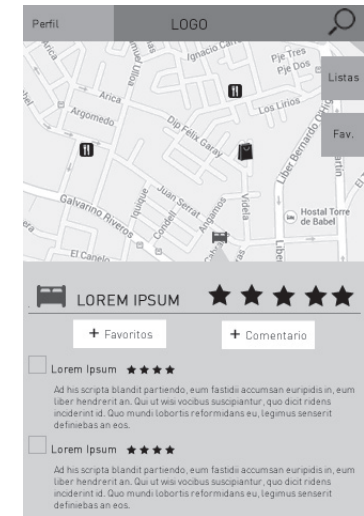
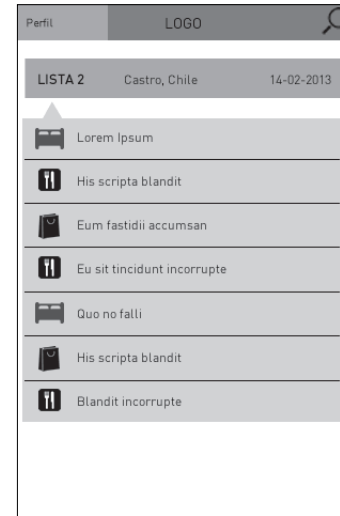
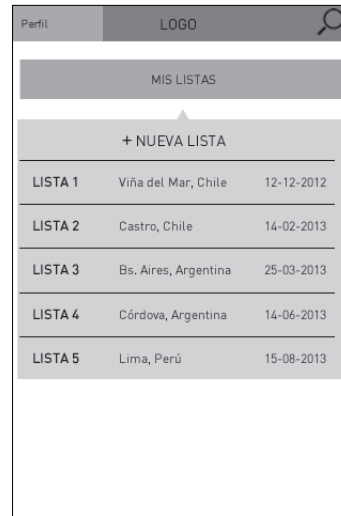
Uso de filtros Una vez que el usuario se encuentra ubicado en el mapa, se disponen en la parte inferior de la pantalla 6 filtros de servicios: Restaurantes, alojamiento, lugares para compras, lugares de interés, otros servicios (ya sean cajeros, farmacias, hospitales, etc.) y por último un filtro que muestre todo el contenido. Una vez que se estos se muestran dispuestos en el mapa, el usuario puede acceder a su información (nombre, dirección, clasificación por parte de otros usuarios y comentarios relacionados), como también le permite agregarlo a la lista actual (ubicación del momento) como agregar un comentario y puntuación (partiendo desde la base que el usuario conoció y/o utilizó el servicio)



Primera Propuesta de Wireframes relacionadas con el uso de filtros para la búsqueda de servicios en el mapa.

Uso de Listas Con la finalidad de poder personalizar la aplicación y el contenido de interés encontrado por el usuario durante su uso, se disponen en la pantalla principal (mapa) dos pestañas en la parte izquierda de la pantalla. Por un lado existe “Listas”, y por otro “Favoritos”. “Listas” permite administrar tanto las listas propias del usuario guardadas en

otras oportunidades (otros lugares), como las relacionadas con el lugar en el que se encuentra (creadas por toda la comunidad Rüpü). Mientras que favorito permite un acceso directo a la lista de servicios del usuario relacionada con su ubicación actual.



Utilización del buscador Para poder acceder a otras ciudades del mundo, se dispone en la parte superior derecha un buscador, el cual por otro lado también puede ayudar a encontrar servicios.



Primera Propuesta de Wireframes relacionadas con la búsqueda de un nuevo lugar en el mapa.

4.3 Pruebas de Usuario

Perfil de Usuario 1

NOMBRE: Moisés Saravia

EDAD: 32 años

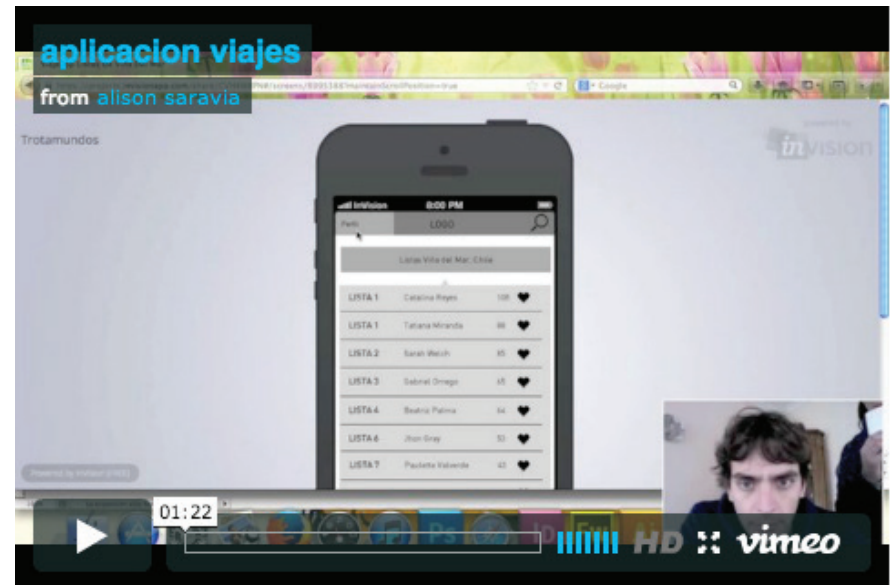
OCUPACIÓN: Profesional

NIVEL DE USUARIO: Intermedio

TABLA DE RESPUESTAS



Descripción de la Tarea	Finalizó		Tiempo						Observaciones
	si	no	-2s	-5s	-10s	-20s	-40s	+40s	
1. Regístrate en la aplicación	X			X(3 seg)					Accedió de forma sencilla ya que el botón estaba ubicable
2. Busca el hotel de bajo costo más cercano a tí	X				X(10 seg)				
3. Añade el hotel a tu lista de favoritos	X					X(11 seg)			
4. Accede a listas de otras personas en la misma ubicación	X				X(10 seg)				
5. Encuentra el hotel en el que hospedaste en tu viaje a Castro, Chile.	X						X(23 seg)		
6. Busca listas de la ciudad de París, Francia	X					X(23 seg)			No entendió que debía acceder por medio del buscador de inmediato.



Perfil de Usuario 2

NOMBRE: Miguel Rojas

EDAD: 52 años

OCUPACIÓN: Comerciante

NIVEL DE USUARIO: Medio

TABLA DE RESPUESTAS



Descripción de la Tarea	si	no	-2s	-5s	-10s	-20s	-40s	+40s	Observaciones
1. Regístrate en la aplicación	X					X(19seg)			Fue el recorrido completo del login
2. Busca el hotel de bajo costo más cercano a ti	X				X(8seg)				
3. Añade el hotel a tu lista de favoritos	X		X1seg						
4. Accede a listas de otras personas en la misma ubicación	X						X(30seg)		En un primer momento se iría a "mis listas", se re-hizo la pregunta y por descarte uso la otra. Mencionó que no estaba, hace falta un botón más claro
5. Encuentra el hotel en el que hospedaste en tu viaje a Castro, Chile.	X				X(6seg)				
6. Busca listas de la ciudad de París, Francia		X						X	Se consideró como no logrado, fue más de 1 min, en ningún momento vio la barra del buscador arriba.



Perfil de Usuario 3

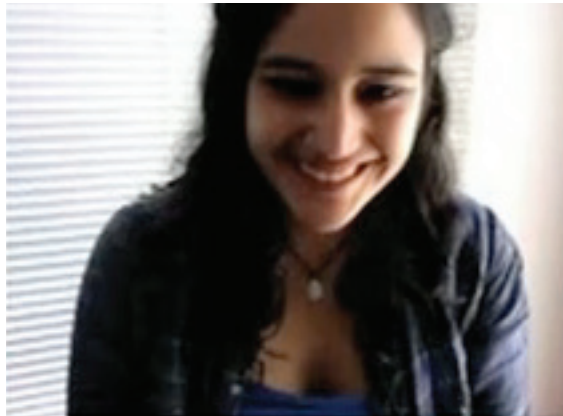
NOMBRE: Patricia Vejar

EDAD: 23 años

OCUPACIÓN: Estudiante Universitaria Ead

NIVEL DE USUARIO: Avanzado

TABLA DE RESPUESTAS:



Descripción de la Tarea	si	no	-2s	-5s	-10s	-20s	-40s	+40s	Observaciones
1. Regístrate en la aplicación	X				X(10seg)				
2. Busca el hotel de bajo costo más cercano a ti	X						X(24seg)		El botón "siguiente" de la introducción, usualmente está abajo.
3. Añade el hotel a tu lista de favoritos	X		X(1seg)						
4. Accede a listas de otras personas en la misma ubicación	X				X(7seg)				
5. Encuentra el hotel en el que hospedaste en tu viaje a Castro, Chile.	X				X(8seg)				
6. Busca listas de la ciudad de París, Francia	X						X(24seg)		



Conclusión sobre Pruebas de Usuario

Existe un buen entendimiento con el Home, el botón de registro es visible y accesible de modo sencillo. Los usuarios en general no leen con detenimiento las instrucciones, por lo tanto se vuelve necesario acortar la información.

El botón "Siguiente" podría ubicarse en un sector inferior de la pantalla, ya que la costumbre visual de los usuarios permite inferir que así más fácil de ubicar.

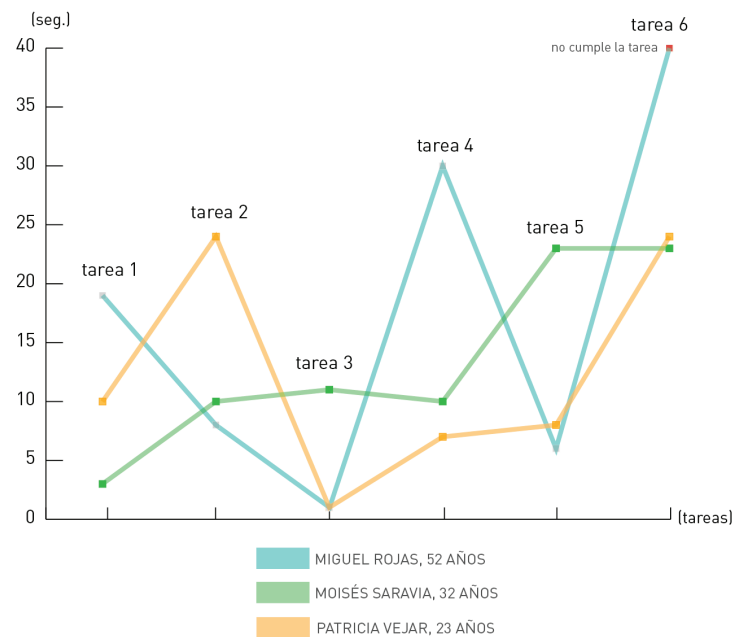
Cuando se requiere buscar listas de una ciudad, no se entiende que se

debe hacer por medio del Buscador; se entiende que hay que ingresar directamente a "listas". Por lo tanto se vuelve necesario apostar por un buscador más claro y con un diseño convencional.

La navegación en general es confusa, ya que no posee un menú claro para el usuario, por lo tanto se decide generar y apostar por un menú de navegación más amplio, en donde el contenido de cada una de las opciones no se amplió, sino que se centre en la opción misma.

El usuario no reconoce una identidad dentro de la aplicación, por lo tanto se decide crear el opción "Descubre" dirigido completamente a la comunidad que use Rüpü.

Visualización de resultados de interacción a través del tiempo



4.4 PROPUESTA FINAL DE WIREFRAMES

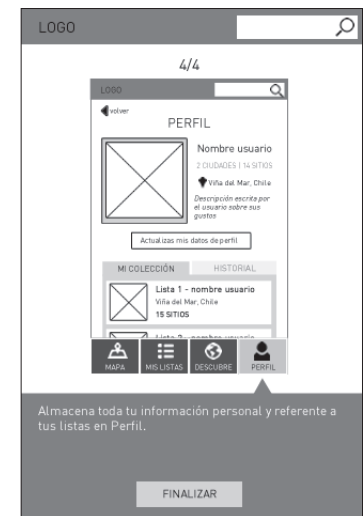
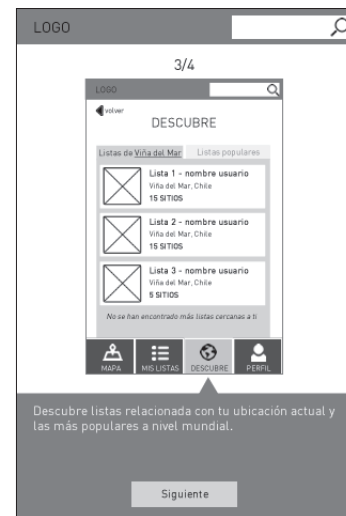
Luego de las pruebas de los wireframes anteriores a usuarios reales (la cual se encuentra más adelante) se decide apostar por algunos cambios a nivel de diseño, manteniendo a grandes rasgos la propuesta de interacción (arquitectura). Uno de los principales cambios que se proponen se basa en el modo de disponer los elementos en la “home”, lo cual va de la mano con los cambios hechos en la arquitectura de la información. A modo general se decide apostar por una nueva navegación a nivel de usuario, con roles intercambiados en relación a la propuesta anterior. En este caso la navegación principal se relación con la comunidad Rüpü y los datos propios del usuario, mientras que el uso del filtro pasa a ser una opción dentro de la navegación principal.

The image displays three wireframe screens for user registration and login, arranged horizontally. Each screen features a placeholder for a logo at the top, represented by a rectangle with an 'X' through it and the word 'LOGO' inside.

- Screen 1 (Registration):** Contains a 'nombre de usuario' field, a 'contraseña' field, a link for '¿No tienes cuenta?' with a 'Regístrate' button below it, and three social media buttons: 'FACEBOOK', 'TWITTER', and 'GOOGLE'.
- Screen 2 (Login):** Contains a 'nombre de usuario' field, a 'contraseña' field, a 'repetir contraseña' field, an 'e-mail' field, and an 'Ingresa' button.
- Screen 3 (Login with email):** Contains a 'nombre de usuario' field with the text 'Usuario' inside, a 'contraseña' field with asterisks, a 'repetir contraseña' field with asterisks, an 'e-mail' field with the text 'usuario@prueba.cl' inside, and an 'Ingresa' button.

Propuesta final de Wireframes relacionadas con el Registro en la aplicación

Registro En relación al registro se mantiene la idea anterior, el poder sincronizar las cuentas de Facebook, Twitter y Google Plus, como también el uso de una introducción para los nuevos usuarios. En este último punto se aumenta en un paso más, entregando un total de 4, los cuales también cambian de sentido en relación a lo propuesto anteriormente. Los pasos se dividen en las 4 opciones de navegación principal que se proponen: mapa, mis listas, descubre y perfil.



Propuesta final de Wireframes relacionadas con la Introducción en la aplicación

Uso de “Mapa” Como se explicó anteriormente “Mapa” es una opción dentro de la navegación principal, el cual por defecto es el primer lugar al cual se le dirige al usuario luego de registrarse o iniciar sesión. Se mantiene el uso del filtros (los mismo 6), los cuales en este caso se encuentran la parte lateral izquierda de la pantalla, a modo de menú secundario. Por otro lado se mantiene el poder acceder a información relacionada con los servicios cercanos, y la sincronización de estos con la cuenta del usuario: comentarios, agregar a la lista actual y/o agregar a una nueva lista.



Propuesta final de Wireframes relacionadas con el uso de filtros para la búsqueda de servicios en el mapa.

Uso de “Descubre” Para esta opción del menú de navegación principal se proponen dos opciones: listas populares relacionadas con la ubicación actual (así el usuario puede encontrar de otro modo lugares de interés), y las listas más populares de nivel mundial. Con esta opción se busca hacer más visible y cercana al usuario la comunidad Rüpü.

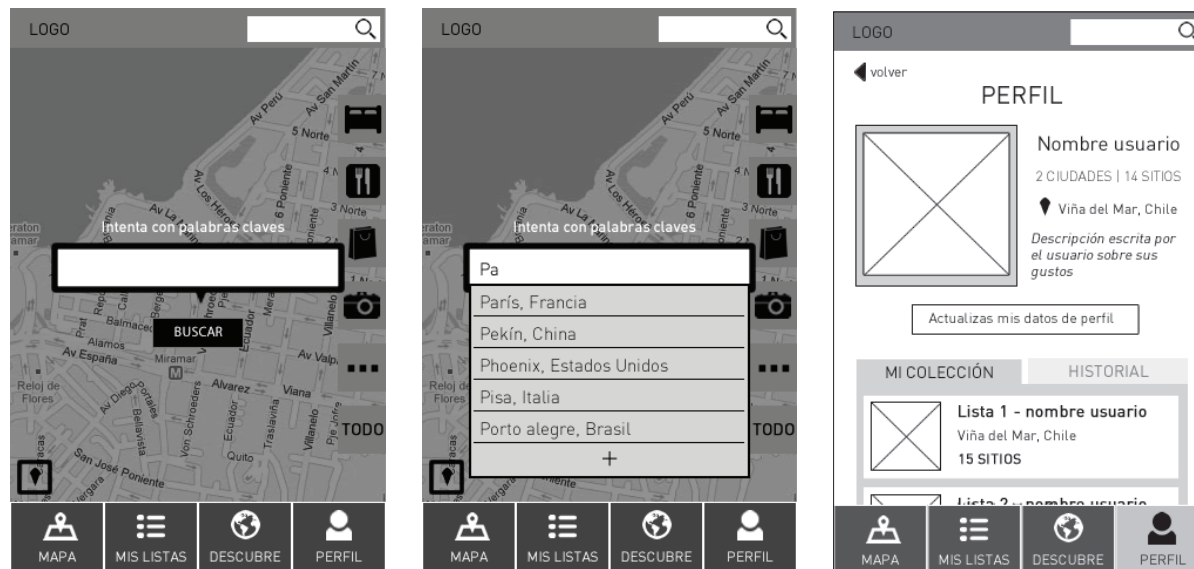
Uso de “Mis Listas” Se propone que “Mis Listas” se centre completamente en las listas creadas por el usuario, dejando fuera en esta oportunidad las más populares de la ubicación actual.



Propuesta final de Wireframes relacionadas con el uso de listas

Uso del Buscador Se mantiene el uso de un buscador en la parte superior izquierda de la pantalla, el cual se abre a modo de boxlight. La diferencia en esta propuesta se basa en la sugerencia de respuestas (5, con la opción a más sugerencias) relacionada con los lugares más populares (con mayor cantidad de listas) del mundo.

Perfil Como última opción se decide proponer el poder acceder de manera directa al perfil del usuario, en donde él pueda editar información personal (nombre, avatar, etc.) y el poder revisar todas sus listas.

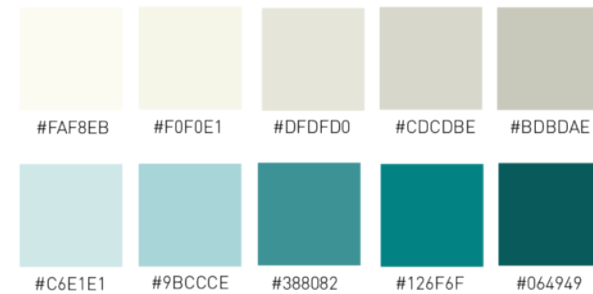


Propuesta final de Wireframes relacionadas con la búsqueda de un nuevo lugar en el mapa.

6 DISEÑO DE INTERFAZ

6.1 PALETA DE COLORES

Se crea la paleta de colores en base a dos tonos base: un gris ahuesado y un turquesa. Luego se definen 5 tonos de la gama por cada color para generar contraste sutil, generando un juego de sombras con el propio color.



Paleta de colores usada en la aplicación móvil

6.2 LOGO



“RÜPÜ” es una palabra del Mapudungún cuyo significado es ruta o camino. Se buscó una palabra de esta lengua propia de los mapuches, pueblo aborígen sudamericano, para dar una identidad a esta aplicación por sobre otras aplicaciones de la misma índole que existen en el mundo, recalcando además el concepto de “camino” como abstracción de la función principal de esta aplicación: guiar al viajero.

5.4 ESLOGAN

Además se utiliza el eslogan “Viaja por menos, comparte más” para destacar las dos principales cualidades de esta aplicación:

Buscar lo más barato o conveniente
Poder compartir con otros usuarios y generar retroalimentación.
Esto ayuda al usuario a saber en primera instancia las características de búsqueda a la que está enfocada esta aplicación.

6.3 ÍCONO DE LA APLICACIÓN



Ícono de RÜPÜ aplicado a un dispositivo móvil

6.4 DISEÑO FINAL

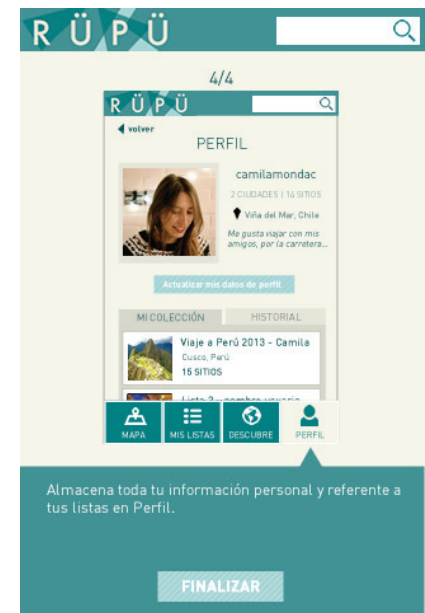
The image displays three wireframe screens for the registration section of the RÜPÜ application. Each screen features the RÜPÜ logo at the top, which consists of the letters 'R', 'Ü', 'P', and 'Ü' in white on a teal background with a geometric pattern. Below the logo is the tagline 'VIAJA POR MENOS, COMPARTE MÁS'.

The first screen is the registration page. It includes a 'Usuario' label above a text input field, a 'Contraseña' label above another text input field, and a link '¿No tienes cuenta?' with a 'Regístrate' button below. At the bottom, there are social media icons for Facebook, Twitter, and Google+.

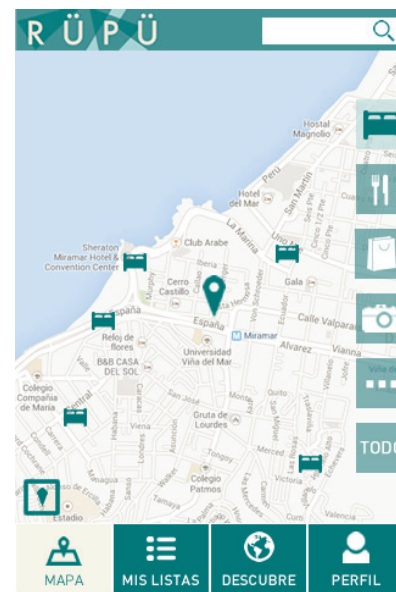
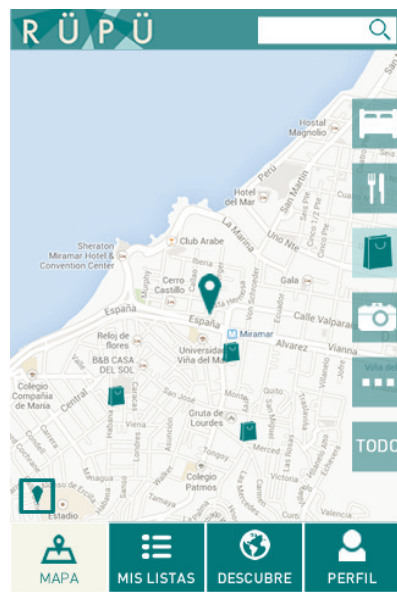
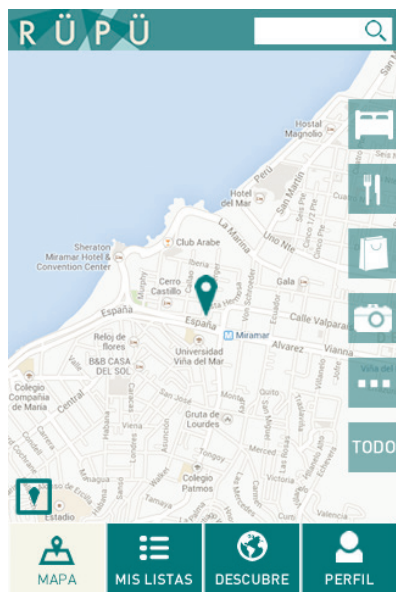
The second screen is the login page. It includes a 'Nombre de usuario' label above a text input field, a 'Contraseña' label above a text input field, a 'Repetir contraseña' label above a text input field, and an 'E-mail' label above a text input field. An 'Ingresa' button is located at the bottom.

The third screen is a confirmation or example page. It includes a 'Nombre de usuario' label above a text input field containing 'Usuario', a 'Contraseña' label above a text input field containing '*****', a 'Repetir contraseña' label above a text input field containing '*****', and an 'E-mail' label above a text input field containing 'usuario@prueba.cl'. An 'Ingresa' button is located at the bottom.

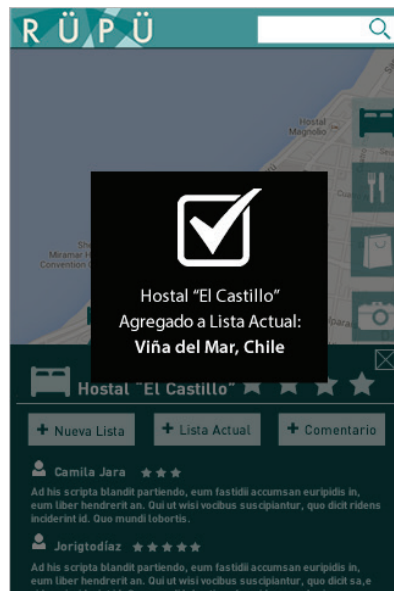
Diseño de Interfaz de la sección de Registro en la aplicación



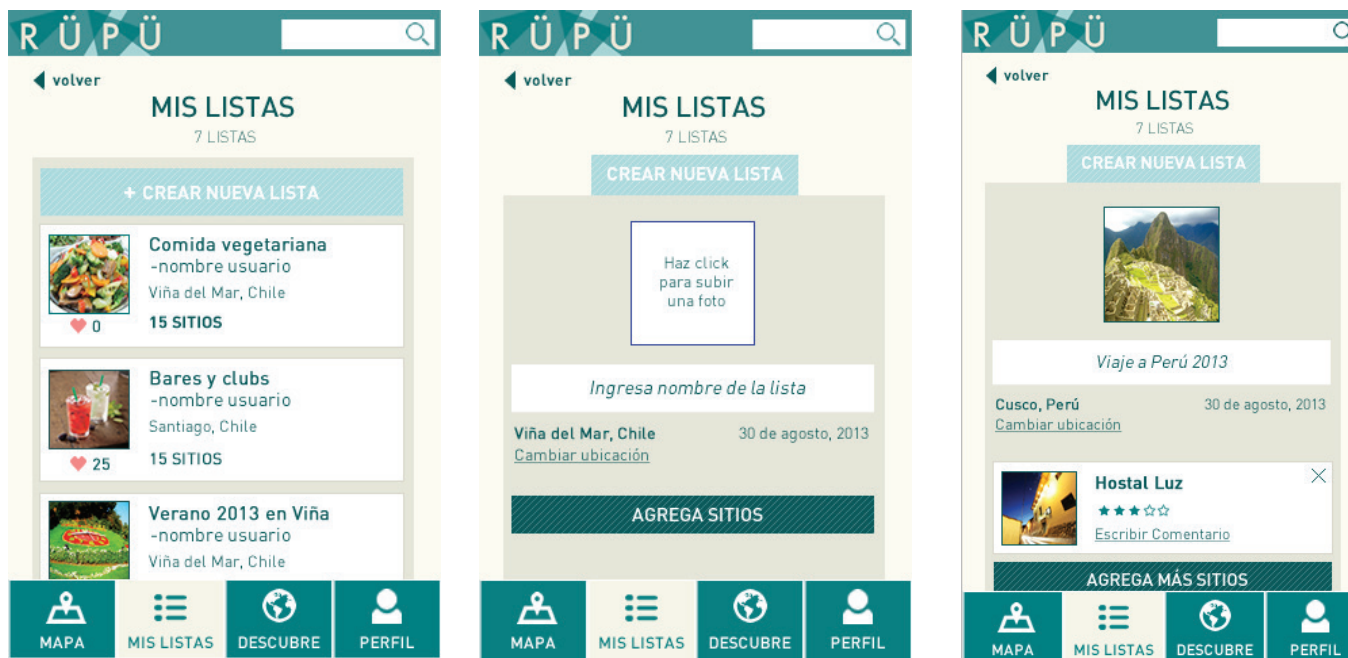
Diseño de Interfaz de la sección de Introducción en la aplicación



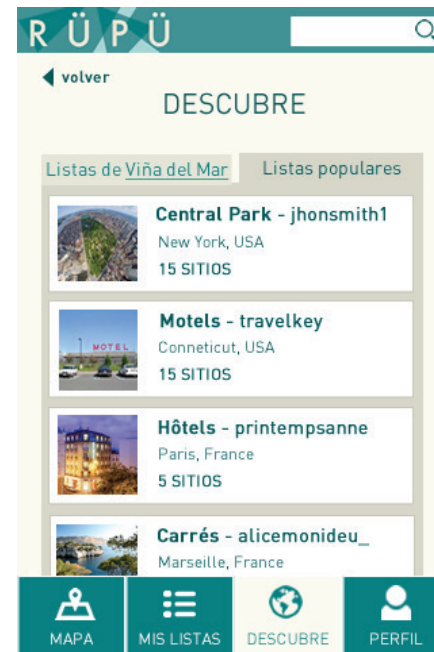
Diseño de Interfaz de la categoría Mapa en la aplicación



Diseño de Interfaz de la categoría Mapa en la aplicación



Diseño de Interfaz de la categoría Mis Listas en la aplicación



Diseño de Interfaz de la categoría Descubre en la aplicación