

Diseño de una app para un restaurante familiar

Gaston Pucciarelli

Resumen del proyecto



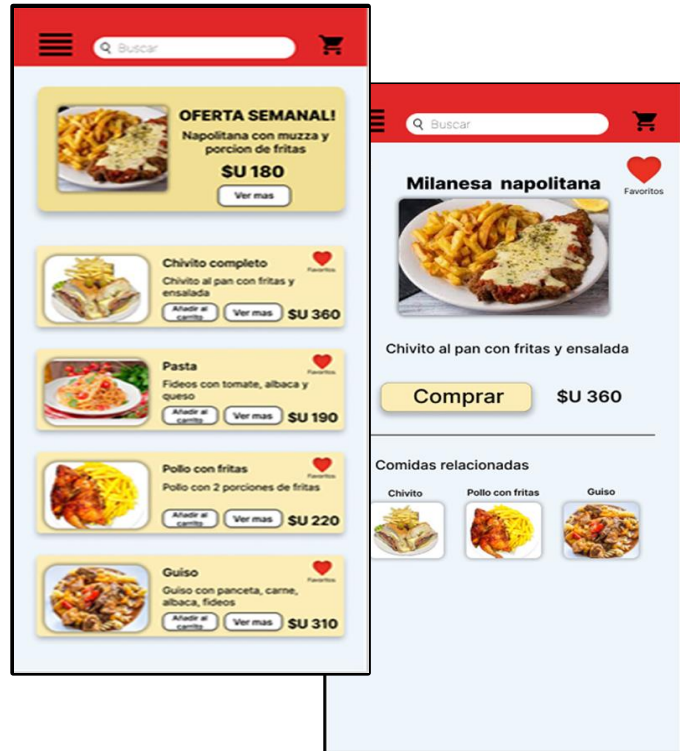
El producto:

Estamos creando una aplicación para un restaurante familiar para alcanzar a mas clientes y que puedan realizar pedidos sin salir de sus casas. También que puedan enterarse de ofertas y otras novedades que tiene para ofrecer el restaurante. Queremos crear un producto que tenga éxito en el mercado y satisfacer a nuestro cliente y mejorar sus ventas.



Duración del proyecto:

Enero de 2023 a marzo de 2023



Resumen del proyecto



El problema:

Los trabajadores ocupados no tienen el tiempo necesario para preparar una comida.



El objetivo:

Nos interesa averiguar dificultades que puedan tener nuestros usuarios a la hora de realizar un pedido y también que sea intuitivo y adaptable para todos los usuarios.

Resumen del proyecto



Mi rol:

Diseñador de UX a cargo de crear una aplicación un restaurante familiar desde la concepción hasta la entrega.



Responsabilidades:

Realización de entrevistas, esquemas en papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realización de estudios de facilidad de uso, accesibilidad e iteración de diseños.

Entender al usuario

- Investigación de usuarios
- Personas
- Planteamientos del problema
- Mapas de recorrido del usuario

Investigación sobre los usuarios: resumen



Realicé entrevistas y creé mapas de empatía para entender a los usuarios para quienes diseño, así como sus necesidades. Un grupo de usuarios primario identificado a través de la investigación fueron los adultos trabajadores que no tienen tiempo para cocinar.

Este grupo de usuarios confirmó las suposiciones iniciales sobre los clientes del restaurante, pero la investigación también reveló que también habían clientes habituales que les gustaría realizar pedidos para no tener que trasladarse.

Investigación sobre los usuarios: puntos débiles

1

Tiempo

Los que trabajan están demasiado ocupados para dedicar tiempo a preparar comidas en sus descansos.

2

Accesibilidad

Las plataformas para pedir comida no están equipadas con tecnologías de asistencia

3

Proporcion

El diseño no tiene una proporcion clara y dificulta la navegacion

Persona: Alex

Planteamiento del problema:

Alex es un auxiliar administrativo que actualmente esta realizando la licenciatura en economia. Alex tiene poco tiempo entre clase y clase para prepararse su almuerzo.



Alex

Edad: 28

Educación: Admin de empresas

Ciudad natal: Montevideo, Uruguay

Familia: Pareja

Ocupación: Auxiliar administrativo

"Cada segundo, una persona feliz"

Objetivos

- Completar la licenciatura de economía.
- Crear una fundacion para ayudar a las personas.

Frustraciones

- La comida demora mas de lo habitual.
- Le cuesta a veces el uso de la tecnologia.

Alex es una persona trabajadora, actualmente es auxiliar administrativo. Le gusta mucho pedir comidas porque tiene un tiempo justo para ir a estudiar, A veces queda inconforme porque faltan ingredientes a sus comidas.

Mapa de recorrido del usuario

Crear un mapa de recorrido del usuario de Alex reveló lo útil que sería para los usuarios tener acceso a una app dedicada del restaurante.

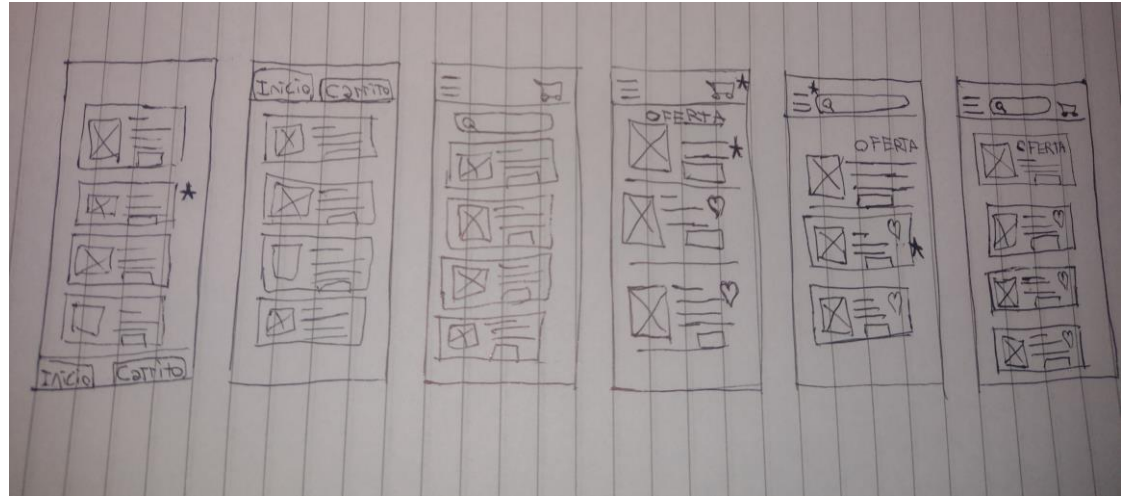
Persona: Alex

Objetivo: Realizar un pedido mediante una aplicación de un restaurante.

ACCIÓN	Utilizar la app	Realizar compra	Esperar el pedido	Llegada del pedido	
LISTA DE TAREAS	Tareas A. Navegar en la aplicación. B. Elegir la comida deseada.	Tareas A. Seleccionar la cantidad. B. Elegir el destino del pedido. C. Seleccionar el método de pago.	Tareas A. Esperar el tiempo estimado que dice en la aplicación. B. Esperar afuera	Tareas A. Recoge el pedido. B. Revisa que todo este en orden	
ADJETIVO DE SENTIMIENTO	Indeciso Confundido	Tedioso Satisfecho	Ansioso Alerta	Satisfecho Decepcionado	
OPORTUNIDADES DE MEJORA	Colocar platos del día. Reconocimiento de platos preferidos.	Reconocimiento de ubicaciones.	Ubicación del pedido en tiempo real	Opción de quejas	

Esquemas de página en papel

Tomarse el tiempo para elaborar en papel iteraciones de cada pantalla de la aplicación garantizó que los elementos que llegaron a convertirse en esquemas de página digitales fueran los correctos para abordar las dificultades del usuario. Para la pantalla de inicio, prioricé un proceso de pedidos rápido y simple para evitar que los usuarios perdieran tiempo.

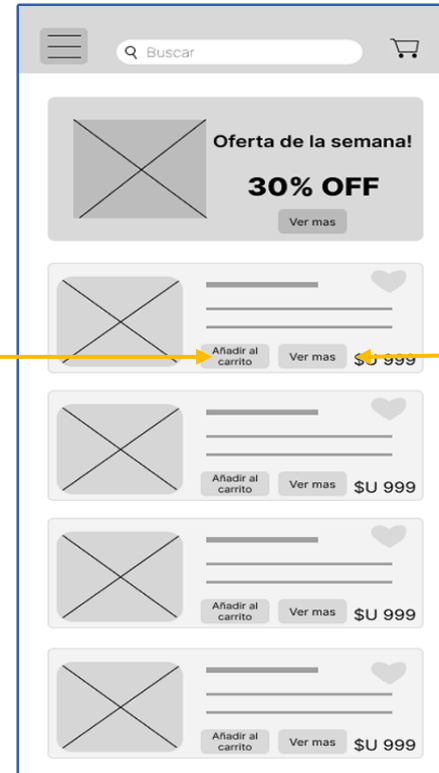


Se utilizaron estrellas para marcar los elementos de cada boceto que se usarían en los primeros esquemas de página digitales.

Esquemas de página digitales

A medida que la fase inicial del diseño continuaba, me aseguré de realizar los diseños de las pantallas según los comentarios y los resultados de la investigación de usuarios.

Se añadió 2 botones uno para añadirlo al carrito y otro para saber mas sobre la comida.



Esto beneficia a que si ya eres un cliente recurrente ya sabras que contiene la comida

Esquemas de página digitales

La navegación simple fue una necesidad clave de los usuarios. Para que sea mas intuitivo y sencillo de utilizar.

Un acceso fácil a la navegación que es compatible con los lectores de pantalla.

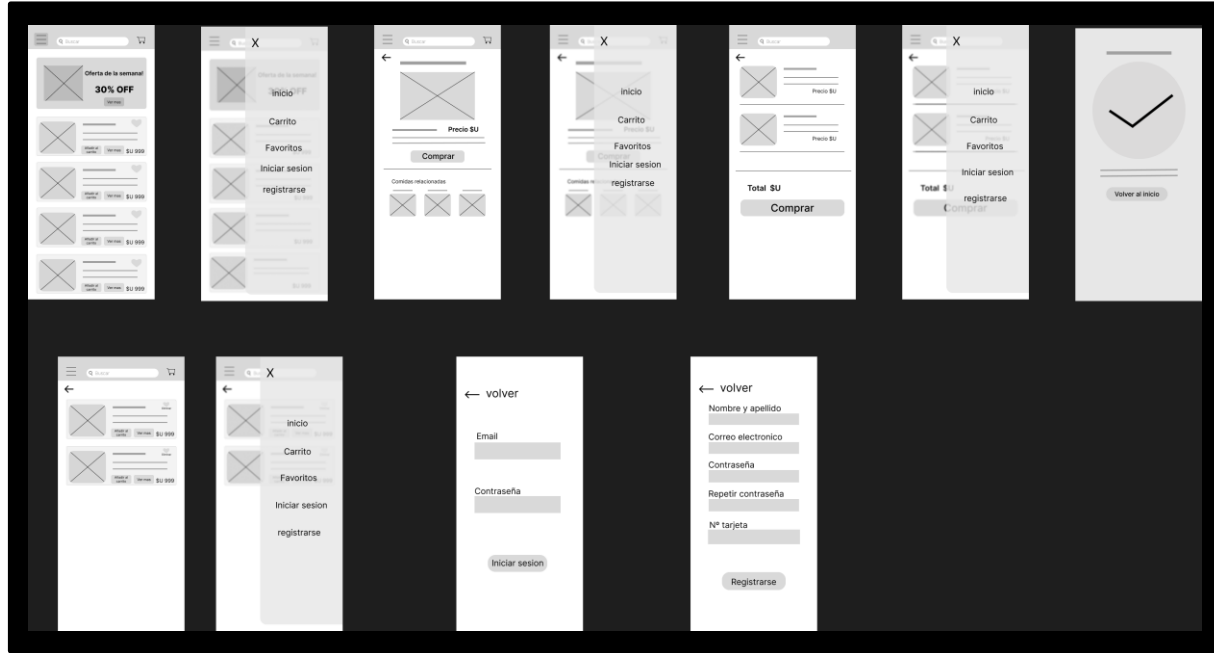


Prototipo de baja fidelidad

Usando el conjunto completo de esquemas de página digitales, creé un prototipo de baja fidelidad. El flujo de usuario principal que se conecto fue para realizar pedidos.

Para ver el prototipo

[Has click aquí](#)



Estudio de facilidad de uso: hallazgos

Escribe una breve introducción sobre los estudios de usabilidad que has llevado a cabo y tus hallazgos

Hallazgos de la Ronda 1

- 1 Los usuarios quieren realizar pedidos mas rapido.
- 2 Los usuarios quisieran guardar en favoritos para acceder mas rapido a sus platos favoritos.

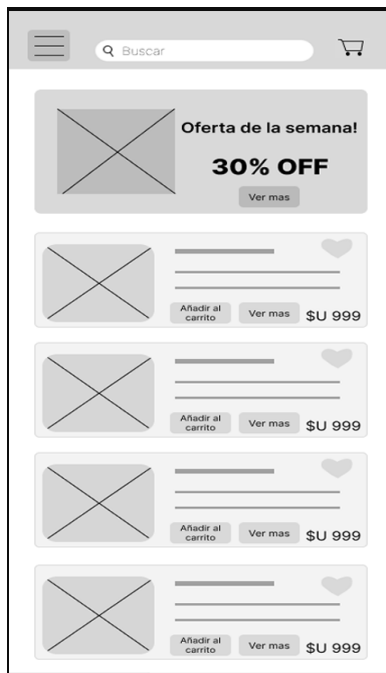
Perfeccionamiento del diseño

- Maquetas
- Prototipo de alta fidelidad
- Accesibilidad

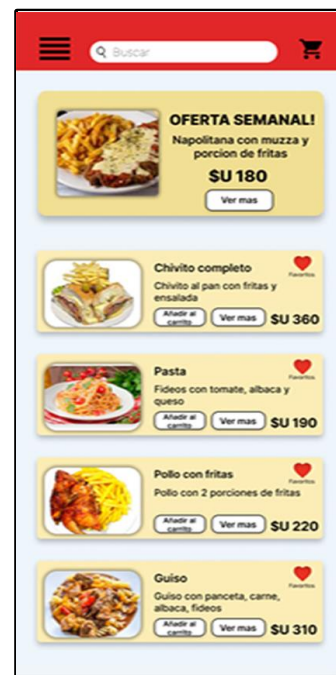
Maquetas

Los primeros diseños permitían cierto nivel de personalización, pero, después de los estudios de facilidad de uso, agregué otras opciones para añadir a favoritos, ver mas sobre el producto y añadir al carrito directamente para que sea mas rápido realizar el pedido.

Antes del estudio de usabilidad



Después del estudio de usabilidad



Maquetas

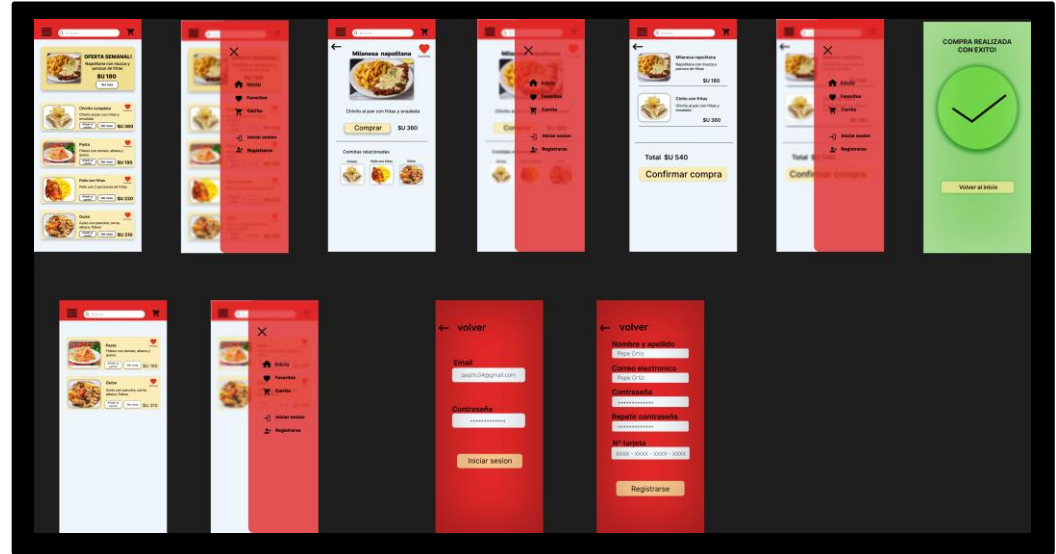


Prototipo de alta fidelidad

El prototipo final de alta fidelidad presentó flujos de usuario más limpios para realizar rápidamente sus pedidos. También satisfizo las necesidades de los usuarios al tener opciones de registro de usuario y cómodas animaciones.

Para ver el prototipo

[Haz click aquí](#)



Consideraciones de accesibilidad

1

Se incorporo una fuente serif sans para que sea mas visibles para personas con poca visibilidad.

2

Se usaron íconos para facilitar la navegación.

3

Se usaron imágenes detalladas de las comidas para ayudar a todos los usuarios a comprender mejor los diseños.

Futuro



- Conclusiones
- Próximos pasos

Conclusiones



Impacto:

La aplicación hace que los usuarios realicen sus pedidos rápidamente y además satisfacerlos con las facilidades de encontrar las comidas rápidamente ya sea guardándolas en favoritos o usando el buscador.



Qué aprendí:

Aprendi muchisimas cosas que destaco los mapas de recorrido de usuarios, crear graficos de panorama general y de primer plano, ademas, como realizar un estudio de investigacion correctamente y la importancia de los feedbacks y saber como darlos y recibirlos.

Próximos pasos

1

Realizar unos ajustes con respecto a como se toma la información del usuario para realizar los pedidos.

2

Realizar otra ronda de estudios de facilidad de uso para validar si las dificultades experimentadas por los usuarios se abordaron de manera efectiva.

.

3

Realizar más investigaciones de usuarios para identificar nuevas necesidades.

¡Pongámonos en contacto!



¡Gracias por tomarte el tiempo de revisar mi trabajo con la aplicación para un restaurante familiar.

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/gaston-pucciarelli-491b77253/>

¡Gracias!