# UX Fase 3: Ideación y Design Thinking

## 1- Frases "How Might We..."

- 1. ¿Cómo podríamos ayudar a los clientes apurados a hacer su pedido sin necesidad de crear una cuenta para que puedan ahorrar tiempo?
- 2. ¿Cómo podríamos ayudar a los usuarios a visualizar las promociones desde la primera pantalla para que puedan decidir más rápido qué pedir?
- 3. ¿Cómo podríamos ayudar a personas mayores a entender el proceso de compra online para que puedan pedir sin depender de un familiar?
- 4. ¿Cómo podríamos ayudar a los clientes nuevos a explorar el menú de manera simple para que puedan descubrir lo que les gusta sin frustrarse?
- 5. ¿Cómo podríamos ayudar a quienes compran por primera vez a sentirse seguros en el proceso de pago para que completen su pedido sin abandonar?

#### 2- Lista Priorizada de ideas

- IA que ayude en tu compra
- Menú interactivo con fotos reales y descripciones llamativas
- Personalización de hamburguesas (elegir ingredientes, panes, salsas, etc.)
- "No saber qué pedir", hamburguesa aleatoria
- Oferecer combos gamers, cinéfilos o fitness
- Políticas de devolución claras y concisas

Idea	Impacto	Esfuerz o	Comentario
IA que ayude en tu compra	Alto		Requiere integración con sistemas de recomendación o chatbot inteligente. Opción para una web diferente.
Menú interactivo con fotos reales y descripciones llamativas	Alto		Mejora mucho la experiencia visual y la conversión.
Personalización de hamburguesas	Alto		Agrega valor y engagement. Implica lógica de ingredientes y precios.
"No sé qué pedir", hamburguesa aleatoria	Medio	Bajo	Divertido y fácil de implementar. Genera sorpresa.
Combos gamers, cinéfilos o fitness	Medio	Bajo	Atractivo para grupos o fans

#### Ideas desarrolladas

## IA que ayude en tu compra

Inteligencia artificial que recomiende hamburguesas según tus gustos, estado de ánimo o preferencias alimenticias. Puede aparecer como un chatbot o cuestionario interactivo.

- "Hola, tengo mucha hambre y quiero algo con carne doble."
- "Sugiereme algo vegano"

## **Funcionalidades:**

- Cuestionario rápido tipo "¿Qué se te antoja hoy?"
- Recomendación automática basada en preferencias anteriores.
- Chatbot simple con lógica preprogramada para sugerir combos o hamburguesas.

### Menú interactivo con fotos reales y descripciones llamativas

# Descripción:

Una sección de menú donde cada hamburguesa tenga una tarjeta con foto real, nombre, descripción jugosa y precio.

## Elementos por hamburguesa:

- Foto
- Nombre llamativo
- Descripción (ej: "Explosión de cheddar con panceta crocante")
- Precio
- Botón "Agregar al carrito"
- Filtrada (clásica, veggie, picante, etc.)
- Pop-up al hacer clic para ver más info o ingredientes

## Flujo de usuario principal: Realizar un pedido

# 1. El usuario ingresa a la página de inicio (Home)

- Visualiza promociones destacadas.
- o Popción: Hacer clic en una promoción → lo lleva al detalle del producto.
- O bien, navega al menú completo desde los accesos rápidos.

#### 2. Explora el menú

- Puede filtrar por categorías (hamburguesas, combos, bebidas, etc.)
- \* También por características (sin gluten, vegetarianas, etc.)
- $\circ$  V Selecciona un producto  $\rightarrow$  lo añade al carrito.

#### 3. Abre el carrito

- Revisa productos seleccionados.
- Neede modificar cantidades o eliminar productos.
- Opción: Agregar más productos → lo redirige al menú nuevamente.

## 4. Completa datos de envío y contacto

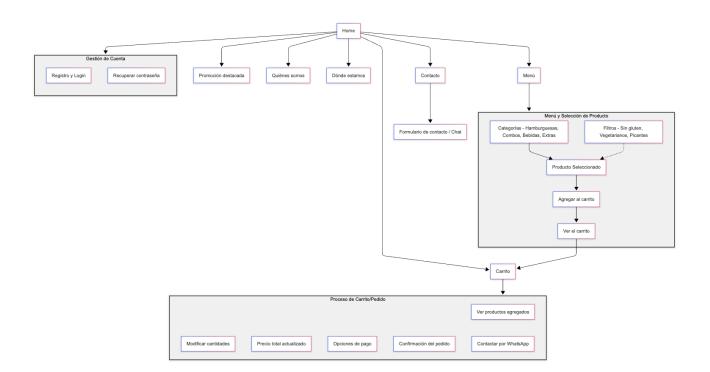
- Nombre
- Dirección
- Número de WhatsApp
- 5. Decisión: ¿Los datos son válidos y están completos?
  - No → Se muestra un mensaje de error y se solicita completar los campos obligatorios.
  - $\circ$  V Sí  $\rightarrow$  Avanza al siguiente paso.
- 6. Selecciona método de pago
  - Transferencia, o efectivo al recibir.
- 7. Confirma el pedido
  - Ve un mensaje de éxito: "Pedido confirmado"
- 8. Automáticamente se abre o se ofrece botón para contactar por WhatsApp
  - Se abre un chat prellenado con los datos del pedido.
  - El usuario continúa la conversación para confirmar tiempos o detalles.

# Posibles errores y validaciones

- Formulario incompleto o mal ingresado
  - $\circ \rightarrow$  Campos obligatorios no completados (nombre, dirección, WhatsApp)
  - → Validación de formato de número de WhatsApp
- No hay productos en el carrito
  - → El botón de "Confirmar pedido" está deshabilitado
- Problema al abrir WhatsApp

 → Se muestra mensaje alternativo: "Si no se abrió WhatsApp, hacé clic acá para intentarlo de nuevo"

## **Sitemap**



## Reflexión final

1. ¿Qué criterios usamos como equipo para elegir las ideas más viables?

Utilizamos dos criterios principales: impacto en la experiencia del usuario y esfuerzo de implementación. Elegimos ideas que aportaran un alto valor al usuario, como mejorar la visualización del menú o personalizar la experiencia de compra, y que al mismo tiempo fueran técnicamente viables en esta etapa. Por ejemplo, priorizamos la implementación de un menú interactivo con fotos reales y un sistema de personalización de hamburguesas, ya que ambos ofrecían mejoras claras sin requerir desarrollos demasiado complejos.

#### 2. ¿Qué aprendimos al mapear el recorrido del usuario?

Al mapear el recorrido del usuario, identificamos puntos críticos donde se podían

generar frustraciones o abandonos, como la necesidad de crear una cuenta para pedir o la falta de claridad en el proceso de pago. Esto nos permitió **visualizar oportunidades de mejora concretas** en cada etapa del flujo, como mostrar promociones desde la pantalla inicial, facilitar la exploración del menú o simplificar el contacto por WhatsApp tras confirmar el pedido.

3. ¿Cómo estas ideas nos ayudan a enfocarnos mejor para la siguiente fase? Estas ideas nos proporcionan un foco claro para el diseño de soluciones centradas en el usuario. Sabemos qué funcionalidades priorizar para mejorar la experiencia y aumentar la conversión: recomendaciones con IA, personalización, claridad visual y simplicidad en el proceso de compra. Esto nos permitirá prototipar de forma más dirigida y validar rápidamente si estamos resolviendo los verdaderos problemas de nuestros usuarios.