



## Interacción persona-computadora

### ***Práctica 3: Diseño del prototipo de un sitio Web para la venta de billetes de avión y servicios relacionados***

#### **1. Objetivos**

El objetivo de esta práctica será la creación de un prototipo de un sitio Web que permita la venta de billetes de avión y otros servicios relacionados (reserva de hoteles, alquiler de vehículos, etc.) que cumpla con las expectativas de los distintos tipos de usuarios que se han detectado como clientes potenciales del sitio.

#### **2. Requisitos del sitio**

El cometido principal del sitio será la localización de un vuelo a partir de unos criterios de búsqueda para proceder a su compra después de facilitar los datos de los viajeros.

##### **2.1. Perfil de los usuarios**

La aplicación está destinada a usuarios de Internet de un nivel bajo medio de entre 20 y 50 años. Estudiando los distintos tipos de usuarios potenciales de un sitio de estas características se establecieron dos tipos de personajes que lo utilizarían:

1. Usuarios que viajan por motivos laborales. Normalmente estos usuarios buscan un vuelo en una fecha y hora determinada y no suelen contratar otros servicios, aunque ocasionalmente pueden hacer también la reserva de hotel. Aparte de la rapidez del servicio, les interesa conocer y, en su caso seleccionar, con precisión todos los detalles del vuelo (hora exacta de partida y llegada, número de escalas, tiempo de espera en los aeropuertos, posibilidad de imprimir la tarjeta de embarque, etc.).
2. Usuarios que buscan paquetes vacacionales (normalmente vuelo+hotel y, en ocasiones, alquiler de vehículo). Estos usuarios suelen viajar acompañados, a menudo con niños o bebés, y lo que buscan es la oferta más barata. No les importa modificar las fechas de ida y vuelta, los horarios de los vuelos o tener que hacer escalas, siempre y cuando la oferta resulte apetecible. En el caso de realizar la reserva de hotel es importante conocer las características del hotel, sobre todo la ubicación, los servicios e información adicional sobre el mismo (por ejemplo, mediante enlaces a los sitios Web de los hoteles).

##### **2.2. Tareas de la interfaz**

Los usuarios del sitio deberían encontrar las siguientes funcionalidades:

1. Una página de inicio en la que se encontraran elementos que sirvan de punto de partida para los distintos tipos de usuarios:
  - a. Un buscador de vuelos.
  - b. Listas de ofertas de vuelos y paquetes vacacionales.
  - c. Posibilidad de seleccionar el tipo de servicio que desee el usuario (vuelos, vuelos+hotel, vacaciones, alquiler de vehículos, etc.).
  - d. Enlaces a una sección de ayuda y mecanismos de contacto persona a persona con la empresa.
  - e. Mecanismo para el registro del usuario o para el inicio de sesión de un usuario registrado.
2. Páginas internas que permitan la selección y compra de los servicios.



### 2.3. Ejemplos de aplicaciones existentes

En Internet existen numerosos ejemplos de sitios similares al propuesto. Alguno de ellos puede ser:

- [www.viajar.com](http://www.viajar.com)
- [www.atrapalo.com](http://www.atrapalo.com)
- [www.pepetravel.com](http://www.pepetravel.com)
- [www.edreams.com](http://www.edreams.com)
- [www.viajeconnosotros.com](http://www.viajeconnosotros.com)

### 3. Tareas a realizar por el alumno

El alumno deberá realizar un prototipo del sitio Web que incluya una **página de inicio** que sirva de punto de entrada para los usuarios señalados en el apartado 2.1 y que debería incluir los elementos señalados en el apartado 2.2.

También se **deberá incluir al menos las páginas internas** que permitan realizar las tareas propuestas en el escenario de uso del apartado 3.1.

El prototipo se deberá realizar de **forma individual** utilizando cualquier técnica de prototipado como:

- Prototipos en papel.
- Prototipos utilizando alguna herramienta informática de diseño o diagramación como Photoshop, PowerPoint, Visio, etc.
- Prototipos realizados mediante HTML.

Para la realización del prototipo se deberán aplicar las recomendaciones de diseño de la interfaz y los principios heurísticos de usabilidad utilizados en la práctica 2.

#### 3.1. Escenario de uso

Lola Torrent, de 35 años trabaja como ejecutiva en una empresa juguetera valenciana. Entre los días 30 de enero y 2 de febrero necesita ir a Pekín para realizar distintas reuniones con los directivos de la planta de producción que poseen en China. Ya ha reservado billetes por Internet con otras compañías, pero ha oído hablar bien de nuestra empresa y en esta ocasión ha decidido probar a hacer la reserva con nosotros.

Al tratarse de un viaje de largo recorrido, la empresa le ha dado un margen de 11 días para realizar el viaje, hacer las gestiones y disponer de algunos días libres en la capital china, por lo que tiene flexibilidad tanto de días como de horarios, aunque su deseo es salir de Valencia el día 25 de enero y regresar el día 5 de febrero. En cuanto al horario, prefiere utilizar algún vuelo que llegue a Pekín por la mañana o a primera hora de la tarde.

En lo referente, al precio, la empresa le paga a Lola unas dietas fijas según el tiempo del viaje y la distancia de desplazamiento, por lo que, a ser posible, elegiría la opción de mejor precio que se adapte a sus gustos.

Por lo tanto, la interfaz deberá permitir a Lola realizar las siguientes tareas:

1. Introducir los datos del vuelo Valencia-Pekín según sus preferencias y localizar los distintos vuelos que cumplan sus expectativas.
2. Seleccionar un vuelo de entre todas las opciones que cumplan sus preferencias. La pantalla de selección de vuelo deberá tener alguna opción que permita modificar la fecha de ida o de vuelta para ver otras opciones de vuelos. Los vuelos deben mostrar una información clara sobre la hora de salida y llegada, número de escalas y otro tipo de información (compañías aéreas, aeropuertos intermedios, llegada y salida de los aeropuertos intermedios, etc.).
3. Introducir los datos del viajero.
4. Mostrar el plan de viaje (hora de salida y llegada de la ida y la vuelta, escalas, etc.), el importe desglosado e introducir los datos de la compra.
5. Confirmar la compra.



6. Obtener el localizador, imprimir la factura e imprimir la tarjeta de embarque.

### 3.2. Documentos a entregar y forma de entrega

Cada alumno y alumna deberá entregar un documento en el que aparezca:

- Un volcado de las distintas pantallas del prototipo.
- Las explicaciones que considere oportunas para justificar las decisiones de diseño de cada una de las pantallas.
- Si se trata de un prototipo no interactivo, es decir si las interacciones no se pueden realizar directamente en el prototipo, explicar textualmente o por medio de storyboards de navegación las distintas interacciones que se realizarían con los elementos de la interfaz para el escenario propuesto en el apartado 3.1.

Si el prototipo se ha realizado utilizando alguna herramienta informática, como Visio, PowerPoint, HTML, etc. también se entregará el archivo o archivos correspondientes

La entrega del documento se realizará mediante el campus virtual.