

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



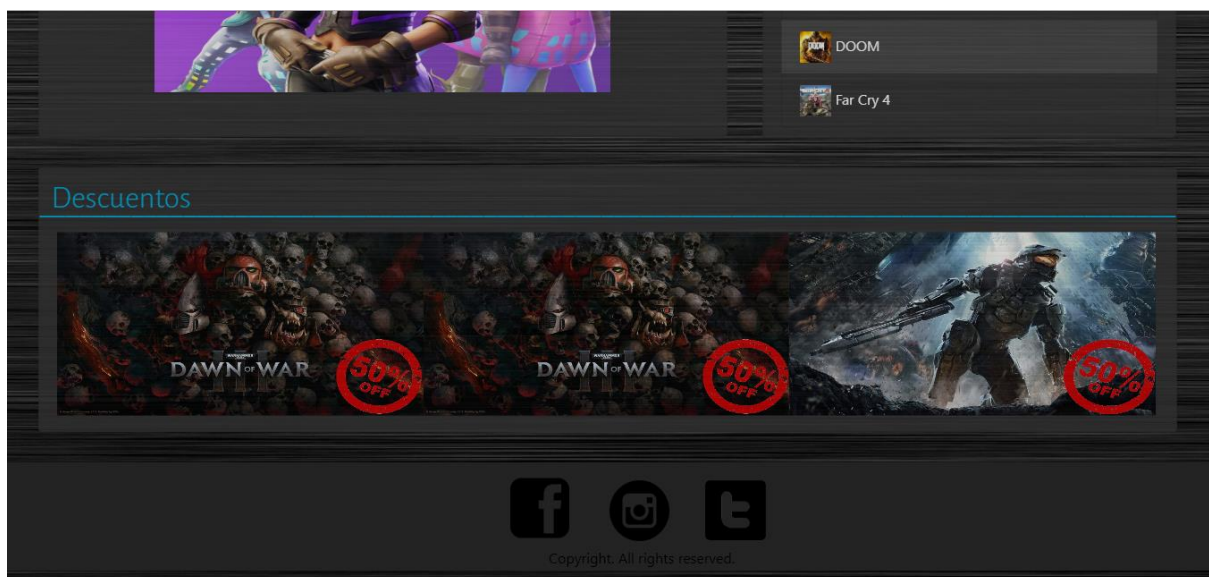
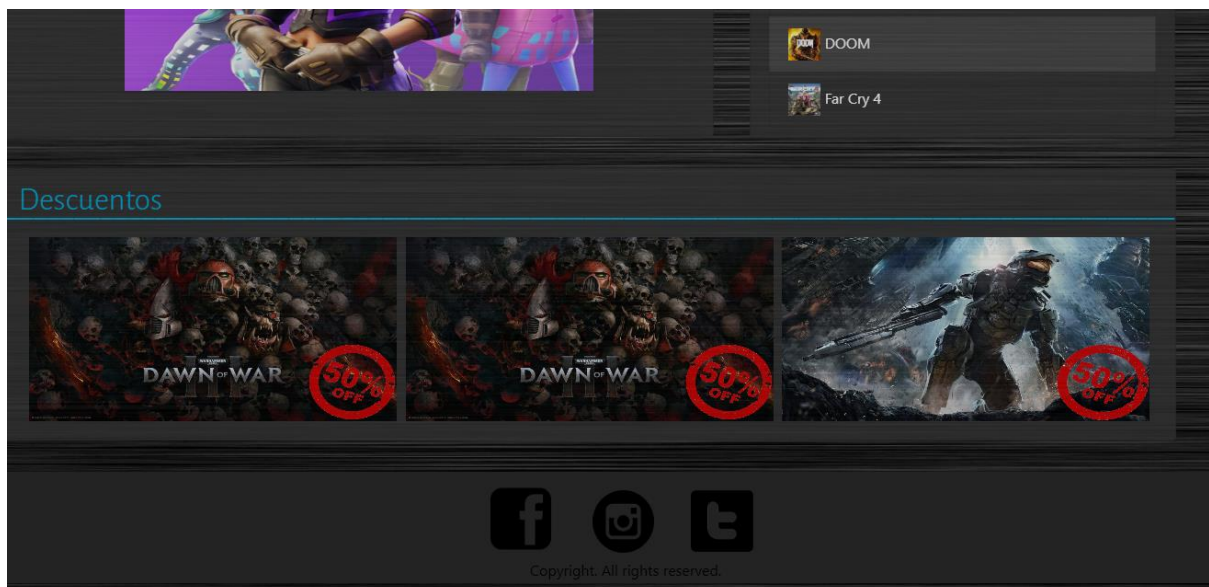
Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones
Informáticas

Interfaces de Usuario e Interacción
Final, Llamado de febrero 2019

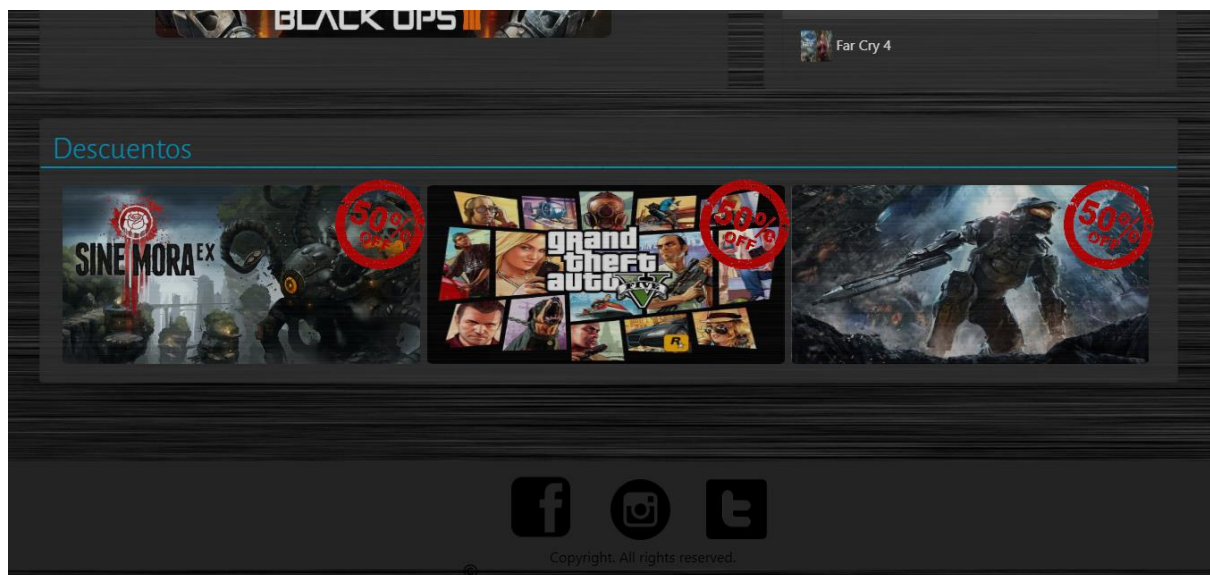
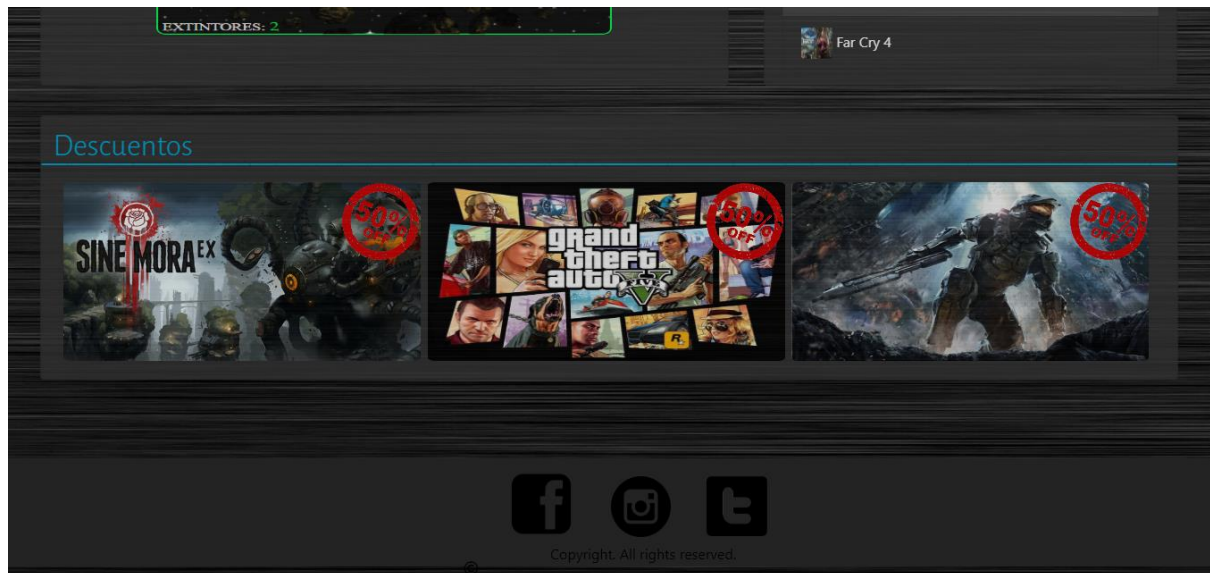
Informe de las decisiones tomadas a la hora de la corrección de diseño del Entregable N°5

A lo que diseño, usabilidad y estética se refiere, la web del Trabajo Práctico Entregable N°5 mejoró de su versión en el Entregable N°3.

Sin embargo, hubo correcciones puntuales en lo que respecta a la animación de ciertos elementos. Por ejemplo, en la parte inferior del sitio se encuentran tres juegos con el precio descontado y esto se hacía notar con la animación “pulse”. Pero esta afectaba a la imagen total de los juegos y estos se solapaban en el momento de que crecían de tamaño y no quedaba agradable a la vista.



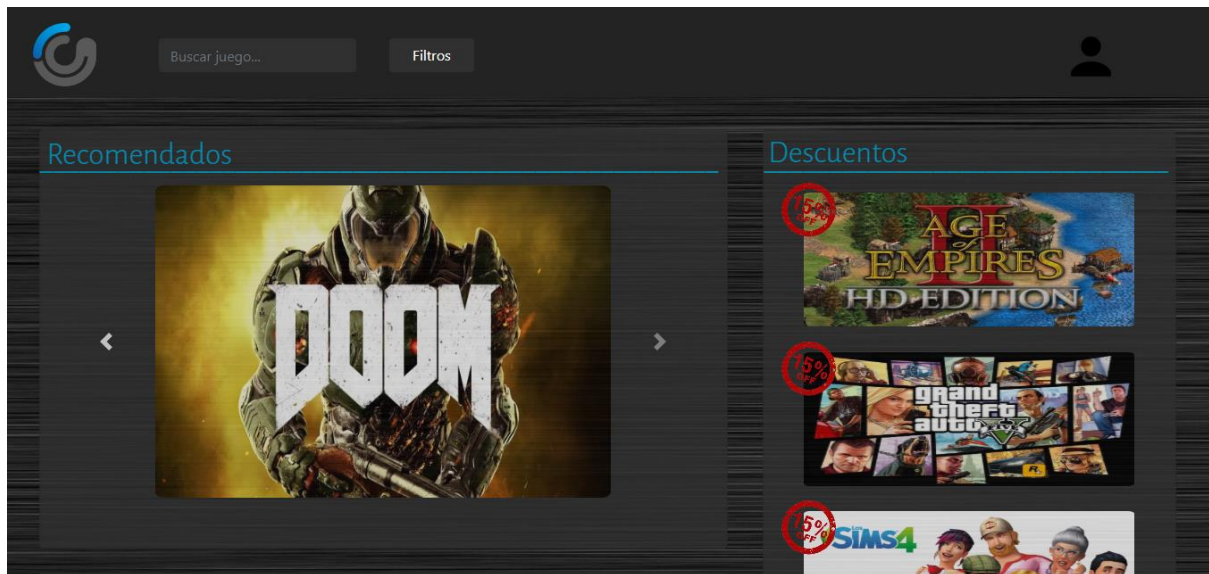
Por lo tanto, se corrigió logrando que el “pulse” solo afectara al número de descuento. También se cambió su posición.



Como se puede observar, algunas imágenes fueron cambiadas por otras de mayor calidad y resolución, lo que genera que el sitio quede más atractivo a la vista.

Se eligió el color rojo para que llame la atención de los usuarios e incentivarlos a que compren los productos.

Este formato de descuento con su animación también fue usado en la Home sin estar logueado y también fueron cambiadas las imágenes.

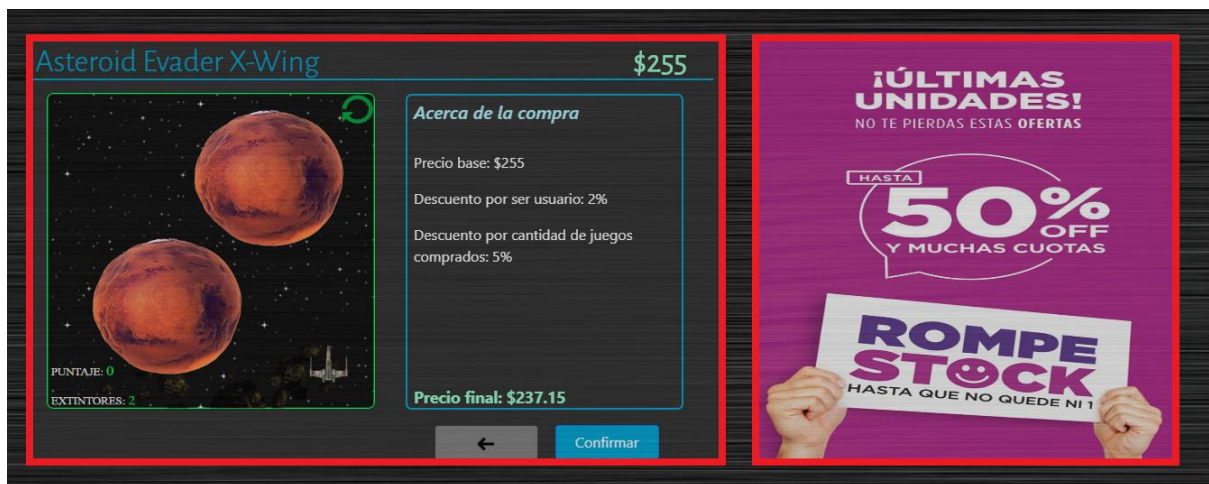


Otra modificación fue el agregado de animaciones que se ejecutan al hacer hover sobre las imágenes de los juegos en la sección de descuentos y en más descargados, ya que no había suficientes y el sitio parecía apagado.

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 estar logueado, 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 el logo para cerrar sesión, la flecha de volver atrás en el proceso de compra, el botón con la palabra Continuar.

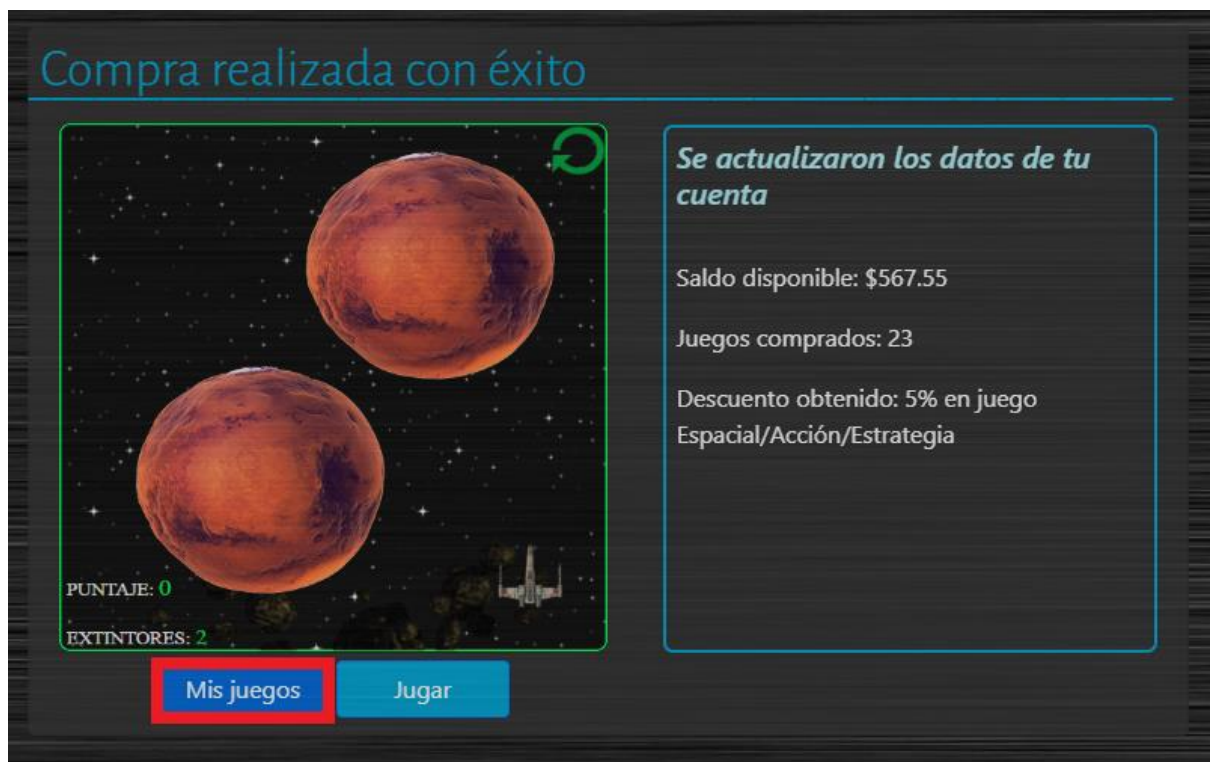
La posibilidad de volver un paso hacia atrás en el proceso de compra y de poder cambiar el avatar en el perfil le da al usuario control y una cierta libertad.

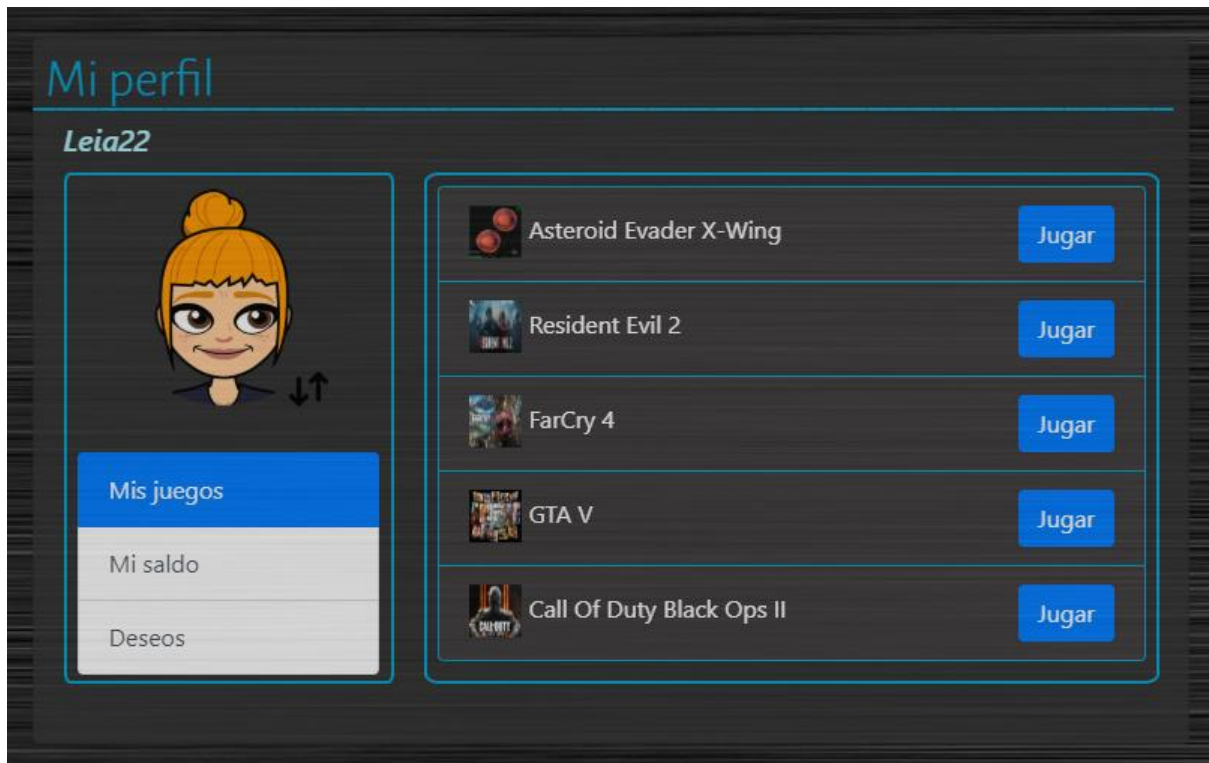
El uso de Partial Render para la generación de las páginas permite que la navegación sea rápida y fluida apostando a la flexibilidad y la eficiencia de uso.

Desde el Entregable N°3 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 permite 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 compra sin estar logueado. 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.

Doom \$130

Número de tarjeta

Nombre y apellido

Vencimiento Código de seguridad

DNI del titular de la tarjeta

Nota

Al hacer click en Confirmar se generará un PDF con la factura y se descargará automáticamente en su ordenador.

Con respecto a la Ley del Contraste, se logró utilizando diferentes colores (fondo oscuro y contenedores grises). 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 colores oscuros 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 haya 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 para comprar un juego sin estar logueado.

Número de tarjeta

Nombre y apellido

Vencimiento Código de seguridad

dd/mm/¿

DNI del titular de la tarjeta

This image shows a dark-themed form with five input fields. The first field is for the card number, followed by a single-line field for the name and surname. The third row contains two fields: 'Vencimiento' (expiration date) with a placeholder 'dd/mm/¿' and 'Código de seguridad' (security code). The final field is for the cardholder's DNI. The form is styled with rounded corners and a dark background.

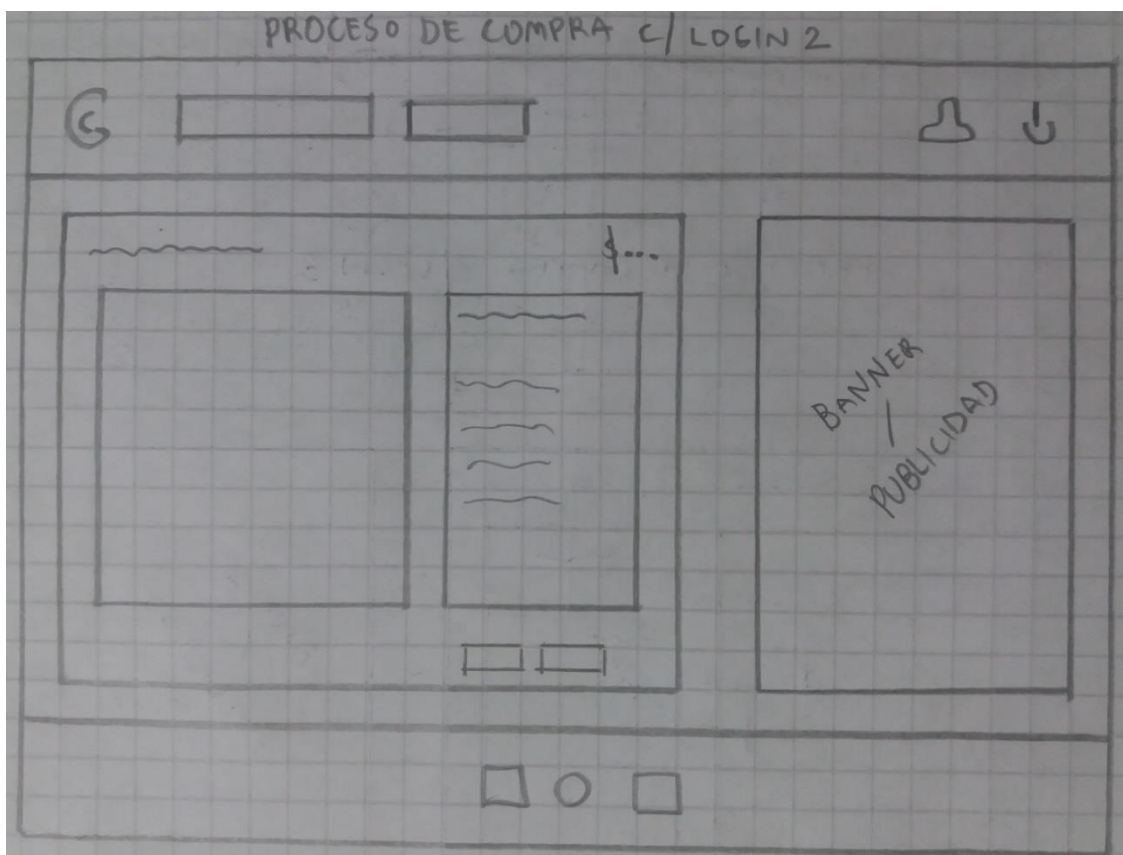
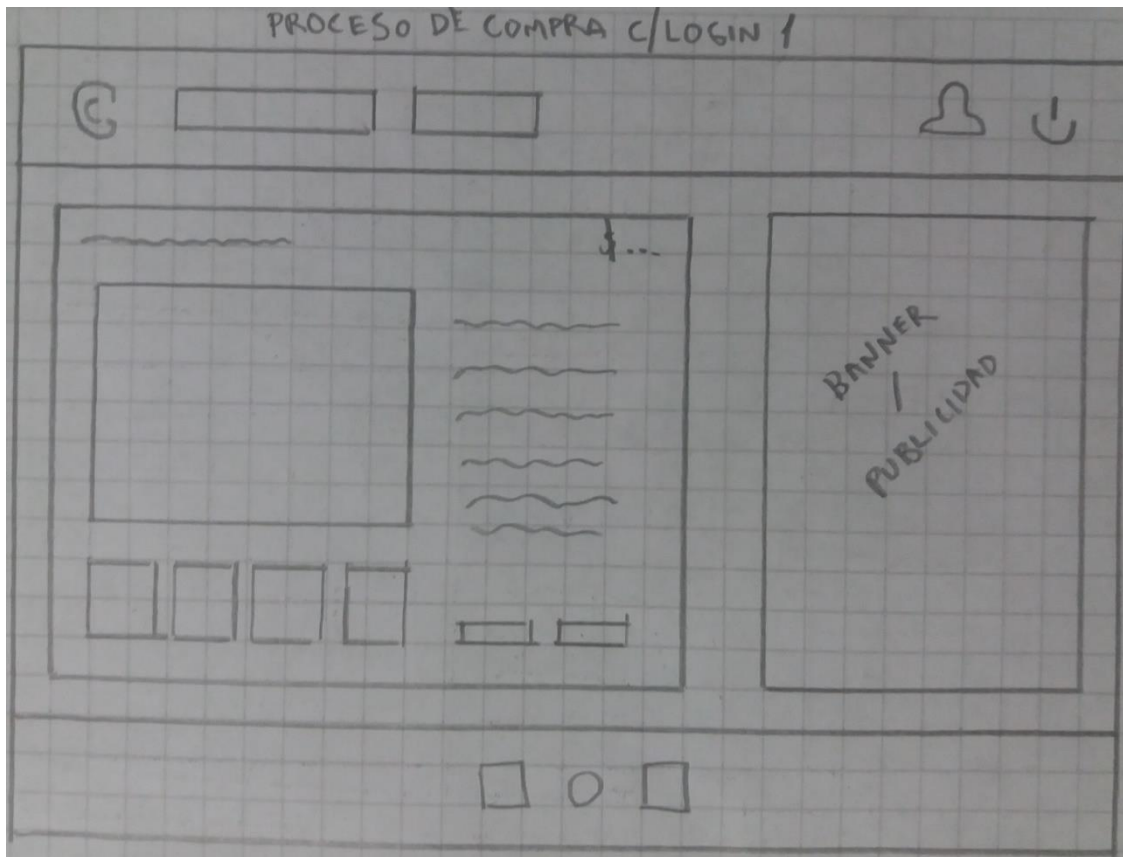
Para realizar lo mencionado anteriormente se usó el framework Bootstrap únicamente.

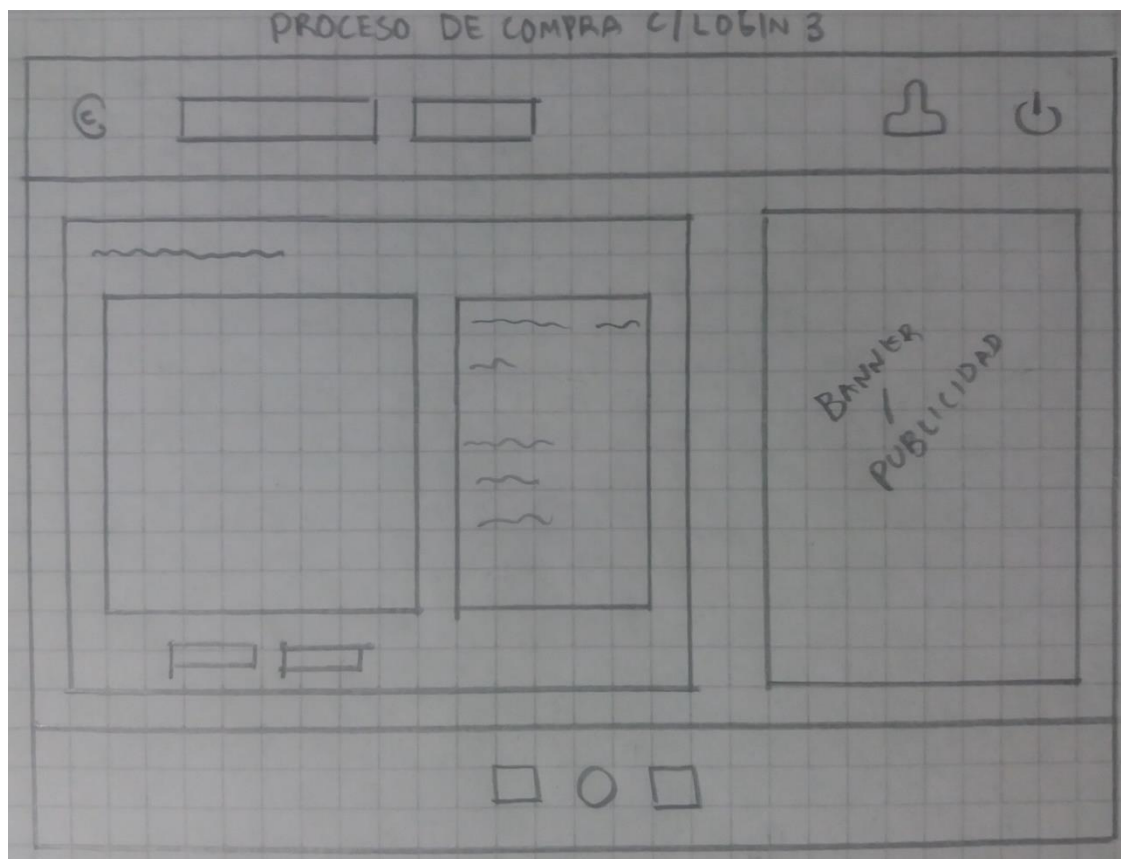
Conclusión

En conclusión, por los cambios que se operaron en el trabajo corregido, el presente ha quedado más atractivo con nuevas animaciones y nuevas imágenes con mejor calidad. 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.

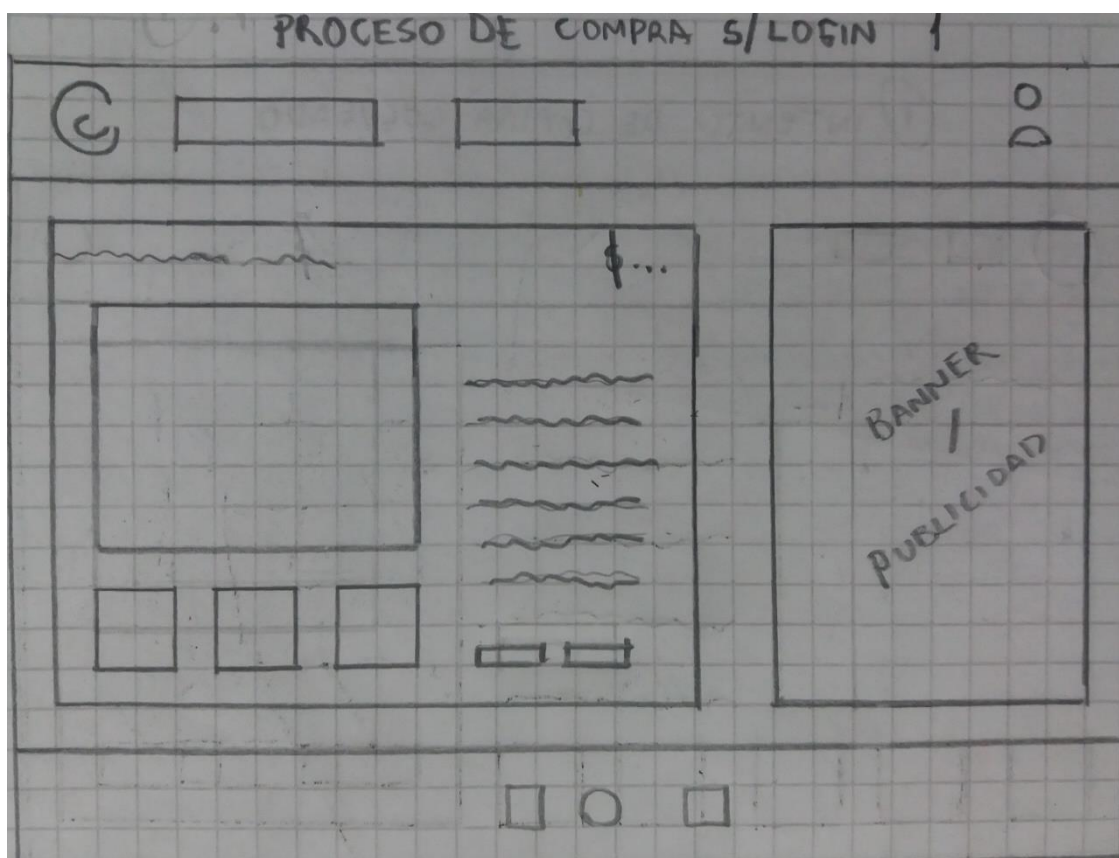
Sketchs

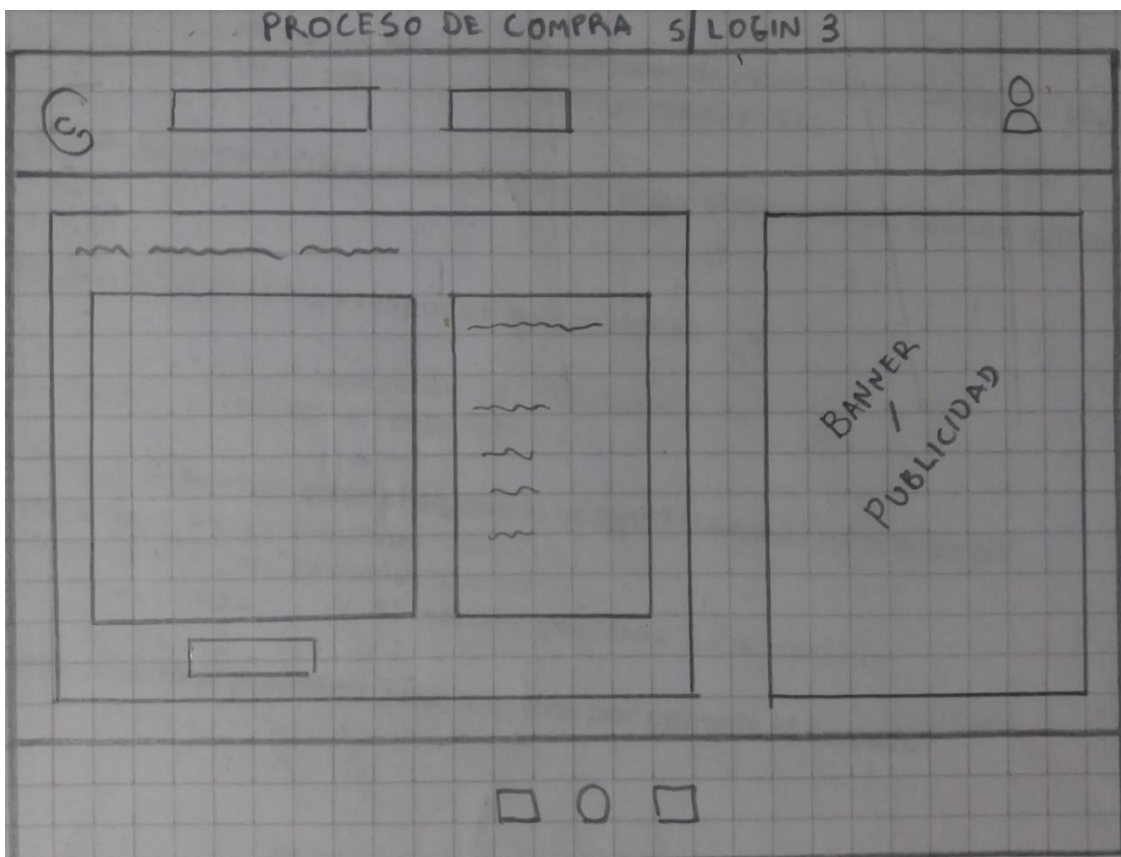
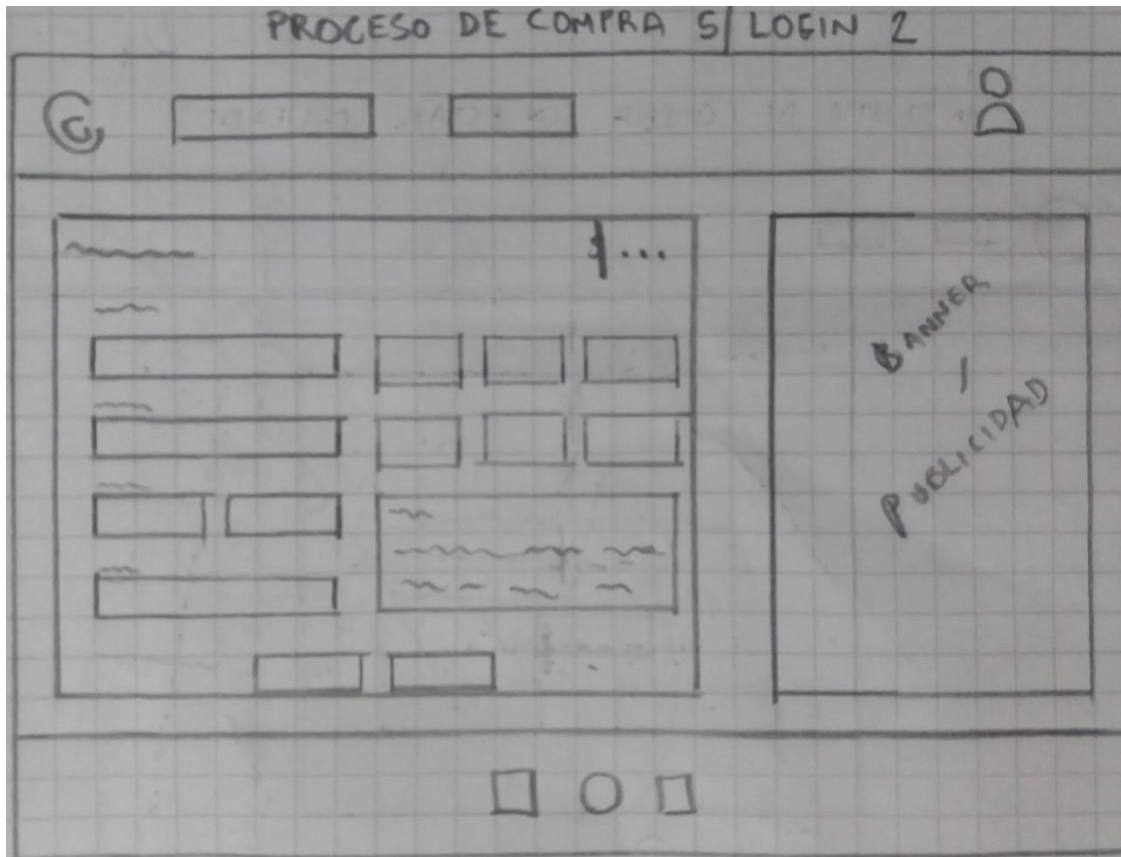
Proceso de compra con login





Proceso de compra sin login

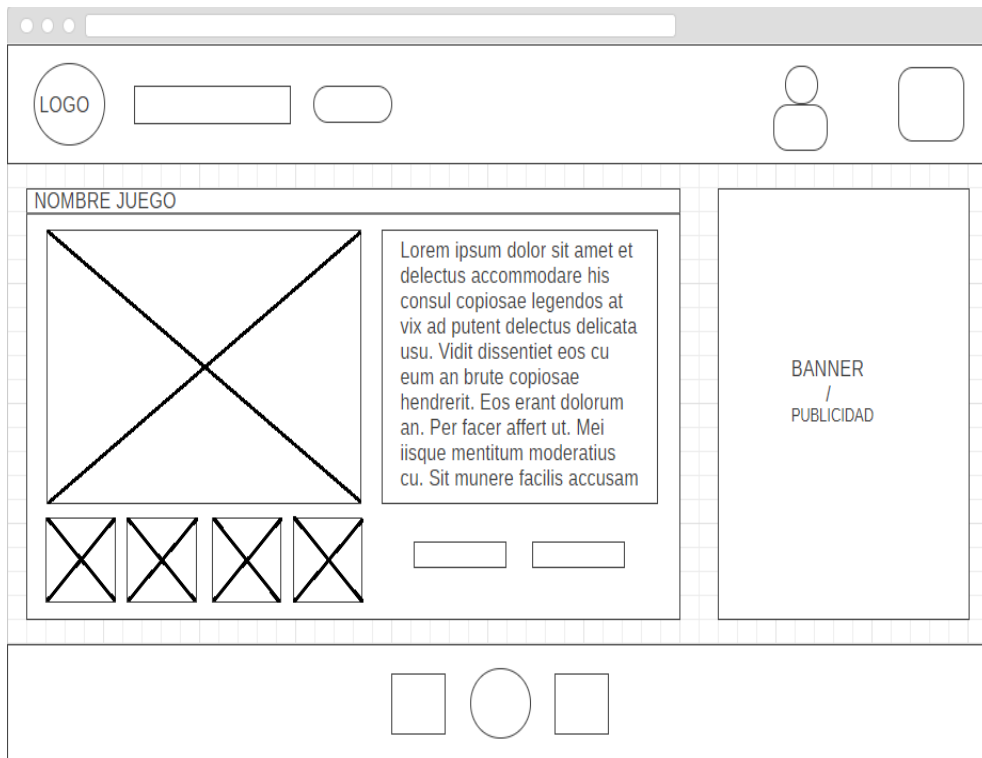




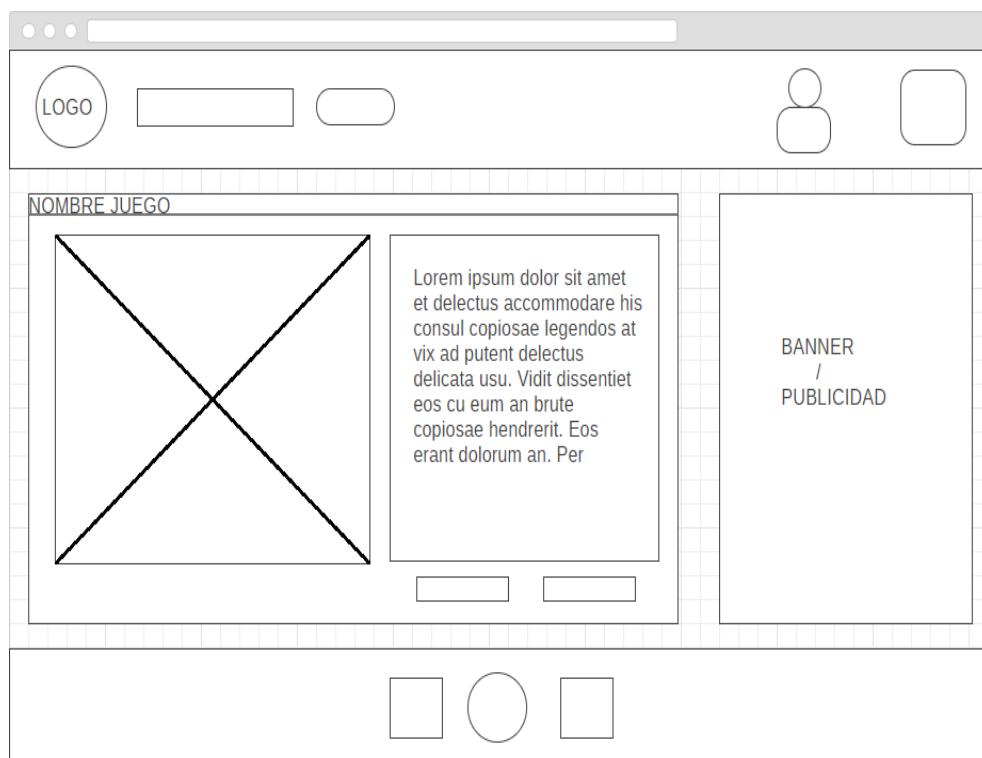
Wireframes

Proceso de compra con login

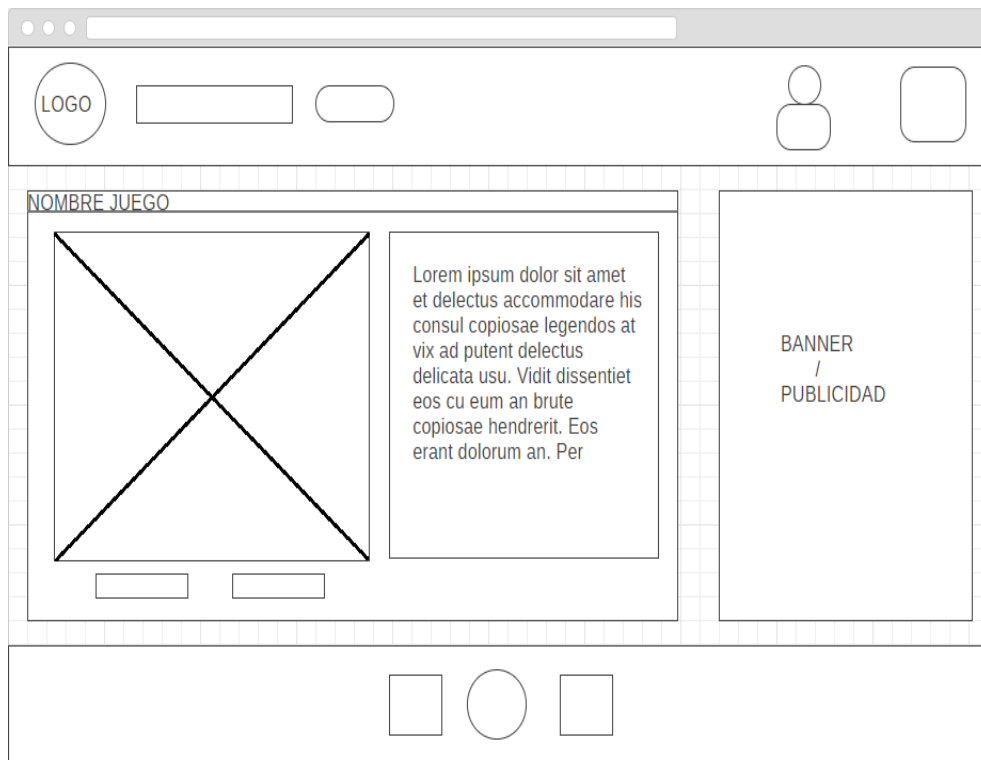
<https://wireframe.cc/DF3FQm>



<https://wireframe.cc/4jqWxB>

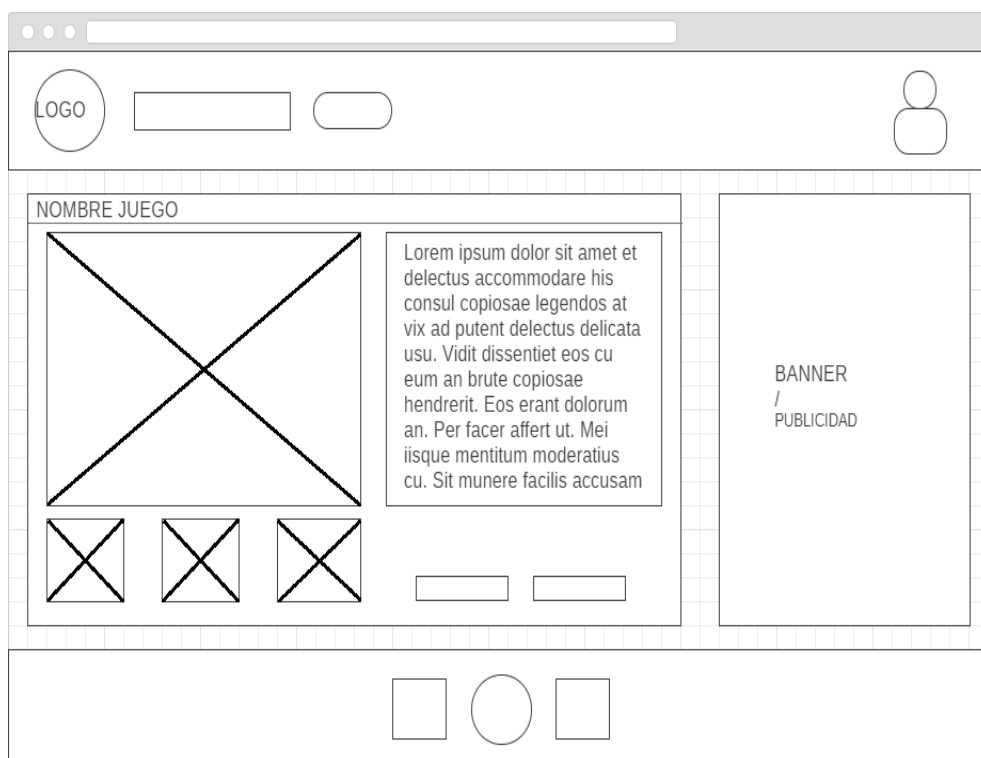


<https://wireframe.cc/TN2TVu>

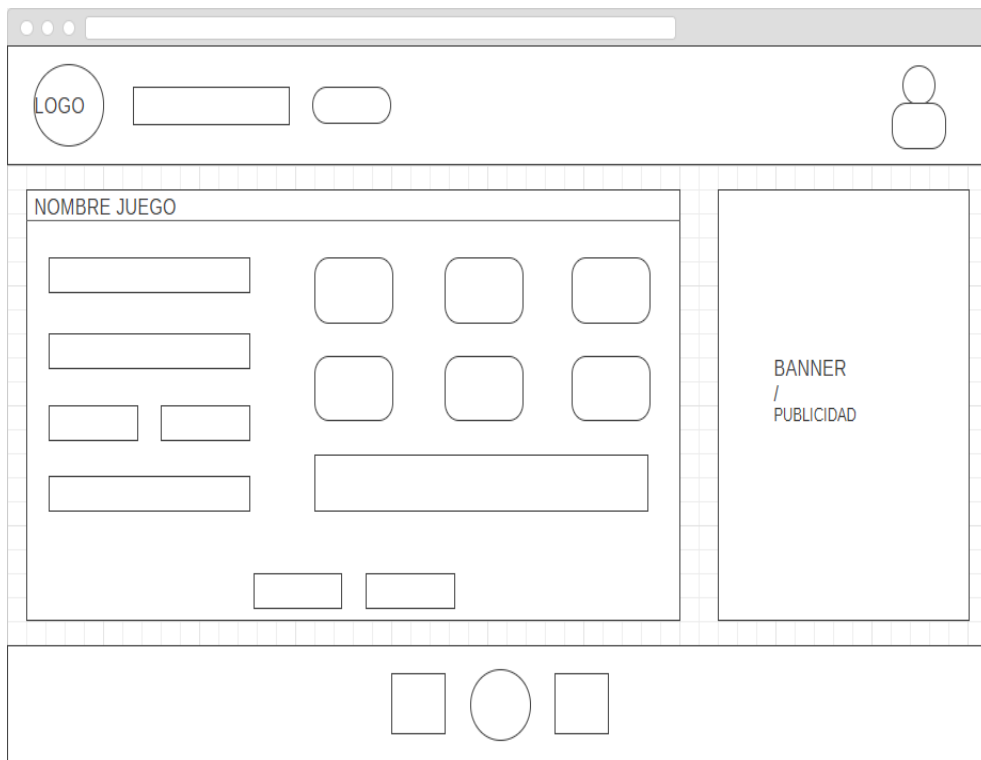


Proceso de compra sin login

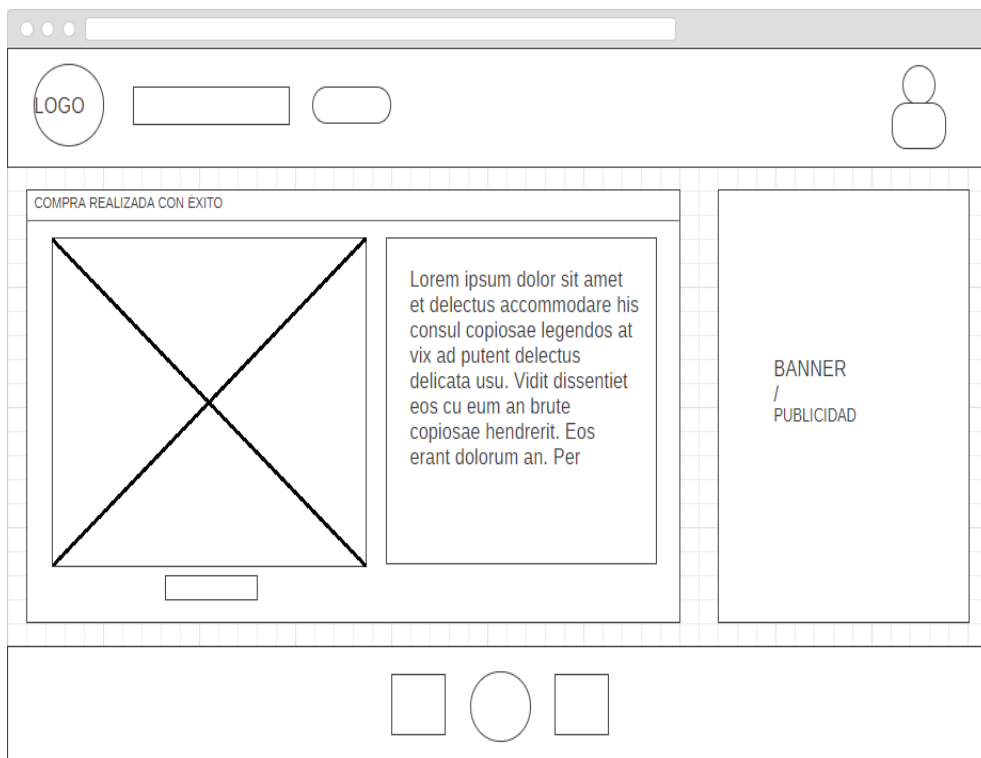
<https://wireframe.cc/OLM6XW>



<https://wireframe.cc/ACa2gE>

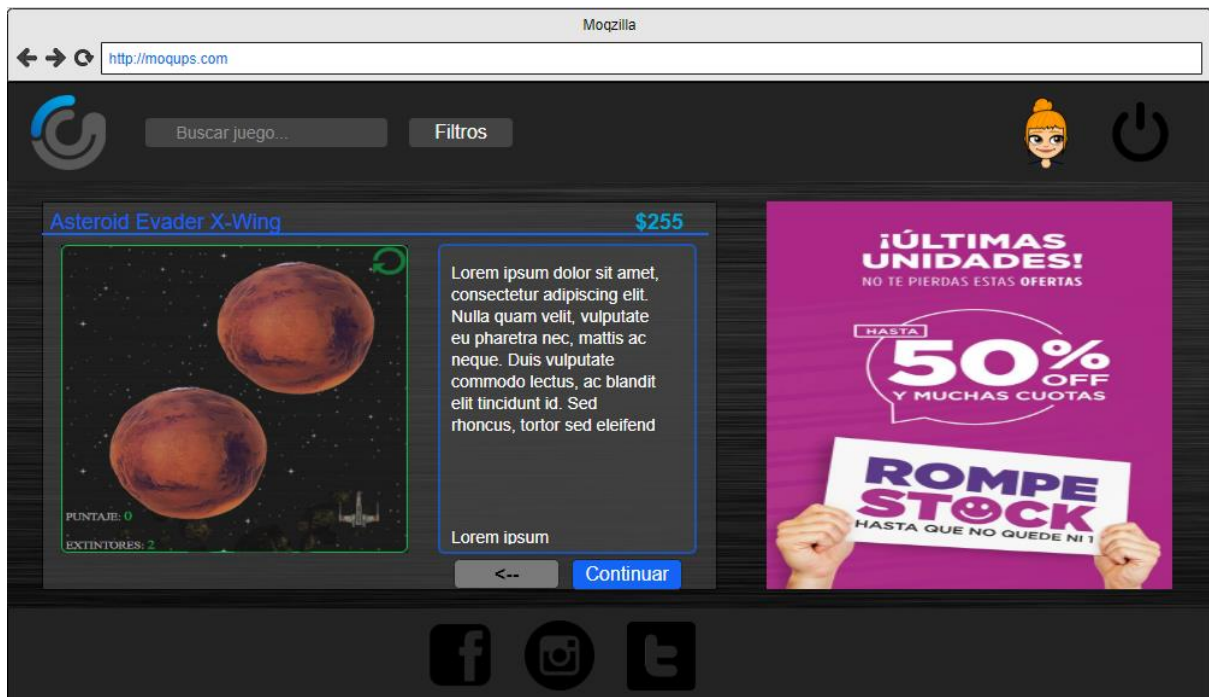
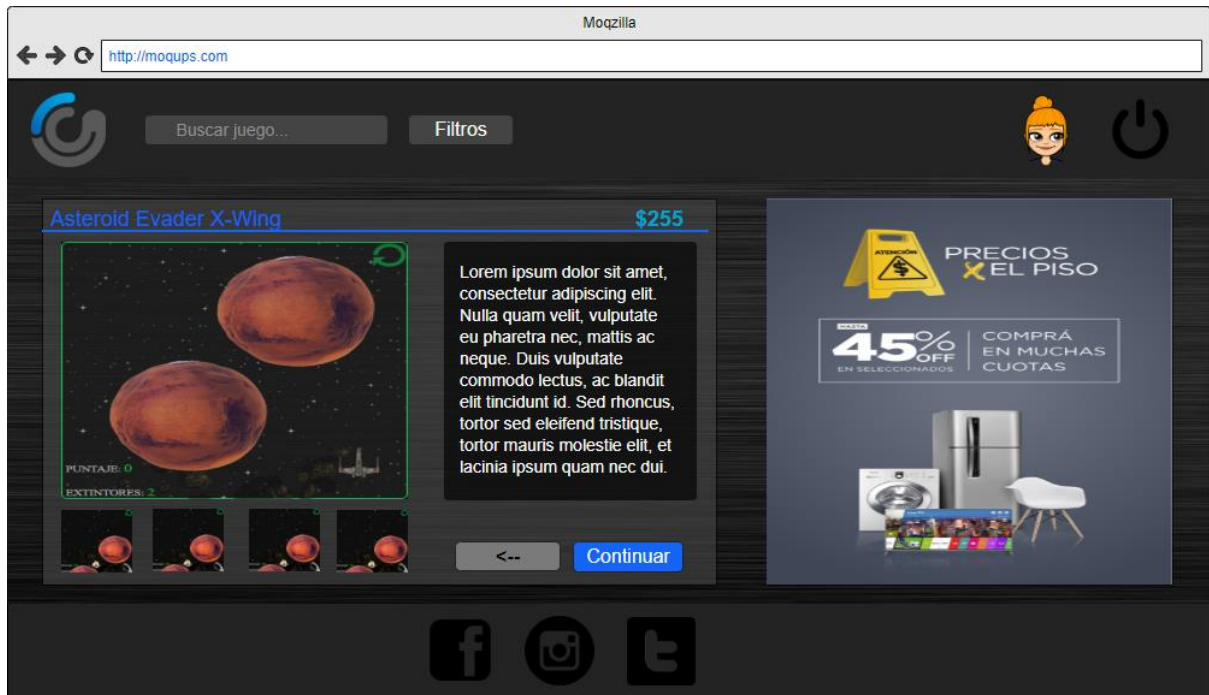


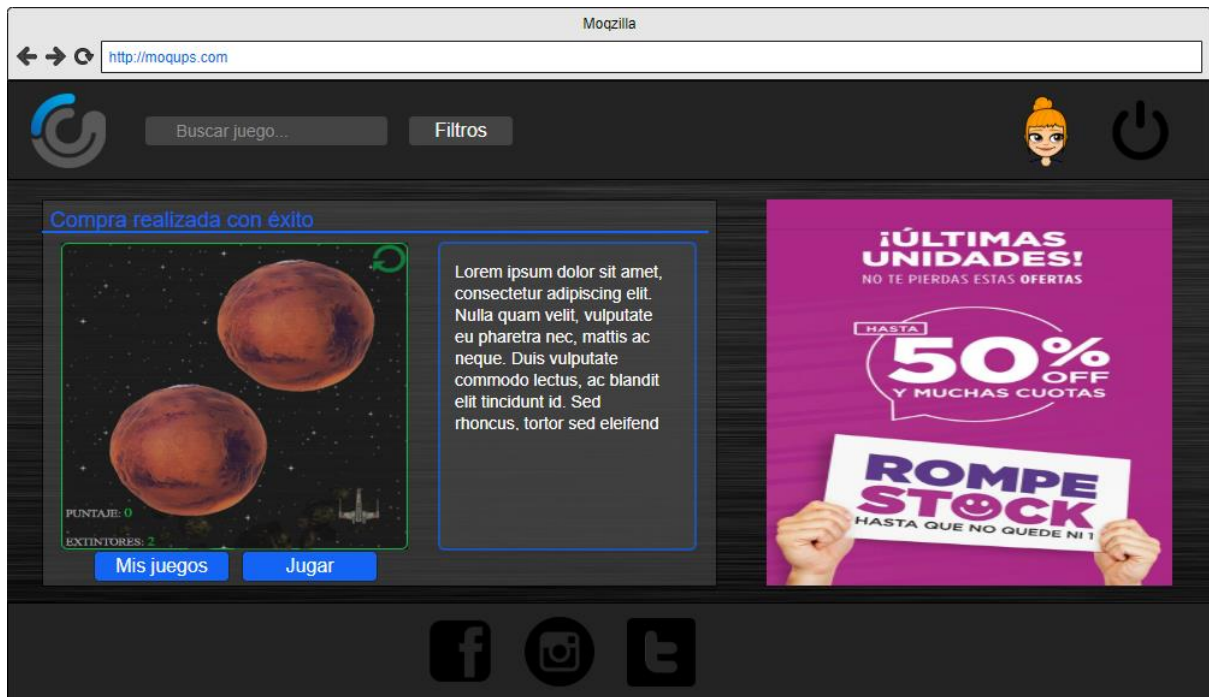
<https://wireframe.cc/NIPS2B>



Mockups

Proceso de compra con login





Proceso de compra sin login

