

# Trabajo Práctico Final: Documento de Brief UX

## Proyecto: Comida de Barrio

### Propósito Académico

El proyecto Comida de Barrio se conoce como una plataforma web que aborda un problema de accesibilidad y confianza en el sector gastronómico local.

Su objetivo es conectar a los consumidores con locales gastronómicos pequeños de barrio, ofreciendo un menú en línea, pedidos sencillos y, principalmente información confiable.

El producto final busca ser una solución que equilibre el deseo del usuario de apoyar la economía local con la necesidad práctica de rapidez y confianza al pedir comida.

---

### Fase 1: Fundamentación y Contextualización UX

#### 1. Análisis de Investigación de Usuarios

Se usó una combinación de métodos cualitativos (Entrevistas a 5 usuarios) y cuantitativos (Encuesta a 10 participantes) para obtener una visión completa de las motivaciones y frustraciones del usuario al buscar comida local.

Clave de Hallazgos (Perspectivas)	Evidencia Cuantitativa/Cualitativa
Confianza Visual = Decisión de Compra	El 60% de los encuestados ha abandonado un pedido por desconfianza o mala experiencia. Los usuarios "no se animan" si no hay fotos o reseñas.
Rapidez ante Todo	Los usuarios quieren que el proceso sea rápido y sin necesidad de registrarse ni llenar muchos datos
Valor local como motivación	El 80% dice querer apoyar a los locales del barrio, pero prioriza la practicidad..

<b>Fricción en el Descubrimiento</b>	El 70% no encuentra información confiable en redes o Google Maps. Los locales pequeños "casi no aparecen" en apps grandes.
--------------------------------------	--

## 2. Definición de Arquetipos y Protopersonas

El diseño se centra en la siguiente Persona UX que representa las necesidades y frustraciones del usuario objetivo:

Protopersona	Necesidades y objetivos	Frustraciones Clave	Justificación del Diseño
Sofía Ramírez  (29 años, Diseñadora <i>independiente</i> )	Comer rico y apoyar locales de su barrio.  Ver reseñas y fotos antes de decidir.  Ahorrar tiempo y evitar aplicaciones saturadas.	Falta de confianza por información visual escasa.  Formularios o procesos largos.  No encontrar locales pequeños en aplicaciones grandes.	La solución debe ser móvil, visualmente confiable y ofrecer pedidos en pocos pasos..

## 3. Identificación de Problemáticas y Oportunidades de Diseño

El Planteamiento del Problema Final seleccionado establece el enfoque del proyecto:

"¿Cómo podríamos ayudar a los vecinos a descubrir y pedir comida de locales de barrio para que apoyen la economía local y disfruten de variedad gastronómica?"

Los dos desafíos centrales identificados que deben guiar el diseño son:

1. **hmw Confianza:** ¿Cómo podríamos generar confianza instantánea en locales de barrio que no tienen fotos o reseñas claras?(Solución: Perfiles con fotos reales, sistema de reseñas e insignias de verificación).

2. **Rapidez:** ¿Cómo podríamos diseñar un flujo de pedido que se sienta tan rápido como "pedir en dos clics, sin registrarme"? (Solución: *Guest Checkout* y mapa interactivo como *Inicio*).

#### 4. Justificación Argumentada de las Decisiones de Diseño Adoptadas

Las decisiones de diseño y la definición de la solución (Fase 3) se justifican por su impacto en la experiencia del usuario y su alineación directa con los *insights* clave .

Decisión Clave de Diseño	Justificación y Sustento UX
<b>Pedidos sin Registro (Pago de Invitado)</b>	<p>Ataca la frustración de la lentitud y los registros largos.</p> <p>Al permitir el <i>check out</i> rápido, se reduce la frustración y aumenta la probabilidad de conversión, manteniendo la <i>percepción</i> de que la rapidez es crucial.</p>
<b>Mapa Interactivo como Pantalla Principal</b>	<p>Resuelva el problema de descubrimiento de locales cercanos.</p> <p>La investigación demostró que la cercanía es un filtro clave, y el mapa facilita la exploración y selección inmediata, guiando al usuario rápidamente a través del flujo principal.</p>
<b>Sistema de Reseñas, Fotos Reales e Insignias "Local Verificado"</b>	<p>Es el pilar de la confianza.</p> <p>Las reseñas y las fotos reales satisfacen la necesidad del usuario de "ver para creer".</p> <p>La insignia de verificado elimina dudas y reduce el riesgo percibido, permitiendo que la usuaria (Sofía) "se decida a pedir".</p>

<b>Uso de Color Primario Naranja (#F37C20)</b>	<p>La paleta cromática es funcional.</p> <p>La naranja se reserva para botones principales y llamadas a la acción, guiando la mirada y la acción del usuario para que el flujo de pedido sea lo más ágil posible.</p>
--	---

## Conclusión de la Fase 1

El proyecto "Comida de Barrio" está sólidamente fundamentado en la investigación de usuarios. La arquitectura de información (Sitemap) y las decisiones clave de diseño (Flujo sin registro, Confianza Visual, Descubrimiento por Mapa) están directamente justificadas por la necesidad de resolver las barreras de Confianza y Rapidez identificadas en la Persona UX (Sofía Ramírez).