

RUSTIC

# Información nutricional para una carta de un restaurante elegante.

ANA CARINA CORTESE

# Indice

**01**

## Resumen del Proyecto

El producto. Tiempo de duración.  
Problema. Objetivos. Rol.  
Responsabilidades

**02**

## Entender al Usuario

Investigación de Usuario. Personas.  
Planteamientos de problemas. Mapas  
de recorrido del usuario

**03**

## Auditorias Competitivas

Metas. Competidores, Fortalezas,  
Debilidades. Carencias.  
Oportunidades.

**04**

## Comenzando con los diseños

Flujo de Usuario. Esquemas en Paginas  
de Papel. Esquemas digitales. Prototipo  
de Baja Fidelidad. Estudios de Usabilidad.

**05**

## Perfeccionando los diseños

Maquetas. Prototipo de Alta Fidelidad.  
Accesibilidad. Estudios de Usabilidad.

**06**

## Avanzar

Conclusiones. Próximos Pasos

**O1**

# **Resumen del proyecto**



# Resumen del proyecto



## El producto:

Es una aplicación orientada a la información nutricional de los platos de un restaurante elegante.

Se dirige a comensales que quieran informarse acerca de lo que están consumiendo e incluso mejorar su calidad de alimentación.



## Duración del proyecto:

Julio 2022



# Resumen del proyecto



## El problema:

El consumo de alimentos fuera de casa va en aumento. Las preferencias de consumo han provocado que tengan tendencias a consumir comidas preparadas, por falta de tiempo o ganas, haciendo que el 90% de las veces, las personas no sepan que están consumiendo y como les afecta a su salud.



## El objetivo:

Diseñar una app de información nutricional bien detallada para que el comensal tenga más conocimientos en saber que está incorporando en su cuerpo.

# Resumen del proyecto



## Mi rol:

Lider del proyecto en general.

Diseñadora UX de la aplicación **"Rustic"**,

Investigadora UX de principio a fin.



## Responsabilidades:

- investigación de usuarios
- Creación de Wireframe tanto en papel como digital
- Creación de prototipos(baja y alta fidelidad)
- Realización de Estudios de Usabilidad, mapas de recorridos, y conclusiones(teniendo en cuenta la accesibilidad)
- Iteración de diseños



**02**

# **Entender al Usuario**

# Entender al Usuario

## Investigación sobre los usuarios: resumen



Previo a realizar las entrevistas(su mayoría abiertas), creía que las preguntas planteadas iban a ser muy fáciles de responder, pero me llevé gran sorpresa, una parte de entrevistados sabe “algo” de nutrición(personas deportistas que cuidan su salud hace algunos años), la otra parte no lo tiene nada claro(no existe rango etario, pero son personas que tienen una relación muy placentera con la comida e incluso ansiedad). Realicé las entrevistas y paso siguiente construí los mapas de empatía. Me brindaron mucha información, por lo tanto en los mapas pude comprobar bien que a todos les falta información nutricional, a algunos un poco a otros todo.

Independientemente de si se cuidan o no, la mayoría me planteo que cuando van a un restaurante a comer, no saben que están ingiriendo en sus cuerpos, y que muchas veces no quieren preguntarle al mozo, porque o no les gusta, o muchas veces ni siquiera el mismo personal sabe de que va la carta. También, en la mayoría de las cartas, las fotos no suelen ser reales o son fotos de platos no saludables.



# Entender al Usuario

## Investigación sobre los usuarios: Puntos Debiles

01

---

Poca información nutricional: un diseño podría ser que al seleccionar el plato, se detalle con que esta hecho, su informacion nutricional, las calorías y el tiempo de cocción.

02

---

Poco conocimiento de los platos: Explicar brevemente que es cada ingrediente y su tiempo de coccion.

03

---

Pocas fotos reales de los platos: se podría acceder a la app, y previo a ver el menu, que el comensal pueda elegir 3 opciones(menu saludable, menu no saludable, menu mixto)

04

---

Un breve recorrido por la app, explicando cada punto sobre la informacion nutricional, despues de que hayan ordenado.

# Personas

## Planteamiento del problema:

Marcos tiene 70, es jubilado y vive junto con su mujer en una ciudad pequeña. Tiene un problema de salud, por lo que esta aprendiendo a comer nuevamente.

Frustraciones: que no existan cartas saludables en su ciudad, y que cuando sale, por no saber, termina consumiendo lo mismo que en su casa, aun sin saber exactamente con que materias primas están elaborados dichos platos.



**Marcos López**

**Edad:** 70 años

**Educación:** Universitaria

**Ciudad natal:** Com.Riv.(Argentina)

**Familia:** Vive con su Mujer

**Ocupación:** Jubilado

*“Realmente no me cuidaba, tengo problemas de salud, y estoy aprendiendo a comer, pero no entiendo nada de nutrición”*

### Objetivos

- Entender las etiquetas nutricionales de los envases.
- Saber como es la elaboración de los platos.

### Frustraciones

- Aprender a incorporar nueva información, que la mayoría de las veces la encuentra aburrida.

Marcos es jubilado que padece enfermedades. No hace actividad física. Esta aprendiendo a comer nuevamente, desconoce todo tipo de información nutricional, nunca le interesó, Y a raíz de su condición de salud, se ve obligado a aprender para saber que consumir en un restaurante. Siente frustración porque no existen cartas “saludables” en su ciudad, y termina consumiendo platos que come en su casa, pero sin saber exactamente con que materias primas estan elaborados dichos platos.

# Mapa del recorrido del Usuario

Persona: Marcos(70 años)

Objetivo: Ordenar un plato diferente a lo que consume en su casa y que se ajuste a su condición de salud.

ACCIÓN	LLEGAR AL RESTAURANTE	SENTARSE Y LEER EL MENU	BUSCAR UN PLATO ACORDE A SU CONDICION DE SALUD	ORDENAR EL PEDIDO	ESPERAR EL PEDIDO
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Elegir restaurante B. Ir al restaurante C. Entrar al local.	Tareas A. Ponerse los lentes B. Buscar en internet información de las materias primas	Tareas A. Buscar platos que sabe que le pueden hacer "bien" B. Buscar en internet dichos alimentos para saber si los puede consumir	Tareas A. Esperar que el camarero aparezca por su mesa B. . Preguntar al camarero las dudas que tiene	Tareas A. Continuar mirando la carta B. Mirar su reloj
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Intranquilo</b> por no saber si hizo la elección correcta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Irritado</b> porque no lee bien los nombres de los platos y sus ingredientes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ansioso</b> por no saber que elegir.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Inquieto</b> por esperar a que le tomen su orden.</li><li>• <b>Inseguro</b> porque no esta 100% seguro de la información que le dio el camarero.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ansioso y temeroso</b> por no saber que plato le traerán, y si éste plato le hará mal.</li></ul>
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Crear una sección en la pagina o aplicación con comentarios de otros comensales que ya han transitado por ese lugar.	Crear un app en donde a cada materia prima aparezca la información nutricional, y la totalidad de las calorías. Que sea de fácil lectura, con imágenes reales, sonidos e incluso símbolos.	Crear una app en la que sugiera quienes pueden consumir el plato, según la condición de salud. Por ejemplo: informar a la persona que el plato elegido no es para una persona con diabetes.	Crear una app en donde se detalle bien toda la información y pueda pedir desde el dispositivo	Crear dentro de la app algún juego de trivia a modo de aprendizaje sobre la información nutricional para que le sea mas leve la espera.



**03**

# **Auditorias Competitivas**

# Auditorias Competitivas

## Metas



Corroborar que mi competencia posea, puntualmente: información nutricional, pero también que haya información calórica/alérgenos y variedad de platos que permitan ser consumidos para diferentes problemas de salud en sus menús. También ver si tiene la carta de manera digital.

# Auditorias Competitivas

## Competidores

### Directos

**Atalaya del Tastavins**, un restaurante de cocina campestre, en el que intenta cuidar la salud de sus comensales. **El Club Allard**, restaurante de cocina nipona, para todas las edades.

### Indirectos

**Fazenda**, restaurante de cocina Argentina y Brasileira, puntualmente para personas que quieran disfrutar de una cena con amigos o por trabajo. **Lúa** restaurante con cocina contemporánea para personas que no tienen nada en mente.



Atalaya  
del Tastavins



Lúa  
restaurante



# Auditorias Competitivas

## Debilidades y Fortalezas

### Debilidades

Las debilidades que encuentro en los cuatro restaurantes es, por empezar que ninguno cuenta con aplicación móvil. Los sitios webs de **Fazenda**, **Lúa** y **El club Allard**, solo cuentan con un idioma en sus páginas.

Las cartas/menús de éstos tres últimos tienen la información calórica/alérgenos por separado al listado de platos.

Ninguno de los cuatro restaurantes tiene un sitio web completamente accesible, a todos les falta algo(entre ello la asistencia por voz).

### Fortalezas

Los cuatro restaurantes tienen una fuerte marca personal que cada uno de ellos busca comunicar el espíritu de su empresa.

# Auditorias Competitivas

## Carencias

A los cuatro restaurantes les faltaba algo, por ejemplo a **Atalaya del Tastavins** contaba con la información nutricional y alérgenos, pero no contenía información calórica, ni tampoco más información sobre quienes podían consumir sus platos. A los otros 3 les faltaban la información nutricional y en el caso de **Lúa** y **El Club Allard**, no contaban con el valor calórico, en cambio **Fazenda** si.

Por lo que encuentro como carencia, es la falta de más información a nivel nutricional sobre cada uno de sus platos, como también las fotos, en los cuatro restaurantes las fotos de sus platos escasean o directamente no hay.

# Auditorias Competitivas

## Oportunidades

En los cuatro restaurantes hay facilidad de reserva, **Atalaya del Tastavins** tiene la opción de poder elegir la zona del restaurante en la que te quieres sentar.

En todos también existe la posibilidad de hacer algún cambio a sus recetas por cuestiones de salud.

Todos tienen la opción de regalo: **Fazenda** cuenta con tarjetas digitales y físicas para regalar.

**El Club Allard**, en cambio, presenta dos cajas (pequeña y grande) con degustación para enviar. Se puede elegir la opción de maridaje.

**Lúa** da un vale de regalo para que cenes en su restaurante.

Y por ultimo **Atalaya del Tastavins** ofrece experiencias y bonos de regalos.



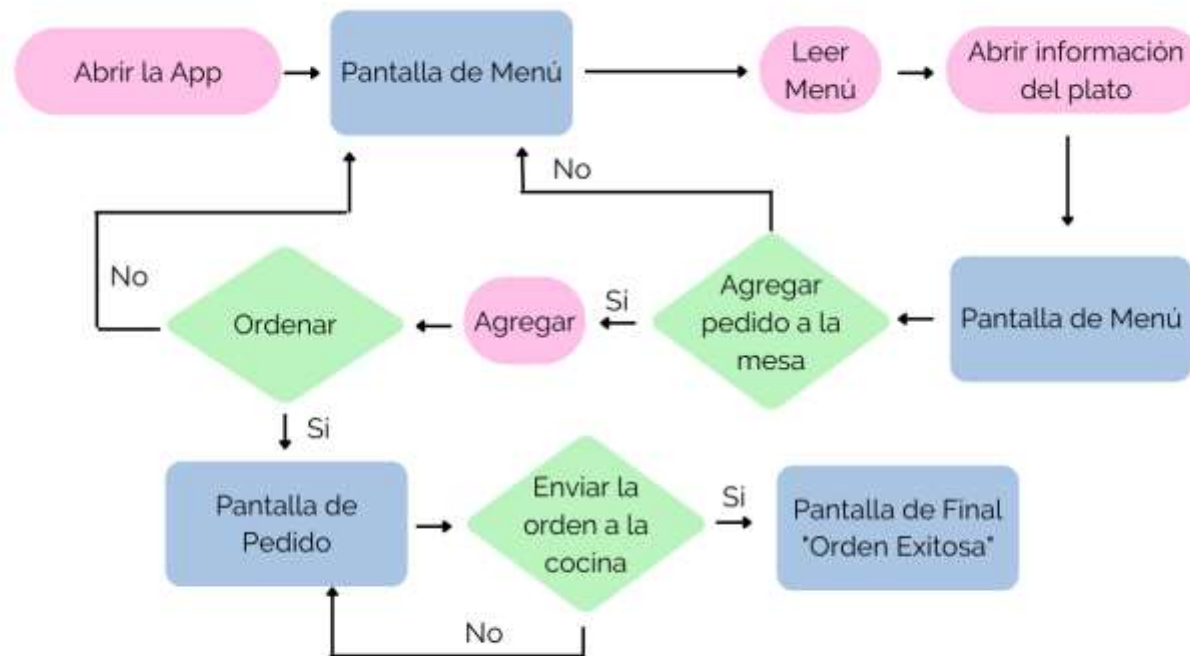


04

# Comenzando los diseños

# Comenzando con los diseños

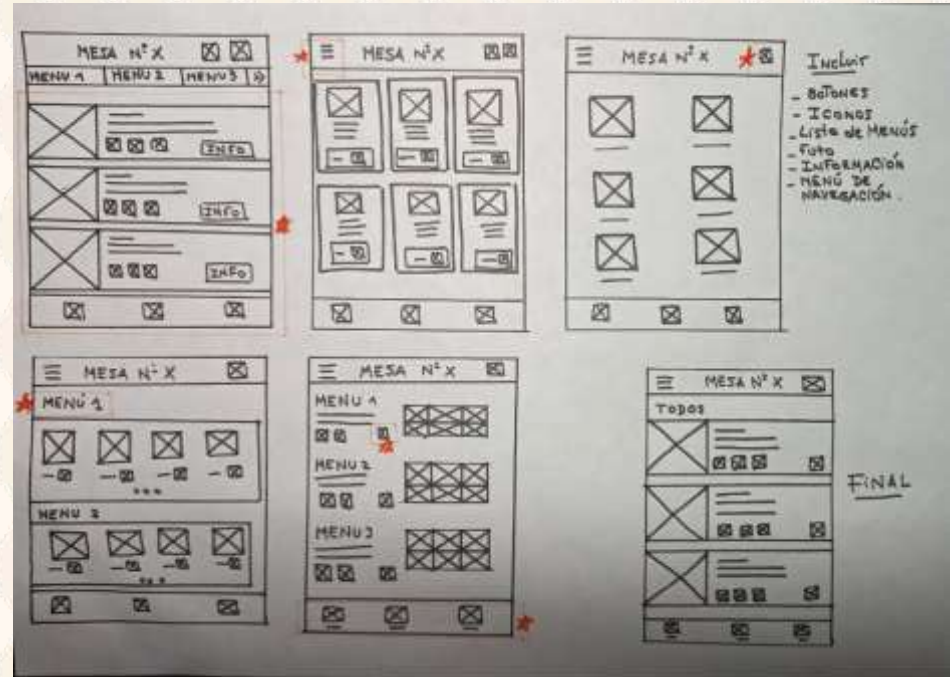
## Flujo de Usuario



# Comenzando con los diseños

## Esquemas en Páginas de papel

- Para la pantalla de Menú, prioricé un proceso de elección fácil con la información del plato y bebida, todo en la misma pantalla.
- Se utilizaron estrellas para marcar los elementos de cada boceto que se usarían en los primeros esquemas de página digitales.





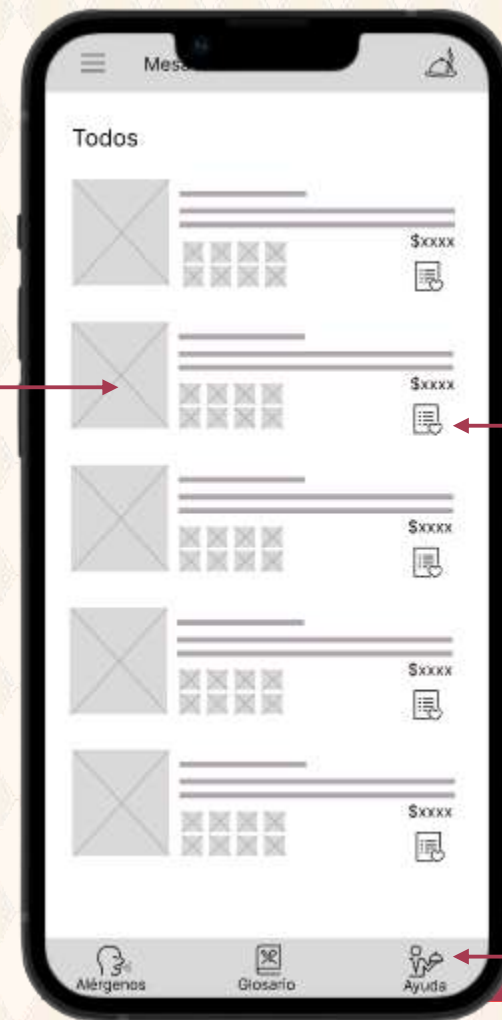
## Comenzando con los diseños

### Esquemas digitales

- A medida que la fase inicial del diseño continuaba, me aseguré de realizar los diseños de las pantallas en base a los comentarios y a los resultados de la investigación de usuarios.
- Se incorporó un icono que lleva a otra pantalla con más información adicional.
- Al finalizar la app, hay tres botones: Alérgenos, Glosario y Ayuda, las dos primeras opciones contiene más información fácil para la comprensión de la persona. El icono "Ayuda" es un botón para llamar al camarero.

Contiene toda la información del plato en un mismo espacio.

Lleva a otra pantalla donde se detalla más la información nutricional del plato.



Por si necesitan aclararse las dudas, o necesitan del camarero, se colocó un botón para llamarlo.

## Comenzando con los diseños

### Esquemas digitales

- La opción "MODIFICAR" es una necesidad clave de los usuarios entrevistados. Al modificar esto, podría cambiar la información de a quien está dirigido el plato.

Se puede  
modificar el  
plato.

The image shows a smartphone screen displaying a digital menu form. The form is titled "Información Nutricional" and includes a section for "Plato" with a placeholder image and a price field labeled "\$xxxx". Below this is another "Información Nutricional" section with multiple horizontal lines for text input. Further down is the "Información Calórica" section, also with horizontal lines. At the bottom of the form is a section titled "Plato NO apto para:" with horizontal lines. Two buttons are visible at the bottom of the screen: "MODIFICAR" and "AGREGAR". The bottom of the screen features a navigation bar with three icons: "Alérgenos", "Glosario", and "Ayuda".

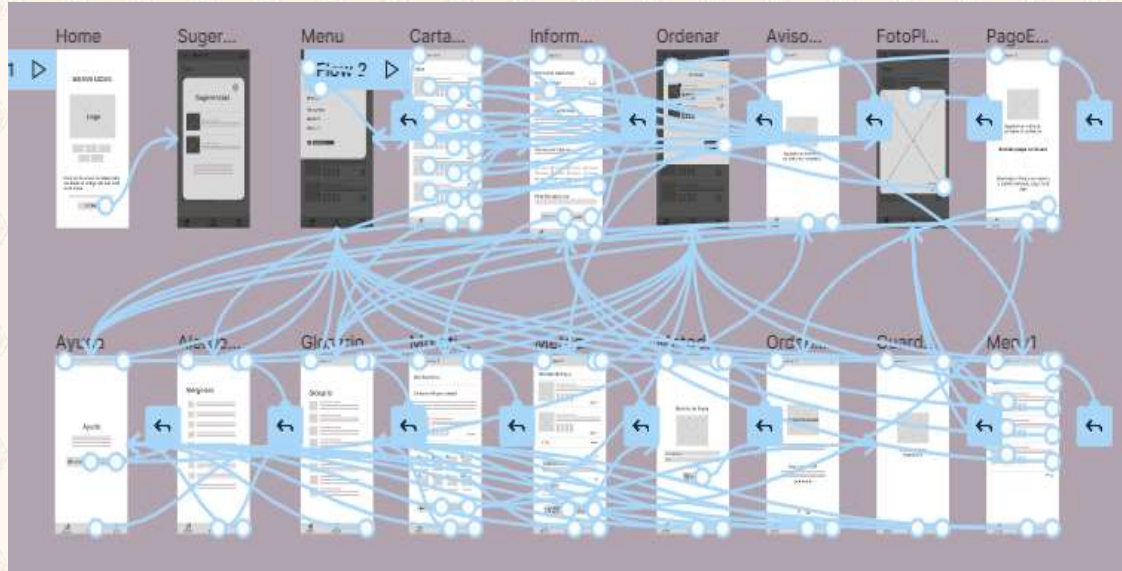
Explicación  
detallada con  
toda la  
información  
necesaria del  
plato/bebida.

# Comenzando con los diseños

## Prototipo de Baja Fidelidad

El prototipo de baja fidelidad hace que el flujo de usuario navegue por toda la carta digital adquiriendo conocimiento sobre la información nutricional de cada plato/bebida, e incluso hacer modificaciones en el pedido, según sus preferencias saludables.

**Ver Prototipo**







## Comenzando con los diseños

### Primeras Conclusiones del Estudio de Usabilidad

01

Los usuarios necesitan toda la información en un mismo lugar.

02

Los usuarios necesitan añadir más rápidamente sus pedidos.

03

Los usuarios necesitan mejoras en el icono “ordenar”

05

# Perfeccionar los diseños



# Perfeccionar los diseños

## Maquetas

Los primeros diseños tenían los iconos y los accesos un poco desordenados. Después del estudio de usabilidad, los iconos se ordenaron, se resaltaron, se dio la posibilidad de ver las fotos, y se le agregaron detalles como la cantidad de platos por menú, y una flecha que indica que se puede abrir el menú deseado.



Antes del primer estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad

## Segundo Estudio de Usabilidad



## Perfeccionar los diseños

### Segundas Conclusiones del Estudio de Usabilidad

01

Los usuarios necesitan que la sección “modificación” sea más accesible y visible

02

Los usuarios necesitan, que en los “Ajustes”, cada sección este bien representada.

03

Los usuarios necesitan más indicativos en los alérgenos



# Perfeccionar los diseños Maquetas

Antes del Segundo estudio, la información nutricional no estaba toda en un solo lugar. Después del segundo estudio, se unificó todo en una misma página.



Antes del 2do estudio de usabilidad



Después del 2do estudio de usabilidad

# Perfeccionar los diseños

## Maquetas

Antes del Segundo estudio, las modificaciones no eran claras, solo se podía modificar el menú entero. Después del segundo estudio, las modificaciones pasaron a ajustarse por cada plato, y se le agregó un cuadro para que el usuario puede dar más detalle de sus preferencias.



Antes del 2do estudio de usabilidad



Después del 2do estudio de usabilidad

# Perfeccionar los diseños

## Maquetas



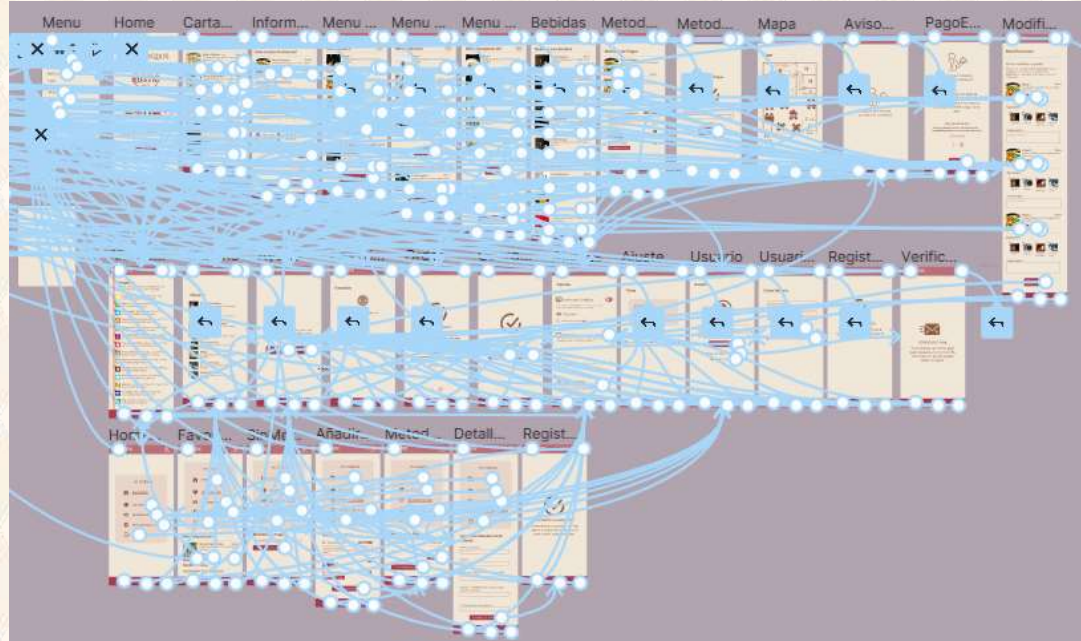


# Perfeccionar los diseños

## Prototipo de Alta Fidelidad

El prototipo de alta fidelidad hace que el flujo de usuario navegue por toda la carta digital adquiriendo conocimiento sobre la información nutricional de cada plato/bebida, e incluso hacer modificaciones en el pedido, según sus preferencias saludables.

**Ver Prototipo**



# Perfeccionar los diseños

## Consideraciones de Accesibilidad

O1

---

Los colores utilizados están comprobados con una herramienta de accesibilidad.  
Uso de colores con un buen contraste

O2

---

Iconos en toda la aplicación, para hacer más fácil la navegación del usuario.  
Como también movimiento a cada página.

O3

---

Se aplicó una sección llamada "Ajustes" en donde el usuario, podrá modificar tamaños de letras(hacer zoom), elegir temas de contraste, modificar el brillo y utilizar lector de pantalla, modificando su volumen)

**o6**

---

**Avanzar**



## Avanzar

### Conclusiones



#### Impacto:

La app resulta fácil de usar y de navegar.

Ha satisfecho las necesidades de los usuarios entrevistados.



#### Qué aprendí:

Las entrevistas a la comunidad son de una ayuda bastante grande, sobre todo cuando uno se detiene en el proyecto y no sabe como seguir.

La retroalimentación que me han dado mis compañeros de curso, también ha servido bastante para prestar atención a ciertos errores o distracciones que a veces se pasan por alto.

**Avanzar**

Conluciones

**“La app es bastante completa, y creo que deberían todos empezar a implementar éste sistema, porque no solo te informa sobre lo que estas consumiendo, sino que también te abre la cabeza para cuidarte.”**

*— Comentario hecho por un participante de entrevista.*

# Avanzar

## Próximos Pasos

### O1

---

Realizar un tercer estudio de usabilidad, para determinar si los cambios aplicados en el segundo estudio, son factibles o hay que mejorar algo.

### O2

---

Continuar con el aprendizaje, mediante estudios de usabilidad para futuras mejoras en la app.



**¡Pongámonos en Contacto!**

Un especial agradecimiento a las personas que me ayudaron con el proyecto(entrevistados y compañeros de curso).

Muchas Gracias por haber llegado hasta acá.

**Pongámonos en Contacto:** [anacortese.ac@gmail.com](mailto:anacortese.ac@gmail.com)

[www.anacorteseux.com](http://www.anacorteseux.com)