

Diseño web Penpot

Sirva este documento para explicar a fondo el diseño realizado mediante “*Penpot*”, incluyendo las decisiones tomadas y su justificación. Durante todo el desarrollo se ha decidido utilizar una paleta de colores verde para asimilarlo al máximo a la web de Cudeca en la que posteriormente se implementará nuestro proyecto, aunque no se utilizan los mismos patrones exactos, con la intención de mejorarlo y darle un toque personal. También se han implementado barras de desplazamiento para contener toda la información en una sola página, evitando redirigir al usuario.

Para la realización del diseño se han seguido **los principios de Nielsen y Norman**, que se relatan en los siguientes puntos:

- Se cumple la visibilidad del sistema, mostrando en una página que cada vez que se pulsa un botón, se pasa al estado “cargando...”, visualizando el estado del sistema en el momento. Otro ejemplo es al completar el proceso de compra de entradas aparecerá una página completa mostrando el resultado final junto con la entrada por pantalla.
- La previsión de errores se consigue mediante distintas técnicas. Para empezar en cada lugar en el que el usuario debe introducir un “input” se expresa claramente lo que se debe introducir (Ej: “Introduzca su correo electrónico”) y además hay botones (tales como los de + y -) que expresan qué ocurrirá si se pulsa, evitando errores del usuario. Además en algunas casillas para llenar datos se escribe un ejemplo para demostrar lo que se tiene que introducir, por ejemplo si se tiene que introducir un nombre, se escribe “Abel Fernández Palomo”. Por otra parte, nos hemos apoyado en el uso de los colores y las estructuras intuitivas para dejar claro para qué sirve cada botón. Por ejemplo los botones relacionados con continuar o avanzar en el flujo van a aparecer del color primario mientras que los demás van a seguir un esquema contrario (grises para cancelar o fondo base y solo bordes de color primario para otros usos) (modelos mentales). Los nombres de estos botones además no se limitan a decir continuar o volver sino que en general aportan una información completa de hacia donde dirige (por ejemplo “Continuar sin buscar mis datos”).
- Para algunas páginas del diseño se implementa otra versión con mayor accesibilidad. Para acceder a ellas se puede bien pulsar el botón de accesibilidad o en caso de no resultar lo suficientemente intuitivo tras un tiempo de espera para comprobar que la persona que está llenando los datos no es capaz de hacerlo, aparece un mensaje en la pantalla que te invita a pulsar el botón de accesibilidad en caso de necesitar ayuda. Esta implementación se decidió así ya que el mensaje puede resultar molesto si sale cada vez que entras en la web, y de esta forma si una persona tiene problemas se puede solucionar sin molestar al resto de usuarios. Una vez se pulsa el botón de mayor accesibilidad los cambios principales son letras, casillas y botones más grandes, y además cuando se tienen que llenar datos se hace una interfaz mucho más sencilla en la que se muestra únicamente la casilla a llenar y lo que se debe introducir, para darle una mayor facilidad a personas que

tienen problemas para llenar los datos. Esto será expuesto con mayor extensión más adelante.

- Otro punto importante a destacar es la similitud con la página de cudeca original, de cara a cumplir el requisito de que debe estar integrada (formar parte) de esta. Esto se consigue siguiendo un esquema de colores similar (verde y blanco), y una organización de las páginas parecida.
- De cara a la eficiencia en general existen múltiples accesos directos a lo largo de toda la página para poder navegar con sencillez entre las distintas partes de la interfaz, como por ejemplo el logo de cudeca en la cabecera que siempre dirige al inicio.
- Por otro lado de cara a aspectos más centrados en el diseño, hemos buscado respetar principios de minimalismo genéricos como por ejemplo respetar márgenes a los lados de la página (lo cual además mejora la lectura de esta) o dejar espacios grandes dentro de los botones y entre los elementos de la página (padding). En añadido a todo esto la página es relativamente sencilla, prefiriendo crear nuevas páginas completas antes que buscar tener todo el contenido en una sola página. Aunque esto implica una navegación algo más compleja en tanto que hay más páginas y más enlaces hemos buscado hallar un punto equilibrado entre simplicidad y navegabilidad.
- Otros aspectos como los textos alternativos o los subtítulos serán estudiados en más profundidad durante la implementación tal y como ocurre con posibles animaciones de carga para informar del estado del sistema o para crear transiciones entre páginas, cuestiones algo complicadas de implementar en la herramienta de modelado.

En general, se trata de una interfaz sencilla y minimalista, con las opciones justas y además con un diseño agradable a la vista y muy fácil de entender.

Venta Entradas

Para comprar una entrada decidimos establecer una estructura con páginas desplegables, para que todo estuviese reunido en una misma zona de forma organizada y así se pueda acceder a cada paso de manera progresiva.

En primer lugar va **el tipo de entrada** donde se ven para cada evento sus respectivos tipos (menús si se trata de una cena, o una entrada VIP si fuese un concierto), junto a su precio individual y en caso de haber demasiadas entradas para ajustarse al tamaño de la ventana, se implementa una barra de desplazamiento. Justo a la derecha se puede seleccionar la cantidad de entradas que se quieren comprar de cada uno, poniendo un número o simplemente pulsando el símbolo “+” hasta llegar al número acordado. Justo debajo se habilita la opción de las donaciones que se pedía que se habilitase, hay un campo vacío en el que se introduce voluntariamente una cantidad y luego se debe pulsar el botón “REALIZAR DONACIÓN”. También se implementa más abajo un apartado en el que se

puede observar las entradas seleccionadas con su importe total, para poder ver de forma detallada de dónde sale la suma total a pagar.

La siguiente pestaña desplegable trata de **los datos del comprador**. Lo primero que aparece es una ventana en la que te pregunta si quieres rellenar los datos manualmente o introducir tu dni para buscarlos ya que, en caso de haber comprado entradas anteriormente, tus datos se guardan y no tienes que volver a meterlos en la página web. En ambos casos se lleva a la página de llenar datos, ya sea para introducirlos o para confirmar que están bien. Aquí también se implementa una barra de desplazamiento. También se implementan dos casillas de verificación para consentir el tratamiento de datos y además por si el usuario quiere hacerse socio de Cudeca.

La siguiente pestaña es la de **los datos del asistente**. Lo primero que se implementa aquí es un botón para llenar con los datos del comprador, en caso de que sean los mismos. Si este no es el caso, se habilitan varias casillas para llenar los datos de cada entrada de forma individual, introduciendo así la información del asistente.

Por último tenemos **la pasarela de pago**. Lo primero que hay que destacar es que una vez en comprar entrada se le da a pagar, se lleva a una página distinta, para llenar los datos que son más personales. Aquí se puede elegir el método de pago y a continuación se llenan los datos que sean necesarios (por ejemplo teléfono móvil para Bizum o email y contraseña para Paypal).

Modo Accesible

Dentro de los requisitos funcionales encontramos como uno de los más importantes el poseer un modo accesible para que personas con dificultades a la hora de entender la página puedan navegar con normalidad y comprar entradas sin dificultades.

Dentro del equipo decidimos que esta accesibilidad era sólo necesaria dentro del flujo completo de la compra de entradas. La selección de eventos era ya lo suficientemente clara y la parte de crear evento no tiene por qué ser accesible dado que asumimos que solo será utilizada por técnicos de la organización.

De cara a estudiar un modo accesible surgen varias propuestas pero el consenso parte de que no es suficiente con un tamaño de fuente y de elementos de la página más grande. En general decidimos que era necesario una reestructuración completa de la página para facilitar una navegación guiada.

Para ello tomamos la decisión de apoyarnos en “pop-ups” o ventanas semi emergentes dentro de la página que ayuden a la persona con dificultad a llenar todos los campos y seleccionar las opciones. En la primera página de selección de entradas mantuvimos la idea básica de aumentar el tamaño de los elementos, sin embargo al aceptar aparecerá una ventana preguntando específicamente por la donación extra y posteriormente pidiendo confirmar el número de entradas y el precio completo antes de avanzar al llenado de los datos.

Posteriormente para los datos del comprador hemos realizado el cambio más drástico. Campo a campo (nombre, apellidos, dni, ...) se ofrecen ventanas simples para ser rellenadas de forma individual, con textos claros para indicar qué se está completando en cada momento.

En lo que respecta a los datos de los asistentes pensamos que, en general, como pestaña, de cara a una accesibilidad pensada para personas con verdaderas dificultades, es innecesaria. Si una persona está en la situación de necesitar el uso del modo accesible, en general no va a necesitar la herramienta de poner un usuario distinto en caso de comprador y asistente, que es una herramienta pensada para empresas principalmente. Es por ello que decidimos eliminar la página del flujo accesible. Sin embargo es una decisión abierta a cambios.

Finalmente las versiones accesibles de las páginas de las plataformas de pagos en principio vendrán heredadas de las propias plataformas.

Eventos

A esta sección se accede desde el apartado “Eventos” existente en la página principal de Cudeca. Esta página está dividida en dos: **eventos pasados y eventos próximos**. Al entrar en cualquiera de ellas, se muestran los eventos de dos en dos ordenados verticalmente.

Para cada evento, mostramos una imagen representativa del evento, su nombre y, a su derecha, información básica sobre el evento. Primero, se muestra la ubicación donde ocurre el evento. Abajo, informamos sobre la fecha en la que empieza. Finalmente, mostramos dos campos llamados “Comprar Ticket” y “Leer más” (el inicial no se mostrará en eventos pasados). El primero llevará a la página anteriormente explicada en “Venta entradas”.

Por otro lado, al pulsar el segundo aparecerá un pop-up donde, aparte de la información detallada anteriormente, se explica en más detalle el evento.

Además de esto, de cara a ser consistentes con los requisitos y diagramas previos hemos añadido una serie de “tags” y patrocinadores a cada uno de los eventos que se muestran tanto en los eventos ampliados como más adelante al mostrar la propia entrada.

Otro requisito que hemos tenido en cuenta es poner un contador de cantidad de fondos recaudados para cada evento que se muestra también en la descripción completa del evento.

Crear eventos

Para acceder a esta ventana, el administrador tiene una visión de la página única, donde en el apartado eventos se encuentra un desplegable en el que puede seleccionar si quiere ver los eventos o crear uno. Este diseño solo puede ser visualizado por gente que administre la página de *cudeca*.

Como en el apartado de “*Ventas de entrada*”, hemos aplicado una estructura de páginas desplegables para guiar al usuario paso a paso.

El primer apartado, “*Seleccionar tipo de evento*”, muestra los principales tipos de evento(carrera, cena, concierto) más el tipo “otro” para cualquier otro evento. Tras seleccionar el evento deseado, se desplegará el apartado “*Datos Evento*”. En este apartado se introducirán los datos: nombre del evento, localización, objetivo de recaudación y fecha del evento. Aparte, para cada tipo de evento se añadirá la información específica de cada evento(por ejemplo, en concierto se pedirá el nombre de los artistas que participan). Se podrá añadir como datos adicionales, descripción del evento y una imagen del mismo y se podrán especificar distintos tipos de entradas con distintos: precio, nombre y cantidad de tickets. Después, antes de introducir el evento a la base de datos, se desplegará el apartado “*Verificar Evento*” donde se verá un resumen con la información principal del evento, para poder asegurarse de que los datos sean correctos. Finalmente, al asegurarse de que todo está bien, el botón confirmar finalizará la operación.

Flujos

Con Penpot se han definido 2 flujos, uno para ver la interfaz del administrador y otro para ver la interfaz de usuario. Por defecto se visualiza el flujo de administrador, en el que no se pueden consultar los eventos. Para consultar la sección de eventos y compra de entradas cambiar al flujo de usuario. Para poder visualizar la página realizada usar el siguiente enlace:

<https://design.penpot.app/#/view?file-id=02df3600-b175-80af-8007-0effc181e689&page-id=02df3600-b175-80af-8007-0effc181e68a§ion=interactions&index=0&share-id=fffce8d7-4b40-8153-8007-212ce640ea2a>