

Diseño App FastFood

Jean Carlos Santander

Resumen del proyecto



El producto:

FastFood es un restaurante de comidas rapidas ubicada en Colombia. Ofrece diferentes tipos de comidas rápidas como tacos, hamburguesas, pizzas entre otras a un precio competitivo. Tambien, está dirigido al público en general que deseen explorar nuevos sabores en su tiempo libre.



Duración del proyecto:

Agosto 2023 a Abril 2024



Resumen del proyecto



El problema:

Los clientes de Fastfood carecen de una aplicación para realizar sus compras en línea



La meta:

Diseñar un aplicación móvil para FastFood que permita a los clientes pedir a domicilio sus comidas rapidas fácilmente o recoger el producto en el sitio fisico.

Project overview



Mi rol:

Diseñador UX que diseña una aplicación para FastFood desde la concepción hasta la entrega



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, historias de usuario, planteamiento del problema, auditoria competitiva, mapa de recorrido, wireframing en papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de usabilidad e iteración de diseños.

Entendiendo al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Declaraciones de problemas
- Mapas de viaje del usuario

Investigación de usuario: resumen



Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para comprender a los usuarios para los que estoy diseñando y sus necesidades. Un grupo primario de usuarios identificado a través de la investigación fueron jóvenes trabajadores que no tienen tiempo para ir al sitio físico.

Este grupo de usuarios confirmó las suposiciones iniciales sobre los clientes de Fast Food pero la investigación también reveló que el tiempo no era el único factor que limitaba a los usuarios a la hora de realizar pedidos. Otros problemas de los usuarios incluían obligaciones eran las distancias para ir al sitio en persona.

Investigación de usuarios: puntos debiles

1

Tiempo

Los jóvenes trabajadores están demasiado ocupados para dedicar tiempo a preparar sus comidas

2

IA

El contenido con mucha Información en las aplicaciones suelen ser difíciles de leer y ordenar

3

Distancia

Los usuarios se encuentran a grandes distancias desde sus hogares al restaurante.

Persona: Name

Problem statement:

Carlos es un joven trabajador. Necesita una app para realizar pedidos en línea porque no tiene tiempo para ir presencialmente al negocio.



Carlos

Edad: 24
Educación: Ingeniero de sistemas
Pueblo natal: Popayán, Colombia
Familia: Esposa
Ocupación: Desarrollador de software

“Me encanta la tecnología y que los procesos sean sencillos”

Metas

- Ascender al puesto de Jefe del área de desarrollo
- Estudiar una maestría en gestión de proyectos
- Tener una hija y brindarle todo su amor

Frustraciones

- A veces el trabajo no me da tiempo para invitar a mi esposa a salir a comer
- Me gustaría pedir domicilios desde cualquier lugar (trabajo, hogar)
- A veces mis pedidos están con o sin ingredientes que solicite

Carlos es un Ingeniero en sistemas de 22 años que trabaja de manera presencial en la ciudad de Popayán para la empresa de Mercado Libre. Es colombiano y apasionado por el desarrollo de software. Él junto a su esposa salen a pasear los fines de semana en busca de platos nuevos. A veces tiene que hacer otras diligencias como visitar a su familia, ir de compras y desea realizar pedidos desde el lugar donde se llegue a encontrar.

Mapa de recorrido

Mapear el recorrido del usuario de Carlos reveló lo útil que sería para los usuarios tener acceso a una aplicación dedicada de FastFood.

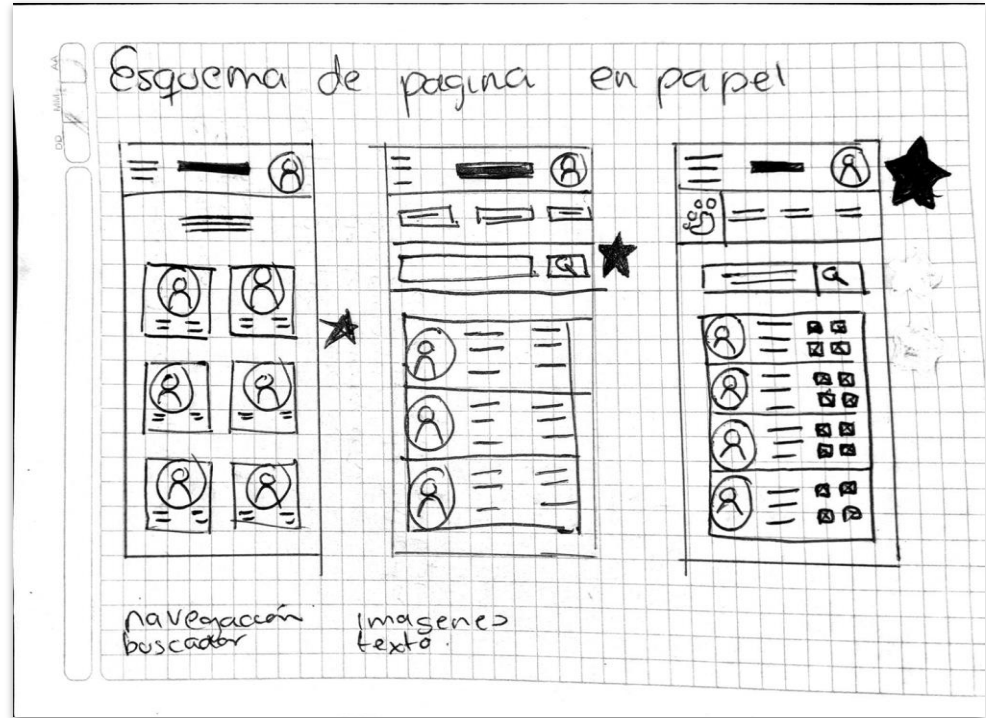
Persona: Carlos

Goal: Realizar pedidos desde cualquier lugar donde se encuentre

ACCIÓN	Piensa en la comida que desea pedir.	Abre la aplicación de pedidos y selecciona el producto.	Ingresa la cantidad deseada y la información de envío.	Selecciona un método de pago y confirma el pedido.	Sigue el estado del pedido en la aplicación.
LISTA DE TAREAS	<ul style="list-style-type: none">Decide qué tipo de comida.Decide que ingredientes desea añadir.Elige el restaurante.	<ul style="list-style-type: none">Abre la aplicación del restauranteBusca la comidaSelecciona la comida	<ul style="list-style-type: none">Indica la cantidad deseadaIngresa los datos de envíoVerifica la información	<ul style="list-style-type: none">Elige el método de pagoRevisa el resumen del pedidoConfirma el pedido	<ul style="list-style-type: none">Abre la opción mis pedidosBusca el pedidoRecibe una notificación del estado del pedido
SENTIMIENTO ADJETIVO	Carlos no se siente seguro de que pedir	Carlos está feliz porque la interfaz es limpia	Carlos se siente preocupado de que la información de envío sea la correcta	Carlos no se siente seguro de brindar información personal	Carlos se siente feliz de que su pedido llegara
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Ofrecer una ventana de sugerencia de los mejores platos	Mantener la interfaz limpia en todas las interfaces	Ofrecer una ventana de confirmación de los datos	Ofrecer una ventana que informe al usuario de la seguridad de sus datos en la app	Mejorar los tiempos de entrega y la presentación del producto

Wireframes de papel

Tomarse el tiempo para redactar iteraciones de cada pantalla de la aplicación en papel aseguró que los elementos que llegaron a los wireframes digitales fueran adecuados para abordar los puntos débiles de los usuarios. Para la pantalla de inicio, priorice un proceso de pedido rápido y sencillo para ayudar a los usuarios a ahorrar tiempo.



Wireframes Digitales

La navegación sencilla era una necesidad clave que el usuario debía abordar en los diseños, además de diseñar la aplicación de manera tal que el proceso de un pedido sea lo más rápido posible.

Este botón en la parte superior de la pantalla de inicio hace que el usuario continúe su pedido si anteriormente se cerró la app intencionalmente o no.

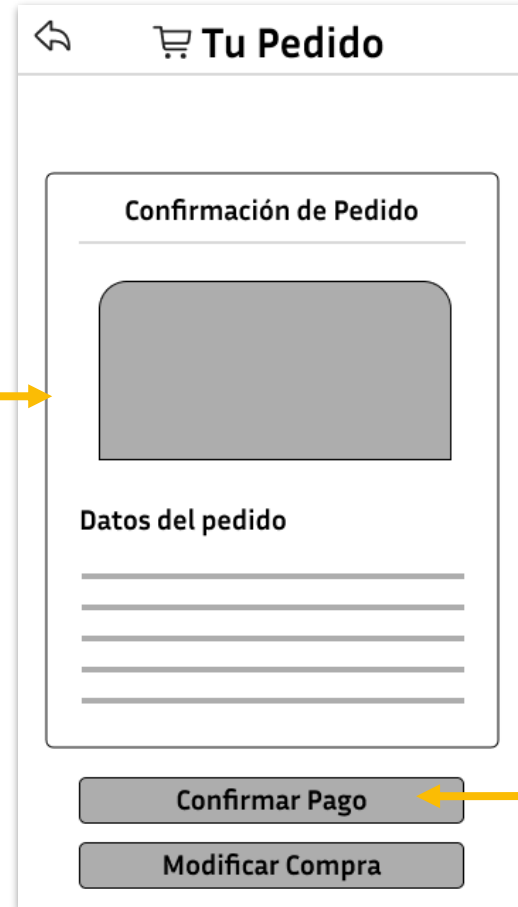


Este botón en la parte inferior de la pantalla de inicio hace que realizar pedidos sea rápido y fácil para los usuarios.

Wireframes Digitales

La confirmación de los datos de compra sencilla era una necesidad clave que el usuario no cometa errores de compra, además de diseñar los datos de compra de manera concisa y sencilla

Este elemento es la parte central de la aplicación permite encontrar la información claro y concisa de la compra realizada por el usuario

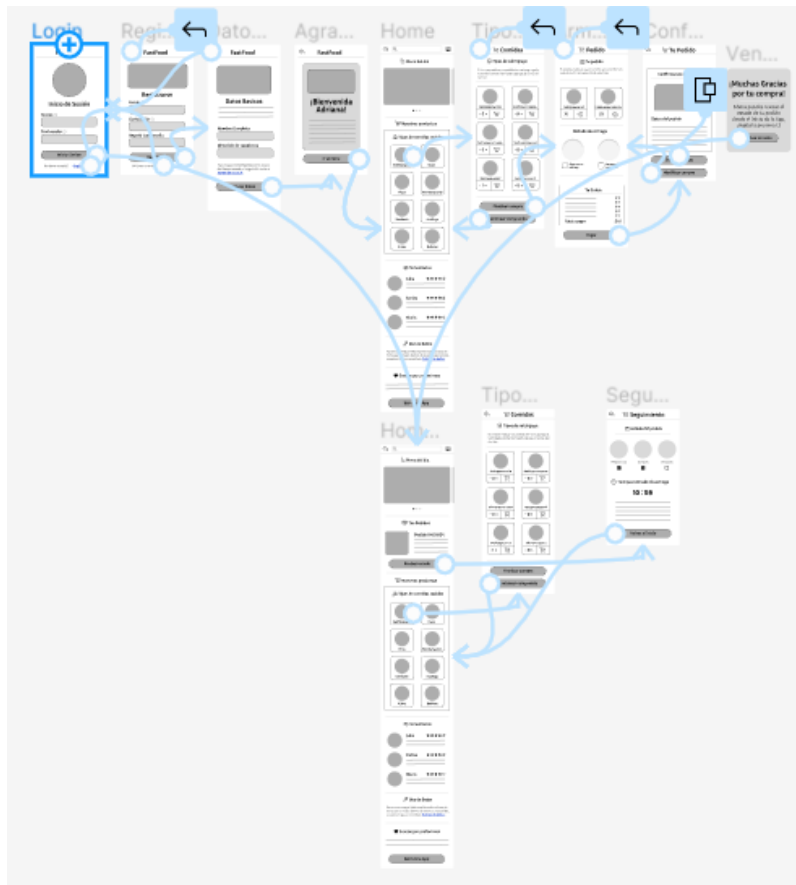


Este botón en la parte inferior de la pantalla permite confirmar la compra un vez el usuario esté seguro de que los datos son correctos

Prototipos de baja fidelidad

Utilizando el conjunto completo de estructuras alámbricas digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El principal flujo de usuarios que conecté fue construir y pedir una pizza y confirmar el pedido, por lo que el prototipo podría usarse en un estudio de usabilidad.

Da clic al siguiente enlace para acceder a los [prototipos de baja fidelidad](#)



Usability study: findings

Realicé dos rondas de estudios de usabilidad. Los hallazgos del primer estudio ayudaron a guiar los diseños desde estructuras alámbricas hasta maquetas. El segundo estudio utilizó un prototipo de alta fidelidad y reveló qué aspectos de las maquetas necesitaban perfeccionarse.

Hallazgos de la ronda 1

- 1 Los usuarios quieren pedir su comida rápida en línea
- 2 Las usuarios quieren que la interfaz no esté saturada de información.
- 3 Los usuarios quieren la opción de entrega a domicilio o recoger el pedido

Hallazgos de la ronda 2

- 1 Los botones no son consistentes entres las páginas
- 2 Los colores son muy vibrantes

Refinación el diseño

- Mockups
- Prototipos de alta fidelidad
- Accesibilidad

Mockups

El primer estudio de usabilidad permite cierta personalización, agregue opciones para que el usuario pueda realizar compras en línea y adicionalmente una opción para que la orden sea recogida o enviada a domicilio.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Mockups

El segundo estudio de usabilidad permitió refinar aspectos de diseño visual en la interfaz de ciertas ventanas, se modificó el diseño de botones, texto y colores en para que los usuarios puedan sentir consistencia en la navegación.

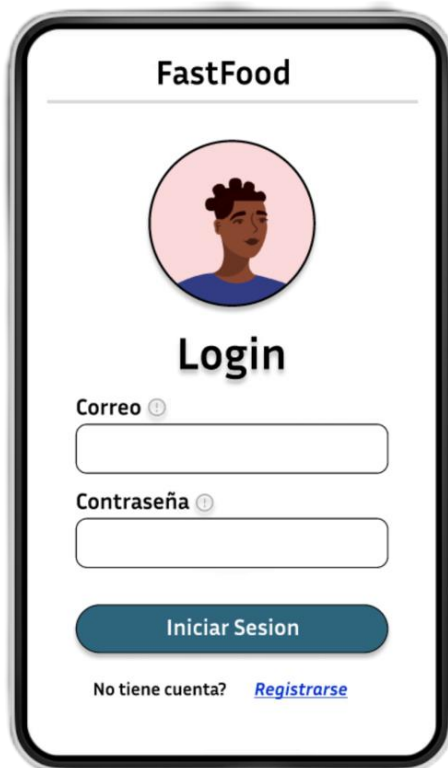
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



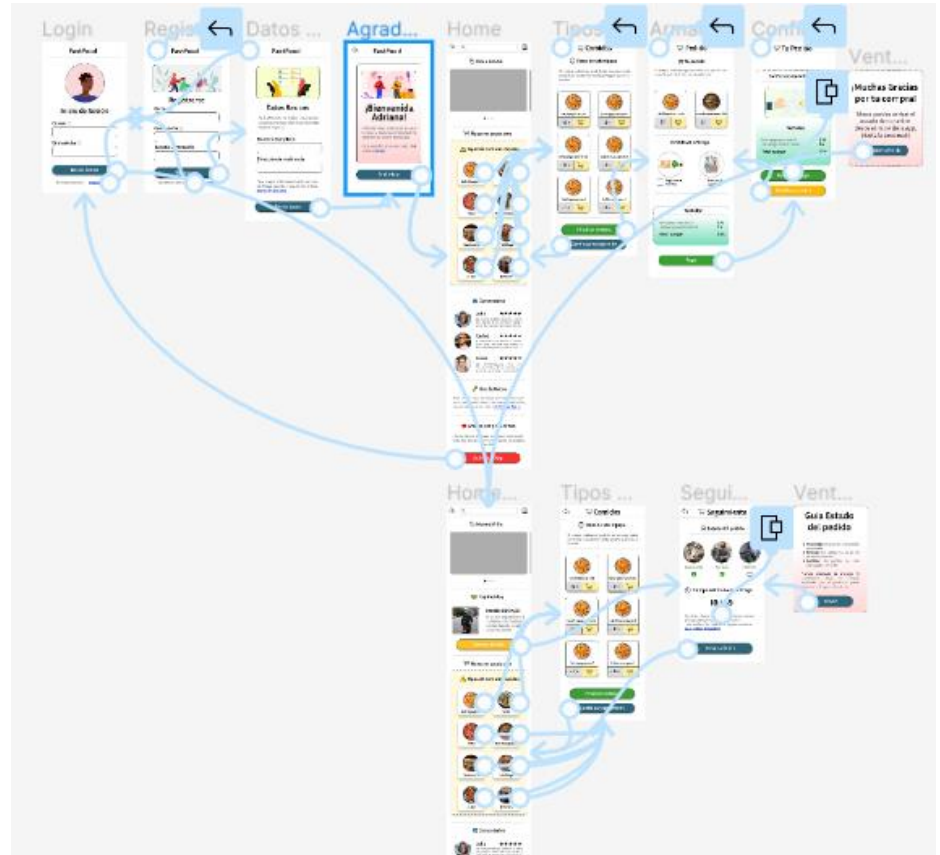
Mockups



Prototipos de alta fidelidad

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más limpios para realizar un pedido y pagar. También satisfizo las necesidades de los usuarios en cuanto a una opción de recogida o entrega.

Da clic al siguiente enlace para acceder a los [prototipos de baja alta fidelidad](#)



Consideraciones de Accesibilidad

1

Acceso facilitado a usuarios con problemas de visión mediante la adición de texto alternativo a las imágenes para lectores de pantalla.

2

Iconos usados para ayuda a que la Navegación sea más fácil.

3

Uso de elementos, colores y botones consistentes y fáciles de interpretar

Hacia el futuro

- Conclusiones
- Próximos pasos

Ideas para llevar



Impacto:

La aplicación hace que los usuarios sientan que FastFood realmente se preocupa en cómo satisfacer sus necesidades.

Una cita de los comentarios de los usuarios:

“¡Me encanta la app de comidas rápidas! Es tan fácil de usar y siempre encuentro lo que quiero. ¡Ya no tengo que cocinar!” - Adriana



Lo que aprendí:

Mientras diseñaba la aplicación de FastFood, aprendí que las primeras ideas para la aplicación son sólo el principio del proceso. Los estudios de usabilidad y los comentarios de retroalimentación de los compañeros permitieron que cada iteración de los diseños de la aplicación fueran refinados.

Proximos pasos

1

Llevar a cabo otra ronda de estudios de usabilidad para validar si se han abordado eficazmente los puntos débiles experimentados por los usuarios.

2

Realizar más estudios de usuarios para determinar nuevas áreas de necesidad.

3

Crear nuevas funciones que permitan a los usuarios tener una experiencia más sencilla

Let's connect!



Gracias por el tiempo dedicado a revisar mi trabajo en la aplicación de FastFood. Si desea ver más o ponerse en contacto, mi información de contacto se proporciona a continuación.

Correo electrónico: jcsantander@unimayor.edu.co

Github: <https://github.com/Jcsantander11>

Portafolio web: [Jean Carlos Santander](#)