

# **Trabajo Práctico Especial**

## **Interfaces de Usuario – TUDAI**

**Facultad de Cs. Exactas  
Univ. del Centro de la Pcia. de Bs. As.**

**GRUPO: IGARTUA, S. Lorena**  
**lorenaigartua@gmail.com**

**MUJICA, Martin S.**  
**mujicamartin@gmail.com**

**Tandil, 23 de Octubre de 2018**

El objetivo es diseñar una plataforma de videojuegos, que permita comprar, descargar o jugar videojuegos online. Por esto, la estructura general de la página está orientada a la venta y promoción de sus juegos, y no a la estructura interna de la empresa.

Se realizaron distintos bocetos a mano (se agregan en la carpeta Sketch). Desde esa primera idea, se comenzaron a diagramar los wireframes (se agregan en la carpeta wireframe). La idea más definitiva, se obtuvo con la elaboración de los mockups, que permitieron hacer mayores pruebas de usabilidad.

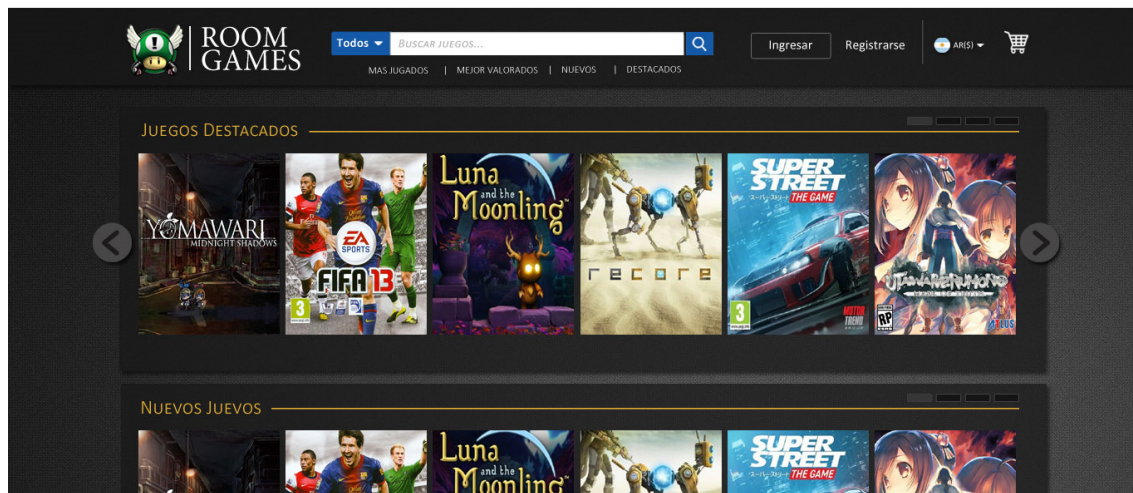
El color principal del sitio, es gris oscuro, que se aplica en el header y los recuadros de información, y el fondo con un color gris más claro. Esta gama de colores se decidió para aplicar lo que se conoce como “modo oscuro” o “modo noche”, que actualmente es tendencia. Este estilo ayuda a reducir el brillo de la pantalla, reducir el consumo energético y permite que la lectura de la información sea más cómoda, y resaltando las imágenes. También ayuda a que la parte mas llamativa de la web sean las capturas en colores de los juegos que aparecen en pantalla, capturando, así, la atención del visitante. Otro color que forma parte del patrón es el azul (que se aplico en los botones que se quiere resaltar) y el amarillo (que se aplicó en títulos).

El uso de la misma paleta de colores en todo el sitio, aporta consistencia y coherencia, y sirve para que el usuario no se desoriente en su navegación.

Todos los botones del header, de los filtros, de los títulos, contienen un efecto hover que los oscurece al pasar el mouse sobre ellos o hacerles click. Esto orienta al usuario sobre la funcionalidad de cada sector del sitio.

La estética es minimalista, mostrando sólo aquella información que realmente es importante para el usuario. Se busco que, a medida nos internamos en el sitio, los caminos y opciones

sean claras (casi obvias) para el usuario. Todos los comandos se escribieron de forma clara (respetando el principio heurístico de guardar relación con la realidad).



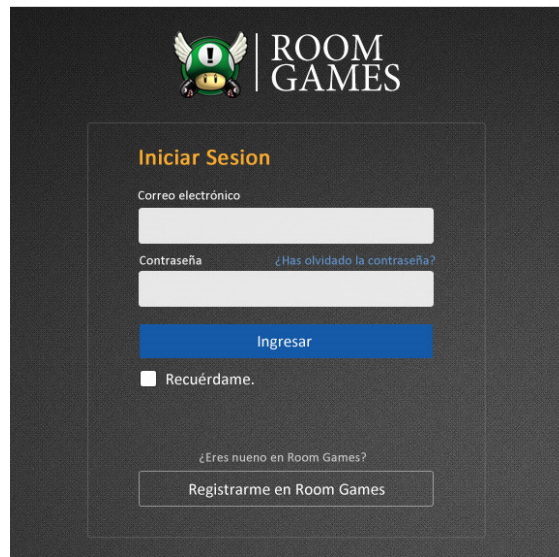
El primer paso fue definir la página principal del proyecto. Se decidió mostrar los juegos agrupados de manera tal, de persuadir al visitante a seguir indagando en la página. Por esta razón, los primeros juegos son los con mejor ranking, o los más jugados, o los más nuevos. Hay mas grupos, cuyo label puede ir variando según decisiones o épocas (en vacaciones, se pondrá eje en los juegos infantiles, por ejemplo).

En el header del sitio, encontramos opciones para realizar los primeros filtros de búsqueda, accediendo a listas elaboradas por la organización (como nuevos, recomendados, etc), o a personalizados por el usuario, indicando un género de los existentes, o incorporando un nombre en el input de búsqueda (que incluye la función de autocompletado, para guiarlo).

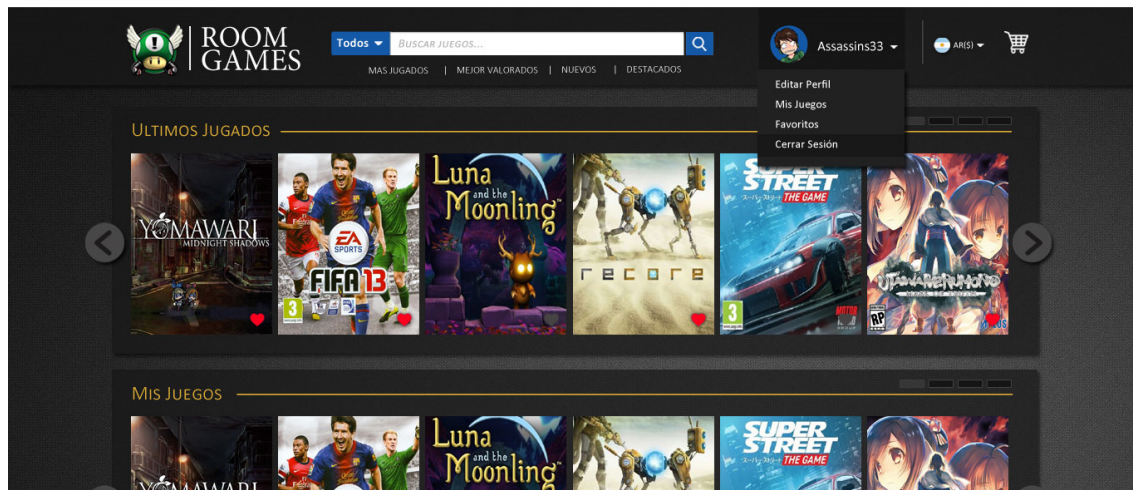
También se incluye la funcionalidad de acceder como usuario logueado, para aquellos usuarios ya registrados, o de registrarse si son nuevos. Se puede configurar tanto el idioma de la página, como la moneda con la que se indicara el precio de los juegos.

En el header, también encontramos el acceso para el carrito de compras. Esto se agregó, para darle preponderancia al objetivo de venta de juegos de la web. Cuando el usuario quiera acceder a su carrito, o quiera agregar un juego de su interés, el sitio solicitara que se logúee o registre.

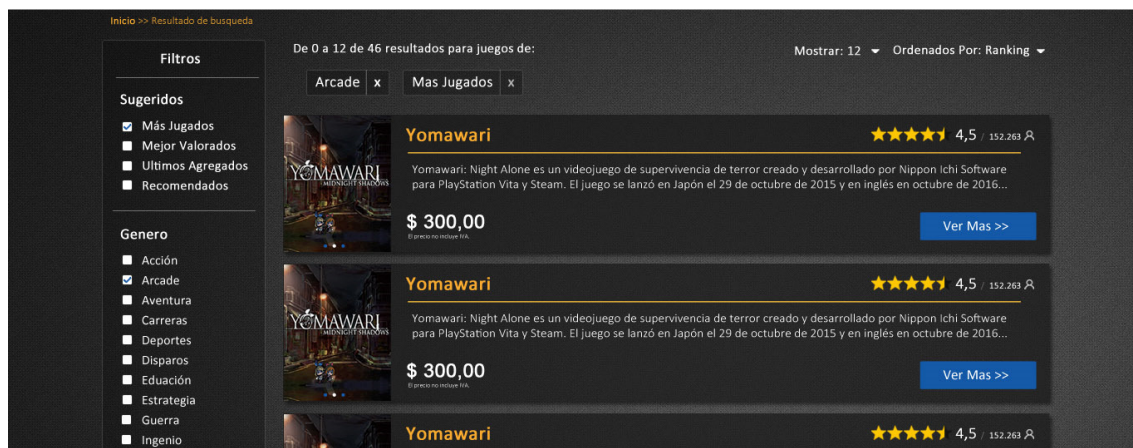
El header se repite en todas las paginas del sitio. Desde el logo, se puede volver a la pantalla principal, otorgando al usuario una salida segura a un lugar conocido. Además, cuando incursionamos dentro de la web, se incluye en el top derecho, el camino realizado, con funcionalidad para volver a la etapa anterior (respetando el principio heurístico de otorgar al usuario libertad y control y también le aporta visibilidad del estado del sitio).



El usuario ingresa al sitio, indicando su dirección de correo electrónico (se decidió por esto para facilitar sea recordado) y su contraseña (se da la posibilidad de recuperarla mediante solicitud). Si el usuario no esta registrado, desde esta pagina se puede acceder a registrar la cuenta.



Una vez ingresado, se pueden ver en el header el nickname y el avatar con que se registró. Si accede al menú desplegable, podrá acceder a sus juegos favoritos, a los juegos que compro, y la posibilidad de cambiar sus datos personales y de acceso, o de cerrar sesión. Al registrarse, también se recarga la pagina principal del sitio, mostrando los últimos juegos que el usuario ha jugado, sus juegos comprados y sus indicados como favoritos. El objetivo de ésto, es reducir la demora del usuario en el acceso.



Luego de realizar una búsqueda, el usuario (logueado o no) obtendrá una pantalla con detalle de los resultados obtenidos (cada juego en su recuadro, de un color claramente distinguible). Por sobre la lista de juegos, se detallan los campos por los que se ha realizado la búsqueda (esto permite al usuario reconocer antes que recordar). Además, se agrega un menú de opciones que permitan aplicar nuevos filtrados, deshacer los efectuados, ordenar por distintos criterios (ranking, genero, edad, etc), o ampliar la cantidad de resultados a la vista, y una pequeña descripción de cada ítem. Cada juego tiene la opción de otorgar un mayor detalle.

En esta pantalla, el usuario tiene la posibilidad de entrar y consultar por un juego en particular, de aplicar más filtros a su búsqueda, o de eliminar el filtro aplicado.

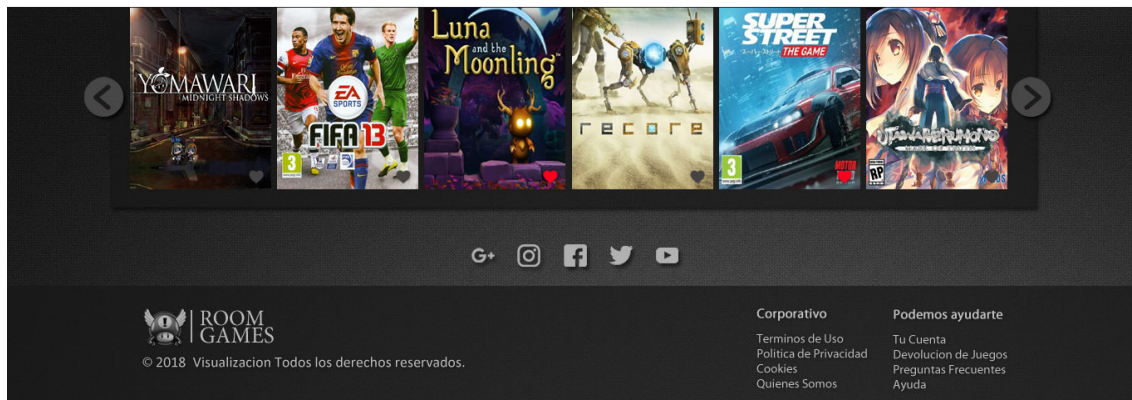




Cuando se accede al detalle de un juego en particular (con un click en el botón o en la imagen), se puede obtener una descripción del juego, capturas del videojuego, acceso al juego si es online y gratuito, ayudas o controles, ranking de los jugadores con más puntaje en este juego y valoración. También se agrega un scroll con los juegos relacionados. Distintas capturas de pantalla van rotando, con la opción de verlas con un mayor detalle.

Solo el usuario logueado tiene la opción de guardar juegos en su lista de favoritos.

Los juegos que no son gratis tienen la opción de jugar un demo, a fin de que el usuario obtenga una idea inicial del mismo, y lo incline en su decisión de comprarlo.



En el footer del sitio, se incluyen links agrupados en dos categorías: de Ayuda y relacionados con la Empresa. Los relacionados con ayuda, proporcionan al usuario la posibilidad de obtener una respuesta corta a dudas que pueda tener, y que haya sido incluida en las FAQ. También podrá hacer reclamos por devolución de juegos, por ejemplo, o realizar una nueva pregunta completando un formulario. Con esto, se cumple con el principio heurístico de ayuda y documentación.

Desde el logo incluido en el footer, al igual que el de header, tenemos acceso a la home principal.