

Diseñar una aplicación para reservar horarios para un restaurante elegante

Luis Enrique Delgadillo López

Resumen del proyecto



El producto:

Aplicación para el restaurante Mon Amour con un toque elegante y centrada en la eficiencia a la hora de realizar algún tipo de reservación.



Duración del proyecto:

Tiempo aproximado del desarrollo del proyecto: 4 meses.

Previsualización de los
diseños
perfeccionados
seleccionados.

Resumen del proyecto



El problema:

- Lo tardado que puede llegar a ser el realizar alguna reservación en un restaurante
- Tener en cuenta algunos detalles como la accesibilidad para las personas que hacen uso de los servicios del restaurante.



El objetivo:

Acortar lo máximo posible el tiempo que se invierte a la hora de realizar alguna reservación de forma online, teniendo en cuenta necesidades particulares de cada comensal para una mejor experiencia.

Resumen del proyecto



Mi rol:

- Investigador
- Diseñador
- Writer



Responsabilidades:

Realizar investigaciones antes, durante y después de tener el producto objetivo.

Realizar maquetas y prototipos Lo-Fi y Hi-fi. Escoger todo lo relacionado con el diseño (fuente,, tipografía, colores teniendo en cuenta la accesibilidad.)

Crear historias, personas, mapas de recorrido, etc.

Entender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Planteamientos del problema
- Mapas de recorrido del usuario

Investigación sobre los usuarios: resumen



Se realizaron unas encuestas para entender el potencial de clientes a los que nos podríamos enfrentar, posteriormente a eso se escogieron de entre los encuestados a aquellas personas que cubrieran de forma general a todos los encuestados. Buscamos entender los problemas que experimentaban cada vez que realizaban una reservación en cualquier tipo de restaurante, de cierta forma, también nos interesamos por las cuestiones que podrían mejorar todas las experiencias que ya habían tenido con anterioridad.

Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

Punto débil

El tiempo dedicado al momento de realizar una reservación fuera de las insatalciones de los restaurantes.

2

Punto débil

El que no se tiene en cuenta especificaciones extra que podrían llegar a afectar la experiencia de los comensales (por ejemplo: temas de accesibilidad para discapacitados)

3

Punto débil

El brindar seguridad al momento de realizar algún tipo de transacción y asegurar la confianza de los usuarios.

Persona: **Andrés Moreno**

Planteamiento del problema:

Andrés Morena es un padre de familia y Licenciado en Derecho que necesita hacer una reservación en tiempo record porque su trabajo le demanda mucho tiempo pero quiere pasar tiempo de calidad con su familia.



Ándres Moreno

Edad: 47

Educación: UAEMex

Ciudad natal: Toluca, Edo. Mex.

Familia: Esposa y dos hijos

Ocupación: Licenciado en Derecho

“La familia es el pilar más fuerte en la vida de alguien”

Objetivos

- Cumplir con todos sus clientes y trabajo principal.
- Brindar tiempo de calidad a su familia.
- Encargarse de las fechas especiales.

Frustraciones

- No brindar el tiempo suficiente a su familia debido a todos sus deberes.

Debido al poco tiempo que suelo tener debido a mi trabajo, no le dedico la suficiente atención a mi familia, así que para intentar compensarlo solemos ir a algún restaurante cada dos semanas. Me gustaría no perder tanto tiempo haciendo las reservaciones, ya suficiente tiempo perdido con mi trabajo.

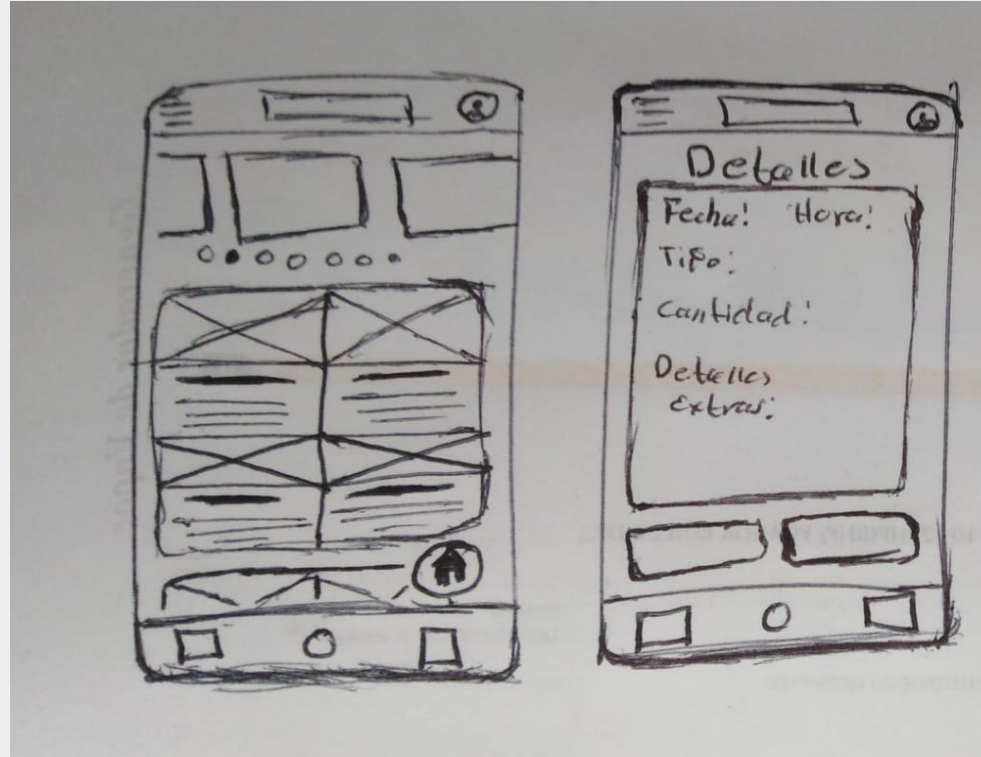
Mapa de recorrido del usuario

Se busca tener en cuenta todas las opciones posibles que puedan pasarse por alto y que afecten de alguna forma a ciertos usuarios, de esta forma se busca mejorar la accesibilidad.

ACCIÓN	Conseguir la App	Crear una cuenta	Buscar el restaurante	Definir su reservación	Asegurarse de que todo este correcto	Confirmar reservación
LISTA DE TAREAS	<ul style="list-style-type: none">Asegurar de tener acceso a internetAbrir la tienda de aplicaciones y buscar la App.Asegurarse de tener suficiente espacio.Instalar	<ul style="list-style-type: none">Abrir la App.Registrarse con cualquiera de los métodos disponibles.Otorgar los permisos necesarios.	<ul style="list-style-type: none">Ir al apartado de búsqueda de la aplicación.Ingresar el nombre del restaurante.Buscar y elegir la opción correcta.	<ul style="list-style-type: none">Dar click en realizar una reservación.Asegurarse de que haya fechas disponibles.Escoger fecha y hora.Ingresar algunos detalles extra.	<ul style="list-style-type: none">Dar click en siguiente.Asegurarse de que todos los datos ingresados son los correctos	<ul style="list-style-type: none">Dar click en finalizar.Asegurarse de que su reservación se hizo correctamente.
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	<ul style="list-style-type: none">Confusión al ver tantas aplicacionesFrustración en caso de no reconocer la app	<ul style="list-style-type: none">Miedo por otorgar permiso de accesoDesconfianza al recién usar la app	<ul style="list-style-type: none">Confusión por no saber cómo usar la appEstrés al no encontrar lo que busca	<ul style="list-style-type: none">Frustración al no encontrar fechasEstrés por tener que hacer muchas cosasDesepción en caso de no obtener lo que quería	<ul style="list-style-type: none">Incertidumbre al pensar que puede haber algo incorrectoVacilación al pensar si está pasando por alto algo importante	<ul style="list-style-type: none">Incertidumbre al no saber si lo ha hecho bien y si el restaurante realmente confirmará su petición
MEJORA OPORTUNIDADES	<ul style="list-style-type: none">Implementar una aplicación Web responsiva para móvilImplementar lector de pantalla	<ul style="list-style-type: none">Pedir únicamente los datos que sean extrictamente necesarios para la reservación	<ul style="list-style-type: none">Recomendar restaurantesOpción de poder filtrar la búsquedaPresentar reseñas	<ul style="list-style-type: none">Datos en tiempo real que aseguren las fechas disponibles	<ul style="list-style-type: none">Dar opción de cambiar algunos datos en caso de ser necesario	<ul style="list-style-type: none">Dar la opción de mandar validación y recordatorio a algún medio elegido por el usuario

Esquemas de página en papel

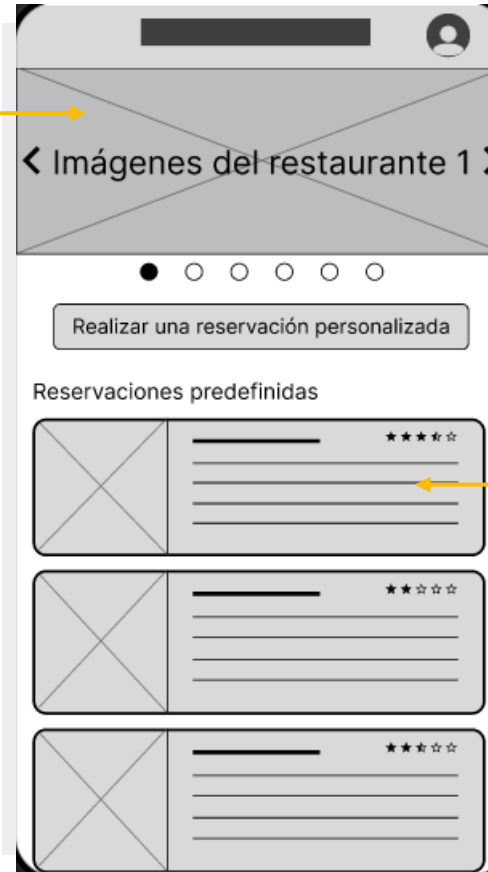
Ideas primarias sobre los posibles Frames que plasmaríamos/crearíamos con forme vamos avanzando en el proyecto, empezando a ponernos en los pies de los usuarios y entendiendo sus limitaciones.



Esquemas de página digitales

Al tener la página principal frente a nosotros, lo que se busca es poner todas las opciones posibles para que se pueda ahorrar la mayor cantidad de tiempo posible.

Imágenes que ejemplifican el restaurante o las comidas para ayudar a tomar decisiones.



Reservaciones predefinidas por el restaurante, aún más ahorro de tiempo al decidir.

Esquemas de página digitales

Damos la opción de que escogan entre las discapacidades más comunes, en caso de que no lo tengamos en cuenta, el usuario puede especificarlo en un campo abierto.

Tenemos en cuenta la accesibilidad al considerar posibles discapacidades.

The image shows a mobile application interface with a form titled "Especificaciones extras". At the top, there is a dark header bar with a profile icon on the right. The form contains three questions, each followed by a selection button and a text area for additional input. The questions are: "¿Alguna de las personas con las que asistirá cuenta con alguna discapacidad?", "¿Celebra alguna ocasión especial?", and "¿Otra consideración que debemos tener en cuenta?". The selection buttons are labeled "Seleccione una opción". The text area for the third question is larger and has a yellow arrow pointing to it from the right. At the bottom of the form, there are two buttons: "Cancelar" and "Continuar".

Especificaciones extras

¿Alguna de las personas con las que asistirá cuenta con alguna discapacidad?

▼ Seleccione una opción

¿Celebra alguna ocasión especial?

▼ Seleccione una opción

¿Otra consideración que debemos tener en cuenta?

Cancelar Continuar

Damos la opción de describir detalles extras libremente para una mejor experiencia.

Prototipo de baja fidelidad

Nos centramos en que el usuario pueda cumplir su objetivo lo más rápido posible y teniendo en cuenta la mayor cantidad de “detalles” que podrían ser prioridad para el usuario.

<https://www.figma.com/proto/YWHo2A6GeBWC MJnDJ8Em1d/Untitled?type=design&node-id=1-10&t=mQN288rGIDzkur5M-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A10&mode=design>



Estudio de facilidad de uso: hallazgos

Escribe una breve introducción sobre los estudios de usabilidad que has llevado a cabo y tus hallazgos

Hallazgos de la Ronda 1

- 1 El prototipo cumple con su función
- 2 Muchas opciones abruman
- 3 Mejorar la dimensiones

Hallazgos de la Ronda 2

- 1 Las animaciones son agradables
- 2 El flujo puede mejorarse un poco más.
- 3 Menos es más.

Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Maquetas

Basta con verlo a simple vista para saber que algo no encaja del todo, después se hace el test de contraste y se opta por unos colores que sean mejores a la vista.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Maquetas

La monotonía podría llegar a aburrir así que se opta por tener diferentes presentaciones visuales para las distintas reservaciones.

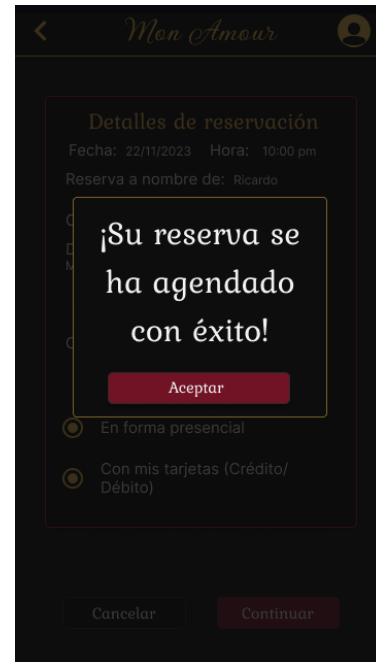
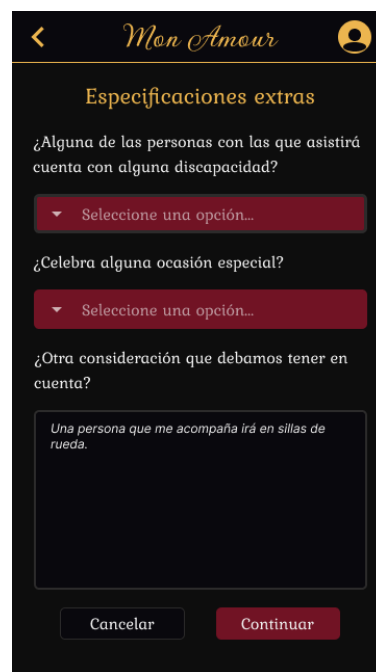
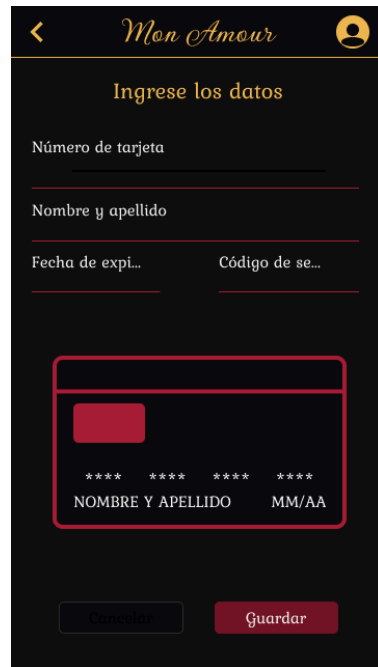
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Maquetas



Prototipo de alta fidelidad

Prototipo Hi-fi:

<https://www.figma.com/proto/YWHo2A6GeBWCMJnDJ8Em1d/Untitled?type=design&node-id=239-2181&t=XcaZyJBKvQJo1GH1-1&scaling=scale-down&page-id=239%3A1419&starting-point-node-id=239%3A2181&mode=design>



Consideraciones de accesibilidad

1

Realización del test de contraste para tomar la decisión de la paleta de colores.

2

Estructura realizada pensando en el uso de un posible lector de pantallas.

3

Colores sobresalientes sobre los botones de llamada a la acción.

Futuro

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

Tras estudiar profundamente las necesidades de los usuarios y la forma en que los usuarios interactúan con la aplicación buscando cumplir sus objetivos. Podemos afirmar que la aplicación cumple con su objetivo.



Qué aprendí:

Aprendí a leer a los usuarios, a negar mis gustos para centrarme en lo que es útil y agradable para los usuarios, así como tener siempre en mente cual es la meta del proyecto.

Próximos pasos

1

Analizar los resultados que arroja la app, tanto el uso que recibe, como la accesibilidad de la misma.

2

Realizar estudios de usabilidad teniendo muy presente la accesibilidad.

3

Iterar buscando siempre la mejora centrada en la experiencia del usuario.

¡Pongámonos en contacto!



@ Luislybe@gmail.com

 <https://www.linkedin.com/in/luisendl-b80aa4250/>

¡Gracias!