

# Birrapp

---

María Luz Sallietti

# Resumen del proyecto



## El producto:

Birrapp es una aplicación web progresiva (PWA) pensada para que los clientes de cervecerías puedan acceder al menú y realizar su pedido.



## Duración del proyecto:

Agosto - Noviembre de 2022



# Resumen del proyecto



## El problema:

Las personas no conocen sobre las variedades de cervezas y se encuentran con información incompleta sobre los productos del menú.



## El objetivo:

Diseñar una PWA que permita a las personas acceder a la oferta completa de cervezas y otros productos del menú. Brindar contenido descriptivo y relevante que mejore la experiencia de realizar un pedido.

# Resumen del proyecto



## Mi rol:

Diseñadora UX/UI



## Responsabilidades:

Investigación de usuarios, creación de esquemas, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, diseño y moderación de estudios de usabilidad.

# Entender al usuario

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

# Investigación sobre los usuarios: resumen



Entrevisté a 6 personas de distinto género y edad, que al menos una vez concurrieron a una cervecería. Realicé preguntas abiertas para conocer su experiencia en relación a:

- Qué tipo de información les parece importante encontrar en el menú de una cervecería.
- Qué aspectos les disgustan, molestan o presentan dificultad al acceder al menú.

# Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

## Información

Los menús no brindan contenido completo para basar la decisión de compra.

2

## Accesibilidad

Los menús presentan dificultad de acceso y/o lectura.

# Persona: Leonardo

## Planteamiento del problema:

Leonardo es un adulto que disfruta de los encuentros after office en cervecerías, que quiere obtener información variada y completa sobre las cervezas y sus ingredientes para experimentar y aprender a degustar las diferentes variedades.



Leonardo

**Edad:** 35 años  
**Educación:** Ing. Industrial  
**Ciudad:** Córdoba, ARG  
**Familia:** Soltero  
**Ocupación:** Empleado en empresa

*"Me gusta encontrar la descripción de cada variedad con la mayor información posible. Que aclaren cuáles son las cervezas suaves y cuáles las de sabores fuertes."*

## Metas

- Encontrar una buena variedad de cervezas.
- Conocer más sobre los ingredientes antes de realizar el pedido.

## Frustraciones

- La falta de detalles e información en el menú / carta, que lo lleva a tomar decisiones displacenteras.
- La incoherencia entre información brindada en el menú y la realidad del producto

Leo trabaja en una empresa automotriz de lunes a viernes, de 9 a 18 hs. Habitualmente los viernes concurre a cervecerías con sus compañeros de trabajo para relajarse y compartir un momento relajado en grupo. Quiere disfrutar de la experiencia probando y degustando las opciones.



# Mapa de recorrido del usuario

Pensar y crear el “viaje” de la persona usuaria permitió fundar el diseño de una solución con información completa, accesible y estructurada.

**Persona: Leonardo**

Meta: Disfrutar de la experiencia de elegir y pedir una cerveza en una cervecería

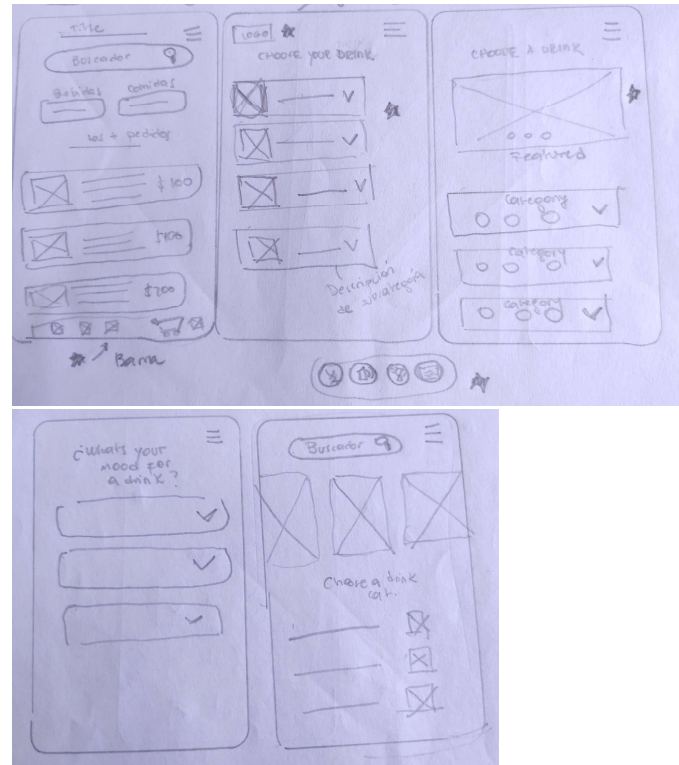
Acciones	Acción 1 Encontrar la manera de acceder al menú	Acción 2 Leer las opciones disponibles en el menú	Acción 3 Encontrar precios, descripciones y sugerencias	Acción 4 Realizar su pedido	Acción 5 Recibir su pedido
LISTA DE TAREAS	A. Buscar un código de acceso/link al menú en la barra o mesa B. Consultar a un mozo C. En caso de no tener acceso a menú digital o tener problemas tecnológicos, solicitar un menú en Braille.	A. Conocer las opciones mediante lector de pantalla (voz) B. Navegar correctamente (flujo correcto) entre las diferentes opciones antes de elegir.	A. Acceder a la descripción de las variedades, sus ingredientes, precios actualizados e información sobre intolerancias alimentarias. B. Encontrar textos alternativos en las imágenes e iconos.	A. Solicitar la cerveza elegida conociendo su nombre, precio y presentación. B. Solicitar snacks/guarnición conociendo su nombre, precio y presentación. C. Pagar su pedido.	A. Acceder a la bebida que pidió.. B. Acceder a los snacks que pidió.
DESCRIPCIÓN DE SENTIMIENTOS	Confundido Intimidado Frustrado	Expectante Dubitativo Esperanzado	Aliviado	Ansioso Expectante	Satisfecho/Feliz Decepcionado
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Mensajes en Braille impresos en la superficies de las mesas y barras para indicar el acceso al menú (instrucciones)  Instrucciones en Braille y servicio personalizado para acceder a las redes wi-fi y al link de la carta/menú	Incluir un icono para activar el lector de pantalla y para aumentar el tamaño de la tipografía. Respetar el ratio de contraste de colores adecuado. Incluir la posibilidad de modificar el modo de color.	Respetar principios de accesibilidad web de la WCAG. Incluir en el diseño la jerarquía correcta para la descripción de cada producto del menú.	Incluir mensajes de confirmación o de error para cada paso. Incluir sonidos de confirmación/error para cada paso.	Incluir la opción de recibir feedback / evaluar la coherencia del pedido (¿lo que pidió es lo que recibió?)

# Comenzar el diseño

- Esquemas de página en papel
- Esquemas de página digitales
- Prototipo de baja fidelidad
- Estudios de usabilidad

# Esquemas de página en papel

Bocetar de manera rápida cinco versiones de cada pantalla del flujo principal me permitió identificar qué elementos de cada versión podrían ser buenas soluciones para los principales puntos de dolor de la persona usuaria.



# Esquemas de página digitales

En la primera etapa del diseño traté de plasmar una propuesta que respondiera a las conclusiones del estudio de la persona usuaria.

Sugerencias destacadas

Acceso a categorías, carrito y órdenes

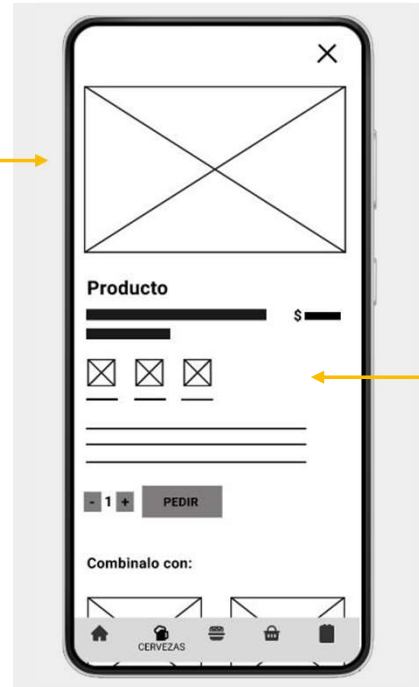


Categorías de variedades jerarquizadas

# Esquemas de página digitales

Lograr una jerarquía visual para presentar la información de cada cerveza fue uno de los principales objetivos.

Imágenes reales del producto

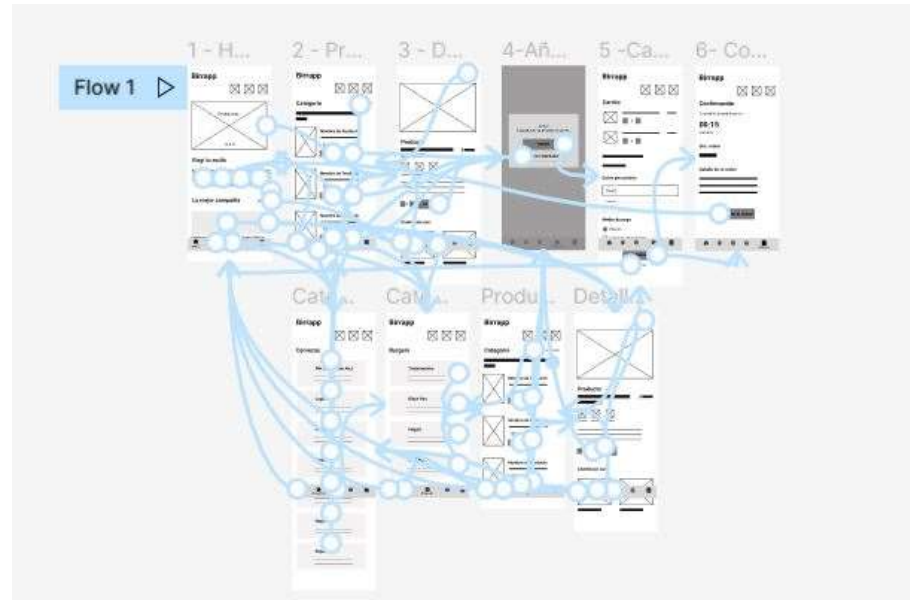


Jerarquía de información: nombre, precio, información nutricional/alérgenos, descripción de sabores



# Prototipo de baja fidelidad

Utilizando los esquemas de página creé el primer [prototipo](#) de baja fidelidad para testear el flujo de usuario de pedir una cerveza en un estudio de usabilidad moderado.



# Estudio de usabilidad: Descubrimientos

Realicé dos rondas de estudios de usabilidad moderados. Las conclusiones de la primera permitieron pasar del prototipo de baja fidelidad a las maquetas. Los estudios sobre el prototipo de alta fidelidad permitieron refinar algunos aspectos no considerados.

## Descubrimientos de la Ronda 1

- 1 La barra de navegación no es clara ni favorece el flujo de navegación.
- 2 La pantalla de confirmación de añadido al carrito interrumpe el flujo.
- 3 Mejorar el acceso a categorías desde el Inicio / Home.

## Descubrimientos de la Ronda 2

- 1 Necesidad de incorporar detalles de categorías en el menú de navegación.
- 2 Facilitar acceso al menú desde otros puntos del flujo de navegación.
- 3 Crear claro mensaje de confirmación de pedido.

# Perfeccionar el diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad



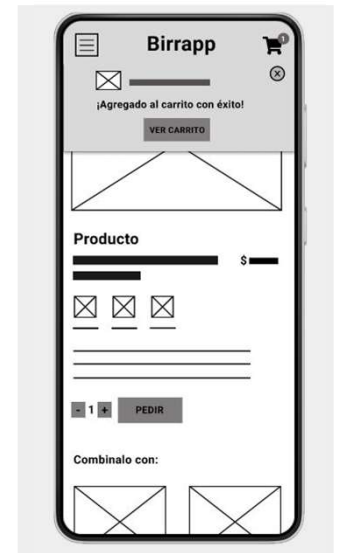
# Maquetas

Después de la primera ronda reemplacé la barra de navegación por un menú, además de rediseñar el mensaje de confirmación del carrito para favorecer el flujo principal.

Antes del estudio de usabilidad



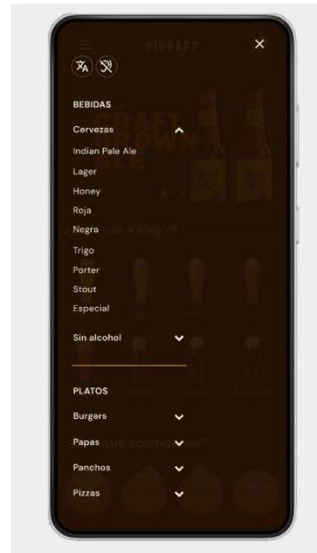
Después del estudio de usabilidad



# Maquetas

Para la segunda ronda de estudios incorporé el nuevo menú de navegación e iteré sobre el flujo para que las categorías de productos sean accesibles desde otros puntos.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



# Maquetas



# Alta fidelidad prototipo

El último [prototipo](#) de alta fidelidad muestra el flujo de navegación completo para pedir una cerveza desde diferentes puntos de acceso.



# Consideraciones de accesibilidad

1

Incorporé íconos para indicar acciones de navegación en las pantallas, como así también en los botones de llamada a la acción y en los detalles de información nutricional.

2

Elegí colores acordes a los ratios de contraste y pautas de accesibilidad WCAG.

3

El menú de navegación contempla un ícono que permita cambiar el idioma de la aplicación, a implementar en una futura iteración.

Avanzar

- Conclusiones
- Próximos pasos

# Conclusiones



## Impacto:

Creo que el diseño logra satisfacer la necesidad de las personas usuarias de aprender y obtener más información sobre la oferta de cervezas antes de decidir su pedido.

*"Es simple y fácil de usar. Me gusta poder ver todos los detalles y no sentir la presión del tiempo antes de elegir qué voy a tomar."*



## Qué aprendí:

El proceso de investigación de las personas usuarias, empatizar para entender sus necesidades, es la base para cualquier buen diseño. Iterar sobre el producto sobre las conclusiones de los estudios de usabilidad nos permitirá dar respuestas cada vez más adecuadas a los problemas que se manifiesten.

## Próximos pasos

1

Me gustaría incorporar en los diseños una sección dedicada a la información sobre las categorías específicas de cervezas, para brindar más información a los principiantes en esta bebida.

2

Desarrollar las maquetas correspondientes a las secciones de alimentos, para poder crear una orden de pedido mixta.

3

Conducir nuevos estudios de usabilidad para detectar nuevos aspectos a refinar o incorporar.



# ¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por llegar hasta acá!

Entremos en contacto en [Linkedin](#)

¡Gracias!