

# Cook-in

Aplicación informática para descubrir nuevas experiencias  
entorno a un plato

**Julen Torralba Ajuriaguerra**  
Grado en Ingeniería Informática  
Interacción Persona Ordenador (IPO)

**Sebastián Marichal Baráibar**  
**Tona Monjo Palau**

06/2021



Esta obra está sujeta a una licencia de

**Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada**

[3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

## FICHA DEL TRABAJO FINAL

<b>Título del trabajo:</b>	<i>Cook-in. Aplicación web para descubrir nuevas experiencias entorno a un plato</i>
<b>Nombre del autor:</b>	<i>Julen Torralba Ajuriaguerra</i>
<b>Nombre del consultor/a:</b>	<i>Sebastián Marichal Baráibar</i>
<b>Nombre del PRA:</b>	<i>Tona Monjo Palau</i>
<b>Fecha de entrega (mm/aaaa):</b>	06/2021
<b>Titulación:</b>	<i>Grado de Ingeniería Informática</i>
<b>Área del Trabajo Final:</b>	<i>Interacción Persona Ordenador (IPO)</i>
<b>Idioma del trabajo:</b>	<i>Castellano</i>
<b>Palabras clave</b>	<i>Gastronomía, nuevos platos, cocina</i>
<p><b>Resumen del Trabajo (máximo 250 palabras):</b> <i>Con la finalidad, contexto de aplicación, metodología, resultados y conclusiones del trabajo.</i></p>	
<p>Desarrollo de un prototipo de alta fidelidad que emula una aplicación informática gastronómica destinada a intermediar entre cocineros y comensales para la oferta y demanda de platos a domicilio. La idea principal se basa en facilitar un servicio sin empresas ni negocios, dando total autonomía a los usuarios a crear perfiles de cocineros y poder vender sus platos. La aplicación se retroalimenta con las calificaciones de comensales tras el servicio, siendo así el usuario esencial en el funcionamiento de esta.</p> <p>Debido a que el usuario es el núcleo de la aplicación, toda actividad debe ir centrada en ellos. La facilidad de uso debe ser, por lo tanto, una prioridad en su funcionamiento. Con dicho objetivo, se hace uso de la metodología DCU, diseño centrado en el usuario, estando, el usuario, presente en todo momento en el proceso, tanto de diseño como de implementación. En la investigación se ha realizado una encuesta y dos entrevistas, una con mayor profundidad que la otra, afianzando conceptos. Tras ello, se ha realizado <i>Card sorting</i>, estructura de menús y pruebas de usabilidad, tanto en el prototipo de baja fidelidad como en el de alta fidelidad.</p> <p>Mi conclusión sobre el proyecto es que ha sido satisfactorio realizarlo y no obtengo más que ganas de continuar con dicho proyecto y poder realizar una aplicación real y funcional de la aplicación descrita en este documento. La metodología DCU ha sido enriquecedora, otorgando nuevos conocimientos y aumentando fronteras.</p>	

**Abstract (in English, 250 words or less):**

Development of a high-fidelity prototype that emulates a gastronomic software application aimed at mediating between chefs and diners for the supply and demand of home-delivered dishes. The main idea is based on facilitating a service without companies or businesses, giving total autonomy to users to create chef profiles and be able to sell their dishes. The application is fed back with the ratings of diners after the service, so the user is essential in the functioning of the application.

Because the user is the focus of the application, all activity must be centred on them. Ease of use must therefore be a priority in its operation. With this objective in mind, use is made of the UCD methodology, user-centred design, with the user being present at all times in the process, both in design and implementation. The research involved a survey and two interviews, one more in-depth than the other, in order to consolidate concepts. This was followed by card sorting, menu structure and usability testing, both in the low-fidelity and high-fidelity prototypes.

My conclusion on the project is that it has been satisfactory to carry it out and I only wish to continue with this project and to be able to carry out a real and functional application of the application described in this document. The DCU methodology has been enriching, providing new knowledge and increasing frontiers.

## Índice

Propuesta de título .....	9
Palabras clave.....	9
Resumen de la propuesta .....	9
Justificación del interés y relevancia de la propuesta.....	10
Enfoque de la propuesta .....	10
Motivación personal .....	12
Análisis del mercado.....	13
Enfoque hacía la necesidad de los usuarios.....	13
Situación actual y entorno.....	13
Consumidores.....	15
Herramientas informáticas existentes en el mercado.....	16
JustEat .....	16
Noodle.....	17
MyRealFood.....	17
Take a chef.....	18
Cookpad.....	18
Objetivos y alcance .....	19
Objetivos.....	19
Objetivos del proyecto .....	19
Alcance.....	19
Alcance futuro .....	20
Metodología.....	20
Fases del proceso de trabajo/desarrollo.....	20
Investigación y requisitos de usuario.....	20
Diseño .....	20
Implementación.....	21
Evaluación .....	21
Planificación .....	22
Diseño .....	23
Primeros pasos y selección de usuarios .....	23
Encuesta online masiva.....	23
Entrevistas personales .....	25

Card Sorting .....	28
Conclusiones obtenidas del Card Sorting.....	33
Árbol de contenidos .....	34
Tareas prioritarias.....	35
Escenarios.....	35
Escenario 1: Realizar un pedido .....	35
Escenario 2: Poner un comentario y calificación.....	36
Escenario 3: Aceptar un pedido .....	36
Escenario 4: Creación de platos .....	36
Diagramas de flujo de interacción.....	36
Diagrama de flujo escenario 1: Realizar un pedido .....	36
Diagrama de flujo escenario 2: Poner un comentario y calificación.....	38
Diagrama de flujo escenario 3: Aceptar un pedido .....	38
Diagrama de flujo escenario 4: Creación de platos .....	39
Prototipado .....	40
Prototipado de baja fidelidad .....	41
Pruebas de usabilidad .....	44
Siguiendo fase .....	46
Implementación.....	47
Herramientas utilizadas .....	47
Resultados finales .....	47
Conclusión.....	51
Bibliografía.....	52
Anexo 1 Encuesta Online.....	53

## Índice de Tablas

Tabla 1: Evolución de la inmigración en España (1990-2019).....	13
Tabla 2: Países de procedencia de los inmigrantes en 2019.....	14
Tabla 3: Planificación del proyecto .....	22
Tabla 4: Tarjetas utilizadas en Card Sorting .....	28

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1: Evolución anual del número de visitantes internacionales en España ....	14
Ilustración 2: Trabajadores extranjeros y procedencia en el mercado español .....	15
Ilustración 3: Aplicaciones más utilizadas en 2020 en España [7] .....	16
Ilustración 4: Captura de pantalla página web JustEat .....	17
Ilustración 5: Captura de pantalla página web noodle.....	17
Ilustración 6: Características de MyRealFood App.....	18
Ilustración 7: Captura de pantalla página web Take a chef.....	18
Ilustración 8: Captura de pantalla página web Cookpad.....	19
Ilustración 9: Card Sorting usuario 1 .....	29
Ilustración 10: Card sorting usuario 2.....	30
Ilustración 11: Card sorting usuario 3.....	31
Ilustración 12: Card sorting usuario 4.....	32
Ilustración 13: Card sorting usuario 5.....	33
Ilustración 14: Boceto menú identificación .....	41
Ilustración 15: Boceto menú principal .....	42
Ilustración 16: Boceto platos disponibles.....	42
Ilustración 17: Boceto búsqueda.....	43
Ilustración 18: Boceto descripción plato .....	43
Ilustración 19: Justinmind.....	47
Ilustración 20: Menu identificación CookIn.....	47
Ilustración 21: Menu principal CookIn .....	48
Ilustración 22: Menu pedido CookIn .....	48
Ilustración 23: Información pedido plato .....	49
Ilustración 24: Perfil cocinero CookIn.....	49
Ilustración 25: Información plato CookIn .....	50
Ilustración 26: Menu filtro CookIn .....	50
Ilustración 27: Platos filtrados CookIn.....	50

## Índice de Gráficos

Gráfico 1: Sexo de los encuestados.....	24
Gráfico 2: Curso de manipulación de alimentos.....	25
Gráfico 3: Red social más utilizada por los entrevistados .....	26
Gráfico 4: Periodicidad de pedidos a domicilio de los entrevistados .....	27
Gráfico 5: Medio utilizado para realizar pedidos por los entrevistados.....	27
Gráfico 6: Árbol de contenidos .....	34

## Índice de Diagramas de flujo

Diagrama de flujo 1: Realizar un pedido.....	37
Diagrama de flujo 2: Poner un comentario y una calificación .....	38
Diagrama de flujo 3: Aceptar un pedido.....	39
Diagrama de flujo 4: Creación de platos.....	40



## Propuesta de título

Cook-in. Aplicación web para descubrir nuevas experiencias entorno a un plato.

## Palabras clave

1. Comidas del mundo
2. Preparación de platos
3. Experiencia culinaria
4. Aplicación
5. Extranjeros
6. Venta alimenticia
7. Comunidad

## Resumen de la propuesta

La propuesta se basa en el desarrollo de una aplicación informática en el que el protagonismo esté basado en la cocina, la comida y el conocer nuevas experiencias, creando de este modo una comunidad que utilice la aplicación como método de comunicación.

La aplicación busca así ser una herramienta para conocer nuevas culturas, nuevos sabores y nuevas personas. Busca relacionar usuarios creadores con usuarios consumidores, cocineros y comensales. Los cocineros se ofertarán en la aplicación en busca de poder cocinar sus platos a los comensales, mientras que estos a su vez, buscarán aquellos platos en los que estén interesados, ya sean platos típicos de una región, país o cultura. Además de eso, se busca crear una conexión entre ambos tipos de usuarios en caso de querer por ambas partes mediante las opciones que ofrece la aplicación. Estas opciones son las siguientes:

- Realizar un pedido concreto para un día y hora concreta (No está incluido el reparto de domicilio a domicilio, eso correrá a cuenta del usuario consumidor).
- Ir a comer a casa del cocinero.
- El cocinero cocinará en casa de los usuarios consumidores.

Estas opciones deberán estar disponibles en la aplicación, pero será el cocinero quien a la hora de ofertar sus servicios decida cuales de estas opciones está dispuesto a realizar. De este modo, y mediante un simple filtrado, el usuario consumidor obtendrá rápidamente un listado de aquellos cocineros que cumplan con sus necesidades.

La finalidad de esta aplicación no es ofrecer un servicio inmediato, como puede darse utilizando terceras aplicaciones últimamente en boca de todos, de realizar pedidos a domicilio mediante aplicaciones móviles, sino planear y preparar una comida concreta y especial en un determinado día, dándole así una mayor importancia a la experiencia, ya sea una reunión familiar en la que se quiera sorprender, un acto importante o, simplemente, buscar nuevos sabores.

Serán los propios usuarios consumidores los encargados de “gestionar” la aplicación, ya que serán ellos los que puntúen y comenten los servicios recibidos, creando así una red de cocineros verificados.

Se buscará atraer al usuario con herramientas atractivas como logros por consumir un tipo concreto de comida, ya sea por sus ingredientes o por su procedencia, enlaces a productos de kilómetro cero, enlaces de productos autóctonos de comercio justo, eventos sociales más multitudinarios en los que probar diferentes platos y conocer personas, etc. La intención es buscar cierto *engagement* hacia la aplicación más allá del simple acto de solicitar un plato.

La metodología de diseño escogida para realizar este proyecto ha sido Diseño centrado en el usuario (DCU) con el objetivo de tener al usuario final en el centro de todas las decisiones que se tomen, ya sea para realizar la investigación, el diseño o la implementación.

## Justificación del interés y relevancia de la propuesta

El objetivo es la ampliación de conocimiento entre la sociedad en base a la alimentación. Existe una clara tendencia culinaria en ascenso en nuestra sociedad, en la actualidad se puede observar un gran crecimiento por los pedidos a domicilio, ya sea por la apertura de negocios hosteleros enfocados únicamente a los pedidos a domicilio, por la creación de nuevas plataformas que permiten realizar pedidos online sin necesidad de contactar con el establecimiento como las conocidas UberEats, Glovo o JustEat, entre otro.

### Enfoque de la propuesta

Es aquí donde entra nuestra propuesta, ofreciendo y buscando un impacto diferente a lo que encontramos en el mercado en la actualidad. Para ello se realiza un estudio previo Impact *Canvas* para obtener realmente la necesidad social que se encuentra y al que debe dirigirse la aplicación.

El **impacto** es *económico*, ya que los cocineros obtendrán ganancias por sus prestaciones e impulsará, indirectamente, el turismo, *social*, ya que generará una comunidad e integrará distintas culturas, y *personal*, ya que la consecuencia será la ampliación de conocimiento y experiencias culturales. Los beneficiarios serán los inmigrantes, extranjeros, turistas y autóctonos.

Los **problemas** que podemos encontrar en la sociedad actual son la dificultad en la inserción laboral e integración de inmigrantes en la sociedad, la dificultad de los turistas de encontrar recetas verdaderamente caseras y originales, la dificultad en poner en contacto a los turistas con los locales (los turistas más que nunca buscan vivir como los locales), la masificación del turismo en zonas y restaurantes típicos (muchos de ellos parte de los planes de viajes contratados) o, simplemente, la dificultad para ciertas personas, que por causas ajenas no pueden salir de su país de origen, que quieren conocer otras culturas y su gastronomía. Las alternativas existentes a estos problemas podrían ser los talleres y actividades de integración social propuestas por ayuntamientos, asociaciones, ONGs, etc. Las empresas de trabajo temporal (ETT) o

plataformas como Airbnb, Couchsurfing, Tinder, VIZ Eat, Cookapp, Tastemade, entre otros.

La **propuesta de valor** que se propone con Cook-in en cuanto a *propuesta de valor social*, es favorecer a la integración de extranjeros e inmigrantes en la sociedad, generar una comunidad entre diferentes colectivos, el acercamiento a otras culturas y mejorar la experiencia turística, tanto para los locales (aceptación) como para los turistas (distribuye los flujos turísticos), mientras que la propuesta de valor al cliente es permitir vivir una experiencia diferente, socializar y descubrir otras gastronomías y culturas.

La **solución** es Cook-in y sus **actividades clave**, mencionadas en el apartado anterior, son los servicios de cocina en casa del cocinero o en casa del comensal y los servicios de recogida de encargo, además de estos servicios, cada usuario cocinero colgará platos típicos que él considere, hechos por sí mismo, para que el resto de los usuarios puedan consultarlos y la venta de productos autóctonos tanto de kilómetro cero como de comercio justo.

En cuanto a los **segmentos** a los que irá dirigida la aplicación encontramos a los contratantes del servicio de cocina (cocinero y comensal), los supermercados, negocios y/o empresas alimenticias, oficinas de turismo, etc.

Los **recursos** con los que deberá contar la propuesta serán la aplicación móvil, deberá estar disponible tanto para Android como para iOS, un sitio web y servidores donde almacenar la información y el distinto contenido que ofrezca la web. Los **socios** se buscarán entre los restaurantes de comida extranjera locales, ya que, aunque parezca que les hacemos competencia, en realidad estamos fomentando la degustación de comida extranjera que conlleva un mayor consumo, y páginas de venta de productos alimenticios (redireccionamiento). Los **actores clave** de esta idea serían las personas extranjeras interesadas en la cocina y aquellos cocineros por hobby o profesión.

Los **canales** variarán en una *distribución* a través de la aplicación y página web, la *comunicación* se realizará a través de influencers y publicidad, patrocinadores, como supermercados y empresas de electrodomésticos, y eventos culinarios. También se realizarán *ventas* de productos a través del redireccionamiento a Amazon y comercio justo, entre otros.

Por todo ello, podemos finalizar con esta justificación del interés y relevancia de la propuesta mencionando que las **ventajas diferenciales** de nuestra aplicación sobre lo existente en estos momentos serán:

- Recetas típicas de países extranjeros cocinadas por los locales de ese país.
- Página web y aplicación original.
- Servicios de cocina:
  - Una persona te cocina en tu casa o en la suya.
  - Entrega de comida a domicilio.
- Potenciar el turismo sostenible:
  - Distribuir los flujos turísticos.
  - Contribuir a la economía y la aceptación de los locales hacia el turismo.

- Servicio social mediante la integración de culturas, oportunidad de entablar nuevas amistades y vivir nuevas experiencias.
- Redireccionamiento a terceras páginas de productos alimenticios.

## Motivación personal

En cuanto a la motivación personal que me ha llevado a escoger realizar un Trabajo de Fin de Grado (TFG) sobre la temática Interacción Persona Ordenador (IPO) es la de poder completar y practicar en todas esas fases previas a la propia producción y mantenimiento de una aplicación. Busco encontrar y aprender nuevas maneras y herramientas que me permitan mejorar en las fases de investigación y diseño. Creo que, aunque no se le da mucha importancia durante la carrera, que tal vez nos dirigen más a ser trabajadores por cuenta ajena, estas fases tienen una enorme importancia de cara a lanzar tu propio proyecto personal y me gustaría estar preparado por si se diese el caso.

En cuanto a la idea, se trata de una idea meditada desde hace muchos años y que comencé a darle forma cuando estudiaba Administración y Dirección de Empresas en otra Universidad, donde gracias a un Título Propio en Innovación y Emprendimiento, puede realizar este proyecto como trabajo final. Obviamente no se realizó ningún prototipado, ni ninguna aplicación similar, solamente fue un estudio de mercado. Aun así sigo con esta idea en la cabeza desde entonces.

La idea principal surgió de mi estancia durante 6 años en la ciudad de Donostia – San Sebastián (Guipúzcoa). Mi estancia en esa ciudad fue debido a mis estudios previos, permitiéndome conocer gente de todas las partes del mundo, ya sean estudiantes de erasmus o extranjeros que vivían ya en la ciudad. Hay que tener en cuenta que la ciudad de Donosti se trata de una de las ciudades más turísticas del país y que recibe miles de personas cada año. Personalmente, pude convivir con varios extranjeros, sobre todo marcó mi estancia ahí un compañero de Tegucigalpa (Honduras) con él conviví durante más de 4 años. Esto me permitió conocer de primera mano los platos típicos hondureños que traía cada verano tras visitar a sus padres. También aprendí muchísimo de las cosas que me contaba sobre su vida antes de conocernos, porque, aunque residía en Honduras, nació en Guatemala y pasó varios años viviendo en México. Esto era lo que a mí me encantaba y donde comenzó todo, aunque también he de mencionar lo mucho que se quejaba cada vez que cenábamos en un restaurante Mexicano, o comíamos sushi, o probábamos cualquier comida, ya sea de eventos especiales “internacionales” o puestos callejeros que llevaban como propaganda la procedencia de alimentos de países americanos, y es que siempre sacaba pegadas a todo quejándose sobre que esa no era la comida que ellos comían en su país, que estaba adulterada y modificada para no suponer un cambio drástico para los autóctonos y así poder comercializar con mayor facilidad.

Todas estas razones me llevaron a pensar en esta aplicación, aunque intenté darle una vuelta y convertirlo también en una opción de cambio social como he ido explicando a lo largo de este documento.

La decisión final de optar sobre esta decisión ha sido la de realizar un proyecto que mantenga mi motivación de principio a fin de este semestre, sin que acabe suponiendo un esfuerzo extra.

## Análisis del mercado

El público objetivo de la aplicación puede separarse en dos grandes grupos principales: cocineros y comensales, extranjeros o autóctonos. Hay que recordar que la aplicación busca relacionar estos dos tipos de sujetos para vivir nuevas experiencias relacionadas con el sector alimenticio. Por ello, en primer lugar, interesa encontrar y comprender aquellas necesidades reales de los usuarios a los que se dirigirá la aplicación, cuáles son sus hábitos y encontrar entre sus recomendaciones, un hueco donde encajar Cook-in. En segundo lugar, interesa estudiar el ámbito, el mercado, para conocer de primera mano cuál es la situación actual del sector y averiguar qué respuestas existen por parte de empresas privadas y/o públicas que buscan cubrir esa necesidad, por lo que se ha procedido a la búsqueda y clasificación de diferentes herramientas informáticas enfocadas a un servicio similar. El objetivo de este análisis es encontrar la utilidad que la aplicación puede aportar a la sociedad.

### Enfoque hacía la necesidad de los usuarios

Como es comentado anteriormente, existen dos grandes grupos de interesados en la aplicación. Queda, por lo tanto, entender la importancia y la necesidad que puede cubrir en ellos introducir una nueva herramienta al mercado.

#### Situación actual y entorno

¿Realmente existen personas que quieran cocinar desde sus casas a terceras personas? ¿Hay suficientes migrantes que deseen cocinar? ¿De hacerlo, será por motivo económico y de supervivencia, o por motivos de inclusión?

En la actualidad el aumento de población extranjera en nuestro país es una realidad. Según el periódico la Expansión [1], la ONU publicó en el 2019, que en España vivían en torno a 6.104.203 inmigrantes, suponiendo el 12,9% de la población total.

España - Inmigrantes				
Fecha	Inmigrantes hombres ▲	Inmigrantes mujeres	Inmigrantes	% Inmigrantes
2019	2.913.747	3.190.456	6.104.203	12,90%
2017	2.892.146	3.054.960	5.947.106	12,75%
2015	2.884.000	3.007.208	5.891.208	12,69%
2010	3.238.238	3.041.827	6.280.065	13,46%
2005	2.140.680	1.966.546	4.107.226	9,33%
2000	838.058	819.227	1.657.285	4,08%
1995	499.114	520.953	1.020.067	2,56%
1990	390.448	431.157	821.605	2,11%

Tabla 1: Evolución de la inmigración en España (1990-2019)

Los inmigrantes proceden principalmente de países como Marruecos, Rumanía y Ecuador.

Países		Inmigrantes
Marruecos	711.792	
Rumanía	622.555	
Ecuador	415.310	
Colombia	367.816	
Reino Unido	302.020	
Argentina	259.946	
Francia	209.344	
Venezuela	202.859	
Alemania	199.117	
Perú	193.786	
República Dominicana	167.176	
China	164.695	
Bolivia	151.235	
Cuba	141.447	
Italia	125.820	

Tabla 2: Países de procedencia de los inmigrantes en 2019

Con estos datos, se observa que hay un gran porcentaje de inmigrantes viviendo en España y que, además, proceden de muchos lugares del mundo.

Además de inmigrantes, también debemos tener en cuenta aquellos extranjeros que deciden viajar a España como turistas. Según el estudio de Statista [2], en el 2019 España recibió 83.51 millones de turistas extranjeros, números en constante crecimiento desde 2009. Este crecimiento se ha visto paralizado debido a la situación actual de la pandemia mundial, cayendo un 71% con respecto al 2019. Aun así, España continúa siendo un lugar de destino turístico con mucho atractivo.

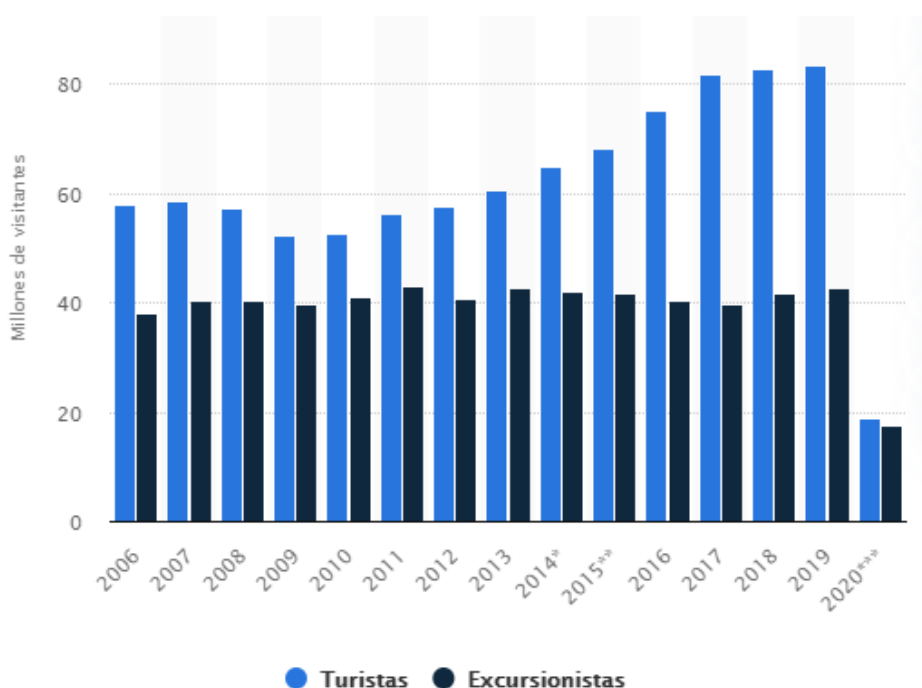


Ilustración 1: Evolución anual del número de visitantes internacionales en España

Por otro lado, además de tener en cuenta el número tanto de inmigrantes, como de extranjeros, es interesante tener en cuenta todos aquellos que trabajan en el sector de la hostelería. Según CincoDías [3], en 2018 el 20,15% de los asalariados de la hostelería eran extranjeros.



Ilustración 2: Trabajadores extranjeros y procedencia en el mercado español

Por último, también importante, dado que Cook-in también busca la inclusión de inmigrantes en situación de desempleo con la intención de ofrecerles una oportunidad en el sector gastronómico, tener en cuenta el número de desempleados inmigrantes en España. Los datos ofrecidos por el Instituto Nacional de Estadística (INE) [4] informan de que el 28,84% de inmigrantes, cuya procedencia es fuera de la unión europea, está en situación de desempleo.

Con toda la información arriba mencionada, es fácil observar la cabida para un gran número de cocineros potenciales en España. Es por ello, que la aplicación encuentra en estos datos posibilidad de aceptación por parte de la comunidad de una herramienta que permita compartir sus conocimientos culinarios a cambio de una prestación económica.

## Consumidores

Los consumidores son, junto a los cocineros, los usuarios finales de la aplicación. Y es que son estos los que mediante sus pedidos y pagos podrán crear y mantener el sistema, que se retroalimenta de la información que, tras el consumo, realizan. Por lo tanto, es importante contabilizar cuántas personas realizan pedidos a domicilio, que suelen pedir y en qué modo.

Según un estudio realizado por *Business Insider* [5] la tendencia de pedir comida a domicilio es al alza, quien indica que en el año 2018 se aportaron 2.400 millones de euros a la economía española, de los cuales 600 millones se realizaron a través de pedidos online. No cabe duda de que esta metodología ha cambiado por completo el sector hostelero. En la actualidad pueden encontrarse aquellos restaurantes sin mesas que se dedican única y exclusivamente al reparto a domicilio, recortando gastos como la compra o alquiler de un establecimiento mayor, el mantenimiento del inmueble, los gastos de consumo diario, etc.

Como datos, las comidas más solicitadas en *JustEat* [6] son la comida china, italiana y americana, en ese orden, mientras que otras menos comunes como la hawaiana, han sufrido un crecimiento el último año de 5.000% respecto al año anterior. Esto indica que cada vez más, la gente se atreve a probar nuevos platos y sabores.

El perfil de usuario que más solicita comida a domicilio, según los datos ofrecidos por *JustEat*, son las parejas entre 25 y 35 años los que más solicitan estos pedidos, no existiendo diferencia entre hombres y mujeres [7]. A este grupo se le ha de sumar los pedidos relacionados con la comida sana, ya que cada vez más existe un grupo de comensales que se preocupa por su alimentación, llegando a pedir 4 veces por semana en busca de una alimentación.

Una tendencia que emerge con fuerza en los últimos años es el uso denominado *on the go*. Se trata de realizar pedidos de camino a casa o a la oficina, debido a la facilidad y comodidad que ofrece poder realizar esta serie de pedidos desde el *smarthpone*. Y es que en los últimos años la aparición de aplicaciones móviles ha irrumpido con fuerza en el mercado.

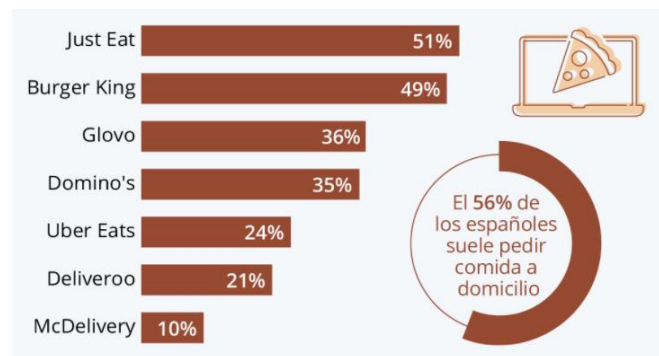


Ilustración 3: Aplicaciones más utilizadas en 2020 en España [7]

## Herramientas informáticas existentes en el mercado

### JustEat

La aplicación JustEat [8] es una plataforma online, tanto web como aplicación móvil, que pone en contacto, hace de intermediario, entre los usuarios que quieran realizar un pedido desde su hogar y los restaurantes que oferten servicios más allá de sus establecimientos preparados. Se trata de la aplicación que lidera el mercado de reparto de comida a domicilio a nivel internacional y quien dispone de un mayor número de restaurantes.



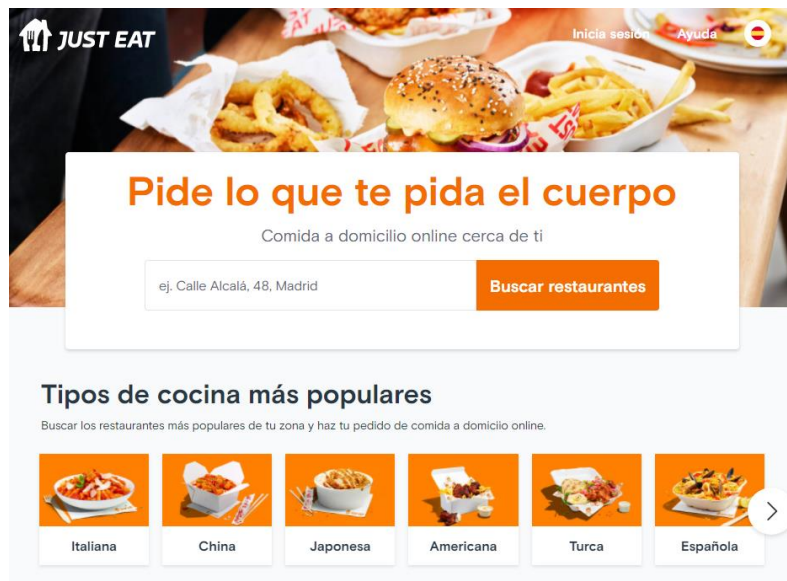


Ilustración 4: Captura de pantalla página web JustEat

## Nooddle

Se trata de una aplicación [9] que ha ido adquiriendo importancia en los últimos años, siendo una de las primeras recomendaciones de descarga en las plataformas móviles. La aplicación tiene dos claras funcionalidades. Por un lado, introduciendo los productos alimenticios de los que se disponga, se obtienen diferentes posibles soluciones en forma de recetas que otros usuarios han ido compartiendo. Por otro, se puede realizar un menú, ya sea para un día o una semana, introduciendo aquellos platos en los que se está interesado, recibiendo una lista de la compra concreta para realizarlos. En su página web oficial, ellos mismos se describen como “una solución pensada para nosotros, los adultos jóvenes, que queremos comer mejor y no tenemos mucho tiempo”.



Ilustración 5: Captura de pantalla página web noodle

## MyRealFood

Esta aplicación móvil [10] ofrece y permite compartir recetas entre sus usuarios. La condición para ello es utilizar comida real, evitando los ultraprocesados. Además de esto, existen retos dentro de la aplicación que permiten crear una comunidad sana y que se apoya. Además, cuenta con una herramienta que te permite escanear los códigos de barras de algunos alimentos en ciertos supermercados para obtener información detallada sobre los mismos.

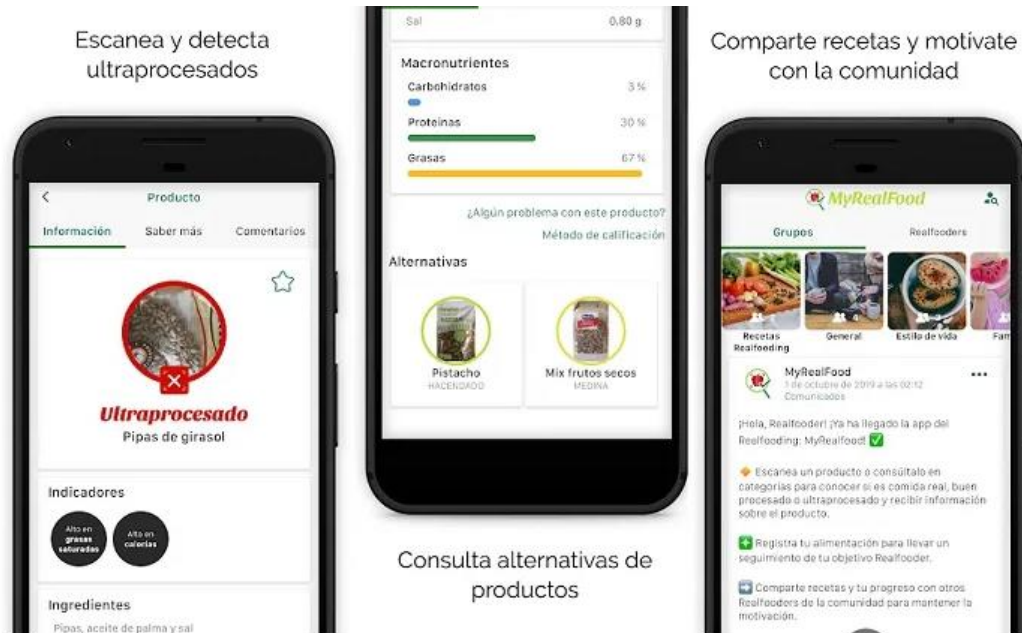


Ilustración 6: Características de MyRealFood App

## Take a chef

*Take a Chef* es una aplicación [11] que pone en contacto a cocineros con usuarios que quieran disponer de un chef en su casa para una ocasión concreta. La aplicación pone en contacto a ambos usuarios y oferta un servicio completo por parte del cocinero, desde la función propia de realizar la comida o servir el menú e incluso, hasta la limpieza final de la cocina y utensilios.



Ilustración 7: Captura de pantalla página web *Take a chef*

## Cookpad

Esta plataforma online, tanto web como aplicación móvil, ofrece una amplia variedad de recetas que han sido subidas por sus propios usuarios [12]. Se trata de una compañía que adquirió la red social 'Mis recetas', convirtiéndose así en una de las plataformas de recetas más utilizadas en el mundo.



Ilustración 8: Captura de pantalla página web Cookpad

## Objetivos y alcance

### Objetivos

#### Objetivos del proyecto

Los objetivos del proyecto serán aquellos marcados por el autor de cara al producto:

- Creación de una aplicación móvil que permita interactuar entre cocineros y comensales.
- Crear una aplicación móvil intuitiva en manos de los usuarios de cara a no suponer un esfuerzo realizar cualquier actividad dentro de ella.
- Crear una estructura donde se diferencie entre perfiles de cocineros y de usuarios.
- Crear un sistema de puntuaciones cuantitativos que permitan realizar una verificación de los usuarios.

#### Alcance

El alcance de la aplicación será:

- Creación de un prototipo funcional mediante aplicaciones de diseño que permita la búsqueda de cocineros y la obtención de información acerca de los cocineros mediante sus descripciones y fotos subidas a la plataforma.
- Posibilidad de búsqueda personalizada mediante filtros de tipos de comida, puntuación, localidad y disponibilidad.
- Creación de un apartado de comunidad que permita crear eventos que requieran la presencia de otros usuarios.
- Posibilidad de realización de una reserva.
- Los usuarios tendrán disponible la opción de hacerse visibles como cocineros, previo contacto con la empresa y envío de documentación personal para disponer de más datos que un simple usuario necesita para registrarse, y poder presentar su carta o las posibilidades de cocina que quieran ofrecer. Dispondrán de la verificación de cocinero tras 5 servicios ofrecidos con una nota media superior al índice central de la escala cuantitativa que utilice la plataforma.

## Alcance futuro

Entre el alcance que podría disponer en un futuro la aplicación:

- Creación de página web.
- Creación de apartado de compra de productos de Kilómetro cero mediante convenios con terceras empresas.
- Facilitar la venta de productos ecológicos, tanto comestibles como utensilios (sobre todo para el transporte de la comida), que nos permitan reducir nuestro impacto en la naturaleza.

## Metodología

El proyecto Cook-in trata de desarrollar un nuevo producto, desde cero. El objetivo de este nuevo desarrollo es el de ofrecer nuevas opciones no existentes en el mercado. Además, se trata de un proyecto el cual tiene como finalidad la interactividad y control directo de los usuarios entre sí. Debido a esto, la metodología que se usará a lo largo del desarrollo será la metodología DCU, centrando todas las decisiones entorno a los usuarios finales, y es que serán ellos quienes generen el contenido de la aplicación.

A continuación, se describirán las diferentes fases a llevar a cabo, aunque no será el mismo orden, ni fases en las que se incurra una única vez, ya que la interacción constante con el usuario a lo largo del proyecto puede provocar retroalimentaciones que obliguen a adaptar decisiones tomadas en fases anteriores, realizando modificaciones en busca de mejorar el producto.

## Fases del proceso de trabajo/desarrollo

### Investigación y requisitos de usuario

Para esta fase, se debe partir del estudio realizado sobre la situación actual, tanto de cómo se encuentra el mercado de aplicaciones informáticas del sector hostelero de cara al servicio a domicilio, como al uso que los clientes les dan. En primer lugar, en esta fase se buscará respuesta a cómo utilizan los usuarios las aplicaciones existentes y que buscan encontrar en ellas, así como la metodología de uso y los pros y contras que encuentran en las mismas. En definitiva, un análisis competitivo (*benchmarking*). Una vez visto dicho resultado, se comenzará con la subjetividad a través de entrevistas individuales en busca de las necesidades, preferencias y gustos de nuestros usuarios finales. Con esto se busca una primera imagen de cómo tiene que ser un producto atractivo para el usuario final y observar si la idea principal del producto está en la línea de lo previamente ideado. Por motivos de alcanzar un mayor número de usuarios, aunque la información no se obtenga de manera tan precisa, se realizará una encuesta para obtener información cuantitativa a fin de verificar los resultados obtenidos de las entrevistas previas.

### Diseño

Esta fase es la más importante del proyecto, ya que de ésta dependerá que el trabajo se realice del modo más eficiente. Cada vez que, en una evaluación, que describiremos más adelante, encontremos algún apartado que haya que readaptar, volveremos a esta fase para modificarlo.

Se comenzará con los perfiles de usuario que soportará la aplicación. Estos perfiles vendrán dados de los resultados obtenidos en el apartado de investigación con los resultados de las entrevistas y las encuestas. Una vez estudiados y diseñados, se realizará la técnica Card sorting, la ordenación y clasificación de conceptos que permitan una categorización que permita al autor de este proyecto organizar y estructurar la información de una manera natural para el usuario final. En esta fase obtienen una gran importancia la descripción de los escenarios y diagramas de flujo, donde podemos observar con claridad el funcionamiento de esta.

Con toda esta información se procede a la realización de un prototipo de baja fidelidad, probablemente realizados a mano, para obtener una primera impresión del proyecto.

### Implementación

Una vez finalizado, se construirá el prototipado de alta fidelidad que permita probar todos los aspectos relacionados con la funcionalidad y la usabilidad del producto, permitiendo así realizar evaluaciones con test de usuarios, o en este caso, por expertos en usabilidad. Esta implementación se realizará mediante la aplicación de prototipado Justinmind.

### Evaluación

Fase que estará presente durante todo el proceso de creación del proyecto. La evaluación constante permite evitar consumir recursos innecesarios más tiempo de lo debido, como puede ser el tiempo. Para esta evaluación se deberá tener en cuenta en todo momento a los usuarios finales, con los cuales se realizarán las diferentes tareas y con los que se realizarán las primeras pruebas de usabilidad con los prototipos, tanto el de baja fidelidad como el de alta fidelidad, obteniendo de este modo una retroalimentación completa.

# Planificación

Tras la revisión de las entregas realizadas y las que se prevén a lo largo del curso, se ha realizado la siguiente planificación donde se puede observar las actividades y el periodo en el que se llevarán a cabo.

Tareas	Inicio	Fin	17/02/2021	24/02/2021	25/02/2021	02/02/2021	05/03/2021	06/03/2021	10/03/2021	11/03/2021	12/03/2021	13/03/2021	15/03/2021	16/03/2021	19/03/2021	20/03/2021	24/03/2021	25/03/2021	31/03/2021	01/04/2021	09/04/2021	10/04/2021	17/04/2021	18/04/2021	25/04/2021	26/04/2021	03/05/2021	01/06/2021	10/06/2021	21/06/2021
<b>PEC 1: Definición o propuesta de TFG</b>	17-2-21	2-3-21																												
Escoger tema	17-2-21	24-2-21																												
Realizar informe de propuesta	25-2-21	2-2-21																												
<b>PEC 2: Mandato y planificación</b>	2-2-21	15-3-21																												
Enfoque hacia la necesidad de los usuarios	3-3-21	5-3-21																												
Herramientas informáticas existentes en el mercado	6-3-21	10-3-21																												
Objetivos y alcance	11-3-21	11-3-21																												
Metodología	12-3-21	12-3-21																												
Realizar informe	13-3-21	15-3-21																												
<b>PEC 3: Diseño e implementación</b>	16-3-21	1-6-21																												
Encuesta	16-3-21	19-3-21																												
Entrevista a usuarios	20-3-21	24-3-21																												
Card sorting	25-3-21	31-3-21																												
Prototipo de baja fidelidad	1-4-21	9-4-21																												
Pruebas de usabilidad	10-4-21	17-4-21																												
Prototipo de alta fidelidad	18-4-21	25-4-21																												
Pruebas de usabilidad	26-4-21	3-5-21																												
Realizar informe	26-4-21	1-6-21																												
<b>PEC 4: Memoria</b>	16-3-21	10-6-21																												
<b>PEC 5: Presentación y defensa</b>	11-6-21	21-6-21																												

Tabla 3: Planificación del proyecto

## Diseño

Una vez establecido cuales son las bases del proyecto, teniendo claro el alcance teórico del mismo, se debe poner en marcha el desarrollo de este y las pruebas y prototipado para la posterior evaluación con usuarios. En la etapa de diseño se realizarán distintas actividades enfocadas alrededor de nuestros usuarios objetivo con el fin de que evalúen la idea, el funcionamiento y la finalidad de esta de cara a una adaptación lo más eficiente posible.

Para partir de una información cuantificable realista, se hace uso de las siguientes herramientas para la filtración de información real necesaria para comenzar con el diseño:

- Encuesta online masiva, la cual permite hacerse una primera imagen de lo que el público opina acerca de cuestiones relacionadas con la existencia de una nueva manera de consumir el sector hostelero u otros aspectos, como pueden ser la utilización de aplicaciones móvil o la confianza en terceros.
- Entrevistas individuales que permiten ahondar más en las cuestiones previamente trabajadas en las encuestas online, aunque con ciertas modificaciones, con la intención de obtener información más precisa y valiosa acerca de los usos y costumbres de la sociedad. Esto permite centrar más el objetivo y en crear una imagen más específica de que debe cumplir la aplicación y, sobre todo, modificar aquellos asuntos que los usuarios no vean adecuados o no sean atractivos.
- Card Sorting, que se realiza con la intención de que los usuarios agrupen las diferentes opciones que ofrece la aplicación, capturando así la perspectiva por la que ellos las ven. Se realiza un Card Sorting abierto, sin categorías predefinidas, dando libertad a los mismos para que utilicen su lógica.

### Primeros pasos y selección de usuarios

Para que las actividades previamente descritas, se necesita disponer de una muestra cuantificable que permita obtener datos verídicos. Por ello, y, en resumen, las muestras manejadas en el diseño de Cook-IN han sido:

- 76 participantes en la encuesta
- 22 participantes en entrevistas personales
- 5 respuestas en Card Sorting

### Encuesta online masiva

Como primera toma de contacto, se ha realizado una encuesta distribuida a través de redes sociales (Instagram, Facebook y WhatsApp) y el contacto con diferentes ONGs (SOS Racismo, Cruz Roja y Besarkadak) que facilitaron el contacto con varios de personas de origen extranjera. La finalidad ha sido obtener una muestra variada, permitiendo obtener unos resultados más reales.

Finalmente, la encuesta ha recibido 76 respuestas que permiten obtener información cuantificable y real, ya que es el público objetivo quien da respuesta.

Las preguntas de la encuesta han sido las siguientes, para ver las preguntas y respuestas predefinidas, observar el Anexo 1:

**1. ¿Te gustaría convertirte en cocinero?**

- a. ¿Estarías dispuesto/a a cocinar recetas típicas de tu país para gente desconocida a cambio de una retribución económica?
- b. Si tu respuesta ha sido "No" o "Tal vez", ¿cuál es la razón?
- c. Por motivos de seguridad alimentaria y poder ofrecer un servicio de mayor calidad, ¿estarías dispuesto a realizar un curso de manipulador de alimentos?
- d. ¿Cuál de estas opciones te parece más atractiva para convertirte en cocinero?
- e. ¿Qué tan atractivos te parecen estos servicios?
- f. Después de conocer nuestra plataforma web de Cook-INN, ¿estarías dispuesto a descargar la app si esta te facilitara la compra de los servicios?

**2. ¿Te gusta probar recetas auténticas de países extranjeros?**

- a. ¿Te gustaría que un extranjero te cocinara comida típica de su país?
- b. Si has contestado "No" o "Tal vez", ¿cuál es la razón?
- c. Imagina que ves una foto de un plato de comida delicioso en Instagram o Facebook, si se pudiese comprar el plato de comida y que alguien te lo llevase a casa, ¿lo comprarías?
- d. Si has contestado "No" o "Tal vez", ¿cuál es la razón?
- e. Si has contestado "Sí", ¿cuál prefieres?
- f. ¿Cuál de las siguientes opciones comprarías?

**3. Para terminar, un poco sobre ti**

- a. ¿Ahora mismo estás viviendo en tu país natal o eres de fuera?
- b. EDAD
- c. SEXO

Conclusiones obtenidas en la encuesta:

La mayoría de las respuestas han sido realizadas por mujeres (71,1%). El público mayoritario que ha respondido (62%) a la encuesta dispone de entre los 20-35 años, el cual, aunque no sea el único grupo al que quiere dirigirse la aplicación, si es uno de los más importantes debido a su alto uso de aplicaciones y alto consumo en el sector hostelero.

SEXO

76 respuestas

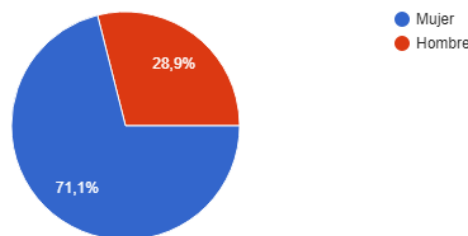


Gráfico 1: Sexo de los encuestados

En cuanto a los datos obtenidos, se observa que más del 60% del público al que se ha dirigido la encuesta estaría dispuesto a realizar compras a través de la aplicación móvil, incluso desde redes sociales como Facebook e Instagram si existiese un enlace al



mismo. El público busca compartir sus experiencias, siendo Instagram la aplicación más utilizada para ello, por lo que es importante que exista una relación con la aplicación para poder atraer más interés. Esta misma red social permitiría ampliar los usuarios de la aplicación, tanto cocineros como comensales.

También se obtiene que el 69.70% de los usuarios se descargaría una aplicación si esta les facilitase la compra del servicio, por lo que se deberán formular ideas para aprovechar este dato y poder ser una opción viable dentro de los dispositivos de los usuarios al que se dirige la app. Esta app, para aportar un valor superior al que se puede ofrecer en cocineros que se anuncien por su propia cuenta en redes sociales, utilizará la de puntuación y verificación de los cocineros para ofrecer más seguridad.

El 85,65% estaría dispuesto a realizar un curso de manipulador de alimentos, facilitando el trabajo a Cook-In en cuanto ofrecer un mejor servicio ya que la imagen que obtendrán los usuarios será de profesionalidad, seguridad e higiene alimenticia.

### ¿estarías dispuesto a realizar un curso de manipulador de alimentos?

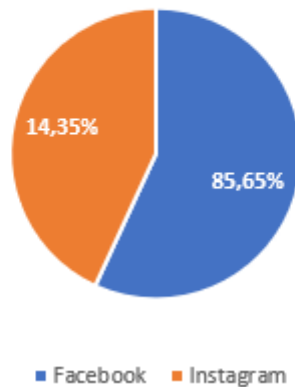


Gráfico 2: Curso de manipulación de alimentos

## Entrevistas personales

En las entrevistas personales, se ha obtenido una muestra de 22 personas entre las que se ha podido contar con 5 cocineros profesionales, buscando un punto de vista de aquellos que o verían esta aplicación como un competidor o una ventana para publicitarse y poder obtener notoriedad en una zona geográfica. El resto de los usuarios han sido personas con una edad media de 28 años.

Las preguntas que se han realizado en la entrevista con intención de ahondar en ellas han sido:

- ¿Eres usuario de las redes sociales? ¿Utilizas Facebook? ¿Instagram?
- ¿Conoces el método de pago a través de Facebook e Instagram? ¿Te fías/utilizarías esta vía?
- ¿Comprarías un plato de comida en Instagram o Facebook para que te lo trajesen a casa? ¿Por qué?
- ¿Comprarías un servicio de cocina por Instagram o Facebook para que alguien fuese a tu casa a cocinar esa receta que has elegido? ¿Por qué?

- ¿Compraría un servicio de cocina por Instagram o Facebook para que fueses a casa de otra persona a probar esa receta? ¿Por qué?
- ¿Cada cuánto realizas pedidos a domicilio? ¿Qué vías sueles usar para elegir y pedir? ¿Web? ¿App? ¿Teléfono?
- ¿Te descargarías la APP de nuestro servicio si esta APP mejorase la experiencia de usuario?
- ¿Qué sentimiento te provoca que una persona que no conoces y que no sea cocinero profesional cocine para ti? ¿Por qué?
- ¿Confiarías más en esa persona si tuviese un curso de manipulador de alimentos y hubiese sido contratado por nuestra empresa?
- ¿Dispones de cursos de manipulación de alimentos?
- ¿Estarías dispuesto a realizar un curso de manipulador de alimentos con tal de ser cocinero? ¿Por qué?

### Conclusiones obtenidas de las entrevistas

- De las 22 personas entrevistadas, solamente una no hace uso ni esta registrado en ninguna red social (la entrevista se ha centrado en Facebook e Instagram), el resto, como se puede observar en la gráfica siguiente hace uso, al menos, de una de ellas.

#### Red social más utilizada

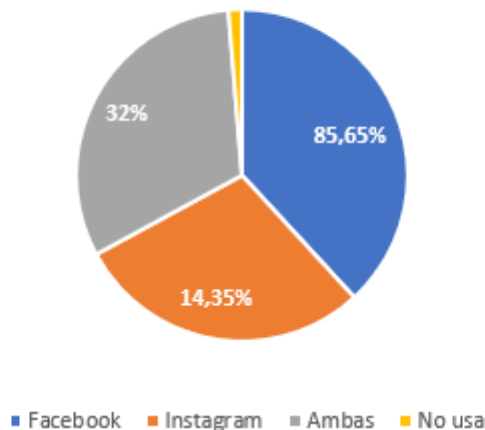


Gráfico 3: Red social más utilizada por los entrevistados

Los datos que nos ofrecen los usuarios son:

- a) Sí contratarían un servicio a domicilio a través de Facebook o Instagram: **27,3%**
- b) Sí contratarían un cocinero a domicilio a través de Facebook o Instagram: **13,6%**
- c) Sí contratarían el servicio de ir a casa del cocinero a través de Facebook o Instagram: **27,3%**

En conclusión, **Facebook e Instagram NO son un medio adecuado para contratar este tipo de servicios**, ya que las Redes Sociales aumentan el sentimiento de desconfianza e inseguridad en los usuarios. Pueden ser canales adecuados para publicitar los servicios de Cook-In, pero la contratación de servicios debe ser mediante la App.

- En cuanto a la regularidad de pedidos a domicilio, se puede observar en el gráfico inferior, que se encuentra bastante repartido, aunque observamos que el 18% realiza un pedido mínimo semanalmente y otro 18% cada dos semanas.



Gráfico 4: Periodicidad de pedidos a domicilio de los entrevistados

De aquellos usuarios que realizan pedidos a domicilio, casi la mitad de ellos (44%) lo hacen a través de una página web especializada como las conocidas Glovo o JustEat.

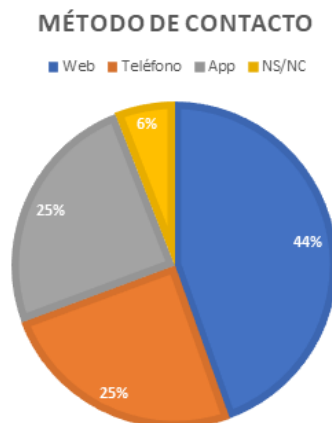


Gráfico 5: Medio utilizado para realizar pedidos por los entrevistados

Se puede observar que existe un mayor número de pedidos vía página web que mediante aplicación móvil, que tiene el mismo valor que los pedidos vía telefónico. Aun así, y con el movimiento que encontramos en muchas empresas de Mobile First (que en el futuro apunta a Mobile Only) se pregunta si se descargarían una aplicación como Cook-In. La respuesta es positiva con un 86% de personas, frente a un 14% que coincide con aquellas personas que realizan pedidos esporádicos y que no desean disponer de una aplicación en su dispositivo sin utilizar.

- La mayoría, 20 (95,2%) personas contra 1(4,8%), han confirmado que se sentirían mucho más cómodas sabiendo que es Cook-In la encargada de verificar la veracidad del cocinero y que dispongan de un curso de manipulador de alimentos o similar por motivos de confianza, higiene, seguridad alimentaria, problemas alérgicos, gustos, etc. Por su parte, la única persona que no está

conforme informa de que únicamente se sentiría cómoda con un cocinero si lo hubiese conocido previamente, ya sea en algún evento o por recomendaciones de terceros.

- Por el lado contrario, solamente 10 (45,5%) personas realizarían ellos mismos el curso de manipulador de alimentos, la muestra de 5 cocinero entre ellos, ya que lo ven un requisito indispensable y lógico para aprovechar las oportunidades que puede ofrecerte la aplicación, eso sí, opinan que los cursos deben ser gratuitos y rápidos. El resto de los usuarios, rechazan estos cursos por falta de tiempo, no saber si les compensará o por que la cocina para ellos solamente es un hobby y no lo ven necesario teniendo la aplicación un sistema de puntuación que plasma la calidad de la persona sin necesidad de fijarse en un simple título.

## Card Sorting

Se ha realizado Card sorting con 5 perfiles diferentes. 2 personas son cocineros profesionales gerentes de un restaurante y 3 son personas que hacen un uso semanal de aplicaciones de pedidos a domicilio. Las tarjetas que se han utilizado han sido:

Crear Usuario	Crear Usuario Cocinero	Borrar Usuarios	Modificar Datos Usuario	Crear un plato
Consultar Plato	Borrar Plato	Modificar Plato	Filtrar Plato	Crear Pedido
Modificar Pedido	Anular pedido	Consultar cocineros	Consultar comentarios	Crear Comentario
Modificar comentario	Borrar Comentario	Crear Evento	Consultar Evento	Modificar Evento
Borrar Evento	Consultar Comentarios por Usuario	Consultar Platos por Cocinero	Consultar Platos por Localidad	Consultar tutorial
Solicitud de Ayuda				

Tabla 4: Tarjetas utilizadas en Card Sorting

Para su realización, se escriben en postit de color amarillo y se proporciona a los usuarios otros postit de color azul que permitan diferenciar los grupos de las propias opciones. La prueba se realizó de manera presencial en la vivienda del autor de este proyecto ofreciendo un lugar donde poder trabajar sin distracciones.

Los resultados:

Usuario 1:

- Profesión: cocinero. Gerente de Cervecería.
- Conocimientos de aplicaciones móviles: Medio

- Uso de aplicaciones de pedidos a domicilio: Una vez al mes

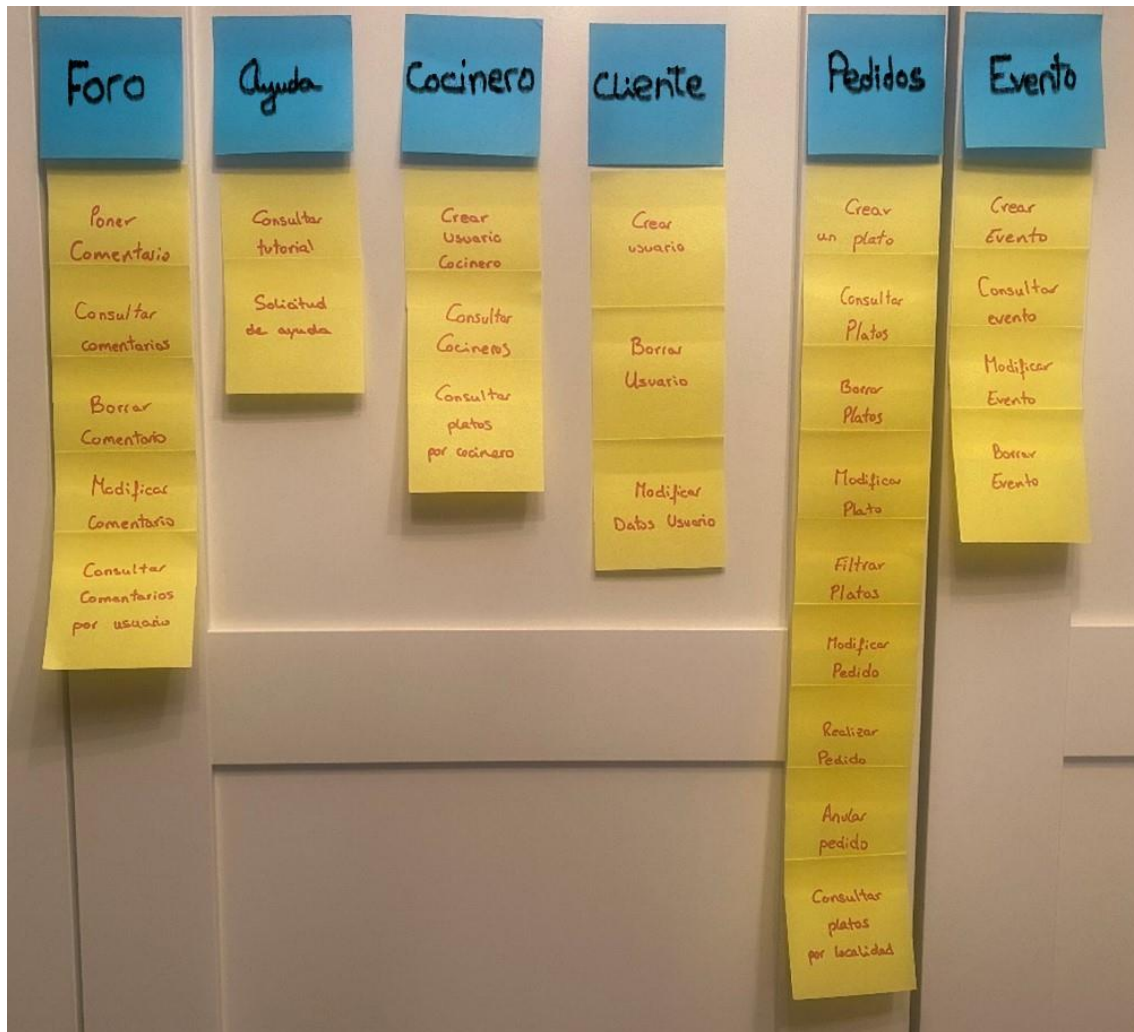


Ilustración 9: Card Sorting usuario 1

Usuario 2:

- Profesión: Cocinero/Camarero restaurante céntrico.
- Conocimientos de aplicaciones móvil: Alto
- Uso de aplicaciones de pedidos a domicilio: Habitualmente. Una vez cada dos semanas.

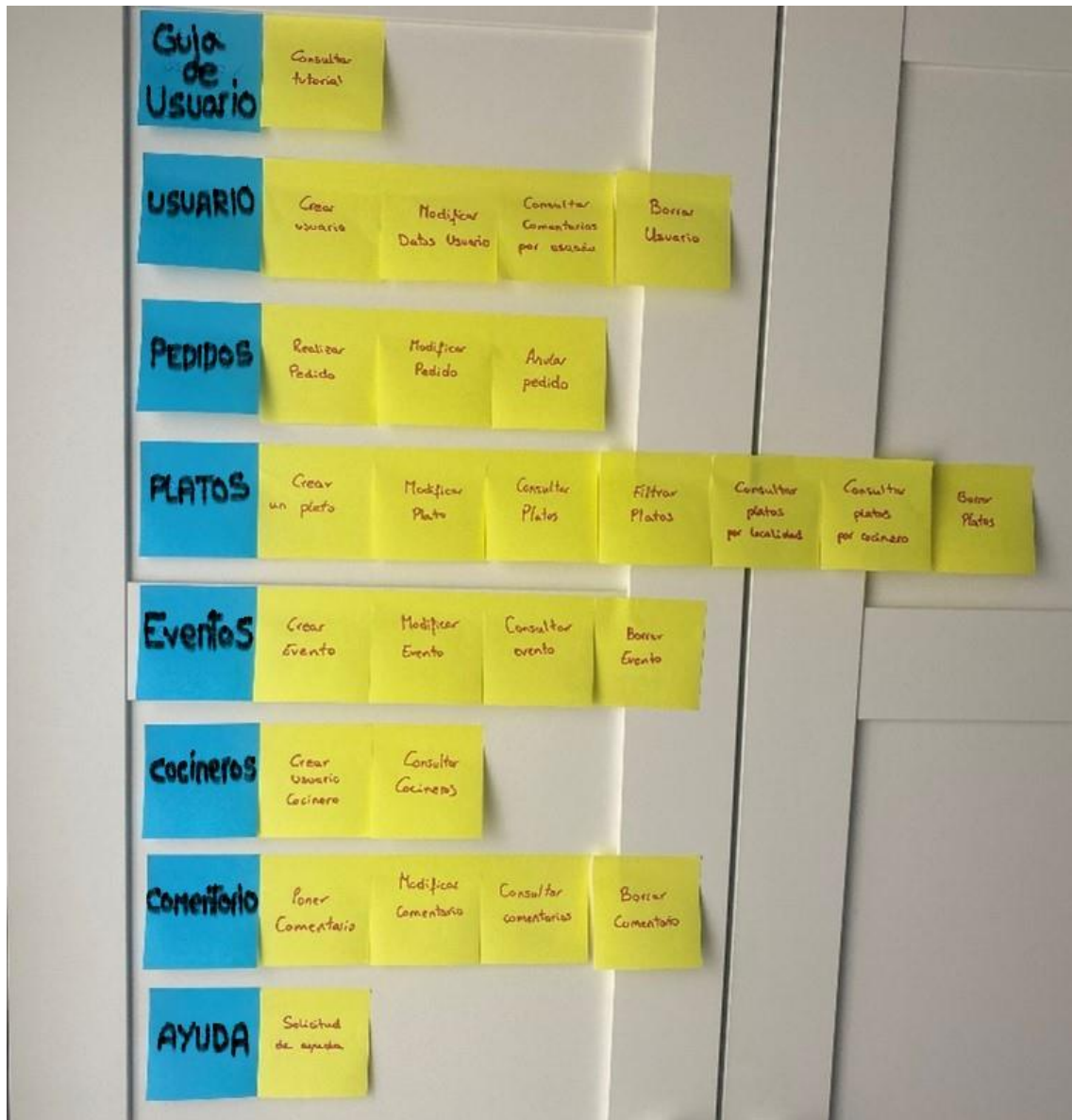


Ilustración 10: Card sorting usuario 2

Usuario 3:

- Profesión: Enfermera
- Conocimientos de aplicaciones móvil: Alto
- Uso de aplicaciones de pedidos a domicilio: Una vez por semana.

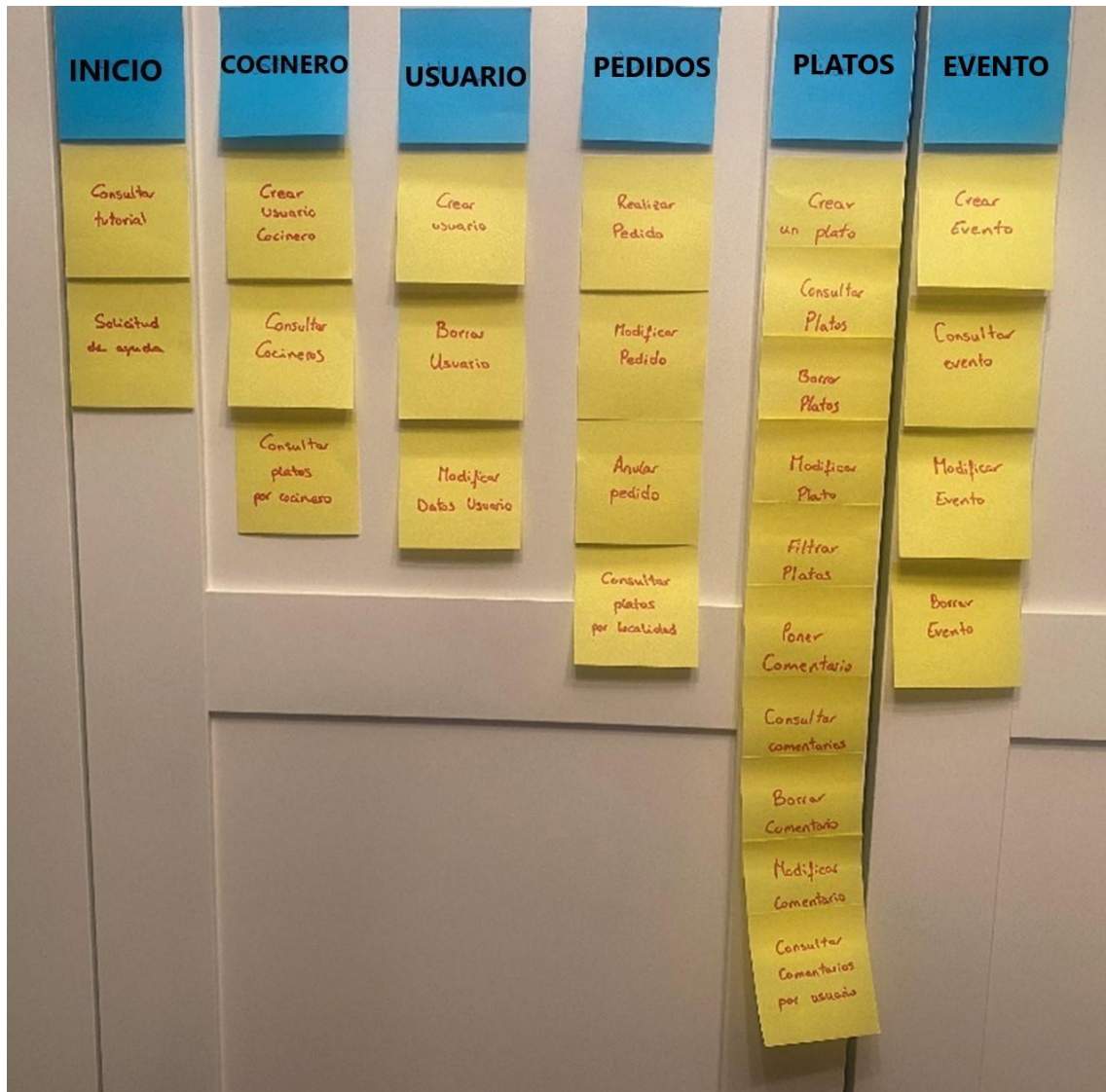


Ilustración 11: Card sorting usuario 3

Usuario 4:

- Profesión: Fotógrafo
- Conocimientos de aplicaciones móvil: Muy alto
- Uso de aplicaciones de pedidos a domicilio: Una vez cada medio año.

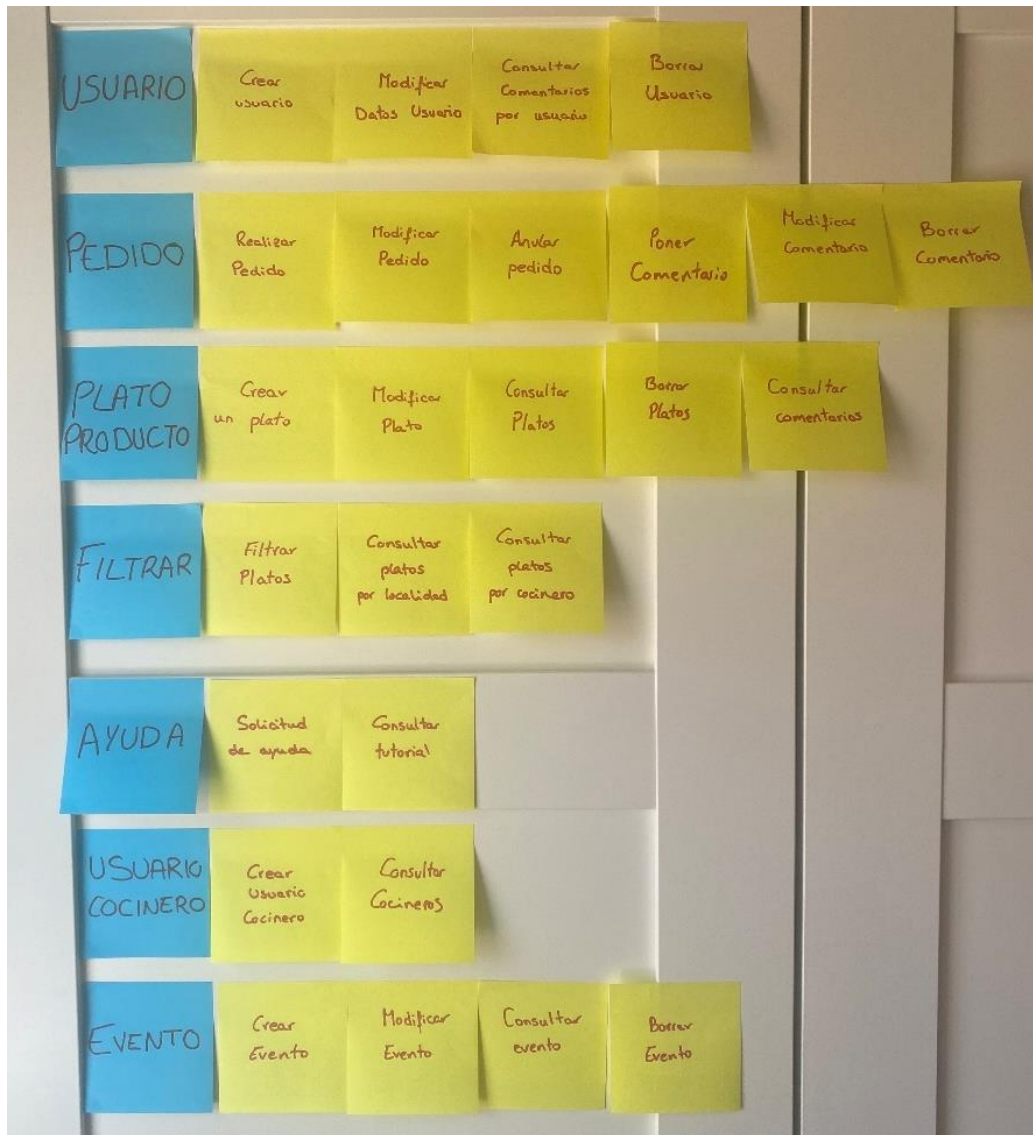


Ilustración 12: Card sorting usuario 4

#### Usuario 5:

- Profesión: Ingeniera
- Conocimientos de aplicaciones móvil: Medio
- Uso de aplicaciones de pedidos a domicilio: Dos o tres veces al mes.



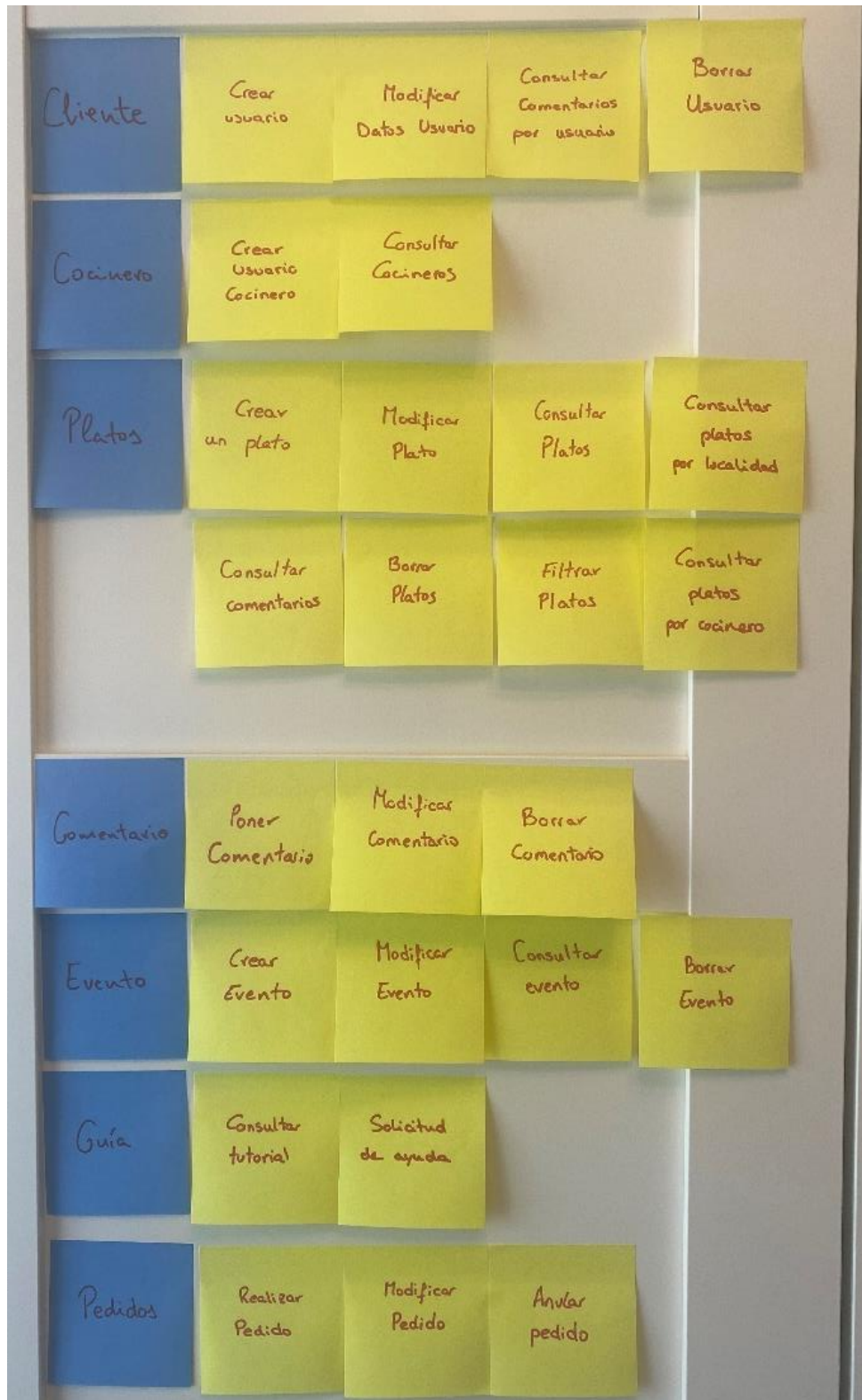


Ilustración 13: Card sorting usuario 5

### Conclusiones obtenidas del Card Sorting

Se puede apreciar en los resultados que, prácticamente, todos los usuarios han realizado una agrupación similar, por lo que se obtiene una clara diferenciación entre las diferentes opciones que ofrece la aplicación. Gracias a la participación, se ha podido obtener una mejor definición de las tareas.

Un asunto comentado por varios usuarios ha sido la cantidad de tareas existentes con la creación, modificación, consulta y eliminación de los objetos, haciendo clara referencia lo que para un departamento de informática supone la interacción con una base de datos. Por ello, y para no abrumar a los usuarios, se aunarán dentro de los grupos especificados, pero de un modo más amplio como puede ser el caso de “Gestión de usuarios”.

## Árbol de contenidos

De acuerdo con la idea principal que se barajaba al comienzo del proyecto y reforzando la idea mediante el Card Sorting, el árbol de contenidos dispondrá de la siguiente estructura:

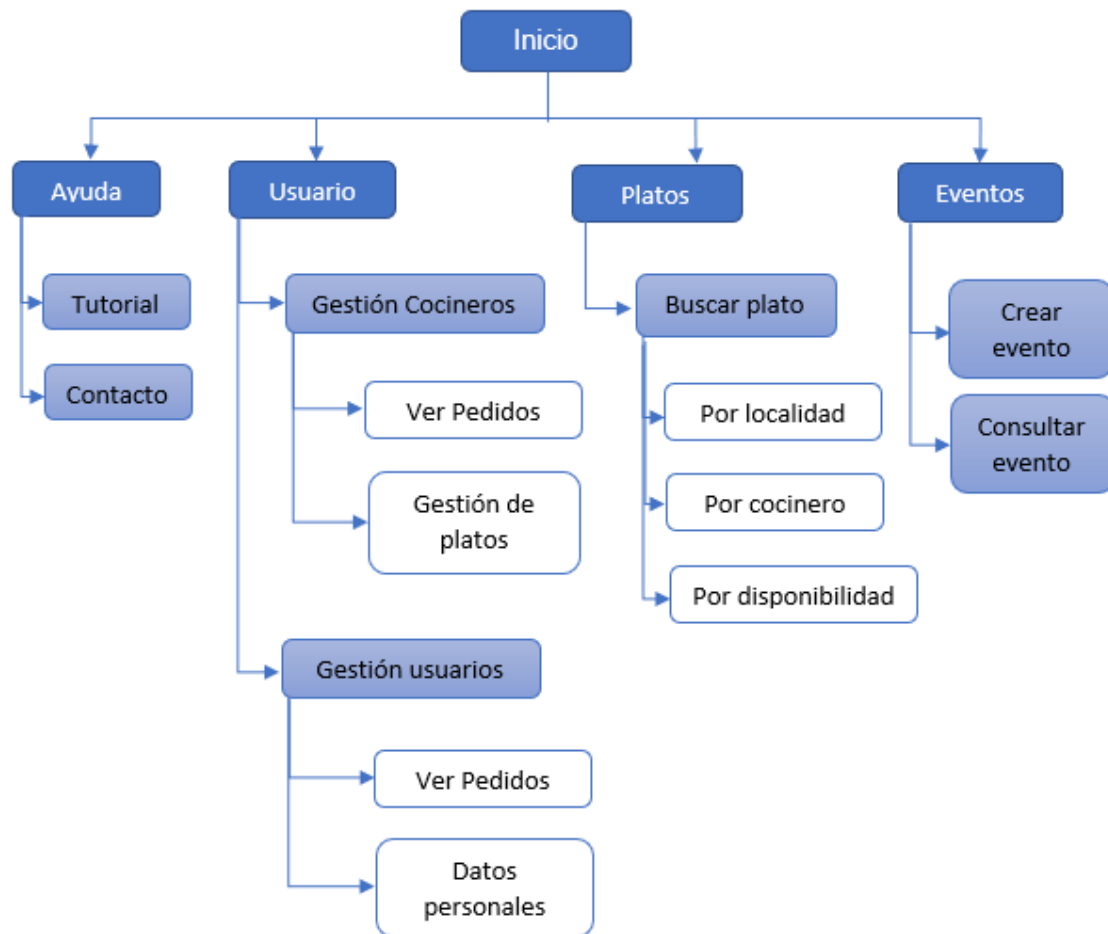


Gráfico 6: Árbol de contenidos

Conforme al resultado del árbol de contenidos, el menú de la aplicación dispondrá de la siguiente distribución:

- ❖ Platos
  - Buscar Plato
    - Por localidad
    - Por cocinero
    - Por disponibilidad
- ❖ Eventos
  - Crear evento

- Buscar evento
- ❖ Usuario
  - Historial de pedidos
  - Filtrar nuevo pedido
  - Gestión datos usuario
  - Cocinero
    - Pedidos actuales
    - Historial
    - Gestión de platos
    - Pedidos pendientes de aceptar
- ❖ Ayuda
  - Tutorial
  - Contacto

## Tareas prioritarias

Dentro de las diferentes tareas que deben proporcionar la aplicación, existen ciertas tareas que deben ser prioritarias y dedicar un mayor esfuerzo por parte de los desarrolladores y usuarios detrás de la aplicación para su óptimo funcionamiento. Estas tareas serán:

- Realizar un pedido
- Realizar una búsqueda concreta de un plato
- Aceptar un pedido
- Creación de platos

Estas tareas serán el núcleo de la aplicación y por las cuales podrán verse afectadas las tareas secundarias de ser necesario. Tras varias interacciones con usuarios potenciales en las diferentes etapas del diseño, uno de los apartados que entendían como secundarios sería el de los eventos, que, aunque se trata y lo perciben como un extra muy útil y con mucho valor añadido, las tareas principales deben centrarse en la actividad de pedidos. Para reflejarlas mejor, se realizan diferentes escenarios y diagramas de flujo para representarlas.

## Escenarios

### Escenario 1: Realizar un pedido

Andrea, enfermera de pediatría, decide montar un evento junto a su pareja para celebrar los diez años de matrimonio en el que invitar a sus padres, hermanos y amigos más cercanos, en total unas doce personas. Tiene un ordenador viejo que solo usa cuando debe hacer alguna tarea administrativa, pero de normal no lo utiliza, por ello hace uso de la aplicación móvil CookIn en la cual introduce su usuario y contraseña para acceder. Una vez identificada, escribe en el buscador un plato que le ha recomendado una amiga (“codillo con patatas y pimientos verdes”). Si escribe el título igual que se denomina al plato en la app le aparecerá, de lo contrario, el resultado serán platos con nombre similares o platos con el mismo título, pero con características diferentes (cocinero, precio, localidad, disponibilidad, etc). Una vez escogido el plato deseado deberá introducir la información del número de comensales y la fecha en la que se desea. Una vez concretado, realizará el pedido.

## Escenario 2: Poner un comentario y calificación

Iker, ingeniero mecánico en KYB, celebró su cumpleaños el sábado pasado con sus amigos e hijos en un día al aire libre en las bonitas campos de Izki. Para ello, hizo el pedido al cocinero A.M.R, especialista en carnes y asados. Hoy tras el trabajo, mientras esperaba a que llegase el bus que le acerca cada día a su puesto, saca el móvil y tiene un mensaje indicando que ya puede valorar el plato que solicitó el fin de semana. Con el móvil, accede a la aplicación mediante su usuario y contraseña. Tras identificarse, en el menú principal, observa que tiene una notificación sobre el botón de “Pedidos”, entra en dicho apartado y tiene la opción de añadir un comentario y una calificación en el plato. Su comentario será público, por lo que piensa antes de escribir. A todo el mundo le gusta la comida, por lo que introduce un comentario indicándolo y coloca una nota de 4,8 de 5.

## Escenario 3: Aceptar un pedido

Iratxo, cocinero y gerente de la cervecería Fonda, ha abierto una cuenta en CookIn para vender sus platos. Aprovecha la cocina de su establecimiento, obtiene ganancias extra y encima puede hacerle publicidad a su restaurante que en épocas en las que el tiempo no es bueno no puede explotar su amplia terraza. Le ha llegado un mensaje al correo electrónico en nombre de CookIn avisándole que alguien ha solicitado su plato para este fin de semana. Accede con su usuario y contraseña y activa el usuario cocinero para acceder como tal. Una vez dentro del menú principal observara que tiene una notificación que le indica que tiene un nuevo pedido. Accede al apartado pedido y observa lo que le solicitan. Iratxo decide aceptar el pedido para 8 personas para este domingo.

## Escenario 4: Creación de platos

Laura, estudiante de integración social en la Universidad de Burgos (UBU), ha abierto una cuenta en CookIn para poder obtener ganancias cocinando sus platos. Laura siempre ha sido una amante de la cocina, por lo que cree que puede obtener ingresos mientras estudia. Tras realizar un curso gastronómico especializado en verduras, quiere añadir un nuevo plato a su perfil y poder ofertarlo. Accede con su usuario y contraseña y activa el usuario cocinero para acceder como tal. Una vez en el menú principal, accede al apartado del perfil personal donde, a través del enlace al apartado de platos, puede añadir un nuevo plato introduciendo la foto, la descripción, el precio y el número máximo de platos que puede realizar.

## Diagramas de flujo de interacción

Una vez definidos los posibles escenarios más habituales y en los que más esfuerzos se debe destinar de cara al desarrollo de la aplicación, se especifica sus diagramas de flujo, facilitando así, sobre todo al diseñador, la funcionalidad de la aplicación.

### Diagrama de flujo escenario 1: Realizar un pedido

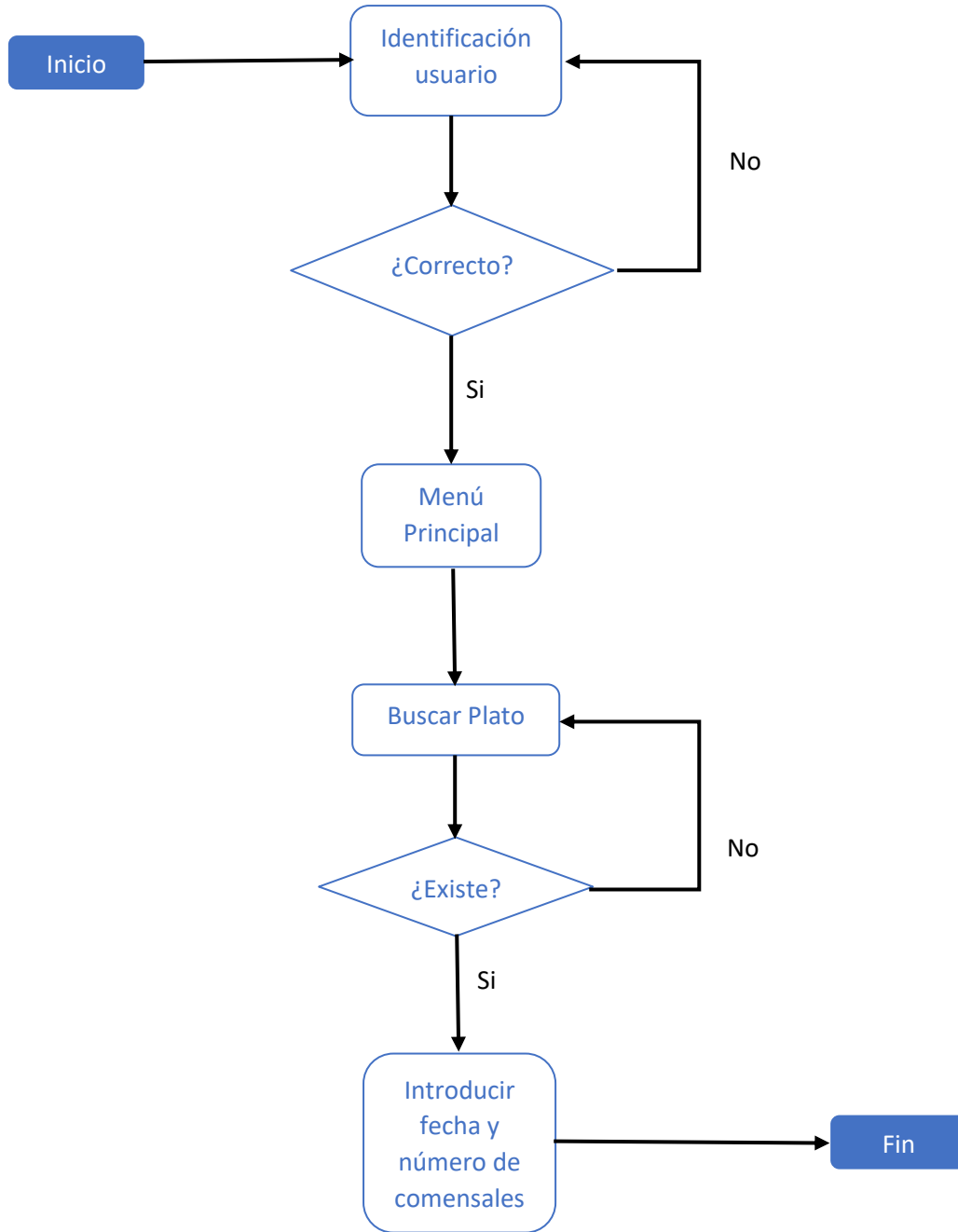


Diagrama de flujo 1: Realizar un pedido

### Diagrama de flujo escenario 2: Poner un comentario y calificación

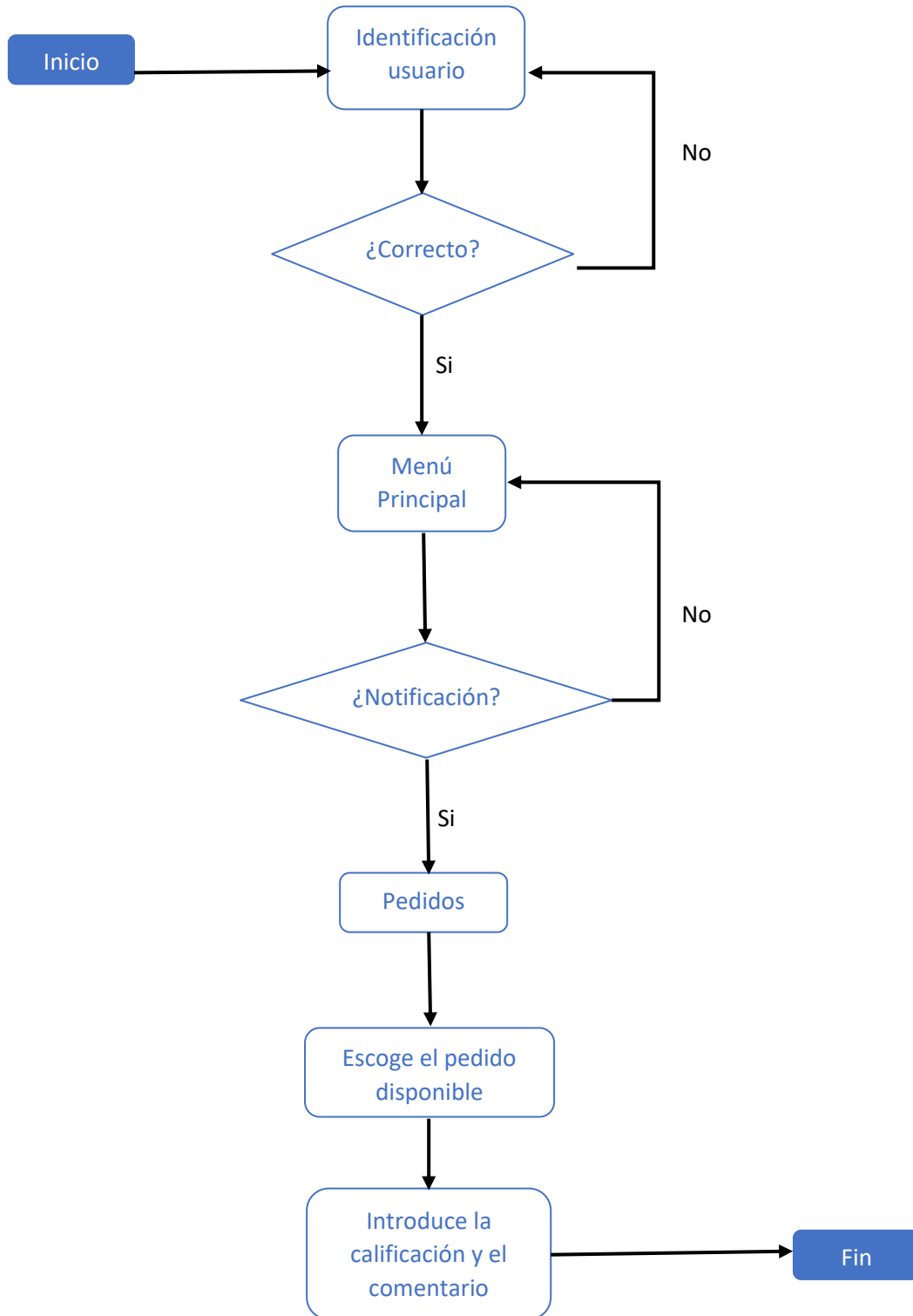


Diagrama de flujo 2: Poner un comentario y una calificación

### Diagrama de flujo escenario 3: Aceptar un pedido

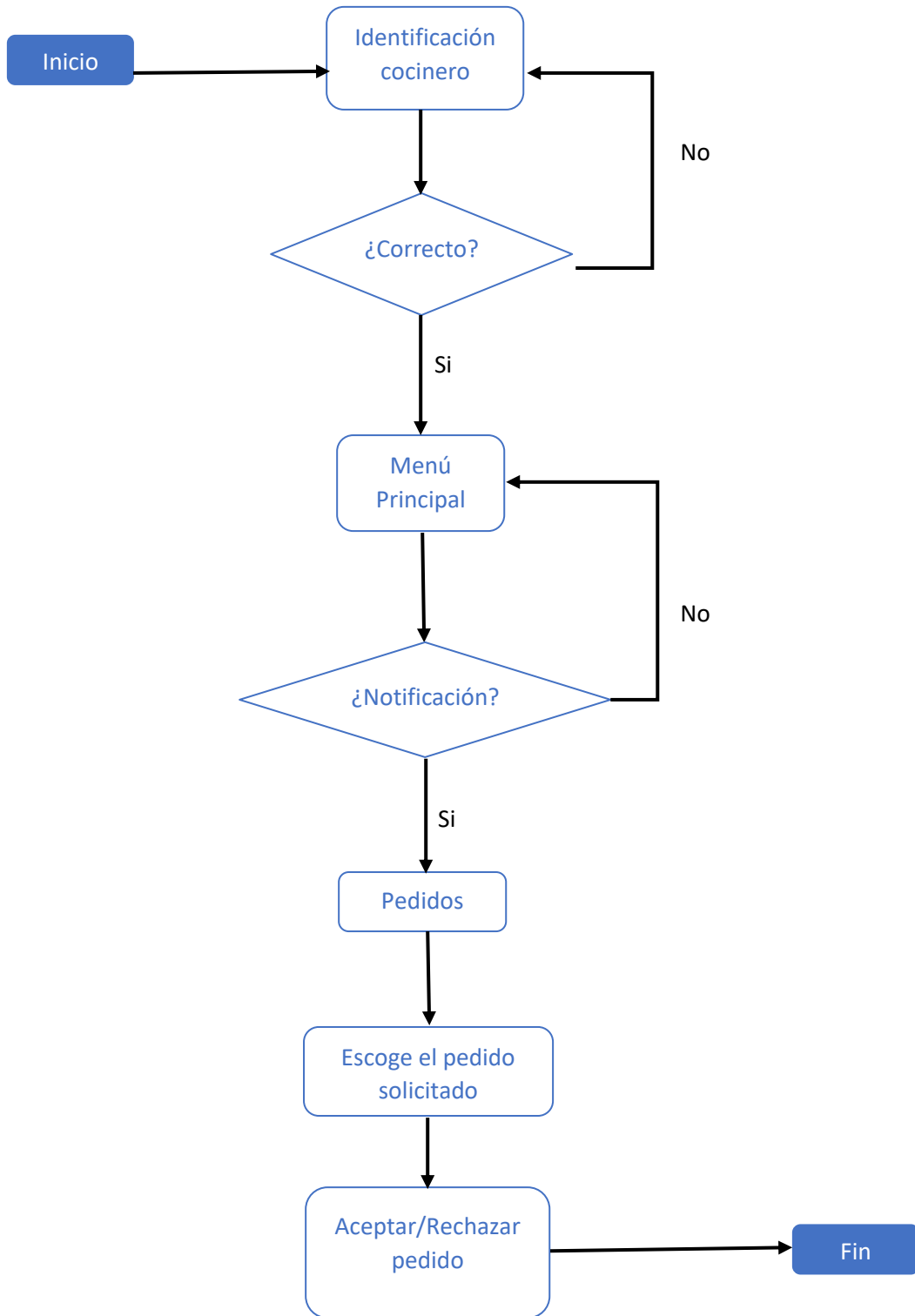
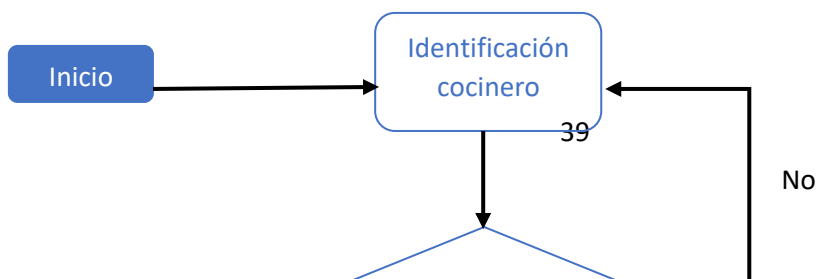


Diagrama de flujo 3: Aceptar un pedido

#### Diagrama de flujo escenario 4: Creación de platos



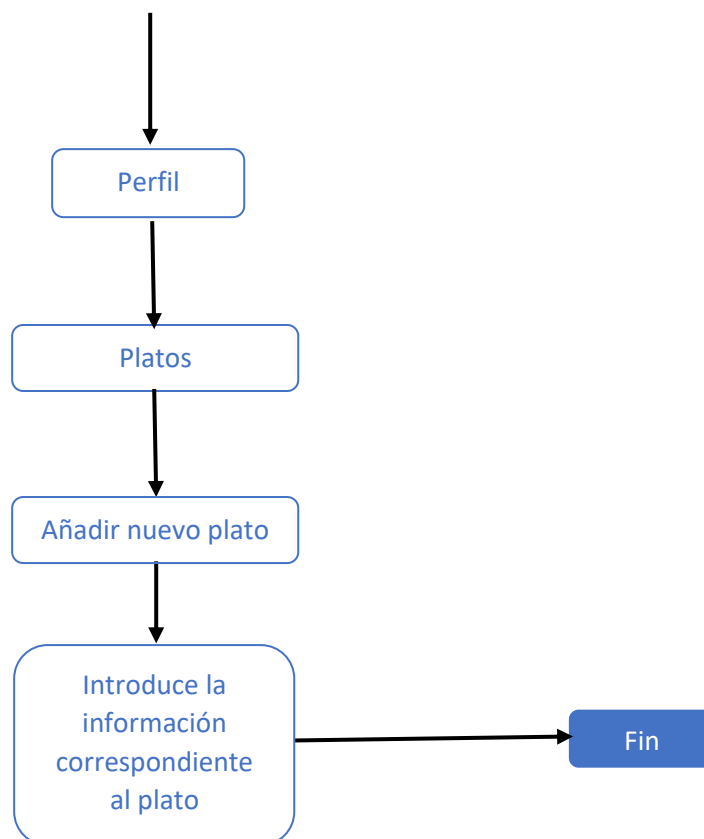


Diagrama de flujo 4: Creación de platos

## Prototipado

En esta fase, se debe plasmar todas aquellas funcionalidades que dispondrá el producto tras la obtención de información obtenida por parte de los usuarios en las fases anteriores. Gracias a la profundidad con la que se ha obtenido la información y la cantidad de conversaciones con usuarios finales, esta fase se



centrará en la realización del prototipo con el que se harán las primeras pruebas con usuarios.

Dado que el objetivo de este proyecto es la realización de un prototipo de alta fidelidad, se realiza un prototipado de baja fidelidad a modo de prueba para obtener la primera información por parte de los usuarios a los que irá dirigida la aplicación.

### Prototipado de baja fidelidad

En esta subfase del prototipado se busca realizar una primera versión de la aplicación en formato borrador, realizado en un papel y dibujado con un lápiz, con el objetivo de presentar a los usuarios las primeras funcionalidades y comprobar si la idea principal es aceptada y obtener conclusiones sobre mejoras y/o modificaciones que faciliten su uso o entendimiento.



Ilustración 14: Boceto menú identificación



Ilustración 15: Boceto menú principal

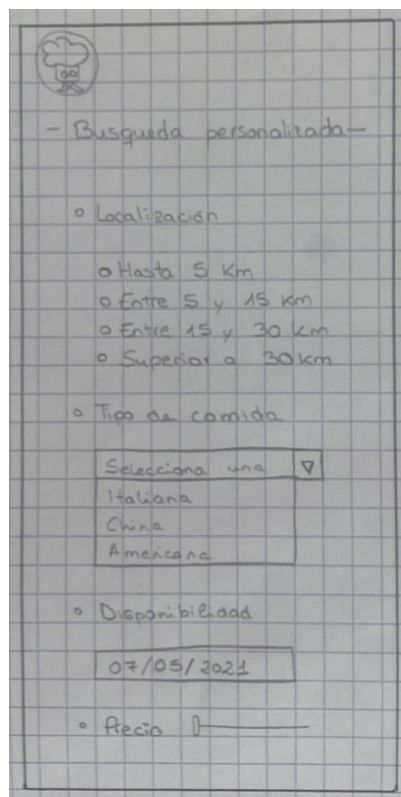


Ilustración 16: Boceto platos disponibles

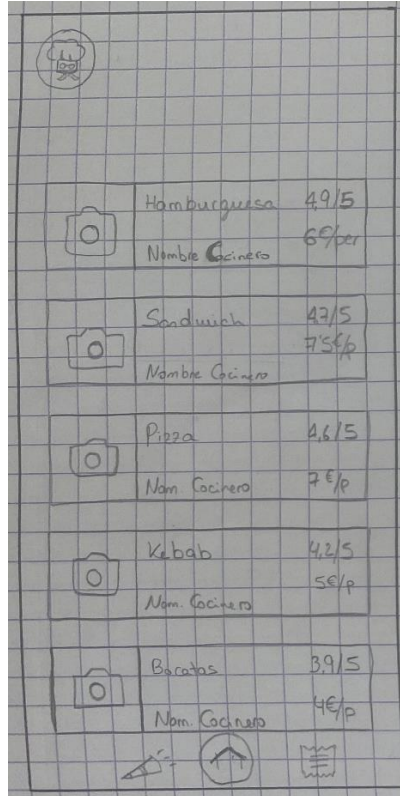


Ilustración 17: Boceto búsqueda

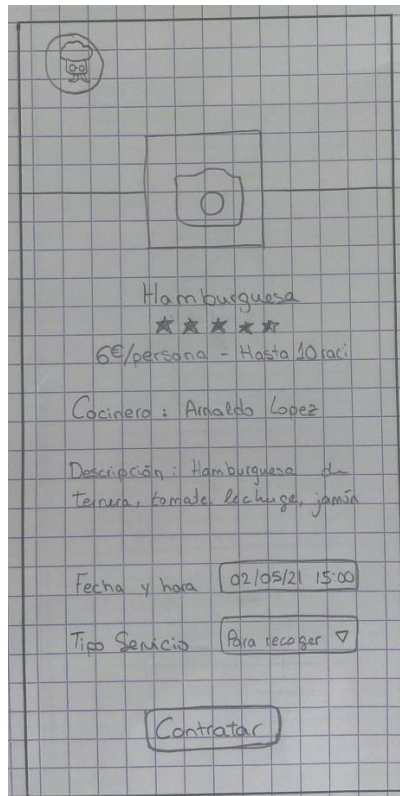


Ilustración 18: Boceto descripción plato

En la preparación del borrador ya se empieza a aclarar la idea que se ha ido formando a lo largo de toda la fase de diseño. Según se comienza a realizar esta primera versión, es el propio diseño el que te pide realizar cambios y adaptaciones de la idea abstracta que se tiene de ella.

Una vez realizada todas las pantallas principales de la aplicación y con las que poder realizar las funcionalidades prioritarias que se desea ofrecer, se deben realizar pruebas con los usuarios. Se les informa, de manera individual, el objetivo de la prueba, que no es otro que la observación del manejo por parte de distintos usuarios, realizando la evaluación de la interfaz de la aplicación. Se solicita a los usuarios que realicen lo mejor que puedan las siguientes acciones:

- Acceder a la aplicación identificándose.
- Búsqueda de platos a través de filtro.
- Solicitar un plato.
- Realizar un comentario de un pedido ya realizado.

Como se puede observar, las pruebas a las que los usuarios se enfrentan son aquellas acciones que suponen las principales acciones dentro de la aplicación, las rutas rojas sobre las que se hace más hincapié para un correcto servicio.

#### Pruebas de usabilidad

Se realizan las pruebas en 5 usuarios que simularían a los usuarios solicitantes de platos, ninguno con perfil de cocinero. Como se ha dicho, las pruebas fueron realizadas de manera individual y sin que ellos pudiesen realizar comparaciones o comentarios sobre la aplicación por parte del resto. El perfil de los 5 usuarios es muy variado ya que no son homogéneos ni en edad, profesión, estudios o sexo. Los 5 usuarios disponen de conocimientos a nivel usuario de sus dispositivos móviles, por lo que se pueden manejar con relativa facilidad en las diferentes aplicaciones sin suponer una dificultad extra realizar estas pruebas.

#### Usuario 1:

Profesión: Técnico de Prevención laboral

Edad: 56 años

- **Si tuvieses que buscar un plato con una disponibilidad de fecha concreta, ¿cómo lo harías?** Escoge sin problemas la opción de filtrar desde el menú principal.
- **Si fueses cocinero, ¿cómo crees que deberías aceptar un pedido?** Accede al perfil y después a Pedidos. Se realiza la función, pero se puede acceder directamente desde el menú principal.
- **Tras unos días después de un servicio, ¿Cómo escribirías un comentario y una calificación?** Accede al perfil y de ahí a pedidos. Se realiza la función, pero se puede acceder directamente desde el menú principal.
- **¿Modificarías o añadirías algo?** Eliminaría el acceso a eventos, no es la finalidad principal.

Usuario 2:

Profesión: Desarrollador Front-end

Edad: 23 años

- **Si tuvieses que buscar un plato con una disponibilidad de fecha concreta, ¿cómo lo harías?** Escoge sin problemas la opción de filtrar desde el menú principal.
- **Si fueses cocinero, ¿cómo crees que deberías aceptar un pedido?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **Tras unos días después de un servicio, ¿Cómo escribirías un comentario y una calificación?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **¿Modificarías o añadirías algo?** Añadir fotos en los comentarios.

Usuario 3:

Profesión: Profesor de educación física

Edad: 32 años

- **Si tuvieses que buscar un plato con una disponibilidad de fecha concreta, ¿cómo lo harías?** Escoge sin problemas la opción de filtrar desde el menú principal.
- **Si fueses cocinero, ¿cómo crees que deberías aceptar un pedido?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **Tras unos días después de un servicio, ¿Cómo escribirías un comentario y una calificación?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **¿Modificarías o añadirías algo?** Sin cambios.

Usuario 4:

Profesión: Empleado cadena montaje

Edad: 28 años

- **Si tuvieses que buscar un plato con una disponibilidad de fecha concreta, ¿cómo lo harías?** Escoge sin problemas la opción de filtrar desde el menú principal.
- **Si fueses cocinero, ¿cómo crees que deberías aceptar un pedido?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **Tras unos días después de un servicio, ¿Cómo escribirías un comentario y una calificación?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **¿Modificarías o añadirías algo?** Sin cambios.

Usuario 5:

Profesión: Gerente

Edad: 49 años

- **Si tuvieses que buscar un plato con una disponibilidad de fecha concreta, ¿cómo lo harías?** Escoge sin problemas la opción de filtrar desde el menú principal.
- **Si fueses cocinero, ¿cómo crees que deberías aceptar un pedido?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **Tras unos días después de un servicio, ¿Cómo escribirías un comentario y una calificación?** Escoge correctamente la opción a través de 'Pedidos'.
- **¿Modificarías o añadirías algo?** Sin cambios.

#### *Conclusiones de las pruebas de usabilidad*

Todos los usuarios han utilizado la aplicación sin problemas y de manera muy rápida.

- Los 5 usuarios han sabido filtrar correctamente en la búsqueda de platos.
- 4 de 5 usuarios han sabido acceder al pedido para realizar el comentario, en caso de haber tenido un servicio, como aceptar un pedido, si fuesen cocineros. Un único usuario a accedido al apartado de pedidos a través de acceder primero al perfil. Una vez realizado, se les indica que ambos procesos comienzan con un correo personal y una notificación en el acceso al apartado de 'Pedidos' desde el menú principal, por lo que facilita el entendimiento.
- En cuanto a las mejoras, solamente dos usuarios han querido añadir una modificación. Uno de ellos cree que el apartado de eventos no debería tener una importancia tan grande en el menú principal ya que no se trata la actividad prioritaria. El otro usuario ha indicado que desearía que se pudiese añadir fotos en los comentarios de un plato, cosa que tiene sentido y que deberá disponer en el futuro la aplicación.

#### *Siguiente fase*

Una vez ya se ha realizado un prototipado de baja fidelidad, con una arquitectura y funcionalidades comprobadas, y ha pasado las pruebas de usabilidad, se debe plasmar en la implementación de un prototipo de alta fidelidad. Este prototipo permite crear de una forma fiel el aspecto que tendría la aplicación finalmente con la máxima exactitud y con todas las funcionalidades interactivas activadas. Una vez finalizado se deberá someter a nuevas pruebas de usabilidad.

## Implementación

Para la realización de la fase de implementación existen dos opciones que permiten crear una aplicación y demostrar así su funcionalidad.

- Por un lado, se puede realizar un prototipo de alta fidelidad que permita demostrar cual sería el funcionamiento real de la aplicación. Dispondrá de la interactividad que dispondría una aplicación real y permitirá crear una imagen fiel de la misma. La diferencia está en que no se encuentra relacionada con ninguna base de datos, provocando que la información y ejemplo que se puedan observar en la misma sean ficticios y que no importe el valor de los datos que se introduzcan, obteniendo siempre el mismo resultado.
- Por otro lado, la creación de la primera versión del programa implementada con lenguajes de programación como HTML 5, CSS 3, JavaScript, PHP y SQL.

Para este proyecto, la finalidad no es demostrar el conocimiento sobre lenguajes de programación, por lo que se realizará un prototipo de alta fidelidad.

### Herramientas utilizadas

Para la realización de este prototipo se ha utilizado, únicamente, la herramienta para prototipado *Justinmind* [13]. Su facilidad de uso y el conocimiento previo han sido los argumentos principales para escoger esta herramienta.



Ilustración 19: Justinmind

### Resultados finales

Para la realización del prototipo final se ha tenido en cuenta las líneas rojas que previamente se han mencionado, pero se puede encontrar algunos enlaces deshabilitados pensados para mejoras futuras, como, por ejemplo, el apartado de eventos. Los eventos, aunque se trata de una clara oportunidad para crear comunidad y acercar la aplicación a los usuarios, no se trata de una de las principales acciones que se busca ocupar, por lo que no existirá interacción con la misma.

A continuación, se presenta el formato final:



La primera pantalla de la aplicación será aquella que permita iniciar sesión o crear una nueva cuenta. CookIn es una aplicación basada en las personas, por lo que debe existir una certificación.

Ilustración 20: Menu identificación CookIn

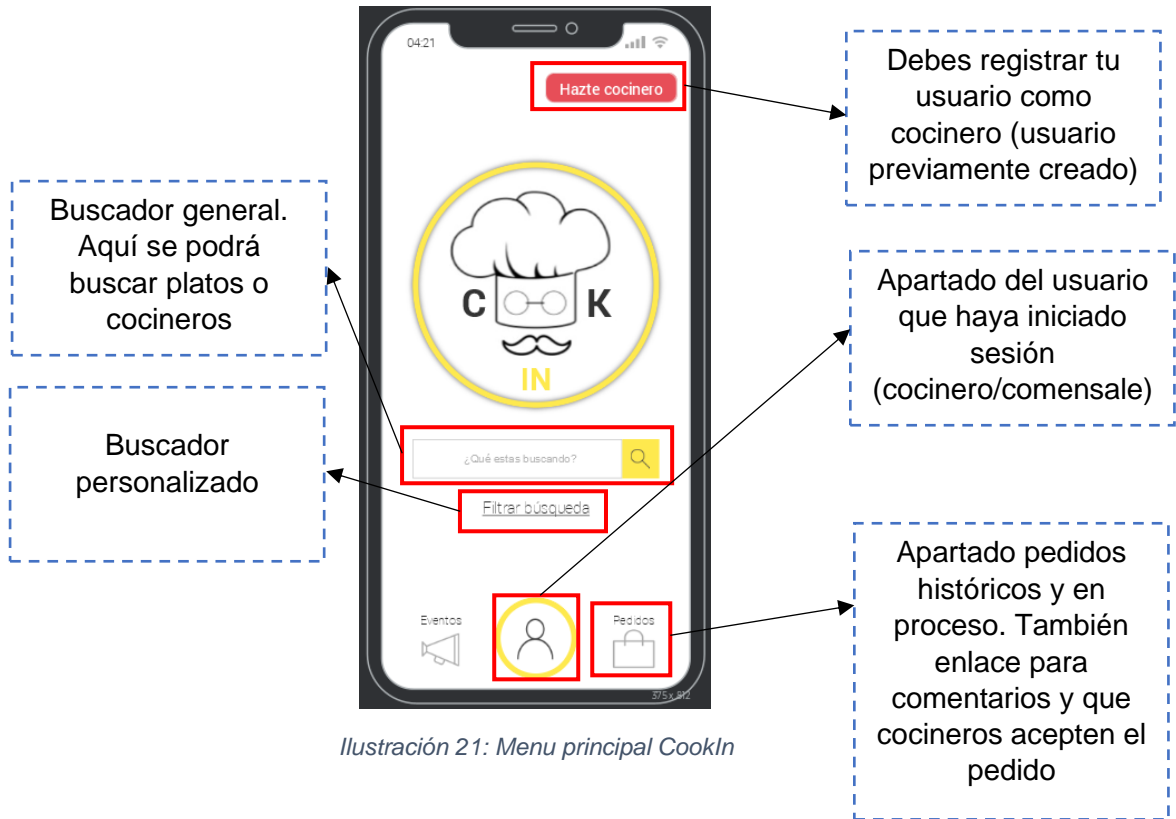


Ilustración 21: Menu principal CookIn

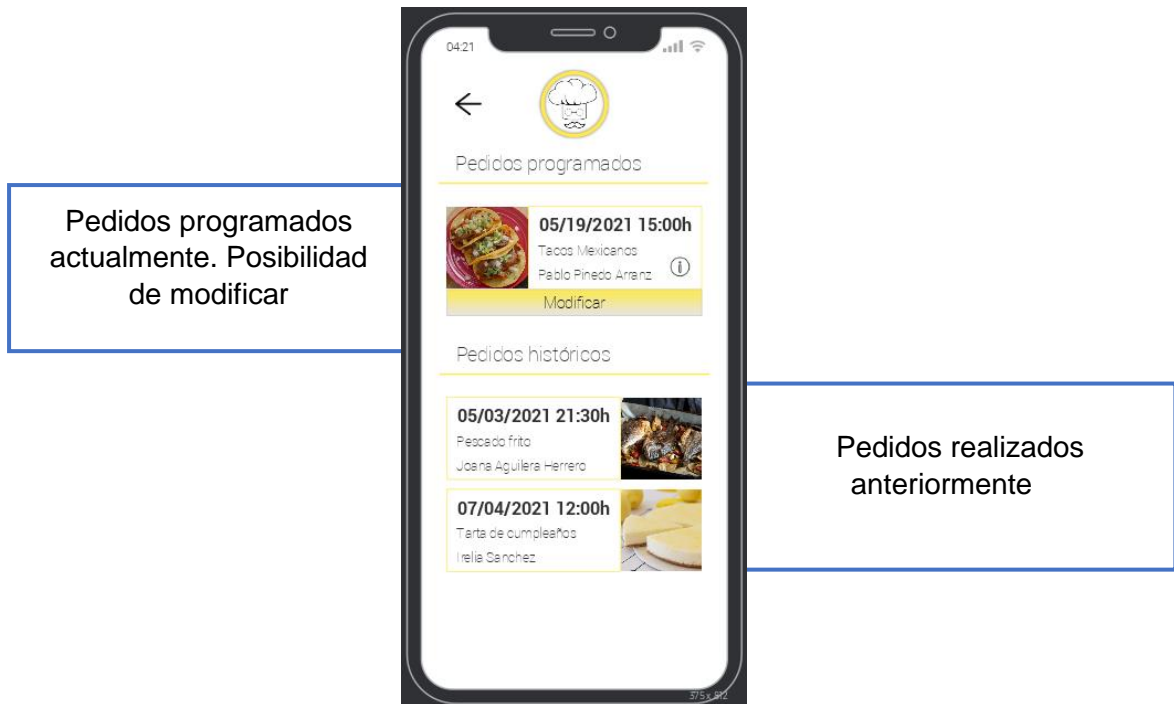


Ilustración 22: Menu pedido CookIn



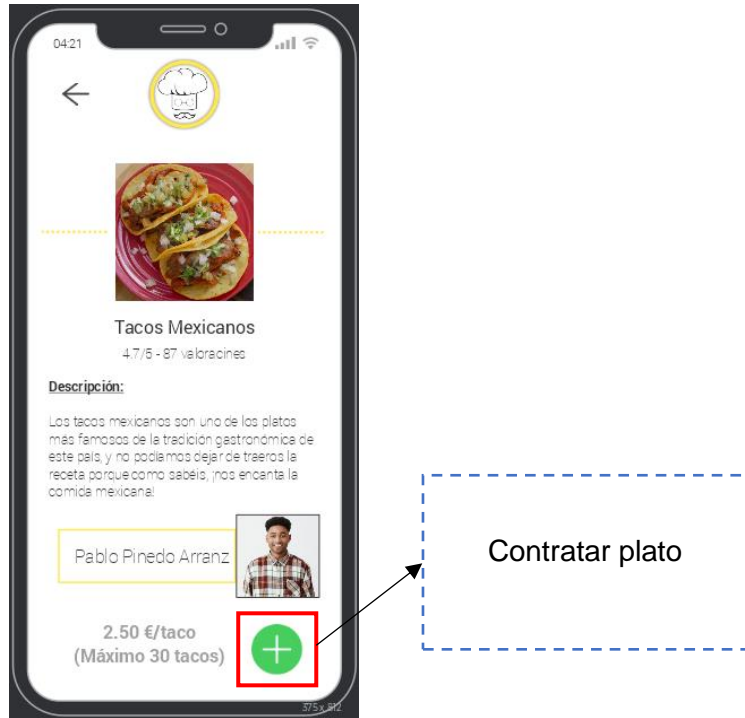


Ilustración 23: Información pedido plato

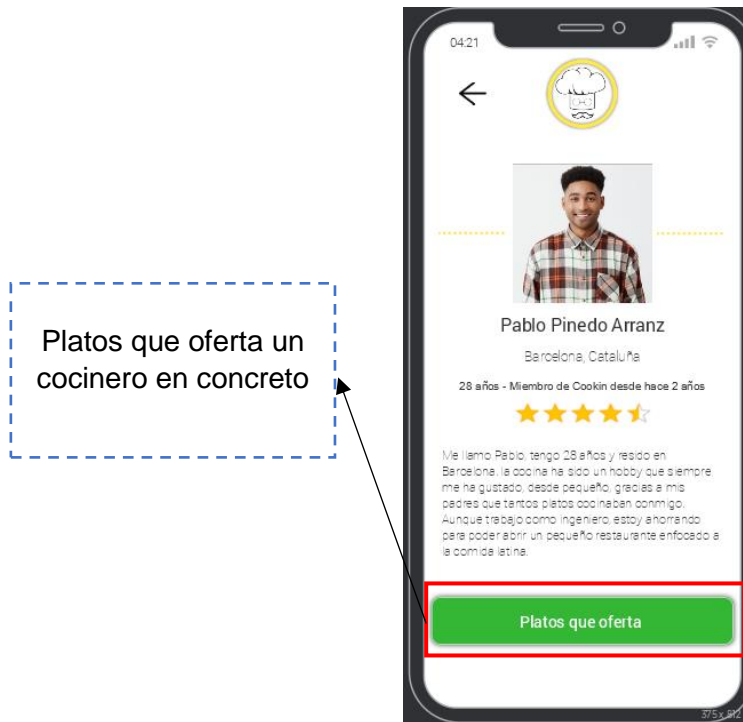


Ilustración 24: Perfil cocinero CookIn

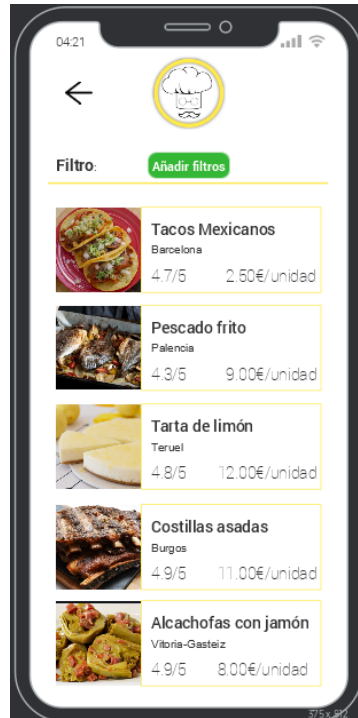


Ilustración 25: Información plato CookIn

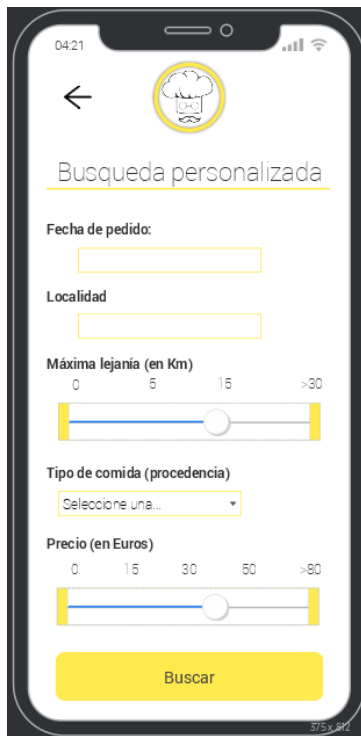


Ilustración 26: Menu filtro CookIn

Se filtra mediante el parámetro necesario y se obtiene la lista de platos que coinciden con el mismo

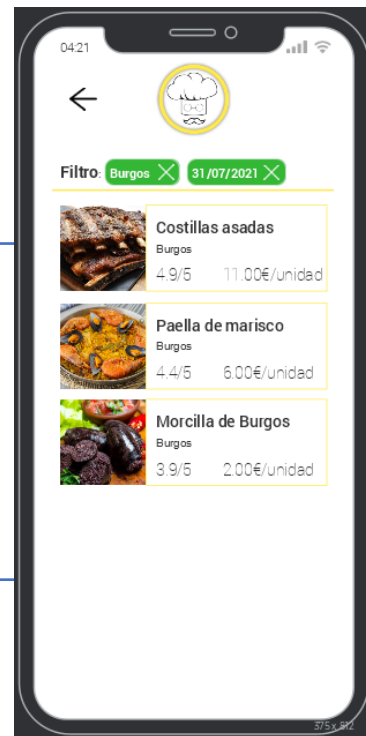


Ilustración 27: Platos filtrados CookIn

## Conclusión

La aplicación CookIn se trata de una idea preconcebida desde hace varios años. Una idea que ofrecía ocupar el hueco que generaba la necesidad de viajar, de conocer o de experimentar. La creación de un nuevo formato siempre se atañe complejo, no solamente por la propia implementación, el esfuerzo y el tiempo y dinero requerido, sino en las acciones que permiten entrar en los planes de los clientes potenciales. El modo en el que vender una marca, una necesidad o una mejoría debe enfocarse en un sencillo, pero complejo al mismo tiempo, factor: Usuarios.

Para la creación de este proyecto se ha hecho hincapié en la metodología DCU. El estudio y la aplicación de esta metodología, aparentemente sencilla, se torna compleja según superas diferentes fases. Se debe realizar un gran esfuerzo ya que todo esfuerzo va dirigido a un factor externo, como es el usuario. La tarea más difícil es llegar a aquellos usuarios, a obtener la información más real posible y, finalmente, filtrarla y diferenciar entre aquella información útil y la que no aporta nada.

Durante el proyecto, tras las diferentes tareas llevadas a cabo con los usuarios, se ha podido re-definir en varias ocasiones la idea principal. Estas ideas sobre todo se han dado en las tareas de encuesta y entrevistas personales, las cuales han ofrecido una nueva versión o una versión modificada de lo que era la idea principal.

En cuanto a la idea principal del proyecto, por motivos de tiempo y la retroalimentación de los usuarios, ha variado en cuanto al objetivo inicial. En un principio la idea se basaba en la idea de conocer nuevas personas y vivir nuevas experiencias a través de una aplicación gastronómica. Debido a la incertidumbre de muchos de los usuarios encuestados y entrevistados, acerca de conocer nuevas personas, finalmente se ha tomado la decisión de crear una aplicación gastronómica basada en la oferta y demanda de platos, siendo similar a la que podemos encontrar en diferentes aplicaciones actuales pero centrándose en usuarios finales, sin empresas o negocios por medio. De todos modos, y con la mirada puesta en futuras ampliaciones, se espera poder ofrecer, a través de la aplicación, nuevas posibilidades, tanto las destinadas a las diferentes formas de llevar a cabo el servicio (reparto a domicilio, comida en casa del cocinero o que el cocinero acuda a la vivienda del consumidor a cocinar) como a la creación de eventos.

Respecto al producto obtenido, el prototipo de alta fidelidad, decir que es entretenido realizarlo y realmente te hace pensar, una vez plasmado, que podría tener futuro. Creo que en este proyecto crear una aplicación totalmente funcional no es el objetivo principal, pero una vez visto el prototipo se hace difícil no pensar en realizarlo, sobre todo cuando los usuarios que prueban el prototipo te animan a hacerlo.

## Bibliografía

- [1] – Expansión / Datosmacro.com (2021). España – Inmigración. Recuperado de <https://datosmacro.expansion.com/demografia/migracion/inmigracion/espana>
- [2] – Statista (2021). Evolución anual del número de visitantes internacionales en España de 2006 a 2020, por tipo. Recuperado de <https://es.statista.com/estadisticas/474658/visitantes-extranjeros-en-espana-por-tipo/>
- [3] – Pascual Cortés, Raquel (2018). El país economía / CincoDías. El 20% de los asalariados de la hostelería son extranjeros. Recuperado de [https://cincodias.elpais.com/cincodias/2018/08/21/midiner/1534848154\\_882229.html](https://cincodias.elpais.com/cincodias/2018/08/21/midiner/1534848154_882229.html)
- [4] – Instituto Nacional de Estadística (última visita 11/03/2021). Tasas de paro por nacionalidad, sexo y comunidad autónoma. Recuperado de <https://www.ine.es/jaxiT3/Datos.htm?t=4249#!tabs-mapa>
- [5] – Montes, Lidia. (2019). Business Insider. Las cifras detrás del sector de comida a domicilio en España: alcanzará los 900 millones de euros en 2020 y emerge el 'on the go'. Recuperado de <https://www.businessinsider.es/cifras-detras-sector-comida-domicilio-425801>
- [6] – TerritorioGastronómico (última visita 11/03/2021). VII. Edición gastrometro JustEat, estudio anual del sector de la comida a domicilio. Recuperado de [http://territoriogastronomico.com/wp-content/uploads/2019/06/VII-Edici%C3%B3n-Gastrometro-Just-Eat\\_Estudio-Anual-del-sector-de-la-comida-a-domicilio.pdf](http://territoriogastronomico.com/wp-content/uploads/2019/06/VII-Edici%C3%B3n-Gastrometro-Just-Eat_Estudio-Anual-del-sector-de-la-comida-a-domicilio.pdf)
- [7] – Elespañol, Nerea San Esteban (2019). Así pedimos los españoles comida a domicilio: ni viendo el fútbol, ni en días de lluvia. Recuperado de [https://www.elespanol.com/invertia/empresas/20190523/pedimos-espanoles-comida-domicilio-viendo-futbol-lluvia/400461213\\_0.html](https://www.elespanol.com/invertia/empresas/20190523/pedimos-espanoles-comida-domicilio-viendo-futbol-lluvia/400461213_0.html)
- [8] – Mena Roa, Mónica (2021). Statista. ¿A quién piden la comida a domicilio los españoles? Recuperado de <https://es.statista.com/grafico/23022/proveedores-online-de-servicios-de-restauracion-o-comida-a-domicilio-usados-en-espana/>
- [9] – Página web oficial España JustEat (2021). Recuperado de <https://www.just-eat.es/>
- [10] – Página web oficial España Nooddle (2021). Recuperado de <https://www.nooddle.es/home>
- [11] – Página web oficial España MyRealFood (2021). Recuperado de <https://myrealfood.app/>
- [12] – Página web oficial España TakeaChef (2021). Recuperado de <https://www.takeachef.com/>
- [13] – Página web oficial CookPad (2021). Recuperado de <https://cookpad.com/es>
- [14] – Página web oficial Justinmind (2021). Recuperado de <https://www.justinmind.com/>

## Anexo 1 Encuesta Online

### Sección 1 de 5

#### Para los amantes de la cocina...

¡Bienvenidos al cuestionario Cook-IN! Somos un grupo de emprendedores trabajando en un proyecto sobre la gastronomía y la fusión de culturas.

Estamos trabajando diferentes ideas y para conocer cuál es la más interesante... ¡Te necesitamos a ti! El cuestionario es anónimo y lo único que pedimos es vuestra sinceridad 100%. No te llevará más de 5 minutos.

¡MUCHAS GRACIAS! :D

### Sección 2 de 5

#### ¿Te gustaría convertirte en cocinero?

En esta sección queremos conocer la predisposición que tienes para convertirte en uno de nuestros cocineros de nuestra plataforma.

La idea es la siguiente: eres extranjero en la ciudad y te encantaría que locales probaran una receta auténtica de tu país de origen. La contratación sería por porcentaje: un sueldo mínimo y por recetas que cocino gano "x" porcentaje más.

¿Estarías dispuesto a cocinar recetas típicas de tu país para gente desconocida a cambio de una retribución económica?

- Sí
- No
- Tal vez

Si tu respuesta ha sido "No" o "Tal vez", ¿Cuál es la razón?

Texto de respuesta corta

⋮

Por motivos de seguridad alimentaria y poder ofrecer un servicio de mayor calidad, ¿estarías dispuesto a realizar un curso de manipulador de alimentos? \*

Sí

No

¿Cuál de estas opciones te parece más atractiva para convertirte en cocinero? \*

Que mis recetas aparezcan en la cuenta de Instagram y Facebook de Cook-IN y que contraten mi servicio ...

Que mis recetas aparezcan en la app de Cook-IN y que contraten mi servicio a través de la aplicación

Que mis recetas aparezcan en la aplicación móvil de Cook-IN

Todas

Ninguna

Otra...

⋮

¿Qué tan atractivos te parecen estos servicios? \*

	Nada atractivo	Poco atractivo	Neutral	Atractivo	Muy atractivo
Cocinar recetas...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Que la persona ...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preparar una re...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Después de conocer nuestra plataforma web de Cook-IN, ¿estarías dispuesto a descargar la app si esta te facilitara la compra de los servicios?

Si

No

Tal Vez

Sección 3 de 5

## ¿Te gusta probar recetas auténticas de países extranjeros?



En esta sección queremos que te pongas en la piel de una persona que va a comer. Te gusta probar recetas típicas de otros países y seguro que si están cocinadas por nativos mejor que mejor. En las siguientes preguntas queremos que reflejes tu grado de interés. ¿Qué prefieres?

¿Te gustaría que un extranjero te cocinara comida típica de su país?

- Sí
- No
- Tal vez

Si has contestado "No" o "Tal vez", ¿Cuál es la razón?

Texto de respuesta corta

---

Imagina que ves una foto de un plato de comida delicioso en Instagram o Facebook, si se pudiese comprar el plato de comida y que alguien te lo llevase a casa, ¿lo comprarías?

- Sí
- No
- Tal vez

Si has contestado "No" o "Tal vez", ¿Cuál es la razón?

Texto de respuesta corta

---

Si has contestado "Si", ¿Cuál prefieres?

- Facebook
- Instagram
- Aplicación Cook-In



¿Cuál de la siguientes opciones comprarías? \*

- Escoger a un cocinero a través de una app y que cocine algo de su país en mi casa
- Escoger a un cocinero a través de una app y que cocine algo de su país y comamos en su casa
- Escoger a un cocinero a través de una app y que cocine algo de su país y me llegue a domicilio
- Comprar una receta a través de Instagram o Facebook y que me llegue a domicilio
- Tener una plataforma (tipo 21 buttons) de comida y pedir recetas auténticas a domicilio
- Tener una plataforma (tipo 21 buttons) de comida y que pueda escoger un cocinero para que venga a coci...
- Tener una plataforma (tipo 21 buttons) de comida y que pueda escoger un cocinero para que yo vaya a co...
- Tener la posibilidad de contactar con un cocinero a través de la web para pedir delivery, comer en su casa ...
- Otra...



Sección 4 de 5

Para terminar, un poco sobre ti :)



¿Ahora mismo estás viviendo en tu país natal o eres de fuera? \*

- Local
- Extranjero

EDAD \*

Texto de respuesta corta

SEXO

- Mujer
- Hombre