



# Diseño de Experiencia de Usuario

PROYECTO FINAL  
GABRIEL JIMÉNEZ AMIN

PROPUESTA DE APLICACIÓN MÓVIL

## ¿Qué es Buskrrete?



# Estudio Previo

"VÁMONOS TEMPRANO,  
MAÑANA TENGO QUE  
ESTUDIAR"

"QUE RABIA  
QUE NO TENGA  
VENDAN MOJITOS "  
DE FRAMBUESA"

"OYE EL UBER  
ESTÁ LEGANDO"

01.

## Reflexión del Concepto

A través de actividades en clases recopilamos información sobre las percepciones de las fiestas.

DIFFICULTAD PARA  
COMPRAR LA PREVENTA  
(FALLAS EN EL SISTEMA,  
SE AGOTO)  
FRUSTACIÓN

MUCHO TIEMPO DE  
ESPERA EN LA  
FILA.  
(INCÓMODO)

SI HAY MUY Poca  
GENTE, MUY FOME

NO HAY VARIEDAD  
DE TRAGOS  
FRUSTACIÓN.

Baño sucio,  
POCO HIGIENICO.  
REPULSIÓN  
DESACORDO

# Estudio Previo

02.

## Las Personas

Abstracción de información sobre el tema desde las personas, a través de encuestas y entrevistas.

19/4/22, 5:35 Encuesta, "Experiencia en fiestas"

Narra de manera detallada tu recorrido habitual para asistir a un evento en una noche normal. Considerando el itinerario desde que te enteras del evento, asistes y te retiras del local.

Me entero, pasa días, me organizo con algún amigo para ver cómo se había a ir  
Y si no va nadie conocido me organizo yo sola  
Veo quien de mis hermanos saldrá ese día para ponerme de acuerdo  
Me arreglo para ir, veo lo que tengo que llevar en mi bolso y voy  
Estoy en la fiesta y luego cuando me quiero ir, busco a mis amigos con los que me voy o veo con quien me puedo devolver para ojalá no devolverme sola y sino me devuelvo sola nomás  
Y después de reunir a todos nos vamos en Uber, auto o micro

¿Cuál es tu opinión respecto a los precios de las entradas para asistir a los eventos y respecto al consumo al interior del local?

Carísimo, cada vez está más caro y cada vez recibes menos beneficios por pagar la entrada. Debería costar menos o incluir algunas cosas como guardaropía o bebestible o directamente ser más barato

Califica tu última experiencia en un evento.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pésimo           Muy bueno

¿Por qué razón le otorgaste la calificación anterior?

Porque nunca calculan bien los espacios o la cantidad de gente que va, siempre falta aire dentro de los lugares o también están muy lejos de la ciudad

¿Volverías a este evento o lo recomendarías? ¿Por qué?

Si, porque te da la posibilidad de estar en varios ambientes

Este formulario se creó en Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

[https://docs.google.com/forms/d/1R09MFarVNOwFBLIPanZAjYLPa6525EYB6o79\\_vjMI/edit#response=ACYDBNwbPZ5huwWW7gABYoJKp9uVq9...](https://docs.google.com/forms/d/1R09MFarVNOwFBLIPanZAjYLPa6525EYB6o79_vjMI/edit#response=ACYDBNwbPZ5huwWW7gABYoJKp9uVq9...) 4/5

# Desarrollo y Definición

	Pre servicio	Servicio	Post servicio	
	CONCIENCIA	COMPARACIÓN	USO	ABANDONO
Pensamientos o acciones del usuario	Se entera por redes sociales (Instagram) y difunde la información. Recibe la información del evento, la comparte y coordina con su grupo de amigos para asistir juntos.	Compara las opciones según el espacio y la posibilidad de VIP. Se informa y busca opciones de VIP, evaluando si este evento es realmente el que más le conviene, considerando la frecuencia de al menos una fiesta al mes.	En el uso primero se preocupa de obtener la entrada, luego se moviliza en Uber con amigos. Ingreso VIP, más rápido y fácil. No utiliza guardarropía, ya que no le da confianza. Identifica los baños, y un punto de encuentro para el grupo. Consume algún bebestible y algo de comida, para luego bailar con su grupo de amigos.	Se censan los ánimos para abandonar el evento.
Puntos de contacto	Redes sociales, Instagram, WhatsApp.	Instagram. Vendedores de entradas y RR.PP.	RR.PP, página o app de pago web. El Uber. El guardia de la entrada, con atención especial por la condición de VIP. Carteles y señaléticas del lugar del evento. Vendedores en la barra o foodtrack.	El Uber.
Goals	Que justo se estaba buscando un evento. Información clara para contactar.	Que este cerca y sea seguro. Que el estilo del evento sea acorde a los gustos.	Que proporcione un ambiente seguro y funcional, respecto a los asistentes y trabajadores.	Un abandono expedito.
Quiebres de la experiencia	Mala difusión, o mala publicidad.	Distancia entre el lugar del evento y la residencia. Que no queden entradas. Tipo de fiesta no acorde al estilo preferido.	Que la movilización sea escasa. Que la seguridad sea precaria, sintiéndose insegura. Que el espacio sea muy acotado. Que haya sobreventa de entradas. Que los precios sean muy elevados a lo acostumbrado.	
Emociones del usuario	Expectativa y emoción, impulsividad, Indiferencia, inseguridad, decepción, frustración, etcétera.	Intriga y expectación, Indiferencia, inseguridad, decepción, frustración,	Euforia, alegría, placer, satisfacción, Frustración, incomodidad, decepción, impotencia, preocupación, molestia, aburrimiento, repulsión, desagrado, inseguridad.	Satisfacción y distensión.

01.

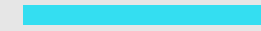
## Etapa intermedia de definición

En este proceso toda la información recopilada anteriormente cobra sentido en función de las necesidades de las personas, los hallazgos, datos y estadísticas.

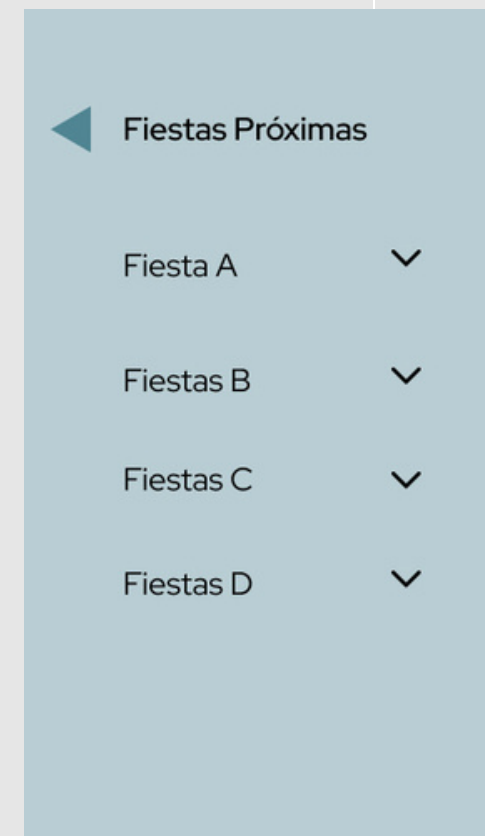
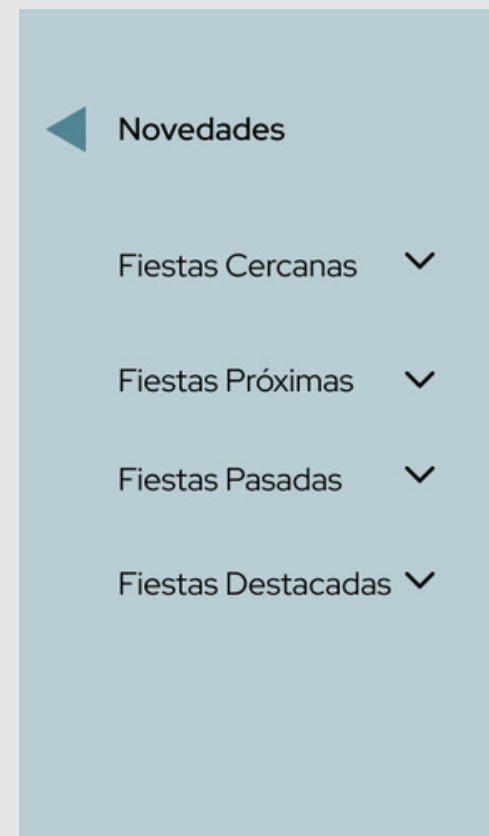
02.

## Journey Map y Users Personas

# Aproximaciones de Wireframe y Propuestas Posteriores



Se elaboraron las primeras propuestas de Wireframes en relación a la aplicación "Buskrrete".





# Etapa de Definición

Se trabajan aspectos constructivos del interfaz, principalmente el reordenamiento de la arquitectura de información.

Para corroborar se utilizan procesos de testeabilidad.

Se utilizan dos tonalidades de colores primordiales para una propuesta gráfica concordante con la temática y la aplicación.

