

Acosta Torrisi, Franco David
Interfaces de Usuario e Interacción
TUDAI
Facultad de Ciencias Exactas
UNCPBA



Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones
Informáticas

Interfaces de Usuario e Interacción
Final, Llamado de febrero 2019

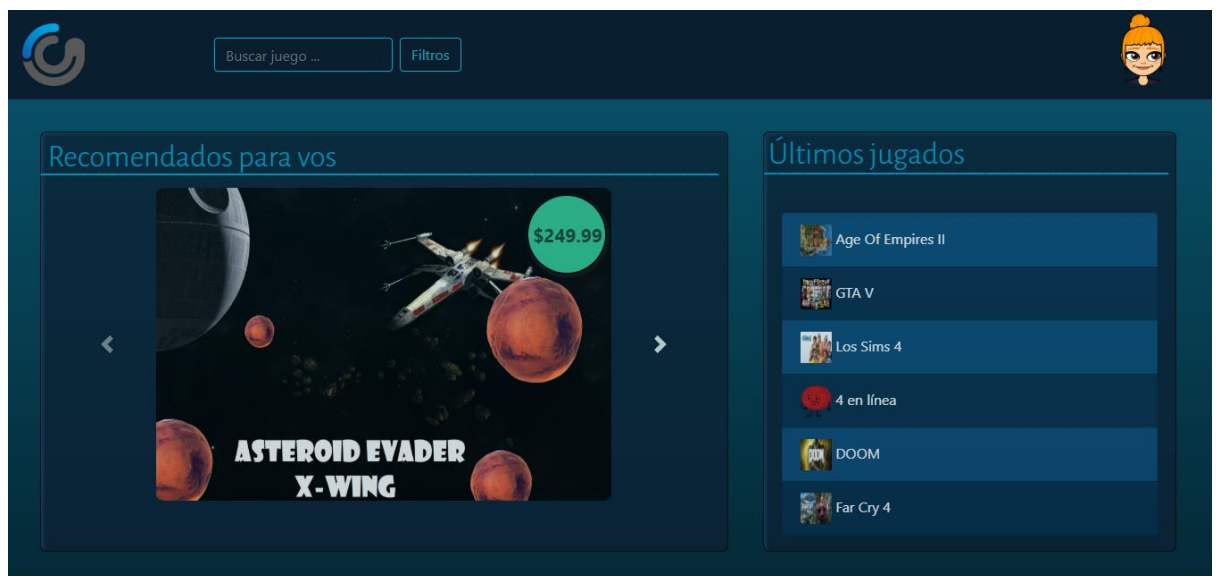
Informe de las decisiones tomadas a la hora de la corrección de diseño de la defensa del Final

Al defender el final se señalaron los siguientes errores:

El fondo anticuado, la publicidad que ocupaba gran parte de la pantalla y no era acorde al sitio, la posibilidad de comprar sin estar logueado, el color del número de descuento que se mezclaba con las imágenes, la ubicación del símbolo de cerrar sesión, la ausencia de indicadores de cada etapa del proceso de compra y la falta del precio del producto en la página principal.

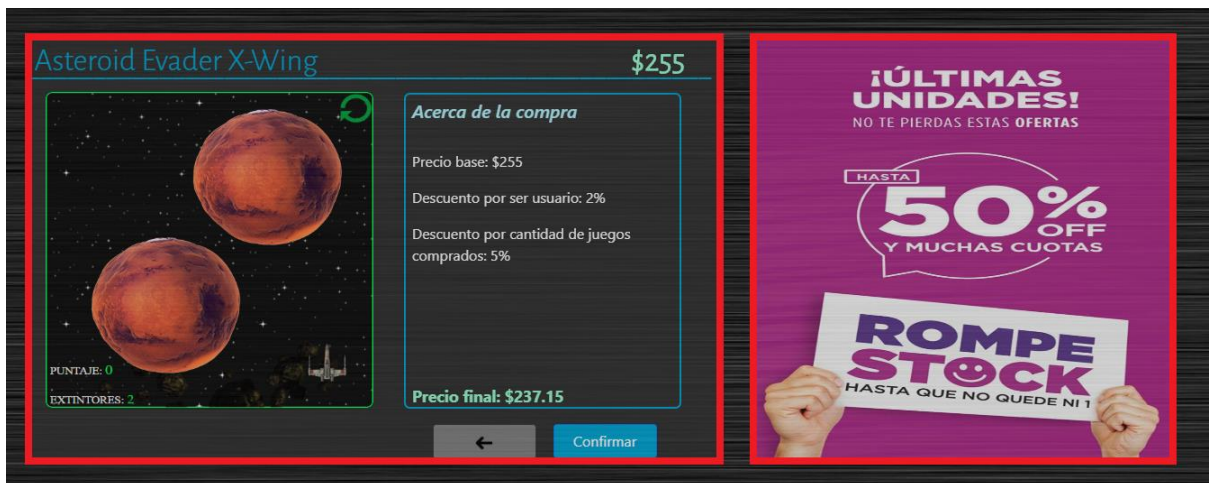
Los mismos fueron corregidos como sigue:

El fondo fue cambiado por un color sólido en degradé que va de un azul claro hacia uno más oscuro. Con esto se logró que haya un mayor contraste.

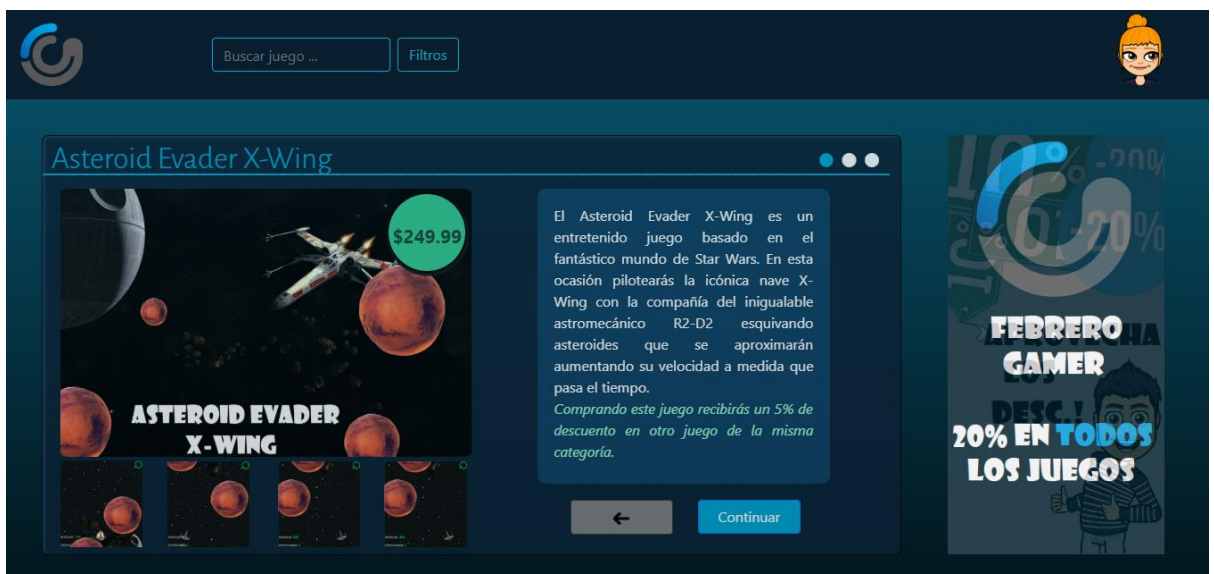


La publicidad fue cambiada de tamaño y por una acorde al sitio, ya que anteriormente era muy grande y no se correspondía con la web.

Antes

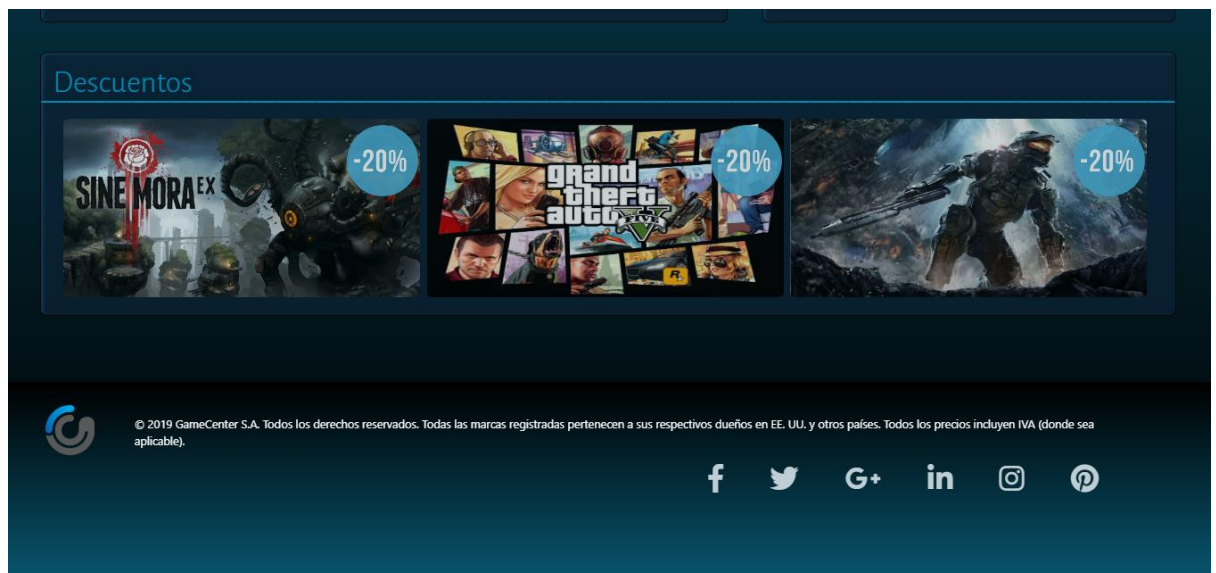


Ahora

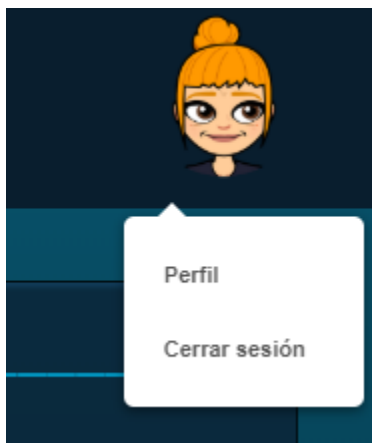


En cuanto a comprar un juego sin estar logueado, se logró que al momento de que el usuario intente proseguir con este proceso, se vea obligado a iniciar sesión o a registrarse. En este último caso, también se le permite que asocie una tarjeta de crédito para luego poder cargar saldo y seguir con la compra (en lo que a diseño refiere, es lo mismo que el proceso de compra estando logueado).

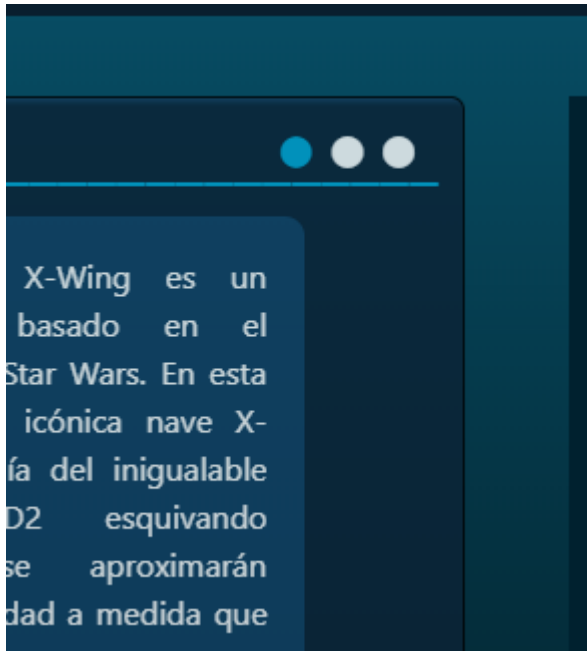
El número de descuento era rojo en la versión anterior y se sustituyó por una imagen diferente y de color celeste, que no se confunde con las imágenes y que es de la misma paleta de la página.



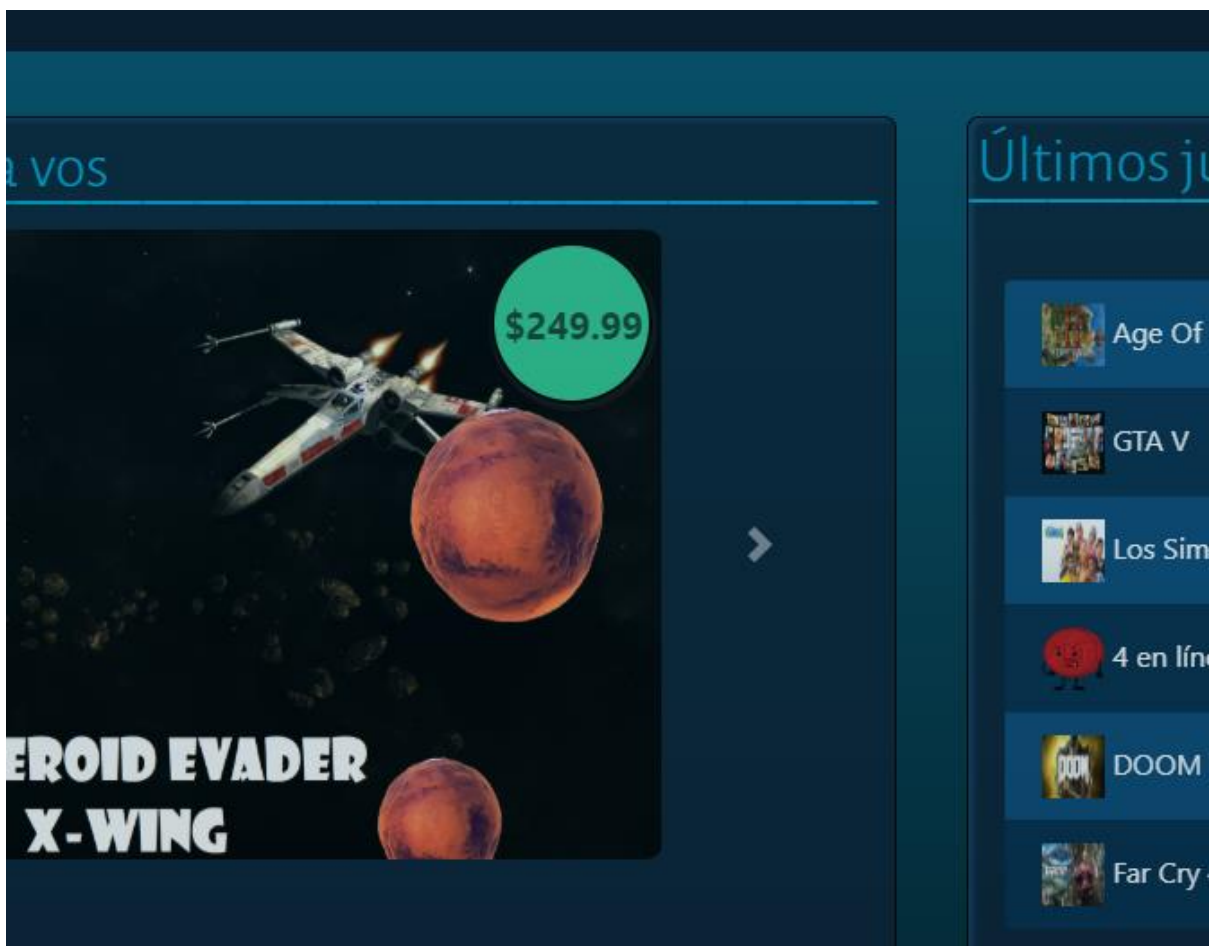
El símbolo de cerrar sesión que se encontraba a la derecha del avatar del usuario fue quitado y, para cumplir esa misma función, se agregó un dropdown que se muestra al hacer click en el avatar. Allí aparece la posibilidad de ir al perfil y de cerrar sesión.



Las etapas del proceso de compra (antes ausentes) se colocaron en la esquina superior derecha del contenedor principal en forma de tres círculos que se van llenando a medida que se avanza. Esto con el fin de que el usuario esté notificado de en qué parte de la compra se encuentra.



Se colocó el precio del producto en la página principal. Esto para que el visitante sepa de antemano cuánto cuesta un juego y que no tenga que avanzar en el proceso de compra para saberlo (lo que ocurría anteriormente).



Con respecto al workflow de compra y carga de saldo, en esta versión se proveé la funcionalidad para asociar una tarjeta de crédito a la cuenta para luego cargarle saldo. Al indicarlo y hacer click en Continuar no sucede nada pero la idea es que se actualice esta información en la cuenta y que se permita continuar con la compra deseada.

Informe con análisis heurístico de las decisiones tomadas a la hora de diseñar las páginas pertenecientes al proceso de compra

Para el proceso de compra, ya sea estando logueado o sin estarlo, se decidió seguir con la misma estructura del home y las páginas del juego. Es decir, un contenedor a la izquierda y otro a la derecha de menor tamaño.

Teniendo la misma estructura permite que haya consistencia y estándares, al mismo tiempo que hace que el usuario recuerde que a la izquierda siempre se van a encontrar los elementos que le podrían llegar a interesar más de los que se encuentran a la derecha (en este caso, en dicho lugar se colocó publicidad). Además, los procesos de compra siempre suceden en ese contenedor más grande.



Por otra parte, cabe destacar que el sitio cumple con la relación entre el sistema y el mundo real. Esto por el uso de íconos fácilmente reconocibles por todas las personas, por ejemplo la flecha de volver atrás en el proceso de compra y el botón con la palabra Continuar.

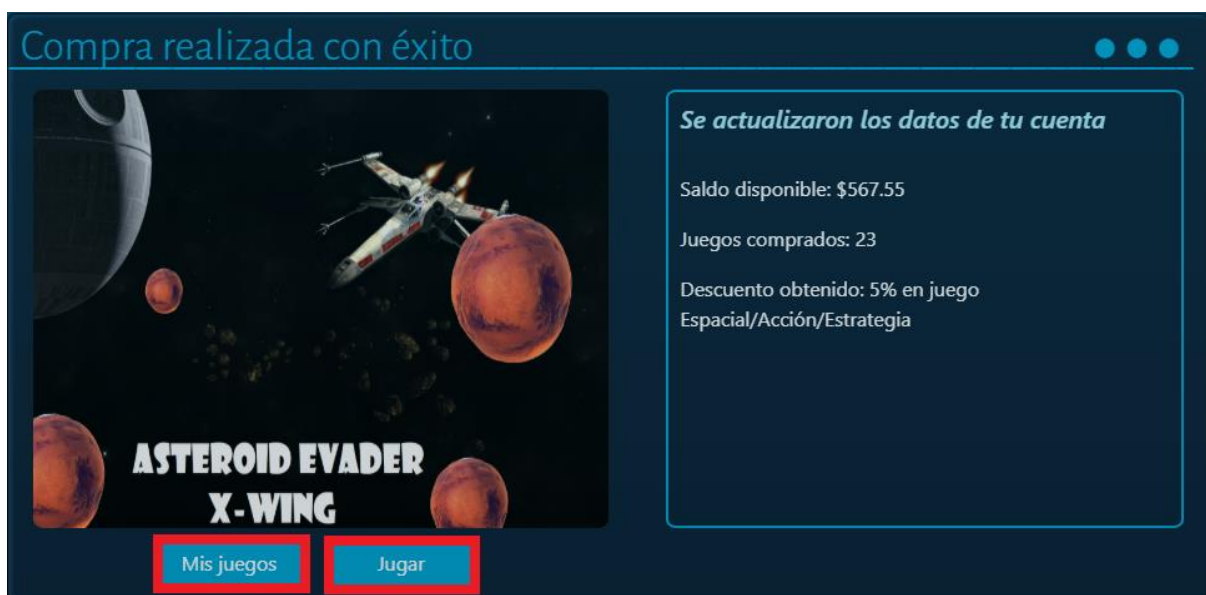
La posibilidad de volver un paso hacia atrás en el proceso de compra y de poder cambiar el avatar en el perfil le da al usuario control y una cierta libertad.

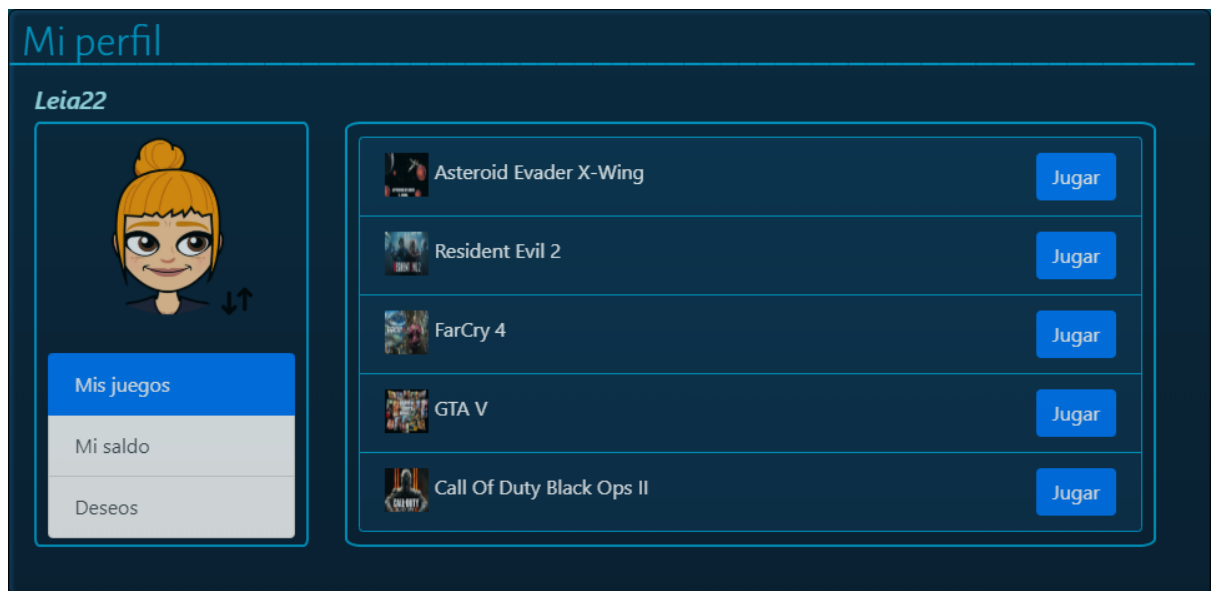
El uso de Partial Render para la generación de las páginas permite que la navegación sea rápida y fluida apostando a la flexibilidad y la eficiencia de uso.

Desde la primera versión del final se buscó un diseño minimalista y se sigue sosteniendo en este sitio para las páginas del proceso de compra.

Es decir, el uso de una paleta de colores reducida que además combina con el logo de la empresa. Se presenta la información justa y necesaria para no marear al usuario y para no abarrotar de texto e imágenes innecesarias lo que supondría que el visitante piense demasiado y termine abandonando nuestra web.

También se dio la posibilidad al usuario de que, al momento de finalizar la compra, pueda jugar directamente el juego desde la misma vista, o bien ir a su perfil, más específicamente a la lista de sus juegos comprados para corroborar que se haya agregado de manera correcta, siempre con diseño minimalista, acorde con los colores del sitio y brindando la información relevante y necesaria.






Lo anteriormente descrito hace referencia a las heurísticas de Nielsen y Molich, las cuales permiten a los diseñadores tener una base para el armado de las páginas web.

Pero también está presente la psicología de Gestalt, mediante una serie de leyes que describen cómo son percibidas las formas de diferentes maneras.

Esos enunciados se tuvieron en cuenta a la hora de diseñar las páginas del proceso de compra. Por ejemplo, en la sección de los datos de la tarjeta de crédito para asociar la misma a la cuenta. Los formularios y las imágenes de las tarjetas de crédito, al estar agrupados y de la misma altura y anchura hacen referencia al Principio de Proximidad, es decir que los elementos aislados, pero con cierta cercanía, tienden a ser considerados como grupos.

¡Cuenta creada con éxito!

NuevoUsuario



Mis juegos

Mi saldo

Deseos

Número de tarjeta

Nombre y apellido

Vencimiento

dd/n

Código de seg.

Confirmar

VISA

VISA Electron

AMERICAN EXPRESS

MasterCard

Maestro

JCB

Con respecto a la Ley del Contraste, se respetó utilizando diferentes colores (fondo azul y contenedores azul oscuro). Si bien la diferencia en la tonalidad de ambos colores no es tan notoria, igualmente se obtuvo un contraste permitiendo que el usuario reconozca y visualice de manera clara los contenedores. Se eligieron esos colores porque el color blanco y los que son muy claros pueden llegar a resultar molestos para la vista.

Por otra parte, siempre se buscó que hubiera una simetría constante en cada paso de la compra (contenedores con la misma altura, colocados a la misma distancia del borde del contenedor principal, por ejemplo) promoviendo el equilibrio y el agrupamiento de los elementos.

También, se utilizaron patrones conocidos para el diseño de los formularios, por ejemplo en el proceso de inserción de datos de la tarjeta de crédito.

Número de tarjeta

Nombre y apellido

Vencimiento

dd/n

Código de seg.

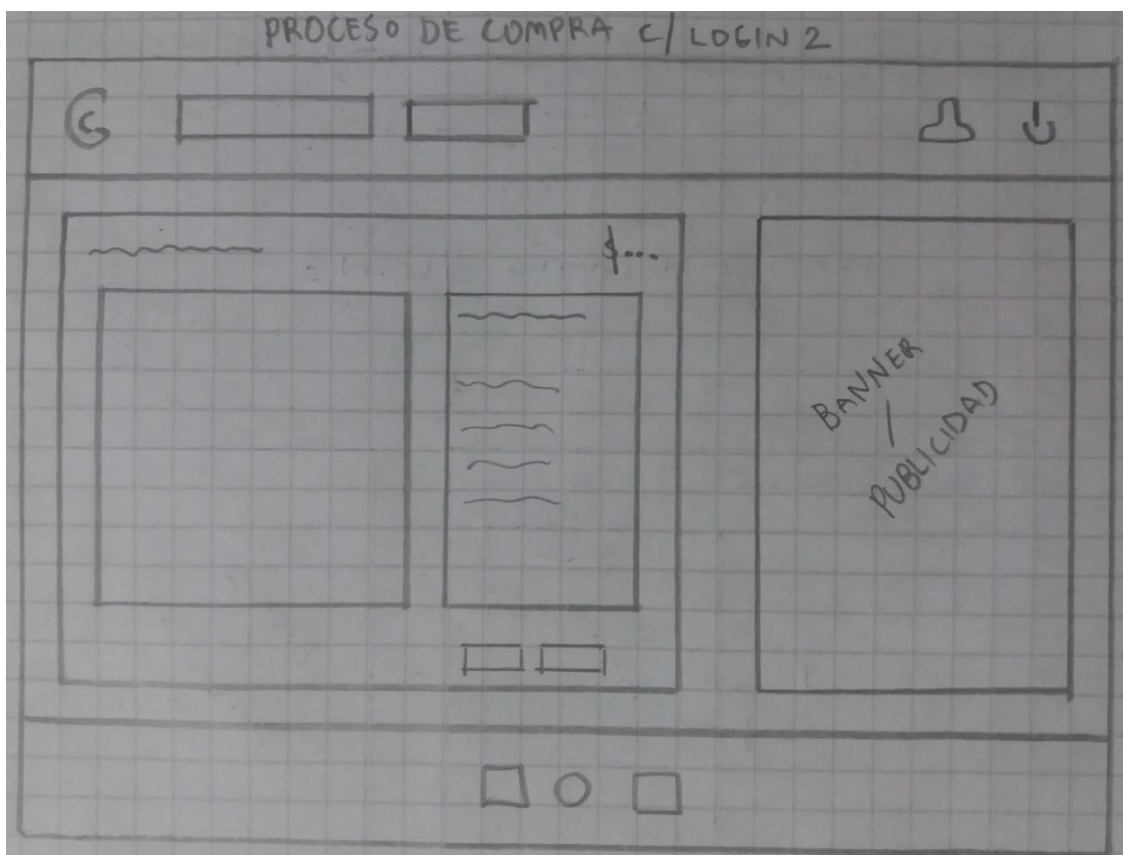
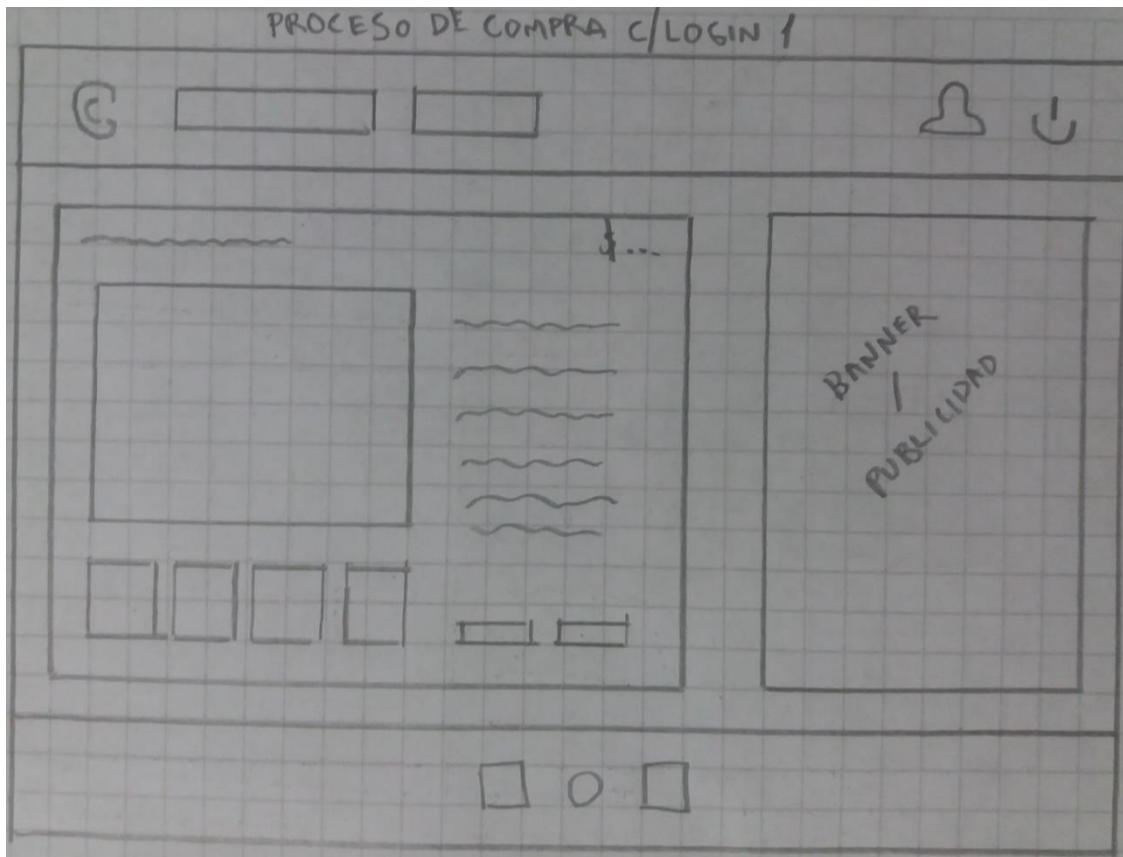
Para realizar lo mencionado anteriormente se usó el framework Bootstrap únicamente.

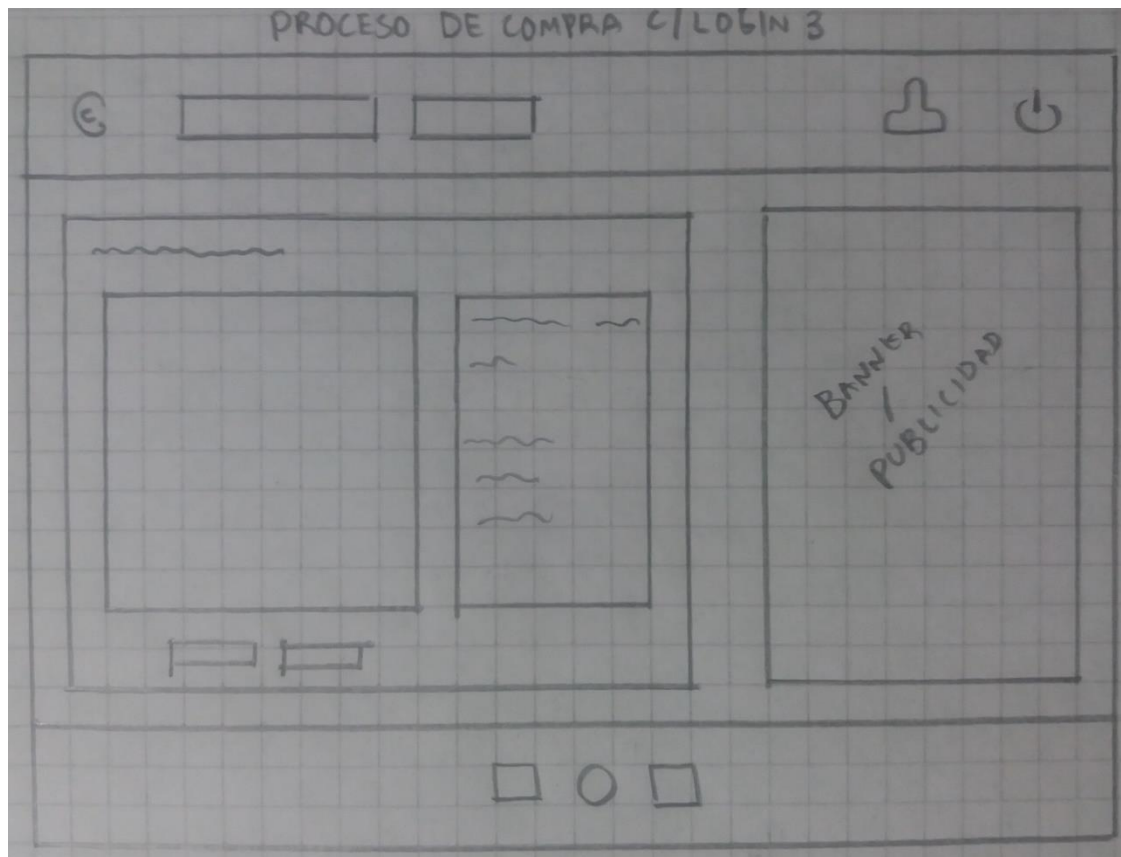
Conclusión

En conclusión, por los cambios que se operaron en el final corregido, el presente ha quedado más funcional por el hecho de que el usuario conoce el precio de un producto en cuanto ingresa a la página. Asimismo, se ve obligado a iniciar sesión o registrarse para continuar con la compra. Al avanzar en esta conoce en qué etapa de la misma está. Esto con el fin de que, a la hora de navegar nuestro sitio en los procesos de compra, la experiencia del usuario sea amena y se sienta cómodo en todo momento.

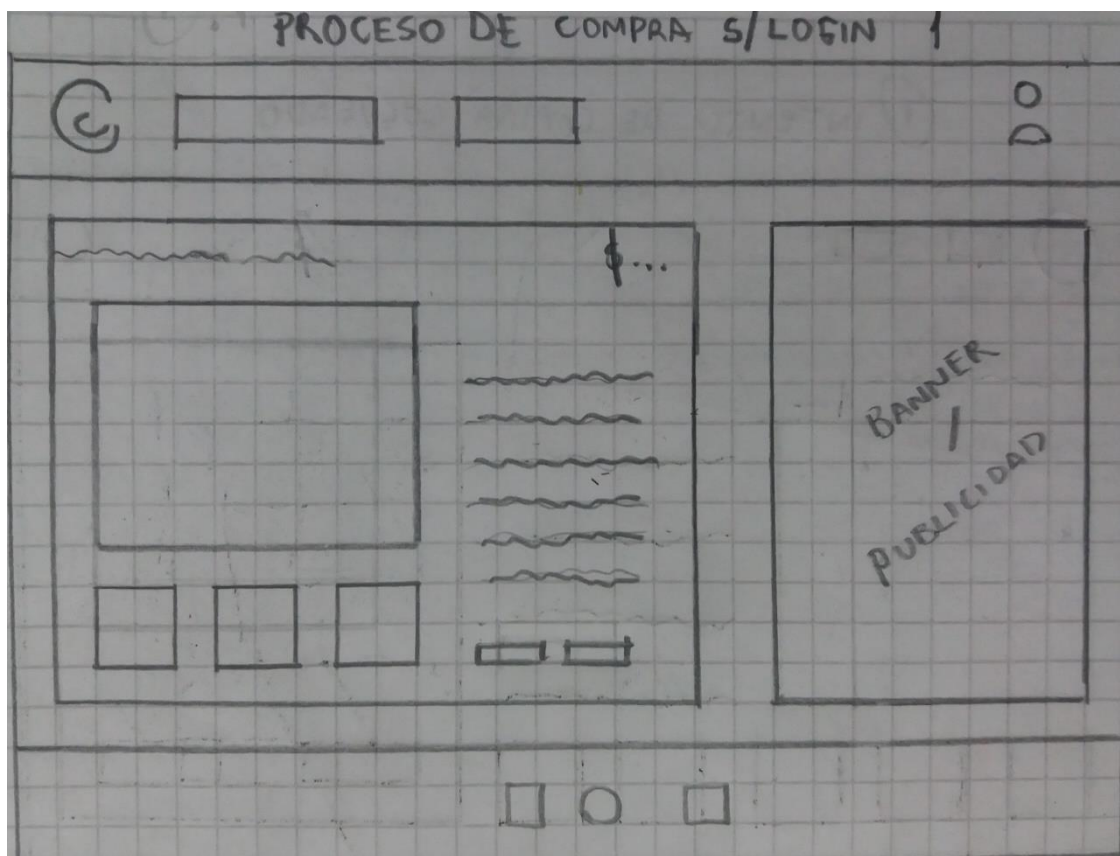
Sketchs

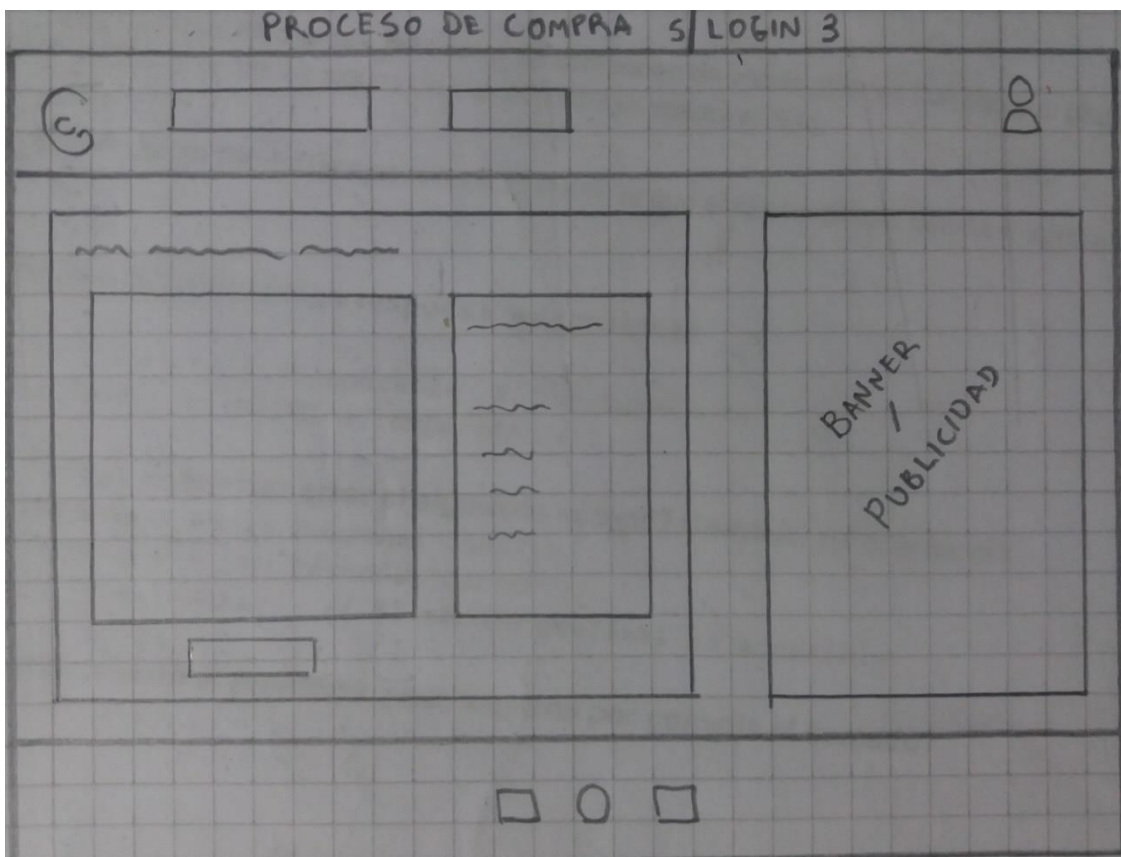
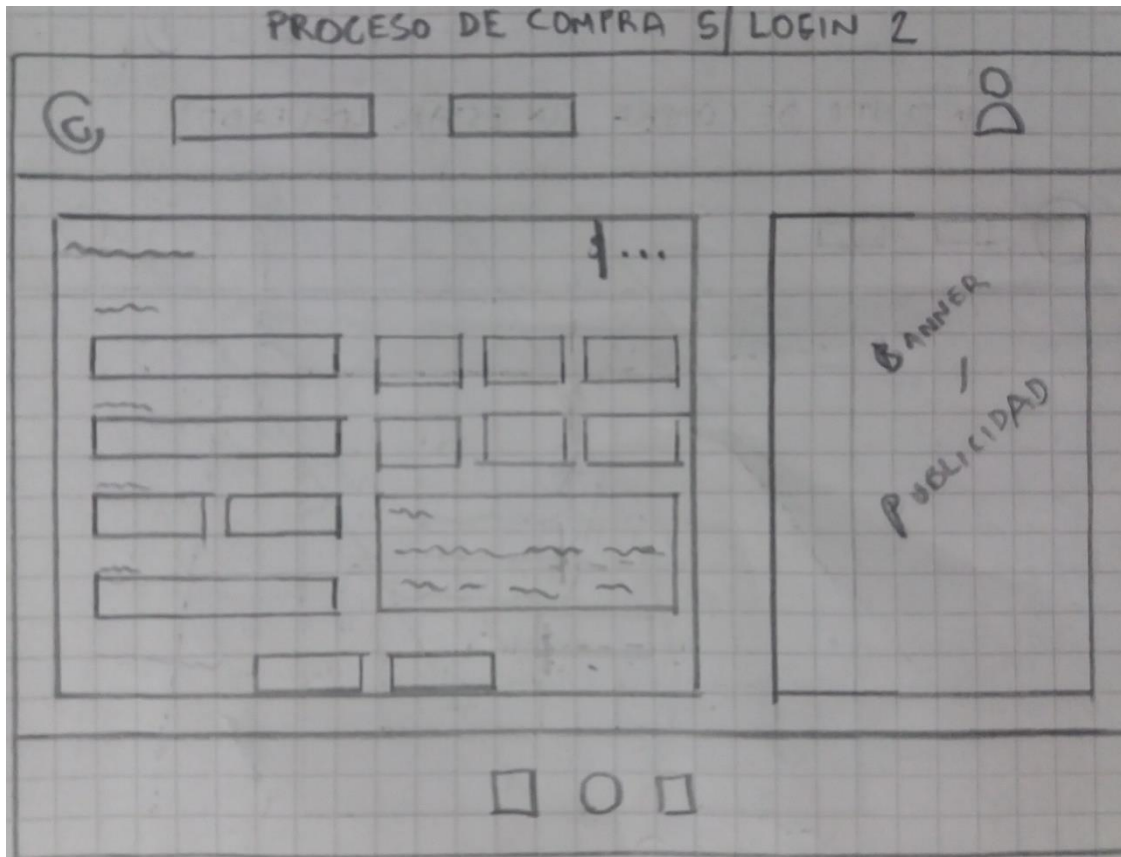
Proceso de compra con login





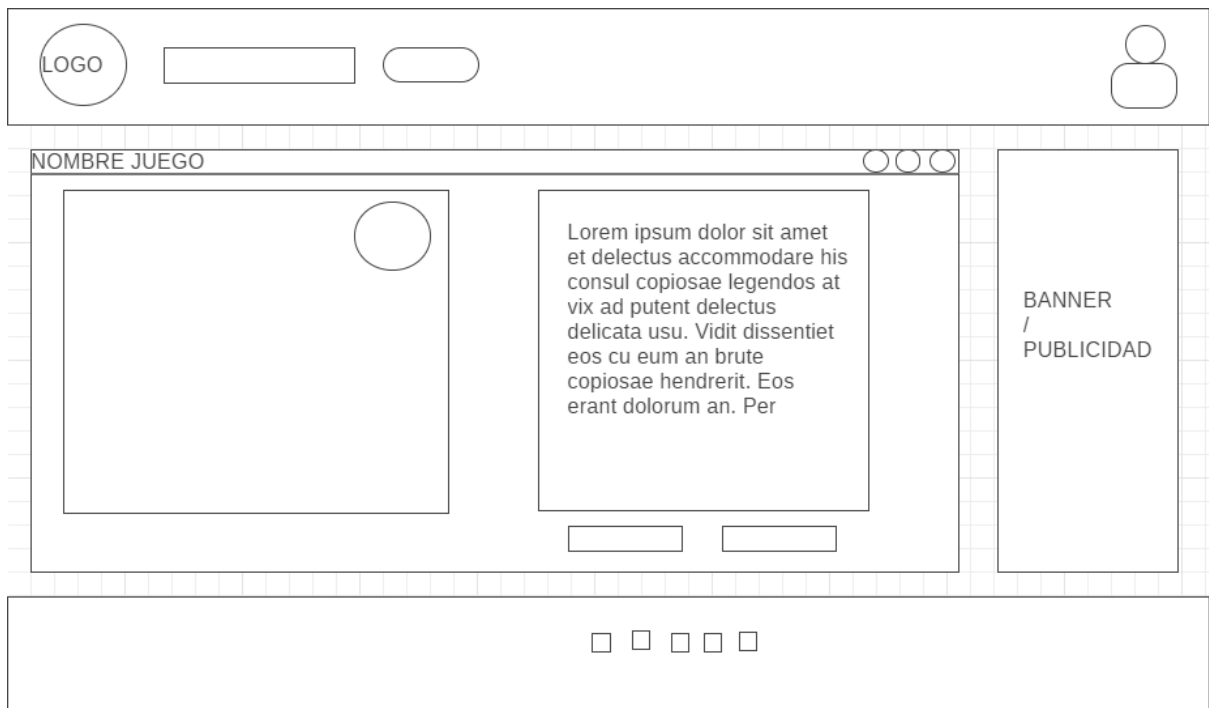
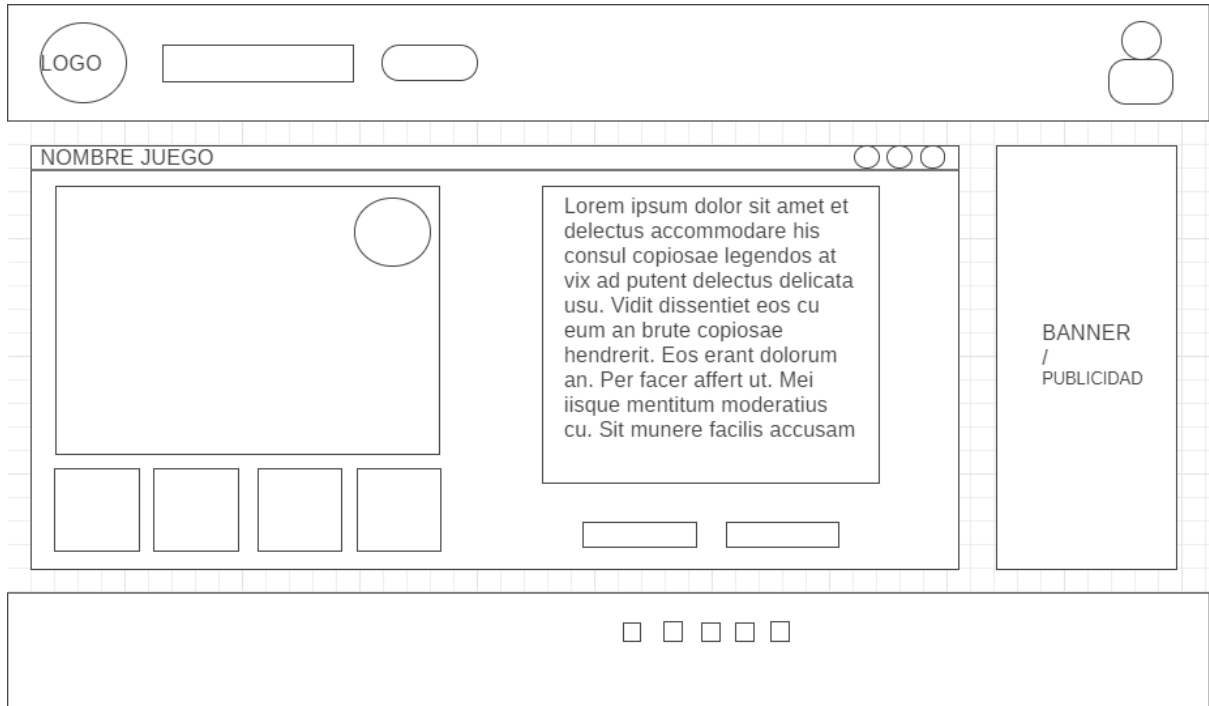
Proceso de compra sin login

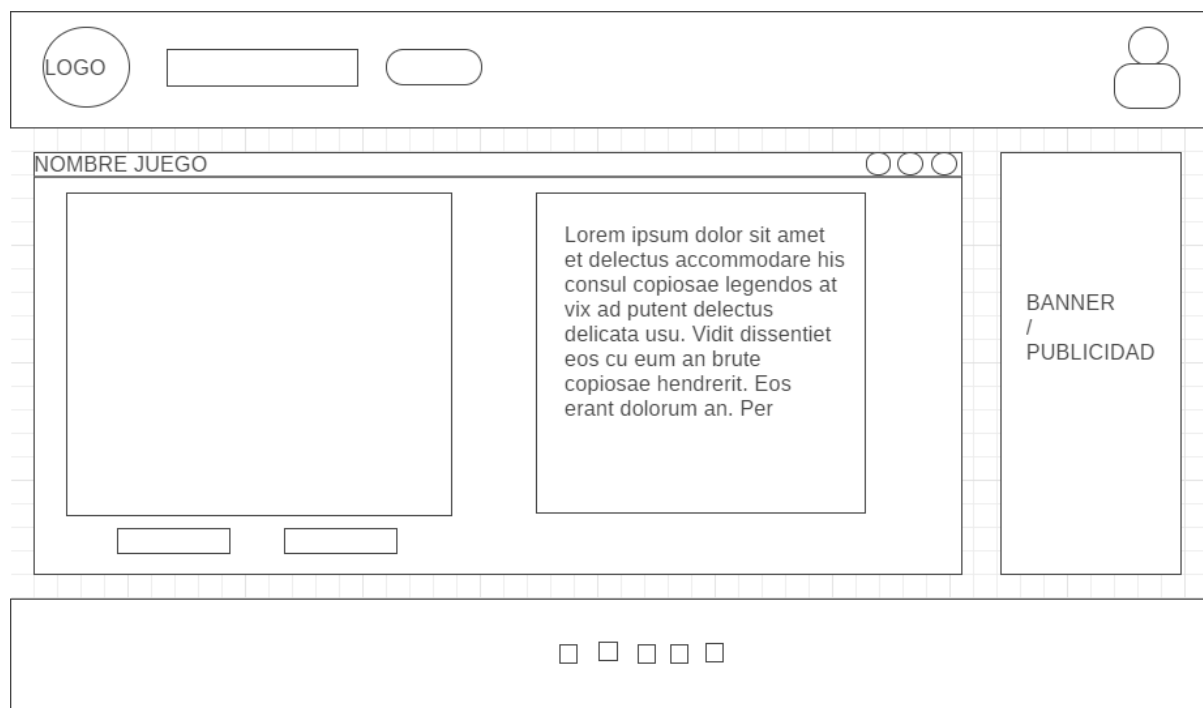




Wireframes

Proceso de compra con login





Proceso de compra sin login

LOGO

NOMBRE JUEGO

Lorem ipsum dolor sit amet et delectus accommodare his consul copiosae legendos at vix ad putent delectus delicata usu. Vedit dissentiet eos cu eum an brute copiosae henderit. Eos erant dolorum an. Per facer affert ut. Mei iisque mentitum moderatius cu. Sit munere facilis accusam

BANNER / PUBLICIDAD

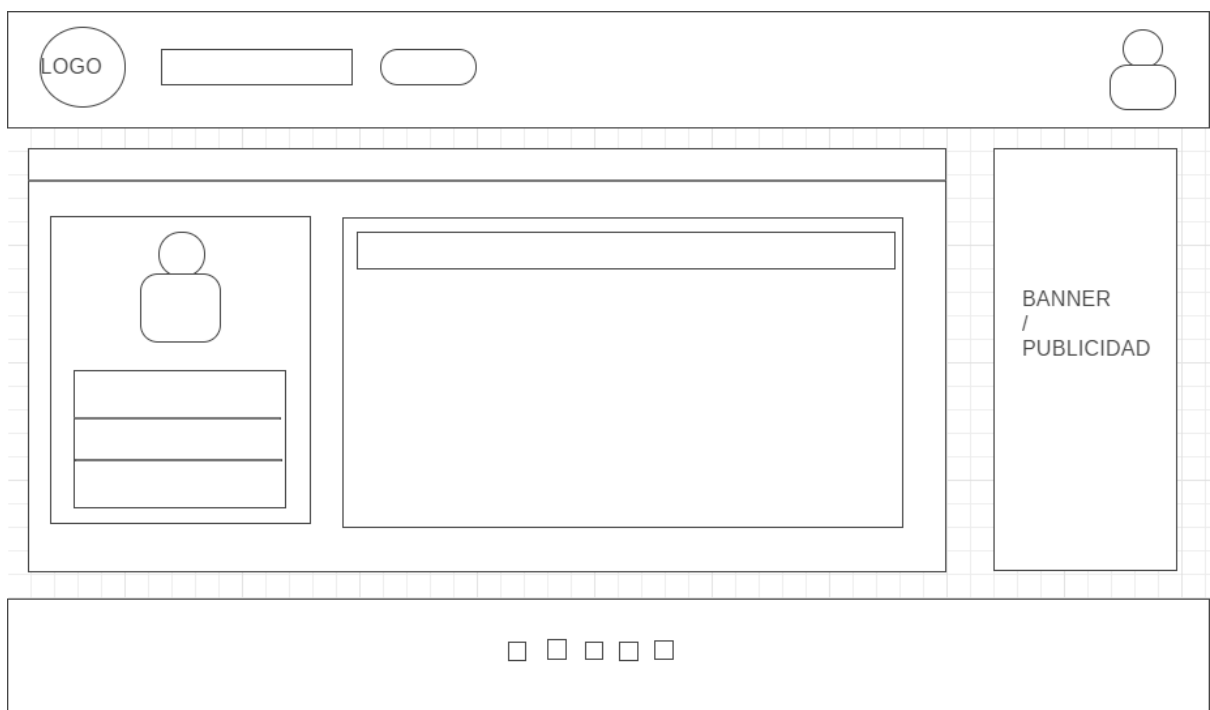
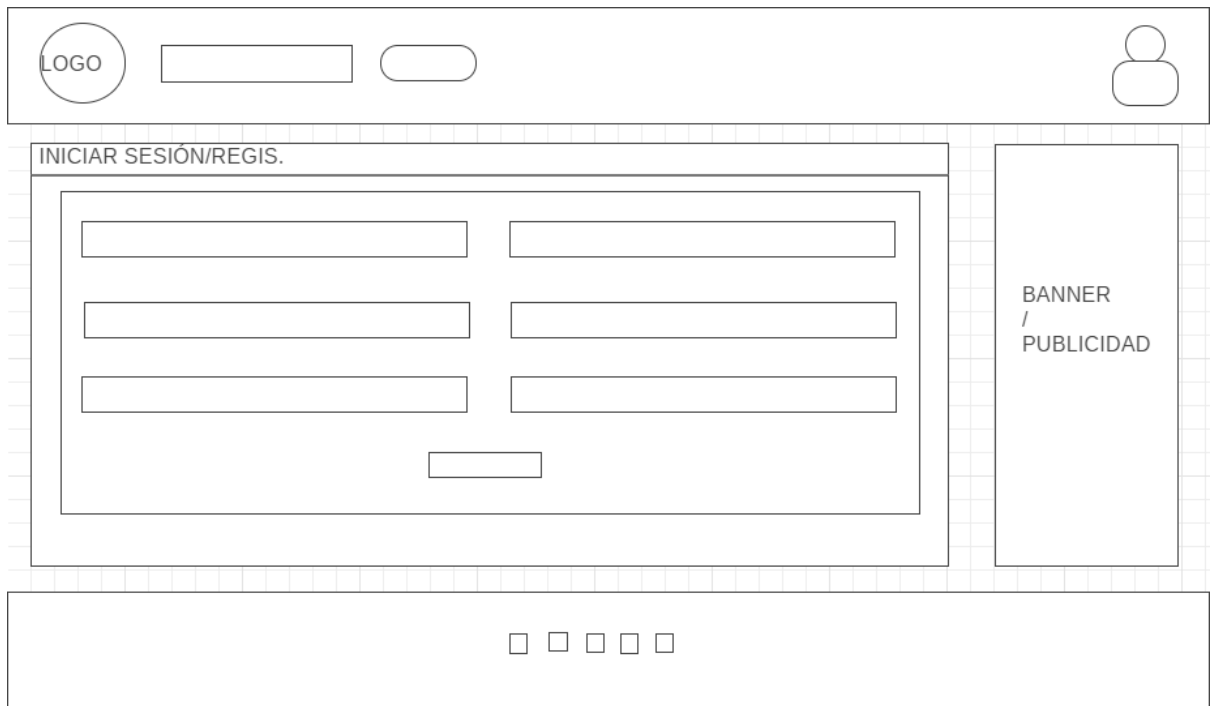
LOGO

INICIAR SESIÓN/REGIS.

Lorem ipsum

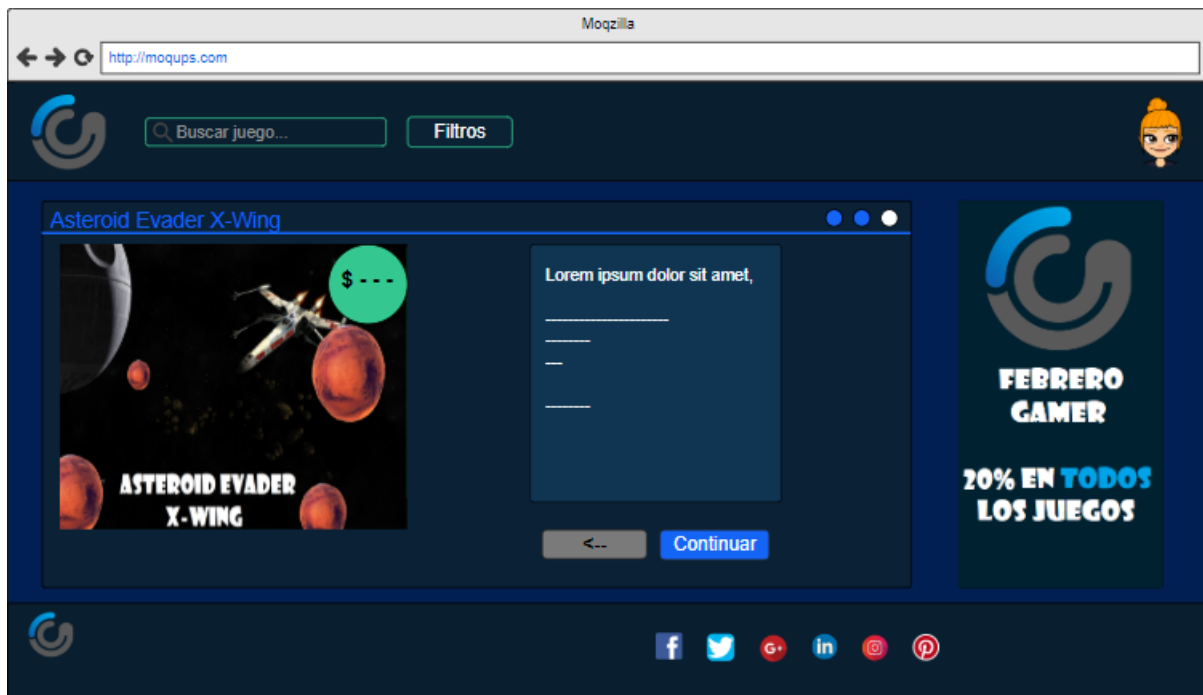
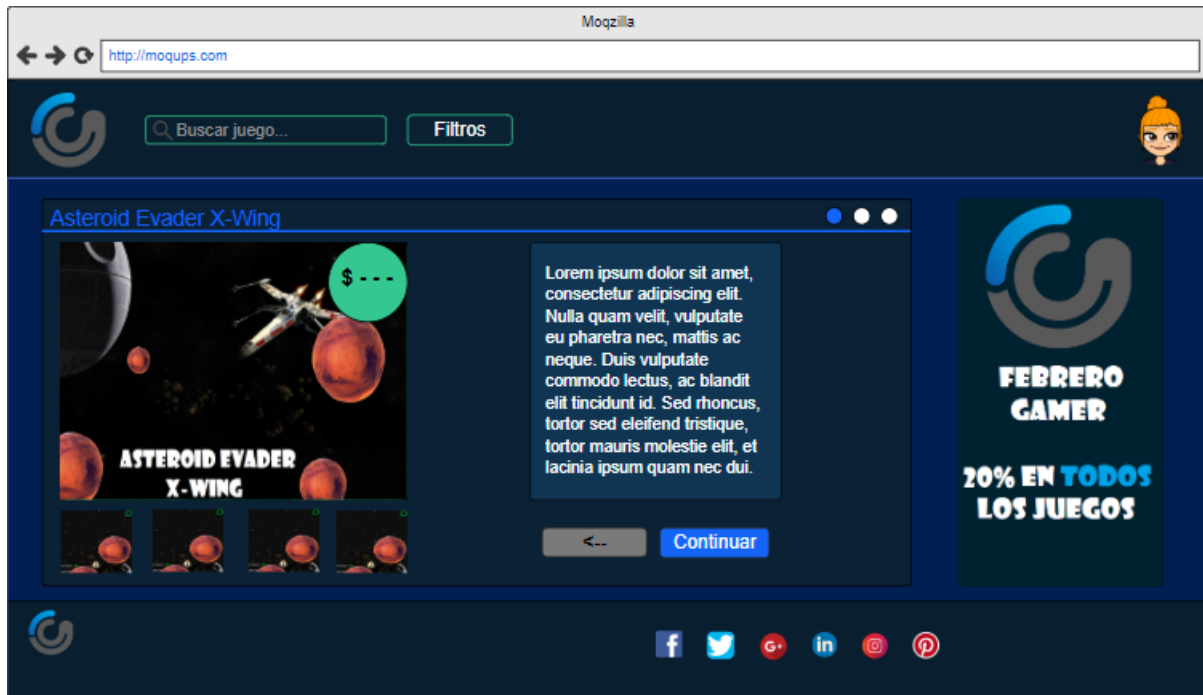
Lorem ipsum

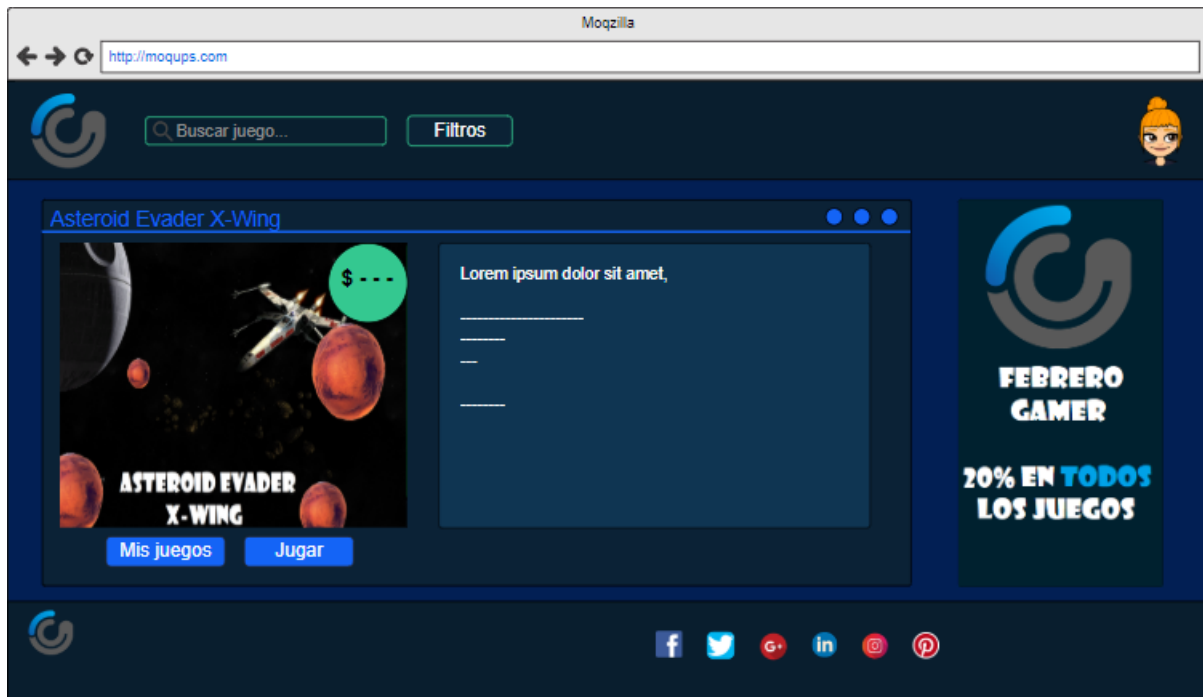
BANNER / PUBLICIDAD



Mockups

Proceso de compra con login





Proceso de compra sin login

