

Café y Espantos.

Cespedes Morales Brandon
Zamora Espinoza José David
Hidalgo Vargas Isaac
Soto Frutos Paulo Andres

Bcespedes10947@ufide.ac.cr
jzamora80753@ufide.ac.cr
ihidalgo80219@ufide.ac.cr
psoto40228@ufide.ac.cr

Escuela de Ingeniería en Sistemas de Computación

Universidad Fidélitas

Costa Rica

Abstract - This project revolves around the creation of a graphical interface for "Café y Espantos," a unique café in San José, Costa Rica, themed around Halloween. This innovative interface aims to provide customers with an immersive and exciting digital experience that resonates with the café's festive and welcoming ambiance. The interface design focuses on showcasing the special Halloween menu, thematic events, and exclusive promotions, delivering a captivating user experience for Halloween enthusiasts. The goal is to bridge the digital realm with the magical atmosphere of "Café y Espantos," inviting

customers to enjoy a unique experience both online and offline.

Palabras Clave – Leyendas urbanas, Experiencia Digital, Encuesta, Magia, Halloween, Cafetería.

1. Introducción

Enclavada en el corazón vibrante de San José, emerge "Café y Espantos", una cafetería única que trasciende las fronteras de lo convencional. Este lugar encantado, donde las hojas crujen con cada paso y las sombras bailan en las paredes, se erige como un santuario para los amantes de Halloween y los apasionados del café por igual. Inspirada en la magia efímera de las

noches de brujas, "Café y Espantos" es mucho más que un establecimiento; es un portal hacia un mundo donde la imaginación toma forma y los sueños más oscuros se encuentran con la calidez reconfortante de un buen café.

Al cruzar el umbral de esta cafetería, los clientes son recibidos por una atmósfera embrujada, donde las velas titilan en la

1.1 Antecedentes

Hace cuatro años, en una noche oscura de San José, nació una idea audaz y mágica: "Café y Espantos". La mente maestra detrás de este emprendimiento, Tania Sancho y su esposo Andrés, una apasionada del mundo del café y una ferviente amante de las celebraciones de Halloween, decidió combinar sus dos pasiones en un solo lugar encantado.

En sus inicios, "Café y Espantos" era más que una cafetería; era un experimento, un sueño tejido con hilos de café aromático y decoraciones espeluznantes. Tania, con su visión creativa y su dedicación incansable, transformó un pequeño local en un santuario donde los entusiastas de Halloween y los amantes del café podían encontrarse y sumergirse en un mundo de fantasía.

A medida que los meses pasaban y las estaciones cambiaban, "Café y Espantos" se convirtió en un punto de referencia para los

habitantes de San José y los turistas por igual. La reputación de la cafetería creció, no solo por sus deliciosos brebajes y su ambiente inigualable, sino también por sus eventos temáticos de Halloween que encantaban a la comunidad. Desde fiestas de disfraces hasta actividades festivas, cada año, "Café y Espantos" se transformaba en un escenario de maravillas tenebrosas.

Con el pasar del tiempo, la cafetería creció y se expandió, ganando un séquito leal de clientes que buscaban algo más que un simple café. Se convirtió en un lugar de encuentro, donde las risas resonaban, las amistades florecían y las historias de terror se compartían bajo la suave luz de las velas. La magia de "Café y Espantos" trascendió las estaciones de Halloween, convirtiéndose en un destino obligado durante todo el año.

En este viaje de cuatro años, "Café y Espantos" ha superado desafíos, ha creado momentos memorables y ha tejido vínculos inquebrantables con la comunidad. Con cada taza de café servida y cada sonrisa iluminada por la luz de las velas, la cafetería ha demostrado que el encanto, la creatividad y la pasión pueden convertir un simple café en un lugar mágico.

Ahora, con una sólida base de clientes y una reputación en constante crecimiento, "Café y Espantos" se aventura en el mundo digital. Esta interfaz gráfica es el siguiente paso en su evolución, una manera de

extender su encanto a un público más amplio y de ofrecer una experiencia embrujada incluso a aquellos que están a kilómetros de distancia.

1.1.2 Investigación Primaria

La investigación primaria para el proyecto "Café y Espantos" se llevó a cabo con una meticulosidad especial, enfocándose en comprender a fondo tanto a los usuarios como a los stakeholders (involucrados). Esta fase inicial fue esencial para capturar la esencia única de la cafetería y traducirla de manera efectiva a la interfaz gráfica digital.

1.1.3 Investigación Secundaria

La investigación secundaria para el proyecto "Café y Espantos" se llevó a cabo con investigación de escritorio o investigación bibliográfica, se realizó la recopilación y análisis de datos e información existentes en sitios web, y de encuestas. En otras palabras, la investigación secundaria se basó en el uso de fuentes de datos y literatura existentes en través de encuestas, entrevistas u observaciones directas.

1.2 Metodología

La investigación se centró en una amplia gama de participantes, con edades comprendidas entre los 16 y 37 años, una

audiencia clave que representa tanto a los jóvenes aficionados a Halloween como a los entusiastas del café moderno. Se utilizaron métodos cualitativos, como entrevistas y encuestas, para explorar sus gustos, expectativas y experiencias previas en cafeterías temáticas y entornos digitales.

1.3 Hallazgos y tendencias

Pasión por Halloween: Los participantes expresaron un profundo amor por las festividades de Halloween, valorando la creatividad, la atmósfera misteriosa y las sorpresas asociadas con esta celebración.

Experiencias Café-Culturales: La calidad del café y la experiencia del cliente se destacaron como factores críticos. La preferencia por bebidas de café personalizadas y opciones de menú innovadoras fue evidente.

Expectativas Digitales: Los usuarios esperan una interfaz amigable, fácil navegación y contenido visualmente atractivo en las aplicaciones y sitios web relacionados con cafeterías.

Interacción Social: La capacidad de compartir experiencias en redes sociales y la participación en eventos virtuales fueron aspectos altamente valorados.

1.4 Implicaciones para el proyecto

Estos hallazgos sirvieron como cimientos cruciales para el diseño de la interfaz gráfica de "Café y Espantos". La atmósfera de Halloween y la pasión por el café se entrelazaron cuidadosamente, creando una experiencia digital que no solo satisface las expectativas del usuario, sino que también las supera. La facilidad de navegación, la personalización del menú y la integración social fueron prioridades clave durante el proceso de diseño, asegurando así que la aplicación capturara la esencia mágica de la cafetería física.

Este enfoque detallado en la investigación primaria no solo ha garantizado una interfaz atractiva y funcional para "Café y Espantos", sino que también ha establecido las bases para una experiencia digital que se fusiona perfectamente con la pasión y la magia que definen a la cafetería.

1.5 Justificación

En el contexto actual, la presencia en línea de cualquier negocio es esencial para su éxito y crecimiento. La cafetería "Café y Espantos" ha sido un establecimiento querido y frecuentado por la comunidad durante años, ofreciendo una experiencia única en café y una atmósfera acogedora. Sin embargo, para mantener su competitividad y satisfacer las demandas cambiantes de los clientes en un mundo cada vez más digitalizado, es imperativo

que "Café y Espantos" optimice su presencia en línea a través de la creación o mejora de su página web.

Esta investigación tiene como objetivo fundamental la creación de un prototipo funcional de una página web que no solo refleje la esencia y la calidad de los servicios de "Café y Espantos", sino que también brinde a los clientes actuales y potenciales una plataforma accesible y atractiva para interactuar con el negocio. Para respaldar esta iniciativa, destacamos las siguientes razones:

Visibilidad en línea: En la era digital, la mayoría de las personas buscan información en línea antes de visitar un establecimiento físico.

Información actualizada: Una página web actualizada permitirá a la cafetería comunicar de manera efectiva su menú, horarios, promociones especiales y eventos.

Interacción y comodidad para el cliente: La creación o mejora de la página web permitirá a los clientes realizar pedidos en línea, reservar mesas, acceder a la carta de productos y conocer la historia detrás de "Café y Espantos".

Competitividad: En un mercado saturado, es fundamental destacar entre la competencia.

En resumen, la creación o mejora de la página web de "Café y Espantos" es una

iniciativa estratégica que ayudará a la cafetería a mantenerse relevante, atractiva y competitiva en el mercado actual.

1.6 Formulación del problema

El desafío es diseñar una solución digital a través de UX/UI para la cafetería "Café y Espantos" que refleje su identidad única y ofrezca una experiencia en línea atractiva. El objetivo es mantener la competitividad en un mercado digitalizado. La pregunta central es: ¿Cómo diseñar una solución digital efectiva para preservar la esencia de "Café y Espantos" y atraer a los usuarios en línea?

1.7 Objetivos

1.7.1 Objetivo general

Generar un prototipo de página web para la cafetería 'Café y Espantos' que refleje su identidad, promueva sus productos y proporcione una experiencia de usuario intuitiva y atractiva.

1.7.2 Objetivos específicos

1.7.2.1 Diseñar una interfaz visualmente atractiva y coherente que refleje la identidad de la cafetería y cree una experiencia inmersiva para los visitantes.

1.7.2.2 Desarrollar una estructura de navegación clara y fácil de usar que permita a los usuarios acceder rápidamente a la

información sobre los productos, eventos y ubicación de la cafetería.

1.7.2.3 Optimizar la página web para dispositivos móviles, garantizando una experiencia de usuario fluida y adaptada a diferentes tamaños de pantalla.

2. Marco Teórico

En la vida cotidiana interactuamos constantemente con Interfaces Gráficas de Usuario (GUI por su nombre en inglés Graphical User Interface); no sólo al usar una computadora sino también en objetos de uso diario como el celular, el cajero automático, etc. entre muchas otras cosas. La interfaz tiene un papel fundamental para que el producto sea o no competitivo. El producto no será exitoso si el usuario no consigue concretar una acción (por ejemplo: una transacción económica), o no entiende la secuencia de pasos a seguir, o cuando no encuentra con facilidad cómo concretar la acción que necesita (por ejemplo: realizar una compra) o cuando no considera atractivo el diseño de la aplicación que está utilizando. [1] El diseño de la GUI suele considerarse como tarea secundaria, sin embargo al analizar porqué algunas aplicaciones fracasan, se evidencia que el diseño de la GUI tiene una gran influencia en esto. La línea de investigación que presenta éste trabajo expone la importancia de contar con un buen diseño

de GUI en cualquier aplicación. Se explicarán principios y reglas básicas de diseño. Al construir, programar una aplicación no sólo se debe desarrollar pensando en cumplir con todos los requerimientos funcionales que solicita el cliente sino también se debe programar haciendo evidente a simple vista que la aplicación cumple con lo solicitado. [4]



Figura 1. Bases Metodológicas de la propuesta de la metodología.

La metodología para la creación de interfaces gráficas centradas en el usuario está fundamentada como se muestra en la Figura 1. La base de la metodología son los conceptos, principios y fundamentos del Diseño Centrado en el Usuario y los tres pilares que apoyan sus procesos son: (i) conceptos de Pensamiento de Diseño, (ii) fundamentos de Metodologías de Desarrollo Ágil y (iii) principios de Usabilidad y Experiencia de Usuario. En las siguientes subsecciones se realiza un análisis y resumen de cada uno de los

fundamentos teóricos utilizados para la propuesta de la metodología. [5]

El UCD se basa normalmente en principios básicos: un enfoque temprano en los usuarios y las tareas, donde se recopile información estructurada y sistemática con el apoyo de expertos en el área (psicólogos, psiquiatras, diseñadores, etc...); medición empírica y evaluación del uso del producto con usuarios reales, a través de prototipos, cuyo objetivo debe ser medir la facilidad de aprendizaje y uso; y el diseño iterativo, donde el producto es modificado y probado repetidamente y a partir de las pruebas con prototipos de los modelos conceptuales e ideas de diseño se realice una completa revisión y replanteamiento del diseño del producto. Adicionalmente, la Organización Internacional para la Estandarización (ISO por sus siglas en inglés) propone, en la parte 210 de su norma ISO 9241, seis elementos para que un sistema se clasifique como centrado en el usuario:

1. El diseño está basado en una comprensión explícita de usuarios, tareas y entornos.
2. Los usuarios están involucrados durante el diseño y el desarrollo.
3. El diseño está dirigido y refinado por evaluaciones centradas en usuarios.
4. El proceso es iterativo.

5. El diseño está dirigido a toda la experiencia del usuario.
6. El equipo de diseño incluye habilidades y perspectivas multidisciplinares. [5]

3. Marco Metodológico

Para abordar el proyecto de diseño de una solución digital a través de UX/UI para la cafetería "Café y Espantos", se llevará a cabo una investigación de tipo exploratoria, ya que se busca comprender en profundidad las necesidades y expectativas de los usuarios, así como analizar las tendencias del mercado y las estrategias de la competencia en el ámbito de las cafeterías en línea.

La población objetivo de esta investigación estará compuesta por clientes actuales y potenciales de "Café y Espantos", así como seguidores de sus redes sociales. Se utilizará una muestra estratificada de aproximadamente 200 individuos, seleccionados de manera aleatoria entre los seguidores de las redes sociales de la cafetería y entre los clientes que hayan visitado el local en los últimos seis meses. La estratificación se realizará considerando factores como la frecuencia de visita, la edad y el género para garantizar una representación diversa de la población.

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos incluirán encuestas en línea diseñadas específicamente para obtener información sobre las preferencias de los usuarios en cuanto a la experiencia digital de "Café y Espantos". Además, se llevará a cabo un análisis de las redes sociales de la cafetería para comprender los perfiles y comportamientos de los seguidores. Estos instrumentos permitirán recopilar datos cuantitativos y cualitativos que serán fundamentales para el proceso de diseño de la solución digital y la toma de decisiones informadas.

4. Preguntas de investigación

1. ¿Cuáles son las necesidades y expectativas de los usuarios actuales y potenciales de "Café y Espantos" en cuanto a una experiencia digital?
2. ¿Cómo se comparan las estrategias en línea de "Café y Espantos" con las de sus competidores en la industria de cafeterías y restaurantes?
3. ¿Cuáles son las tendencias actuales en diseño digital y presencia en línea en el sector de la restauración y cómo pueden ser aprovechadas por "Café y Espantos"?
4. ¿Cuáles son los elementos visuales y funcionales clave que deben incorporarse en la interfaz de usuario (UI) de la solución digital para reflejar la identidad única de "Café y Espantos"?
5. ¿Cómo se puede optimizar la solución digital para dispositivos

móviles, asegurando una experiencia de usuario fluida y atractiva en smartphones y tablets?

6. ¿Cuáles son las herramientas de interacción social más efectivas que pueden ser implementadas en la solución digital para fomentar la participación de los usuarios y la difusión en redes sociales?
7. ¿Cómo se puede evaluar la efectividad de la solución digital a través de pruebas de usuario y qué ajustes y mejoras son necesarios para optimizarla?

5. Interpretación y análisis de resultados

Interpretación y Análisis de Resultados a partir de Investigación Secundaria

En esta fase del proyecto, se llevará a cabo una evaluación en profundidad de los resultados basada en la investigación secundaria. Esta investigación se centra en el análisis de datos y recursos existentes relacionados con la industria de la restauración, el diseño web y estrategias de marketing en línea. A continuación, se detallan los pasos que se seguirán en esta etapa:

5.1 Análisis de Tendencias del Mercado

La investigación secundaria nos ha permitido identificar las tendencias

actuales en la industria de la restauración, específicamente en lo que respecta a la presencia en línea de cafeterías y restaurantes. Se analizarán estos datos para determinar cómo "Café y Espantos" se sitúa en relación con estas tendencias y si existen oportunidades de mejora.

5.2 Identificación de Competidores y Benchmarking

A través de la investigación secundaria, se han identificado los competidores clave en el mercado local y regional. Se realizará un benchmarking para comparar la página web y las estrategias de "Café y Espantos" con las de la competencia. Esto ayudará a determinar dónde se destacan y en qué áreas pueden mejorar. Además logramos identificar que posee un número amplio de seguidores en redes sociales como Instagram, para lo cual se nos facilita crear una encuesta para el dueño del local y con los resultar evidenciar que tenemos que mejorar, seguidamente se crea un análisis de sus clientes con 10 participantes al azar, con el objetivo de determinar los perfiles de los visitantes y obtener mejores resultados para el perfil de la empresa y para tener una mejor visualización e la página web.

En resumen, el análisis de resultados basado en la investigación secundaria proporciona una perspectiva valiosa para tomar decisiones informadas en la mejora de la página web y la estrategia en línea de "Café y Espantos". Los datos y las tendencias identificadas guiarán el proceso de toma de decisiones para maximizar el impacto en la presencia en línea de la cafetería.

5.3- Obtención de datos Local .

Se decide aplicar una encuesta al local, se asignan tres personas por estudiante para obtener los resultados mas enfocados y poder resolver o mejorar las especificaciones de forma más exacta. Se le aplicaron las siguientes preguntas al dueño del local:

Enlace de Google Form:

Fuente:

<https://forms.gle/1sJM5sdToT6AEm2Y9>

Imagen 1



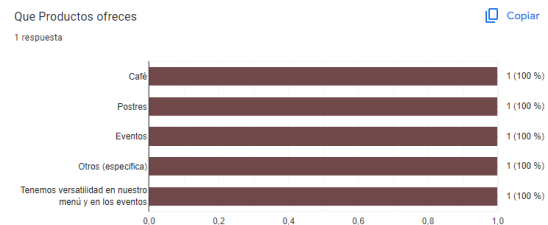
Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 2



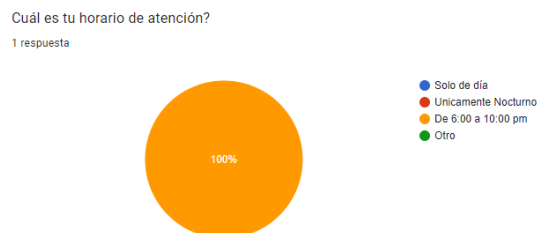
Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 3



Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

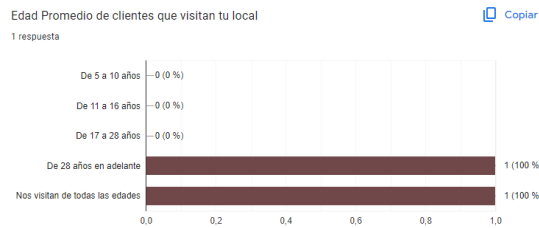
Imagen 4



Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

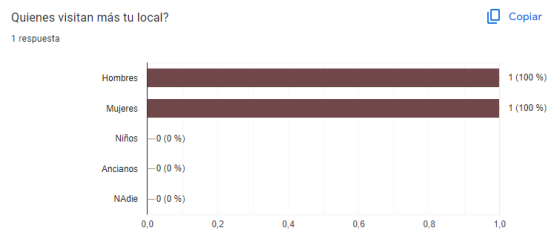
Imagen 5

Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta



Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 6



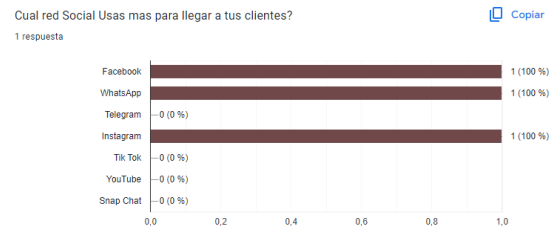
Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 7



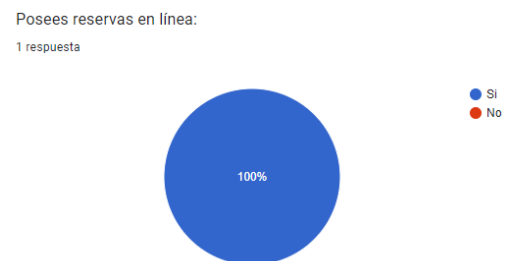
Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 8



Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 9



Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 10

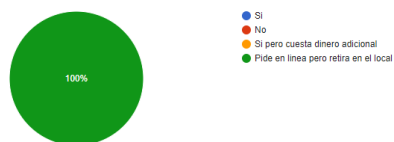


Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

Imagen 11

Tus clientes pueden hacer un pedido en Línea y que les llegue a su casa?
1 respuesta

 Copiar



Fuente: elaboración propia con datos recolectados mediante la encuesta

5.4- Perfiles de los participantes en la investigación

Se decide aplicar un análisis del perfil del cliente se eligen 3 clientes al azar por estudiante para obtener los resultados más enfocados y poder resolver o mejorar las especificaciones de forma más exacta. Se le aplicaron las siguientes preguntas de forma aleatoria con los clientes:



5. Conclusiones y recomendaciones.

En conclusión, el objetivo de diseñar el prototipo de la página web para "Café y Espantos" es crear una experiencia visualmente atractiva y coherente que refleje la identidad única de la cafetería. Se busca capturar la esencia del lugar, transmitiendo su ambiente acogedor, su estilo y su pasión por el café.

Además, se pretende desarrollar una estructura de navegación clara y fácil de usar, para que los visitantes puedan encontrar rápidamente la información que necesitan sobre los productos, eventos especiales y ubicación de la cafetería. Se busca que sea una experiencia intuitiva, donde los usuarios puedan explorar los diferentes menús, conocer las opciones de café y alimentos, así como descubrir las promociones o eventos temáticos que se ofrecen.

Por último, se considera fundamental optimizar la página web para dispositivos móviles. En la actualidad, muchas personas acceden a internet a través de sus teléfonos inteligentes o tabletas, por lo que es importante asegurarse de que la página web se adapte perfectamente a diferentes tamaños de pantalla. Esto permitirá que los usuarios disfruten de una experiencia fluida y agradable sin importar el dispositivo que utilicen para visitar el sitio.

En resumen, el objetivo principal del diseño del prototipo de la página web para "Café y Espantos" es crear una experiencia en línea que refleje la esencia única de la cafetería, facilite la navegación del usuario y brinde una experiencia visualmente atractiva tanto en computadoras como en dispositivos móviles.

Recomendamos utilizar y darle mantenimiento continuo con retroalimentaciones de los usuarios para mejorar la experiencia de usuario, además de utilizar colores y imágenes llamativas y afines al comercio.

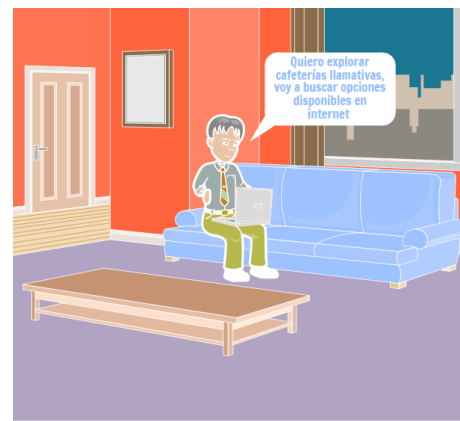
Arquetipo

Hemos realizado un análisis en profundidad basado en entrevistas y datos proporcionados tanto por la dueña de la cafetería "Café y Espantos" como por su clientela, con el objetivo de definir el perfil de los usuarios que frecuentan este establecimiento. Los resultados de nuestra investigación han revelado que la audiencia principal se encuentra en el rango de edades de 16 a 37 años. Estos clientes se destacan por su aprecio por el café moderno y su encanto hacia una experiencia temática inmersiva que fusiona elementos de Halloween y leyendas urbanas.

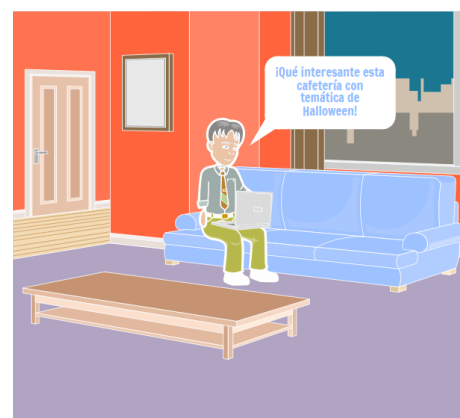
Además, los clientes habituales de esta cafetería en su mayoría abarcan estudiantes y adultos jóvenes que comparten este gusto por el café, un ambiente relajante y amigable para poder compartir de un buen momento que se ofrece en el establecimiento.

Storyboard

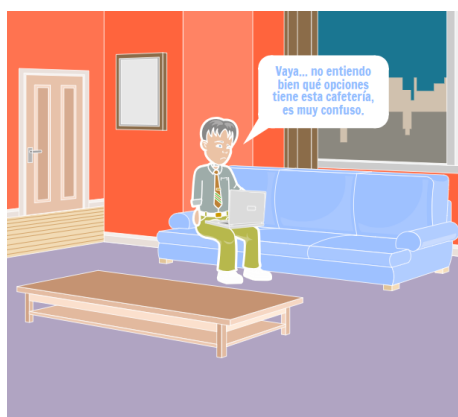
1. Primera escena



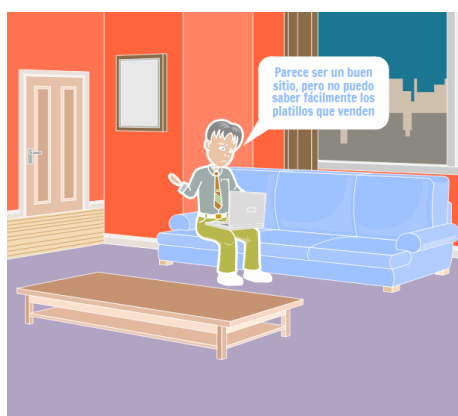
2. Segunda escena



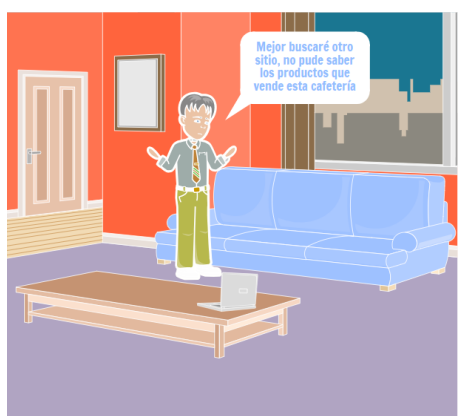
3. Tercera escena



4. Cuarta escena



5. Quinta escena



En el storyboard, se ilustra el propósito fundamental del proyecto: mejorar la presentación en línea de la cafetería "Café

y Espantos". Esta, como se muestra en las escenas previas resulta ser de mucho interés para el usuario debido a su temática única. Sin embargo, el usuario presenta dificultades a la hora de identificar los platillos, postres y bebidas que este negocio ofrece. En consecuencia, a la falta de claridad en la presentación de los productos, el usuario se muestra frustrado y opta por simplemente buscar otro sitio que le pueda ofrecer una mejor presentación de sus productos.

Diagrama de afinidad:

Diagrama de afinidad



6 . Bibliografía:

[1] IEBSchool. "Plan de Marketing Digital." IEBSchool Blog. [En línea]. Disponible en: <https://www.iebschool.com/blog/plan-de-marketing-digital/>. [Acceso: 1 de octubre de 2023].

[2] GrowXCo. "Mejorar la Página Web de tu Empresa: Tips." GrowXCo Blog. [En

línea]. Disponible en:
<https://blog.growxco.com/articulos/mejorar-la-pagina-web-de-tu-empresa-tips>.
[Acceso: 1 de octubre de 2023].

[3] Entropia Web. "Diseño UI: consejos para crear una buena interfaz de usuario." Entropia Web. [En línea]. Disponible en: <https://entropiaweb.com/disenio-ui-consejos-para-crear-una-buena-interfaz-de-usuario/>. [Acceso: 1 de octubre de 2023].

[4] ALBORNOZ, María Claudia. Diseño de interfaz gráfica de usuario. En *XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*. 2014.

[5] SASTOQUE, Sebastián; NARVÁEZ, Cristian; GARNICA, Germán. Metodología para la construcción de Interfaces Gráficas Centradas en el Usuario. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 2016.