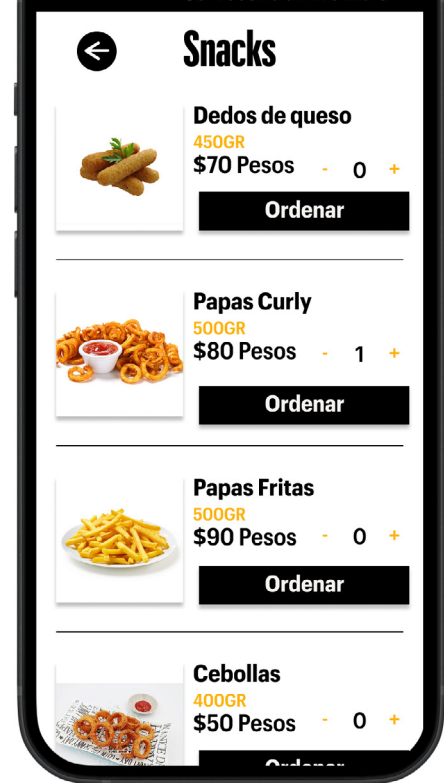
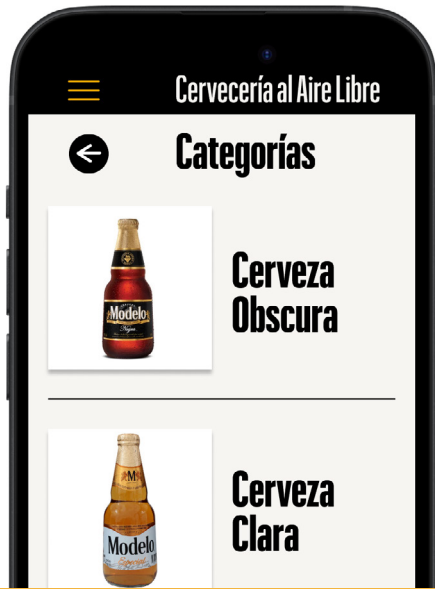


**Cervecería
al Aire Libre**



App Menú de Cervecería al Aire Libre

Noviembre 2023

Team
Joel Lugo
UX Designer

Resumen del Proyecto

El Producto:

App de Menú de Cervecería al aire libre es una aplicación de menú para clientes de una cervecería al aire libre la cual ofrece una amplia gama de cervezas y snack a sus comensales.

Duración del Proyecto:

3 meses de Julio - Noviembre del 2023



Resumen del Proyecto

El Problema:

Los Clientes quieren una eficiente forma de poder hacer un pedido desde la app de la cervecería al aire libre la cual les facilite su orden.

El Objetivo:

Diseñar una aplicación la cual su desempeño y funciones puedan hacer que la experiencia de los clientes al realizar un pedido sea satisfactoria y fácil de usar

Resumen del Proyecto

Mi Rol:

Diseñador UX a cargo de la aplicación de cervecería al aire libre desde la creación hasta la entrega.

Mis Responsabilidades:

Realizar Entrevistas, Esquemas de papel y digitales, creación de prototipos de baja y alta fidelidad, realizar estudios de facilidad de uso, accesibilidad e interacción de diseños.

Entender al Usuario

- **Investigación de usuarios**
- **Creación de Personas**
- **Planteamiento del Problema**
- **Mapas de Recorrido de Usuario**

Investigación de 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. Este grupo de usuarios confirmó las suposiciones iniciales sobre los clientes de la app de cervecería al aire libre así como le estudio arrojó otras necesidades de los usuarios que son clientes de la cervecería.

Investigación de Usuarios

Paint points

Tiempo:

Los clientes disponen del tiempo para poder realizar su pedido y se entregado a al brevedad posible.

Accesibilidad:

Las aplicaciones no tiene la suficiente información de los productos así como los precios claramente.

IA:

Los menús suelen ser complejos y limitan a los usuarios los cuales necesitan tener claramente lo que piden.

User Persona

Martha Vazquez

Planteamiento del Problema:

Martha al realizar su pedido le gusta saber el tipo de cerveza así como la información necesaria, ver promociones o recomendaciones a demás poder realizar su pedido de forma rápida y efectiva también poder realizar su pago con TDC o efectivo.



Martha Vazquez

Edad: 40 Años
Educación: Licenciatura
Ciudad Natal: México
Alcaldía: Portales, CDMX
Familia: 1 Hijo
Ocupación: Diseñadora

"Me gusta la cerveza artesanal y poder disfrutarla con alguna botana o comida es genial"

Objetivos

1. Saber que tipo de cerveza venden barril, artesanal, clara u obscura.
2. Saber procedencia (Nacionalidad, Importada).
3. Pagar al finalizar el consumo.
4. Degustar Botanas o comida que se lleve con el tipo de cerveza que pide .

Frustraciones

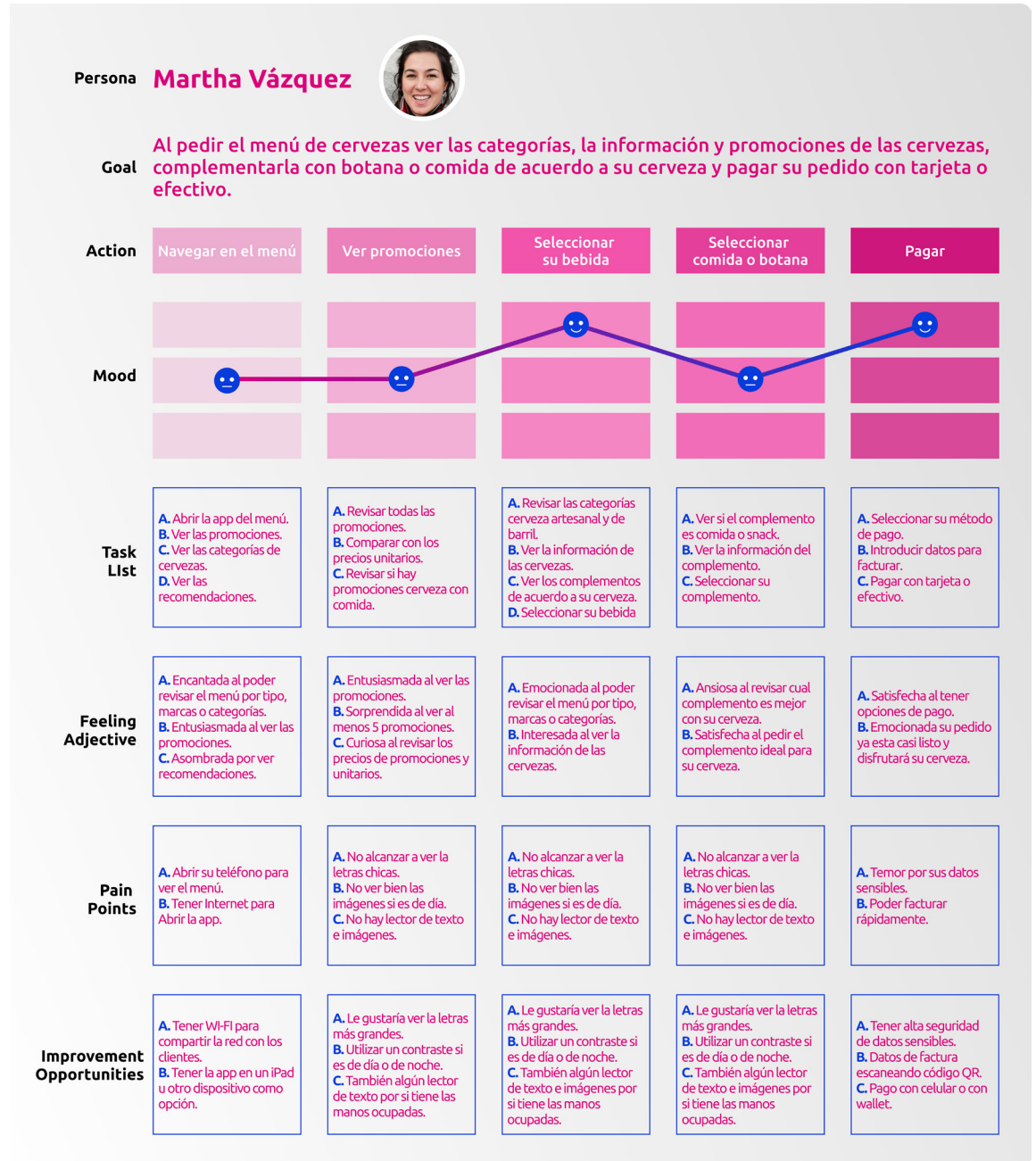
1. Obtener mayor información de la cerveza como calorías, grados de alcohol.
2. Poder elegir diferentes tipos de cervezas por marca o tipo.
3. Ver los precios claros.
4. Ver promociones o recomendaciones de la casa.
5. Pagar con Tarjeta y efectivo.

Escenario:

Al pedir el menú de cervezas desea saber que tipos de cervezas que hay en especial artesanales o barril así como marca o procedencia nacional e importada, tener claro el precio e información como calorías y grados de alcohol, ver promociones o recomendaciones de la casa para poder elegir alguna botana o comida dependiendo el tipo de cerveza, pagar al finalizar el consumo, con tarjeta es lo que busca y una opción pagar con efectivo.

Mapa del Recorrido del Usuario

Al crear el mapa del recorrido de Martha nos damos cuenta la importancia de tener una aplicación que cubra los diferentes aspectos y las necesidades del usuario.

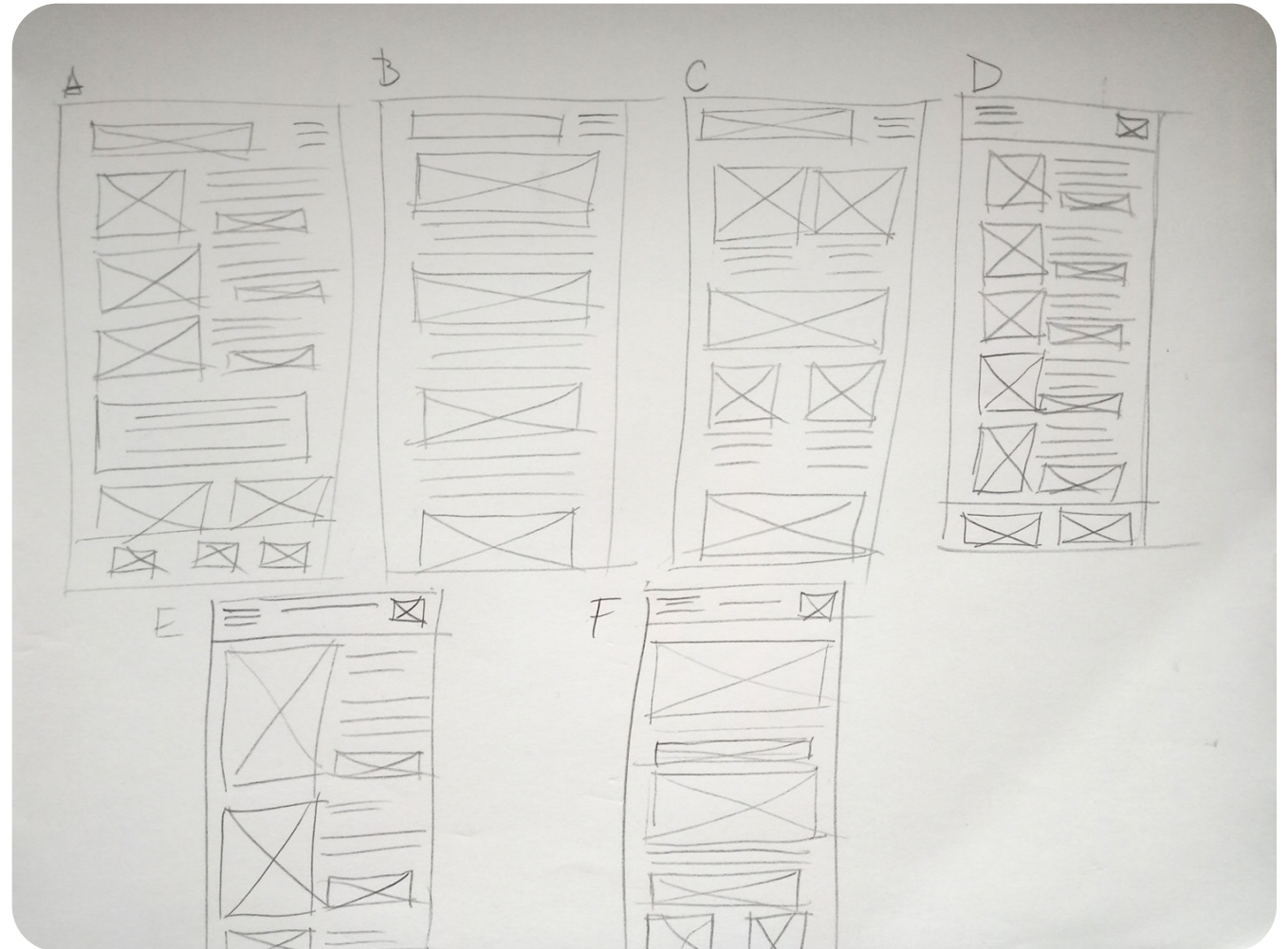


Comenzando el Diseño

- **Wireframes de Papel**
- **Wireframes Digitales**
- **Prototipos Low-Fi**
- **Estudio de Usabilidad**

Wireframes de Papel

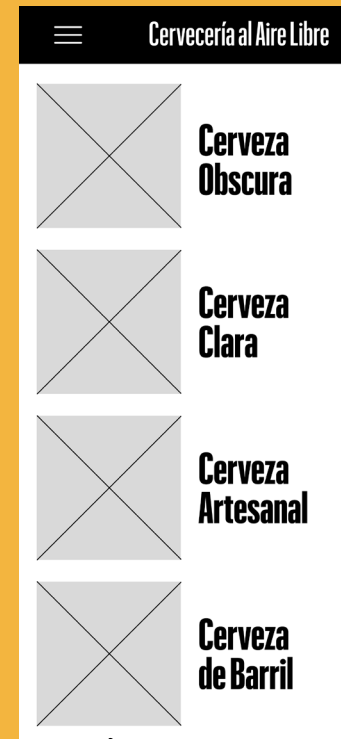
Al crear los esquemas a mano te da la oportunidad de crear muchos ideas a bajo costo los cuales se convierten en el inicio de la aplicación elegí algunos para y lo rediseñe en digital.



Wireframes Digitales

Al crear los esquemas digitales diseñe cada una de las pantalla de acuerdo a comentarios recibidos.

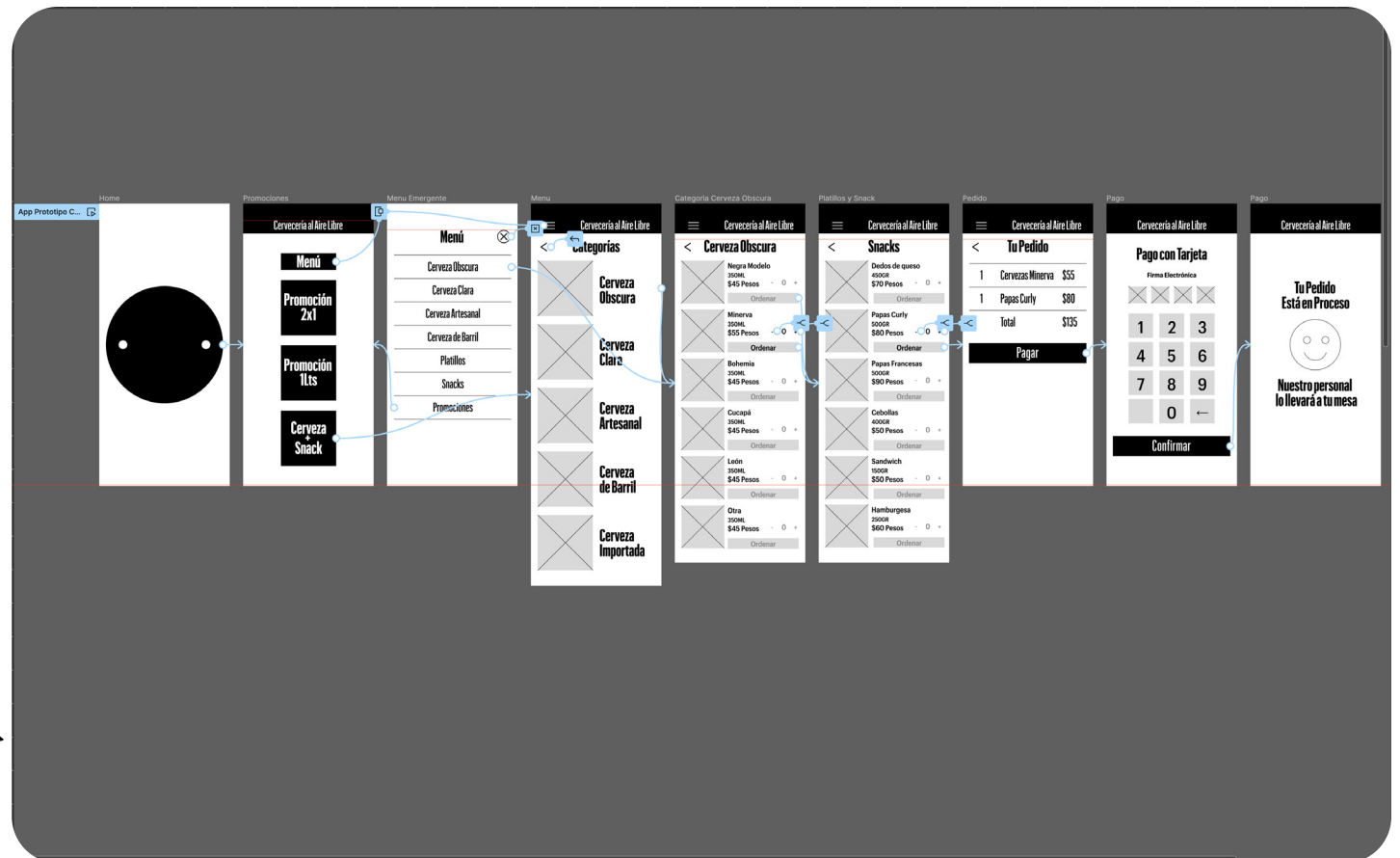
Un Menú claro y fácil de usar.



Categorías principales y Subcategorías

Prototipo Low-Fi

Utilizando todas las pantallas diseñadas de los esquemas digitales, ya con el flujo de usuario desarrollando el prototipo en baja fidelidad.



Link de Prototipo Low-Fi Live View

App Cervecería al Aire Libre

Estudio de Facilidad de Uso

Se Realizo dos rondas de estudios de facilidad de uso. Los hallazgos del primer estudio ayudo a mejorar la usabilidad. El segundo estudio utilizó un prototipo de alta baja fidelidad y ayudo a mejorar el diseño así como los aspectos básicos de la app y su funcionalidad.

Hallazgo Ronda 1:

1. Los usuarios quieren realizar su pedido de forma exitosa y rápida.
2. Los usuarios quieren tener más opciones en las categorías de productos.
3. Los usuarios requieren formas de pago en el check-out.

Hallazgo Ronda 2:

1. Los usuarios el prototipo se quedan en blanco la primer pantalla.
2. Los usuarios les resulta practico el check-out.
3. Los usuarios requieren reiniciar el pedido nuevamente.

Perfeccionando el Diseño

- **Maquetas**
- **Prototipos Hi-Fi**
- **Accesibilidad**

Maquetas

Los diseños resultaron prácticos antes de hacer el estudio de facilidad de uso en el cual se re-definió ciertos aspectos.

Antes del estudio de facilidad de uso.



Después del estudio de facilidad de uso.



Maquetas Principales



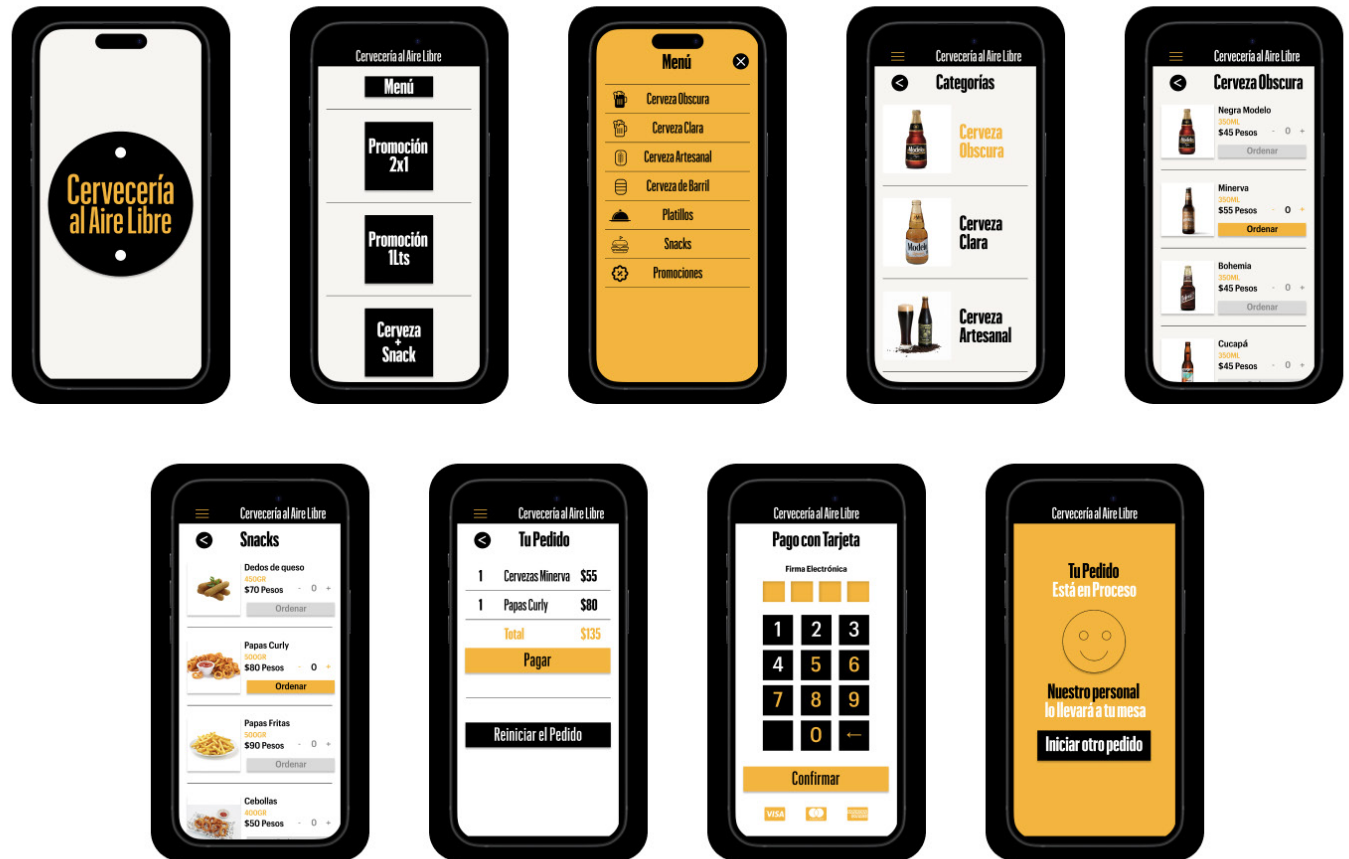
Prototipos Hi-Fi

Los prototipos finales en alta fidelidad resultaron tener estar mas limpios en el flujo del usuario y a su vez más funcionales.

Link de Prototipo Hi-Fi Live view:

App Cervecería al Aire Libre

App Cervecería al Aire Libre



Consideraciones de Accesibilidad

1

Se incorporo un contraste en el color al over para dar click en los botón y pantallas como el menú la pantalla del final del pedido.

2

El cambio de tamaño de los botones brinda mayor visibilidad así como los textos.

3

Al incorporar botones de reinicio de pedido se da la opción de volver a empezar sin necesidad de retroceder ventana a ventana.

Vista a Futuro

- **Conclusiones**
- **Siguientes Pasos**

Conclusiones

Impacto:

Los usuarios se sienten satisfechos al poder realizar su pedido de una forma fácil y sencilla.

La opción de poder reiniciar el pedido así como el check-out les da mayor confianza para poder terminar su recorrido y finalizar su tarea.

Qué Aprendí:

Aprendí que mediante el recorrido desde el inicio a la fase final todo va cambiando y por ende tenemos que priorizar el aspecto de funcionalidad de usuario en cuestiones tecnológicas, para su fácil desempeño y cubrir aspectos de diferentes usuarios.

Siguientes Pasos

1

Realizar nuevas rondas de usabilidad con usuarios para determinar el mejoramiento y dificultad de uso.

2

Identificar nuevas necesidades dentro de los usuarios y poder mejorar el producto para brindar un mejor servicio de la app.

Pongámonos en Contacto

Gracias por revisar este caso de practico del desarrollo de la app Cervecería al Aire Libre, Si quieres estar en contacto ó ver más de mis trabajos dejó mi información de contacto.

Correo Electrónico: hola@joellugo.com

Sitio web: joellugo.com

¡Gracias!