

## Aplicativo Web Ónix Beautiful

**Presentado por:**

Jaramillo Arzayus Sebastian  
Nuñez Rivera Maria Alejandra  
Rodas Ortiz Keren

**Presentado a:**

Nathalia Henao Cardona

## Corrección segunda entrega y trabajo final

Universidad del valle  
Facultad Ingenieria  
Tecnología en sistemas de información  
Diseño de interfaces de usuario.  
Palmira, Valle del cauca, Colombia  
2022

# ÍNDICE

<b>Corrección segunda entrega</b>	<b>3</b>
<b>Objetivos</b>	<b>4</b>
<b>Fuentes</b>	<b>5</b>
<b>Tipo de ayudas, mensajes de información y alertas</b>	<b>6</b>
<b>Conclusión</b>	<b>9</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>10</b>
<b>Entrega final</b>	<b>11</b>
<b>Objetivos</b>	<b>12</b>
<b>Primera parte: Video de satisfacción del usuario</b>	<b>13</b>
Link del video satisfacción del usuario	14
<b>Segunda parte: Evaluación Heurística</b>	<b>15</b>
Ponderación para la evaluación heurística	16
Tabla del checklist de la evaluación heurística usando los 10 principios de Nielsen	16
Análisis y resultados de la evaluación heurística	17
<b>Tercera parte: Comparativos de prototipos de interfaz</b>	<b>18</b>
Tabla de comparativos de los prototipos	19
<b>Cuarta parte: Manual del usuario</b>	<b>22</b>
Video de manual de usuario	23
<b>Conclusión</b>	<b>24</b>

# Corrección segunda entrega

# Objetivos

Los siguientes son los objetivos que queremos alcanzar con la entrega número dos sobre el avance del aplicativo y la distribución de la interfaz de usuario

- Dar a conocer el modelo mental tanto de la parte del administrador como de los clientes para que la navegación de cada sección sea mucho sencilla para el usuario
- evidenciar de la manera más detallada cada una de las vistas, remarcado su estructura individual, contenido y posición de los elementos encontrados en la página.
- También mostramos los colores, fuentes, tamaños y posición en la que fueron utilizados.
- Se darán a conocer los mensajes de advertencia, confirmación y textos de ayudas que le ayudarán al cliente a cometer menos errores y tener una mejor experiencia con el aplicativo
- Mostraremos y explicaremos cada metáfora utilizada en el aplicativo para que sean de más ayuda y poder esclarecer cualquier duda que pueda surgir
- Por último se llevó a cabo una prueba en w3c donde se hace la prueba de accesibilidad al header del aplicativo.

## Fuentes

**Fuente usada para títulos:** Bray Notes descargada de la pagina dafont.com

**Tamaño:** varía entre 170 y 80 según donde se coloca

Bray Notes de Brithos Type

# Bray Notes

**Fuente usada para textos tanto cortos como largos:** Gosmick Sans descargada de la pagina dafont.com

**Tamaño:** se manejan dos tamaños de 80 y 40 igualmente dependiendo de donde se coloca

Gosmick Sans de GemFonts / Typotheticals

# Gosmick Sans

Se hizo una modificación del logo de ónix para usarlo en el aplicativo web y se usaron dos fuentes.

Dobby duke descargada de la pagina dafont.com para las palabras 'ónix beautiful'

Dobby Duke de FatmaStudio

# DOBBY DUKE

La fuente hujan se usó para las palabras 'magia en ti'

Hujan de Khurasan

# ≡Hujan≡

Y el resultado fue el siguiente

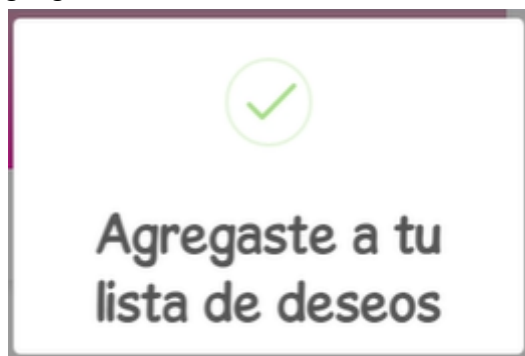


ÓNIX BEAUTIFUL  
≡Magia en ti≡

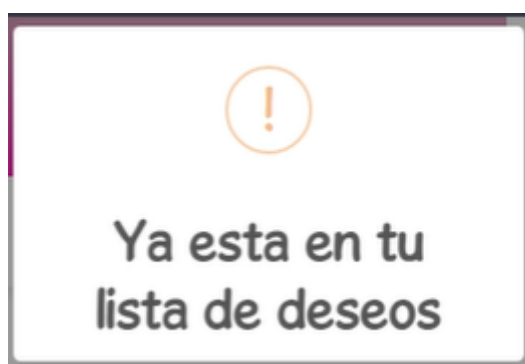
## Tipo de ayudas, mensajes de información y alertas

Anexamos algunas alertas que no se colocaron en el documento del avance 2.

Esta alerta aparece cuándo el usuario agrega un producto a la lista de deseos para confirmarle que sí fue agregado.



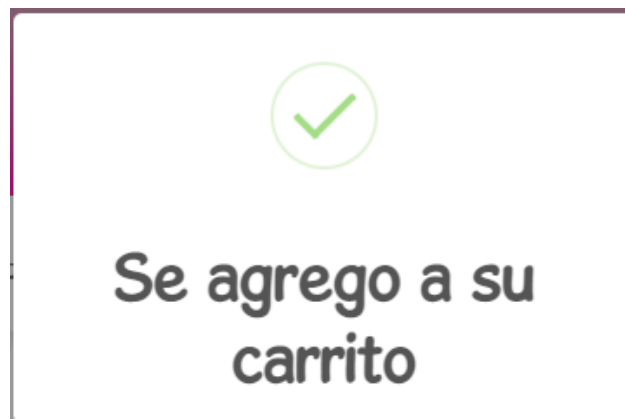
Esta alerta aparece cuándo el usuario quiere agregar un producto que ya está en la lista de deseos.



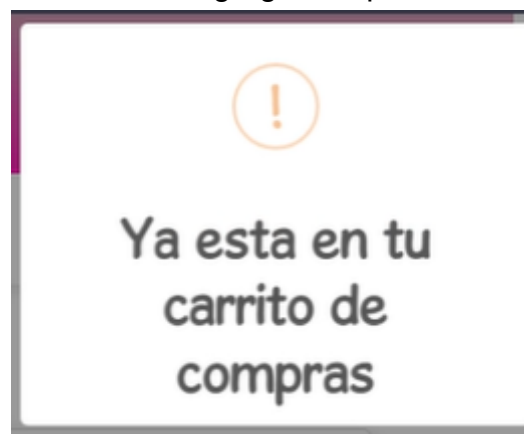
Este mensaje de información aparece cuándo la lista de deseos se encuentra vacía



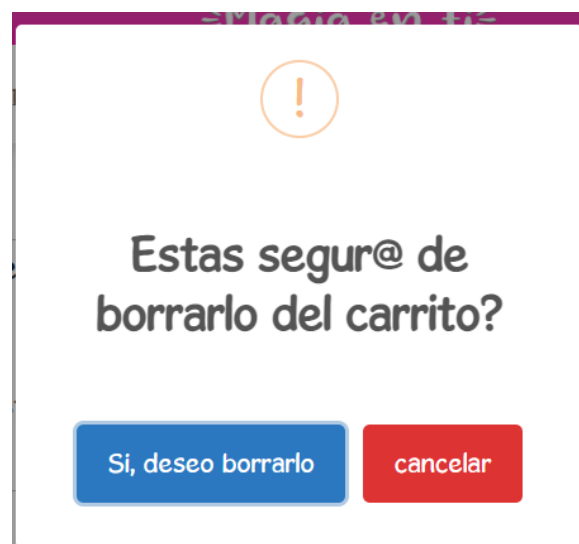
Esta alerta aparece cuándo el usuario agrega un producto al carrito para confirmarle que sí lo agregó.



Esta alerta le aparece al usuario (cliente) a la hora en que este vaya a agregar un producto al carrito pero ya lo haya agregado antes, también si el desea agregar a la lista de deseos pero este producto ya se encuentra en el carrito, entonces sería innecesario que al estar en el carrito agregará el producto a la lista de deseos.



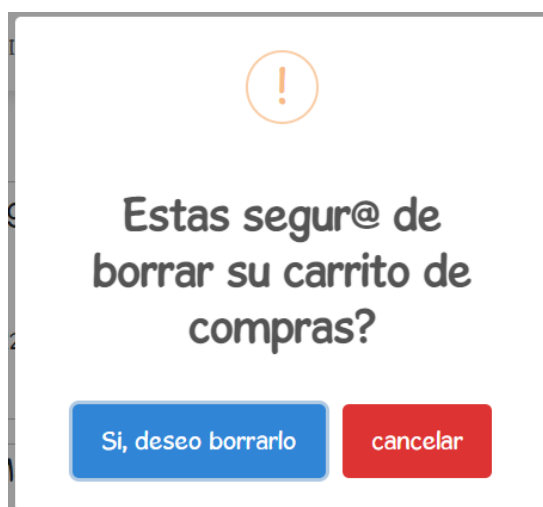
Esta alerta aparece cuándo el usuario vaya a borrar un producto del carrito de compras o de la lista de deseos, le preguntará si está seguro si no da la opción de cancelar.



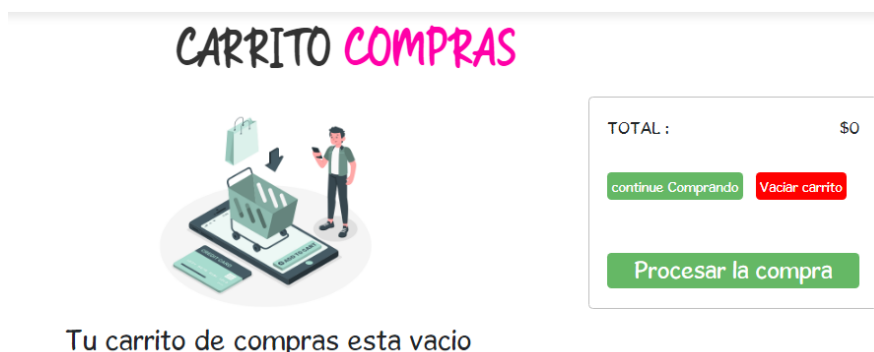
Esta alerta aparece cuándo el usuario elimina un producto de la lista de deseos o del carrito de compras, confirmando que ya fue eliminado.



Esta alerta aparece cuándo el usuario da click en el botón de **Vaciar carrito**, para que confirme si desea eliminarlo o si simplemente se equivocó entonces está la opción de cancelar; de esta misma forma aparece una alerta cuándo se va a borrar toda la lista de deseos.



Este mensaje de información aparece cuándo el carrito de compras se encuentra vacío.





## Conclusión

Con este trabajo concluimos que es muy importante para el buen desarrollo y satisfacción del cliente tener una buena organización en la estructura de las vistas, hay que hacer un análisis de la información y metáforas que se usarán, al igual que los mensajes de ayuda y error para que el usuario tenga una experiencia lo más gratificante posible. También trabajar con pruebas y herramientas como la w3c que nos ayudan el código y muestran errores que debemos corregir para que la aplicación no tenga problemas.

## Bibliografía

- *DaFont - descargar fuentes*. (s. f.). DaFont. <https://www.dafont.com/es/>
- Reid, W., Appelquist, D., & Megitt, N. (s. f.). *World wide web consortium (W3C)*. World Wide Web Consortium. <https://www.w3.org/>

# Entrega final

# Objetivos

Para esta última entrega tenemos como objetivo dar a conocer lo último del proceso del desarrollo de la aplicación como:

- la respuesta del cliente respecto a su satisfacción con el aplicativo.
- Se realizará nuevamente la evaluación heurística sobre el aplicativo terminado.
- Mostraremos los cambios que ha sufrido la interfaz de usuario haciendo una comparación de los primeros prototipos con las vistas finales y describiremos sus cambios.
- De último dejaremos un video detallado sobre el manual de usuario.

# Primera parte: Video de satisfacción del usuario

Link del video satisfacción del usuario

[Entrevista satisfaccion del usuario.mp4](#)

## Segunda parte: Evaluación Heurística

## Ponderación para la evaluación heurística

En primera instancia se hace una ponderación para poder darle una calificación a los diferentes puntos a evaluar o a las diferentes sub heurísticas, en este caso usaremos la escala de likert para dicha ponderación, esta escala es un método de calificación utilizado por los investigadores con el objetivo de evaluar la opinión y actitudes de las personas, A diferencia de una simple pregunta de “sí” / “no”, la escala de Likert permite a los encuestados calificar sus respuestas.

Ponderación	Nivel de cumplimiento	Observaciones
1	Cumplimiento muy bajo	Lo evaluado no realiza la actividad o no muestra el contenido que ofrece.
2	Cumplimiento bajo	Lo evaluado desarrolla la actividad o muestra un contenido, pero en general, lo recibido por el evaluador no aporta a la experiencia general del sistema.
3	Cumplimiento aceptable	Lo evaluado desarrolla la actividad o muestra un contenido relativamente útil, pero podría ser mejor.
4	Cumplimiento alto	Lo evaluado desarrolla la actividad o muestra un contenido útil.
5	Cumplimiento muy alto	Lo evaluado desarrolla la actividad o muestra un contenido útil que cumple o excede la expectativa del usuario.

Luego de establecer la ponderación para la calificación, construimos una tabla para la evaluación heurística en la cuál vamos a adaptar los 10 principios de Nielsen, por cada principio heurístico se listan los puntos particulares para ser cumplidos en la evaluación a través de este método.

### Tabla del checklist de la evaluación heurística usando los 10 principios de Nielsen

★ Aquí se puede ver la tabla completa en excel: [+ Tabla Evaluación Heurística](#)

★ Se creó una encuesta en google form para compartir el check list con los respectivos evaluadores:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScCsfpI-VTSC7Y94AINqDxQSoWj-LY9i19sAD6Lk1CHj\\_LkIA/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScCsfpI-VTSC7Y94AINqDxQSoWj-LY9i19sAD6Lk1CHj_LkIA/viewform)



## Análisis y resultados de la evaluación heurística

Después de realizar la evaluación heurística tenemos los resultados recopilados en una tabla con el respectivo promedio de cada una de las heurísticas:

[formularioheuristica-resultados](#)

Los anteriores resultados podemos ver lo que contestó cada uno en las encuestas y el promedio de cada una de las heurísticas fue de 5, si comparamos esto con la heurística que se hizo en un inicio con lo prototipos del aplicativo; ahora podemos decir que nuestro aplicativo web cumple con los principios heurísticos.

## Tercera parte: Comparativos de prototipos de interfaz

Tabla de comparativos de los prototipos

Antes	Ahora
<p>En cuánto a las metáforas, se decidio cambiarlas de color ya que se tenía demasiado fucsia en el aplicativo.</p> 	<p>El color por el que se decidió cambiar las metáforas es un color gris, y adicionalmente podemos ver una metáfora en corazón la cuál hace alusión a la lista de deseos que fue algo que no se tenía y se agregó.</p> 
<p>En el footer contaba con un fondo rosa, redes sociales en la parte de arriba, una imagen de un local que dirigia a la historia de la empresa, y el resto de la información de la empresa tenía las letras en blanco. Se decidió cambiar para agregar información más relevantes y restar al color rosado</p> 	<p>En la parte del footer tambien se decidio cambiar los colores, al igual que una parte del contenido, ahora las redes sociales no se encuentran en la parte superior del footer sino que hacen parte de una de las columnas del footer y se agrego las formas de pago que en este caso es a través de mercado pago.</p> 
<p>El Login/registro contaba con la barra de menú que se presenta en las demás vistas de administrador y cliente.</p> 	<p>En cuánto a la vista del login y el registro se le hizo un cambio en el header, se le quitó el menú de navegación ya que se vio innecesario tenerlo en este apartado.</p> 
<p>El botón de registrarse se encontraba</p>	<p>Se decidió cambiar y que quedará en la</p>

en la parte abajo del menú que también fue retirado, este permitía cambiarse del login al registrarse y para más comodidad del usuario se decidió cambiar su aspecto y posición.



parte de abajo del formulario de iniciar sesión para que le quedará como más a la mano al usuario.

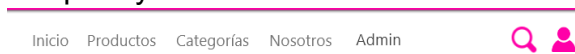


**Ingresar**

[Aún no estas registrado?](#)



El menú en el apartado del admin se presentaban los mismos apartados que en el de los clientes con algunas excepciones como el panel del admin y no presentaba la sección de mis compras y mi carrito.



En cuanto al menú del admin se eliminaron los otros apartados ya que era redundante tenerlos ahí, y el admin en cualquier momento puede revisar la parte que ven sus cliente simplemente entrando al aplicativo web como cualquier otro usuario, entonces en esta parte solo quedo el panel del admin.



Las alertas contaban con un fondo blanco, sus letras mas llamativas con fucsia, las pequeñas en negro y sus dos botones igualmente en fucsia y sin ningun tipo de metáforas.

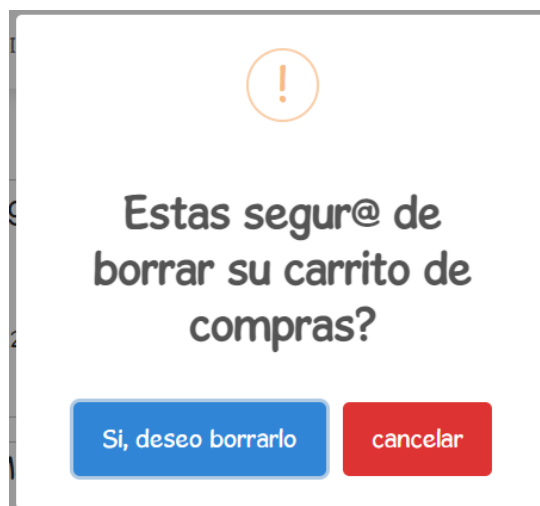
**ESTA SEGURO QUE DESEA ELIMINAR  
ESTE PROVEEDOR?**

Una vez eliminado no podrá recuperarlo, ni recuperar información asociada al proveedor.

**Eliminar**

**Cancelar**

Las alertas se decidieron cambiar los colores, y se decidió manejar las metáforas dependiendo del tipo de alerta, si es de error, de advertencia o de éxito.



El listado de pedidos se encontraba en una tabla con columnas de fecha, nombre, celular, gmail, dirección, productos, precio total y la opción de enviar el pedido, con el botón en fucsia igual que el título de las columnas

Se cambió la forma en la que le van a aparecer las órdenes al admin, ahora tenemos las órdenes como se puede ver en la imagen que es un acordeón, y al desplegarlo se ven los demás detalles del pedido, los productos



## Cuarta parte: Manual del usuario

## Video de manual de usuario

<https://youtu.be/O8GqAwWuGU>

## Conclusión

Con este trabajo final concluimos que todos los procesos que se realizaron a lo largo de este desarrollo son totalmente útiles y necesarios para brindar al usuario el mejor servicio, para tener un aplicativo adecuado al público al que nos dirigimos; es necesario brindar la mayor cantidad de facilitadores a los usuarios para el manejo del aplicativo; en cada entrevista con el cliente ó prueba realizada pueden surgir cambios y modificaciones, todo en pro del cliente, así que es necesario aplicarlos al aplicativo.



## Evidencias

- Primer entrevista con el cliente: <https://youtu.be/dPPc71nabF0>
- Segunda entrevista con el cliente: [Entrevista 2.mp4](#)
- Se le dan a conocer los prototipos previos al cliente:  
<https://drive.google.com/file/d/1oZ3Wao0ax5sOK3R7dyo7WbuKAOwB5rtv/view?usp=sharing>
- Video del usuario haciendo uso del aplicativo en el panel del administrador, agregando; categoría, proveedor y producto. [Usuario manejando la aplicacion.mp4](#)