

Diseño App Restaurantes ONLINE

Oscar Galan

Resumen del proyecto



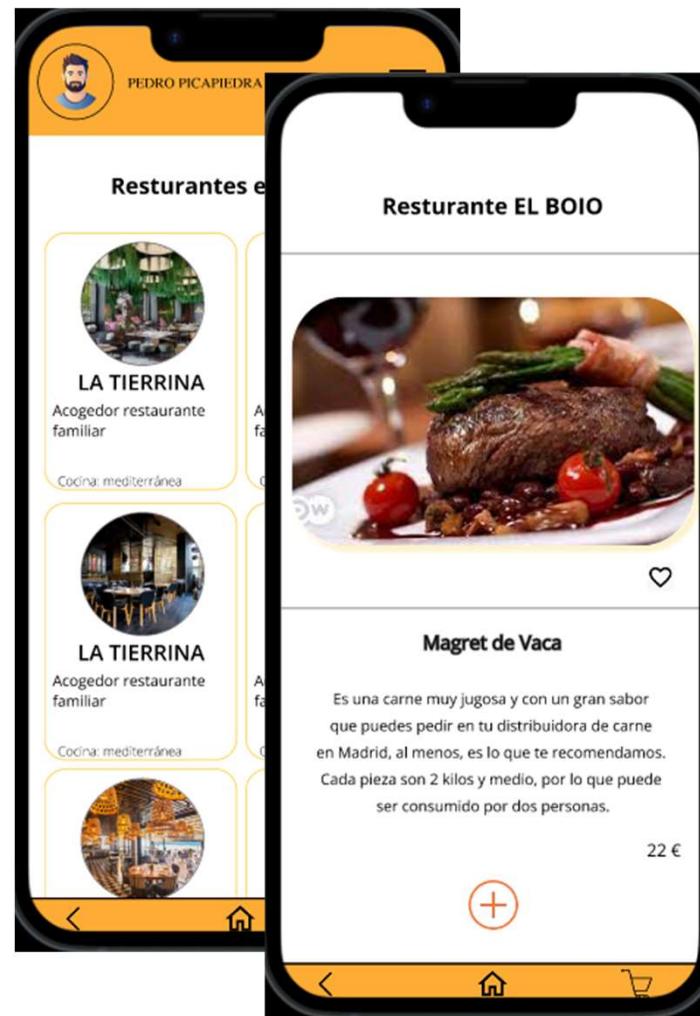
El producto:

Restaurante ONLINE es una aplicación a nivel regional para pedir comida online a restaurantes tradicionales (no FastFood) ideado para las personas que tiene poco tiempo para cocinar.



Duración del proyecto:

Diciembre 2023 – Junio 2024



Resumen del proyecto



El problema:

Personas que por diferentes motivos tienen poco tiempo para cocinar y desean una comida saludable.



El objetivo:

Diseñar una aplicación que brinde a los usuarios realizar fácilmente pedidos de comida sana y saludable con productos de primera calidad.

Resumen del proyecto



Mi rol:

Diseñador UX que ha diseñado la aplicación Restaurante ONLINE desde la concepción hasta la entrega.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, diseño de prototipado en papel y digital de baja y alta fidelidad, realización de estudios de usabilidad, control de accesibilidad e iteración de los diseños.

Entender al usuario

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

Investigación sobre los usuarios: resumen



Hice entrevistas y construí mapas de empatía y así entender las necesidades de los usuarios. Un grupo de usuarios principal identificado a través de la investigación fueron adultos que trabajan y que no tienen tiempo para cocinar. Otros motivos incluyen obligaciones, intereses o desafíos que dificultan la compra de alimentos para cocinar o ir a restaurantes en persona.

Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

Tiempo

No tienen tiempo para cocinar o el poco tiempo libre que disponen no desean invertirlo en cocinar.

2

Servicio Domicilio

Existen pocos restaurantes que tengan servicio a domicilio, los que los tiene son de comida rápida la mayoría.

3

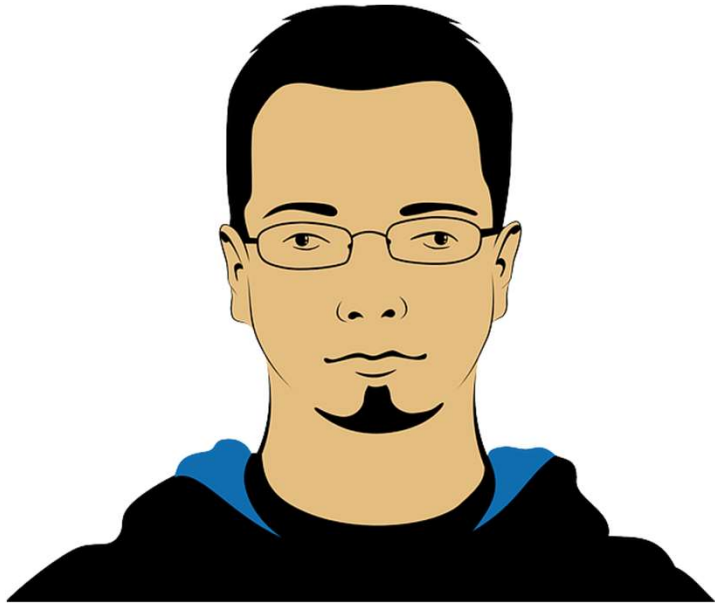
Calida de la comida

Los restaurantes con productos de calidad escasean. Los que tienen servicio a domicilio suelen ser los que tienen una calidad más baja.

4

Atención Telefónica

En muchas ocasiones hay que llamar varias veces ya que no hay una persona encargada de atender el teléfono.



Rodolfo Atienza

Edad: 29

Educación: Grado Informática

Ciudad natal: Madrid

Familia: Soltero

Ocupación: Desarrollador web

“Estamos conectados las 24 horas, 365 días, internet es imparable”

Objetivos

- Montar su propia empresa de diseño y desarrollo web.
- Realizar curso de aplicaciones Android
- Comer muy bien

Frustraciones

- Encontrar restaurante que lleve el pedido a domicilio.
- A veces la calidad de la comida es pobre

Rodolfo es el típico “friki” de la informática. Trabaja en lo que le apasiona y eso le hace perder muchas veces la noción del tiempo. Pasa más de 2/3 del día conectado a internet y no tiene tiempo para “romances” ni cosas que le distraigan de su pasión.

Mapa de recorrido del usuario

El viaje de usuario de Rodolfo Atienza lo útil que sería para los usuarios tener acceso a la aplicación Restaurantes ONLINE.

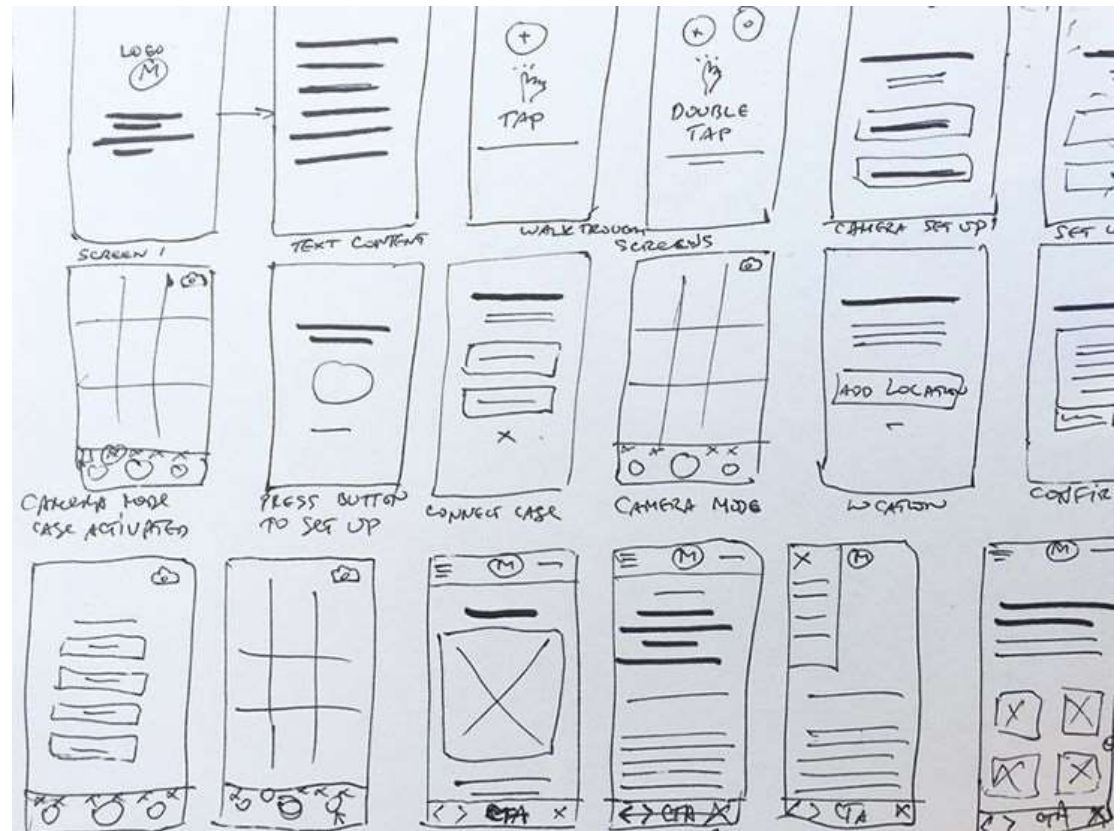
ACCIÓN	Seleccionar restaurante	Revisar la carta	Tomar nota del pedido	Llamar para hacer el pedido	Recepcionar el pedido
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Seccionar qué tipo de comida desea B. Buscar restaurante en buscador C. Decidir el restaurante	Tareas A. Revisar la carta en navegador B. Seleccionar platos	Tareas A. Apuntar los platos B. Revisar que el pedido sea el correcto	Tareas A. Tomar nota del teléfono B. Llamar al restaurante C. Hacer el pedido	Tareas A. Abrir al repartidor B. Recoger el pedido C. Revisar que el pedido es correcto
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Indecisa por la cantidad de tipos de comida Abrumada por cantidad de restaurantes	Indecisa por la cantidad de platos	Intranquila por tomar bien la comanda	Frustrada por la cantidad de veces que llama hasta que es atendida	Intranquila por si el pedido es erróneo Feliz de disfrutar de la comida en familia
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Crear una app/web propia para el restaurante	Filtrado de platos Incluir imágenes	Incluir una opción de guardado en listado (como "favoritos")	Incluir botón para llamada automática Crear carrito de compra para pedido "online" desde app	Incluir reseñas

Comenzar el diseño

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

Esquemas de página en papel

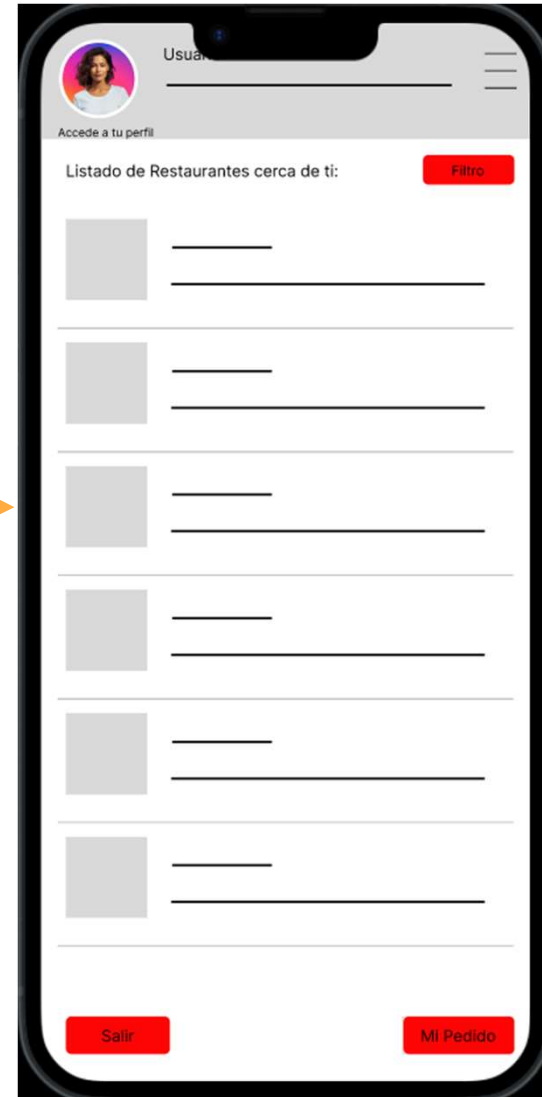
Tomar tiempo para redactar iteraciones de cada pantalla de la aplicación en papel aseguró que los elementos que llegaron a los wireframes digitales fueran adecuados para abordar los puntos preocupantes del usuario. Prioricé un proceso de pedido rápido y fácil para ayudar a los usuarios a ahorrar tiempo.



Esquemas de página digitales

Cuando la fase inicial del diseño avanzaba, se realizaron los diseños de las pantallas según los comentarios y los resultados de la investigación de usuarios.

Estos botones muestran una breve descripción del restaurante y su tipo de cocina.



Este botón permite buscar restaurantes según criterios del usuario

Esquemas de página digitales

La rapidez para poder cambiar los datos del usuario y la dirección de entrega de los pedidos separados de los datos pago fue una necesidad clave.

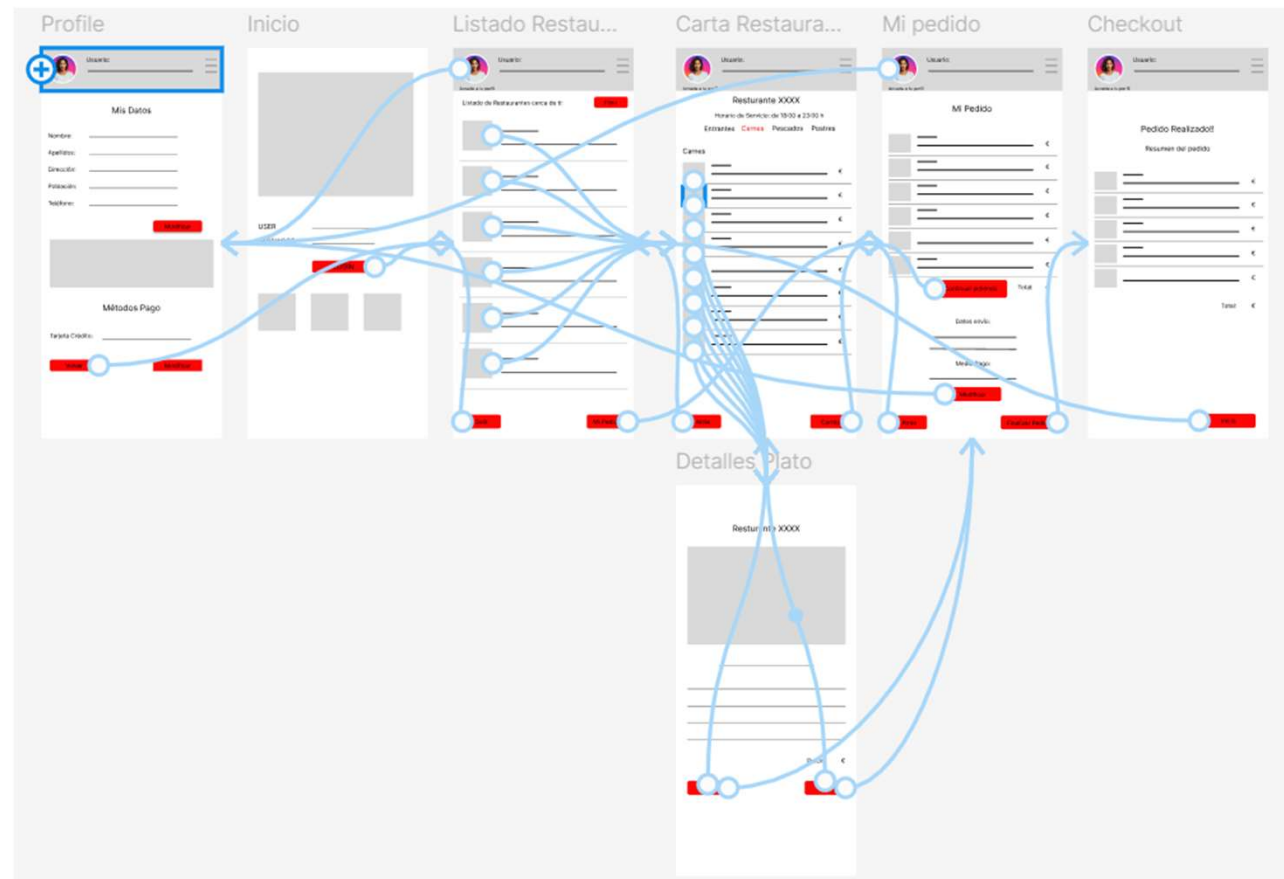
The image shows a mobile application interface for a user profile. At the top, there is a header with a user profile picture and the text 'Usuario'. Below this, the section 'Mis Datos' (My Data) contains five input fields for 'Nombre:', 'Apellidos:', 'Dirección:', 'Población:', and 'Teléfono:'. A red 'Modificar' (Modify) button is positioned to the right of these fields. Below the 'Mis Datos' section is a large grey rectangular placeholder. The 'Métodos Pago' (Payment Methods) section follows, with a 'Tarjeta Crédito:' (Credit Card) input field. At the bottom of the screen, there are two red buttons: 'Volver' (Return) on the left and 'Modificar' (Modify) on the right.

Este botón permite modificar los datos personales sin tener que modificar los de pago.

Prototipo de baja fidelidad

Usando el conjunto completo de esquemas de página digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El flujo de usuario principal que conecté fue el de construir y pedir un pedido de comida, por lo que el prototipo podría usarse en un estudio de facilidad de uso.

Prototipo baja fidelidad [Restaurantes ONLINE](#)



Estudio de usabilidad: Descubrimientos

Realicé dos rondas de estudios de facilidad de uso. Los hallazgos del primer estudio ayudaron a guiar los diseños para convertirlos de esquemas de página en maquetas. El segundo estudio utilizó un prototipo de alta fidelidad y reveló qué aspectos de las maquetas necesitaban refinarse.

Descubrimientos de la Ronda 1

- 1 Necesitan hacer pedidos fácilmente
- 2 Necesitan un acceso fácil al perfil
- 3 Necesitan saber el horario de servicio

Descubrimientos de la Ronda 2

- 1 Necesitan saber cuándo se añade un producto
- 2 Necesitan saber el estado de su pedido
- 3 Necesitan un acceso al historial de pedidos

Perfeccionar el diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Maquetas

Los primeros diseños permitían cierto nivel de personalización, pero, después de los estudios de facilidad de uso, agregué otras opciones de mejora en la ubicación, y mejora de la modificación de la cantidad de un plato. Se mejoró el diseño de listado de restaurantes y platos.

Antes del estudio de usabilidad



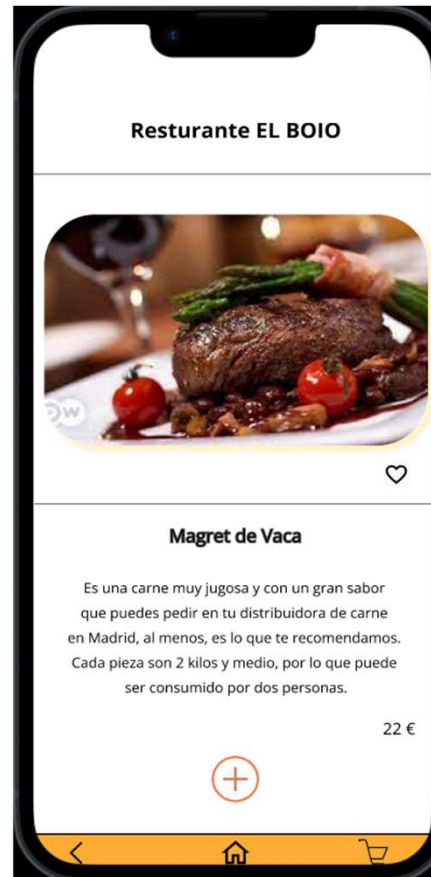
Después del estudio de usabilidad



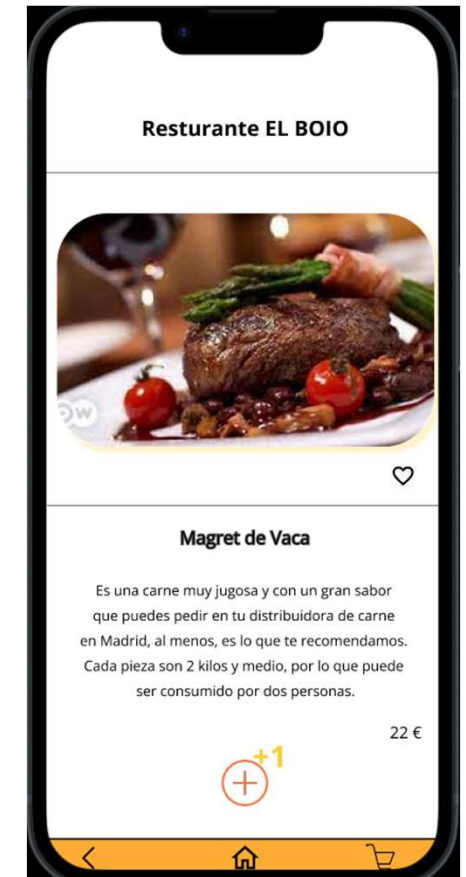
Maquetas

El segundo estudio de usabilidad reveló que no se notificaba cuando un plato se había añadido al pedido. Para dar fe que se añadía se agregó un “+1” en el botón de añadir.

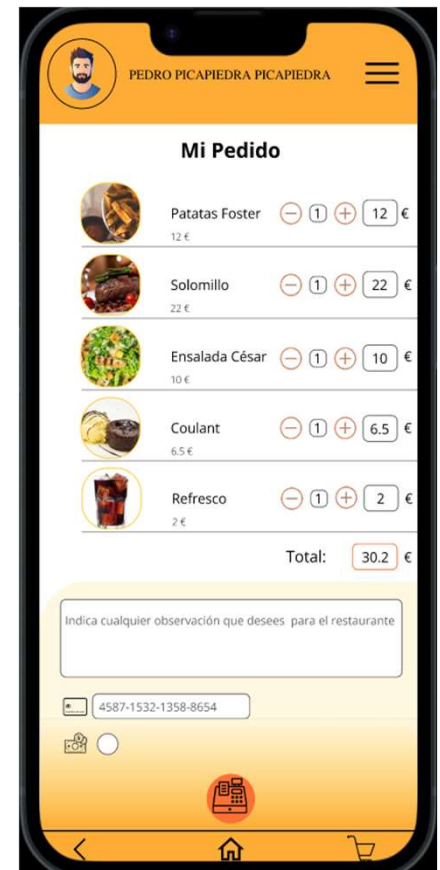
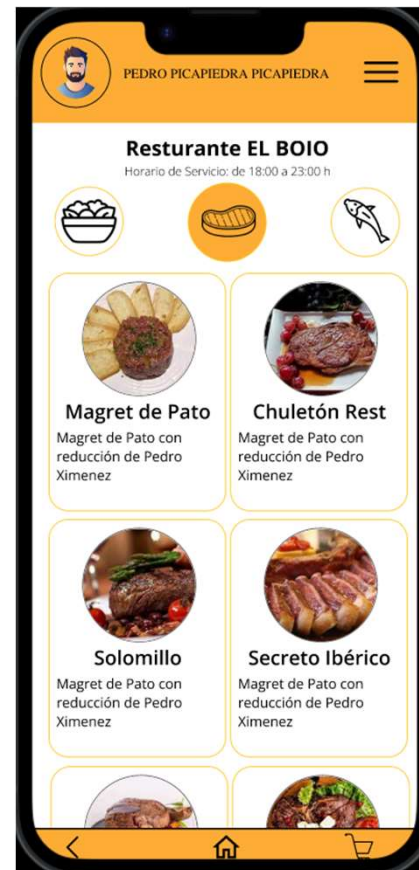
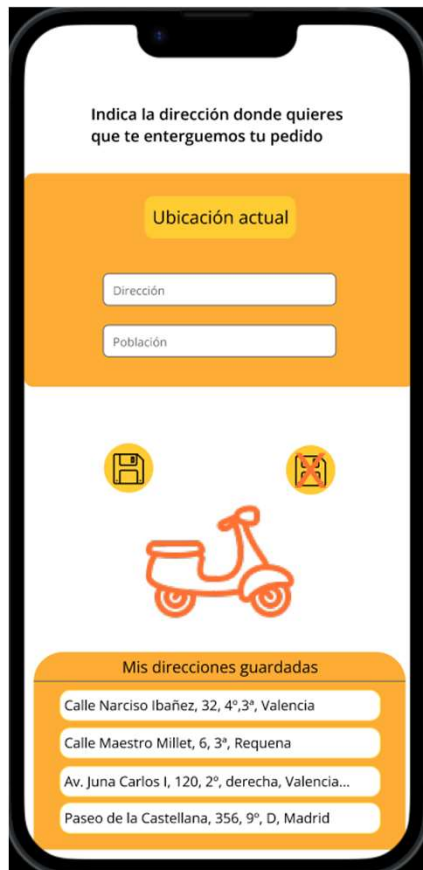
Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



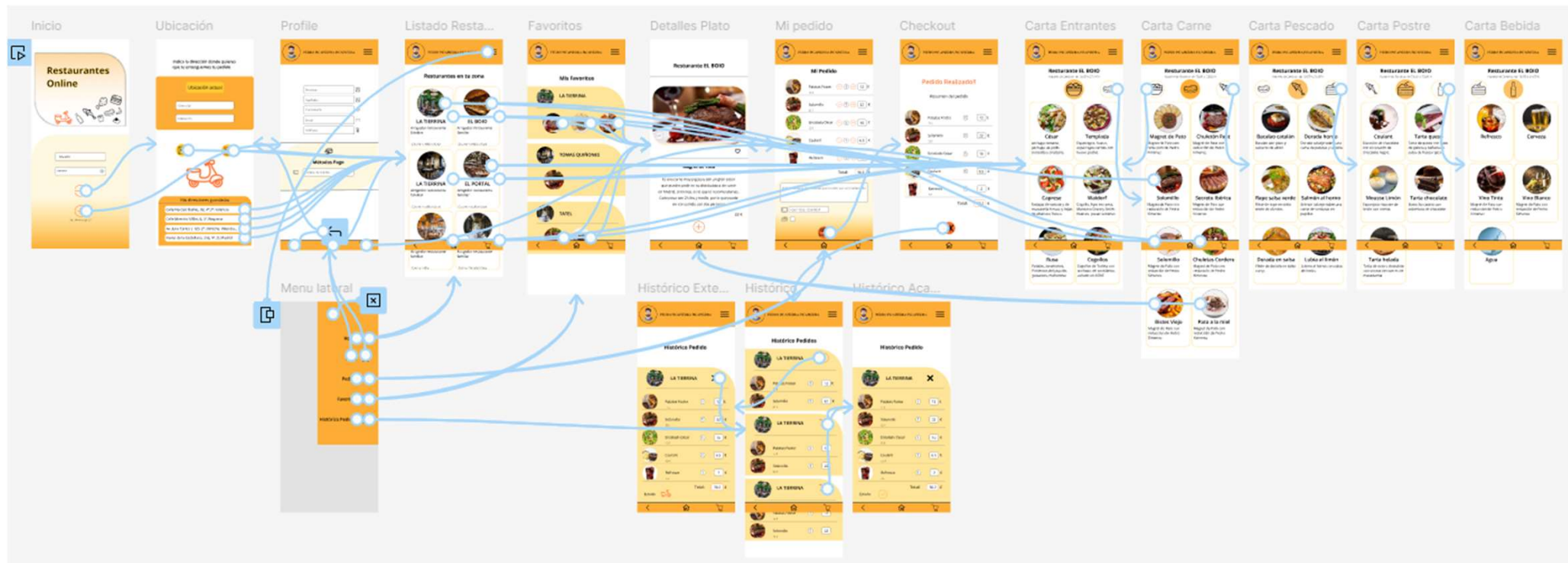
Maquetas



Alta fidelidad prototipo

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más limpios para crear una pizza y pagar. También satisfizo las necesidades de los usuarios de contar con una opción de recogida o entrega, así como de una mayor personalización.

Ver [prototipo de alta fidelidad](#) de Restaurantes ONLINE.



Consideraciones de accesibilidad

1

Se usaron íconos para facilitar la navegación.

2

Se usaron imágenes detalladas de los platos para ayudar a todos los usuarios a comprender mejor los diseños.

3

Se incorporó texto alternativo a las imágenes para lectores de pantalla para proporcionar acceso a los usuarios con problemas de visión.

Avanzar

- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

La aplicación ayuda a los usuarios que tienen poco tiempo para cocinar a tener una dieta saludable ya que brinda la opción de comer platos sanos.



Qué aprendí:

Mientras diseñaba la aplicación aprendí que las primeras ideas para la aplicación son solo el comienzo del proceso. Los estudios de facilidad de uso y el feedback de los compañeros influyeron mucho en cada iteración de los diseños de la aplicación.

Próximos pasos

1

Realizar más investigaciones de usuarios para identificar nuevas necesidades.

2

Realizar otra ronda de estudios de facilidad de uso para validar si las dificultades experimentadas por los usuarios se abordaron de manera efectiva.

3

Realizar otra ronda de estudios de facilidad de uso exclusivamente con personas con problemas de visión y/o audición para validar si las dificultades experimentadas por los usuarios se abordaron de manera efectiva e identificar nuevas necesidades.

¡Pongámonos en contacto!



Muchas gracias por tu tiempo y por revisar mi trabajo con la aplicación Restaurantes ONLINE.
Si quieres ves más trabajos míos o contactarme, aquí te dejo mi información de contacto:

Correo electrónico: oscar@g.com
Web: oscar.com

¡Gracias!