

# Diseño App comida en el cine

---

Oscar Rodriguez

# Visión general del proyecto



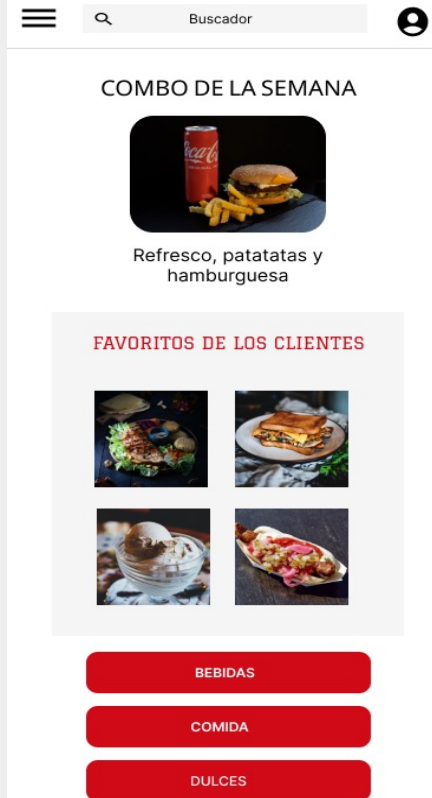
## El producto:

Diseño de una app, con la función principal de pedir comida una vez que estás en el cine



## Duración del proyecto:

De Junio 2022 a Agosto 2022



# Visión general del proyecto



## El problema:

Pedidos sin finalizar, debido a problemas con el flujo del pago



## El objetivo:

Ver si es fácil el uso de la app y especialmente la parte del pago del pedido. No queremos que haya pedidos que se queden sin finalizar, por no ser sencillo el modo de pago.

.

# Visión general del proyecto



## Mi rol:

Diseño UX de la app desde el inicio hasta producción



## Responsabilidades:

Entrevistas, bocetos en papel y digital, prototipos baja y alta fidelidad, estudios usabilidad, iteración de diseños.

# Entendiendo el usuario

- Investigación usuario
- Personas
- Enunciados de problemas
- Mapa flujo del usuario

# Investigación usuario: resumen



He entrevistado a personas que van al cine al menos una vez al mes y que llevan comida al cine.

El grupo de mayores entrevistado ha tenido problemas de uso de la app en la parte del pago.

# Investigación de usuario: puntos debiles

1

## Pago digital

Las personas mayores  
no están acostumbradas  
al pago digital.

2

## Métodos de pago

Hay pocas opciones de  
pago.

# Persona: **Mayte**

## Planteamiento de problema:

Mayte es una jubilada, que va al cine habitualmente con sus nietos y quiere pedir comida dentro



### Nombre

**Edad:** 77

**Educación:** Bachillerato

**Ciudad natal:** Madrid

**Familia:** Hijos y nietos

**Ocupación:** Jubilada

*"A disfrutar y maleducar a mis nietos"*

### Objetivos

- Pasar un buen rato en el cine con sus nietos.
- Comprar palomitas, bebidas y gominolas

### Frustraciones

- He estado 20 m en la cola para retirar la comida y la peli ha empezado.
- He tardado mucho en pedir por la aplicación, no sabía como pagar.

Persona con tiempo libre, que normalmente va al cine con sus nietos y lo que quiere es pasar un buen rato y comprar unas palomitas y unas gominolas. A nivel tecnológico, tiene deficiencias. Sólo pide comida si las aplicaciones son muy sencillas y fáciles de usar



# Mapa flujo usuario

Se ve reflejado la necesidad de simplificar el proceso de pago digital al máximo y hacerlo sencillo y comprensible

## Persona: Abuela

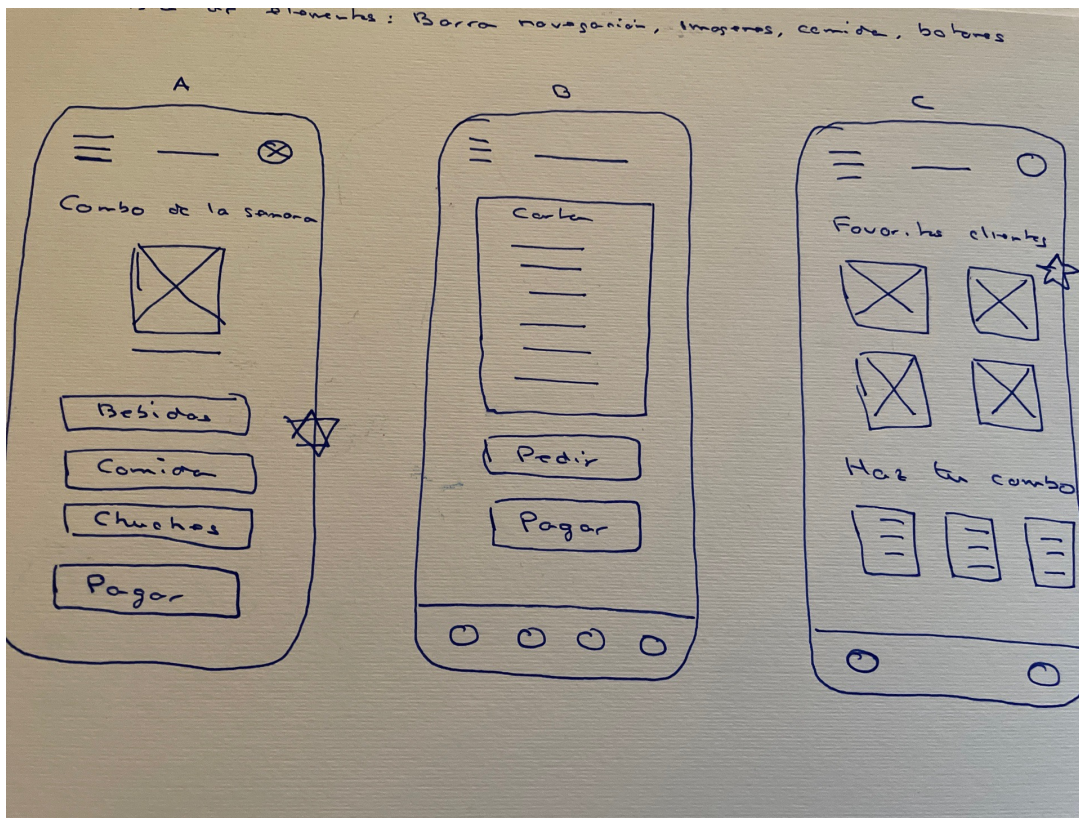
Goal: Pedir comida en el cine para sus nietos usando la aplicación

ACTION	Descargar App	Elegir comida	Pagar comida	Ir a por la comida	
TASK LIST	Tasks A. Buscar aplicación B. Descargarla C.Registrarse	Tasks A. Navegar por aplicación B. Elegir articulos C.	Tasks A. Elegir método de pago B. Pagar C.Confirmación pago	Tasks A. Levantarse de la butaca B. Presentar justificante pago C.Recoger comida	
FEELING ADJECTIVE	Insegura	Emocionada	Indecisa Insegura	Contenta	
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Opción de uso sin registro de usuario	Opción de elegir combos con solo un click		Entrega en mano a personas mayores o con discapacidades	



# Bocetos en papel

Se da preferencia en el  
diseño a la facilidad de uso  
y pago



# Bocetos digitales

Se diseña en función del la investigación de usuario

Historial de pedidos para facilitar repetir pedidos



Boton grande para confirmar pedido

# Bocetos digitales

Se facilita el pago lo más posible

Pago en 1 click

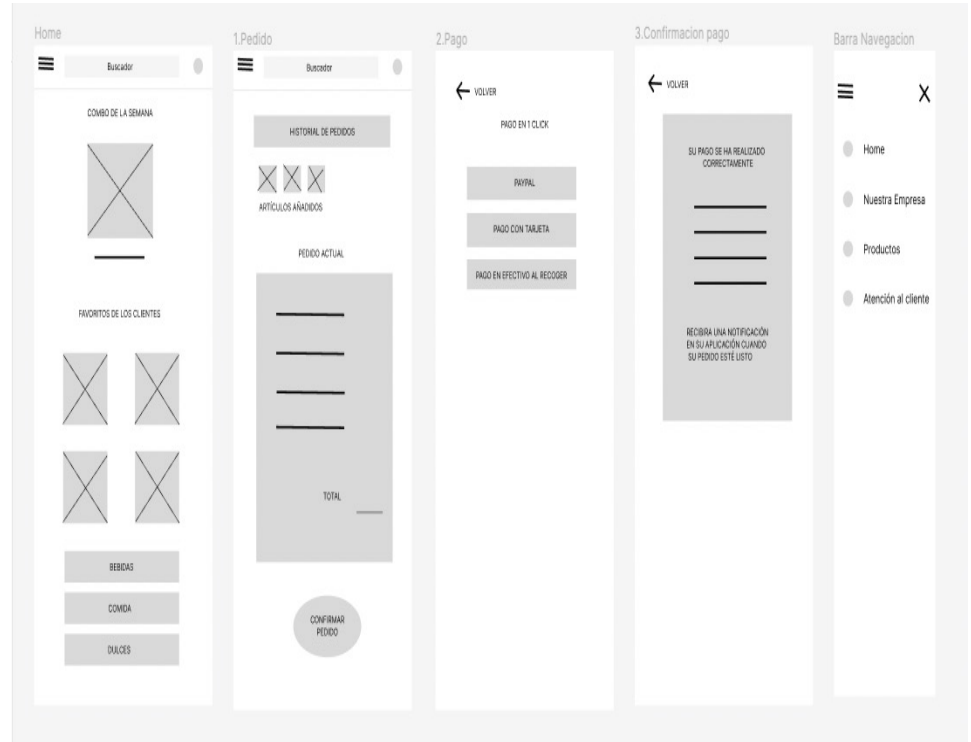


3 opciones  
pago

# Prototipo baja fidelidad

El flujo seria sencillo: compra – pago-  
confirmación pedido

<https://www.figma.com/proto/Ej8uyYFbCBVoBngE3JD8yq/App-cine?node-id=1%3A2&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&show-proto-sidebar=1>



# Estudio usabilidad: hallazgos

Se han hecho dos rondas de estudios de usabilidad.

## Ronda 1 hallazgos

- 1 No existe método de pago en efectivo
- 2 Preferencia de otro medio, para notificar que el pedido está listo

## Ronda 2 hallazgos

- 1 Historial de pedidos en Home

# Refinando El diseño

- Esquemas
- Prototipo de Alta fidelidad
- Accesibilidad



# Mockups

Se incluye la posibilidad de pagar en efectivo cuando se entregue el pedido

Antes del primer estudio



Despues del primer estudio



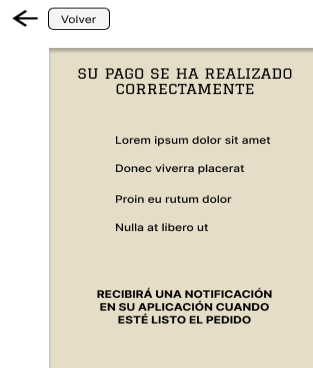
# Mockups

Se cambia la notificación  
mediante SMS por  
notificación en la propia  
app

Antes del primer estudio



Después del primer estudio



# Mockups

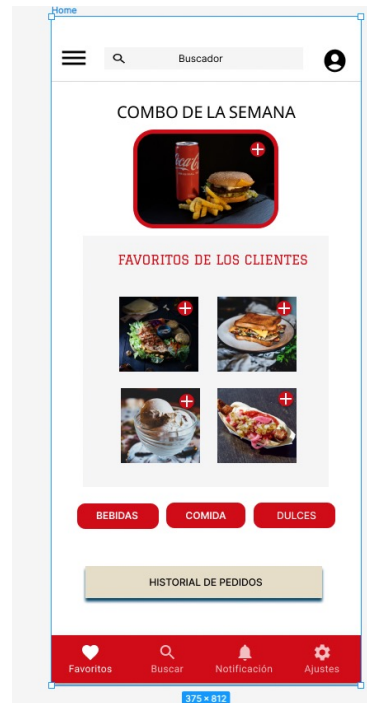
El historial de pedidos se  
cambia a la pagina de Inicio

Antes del segundo estudio

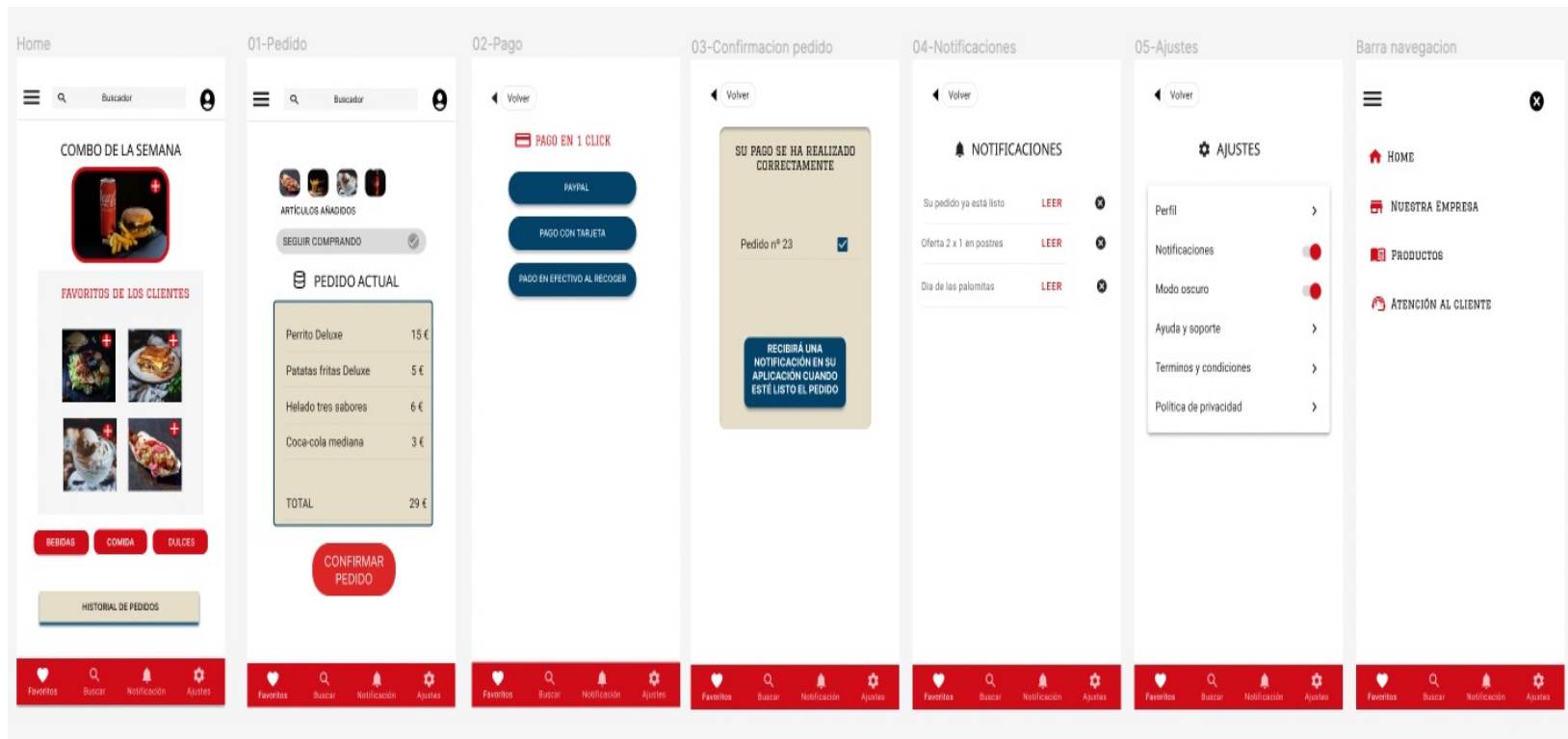


CONFIRMAR  
PEDIDO

Después del segundo estudio

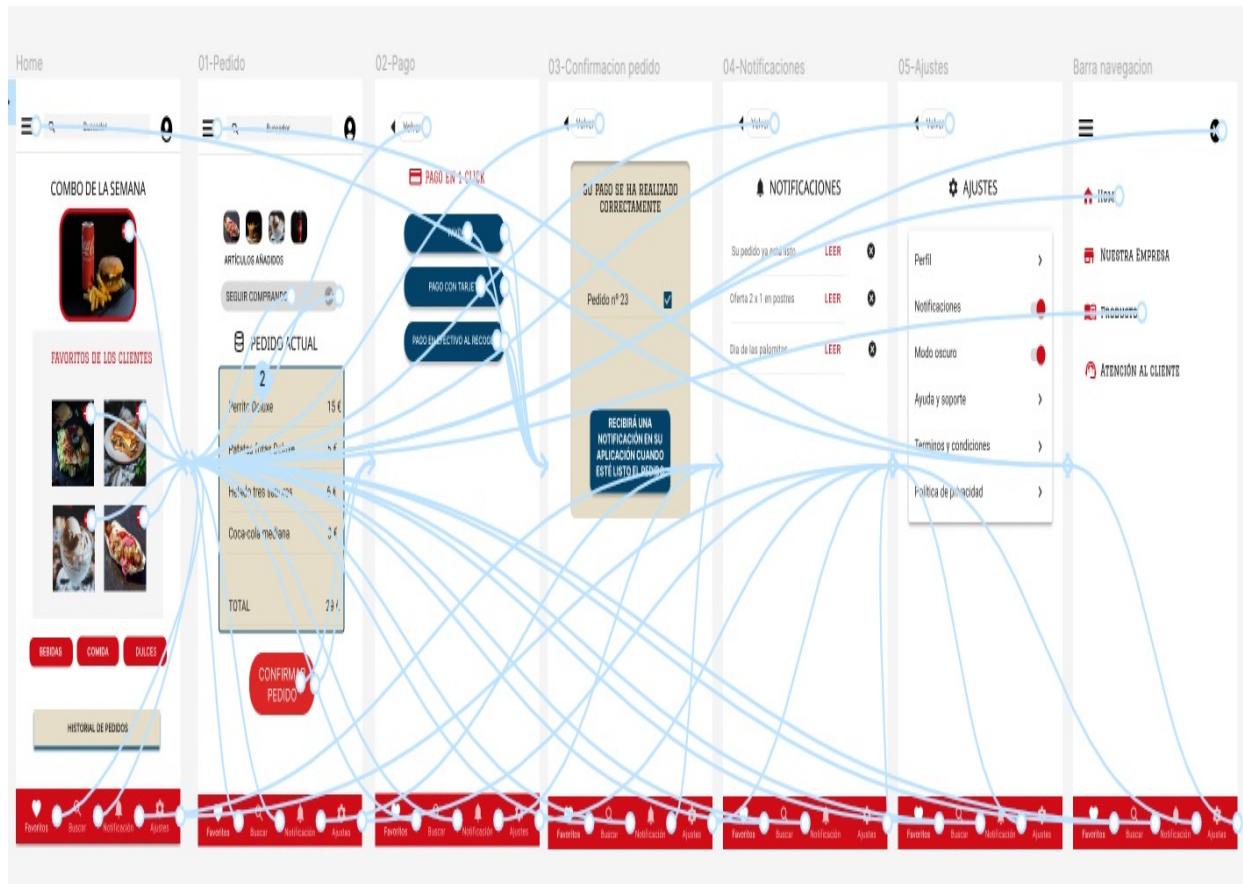


# Mockups



# Prototipo Alta Fidelidad

<https://www.figma.com/proto/Ej8uyYFbCBVoBngE3JD8yq/App-cine?node-id=206%3A298&scaling=scale-down&page-id=206%3A174&starting-point-node-id=206%3A298>



# Consideraciones de accesibilidad

1

Opción en ajustes de modo oscuro para permitir un mayor contraste.

2

Ampliación de la zona donde hacer click..

3

Uso de colores que cumplen los estandares mínimos de contraste.

# Siguiendo hacia delante

- Takeaways
- Next steps

# Conclusiones



## Impacto:

La aplicación es sencilla incluso para gente mayor.

Mayte decía: " Ya no me da miedo pedir comida desde la app en el cine"



## Que he aprendido:

He aprendido que todo es mejorable y nunca se termina de mejorar una app.



# Próximos pasos

1

Usar indicadores para ver si los usuarios están contentos con la app.

2

Hacer otro estudio de usabilidad dentro de un tiempo de uso de la app.

# Estemos conectados!



Gracias por tu tiempo revisando mi estudio  
Email: xxxxxx@ Gmail.com