

DISEÑO UX

EVALUACIÓN N° 1

Nombre del Proyecto: Sistema de Autoservicio para Local de Comida Rápida

Estudiante: Mateo López

Fecha: 17-6-2024

Institución: IPLACEX

Índice

1. Introducción
2. Desarrollo del Proyecto
 - Requerimientos de Usabilidad
 - Utilización de los Sentidos en la Aplicación
 - Modelos Mentales de los Usuarios
 - Customer Journey Map del Cliente
 - Customer Journey Map del Dueño del Local
 - Mapa de Empatía del Cliente
 - Mapa de Empatía del Dueño del Local
 - Diagrama de Componentes
3. Conclusiones

1. Introducción

El proyecto consiste en diseñar un sistema de autoservicio para un local de comida rápida, optimizando los procesos de pedido y pago durante las horas pico.

2. Requerimientos de Usabilidad

- **Accesibilidad:** Interfaz intuitiva para facilitar la navegación.
- **Eficiencia:** Proceso de pedido y pago rápido para reducir tiempos de espera.
- **Feedback:** Confirmaciones visuales y auditivas para mejorar la experiencia del usuario.

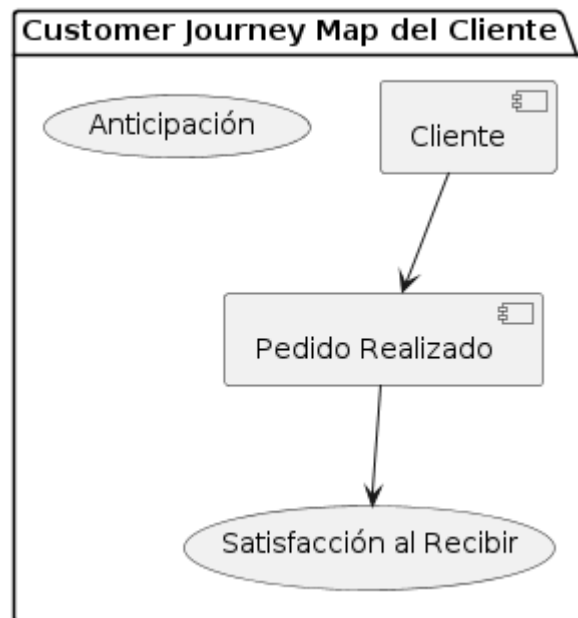
3. Uso de los Sentidos

- **Visual:** Diseño atractivo y claro con colores contrastantes.
- **Auditivo:** Sonidos de confirmación al realizar acciones.
- **Táctil:** Interfaz táctil fluida y responsive en el tótem de autoservicio.

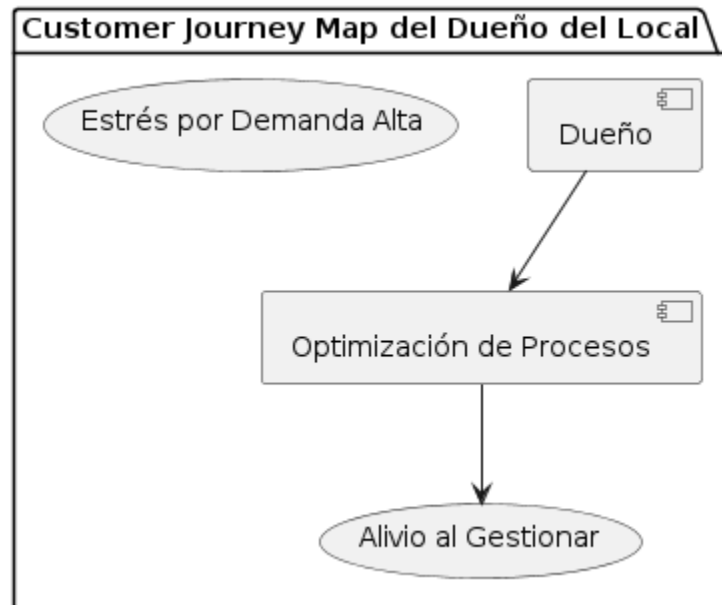
4. Modelos Mentales

- **Usuarios:** Adaptación a diferentes niveles de habilidad tecnológica.
- **Dueño del Local:** Panel de Control intuitivo para gestionar menús y promociones.

5. Customer Journey Map del Cliente



6. Customer Journey Map del Dueño del Local



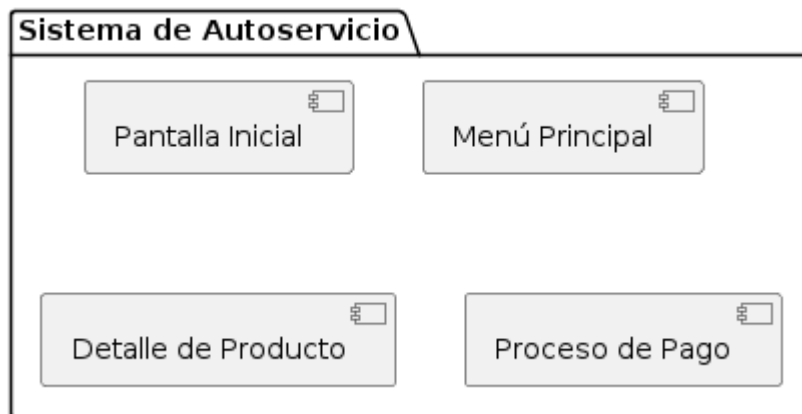
7. Mapa de Empatía del Cliente

- **Pain Points:** Filas largas, menú confuso, falta de opciones saludables.
- **Ganancias:** Proceso de pago rápido, personal amable, ambiente limpio.

8. Mapa de Empatía del Dueño del Local

- **Pain Points:** Actualización manual de menú, fluctuaciones de demanda, problemas con la impresora de tickets.
- **Ganancias:** Menú digital actualizable, promociones efectivas, gestión eficiente.

9. Diagrama de Componentes



10. Conclusión

En este proyecto de diseño de un sistema de autoservicio para un local de comida rápida, se ha logrado desarrollar una propuesta que busca optimizar los procesos de pedido y pago, especialmente durante las horas pico. A través del análisis de requerimientos de usabilidad, el uso de los sentidos, y la consideración de los modelos mentales de los usuarios y del dueño del local, se han identificado y abordado aspectos clave para mejorar la experiencia general.

Se ha delineado un Customer Journey Map del cliente y del dueño del local, así como un Mapa de Empatía, que destacan los puntos críticos y las oportunidades para el diseño de la interfaz y la funcionalidad del sistema. Además, el diagrama de componentes proporciona una visión clara de la estructura del sistema propuesto, asegurando una navegación intuitiva y eficiente para los usuarios finales.

En conclusión, este proyecto no solo se enfoca en mejorar la eficiencia operativa del local de comida rápida, sino también en enriquecer la experiencia del cliente y facilitar la gestión para el dueño del establecimiento. Futuras iteraciones podrían considerar la implementación de tecnologías emergentes para aún más optimización y personalización del servicio.