

Aplicación para pedidos de comida a domicilio

Nuria Oujo

Descripción general



El producto:

Yacomer! Es una nueva aplicación para realizar pedidos para restaurantes en España. Ofrece una gran variedad de propuestas de menú, explicaciones de los platos y posibilidad de escoger ingredientes con la finalidad de que sea más accesible para todo el mundo. También aporta información extra sobre la duración del reparto y la ubicación del rider para no estar atento del tiempo de espera.



Duración del proyecto:

Octubre 2022 - Abril 2023



Descripción general



Los problemas:

Entre los problemas se encuentra la dificultad de marcar el tiempo de espera para la llegada del pedido y ante todo generar una aplicación accesible para todo los usuarios al ofrecer variedad de ingredientes para los platos.



Las metas:

La meta principal es averiguar si es sencillo para los usuarios pedir comida a domicilio y realizar el trámite satisfactoriamente. También si es sencillo realizar variaciones en los ingredientes o en la elección de platos.

Descripción general



Mi rol:

En este proyecto he abarcado todos los procesos de creación dentro del Diseño UX.



Responsabilidades:

Investigación, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, estudios de usabilidad, realización de entrevistas, la accesibilidad dentro del prototipo, su interacción y diseño.

Comprendiendo al usuario

- Investigación del usuario
- Personas
- Planteamientos del problema
- Mapa de recorrido del usuario

Investigación del usuario: resumen



Para realizar este proyecto he llevado a cabo entrevistas y realizado mapas de empatía con la finalidad de entender a los usuarios y diseñar a través de sus necesidades. Mi propósito principal ha sido tener en cuenta como usuario principal a personas de entre 20 y 40 años aproximadamente que, debido a sus condiciones, no tienen tiempo de preparar su comida y dependen de estos servicios.

A partir de esta premisa, se ha construido una aplicación que tenga en cuenta, no solo este interés por la velocidad y por poner en valor el tiempo libre del usuario, sino también la necesidad de crear una gran variedad de opciones para que puedan disfrutar de diferentes tipos de comida.

Investigación del usuario: puntos débiles

1

Tiempo

Los usuarios tienen responsabilidades que les limitan a la hora de escoger un plato o esperar al repartidor en su lugar de residencia.

2

Variedad

Algunos usuarios dependen de estas aplicaciones para comer debido a la falta de tiempo para cocinar y no suelen tener una gran variedad de productos.

3

Personalización

Algunos usuarios tienen alergias a ciertos alimentos y tienen problemas al pedir a domicilio por falta de variedad, opciones de ingredientes o información.

Persona: **Isabel Garza**

Planteamiento del problema:

Isabel Garza es una estudiante de Comunicación Audiovisual que necesita tener la información de los ingredientes que pedirá a domicilio porque es vegetariana y a veces desconoce si los platos que quiere tienen carne.



Isabel Garza

Edad: 21

Educación: Grado en Comunicación Audiovisual

Ubicación: Santiago de Compostela, España

Convivencia: Viviendo en un piso de estudiantes

Ocupación: Estudiante

“Me encanta pasar un buen rato con mis compañeros de piso”

Metas

- Pasar un buen rato con sus compañeros de piso por las noches.
- Escoger una cena disfrutable para todos.
- Conocer con más precisión el tiempo estimado al que llegará el rider a su domicilio.

Frustraciones

- “¡¡A veces quiero pedir algo pero no conozco todos los ingredientes!!”
- “Me gustaría recibir recomendaciones o ayudas para pedir algo que nos guste a todos”
- “Sería útil conocer el tiempo de espera para tener lista la mesa y escoger una película”

Isabel Garza está estudiando un Grado en Comunicación Audiovisual. A pesar de que tiene que estudiar para sus exámenes, a ella le gusta pasar tiempo con sus compañeros de piso también. Una vez a la semana para cenar, a ella y a sus compañeros les gusta pedir comida para ver una película o serie juntos, pero a veces es difícil encontrar algo para comer en común ya que Isabel es vegetariana.

Mapa del recorrido del usuario

En este mapa se muestran las tareas a realizar por esta persona y las áreas a mejorar.

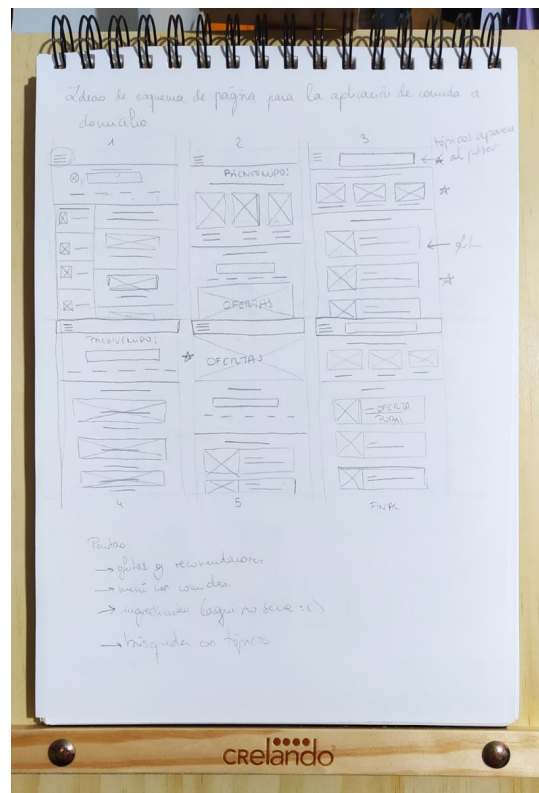
Persona: Isabel Garza

Goal: Disfrutar la cena con sus compañeros de piso

ACTION	Elegir qué comer	Ver las opciones	Pedir la comida	Esperar a que llegue al piso	Recoger la comida
TASK LIST	Tasks A. Escoger entre todos una opción adecuada. B. Tener en cuenta las alergias u otros factores.	Tasks A. Tener en cuenta a las personas vegetarianas o veganas, o las que tienen algún tipo de alergia. B. Conocer más a fondo el restaurante para tener valoraciones externas.	Tasks A. Escoger la comida sin confundirse u olvidarse de algo. B. Enviar la comanda al restaurante. C. Hacer el pagamiento.	Tasks A. Dejar todo preparado para cuando llegue el repartidor. B. Esperar a su llegada. C. Asegurarse de que el pedido estaba en orden.	Tasks A. Recoger la comida en la entrada. B. Hacer el pago si es en mano.
FEELING ADJECTIVE	Duda Concentración	Incómodidad Frustración	Concentración	Molestia Impaciencia	Alegria
IMPROVEMENT OPPORTUNITIES	Sería interesante recibir recomendaciones a través de una app usando, por ejemplo, pedidos anteriores de base.	Tener la oportunidad de poder ver todos los ingredientes de las comidas para no tener futuros problemas. También saber la opinión de anteriores usuarios sobre el restaurante para saber si se ajusta a ellos.	Poder realizar todo este proceso desde la misma app, desde la petición de la comida hasta el pago (a no ser que se prefiera realizar en efectivo), evitando así hacer llamadas al restaurante para que reciban la solicitud.	Estaría interesante conocer con mayor exactitud el tiempo que tarda el restaurante en preparar los pedidos y repartidor en traer la comida para no estar esperando.	Poder saber cuánto tardará en llegar el repartidor para no limitar tus acciones. Realizar el pago según las preferencias que tenga el usuario.

Esquema de página en papel

Se inició este trabajo de diseño de la aplicación realizando esquemas de papel, donde se ha estudiado la disposición de los elementos y se han comprobado diferentes opciones para las páginas principales.



Esquema de página digital

Con los esquemas de página en papel planteados, se comenzó su diseño a digital, con el interés de ver esta transición entre pantallas desde el móvil.

Lugar donde se inserta tu ubicación actual para comenzar la compra

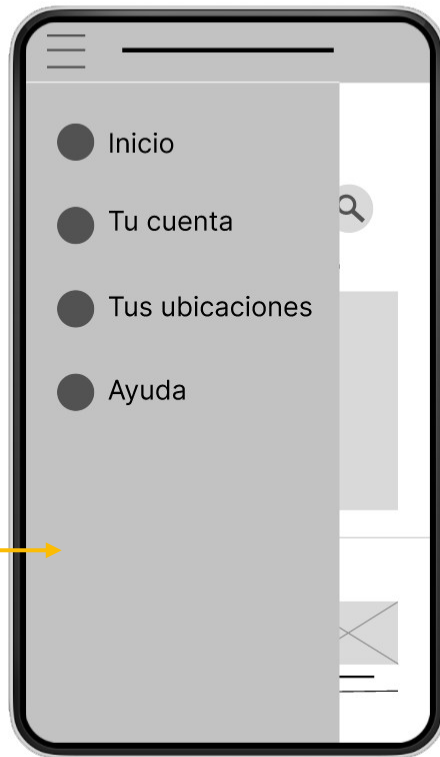


Ofertas de interés personalizadas para el usuario

Esquema de página digital

Se ha realizado una barra de menú a mayores para garantizar el fácil manejo entre las pantallas propuestas.

La barra desplegable de menú

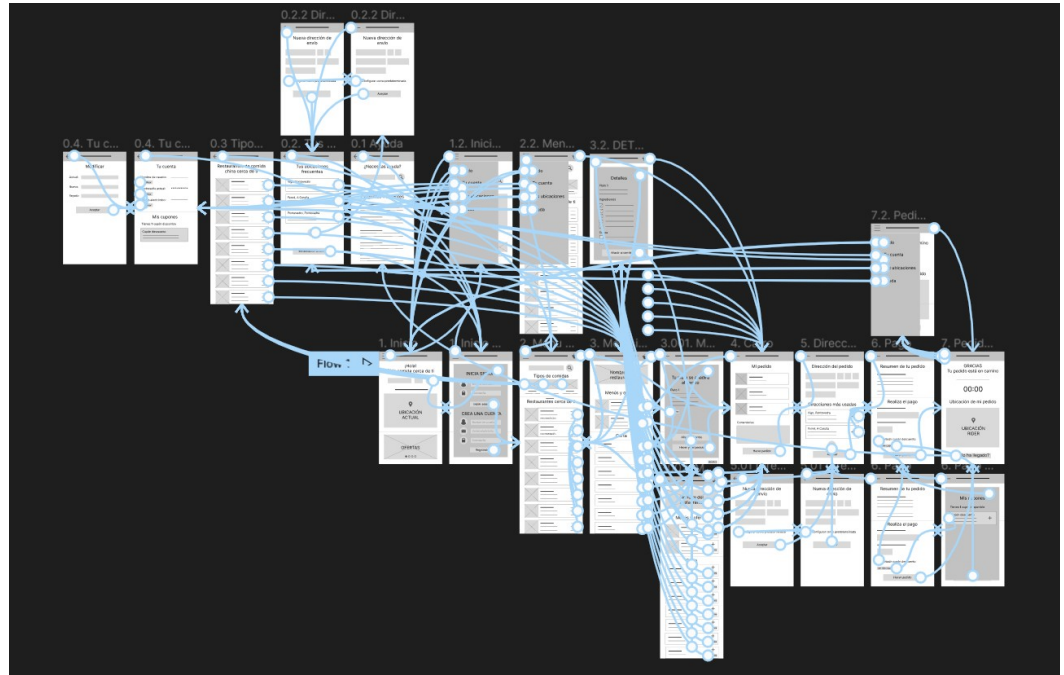


Prototipo de baja fidelidad

Con las páginas preparadas, se han realizado conexiones entre ellas con el fin de mostrar una simulación de cómo sería su uso.

Para ver este prototipo de baja fidelidad:

Prototipo de baja fidelidad



Estudio de usabilidad: hallazgos

A través de los estudios de usabilidad con diferentes usuarios, se han encontrado diversos problemas o sugerencias en el proceso que han ayudado a tener en cuenta más puntos de mejora.

Hallazgos de la Ronda 1

- 1 Poder realizar una cuenta de usuario
- 2 Configurar las direcciones de envío
- 3 Recibir más sugerencias u ofertas

Hallazgos de la Ronda 2

- 1 Poder utilizar cupones descuento
- 2 Realizar los pedidos con más velocidad

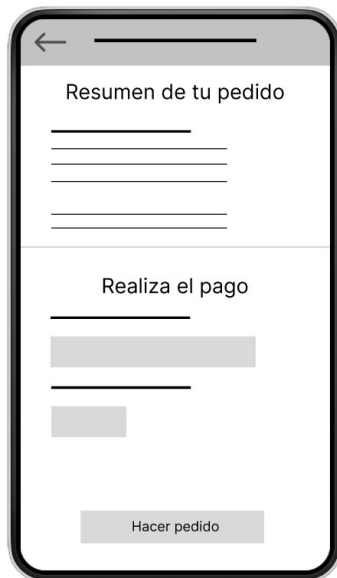
Refinando el diseño

- Mockups
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

Mockups

Entre los elementos a mejorar, se ha añadido la opción de insertar un cupón descuento al pedido, además de un botón que te permite comprobar y escoger el cupón que desees.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Mockups

Además, se ha insertado la opción “+”, donde puedes configurar tus ubicaciones a través de una ventana emergente.

Antes del estudio de usabilidad

Mockup of the 'Dirección del pedido' screen before the usability study. The screen has a grey header with a back arrow. Below the title, there are three grey rectangular input fields. Underneath, the section 'Direcciones más usadas' contains two entries: 'Vigo, Pontevedra' and 'Ferrol, A Coruña', each with a plus sign icon to its right. At the bottom is a grey 'Aceptar' button.

Después del estudio de usabilidad

Mockup of the 'Dirección del pedido' screen after the usability study. The screen has a green header with a back arrow, the logo 'Y Acomer!', and a shopping cart icon. Below the title, there are four input fields: 'Calle...' (with P, N, P icons), 'Código p...', 'Ciudad...', and 'Provincia...'. Underneath, the section 'Direcciones más usadas' contains one entry: 'Vigo, Pontevedra' with a plus sign icon to its right. Below this is a green circular button with a plus sign. At the bottom is an orange 'Aceptar' button.

Mockups



1. Inicio



2. Inicio de sesión



3. Restaurantes



4. Carta



5. Pedido



6. Dirección del pedido



7. Resumen del pedido

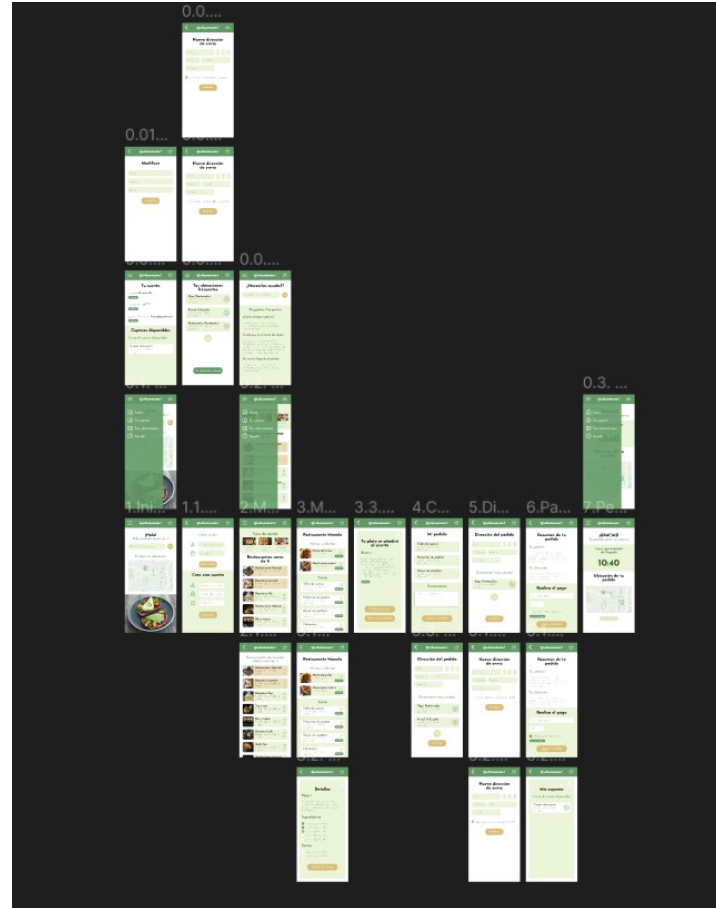


8. Pedido realizado

Prototipo de alta fidelidad

Enlace para ver el
prototipo de alta
fidelidad:

[Prototipo de alta fidelidad](#)



Consideraciones de accesibilidad

1

Uso de iconos sencillos, grandes y reconocidos por los usuarios.

2

Títulos y subtítulos amplios, con gran contraste entre el fondo y el color del texto.

3

Gama de colores similar para mantener una similitud, pero resaltando con tonos diferentes los botones o útiles importantes para realizar el proceso de pedido.

Más allá

- Aportaciones
- Siguiendo pasos

Aportaciones



Impacto:

La aplicación hace sentir al usuario que puede escoger entre una variedad de productos realizando una selección más personalizada.

Una de las frases en nuestro *feedback*:

“Es innovadora con respecto a la competencia.

Tiene una gran variedad de comidas”



Qué he aprendido:

Realizando el proyecto de Yacomer!, he conocido cómo es la mecánica de trabajo general para realizar una aplicación y todos su recorrido paso a paso con el fin de obtener un producto de interés para el usuario.

Siguientes pasos

1

Uno de los elementos más relevantes que me gustaría tener en cuenta para continuar con el proyecto es plantear una barra de ajustes más amplia donde poder hacer variaciones entre tono claro/oscuro o la eliminación de las transiciones entre páginas..

2

Siento interés por añadir más páginas como “mis favoritos” o “recomendados” que puedan ayudar al usuario a tener un contenido más personalizado.

3

Seguir estudiando cómo mejorar las ventanas emergentes para la elección de ingredientes, con el fin de hacerlo más agradable para el usuario.

Conectemos!



Gracias por dedicar vuestro tiempo a revisar la aplicación *Yacomer*! Si les interesa ver más proyectos o manteneros en contacto conmigo, no dudéis en acceder a mi información de contacto presentada abajo.

oujomiguez.nuria@gmail.com

<https://www.linkedin.com/in/nuriaoujo/>