

AppAt

PART 1

ENTENDRE EL PROBLEMA

Eduard Santos Mendieta
Arey Ferrero Ramos
Oriol Villaró Serrano
Anna Julia Naval

Índex

PART 1 - ENTENDRE EL PROBLEMA	1
Índex	2
Descripció del sistema	3
Glossari	3
Usuaris i implicats	3
Escenaris	5
Identificació i anàlisi de tasques	
Registre d'usuari	6
Publicar menú	6
Afegir-se a menú	7
Mostrar menús propers	8
Comprovar historial usuari	8
Pagament	9
Entorn de treball	9
Anàlisi estructurat	10
Anàlisi de la competència	11
Context	11
Recopilació d'informació	13
Implicacions	13

Descripció del sistema

L'objectiu principal del nostre sistema és facilitar la compartició de menjar, ajudant així a millorar la capacitat de relacionar-se amb altres persones i formar vincles socials.

Amb l'objectiu principal del nostre projecte en ment, varem pensar que podríem realitzar la creació i el desenvolupament d'una aplicació que millorés els hàbits alimentaris dels usuaris, facilitant el procés de cuinar àpats elaborats

El públic objectiu al que ens interessa dirigir-nos serà, per una banda, estudiants o joves treballadors que no tenen el temps i/o la habilitat de preparar menjar saludable i, per l'altre, gent que sí que pot i li agradaria rebre algun tipus de compensació, ja fós monetària o social. Tot i això, no ens centrarem només en aquests grups, ja que creiem que cobreix una necessitat bàsica com és l'alimentació i es podria aprofundir bastant més en aquest sentit.

Glossari

La majoria de termes del nostre projecte són d'ús quotidià, ja que es centra en una part essencial de la vida de qualsevol persona com és el menjar. Els únics termes importants que creiem s'han d'aclarir són els següents:

- **Usuari proveïdor:** aquell usuari que cuina i obre les portes de casa seva, intercanviant una ració del que ha cuinat per una compensació monetària.
- **Usuari consumidor:** aquell usuari que busca menús propers i s'apunta al que més li agradi, pagant el preu marcat per l'usuari proveïdor.

Usuaris i implicats

El públic objectiu que estem buscant per a la base d'usuaris de l'aplicació estaria format sobretot per gent jove, que esperem que normalment actuïn com a usuaris consumidors, i gent des de jove i li agradi cuinar a gent de mitjana edat a una edat més avançada que segurament es sentirien més còmodes actuant d'usuaris proveïdors.

Seria el cas una persona que no disposa de temps per cuinar i preparar-se el menjar per diferents motius, com podria ser perfectament la classe treballadora o els estudiants. Per l'altre banda, l'usuari que vol socialitzar i crear nous vincles podria utilitzar aquesta eina per aprofitar l'experiència, i de la mateixa manera tastar el menjar preparat per aquesta altra persona. L'usuari que simplement no es pot permetre menjar fora de casa cada dia i necessita menjar d'una forma més econòmica també estaria interessat en la nostra aplicació.

Podrien utilitzar-la també aquelles persones que sí que tenen temps i l'habilitat i podrien guanyar alguns diners mentres compareixen bons moments amb altres persones. L'exemple més clar és el d'una de la tercera edat que té temps lliure, i l'aprofita per ajudar a la gent que, per un motiu o un altre, té dificultats en aquest aspecte.

A continuació analitzarem les diferents entrevistes realitzades, apuntant quina influència han tingut en el disseny de l'aplicació:

La primera entrevista va ser a un matrimoni d'uns 60 anys d'edat. La resposta va ser negativa, ja que no serien usuaris de l'aplicació, ja que la idea de tenir gent desconeguda dinant a casa els semblava poc segura. Aquí vam veure el problema de la seguretat del que hem parlat abans, com també que potser hauríem de buscar una base d'usuaris més jove.

Moltes de les conclusions que havíem tret d'aquesta primera entrevista les vam haver de revisar després de la segona, que també va ser a un matrimoni d'una edat semblant a l'anterior que, a diferència dels primers, estaven encantats amb la idea. Opinaven que l'aplicació seria molt útil de cara al públic treballador i estudiant que no tingués temps, i que seria una bona manera de treure's uns diners extres. Ens van insistir amb el tema de la seguretat, tant alimentícia com personal. Tot això implicaria que s'hauria de portar un control d'aquests aspectes.

Comparant aquestes dues entrevistes vam entendre que els perfils d'usuari són un tema més complexe del que pensàvem inicialment, ja que quatre persones que inicialment hauríem ficat al mateix grup tenen opinions totalment contràries de l'aplicació.

Vam entrevistar a una dona de mitjana edat. Li agradava l'aplicació i deia que segurament la faria servir, però la influència que va tenir sobre el disseny final va ser per la presència d'animals a casa. D'aquesta manera, vam veure que seria necessari un o dos paràgrafs que els usuaris omplissin en el seu perfil sobre ells per, d'aquesta manera, facilitar als altres usuaris la decisió de si volen, o no, dinar amb ells.

Les entrevistes a gent jove, un noi i una noia, ambdós rondant la vintena, van mostrar interès en utilitzar l'aplicació, tot i que un d'ells pensava que no tindria prou cuota de mercat. En els dos casos vam arribar a la conclusió que seria necessari afegir camps descriptius pel menjar, tal com poden ser si es tracta d'un plat vegà o vegetarià i, sinó, de quin animal porta carn.

Per acabar, els únics implicats del nostre sistema serien els propietaris i treballadors de la restauració, incloent restaurants, cafeteries i botigues com el "Nostrum", ja que es solaparia amb els serveis que ells ofereixen.

Escenaris

A continuació es descriuen tres escenaris realistes diferents, diferenciant els punts de vista de l'usuari consumidor i el de l'usuari proveïdor.

- 1) Un oficinista que va a treballar al poble veí. L'usuari no té temps d'anar a casa a dinar i tornar a la feina. Com que tampoc vol gastar-se molts diners decideix descarregar-se la app. Tria anar a dinar a casa d'una senyora d'uns 40 anys que proposa per dinar macarrons amb tomàquet i tonyina.
 - **Usuària proveïdora:** era el primer cop que utilitzava l'aplicació i estava una mica nerviosa, però al conèixer la persona que anava a dinar a casa seva s'ha relaxat i han passat una estona agradable. Ha decidit que tornarà a utilitzar l'aplicació.
 - **Usuari consumidor:** ha dinat bé, no era un plat d'una elaboració complicada però estava bo i hi havia una bona quantitat. A part, li ha sortit bé de preu. Es planteja dinar amb aquesta dona quan ella ofereixi menús.
- 2) Un usuari jove i vegà utilitza l'app per conèixer més gent vegana de la zona i descobrir noves receptes veganes. Troba l'opció d'un cuiner d'una edat i estil d'alimentació semblants, que proposa per dinar pebrots farcits de cuscús, llenties i còrs de carxofa, el que li sembla interessant, ja que és un plat que no havia tastat mai.
 - **Usuari proveïdor:** ha trobat l'experiència molt positiva, ha conegut algú amb qui comparteix estil de vida i han pogut intercanviar receptes.
 - **Usuari consumidor:** pensa que el menjar estava bo, i ha descobert una recepta que afegirà al seu dia a dia. Tot i això, no li ha agradat massa l'estat de neteja del pis i li preocupa que això es pogués veure reflectit en la higiene del menjar. Decideix que no tornarà a menjar a aquella casa i ha de pensar si tornarà a utilitzar l'aplicació.
- 3) Una dona vídua i amb els fills estudiant fora veu en l'aplicació una manera de tenir companyia i a la vegada guanyar alguns diners. Ofereix els plats que porta cuinant tota la vida que, no només estan bons, no són cars de fer, així que pot oferir preus competitius. S'apunta a un dels seus menús un jove bastant maleducat que no entendreà que la mestressa de la casa vol que marxi d'una vegada.
 - **Usuària proveïdora:** per primera vegada en un temps ha tingut companyia per dinar. No ha congeniat massa amb l'usuari consumidor, però entén que hi ha gent per tot i decideix que a partir d'ara investigarà més la gent que va a dinar a casa seva.
 - **Usuari consumidor:** ha dinat bé i creu que han congeniat. No pot esperar a tornar a la casa, tot i que no entén perquè el seu usuari li surt com a "no disponible".

Identificació i anàlisi de tasques

Les tasques més importants que ha de suportar el nostre sistema son:

- **Registre d'usuari**

- **Objectiu:** Que la persona que vulgui utilitzar l'aplicació es pugui registrar per tal d'accedir-hi.
- **Descripció:** mitjançant el registre l'usuari procedint al registre hauria d'omplir una serie de camps, com per exemple nom, edat, direcció del domicili, al·lèrgies o intoleràncies, nacionalitat, gustos, descripció de la persona, experiència culinària, correu electrònic, num de telefon, sempre guardant les dades personals únicament i exclusivament per ús de l'empresa per si hagués algun problema.
- **Usuaris:** els usuaris d'aquesta tasca seria tothom que accedeixi a la app per tal de procedir al seu registre.
- **Freqüència d'ús:** Continua, ja que es la primera tasca a utilitzar per qualsevol futur usuari.
- **Importància:** vital.
- **Entrades:** descripció de l'informació de l'usuari, nom, edat, direcció de la seva vivenda, nacionalitat, gustos, experiència culinària, correu electrònic, num de telefon.
- **Sortida:** creació del perfil i registre de l'usuari
- **Possible problemes:** Que una persona és negues o no estes conforme en la donació de les dades.
- **Relació amb altres tasques:** La possibilitat de poder utilitzar les altres tasques que a continuació detallarem.
- **Entorn de treball:** L'aplicació.

- **Publicar menú**

- **Objectiu:** que les persones del teu voltant puguin veure quin plat ofereixes, on, quan i a quin preu.
- **Descripció:** després d'omplir tots els camps necessaris, el plat pujaria al la xarxa com a possibilitat de la gent del teu voltant per apuntar-se i venir a menjar.
- **Usuaris:** els usuaris d'aquesta tasca serien els proveïdors, ja que els usuaris que només consumeixen no l'ha d'utilitzar.
- **Freqüència d'ús:** constant. Juntament amb "apuntar-se a menú" son les operacions que més s'utilitzarien dins l'aplicació.
- **Importància:** vital.
- **Entrades:** descripció del menú: nom, ingredients, fotos, preu, localització, etc.

- **Sortida:** objecte “Menú” publicat i disponible a l’aplicació.
- **Possible problemes:** Que es possible que una persona novel que utilitza la app per primera vegada no hi posi tota la informació important del seu propi plat, com per exemple que aquest plat contingui lactosa, gluten o algun altre tipus de continguts que produeixi reaccions al·lèrgiques amb la persona consumidora.
- **Relació amb altres tasques: Mostrar menus propers.**
- **Entorn de treball:** Principalment la cuina on s’elaboraria el plat a oferir i es donaria l’informació del plat conseqüentment també a l’app on també seria el mitjà d’informació per al consumidor.

● Afegir-se a menú

- **Objectiu:** poder-se apuntar a un menú publicat a l’aplicació.
- **Descripció:** els usuaris consumidors han de poder afegir-se a un plat que estigui a prop seu, publicat per un usuari proveïdor, després de comprovar què és, els ingredients que porta, com de lluny està i quant costa.
- **Usuaris:** els usuaris consumidors.
- **Freqüència d’ús:** constant, i fins i tot més que “Publicar menú”, ja que cada menú pot servir a més d’un usuari consumidor.
- **Importància:** vital.
- **Entrades:** Dintre de mostrar els menús propers un cop seleccionat el plat del qual es vol consumir posar l’opció d’afegir-se al menú depenent la capacitat de persones que hi podrien consumir aquest plat, ja que la quantitat de persones que podrien hi haure en un recinte en aquest cas la casa del proveïdor no es infinita, amb el conseqüent també es podria veure dintre de menus propers una quantitat que hi ha, en la que podria hi haure X/Y on X seria la quantitat de persones inscrites i Y la capacitat del lloc on es durà a terme la consumició del menjar.
- **Sortides:** missatge de--- Realització de reserva feta! i es faria un increment del número de persones amb la reserva feta $X+1/Y$, en el cas de que ja no es pogués anar perquè està ple el grup---- No queden places!.
- **Possible problemes:** que s’aconseguís el número màxim de participants i en el mateix moment no es pogués comunicar amb el proveïdor directament per incrementar aquest número màxim.
- **Relació amb altres tasques:** menus propers i publicar menú.
- **Entorn de treball:** aplicació.

- **Mostrar menús propers**

- **Objectiu:** que els usuaris consumidores puguin trobar quins menús publicats tenen a prop.
- **Descripció:** els usuaris consumidors activaran la seva ubicació del dispositiu mòbil i podran veure l'oferta que existeix el seu voltant respecte menús publicats per usuaris proveïdors.
- **Usuaris:** els usuaris consumidors.
- **Freqüència d'ús:** constant, ja que és el pas previ de "Afegir-se a menú".
- **Importància:** elevada. Tot i que l'aplicació podria funcionar amb les dues tasques superiors, aquesta faria més còmode el procés de trobar un menú, ja que un dels factors claus és la distància.
- **Entrades:** posició geogràfica.
- **Sortides:** llista de menús al teu voltant, ordenada segons com de lluny es troben.
- **Possible problemes:** Que es probable que una persona que esta en un cert lloc i a lo millor les ofertes no hi apareguin tant a prop com el client/ usuari en aquest cas voldria i no es pugui realitzar aquest menjar que l'usuari voldria.
- **Relació amb altres tasques:** Afegir-se a menú
- **Entorn de treball:** Aplicació

- **Comprovar historial usuari**

- **Objectiu:** poder comprovar l'historial de qualsevol usuari a l'aplicació.
- **Descripció:** amb aquesta tasca es podria comprovar la puntuació que altres usuaris han donat a la persona de qui et pot interessar el menú, quina classe de plats cuina, quina pinta tenen, opinions, etc.
- **Usuaris:** tota mena d'usuaris utilitzarien aquesta tasca per comprovar a quina classe de persona estan obrint casa seva, o a casa de quina classe de persona estàs anant.
- **Freqüència d'ús:** constant, ja que totes les persones voldran comprovar a qui cuinen o per a qui estan cuinant.
- **Importància:** elevada, ja que seria una de les maneres de fer que la gent confiés més en l'aplicació.
- **Entrades:** identificador d'un usuari.
- **Sortides:** historial de mètriques d'aquell usuari: puntuació, fotos del menjar, de la cuina, opinions, etc.
- **Possible problemes:** que la gent en primer cas fora un poc estricte amb la puntuació del plat creant un mal estar amb el proveedor o bé que hi hagi gent que no valore correctament aquest plat amb l'experiència viscuda afectant també negativament al proveedor.
- **Relació amb altres tasques:** mostrar menus propers
- **Entorn de treball:** aplicació

- **Pagament**

- **Objectiu:** que l'usuari consumidor pugui realitzar el pagament corresponent.
- **Descripció:** a través d'aquesta tasca l'usuari consumidor pagaria el preu de la ració de menjar a l'usuari proveïdor.
- **Usuaris:** tots els usuaris han d'utilitzar aquesta tasca com a part del funcionament principal de l'aplicació.
- **Freqüència d'ús:** constant, ha de formar part de cada interacció.
- **Importància:** vital.
- **Entrades:** el preu de la ració.
- **Sortides:** l'intercanvi del preu del compte de l'usuari consumidor al de l'usuari proveïdor.
- **Possible problemes:** haver de contractar un servei exterior de pagament com Bizum o PayPal. Això faria que la gent confiés més en fer transaccions a través de l'aplicació, però a l'externalitzar aquesta part del procés poden sorgir problemes que no controlem nosaltres.
- **Relació amb altres tasques:** obtendria el preu de la tasca "Publicar menú".
- **Entorn de treball:** aplicació.

Entorn de treball

L'entorn on treballaria l'aplicació és un dels punts forts del nostre projecte, ja que suposaria portar l'entorn de treball a casa dels usuaris que triïn actuar com a proveïdors. La principal característica d'aquest espai que pot afectar a les nostres tasques seria l'estat del menjar i de la cuina on es prepara el menjar. Això pot ser un dels punts que preocupin al nostre públic objectiu, ja que es pot sentir desconfiança a l'anar a casa d'un desconegut o, per altra banda, que un desconegut vagi a dinar a casa teva. Per això, abans que un usuari pugui actuar com a proveïdor hauria de passar algun tipus de test intern, per comprovar que tot segueixi una regulació.

Anàlisi estructurat

En aquest apartat dividirem les tasques presentades anteriorment en sub-problemes que, alhora de resoldre, seran més senzills que agafant la tasca sencera.

- Registre d'usuari
 - Nom
 - Edat
 - Nacionalitat
 - Al·lèrgies o intoleràncies
 - Direcció del domicili
 - Correu electrònic
 - Gustos
 - Descripció persona
 - Experiència culinària
 - Número de telèfon
- Publicar menú:
 - Afegir nom
 - Afegir descripció
 - Afegir ingredients
 - Afegir possibles al·lèrgens i intoleràncies
 - Afegir fotografia
 - Determinar preu de la ració
 - Fer públic
- Afegir-se a menú:
 - Mostrar informació del menú
 - Seleccionar "Afegir-se al menú"
 - Fer arribar una notificació a l'usuari proveïdor
 - Esperar que l'usuari proveïdor accepti
 - Retornar estat de la sol·licitud
 - Restar una plaça de les restants del menú (ficar complet si és 0)
- Mostrar menús propers:
 - Activar localització
 - Comprovar menús a prop de la localització
 - Ordenar de menys a més distància amb l'usuari
 - Retornar-los per pantalla a l'usuari consumidor
- Comprovar historial usuari:
 - Buscar usuari per nom, historial o codi d'identificació
 - Obtenir puntuació interna de l'aplicació
 - Obtenir historial de plats cuinats
 - Obtenir opinions d'altres usuaris
 - Retornar-los per pantalla a l'usuari
- Pagament:
 - Realitzar pagament

Anàlisi de la competència

Després d'una anàlisi de la competència hem vist que aquesta idea ja s'ha portat a la pràctica amb anterioritat, però mai des de l'òptica amb la qual pretenem fer-ho nosaltres. Observant una llista de mitjans del 2018 de les principals aplicacions de compartició de menjar, demostra que la majoria d'elles ja no funcionen i que algunes s'han comprat entre elles. La competència principal és EatWith, que va ser comprat pel que abans era VizEat, que també va comprar Cookening. L'altre exemple de competència del qual parlarem serà MealSharing. Algunes de les plataformes que ja no funcionen són les següents: HomeCooked, Yallabettee, GrabaMeal, Foodhooka i Bookalocal.

En el cas de EatWith (anteriorment conegut com VizEat), es tracta de la plataforma més gran en el sector. Està basada en Estats Units i, ara mateix, no ofereix cap servei a Tarragona. Els cursos més propers es troben a Barcelona. Així i tot, no ofereixen els serveis en què ens volem especialitzar, ja que es centren en servir als turistes, oferint classes de cuina i sopars elegants de més de 60 euros de mitjana, mentre que nosaltres ens encarreguem de proveir menjar casolà a un preu assequible per al dia a dia, amb un públic objectiu de gent local.

MealSharing és bastant semblant a EatWith en la majoria d'aspectes, inclòs el centrar-se més en el turisme que en oferir menjars casolans i assequibles. Quant a la seva presència en l'àmbit de la província de Tarragona, l'usuari més proper està a Reus.

Després d'analitzar la competència, creiem que encara que la nostra idea ja s'ha portat a la pràctica amb anterioritat, ningú li ha donat l'enfocament que li volem donar nosaltres. Creiem que aquest enfocament podria funcionar.

Context

El nostre sistema interactua amb grups de persones de diferents edats i ocupacions. Per començar, els estudiants. Molts estudiants no tenen el coneixement per cuinar plats elaborats i, en moltes ocasions, decideixen comprar menjar prepreparat, el qual pot resultar poc saludable, en un intent d'estalviar temps degut a dificultat que suposa cuinar un plat correctament. Per molts d'ells seria un gran avantatge poder anar a dinar a casa d'una altra persona, ja que això els hi permetria estalviar temps i continuar menjant de manera saludable. També els hi proporcionaria la oportunitat d'aprendre a cuinar correctament o, fins i tot, de conèixer noves receptes.

En l'altre extrem, es troben els ancians. Molts d'ells tenen un gran domini a la cuina. A més, en moltes ocasions no tenen l'oportunitat de compartir el menjador amb altres persones, ja que els seus fills ja s'han independitzat completament i, en algunes ocasions, fins i tot, han enviadat. En conseqüència, molts d'ells agrairien la companyia que els hi pot oferir una altra persona, encara que sigui un desconegut, durant els àpats.

Hem aprofitat per parlar amb varies persones per entendre millor el context de perquè, o perquè no, utilitzarien l'aplicació. D'aquestes hem tret vàries idees clau:

- Per un costat, tenim a persones interessades en cuinar per altra gent a canvi de diners. La majoria diuen que posats a cuinar, no hi ha gran diferència entre cuinar per a una persona, que fer-ho per 4. A part, d'aquesta manera, et pots treure uns diners
- Per l'altre, hi ha persones a les quals els encantaria anar a dinar a casa d'altra gent, ja que és una bona oportunitat per menjar bé i bé de preu i aprendre noves receptes”
- També hem trobat a gent que rebutja totalment la app, normalment per tema de salut.

Criteris d'avaluació

Un cop el sistema estigui funcionant hi ha diferents paràmetres que creiem que ens poden donar una bona idea si la nostra aplicació funciona tan bé com esperàvem.

El criteri més obvi a l'hora de saber si un aplicació té futur és la quantitat d'usuaris que la tenen descarregada i la utilitzen. Tot i això, aquesta no és la més rellevant, ja que si algú se la descàrrega, es crea un usuari i no torna a entrar no serveix per a res.

Per una part, i com en la majoria d'aplicacions, un bon indicador pot ser la puntuació i opinions que els usuaris de la mateixa deixin al mercat d'aplicacions. D'aquesta manera, es pot saber de primera mà que en pensa la pròpia gent que utilitza i manté l'aplicació.

Per l'altre, al ser una aplicació de caire local, la gent que actuï de proveïdor tindrà més èxit a mesura que la seva puntuació dintre de l'aplicació augmenti i més gent deixi opinions, ja que això demostrarà que els usuaris que vagin a dinar no han de patir. Així, una altra mètrica important és la quantitat de gent que repeteix en l'ús de l'aplicació, ja siguin proveïdors o consumidors.

De les tres mètriques descrites creiem que la més important a l'hora d'avaluar l'èxit del nostre projecte és l'última, ja que aquesta ens informará de si hem pogut crear una xarxa estable i local entre proveïdors i consumidors, que és la nostra intenció.

Recopilació d'informació

La informació presentada en aquest treball prové principalment de 3 fonts:

1. L'anàlisi dels sistemes de la competència semblants al nostre.
2. La pluja d'idees dintre del grup.
3. Enquestes a persones que podien estar interessades en utilitzar l'aplicació: familiars, amics, companys de classe, etc.

Han sigut especialment les entrevistes a possibles usuaris proveïdors que ens han donat més marge de millora en molts aspectes. La opinió de gent que estaria interessada a actuar com a usuari proveïdor és essencial.

Implicacions

Després de tot l'anàlisi dut a terme en els diferents apartats del document hem arribat a certes conclusions que ens han fet progressar en el projecte present. La principal conclusió són els varis canvis que hem hagut d'implementar en el disseny amb la intenció de tenir en compte la gran diversitat de gustos que existeixen entre els diferents usuaris. Això es pot apreciar ja sigui en l'aspecte inicial de mostrar la informació del plat a consumir, per si pot contenir gluten, lactosa o altres continguts que puguin causar al·lèrgies o intoleràncies.

Com s'ha discutit en l'apartat "Usuaris i implicats", el nostre públic objectiu consisteix en gent que va des dels 18 fins a una edat avançada. Tot i intentar no generalitzar, suposem que la majoria d'usuaris consumidors seran més joves, entre els 18 i els 30, mentre que la majoria d'usuaris proveïdors tindran més anys, ja que sol ser quan es té més temps per cuinar i més habilitat. Aquest grup de gent és possible que no tingui el coneixement i la pràctica amb la tecnologia que es dona per suposat en la gent jove. És per això que l'aplicació hauria de tenir una interfície gràfica senzilla i intuïtiva, especialment per a aquelles tasques que utilitzin els usuaris proveïdors, com "Publicar Menú".

Diem que els usuaris van des dels 18 anys fins a una edat avançada perquè, després de plantejar el nostre disseny per a que pogués ser utilitzat per menors, ja que també seria útil per dinar a la pausa entre classes d'escola i institut. Després de pensar, vam descartar aquesta idea, ja que això pot portar problemes legals als quals la nostra empresa no podria enfrontar-se. És per això que, a l'igual que la gran majoria de serveis que necessiten utilitzar gent menor d'edat, es necessitaria l'aprovació d'un tutor legal que agafés la responsabilitat.

Tal com està a "Descripció el sistema", la nostra aplicació té com a objectiu la compartició de menjar casolà. Això no és només permetre l'intercanvi de menjar i diners, sinó també facilitar interaccions socials. Per aconseguir això, implementaríem un sistema de missatgeria intern i la possibilitat de seguir als usuaris per estar al dia dels plats que cuinen..

L'input més valuós han sigut les entrevistes amb possibles usuaris de l'aplicació. Les seves opinions han implicat diferents canvis dintre del prototip inicial que teniem pensat. Els dos

campes que més importaven a la gent entrevistada van ser garantir la seguretat i tenir en compte diferents estils alimentaris, especialment per marcar els plats per a vegans i vegetarians.

En conclusió, les implicacions més importants que tenim després d'analitzar els perfils d'usuari i altres dades són la garantia de seguretat, una interfície intuïtiva per arribar a un públic no molt acostumat a la tecnologia i, per acabar, donar opcions per adaptar-nos al gran ventall d'estils alimentaris que existeixen avui en dia.