

Práctica 0

Interacción Persona Computador

Edgar Andrés

Erika Bracamonte

Paula de Jaime

Descripción de la aplicación

Se plantea realizar una aplicación web de compra de ropa. El sitio web llamado “*Oh My Clothes!*” permitirá desde la página principal elegir el tipo de prendas a mostrar (hombre/mujer). También se podrán visualizar las últimas publicaciones de Instagram.

Para llegar a los artículos deseados se seleccionará la categoría correspondiente en el menú superior y las opciones correctas de género y edad del menú de la izquierda [Fig. 4].

Cada artículo de ropa podrá ser visualizado en sus distintos colores y tallas ofreciendo además la posibilidad de compra de éste. El método de compra será dinámico permitiendo así el uso de diferentes proveedores para efectuar el pago. Consta de dos partes, por un lado un carrito de la compra [Fig. 5] y por otro lado una ventana de selección de ubicación y forma de pago [Fig. 6].

Las **principales acciones** son: elegir tipo de ropa/género/edad en el catálogo, comprar y cambiar la configuración del perfil.

Otras acciones son: registrar/identificar usuarios, consultar historial de compras, contactar con la organización, ver las condiciones de compra y ver la política de privacidad.

La página está pensada para un público de cualquier edad y género buscando en todo momento la facilidad de compra. Se mantiene una consistencia de estilo entre la diferentes ventanas, y por otro lado la estrategia empresarial consiste en fidelizar clientes.

Cuestionario de Evaluación

El cuestionario de evaluación se puede apreciar en el [Anexo 1. Cuestionario de la aplicación](#).

Puntos de Mejora

- Se ha observado que si los usuarios no disponen de una opción de selección de tallas o de colores se muestran más reticentes a pulsar el botón de “Comprar”. El flujo original constaba de pulsar “Comprar” y a continuación elegir la talla y el color de la prenda. Se han añadido páginas individuales de producto donde poder modificar las opciones del producto a comprar.
- La configuración del perfil resultaba dudosa en cuanto a las distintas opciones que se presentaban en distintos sitios. Se ha creado un menú lateral donde se mostrarán todas las opciones a las que se puede acceder.
- Se ha cambiado la terminología en algunos lugares para mejorar la comprensión general de algunas acciones (ej: comprar -> añadir al carrito).
- Se producen inconsistencias en distintos menús del footer o pies de página. Todos los footer serán iguales.

Pantallas escaneadas

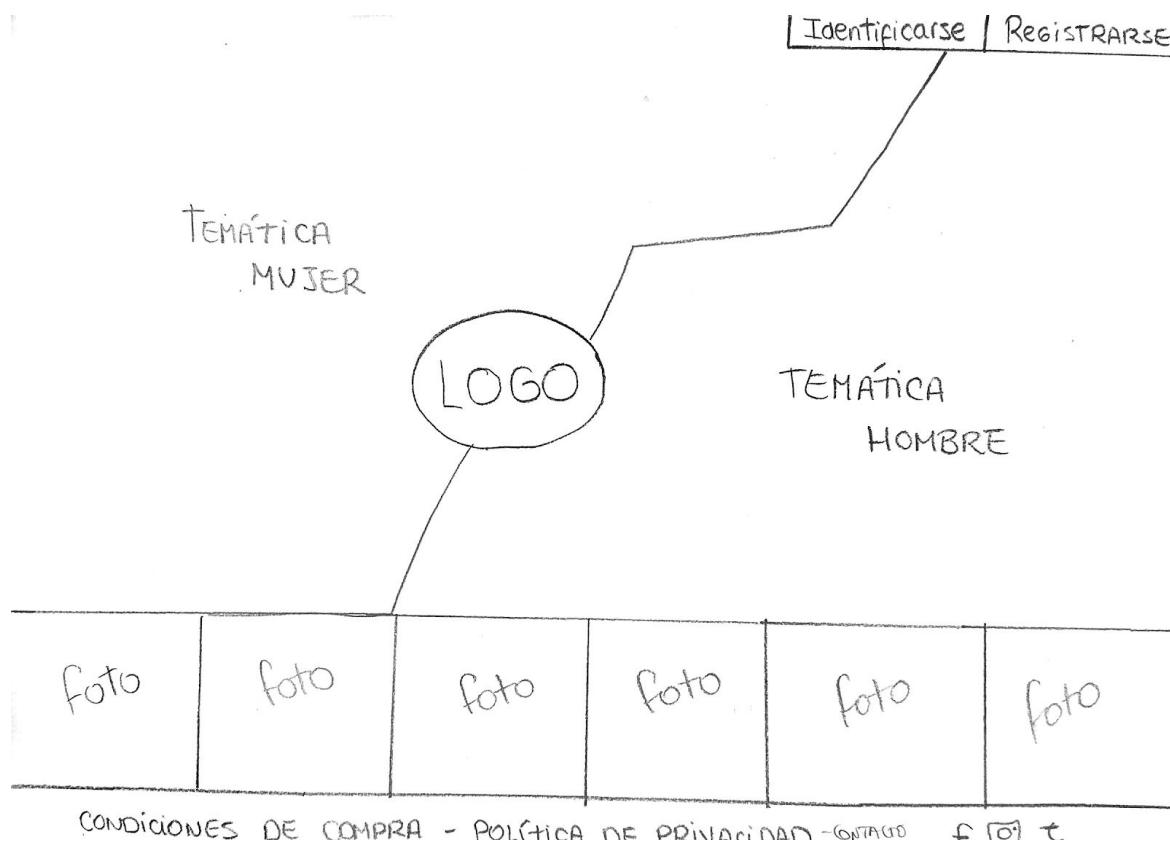


Fig 1 - Pantalla principal

A hand-drawn wireframe of a login screen. At the top, the word "Identifícate" is written and underlined. Below it, there are two input fields: "Usuario:" followed by a rectangular box, and "Contraseña:" followed by a rectangular box. Below these fields is the text "¿Olvidaste tu contraseña?". At the bottom, there is a rectangular button labeled "ENTRAR".

Fig. 2 - Pantalla de identificación

REGISTRATE

Mujer ☐ Hombre ☐

Nombre: Apellido:

email:

telefono:

Contraseña:

Repite la contraseña:

☐ Dejo permiso a chmy clothes usar mis datos

☐ Suscribame a la newsletter.

Fig 3 - Pantalla de registro

Logo

H

M

Niños

ADOLESCENTES

ADULTO

ZAPATOS

ESTÁS EN .../...

OPCIÓN 1

OPCIÓN 2

OPCIÓN 3

IDENTIFICARSE

REGISTRARSE

X

X

X

TÍTULO

Descripción

TALLA

XS

S

M

L

XL

COLORES

FOOTER

Fig 4 -vista producto individual

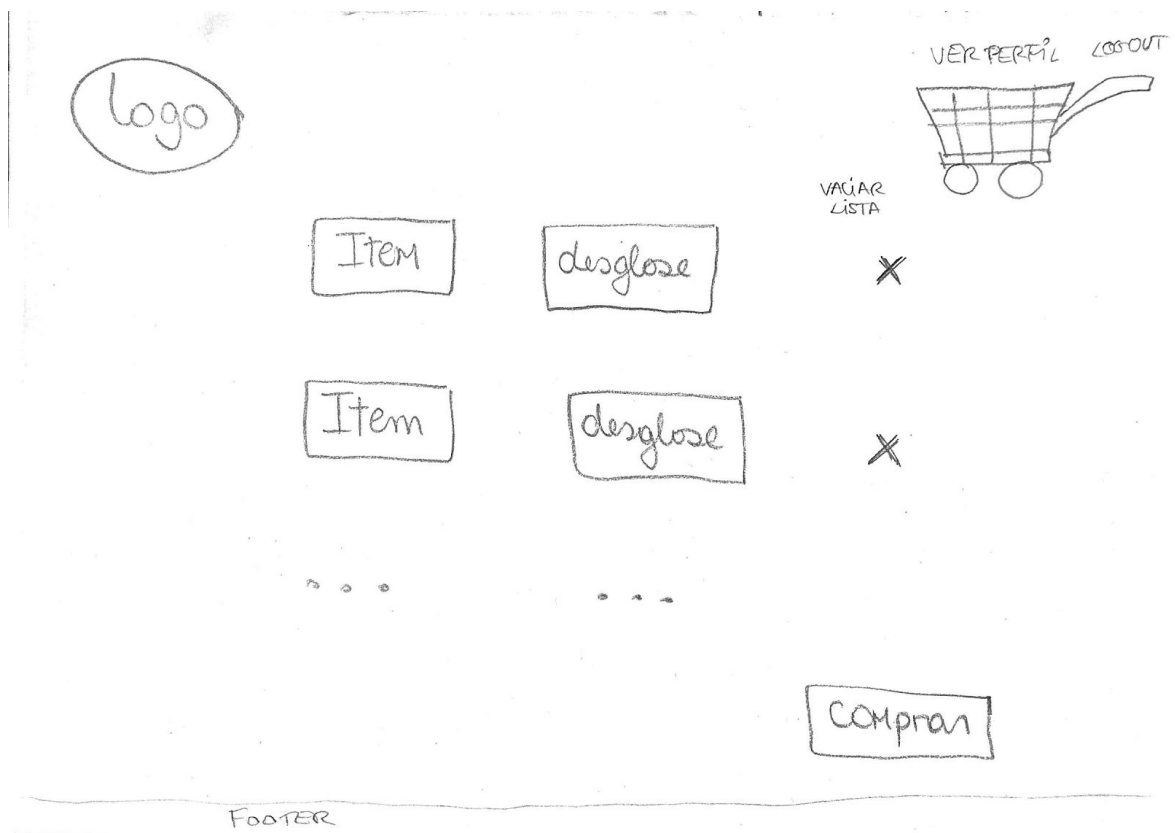


Fig 5 - Pantalla carrito de compra

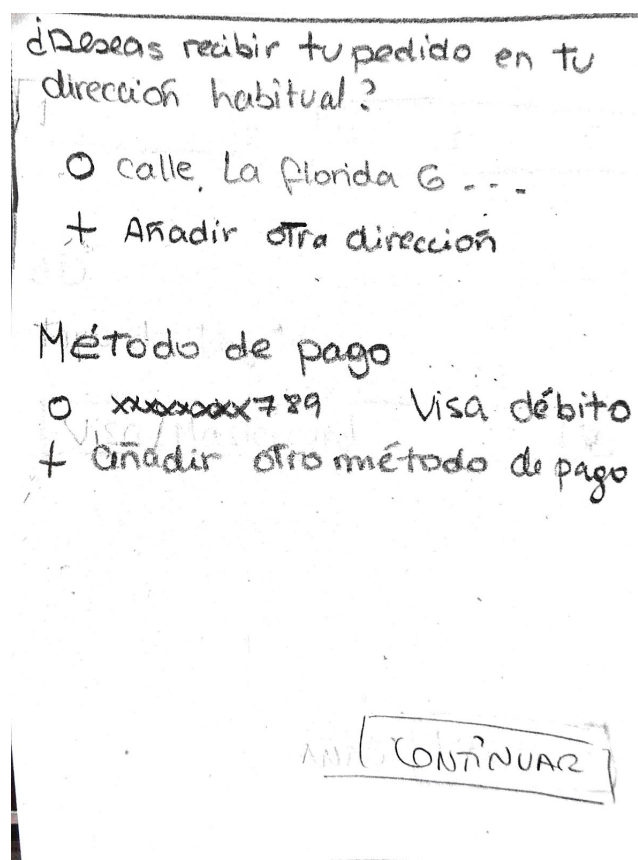


Fig. 6 - Ventana finalización de pago

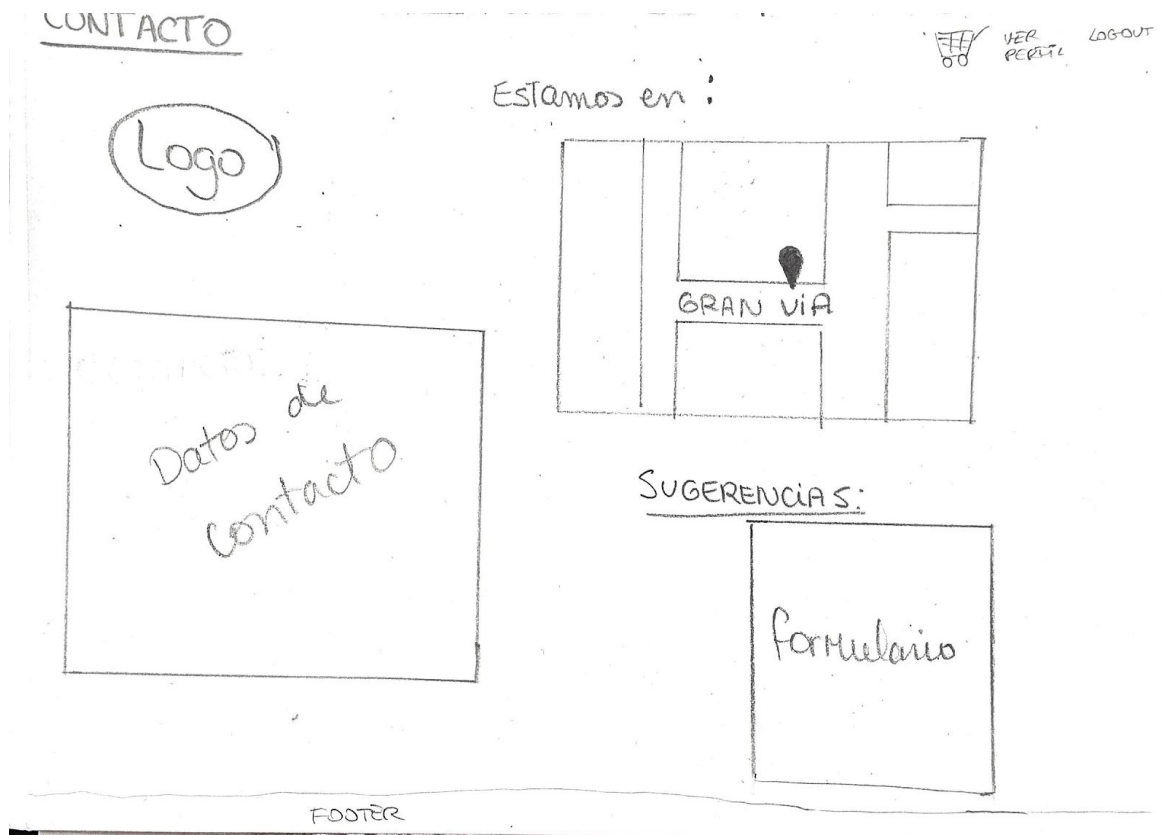


Fig. 7 - pantalla información contacto

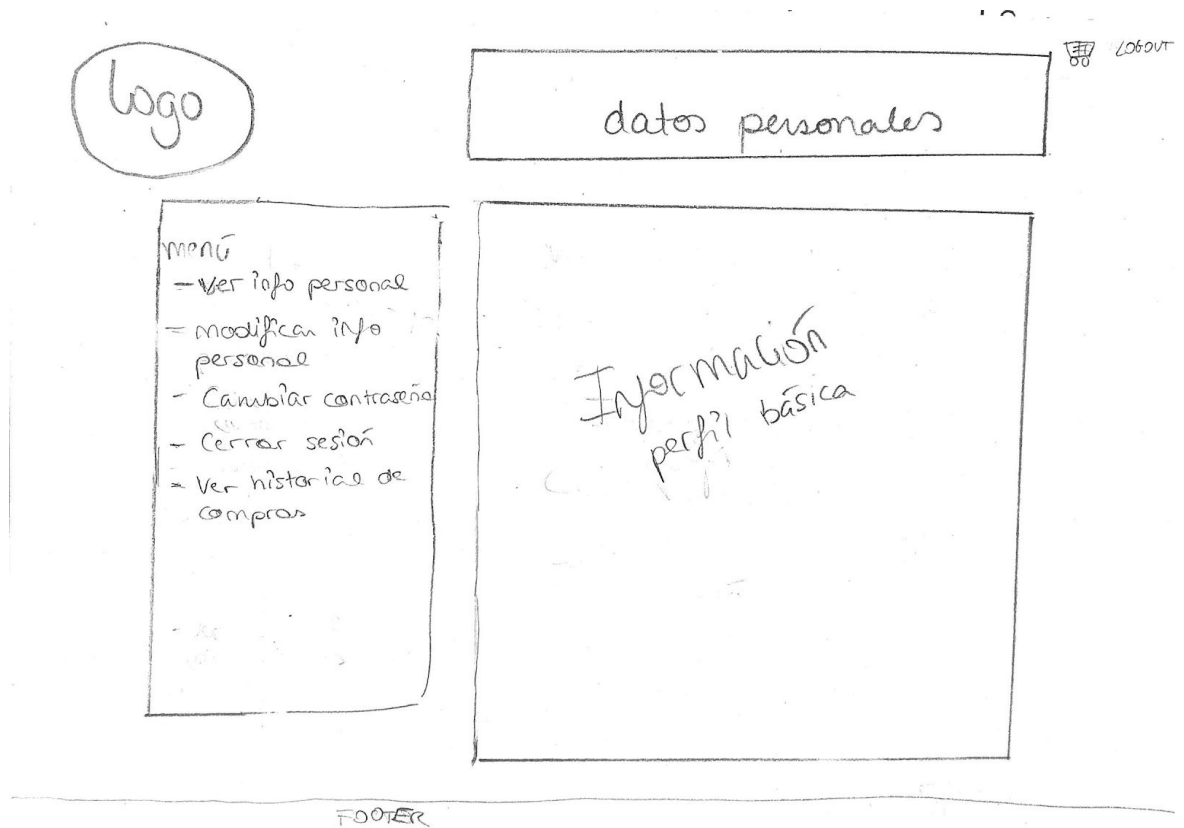


Fig. 8 - pantalla perfil personal

Anexo 1. Cuestionario de la aplicación

Nº Grupo evaluado: 1
 Nombre del usuario: Arnaitz
 Nº Grupo del usuario: 99
 Fecha: 2018/10/10

Puntúa de 0 (en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo)

	PREGUNTAS	0	1	2	3	4	5	No aplicable
1	Entendemos las funcionalidades que ofrece la aplicación					X		
2	La información se presenta de manera estructurada					X		
3	Navegación: Sabemos cómo empezar a navegar en la aplicación				X			
4	Navegación: En una interacción de varios pasos sabemos dónde estamos				X			
5	Navegación: Sabemos cómo volver atrás					X		
6	La aplicación controla y permite recuperarse de los errores					X		
7	El sistema facilita las tareas al usuario mediante ayuda/guías			X				
8	El sistema retroalimenta al usuario cuando las acciones se completan				X			
9	El lenguaje y la terminología es adecuada					X		
10	El diseño es estético					X		
11	Se contemplan ajustes para que los usuarios puedan personalizar el modo de interactuar con el sistema						X	

Comentarios adicionales: