



FoodReview

Agustín Borreguero Castro

Alejandro Cantos Molina



Índice

Descripción de FoodReview	3
Guía Visual FoodReview	4
Paleta de colores	4
Tipografía	5
Componentes de la interfaz	6
Explicación de cada pantalla	9
Pantalla de Login	9
Pantalla Principal – Listado de Restaurantes y Reseñas	10
Pantalla de Creación / Edición de Reseña	11
Pantalla de Detalle de Reseña	12
Pantalla de Chat	13
Decisiones de Diseño UI/UX	14
Pruebas de usabilidad y accesibilidad	15
Justificación del rediseño realizado	16



Descripción de FoodReview

FoodReview es una aplicación móvil desarrollada para la plataforma Android que permite a los usuarios descubrir, evaluar y compartir reseñas de restaurantes de forma rápida, intuitiva y visualmente atractiva. El propósito principal de la aplicación es fomentar una comunidad participativa donde los usuarios puedan encontrar recomendaciones honestas y detalladas antes de elegir un lugar para ir a comer o cenar, así como aportar sus propias experiencias gastronómicas mediante valoraciones, comentarios y contenido multimedia.

Diseñada con un enfoque centrado en el usuario y siguiendo los principios de Material Design para Android, FoodReview ofrece una experiencia visual coherente, accesible y fácil de interactuar. La app combina funcionalidad con un diseño limpio y moderno, facilitando al usuario realizar acciones clave como:

- Iniciar sesión o registrarse de forma segura y sencilla.
- Navegar un listado de reseñas de restaurantes con información relevante.
- Crear y enviar nuevas reseñas, incluyendo texto, fotografías y calificaciones.
- Consultar el detalle completo de cada reseña.
- Editar reseñas publicadas por el propio usuario.
- Interactuar con soporte o comunidad a través de un sistema de chat.

La aplicación presenta una organización visual clara, con iconos fáciles de entender y una paleta de colores pensada para que la información se identifique rápidamente. Esto facilita el uso de la aplicación a todo tipo de usuarios, independientemente de su experiencia previa. El sistema de navegación es sencillo e intuitivo, permitiendo que el usuario pueda realizar acciones habituales, como buscar un restaurante, valorar su experiencia o consultar contenido multimedia, de forma rápida y sin confusión.

Además, FoodReview incorpora mecanismos visuales consistentes que ayudan al usuario a comprender rápidamente estados de información, validar acciones y recibir retroalimentación clara ante errores o confirmaciones, garantizando así una experiencia de uso positiva y memorable.



Guía Visual FoodReview

Paleta de colores

FoodReview utiliza una paleta de colores coherente y consistente en todas las pantallas, siguiendo las recomendaciones de Material Design para aplicaciones Android.

El color principal se emplea para destacar acciones importantes, como botones principales y elementos interactivos, mientras que los colores secundarios se utilizan para reforzar la identidad visual y aportar contraste.

Además, se han seleccionado colores con un contraste adecuado entre fondo y texto para garantizar una correcta legibilidad y mejorar la accesibilidad de la aplicación.



Imagen 1

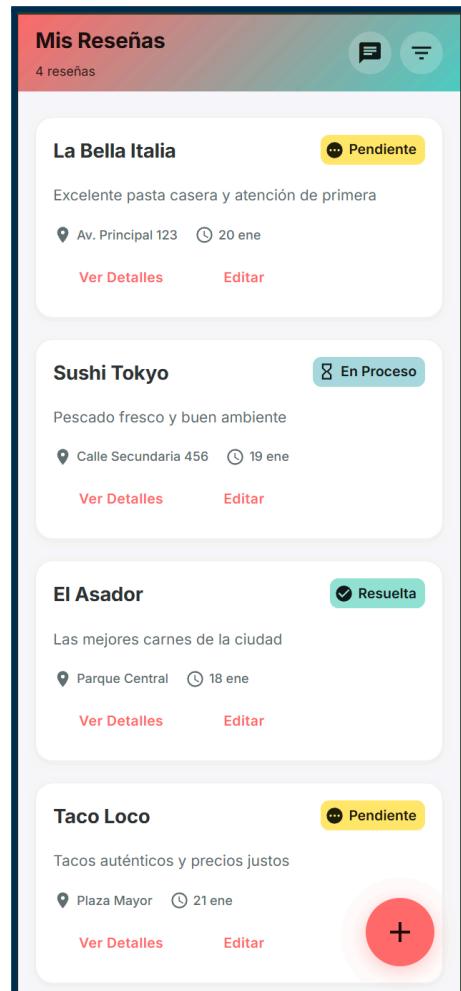


Imagen 2



Tipografía

La aplicación emplea una tipografía sans-serif acorde a las directrices de Material Design, priorizando la legibilidad en dispositivos móviles.

Se utilizan diferentes tamaños y pesos tipográficos para establecer una jerarquía visual clara, permitiendo al usuario distinguir fácilmente entre títulos, subtítulos y texto informativo.

Esta elección tipográfica contribuye a una lectura cómoda y a una mejor comprensión de la información mostrada en pantalla.

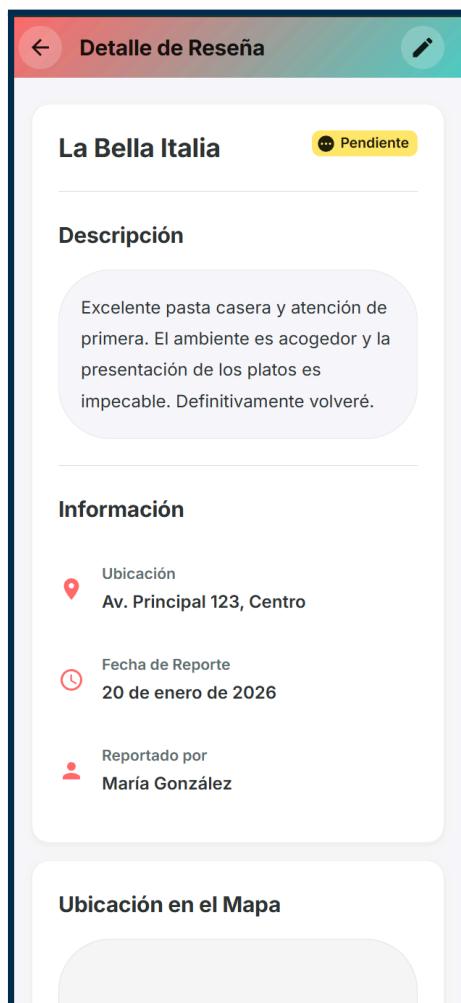


Imagen 3

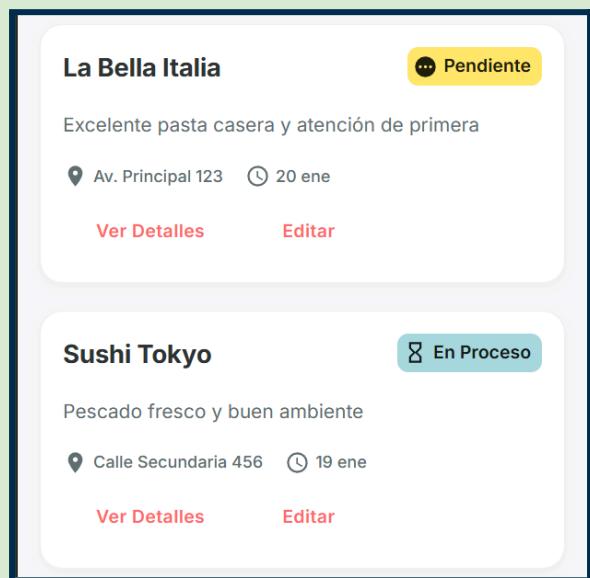


Componentes de la interfaz

FoodReview hace uso de componentes estándar de Material Design para garantizar una experiencia de uso familiar y consistente.

Entre los componentes más utilizados se encuentran:

Tarjetas para mostrar restaurantes y reseñas.



Botones principales para acciones destacadas como crear o editar una reseña.



Imagen 5

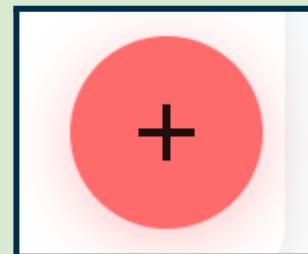


Imagen 6



Campos de texto para formularios de inicio de sesión y creación de reseñas.

Nueva Reseña

Título *

Descripción *

Nivel de Urgencia *

Ubicación

Dirección *

Toca para seleccionar en el mapa

Imagen 7

Iconos reconocibles para acciones como navegar entre pantallas.

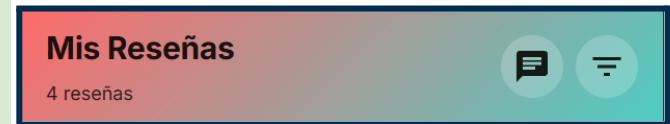


Imagen 8

El uso de estos componentes mejora la coherencia visual y facilita la interacción del usuario con la aplicación.



Explicación de cada pantalla

Pantalla de Login

La pantalla de inicio de sesión permite al usuario acceder a la aplicación mediante la introducción de su correo electrónico y contraseña. Los campos de texto cuentan con etiquetas claras y validaciones visuales que muestran mensajes de error o confirmación cuando los datos son incorrectos o incompletos. El botón principal “Iniciar sesión” se destaca con el color primario, guiando al usuario hacia la acción más importante de forma intuitiva. La disposición de los elementos es limpia y centrada, facilitando que el usuario comprenda rápidamente cómo iniciar sesión en la aplicación.



Imagen 9



Pantalla Principal - Listado de Restaurantes y Reseñas

Esta pantalla funciona como el punto central de la aplicación y muestra un listado de restaurantes y reseñas mediante tarjetas (cards). Cada tarjeta incluye el nombre del restaurante, una vista previa del texto de la reseña, permitiendo al usuario identificar rápidamente los contenidos más relevantes, la ubicación y cuando ha sido creada la reseña. Desde esta pantalla se puede acceder al detalle completo de cada reseña y se resalta de manera visible el botón flotante para crear una nueva reseña situada abajo a la derecha, asegurando un flujo de navegación intuitivo y una jerarquía visual clara que facilita la comprensión de la información.

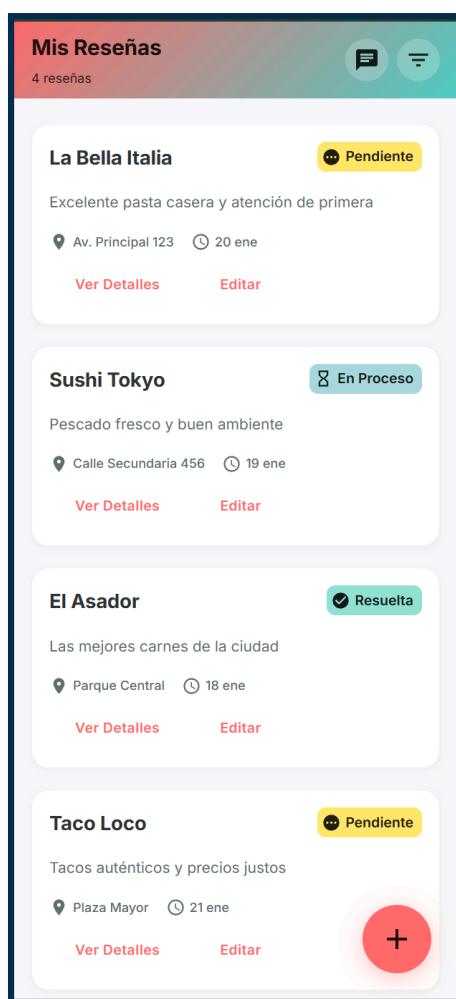


Imagen 2



Pantalla de Creación / Edición de Reseña

En la pantalla de creación o edición de reseñas, el usuario encuentra un formulario organizado que guía el proceso de publicación. Es posible introducir texto descriptivo, seleccionar una valoración mediante estrellas y añadir imágenes para complementar la reseña. Los botones de acción, como "Guardar" y "Cancelar", están claramente identificados y situados de forma lógica, permitiendo al usuario completar la tarea sin confusión. El diseño prioriza un flujo lineal y simple que reduce errores durante la introducción de información.

Nueva Reseña

Título *

Descripción *

Nivel de Urgencia *

Ubicación

Dirección *

Toca para seleccionar en el mapa

Imagen 7

Editar Reseña

Título *

La Bella Italia

Descripción *

Excelente pasta casera y atención de primera

Nivel de Urgencia *

Media

Urgencia seleccionada:

Media

Ubicación

Dirección *

Av. Principal 123

Toca para seleccionar en el mapa

Imagen 10



Pantalla de Detalle de Reseña

Esta pantalla presenta toda la información de una reseña seleccionada, incluyendo el nombre del restaurante, el texto de la reseña, la ubicación del restaurante y cualquier contenido multimedia agregado. Los botones secundarios para editar la reseña o regresar al listado principal están ubicados de manera clara, asegurando que el usuario pueda interactuar con la información de forma sencilla. El diseño está centrado en la legibilidad y en una presentación visual clara que permite una rápida comprensión del contenido.



Imagen 11



Pantalla de Chat

La pantalla de chat permite la comunicación entre el usuario y el soporte de la aplicación. Los mensajes se diferencian visualmente según su origen, con los del usuario alineados a la derecha y los del soporte a la izquierda, facilitando la lectura y seguimiento de la conversación. El campo de entrada de texto y el botón de envío se encuentran claramente identificados en la parte inferior de la pantalla, asegurando que la interacción sea rápida, intuitiva y fluida.

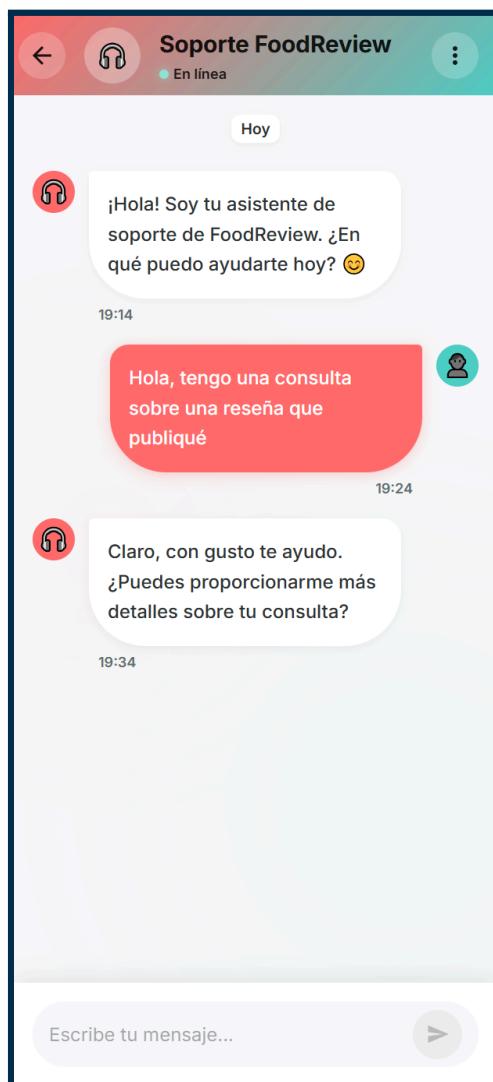


Imagen 12



Decisiones de Diseño UI/UX

El diseño de la aplicación FoodReview se ha planteado siguiendo un enfoque de diseño centrado en el usuario, con el objetivo de crear una interfaz clara, intuitiva y fácil de utilizar desde el primer contacto.

Se ha optado por una estructura visual limpia y ordenada, en la que cada pantalla presenta una única acción principal claramente identificable. Esta decisión permite que el usuario entienda rápidamente qué puede hacer en cada momento, cómo iniciar sesión, crear una reseña o consultar información detallada, evitando distracciones innecesarias.

El uso de componentes estándar de Material Design responde a la intención de ofrecer una experiencia familiar para los usuarios de Android. Elementos como tarjetas, botones, campos de texto e iconos se utilizan de forma consistente en todas las pantallas, lo que facilita el aprendizaje de la interfaz y mejora la sensación de continuidad entre secciones de la aplicación.

La jerarquía visual se ha trabajado mediante el tamaño del texto, el uso del color y la disposición de los elementos en pantalla. La información más relevante, como el nombre del restaurante o la valoración, se muestra de forma destacada, mientras que los elementos secundarios ocupan un segundo plano visual. Esto permite al usuario escanear rápidamente el contenido y encontrar la información que busca sin esfuerzo.

En cuanto a la navegación, se ha diseñado un flujo sencillo y directo que reduce el número de pasos necesarios para completar tareas habituales. Acciones frecuentes como crear una reseña, editarla o volver al listado principal se encuentran siempre en ubicaciones previsibles, lo que mejora la eficiencia y la experiencia general de uso.

Finalmente, se han tenido en cuenta aspectos básicos de accesibilidad, como el contraste entre texto y fondo, el tamaño adecuado de los elementos interactivos y el uso de iconos comprensibles, con el fin de garantizar que la aplicación pueda ser utilizada por un amplio rango de usuarios.



Pruebas de usabilidad y accesibilidad

Con el fin de comprobar si la aplicación FoodReview resulta fácil de usar, se realizaron pruebas de usabilidad sobre el prototipo v1. Estas pruebas permitieron observar cómo personas reales interactúan con la aplicación y detectar posibles dificultades antes de realizar mejoras en el diseño.

Las pruebas se llevaron a cabo con cinco personas externas al grupo. A los participantes se les pidió que utilizaran el prototipo sin recibir instrucciones previas, para poder evaluar si la interfaz era comprensible de manera intuitiva.

Durante la prueba, los usuarios realizaron varias tareas habituales dentro de la aplicación, como iniciar sesión, acceder al listado principal, crear una reseña, consultar el detalle de una reseña, editar una reseña existente y utilizar la pantalla de chat. Mientras realizaban estas acciones, se tuvo en cuenta el tiempo aproximado necesario para completar cada tarea, si necesitaban ayuda y los errores o dudas que surgían durante el proceso.

Los resultados mostraron que la mayoría de los participantes pudieron completar las tareas principales sin dificultad, lo que indica que la navegación general de la aplicación es clara.

En cuanto a la satisfacción general, los usuarios valoraron de forma positiva la experiencia de uso, destacando que la aplicación resulta sencilla y agradable.

Respecto a la accesibilidad, se revisaron aspectos como el contraste de colores, la legibilidad del texto y la facilidad para entender los iconos. Aunque la aplicación presenta una base adecuada, las pruebas permitieron identificar pequeñas mejoras que se aplicaron posteriormente en el rediseño del prototipo.



Justificación del rediseño realizado

A partir de los resultados obtenidos en las pruebas de usabilidad realizadas sobre el prototipo v1, se llevó a cabo un rediseño del diseño inicial con el objetivo de mejorar la experiencia general de uso y facilitar la interacción del usuario con la aplicación.

Durante las pruebas se observó que algunos usuarios no encontraban fácilmente la opción para cerrar sesión, lo que generaba confusión sobre cómo finalizar el uso de la aplicación. Para solucionar este problema, en el prototipo v2 se añadió un botón de cerrar sesión claramente visible dentro de la interfaz, permitiendo al usuario salir de la aplicación de forma sencilla y controlada.

Además, durante las pruebas se detectó que, a medida que aumentaba el número de reseñas, algunos usuarios tenían dificultades para encontrar restaurantes con buenas valoraciones. Para mejorar esta situación, se incorporó un botón que permite filtrar las reseñas según la calificación por estrellas, facilitando la búsqueda de contenido relevante y mejorando la experiencia de navegación dentro de la aplicación.

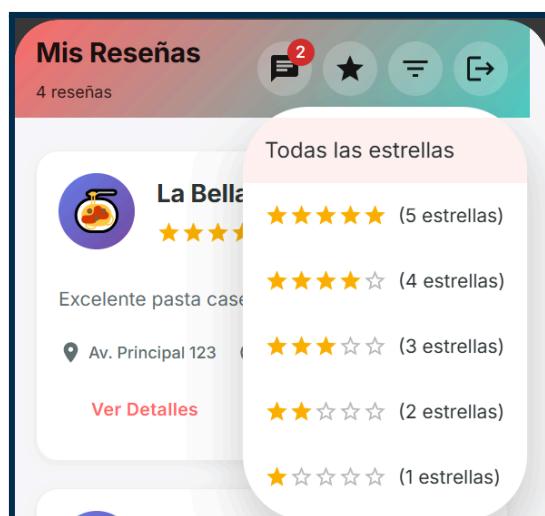


Imagen 13



Asimismo, se detectó que los usuarios echaban en falta una forma clara de valorar los restaurantes en el momento de crear una reseña. Como respuesta a esta necesidad, se incorporó un sistema de valoración mediante estrellas en la pantalla de creación de reseñas, facilitando que el usuario pueda expresar su opinión de manera rápida y visual.



Imagen 14

Otro aspecto mejorado fue la falta de información contextual sobre los restaurantes. En el prototipo v2 se añadió un selector del tipo de cocina, que permite indicar si el restaurante es italiano, japonés, mexicano u otro, mejorando la organización de la información y facilitando la identificación de los establecimientos según las preferencias del usuario.

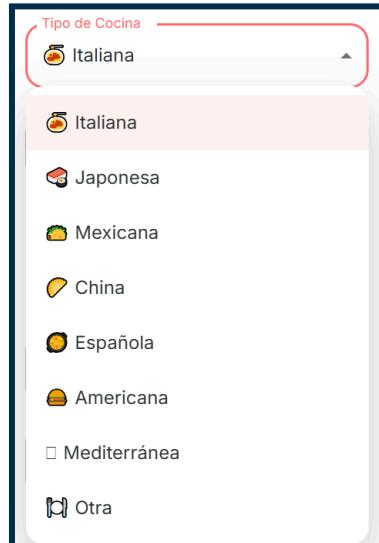


Imagen 15



También, se detectó la necesidad de ofrecer más contexto sobre el nivel de precios de los restaurantes. Para ello, se incorporó un selector de rango de precios con opciones como económico, moderado, caro y muy caro. Esta mejora ayuda a los usuarios a tomar decisiones más informadas antes de visitar un restaurante, aumentando la utilidad práctica y el valor informativo de la aplicación.

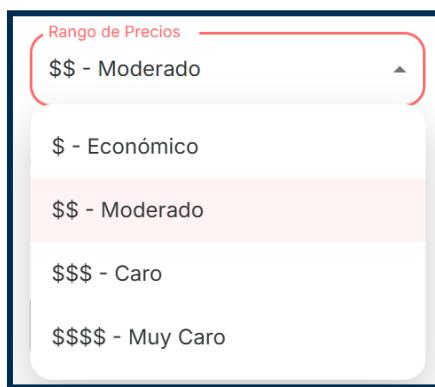


Imagen 16

Finalmente, se observó que algunos usuarios no tenían la certeza de si una reseña se había creado o editado correctamente tras realizar la acción correspondiente. Como mejora, se añadieron mensajes de confirmación visibles después de guardar o modificar una reseña, proporcionando una respuesta clara al usuario y aumentando la confianza en el uso de la aplicación.

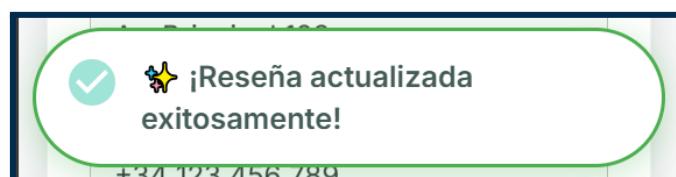


Imagen 17