

# **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 defino 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.

Colocamos un footer formado por el logo con la dirección y el teléfono del local además de las redes sociales.

Todas las imágenes que se citan en esta etapa se encuentra 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 además de un botón para ir a la tienda y ver todos los productos.

Por ultimo 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 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 una etapa final en la cual se puede apreciar los cómo quedaría la página. Se realizaron algunos cambios de lo que se propuso anteriormente.

En el home se decidió que las novedades sean fechas de eventos fijas sin más detalles que la fecha y el motivo del evento.

En la tienda se redujeron la cantidad de elementos que se muestran.

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.