

Aplicación y sitio web adaptable de “Comer Sano”

Alexis Yuri

Resumen del proyecto



El producto:

Comer Sano es una iniciativa del departamento de salud del gobierno comunal cuyo enfoque central es cuidar la salud a través de la alimentación de las personas que presentan enfermedades crónicas y también los adultos mayores. La organización necesitaba una herramienta que ayude a las personas a aprender a comer según sus necesidades particulares de salud. Los usuarios objetivo de "Comer Sano" son las personas hipertensas, diabéticos, celíacos y adultos mayores.



Duración del proyecto:

Desde diciembre del 2024 hasta enero del 2025



Resumen del proyecto



El problema:

Debido el alto porcentaje de población que presenta hipertensión (20%) y diabetes(15%) se decidió crear un programa que ayude a cuidar la salud de las personas a través de la alimentación. Una de las formas de transmitir el conocimiento de la alimentación es a través de una aplicación para dispositivos móviles y página web, dado su fácil acceso, bajo costo e interacción con los usuarios.



El objetivo:

Diseñar una aplicación que ayude a las personas que presentan algunas enfermedades crónicas a alimentarse sano según sus necesidades.

Resumen del proyecto



Mi función:

Diseñador UX que lidera el diseño de la aplicación y sitio web adaptable de Comer Sano, desde la concepción del proyecto hasta la entrega.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, creación de esquemas de página en papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de usabilidad, consideración de la accesibilidad e iteración de diseños.

Entender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Planteamientos del problema
- Auditoría competitiva
- Ideación

Investigación sobre los usuarios: resumen



Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para comprender las necesidades de los usuarios para los que estaba diseñando. El grupo objetivo con los que realicé la investigación fueron adultos que presentan enfermedades crónicas y adultos mayores. Este grupo de usuarios confirmó las suposiciones iniciales sobre la dificultades que tenían para consumir alimentos saludables según sus necesidades, desde saber que alimentos elegir para comprar, pasando por el proceso de preparación de cada uno de los menús y finalmente contar con una variedad de platos para tener disponibles durante toda la semana y dentro de cada día. La investigación también reveló que los potenciales usuarios no tenían mucho manejo de las aplicaciones móviles, por tanto la aplicación de Comer Sano debía ser muy fácil de usar, con tipografía grande y legible y lo mas didáctica posible.

Persona: **María**

Planteamiento del problema:

María es dueña de casa y necesita recetas fáciles de preparar sin gluten y bajas en glucosa para hacer comidas atractivas y sabrosas, ya que ella es celiaca y su marido sufre de prediabetes.



María

Edad: 40 años
Educación: secundaria
Ciudad natal: Santiago
Familia: vive con marido y 2 hijos
Ocupación: ama de casa

“Detrás de cada gran familia hay una gran mujer”

Objetivos

- Cuidar a su familia.
- Apoyar en la educación de sus hijos.
- Mejorar infraestructura pública en su barrio participando de juntas vecinales.

Frustraciones

- No poder generar ingresos económicos extras permanentes.
- No saber manejar un automóvil.

María tiene hijos en etapa de colegio y universidad. Su marido trabaja y ella es la encargada de mantener el hogar, hacer las compras y atender a sus hijos. Participa en la junta de vecinos para mejorar el entorno de su barrio. También hace pequeños trabajos esporádicos para ayudar a la economía del hogar.

Auditoría competitiva

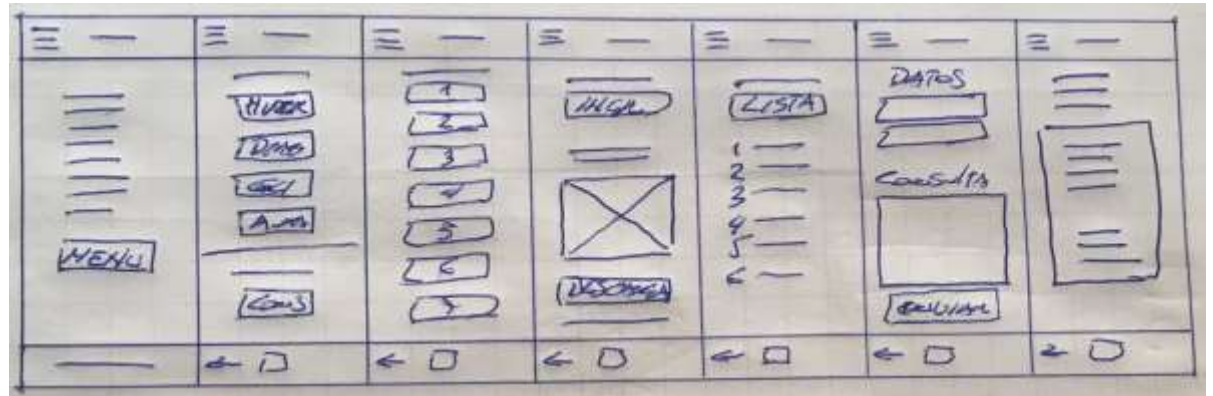
Al realizar una auditoría de algunas aplicaciones de la competencia, se obtuvo más información de guía sobre las brechas y oportunidades para abordar con la aplicación de “Comer Sano”.

Auditoría competitiva									
Objetivo de auditoría competitiva: Identificar y comprender la eficacia de los productos y las funciones que se utilizan actualmente para ofrecer recetas de alimentación sana.									
Tipo de competidor (sitio web o aplicación)	Información general							UX (calificación: excelente trabajo, bien, muy bien o pésimo)	
	Ubicación(s)	Oferta de producto	Precio (€ - \$USD)	Sitio web (URL)	Tamaño del registro (jóvenes, adultos, niños)	Público objetivo	Propósito de venir (vídeo)	Experiencia del sitio web desde una computadora de escritorio	Experiencia del sitio web desde la aplicación (o un dispositivo móvil)
EligeVitalSano	Directo	Todo el país	CLP	https://eligenvitaisano.gub.cl/	grande	Todo tipo de usuarios familiar	«Promover hábitos y estilos de vida saludables para mejorar la calidad de vida.»	Sobresaliente + Fácil de navegar + Diseño visual y de marca sólido + Todas las funciones son útiles e intuitivas	Sobresaliente + Fácil de navegar + Marca y diseño visual sólidos y coherentes + Todas las funciones son útiles e intuitivas
FitFood	Indirecta	Santiago	CLP	www.fitfood.cl/	Pequeño	Adultos y jóvenes, deportistas, veganos, vegetarianos	«Te ayudamos a disminuir tu peso, te damos ideas para mejorar tu composición corporal y elevar tu calidad de vida con nuestros planes alimenticios.»	Sobresaliente + Fácil de navegar + Diseño sencillo + Diseño visual y de marca sólido	Muy bien + Fácil de navegar + Diseño visual respaldado en comparación con el sitio web + Diseño visual y de marca sólido
PlanNutritivo	Indirecta	Santiago	CLP	https://www.plannutritivo.cl/	Pequeño	Adultos y jóvenes	«Ofrecer un servicio que facilite la alimentación sana desde la perspectiva de la ciencia y para todos.»	Muy bien + Marca sólida y coherente + Fácil de navegar + Fácil mostrar información de usuarios	Muy bien + Marca sólida y coherente + Fácil de navegar + Todas las funciones son útiles

UX (calificación: excelente trabajo, bien, muy bien o sobresaliente)							
Interacción				Diseño visual			
Funciones	Accesibilidad	Flujo de usuarios	Navegación	Identidad de marca	Tono	Consistencia	
Bien + Función de descarga de recetas en imagen y video + Función de búsqueda (recetas, ingredientes) + No incluye posibilidad de crear perfil	Bien + Buen uso de elementos visuales + Uso de colores que simplifique la accesibilidad + No equipado para la tecnología de lector de pantalla	Muy bien + El flujo de usuario de la pantalla principal es claro + Proceso de acceso a recetas es rápido y fácil de usar	Muy bien + Menú de navegación completo + Indicación clara de los elementos en los que se puede hacer clic	Sobresaliente + Identidad de marca sólida reflejada en el diseño + Intero de diseño sólido y coherente, incluido el uso de imágenes de alta calidad + Uso de muchas imágenes de alta calidad	Formal, pero amigable. No se siente «rigido» Coincide con la identidad de la marca	Muy bien + Compara la información con claridad + Las descripciones son breves y directas	
Muy bien + Función de personalización de recetas + Posibilidad de crear perfil	Bien + Buen uso de elementos visuales + Uso de colores que simplifique la accesibilidad	Muy bien + Proceso de personalización del menú es claro y directo + Uso procesado de pedido y de pago son simples y claros	Necesita trabajo + Los elementos sobre los que se puede hacer clic están bien marcados + Navegación sencilla	Muy bien + La identidad de marca se refleja en todo el diseño + Uso de muchas imágenes de alta calidad	Formal, pero amigable. No se siente «rigido» Coincide con la identidad de la marca	Bien + Las descripciones son breves y directas + La información es muy clara y fácil de entender	
Bien + Función de personalización de recetas personalizadas + Función de seguimiento de despididos + No incluye función de filtros	Bien + Buen uso de elementos visuales + Uso de colores que simplifique la accesibilidad + No equipado para la tecnología de lector de pantalla	Bien + Proceso de selección de comida claro y directo + No permite personalizar el menú semanal	Muy bien + Navegación sencilla + Indicación clara de los elementos en los que se puede hacer clic	Sobresaliente + Identidad de marca sólida reflejada en el diseño + Intero de diseño sólido y coherente, incluido el uso de imágenes de alta calidad + Uso coherente de fuertes colores que se alinean con la identidad de marca	Tono amistoso, muy visual que se alinea bien con la marca	Muy bien + Compara la información con claridad + Las descripciones son breves y directas	

Ideación

Hice un ejercicio de ideación rápido para tener ideas sobre cómo abordar las brechas identificadas en la auditoría competitiva. Mi enfoque se centró en diseñar una aplicación sencilla, liviana para ser usada en móviles no tan nuevos y fácil de adaptar a otros dispositivos.



Esquemas de página digitales

Después de idear y crear una versión preliminar de esquema de página en papel, creé los diseños iniciales para la aplicación “Comer Sano”. Estos diseños se centraron en la sencillez del diseño, contar con tipografía grande y legible y fácil de entender.

La funcionalidad de la aplicación se aprecia en la información de los ingredientes para tener a mano en caso de ir de compras.



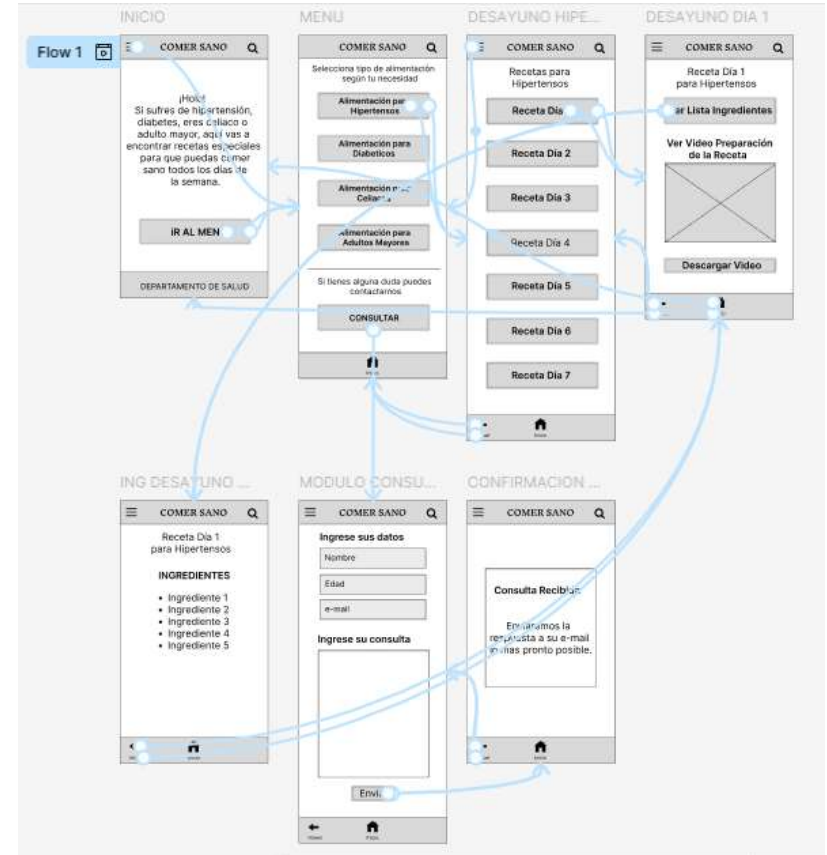
Para un apoyo audiovisual se incorporan videos mostrando la preparación del plato.



Prototipo de baja fidelidad

Para las pruebas de usabilidad, creé un prototipo de baja fidelidad muy sencillo de seguir que conectaba el tipo de enfermedad crónica del usuario con los ingredientes, recetas y preparación diario de cada plato.

Ver el [prototipo de baja fidelidad de Comer Sano](#).



Estudio de usabilidad: parámetros



Tipo de estudio:

Estudio de usabilidad moderado



Ubicación:

Santiago, Chile



Participantes:

5 participantes



Longitud:

30-60 minutos

Estudio de usabilidad: hallazgos

Estos fueron los principales hallazgos del estudio de usabilidad:

1

Separar Comidas

Los usuarios quieren recetas separadas por tipo de comida (desayuno, almuerzo, comida) y no sólo un listado de comidas sin clasificar.

2

Leer Recetas

Los usuarios quieren leer la receta y no sólo verla en un video, ya que de esta forma pueden leerla pausadamente mientras cocinan.

3

Tiempo de Respuesta

Los usuarios quieren saber en cuanto tiempo serán respondidas sus preguntas en el módulo de consultas.

Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Maquetas

Con base en las conclusiones de los estudios de usabilidad, apliqué cambios de diseño agregando una pantalla intermedia que especifica el tipo de comida del día, agregando las 4 opciones mas comunes.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Maquetas

Otro de los cambios de diseño fue agregar un botón “Ver Receta” para poder leer la receta en texto y no sólo ver el video de la preparación.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



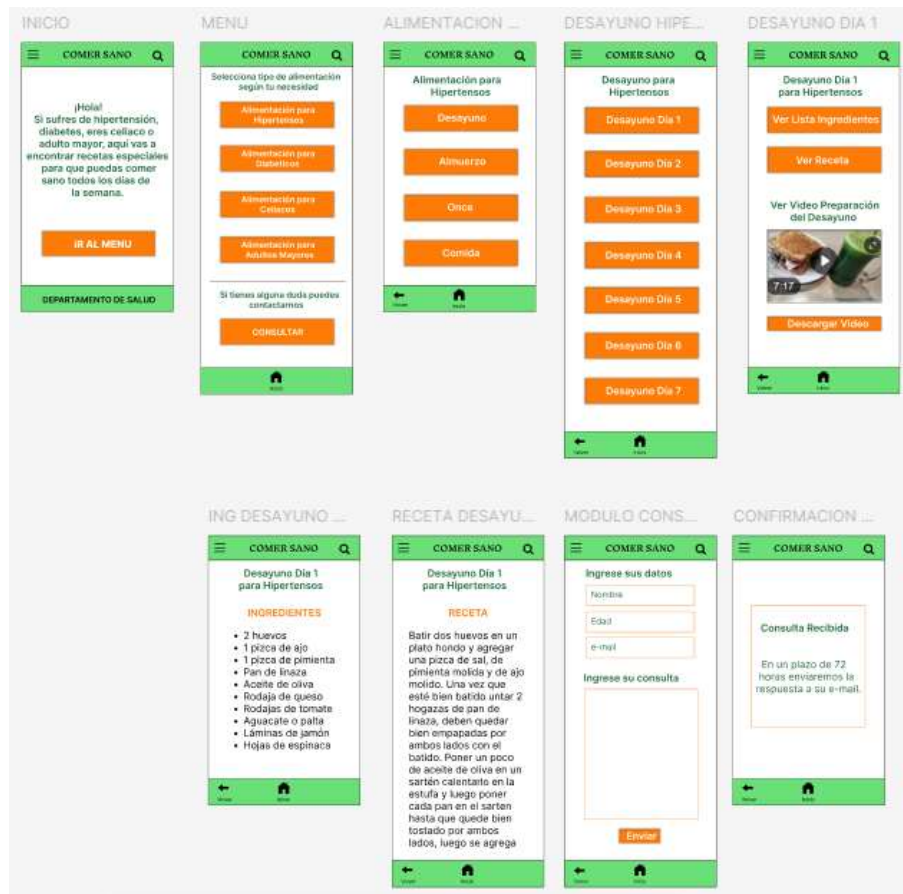
Maquetas



Prototipo de alta fidelidad

El prototipo de alta fidelidad siguió el mismo flujo del usuario que el prototipo de baja fidelidad, incluidos los cambios de diseño realizados después del estudio de usabilidad.

Ver el [prototipo de alta fidelidad de Comer Sano](#).



Consideraciones de accesibilidad

1

Se incluyen etiquetas transparentes para elementos interactivos que son legibles por los lectores de pantalla.

2

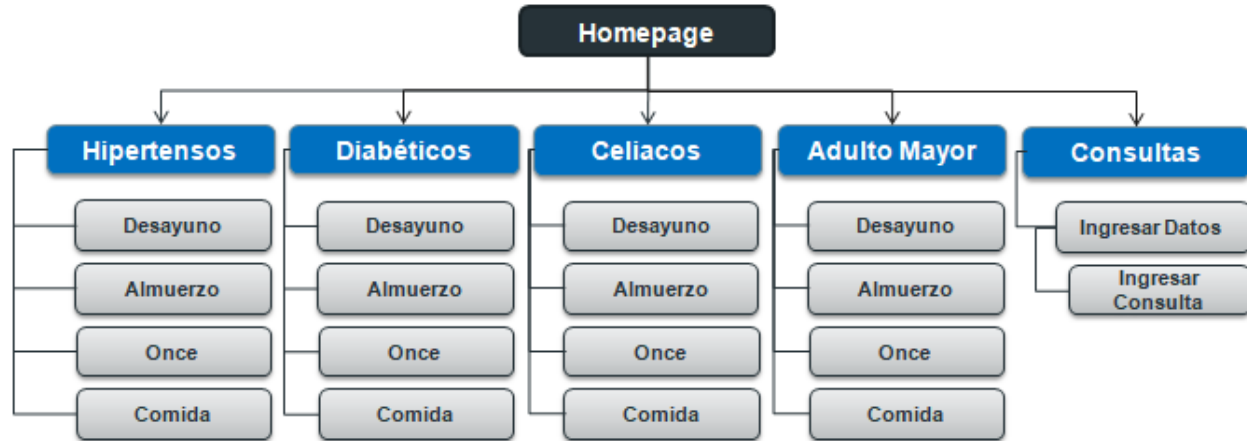
Se utiliza un menú sencillo y con tipografía clara para ayudar a definir la tarea o acción principal para todo tipo de usuario.

Diseño adaptable

- Arquitectura de la información
- Diseño adaptable

Mapa del sitio

Una vez terminados los diseños de la aplicación, empecé a trabajar en el diseño del sitio web adaptable. Usé el mapa del sitio de “Comer Sano” como guía para la estructura organizativa del diseño de cada pantalla a fin de garantizar una experiencia coherente en todos los dispositivos.



Diseños adaptables

Los diseños según la variación del tamaño de pantalla abarcan los dispositivos móviles, las tabletas y las computadoras de escritorio. Optimicé los diseños para adaptarlos a las necesidades específicas del usuario de cada dispositivo y tamaño de pantalla.

Sitio web móvil



Tableta



Computadora de escritorio



Futuro

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

Los usuarios encontraron que la aplicación de “Comer Sano” los ayuda a controlar sus problemas crónicos de salud mediante una alimentación sana acorde a sus necesidades.

Un usuario del estudio comentó: “La aplicación hizo que fuera mas fácil comprar los alimentos, prepararlos y cocinarlos sin tener que perder mucho tiempo pensando o buscando que cocinar día a día”.



Qué aprendí:

Aprendí que a pesar de que el problema que estaba tratando de resolver era muy desafiante, pasar por cada uno de los pasos del proceso y tomando en cuenta las necesidades reales de los usuarios, se puede encontrar soluciones de forma mas eficiente y factibles desde el punto de vista del diseño.

Próximos pasos

1

Realizar otra ronda de estudios de usabilidad para validar los problemas que pueden experimentar los usuarios en el sitio web adaptable.

2

Agregar más recursos educativos para que los usuarios aprendan mas sobre las enfermedades que padecen.

¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por dedicar tu tiempo a revisar mi trabajo en la aplicación y sitio web adaptable de “Comer Sano”. Si deseas ver más información o ponerte en contacto conmigo, mi información de contacto se encuentra a continuación.

Email: alexisyurim@email.com

Website: alexisyurim.uxportfolio.com

¡Gracias!