

Interfaces de usuario e Interacción “Tío Pocho”

Integrante:

Martino Martinez Fabian.

Introducción:

Se nos planteó crear una página web para una cervecería llamada “Tío Pocho”.

Para hacer la página se nos pidió que cumpliera con determinados criterios, para ello debíamos realizar un **sketch** inicial en papel para cada sección de la página.

A partir del **sketch** formamos un **wireframe** donde marcamos las funcionalidades y por último realizamos un **mockup** para mostrar cómo sería el resultado final.

A continuación, se explicarán las decisiones tomadas en cada una de las fases anteriormente mencionadas.

1-Sketch

Durante esta etapa se definió la posición de la barra de navegación con sus componentes, el logo, los links a las distintas partes de la página (inicio, tienda, etc) y el botón del checkout y por la heurística de consistencia y estándares es consistente la ubicación y el formato en todas las páginas. Por la heurística de relación entre el sistema y el mundo real se determinó dejar el botón de checkout con el símbolo del carro de compras.

Colocamos un footer formado por el logo con la dirección y el teléfono del local además de las redes sociales que también respeta la heurística de consistencia y estándares.

Todas las imágenes que se citan en esta etapa se encuentran en la carpeta con el mismo nombre.

En el home o página de inicio se colocó un carrusel para mostrar las promociones de la empresa, a continuación, viene una sección donde se muestran productos a la venta agrupados por proximidad además de un botón para ir a la tienda y ver todos los productos.

Por último en el home se colocaron un apartado donde se muestran eventos y otro donde aparecen mensajes de las redes sociales.

(ver 1-home)

En la tienda se colocaron dos apartados, uno muestra los filtros por los que se pueden ordenar los productos y del otro lado se encuentran los productos con una breve descripción una imagen y el botón para agregar al carrito.

(ver 2-tienda)

En quienes somos se encuentra una breve explicación de cómo surgió la compañía y un video del proceso de elaboración de la cerveza.

(ver 3-quienes somos)

En contáctenos se encuentra un formulario para enviar un mail.

(ver 4-contacto)

Por ultimo esta la parte del checkout donde se ve un detalle de la compra y los una forma para elegir un medio de pago.

(ver 5-checkout)

2-Wireframe

A partir de lo realizado en la etapa anterior se aplicaron las funcionalidades a los diferentes apartados como a los botones, link, etc. Se mantuvieron las ideas de todos los elementos pertenecientes al sketch.

En el home las novedades aparecen como link a forma de una posibilidad de abrir una ventana individual con su explicación.

3-Mockup

En esta etapa se lleva a un estado final en la cual se puede apreciar cómo quedaría la página.

Por el principio de contraste se aplicó colores que resaltaran a los textos. Por la heurística de consistencia y estándares se aplicó un color verde para los botones relacionados con la compra de productos y por la heurística de visibilidad del estado de sistema en la barra de navegación se resalta con un color más claro la ubicación en la página.

Se realizaron algunos cambios de lo que se propuso en las etapas anteriores.

En el home se decidió que las novedades sean fechas de eventos fijas sin más detalles que la fecha y el motivo del evento debido a que es una página de ventas y no de noticias.

En la tienda se redujeron la cantidad de elementos que se muestran por la cantidad de productos que podría tener la empresa además de que de esta manera no se sobrecarga la página.

Para el apartado de contacto se agregó un botón de enviar para el formulario, un mapa para tener referencia de cómo llegar y la opción de suscribirse a la página.