

# Foodemy

---

## Alumnos:

- Luis Alfredo Sullca Huaracca
- Anthony Miranda Gil

## Prototipo alta fidelidad

---

Tras diseñarse el prototipo de baja fidelidad y ser evaluado se comenzo el desarrollo de alta fidelidad. Por un lado se han identifica muchos cambios que en el diseño de la interaccion teniendo un efoque orientado a la experiencia del usuario. Ademas se ha trabajado en los servicios basicos de la aplicacion con un backend.

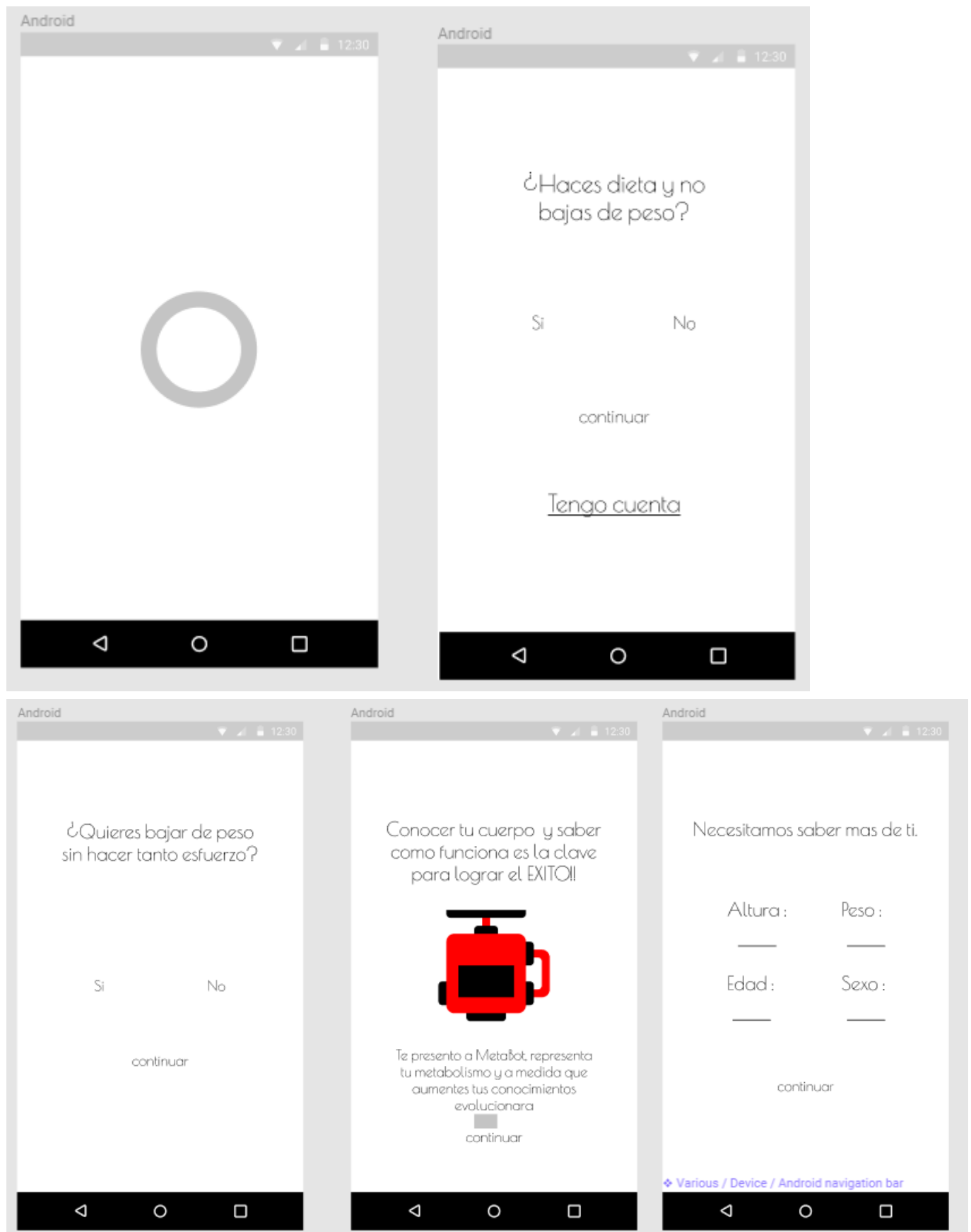
### Cambios en el diseño.

Se corrigieron y se propusieron mejoras en los aspectos que provocaban mayor confusión en los usuarios o no conllevaba una buena experiencia en el usuario.

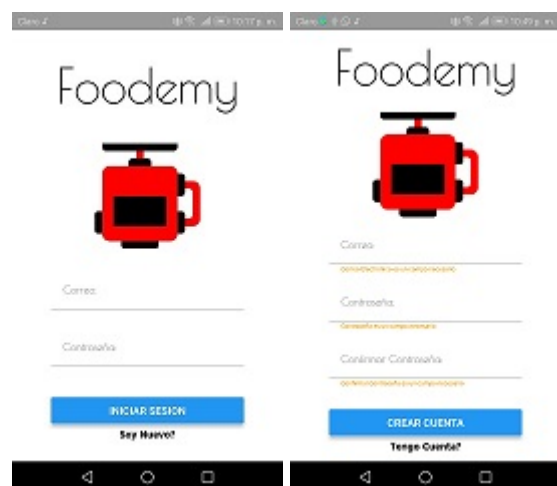
- El progreso del usuario sera descrita de una manera mas visual e inteactiva atraves robots los cuales simbolizaran los 3 niveles con un progreso del 0 al 100% para cada nivel.
- Rediseño del tema de la aplicacion.
- Reestructuración de la informacion. El contenido de los cursos ya no seguira la analagio de libros y paginas si no la de un flujo progresivo para cada curso en perteneciente a tres niveles (basico, intermedio y avanzado). El cual el contenido se ira desbloqueando al pasar por los diferentes temas y completando las preguntas referente a ellos.
- Cambios en la navegacion: En el flujo de entrada para nuevos usuarios se agrego unas cuantas pantallas que nos daran un feedback de lo que el usauario desea, informacion del usuario y presentar nuestra solucion. La barra de navegecion inferior ahora se cambio a los 3 items que representan nuestras actividaes principales: Muro del usuario, progreso de los cursos (Pagina principi) y social (Publicaciones)). En el muro principal se agrego un scroll horizontal en la lista de cursos para cada nivel.

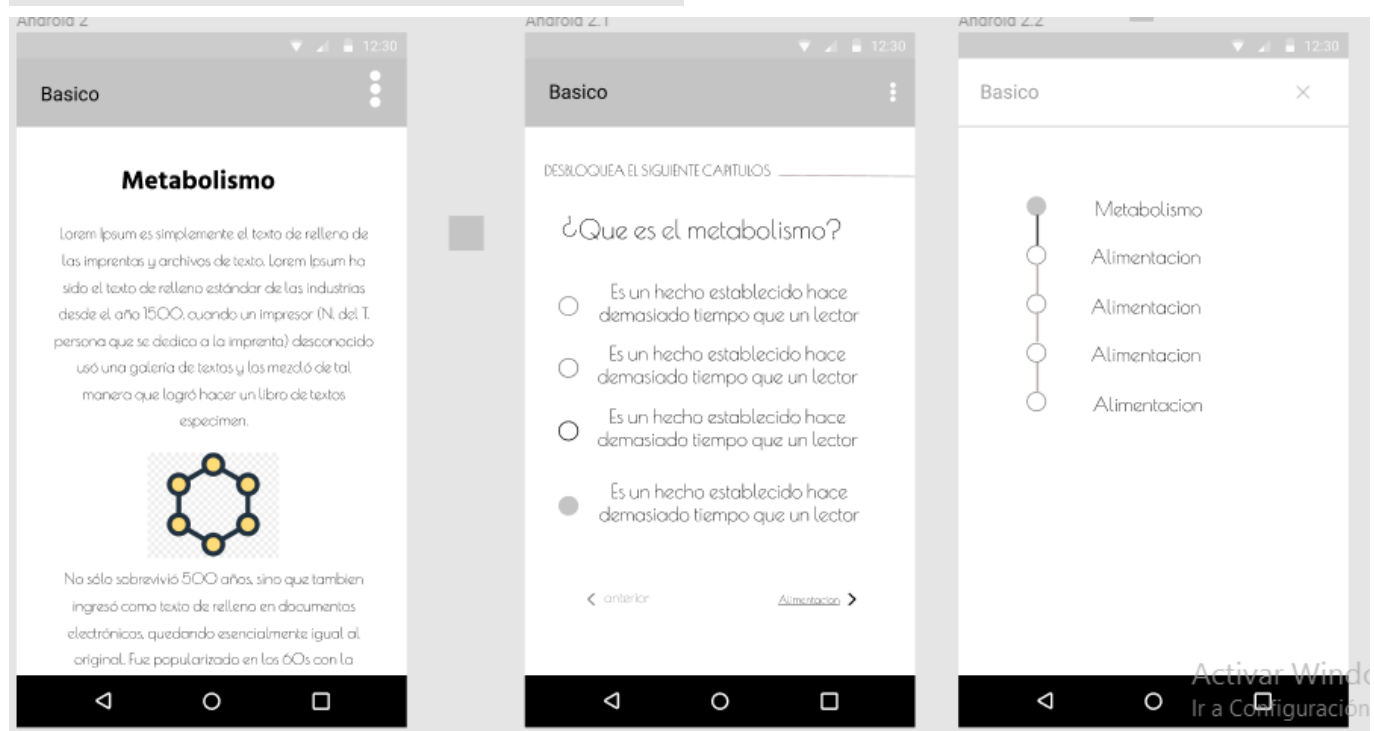
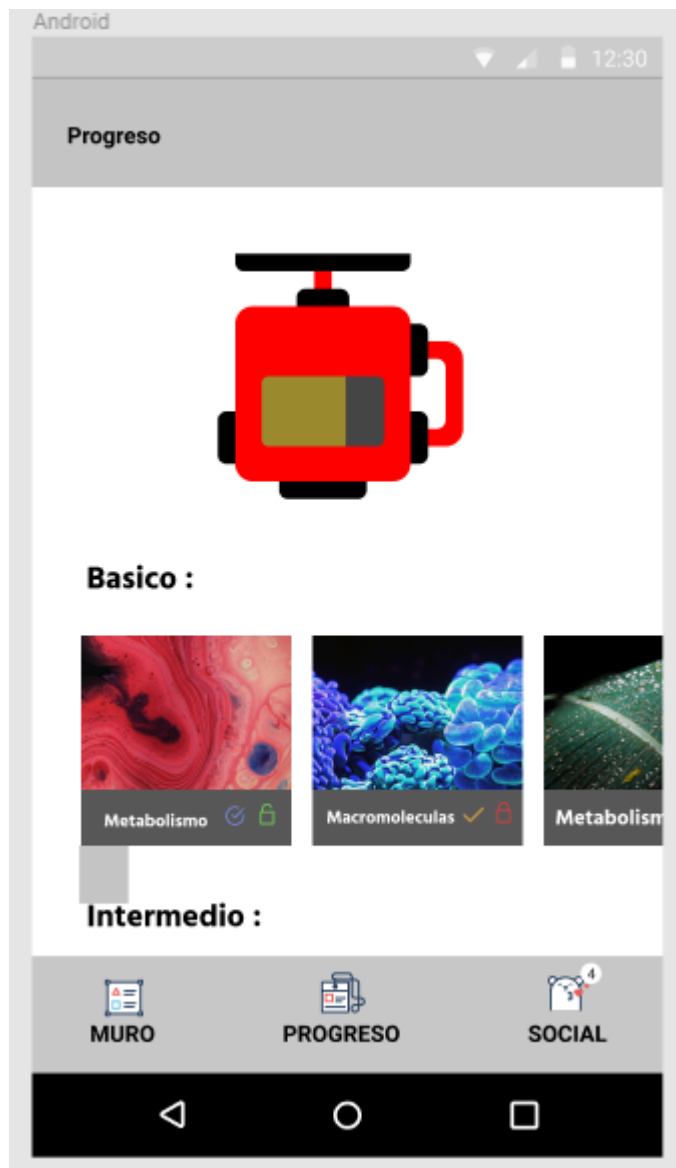
### Descripcion del Prototipo

Al iniciar la aplicacion se mostrara una serie pantallas para usuarios nuevos en la cual se relizara una serie de preguntas y se presentara nuestra solucion. Esta puede ser obviado si se tiene una cuenta.



Luego Pasaremos a la pestaña de logeo o registro si se ha registrado. Se manejan los errores al llegar los campos de manera visual.





## Especificaciones de la Usabilidad

# Plan de de Evaluacion inicial

## Objetivos de la Evaluacion

Se evaluará la capacidad de los usuarios elegidos para usar el producto con una efectividad adecuada. La aplicacion tiene enfoque en tres actividades principalmente sobre el tema de alimentacion saludable que son: Educacion sobre alimentacion saludable, parte social y muro. Debido a estos tres enfoques se considera apropiado observar, y medir los siguientes puntos:

- La eficiencia de los usuarios para realizar un conjunto de tareas claramente definidas por ejemplo el realizar una publicacion, buscar una receta , hacer un curso, etc.
- La experiencia del usuario al completar las actividades y tareas definidas.
- Interaccion con la parte social de la aplicacion.

También, se evaluarán las diferentes reacciones subjetivas, actitudes y ratios de satisfacción mediante una entrevista estructurada y cuestionarios de percepción de usuarios adecuados a la aplicación que se está evaluando.

## Tareas a realizar por el usuario.

- Registrarse.
- Iniciar Sesión.
- Navegar por los cursos.
- Desbloquear cursos.
- Evolucionar al Metabot
- Realizar el flujo completo de un curso.
- Interactuar en la parte social ( comentar y dar likes ).
- Realizar Publicaciones.
- Escribir y leer recetas.
- Persistir con ciertas publicaciones.

## Los métodos de evaluación del prototipo

- Fichas de observación: : Se documentarán todas las acciones (completadas y no completadas) dudas, fallos y consultas que realizaron los usuarios durante el proceso de evaluación.
- Cuestionario de satisfacción: Se realizarán cuestionarios de satisfacción a los usuarios y estos, describirán las sensaciones que les produjo la utilización del prototipo.
- Entrevistas a los usuarios: Se realizarán entrevistas a los usuarios con el fin de conocer más detalles acerca de sus sensaciones con el producto ofrecido.