

Merkit

Interfaz Humano Computador

Diseño preliminar

Integrantes:

Tamara Badilla

Benito Hermosilla

Álvaro Valverde

18 de julio del 2020

Alcance

Merkit es un software cuyo público objetivo son los minimercados con el propósito de proporcionar una mejora en el tiempo de atención a los clientes, con una interfaz intuitiva, simple y cómoda para un mejor desempeño a la hora de realizar sus tareas . Permite la realización de varias ventas al mismo tiempo para los momentos de alta demanda, administración de inventario y almacenamiento en la nube.

El sistema se enfatizará en la realización de dos tareas, la venta de un producto y el ingreso de un elemento al inventario de la aplicación. El software está centrado en administradores de minimarkets, por lo que personas de cualquier nivel de experiencia tecnológica debe ser capaz de utilizarlo.

Escenarios

Para representar de mejor manera las circunstancias que podrían suceder, se muestran diferentes ejemplos a continuación.

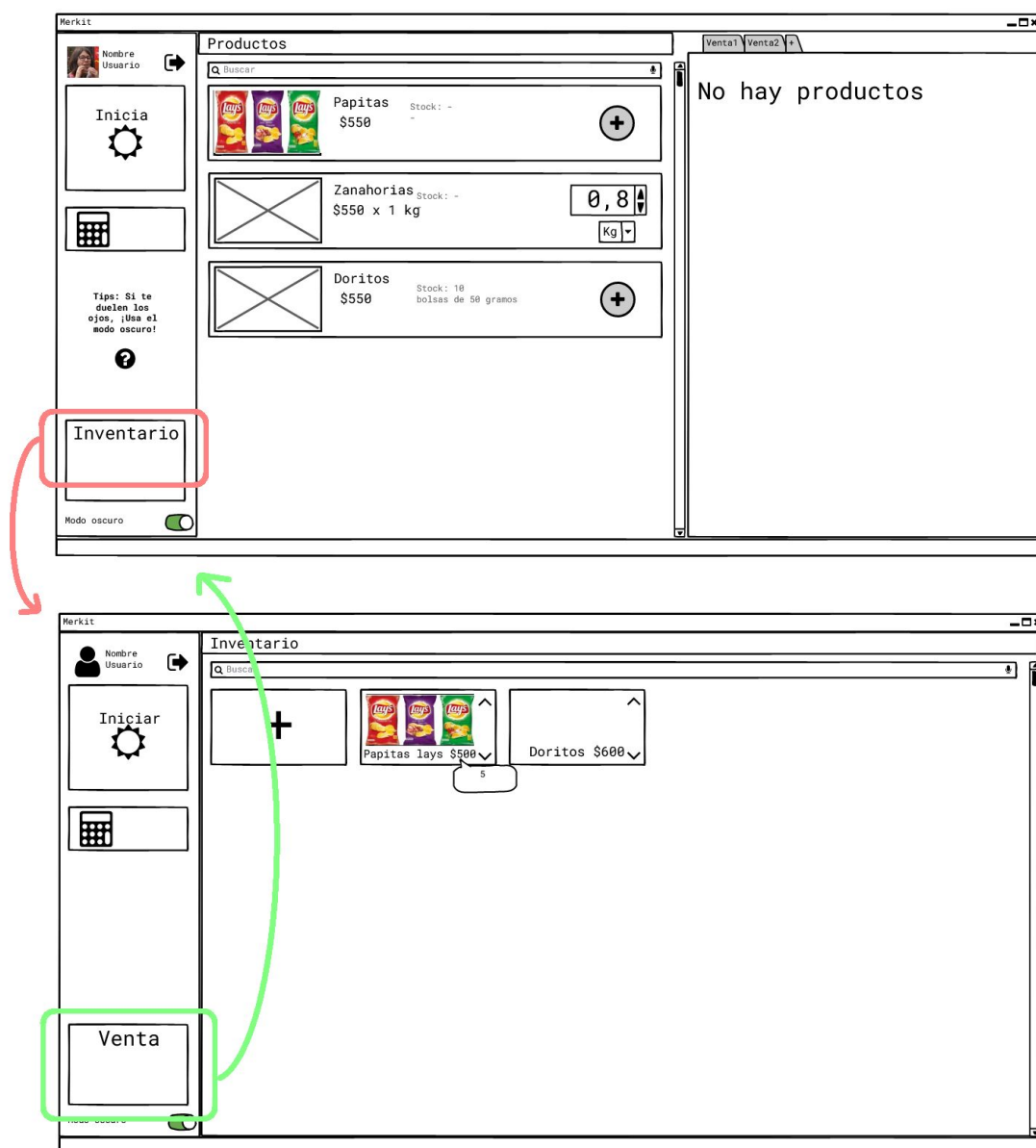
Primer escenario: Felipe Lagos un estudiante universitario, el cual es amigo de la familia que atiende un negocio, está de paseo por la ciudad, y por una urgencia de la dueña del local, tuvo que atender el negocio un par de días. Casualmente era un día lunes en el que justamente llegaba un cargamento de manzanas que debía agregar al inventario. Felipe en un principio se preocupó, sin embargo luego recordó que la administradora utilizaba una aplicación para organizar el inventario. Al llegar las manzanas, Felipe abrió la aplicación de Merkit la cual tenía la sesión del negocio ya iniciada, se dirigió al botón de inventario, vio un símbolo de “más” que asoció a agregar producto, el cual le desplegó una ventana que sirve para agregar nuevos elementos al inventario. Felipe logró agregar las manzanas exitosamente, días después la dueña volvió y para su sorpresa encontró el inventario perfectamente ordenado.

Segundo escenario: Luego de ordenar el inventario Felipe decide abrir el negocio, un poco nervioso pues es su primer día, se da cuenta que Merkit también tiene un apartado para administrar las ventas, de inmediato llega su primer cliente, un niño que quiere comprar papitas Lays. Felipe no recuerda si quedan pero revisa el stock disponible en el apartado de ventas con el buscador por nombres, efectivamente quedaban productos en el inventario así que el niño pide dos, Felipe registra una venta de dos papas y la finaliza, con lo cual se restan dos de estas del inventario, y se añaden al resumen de ventas.

Wireflow

Para representar una idea del funcionamiento de la interfaz gráfica, se crea un wireflow con el software *balsamiq*, representando cuatro ventanas principales.

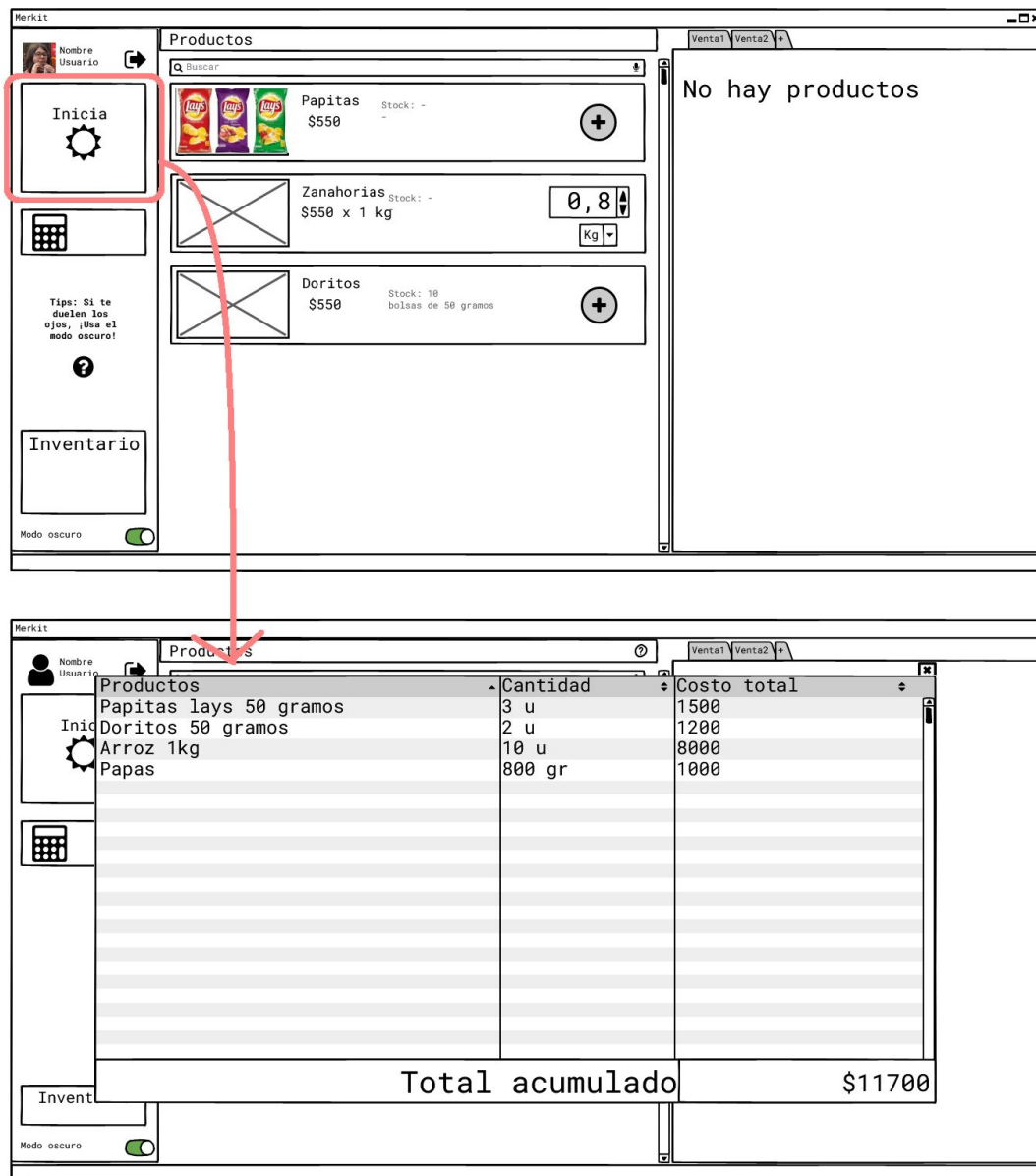
La ventana principal es la de ventas, debido a que esta es la más importante y donde el usuario pasará la mayor parte del tiempo y es donde se dará la primera interacción. Con el botón de “Inventario” es posible cambiar a la pantalla de Inventario, es posible saltar de vuelta a la sección de Ventas a través del botón “Venta” Fig 1.



(Fig.1. “Salto entre Ventanas”)

Estos botones proporcionan facilidad al usuario a la hora de poder realizar transacciones de venta y gestionar los productos del minimarket, siendo accesibles rápidamente entre ellos, ya que estas ventanas son las más importantes al momento de usar la aplicación.

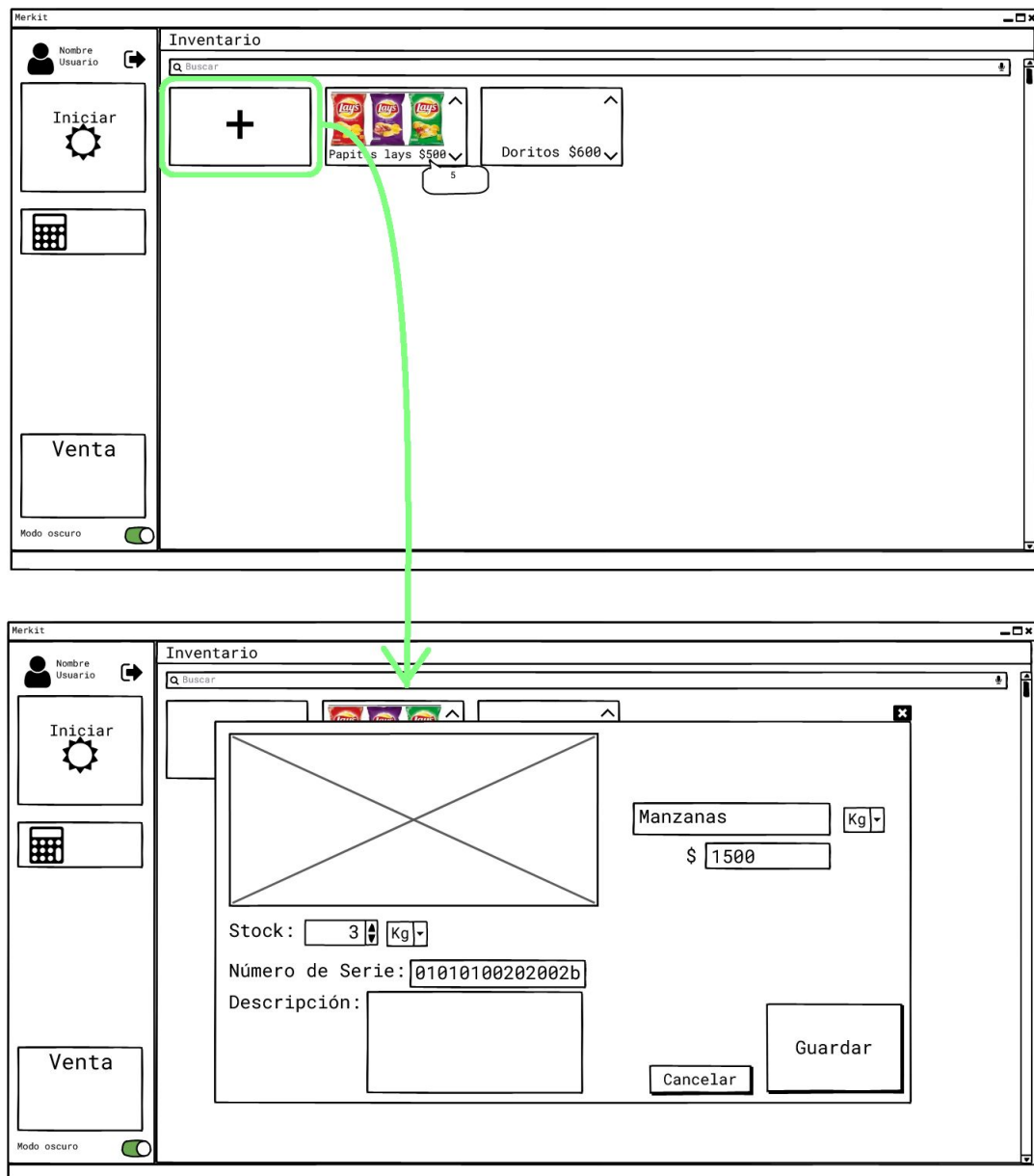
En ambas pantallas es posible acceder al resumen de ventas disponible en el botón de iniciar Fig 2, y a la calculadora de vuelto.



(Fig.2. "Popup resumen de ventas desde ventas")

La pantalla de resumen de ventas, es un popup que se despliega luego de presionar el botón con el ícono de un sol, en este se muestran los productos vendidos, junto con el cálculo del total de ingresos que se ha obtenido a lo largo del día. El dispositivo del usuario, en este caso el computador, es el encargado de llevar el registro de la fecha y la hora en que se realizan las transacciones.

Una vez ya en la pantalla de inventario, es posible modificar o agregar elementos. Es posible modificar al presionar un producto, o agregar al presionar '+'. En ambos casos se abre la misma ventanas popup, en la cual está la posibilidad de agregar una imagen representativa, stock, nombre, descripción, precio, ID, y el tipo de unidad en que se vende (kg, unidad, etc.) Fig 3. En esta ventana es posible guardar los datos ingresados, o cancelar los cambios realizados.

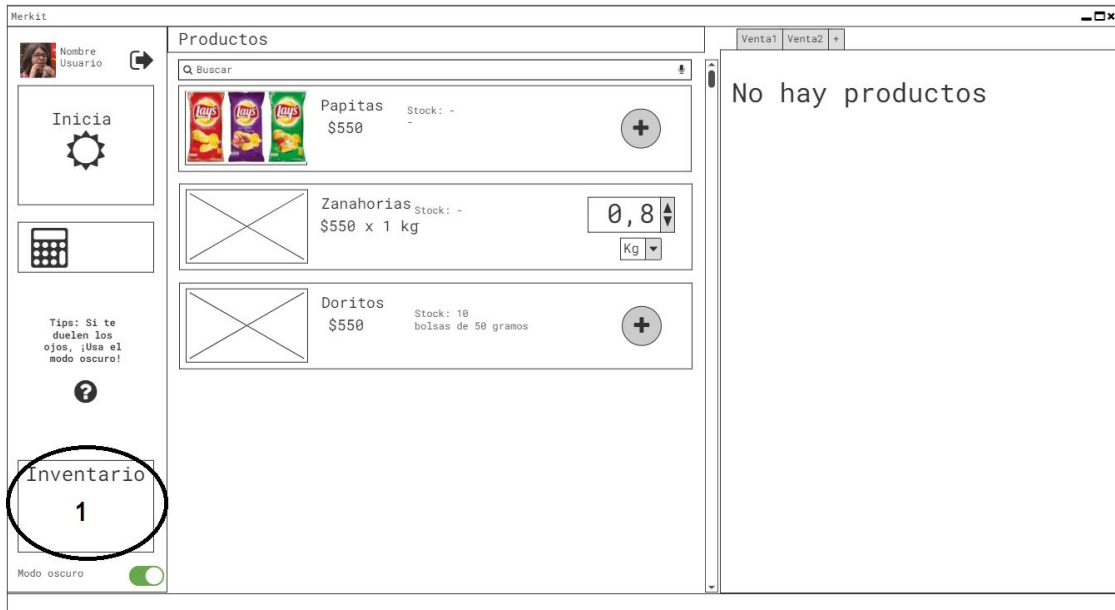


(Fig.3. "Popup modificación/creación producto desde inventario")

En la barra lateral izquierda existen cuatro botones, estos son el del resumen de ventas, la calculadora, el botón para cambiar la pantalla a la de venta, y un botón para iniciar o cerrar sesión, este último permite al usuario ingresar desde su cuenta de Google para ir guardando el backup en la nube.

Wireframe anotado

Para el caso de agregar al inventario:



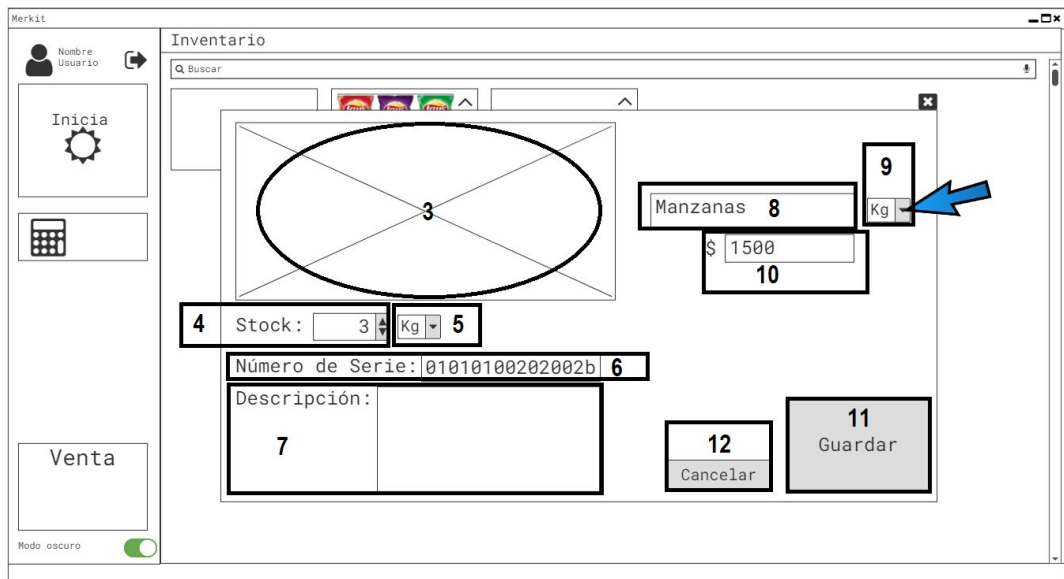
(Fig.4. “Ventana Ventas”)

1) Botón que direcciona a la ventana de Inventario. Cambia de ventana entre venta e inventario.



(Fig.5. “Ventana Inventario”)

2) Botón que despliega ventana de “Agregar producto”.



(Fig.6. “Popup producto”)

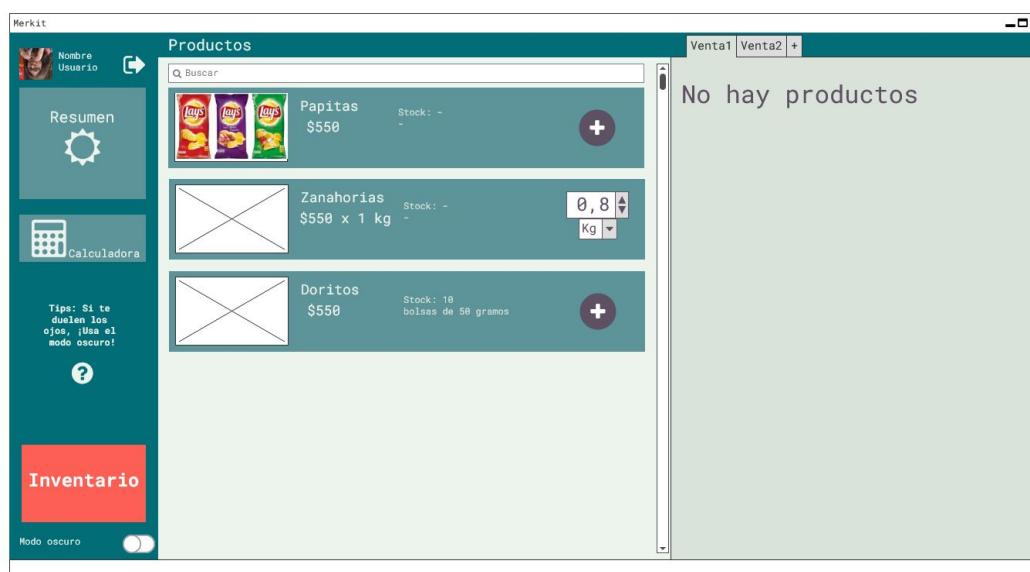
- 3) Imagen opcional del producto en formato PNG o JPG.
- 4) Barra para agregar cantidad de productos, números enteros para unidades o flotantes para otros.
- 5) Opción para especificar tipo del producto.
- 6) Barra para número de serie del producto. (Opcional)
- 7) Comentario opcional del producto.
- 8) Nombre del producto. (Obligatorio)
- 9) Opción para especificar tipo del producto. (Obligatorio)
- 10) Precio del producto, número entero. (Obligatorio)
- 11) Botón para guardar en el inventario.
- 12) Botón para cancelar la adición del producto al inventario

Propuesta gráfica

Se tienen dos ventanas principales en *Merkit* y dos Popup claves, de las cuáles cada una presenta una propuesta de la interfaz con colores.

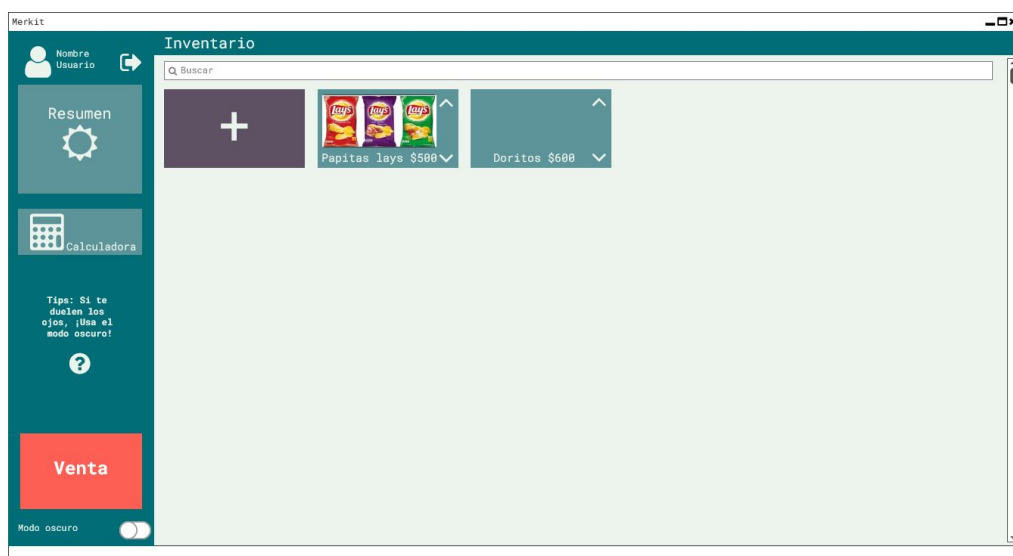
En la pantalla de venta (Fig 7) se muestran los productos con un botón grande ‘+’ (en caso de ser vendidos en unidad) en plena vista y con un color oscuro, para facilitarle el ingreso de elementos a la venta.

Se muestra a la izquierda una imagen representativa del producto si es que se tiene (los cuadrados blancos con ‘X’ indican dónde irían, y las papas muestran un ejemplo), además de mostrar la descripción, precio y stock si es que se posee.



(Fig.7. “Pantalla de Ventas”)

En la pantalla de Inventario (Fig 8) se muestran los productos con un fondo que sea agradable a la vista. El botón ‘+’ es de un color diferente para hacer énfasis en que ese botón en específico es para agregar elementos.



(Fig.8. “Pantalla de Inventario”)

En el Popup de resumen diario (Fig 9), fila por medio posee un color levemente diferente para que se facilite la vista a cada elemento. La fila del total acumulado es más ancha y posee un color de fondo diferente y más fuerte para resaltar al usuario que es información importante.

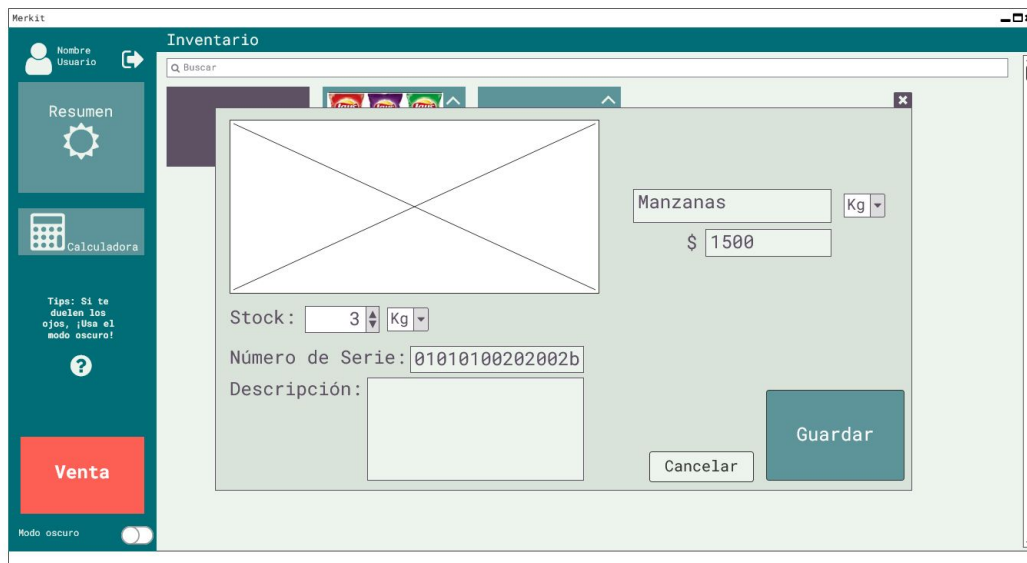
Productos	Cantidad	Costo total
Papitas lays 50 gramos	3 u	1500
Doritos 50 gramos	2 u	1200
Arroz 1kg	10 u	8000
Papas	800 gr	1000
Total acumulado		\$11700

(Fig.9. “Popup de Resumen Diario”)

En el popup de editar productos (Fig 10) se muestra en grande un cuadrado donde iría la imagen representativa si es que se posee, en caso de que no, basta con hacer click para obtener la opción.

El botón de ‘Guardar’ es grande y de un color resaltante, esto es para que se le haga más fácil al usuario encontrarlo, a diferencia del botón cancelar, el cuál es más pequeño y posee el un color opaco sin mucho contraste.

El popup está diseñado de manera que los elementos que el usuario está obligado a colocar, estén posicionados a la derecha, mientras que lo opcional está a la izquierda.



(Fig.10. “Popup de Editar Productos”)

En esta propuesta de diseño no se utilizan bordes en las ventanas y botones, con la excepción de los popup, los cuales al mostrarse encima de las pantallas principales, necesitan los bordes para resaltar.

El botón de Venta y de Inventario son de un tono de rojo, el cual contrasta fuertemente con el fondo, ya que es el botón más importante para el usuario y que va a utilizar seguido.

El botón de resumen es grande, ya que posee información importante que el usuario usará de manera seguida, sin embargo no es imprescindible para el rendimiento de la aplicación, por lo que el color utilizado no contrasta mucho.

El botón de la calculadora es pequeño y de un color opaco, ya que su uso es completamente opcional, y es posible que el usuario no lo utilice muy seguido.

Justo debajo del botón de la calculadora se muestran tips y un botón de ayuda, ambos están en un tono de blanco para destacar, pero al mismo tiempo no interferir en la vista.

Los seis colores elegidos para la interfaz contrastan y no producen inconvenientes a las personas con daltonismo. Se evitó usar el blanco y negro puro para evitar agotamiento temprano en la vista, esto dado que es probable que el usuario esté muchas horas frente al sistema.