

ACTIVIDAD PRÁCTICA INTEGRADORA · MÓDULO 4

Experiencia de Usuario

Rediseño UX de Alternativa Teatral

PROPÓSITO Validar el flujo principal de descubrimiento y compra, sintetizar los hallazgos y documentar la evolución del prototipo hasta alta fidelidad.

Alumno

Villagra, Darío Rodolfo

Versión reparada y consolidada · Agosto de 2026

1. Alcance y cumplimiento de la consigna

Situación: el equipo de Alternativa Teatral requiere un MVP navegable que reduzca la fricción para encontrar obras, consultar funciones y avanzar hacia la compra de entradas.

CRITERIO DE INTEGRIDAD Esta versión no transforma simulaciones en pruebas reales. Conserva la evidencia original: dos participantes reales y tres recorridos guiados por personas. La validación con cinco usuarios reales queda explicitada como acción pendiente.

Requisito	Evidencia incluida	Estado
Pruebas con 5 usuarios	2 pruebas reales + 3 recorridos guiados por persona; protocolo y limitación documentados.	Parcial / trazable
Análisis de hallazgos	Mapa de afinidad, patrones, puntos críticos y priorización.	Cumplido
Prototipo evolucionado	Estructura base y wireframe de alta fidelidad con mejoras visibles.	Cumplido
Pasos a seguir	Plan iterativo Design Thinking con criterios de aceptación.	Cumplido

Objetivo de validación

Comprobar si una persona puede: (1) orientarse en la navegación, (2) encontrar una obra adecuada, (3) reconocer la acción de compra y (4) avanzar con un mínimo de pasos y lenguaje comprensible.

Hipótesis de diseño

H1: Un menú breve y descriptivo reduce la desorientación.

H2: Filtros por género, fecha y ubicación disminuyen el esfuerzo para encontrar obras.

H3: Una llamada a la acción visible y un flujo corto mejoran la intención de compra.

2. Pruebas de usabilidad

Protocolo

Modalidad: prueba moderada sobre el prototipo de baja fidelidad. Se pidió pensar en voz alta y completar cuatro tareas sin asistencia inicial.

Tarea	Escenario	Criterio de éxito
T1	Identificar dónde consultar la oferta teatral.	Acceso sin explicación
T2	Encontrar una obra por fecha o género.	Uso correcto de filtros
T3	Localizar la compra de entradas para una obra.	CTA reconocido
T4	Iniciar una consulta o contacto.	Flujo breve y comprensible

Muestra y fuente de evidencia

ID	Tipo	Cobertura	Lectura metodológica
P01	Participante real	T1–T4	Evidencia observacional
P02	Participante real	T1–T4	Evidencia observacional
P03	Persona guiada	T1–T4	Recorrido heurístico; no usuario real
P04	Persona guiada	T1–T4	Recorrido heurístico; no usuario real
P05	Persona guiada	T1–T4	Recorrido heurístico; no usuario real

Resultado consolidado

Los patrones registrados en la entrega original fueron: dificultad para reconocer la compra, navegación poco clara, listado de obras desorganizado, etiquetas ambiguas y contacto demasiado extenso. La evidencia disponible permite identificar riesgos de usabilidad, pero no calcular tasas robustas de éxito ni tiempos medios.

LIMITACIÓN Para cumplir literalmente el mínimo solicitado, deben ejecutarse tres sesiones reales adicionales con el mismo protocolo y anexar tiempos, éxito por tarea y observaciones textuales anonimizadas.

3. Mapa de afinidad y patrones

Las observaciones se agruparon por afinidad para separar problemas de orientación, descubrimiento, conversión y soporte. Cada grupo conduce a una decisión de diseño verificable.

NAVEGACIÓN Y CONTENIDO	ACCIÓN Y CONTINUIDAD
ORIENTACIÓN • Menú poco claro • Etiquetas no descriptivas Decisión: navegación horizontal breve con nombres reconocibles.	DESCUBRIMIENTO • Obras desorganizadas • Búsqueda con alto esfuerzo Decisión: filtros por género, fecha y ubicación.
CONVERSIÓN • Compra difícil de encontrar • Próximo paso ambiguo Decisión: CTA visible y confirmación de fecha/hora.	SOPORTE Y ACCESO • Contacto demasiado largo • Experiencia móvil débil Decisión: formulario corto y enfoque responsive.

Puntos críticos priorizados

Hallazgo	Insight	Prioridad	Mejora propuesta
Compra poco visible	El usuario no reconoce el siguiente paso.	Alta	CTA persistente y específico.
Menú confuso	Las opciones clave no se distinguen.	Alta	Arquitectura breve y descriptiva.
Obras desordenadas	Buscar exige demasiado recorrido.	Alta	Filtros y tarjetas comparables.
Contacto extenso	La fricción favorece el abandono.	Media	Formulario con campos esenciales.
Móvil no resuelto	La experiencia se degrada en pantallas pequeñas.	Alta	Diseño mobile-first y pruebas responsive.

4. Evolución del prototipo

Base estructural de baja fidelidad

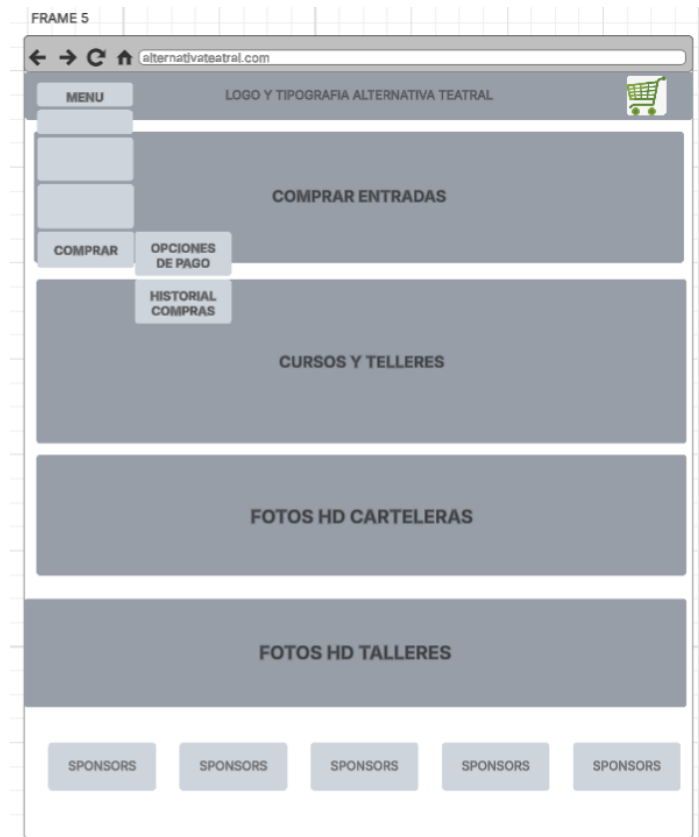


Figura 1. Frame base utilizado para revisar arquitectura, jerarquía y recorrido de compra.

Decisiones aplicadas en la versión evolucionada

Problema	Respuesta de diseño
Orientación	Menú visible: Inicio, Entradas, Obras y Cursos.
Descubrimiento	Buscador con filtros de género y fecha.
Compra	Botones “Comprar entrada” y “Confirmar compra” con lenguaje de acción.
Jerarquía	Cartelera y cursos organizados en módulos visuales diferenciados.

5. Wireframe de alta fidelidad

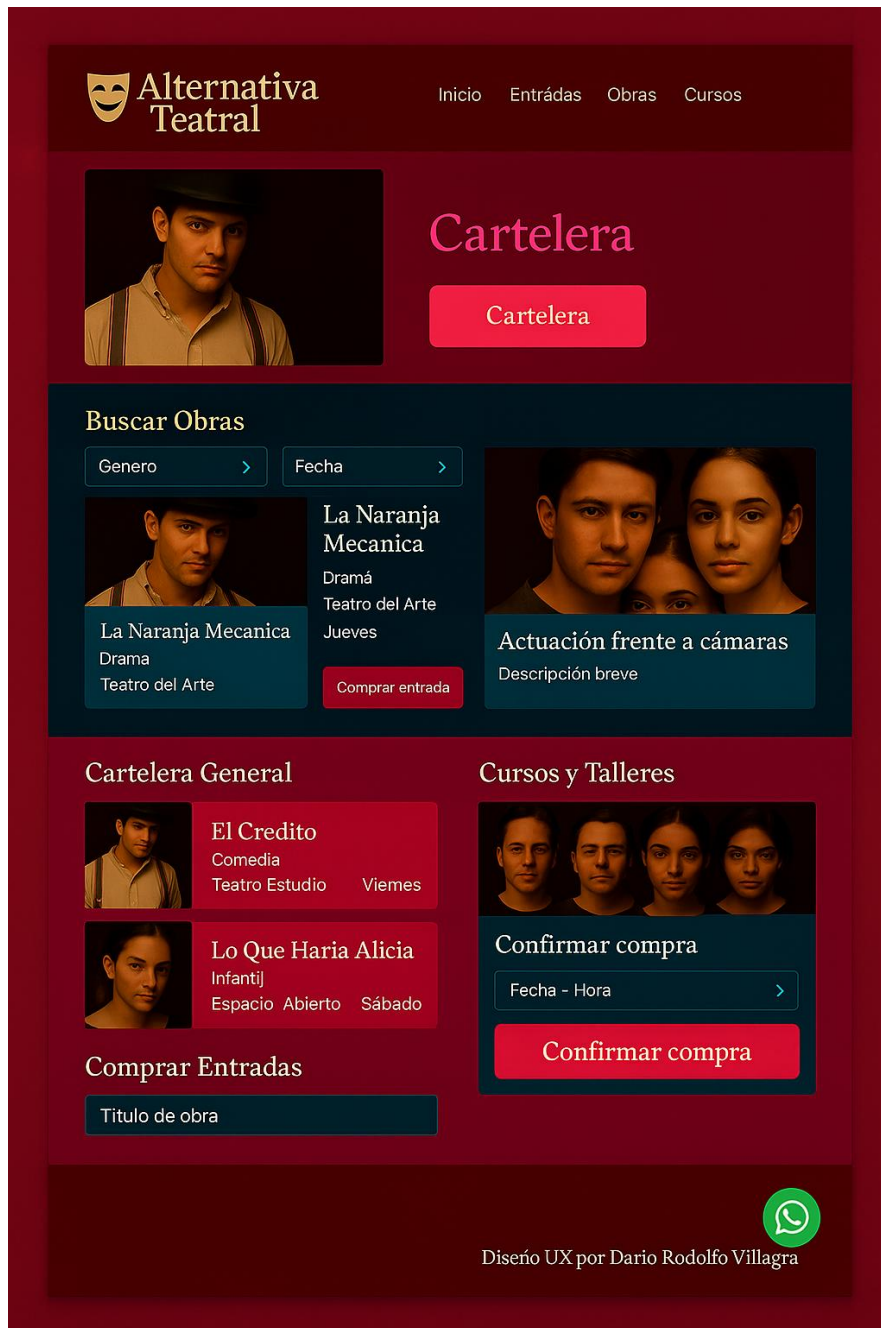


Figura 2. Propuesta visual de alta fidelidad para Alternativa Teatral.

LECTURA La propuesta materializa las mejoras prioritarias: navegación reconocible, filtros visibles, CTA de compra, selección de fecha/hora y acceso directo a soporte.

6. Pasos a seguir — Design Thinking

Etapas	Acción	Evidencia	Criterio de cierre
1. Empatizar	Completar 3 pruebas reales adicionales.	Notas, tiempos y éxito T1–T4.	5 usuarios reales
2. Definir	Actualizar afinidades y priorización.	Mapa y matriz revisados.	Patrones confirmados
3. Idear	Proponer variantes de menú, filtros y CTA.	Alternativas comparables.	Una variante elegida
4. Prototipar	Convertir pantallas clave en flujo navegable.	Inicio → obra → función → compra.	Flujo sin enlaces rotos
5. Testear	Ejecutar segunda ronda moderada.	Métricas y observaciones.	≥ 80 % de éxito por tarea

Criterios de aceptación del MVP

1. La navegación principal se reconoce sin explicación.
2. Las obras pueden filtrarse por al menos dos criterios.
3. La acción de compra se distingue en cada tarjeta relevante.
4. El flujo principal funciona en móvil, tablet y escritorio.
5. El formulario de contacto solicita únicamente datos esenciales.

ENTREGABLE FINAL MVP navegable, resultados anonimizados de cinco pruebas reales y una matriz de cambios entre rondas de testeo.

Conclusión

La reparación convierte una síntesis breve en una entrega verificable y alineada con la consigna. La solución visual responde a los hallazgos principales; la deuda pendiente queda acotada a completar tres sesiones reales y validar cuantitativamente el flujo.