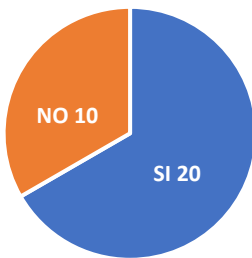


# TADA DELIVERY

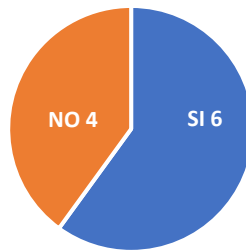
Para continuar con el proceso de investigación sobre las propuestas pensadas y planteadas en la entrega anterior, se decide utilizar un enfoque de UX Research Generativo, con una metodología de Benchmark, donde se utilizan encuestas a usuarios de la aplicación.

En total se encuestó a 30 personas y se obtuvieron los siguientes datos:

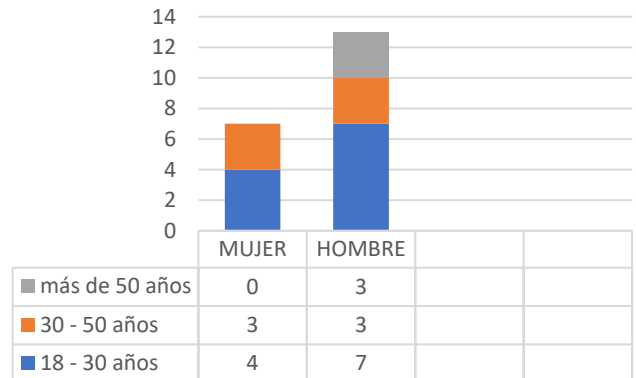
¿CONOCEN LA APP?



¿LA USARIAN?



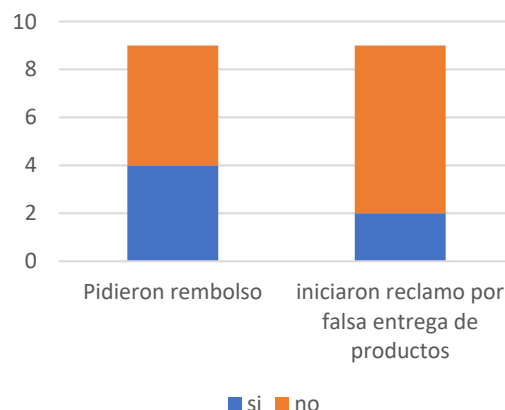
Personas que si usaron la APP



De las 30 encuestadas, 10 personas dijeron no conocer la aplicación y solo 4 se mostraron desinteresadas por usarla. De las 20 que, si conocían y usaron la APP, resultado que 7 eran mujeres y 13 hombres. Al comentarles del objetivo de dicha encuesta concluyeron por unanimidad que seria favorable para la aplicación la propuesta planteada.

9 personas habían tenido inconvenientes con los puntos mencionados y comentaron que habían optado por seguir utilizándola por el simple echo de no haber competencia en este servicio de delivery de bebidas.

Título del gráfico



En conclusión, la propuesta a un problema real que presenta Tada, tuvo buena aceptación por las personas encuestadas.

También nos dejó la información de que es una aplicación que tiene mucho territorio geográfico por abarcar, y tiene muchos puntos a mejorar, aprovechando que hoy no tiene competencia fuerte.