

1. UX/UI

La prueba consiste en el análisis de la experiencia de usuario ante un problema que se plantea y el diseño de una solución

Introducción al problema

La aplicación de Hoop Carpool fue diseñada con la idea de estar enfocado al público en general, siendo las instituciones un canal de comunicación más.

Pero poco a poco, la estrategia ha variado, y ahora las empresas, universidades y ayuntamientos son una parte fundamental de la aplicación, ya que son nuestros clientes, y nuestro canal de captación de usuarios.

Cuando un usuario valida que pertenece a una de estas instituciones (que puede hacerlo a través de un código o con su email), ocurren las siguientes cosas:

- Se le comunica que su pertenencia a la institución ha sido verificada
- Se le asignan una serie de promociones, que se comunican con una notificación. Promos disponibles:
 - Descuento para pasajeros hasta una cierta cantidad
 - Porcentaje extra de recompensa para conductores hasta una cierta cantidad
 - Bonos de gasolina para conductores (10€ por cada 10 viajes)
 - Plazas de parking exclusivo para coche que comparten
- Se personaliza la aplicación automáticamente con los colores y logo de la institución
- El resto de usuarios pueden ver que perteneces a esa compañía

Hablando con los usuarios, hemos recibido los siguientes comentarios:

- Nos preguntan muy a menudo dónde deben introducir el código que les da su institución
- No tienen claras las promociones que tienen disponibles
- Además, muchos usuarios no verifican su institución y por tanto no disfrutan de las promociones

Tarea

Los objetivos de esta prueba son:

1. Plantear un flujo de usuario alternativo desde que se registra hasta que verifica a la institución a la que pertenece
2. Diseñar una pantalla, que vaya a ser un elemento más de la barra inferior principal, que esté destinada a verificar la comunidad o institución a la que pertenece, pero también a ver información tras haberse verificado. Deberá incluir la siguiente información:
 - a. Nombre de la institución
 - b. Logo
 - c. Algunas métricas, como número de personas, trayectos disponibles, viajes compartidos, emisiones ahorradas, etc
 - d. Promociones disponibles
 - e. Código promocional con el objetivo de que lo comparta con sus compañeros
 - f. Cualquier otra cosa que consideres relevante

Recursos necesarios

[Flujo de usuario en Miro con pantallazos](#)

Nota: Hay ciertos apartados, como Gamificación o Promociones, que están diseñados pero no implementados en la aplicación actualmente. La propuesta debe ir dirigida a partir de lo que hay ahora mismo, sin tener en cuenta estos apartados

Objetivos de la prueba

- Evaluar el conocimiento de herramientas como Sketch o Figma
- Evaluar los razonamientos a la hora de definir flujos de usuario
- Evaluar la capacidad de seguir una línea de diseño ya existente