



**Diseño Web**  
Cuatrimestre 1 de 2025

---

## **TRABAJO PRÁCTICO**

Desafíos UX Fase 3: Ideación y Design Thinking

### **ÁREA TEMÁTICA**

Integrador

**Curso:** Diseño Web- Turno Noche

---

## **EQUIPO**

Pisano Silvana  
Monzón Lucas  
Pacheco Thomas  
Enciso Franco  
García Lucas

---

Fecha de entrega: 13/06/2025

## Enunciado:

Con base en la investigación realizada, es hora de imaginar cómo se podría resolver el problema del usuario. En esta fase, el equipo va a generar ideas creativas, seleccionar las más prometedoras y comenzar a organizar el flujo del producto.

## Entregables obligatorios:

### 1. "How Might We..."

¿Cómo podríamos ayudar a los amantes del café de especialidad a descubrir esta cafetería local, para que puedan disfrutar de una experiencia más auténtica y artesanal?

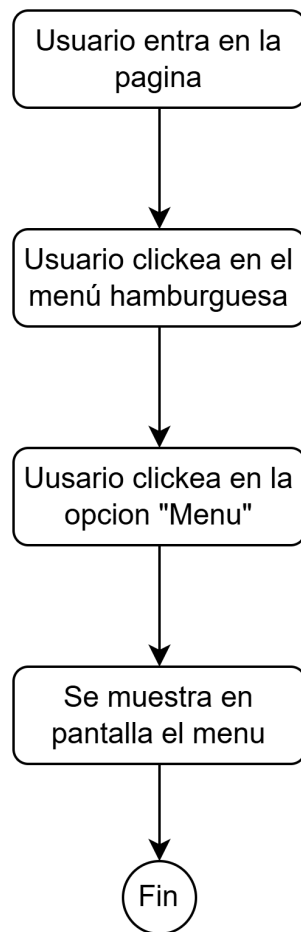
¿Cómo podríamos ayudar al dueño del café a destacarse frente a cadenas grandes como Starbucks, para que pueda competir con un presupuesto limitado sin perder identidad?

### 2. Lista priorizada de ideas (mínimo 4)

- ❖ Insertar una foto que sea interactiva 360° mostrando el mejor café y el buen ambiente de la cafetería.
- ❖ Realizar la página estilo GTA VI, con sus animaciones características.
- ❖ Realizar un menú web donde se encuentren todos los platos y cafés que se venden en la cafetería, con sus precios.
- ❖ Realizar una sección de galería, donde se encuentren fotos de los cafés, platos y el buen ambiente.
- ❖ Realizar el home con una barra de navegación donde se encuentren las distintas secciones de la página.
- ❖ El home deberá contener la historia y valores de la marca, el origen de los granos, información de ubicación, horarios y contactos.
- ❖ Agregar una sección de reseñas y opiniones.
- ❖ Integrar los granos de café en una animación (ejemplo, granos que caen al hacer scroll para abajo)

Idea	Impacto al usuario	Dificultad (para principiantes)	Sugerencia de prioridades
 Home con barra de navegación	Muy alto	Baja	✓ Sí o sí implementarlo
 Menú con platos y precios	Muy alto	Baja	✓ Fundamental y accesible
 Menú con platos y precios	Alto	Baja	✓ Incluí esto también
 Sección "quiénes somos", historia, contacto y horarios	Medio	Baja	✓ Muy viable
 Galería de fotos de ambiente y productos	Medio	Media	🔄 Solo si hay tiempo
★ Sección de opiniones / reseñas	Medio	Alta	✗ Evitar por ahora
🌱 Animación con granos de café	Alto	Muy Alta	✗ No para esta etapa
🎮 Estilo tipo GTA VI con animaciones avanzadas	Medio	Muy Alta	✗ No viable sin experiencia

3. Flujo de usuario principal (1 diagrama o lista paso a paso)



4. Sitemap básico (1 esquema de navegación)

Crear un mapa con las secciones de la app y su jerarquía  
Puede ser en forma de lista o diagrama

- Inicio
  - Menú (Sin Precios)
  - Testimonios
- Sobre Nosotros
  - Banner
  - Historia, Descripción del lugar, sus integrantes
- Galería de Imágenes
  - Imágenes en tipo galería
- Contacto
  - Banner call to action
  - Formulario de contacto

## Reflexión final (3 preguntas a responder en el informe)

1) ¿Qué criterios usamos como equipo para elegir las ideas más viables?

Nos basamos en una evaluación grupal, en la que notamos 3 factores fundamentales: **impacto al usuario**, **dificultad de implementación** y **prioridad estratégica**. A partir del análisis y el debate con el equipo, tomamos decisiones considerando:

### A. Impacto directo en los usuarios objetivo

Elegimos ideas que respondan a lo que los usuarios necesitan ver primero: menú, ubicación, horarios y una navegación clara desde cualquier dispositivo. Todo lo que pueda motivarlos a visitar el local.

### B. Facilidad de implementación (nivel principiante)

Dado que somos estudiantes y el proyecto se desarrolla con HTML, CSS y JavaScript básico, descartamos propuestas que requieran conocimientos avanzados o herramientas externas complejas.

### C. Consenso del equipo tras el debate

Discutimos cuáles ideas eran realmente necesarias para cumplir con los objetivos del cliente. Aquellas que generaban duda o requerían mucho tiempo fueron marcadas como “solo si hay tiempo” o descartadas.

2) ¿Qué aprendimos al mapear el recorrido del usuario?

### A. La importancia de la simplicidad

El recorrido muestra que con solo **tres clics** el usuario puede acceder al menú, lo que demuestra que el sitio está pensado para una interacción rápida y directa. Esto es clave para un visitante que busca información puntual como los precios o productos ofrecidos.

### B. La navegación debe ser intuitiva

Detectamos que el usuario accede al menú a través del ícono de hamburguesa. Esto refuerza la importancia de usar convenciones visuales conocidas para no generar confusión.

### C. La visibilidad del contenido es esencial

Al finalizar el flujo, el contenido (el menú) aparece inmediatamente en pantalla. Esto confirma que es clave mostrar rápidamente lo que el usuario vino a buscar(sin

distracciones y pasos innecesarios).

**D. Cada clic debe estar justificado**

Analizar este recorrido nos ayudó a cuestionar cada paso. Nos preguntamos si se podía simplificar más o si todos los clics eran necesarios. Aprendimos a priorizar la eficiencia.

**E. El recorrido puede convertirse en una guía de diseño**

Este tipo de mapeo sirve como guía para el equipo, ya que nos permite validar que el flujo es fluido, y también anticipar puntos donde los usuarios podrían frustrarse si algo no carga bien o si no se entiende.

**3) ¿Cómo estas ideas nos ayudan a enfocarnos mejor para la siguiente fase?**

**A. Nos centran en lo esencial**

Sabemos cuales funcionalidades tienen mayor impacto y cuáles no vale la pena desarrollar en esta etapa. Esto nos permite enfocarnos en diseñar pocas cosas, pero bien hechas, como el menú, la navegación clara y los llamados a la acción.

**B. Reducen la incertidumbre técnica**

Al identificar desde el principio qué ideas son factibles con nuestras herramientas (HTML, CSS y JS básico), evitamos perder tiempo en soluciones imposibles y ajustamos nuestras decisiones al alcance real del proyecto.

**C. Nos alinean con los objetivos del cliente**

Todas las ideas seleccionadas apuntan a resolver el problema principal que es atraer más target de visitantes los fines de semana.

**D. Nos permiten organizar el trabajo por prioridad**

Podemos planificar el desarrollo en fases (lo que va sí o sí, lo que va si hay tiempo, lo que descartamos), lo que nos ayuda a trabajar con más orden y eficiencia como equipo.

**E. Fortalecen la empatía con el usuario y el cliente**

Mapeamos recorridos reales de usuario y nos pusimos en su lugar. Esto nos recuerda que el diseño debe estar pensado para ser útil, rápido y fácil de usar, no solo visualmente atractivo.