

Trabajo Práctico N°3
Interfaces de Usuario e Interacción

Alumnos
Sebastián Nieto
Ezequiel Fazio

TUDAI
Facultad de Ciencias Exactas
UNICEN

Introducción

Desde la cátedra se propone para este trabajo práctico desarrollar un sitio web que cumpla con una serie de heurísticas para cumplir con estándares UX, UI, ID e IA que garanticen al usuario una correcta navegación por el sitio.

El presente trabajo se compone de las siguientes etapas:

Sketch: bosquejo del sitio.

Wireframe: diseño un poco más avanzado en donde figura la interacción del usuario con el sitio, funcionalidad de los botones, rutas, etc.

Mockup: diseño más desarrollado, en donde se puede ver la disposición de los elementos, en cuanto al diseño del sitio.

Alta del sitio web: Sitio en alta, con al menos dos páginas en funcionamiento.

Informe sobre las decisiones de diseño tomadas durante cada etapa.

Desarrollo

A la hora de evaluar las decisiones estéticas y estructurales del sitio, se tuvieron en cuenta los principios heurísticos de Nielsen y Molich vistos en clase. Se decidió empezar con el sketch, pensando la organización visual de la información. Al haber diversidad de información se descartó la posibilidad de diseñar el sitio en una sola página, ya que quedaría muy cargada. Se creó el sketch en el que se buscó dar prioridad a las imágenes, a la utilización de poco texto y de información clara y precisa.

Durante la etapa del wireframe, se puso a prueba el análisis heurístico para detectar errores de diseño y usabilidad del sitio. En primer lugar, teniendo como guía el principio heurístico del diseño y estética minimalista, se decidió dividir la página en secciones logrando así que la información no compita entre sí. En segundo lugar, se debió determinar la importancia de cada elemento y categorizarlo para incluirlo en cada sección o vista. Se enumeraron todos los elementos y de esta manera se logró tener un panorama general y uno específico del funcionamiento del sitio web. De esta forma, se pudieron distribuir los elementos de la que se consideró la mejor manera.

Por otro lado, se trató de evitar la sobrecarga de elementos dentro de cada sección y la repetición innecesaria de los mismos.

Las secciones en las que se decidió dividir el sitio son las siguientes:

- Home
- Productos (desde donde se puede comprar)
- Blog
- Quienes Somos (información sobre la empresa)

Para el formulario de contacto, era imprescindible que estuviese a disposición en todas las secciones, y repetir el elemento hubiese sido caer en un error de diseño. Es por esto que se decidió adjuntar un pop-up o modal al menu “Contacto” y, de esta forma, que quede siempre a disposición del usuario. Se presentaba una situación similar con el carrito de compras. En un principio, en esta misma etapa se lo incluyó junto al listado de productos en la sección de productos. Sin embargo, al evaluar el principio heurístico del estado del sistema siempre visible al usuario, se decidió incorporarlo al menu principal junto a Contacto, y de esta forma posibilitar su acceso en cualquier momento. Siguiendo el este mismo principio, se decidió incorporar a la página breadcrumbs, para lograr que el usuario siempre sepa dónde se encuentra ubicado en todo momento.

Al poner a prueba el quinto y el noveno principio heurístico, acerca de la detección de errores y la posterior ayuda simple y clara para el usuario, se detectó que el

formulario de contacto estaba en falta. Por esto se incorporó al mismo un sistema de detección de campos incompletos o erróneos y su posterior comunicación al usuario, con vistas a guiarlo para que pueda completar correctamente el mismo, e informarle cuando éste es enviado exitosamente.

Por otro lado, a través de la implementación del logo y el menú en todas las secciones, se buscó dar consistencia al sitio y seguir las convenciones estandarizadas al respecto: carteles amarillos para informar sobre productos sin stock; letras rojas para informar sobre errores; botones de compra o de “más información”, barras separadoras y otros elementos de uso común para que el usuario pueda identificarlos y asimilarlos en todo momento.

Durante la etapa de desarrollo del mockup se probaron imágenes, colores y fuentes tipografías (al igual que “textos falsos” o lorem ipsum) para encontrar los elementos que mejor respondieran al diseño y al estilo minimalista pretendido. Se utilizaron iconos y estilos estandarizados del sitio Material Design Icons (<https://materialdesignicons.com/>), pensando en el desarrollar el sitio implementando un template basado en este sitio y en el framework Bootstrap (v3).

Finalmente, durante la etapa de alta, se hicieron mínimas modificaciones respecto al diseño inicial elegido, se cambiaron los “textos falsos” por posible información brindada por el cliente.

Conclusiones

Al finalizar el presente trabajo resulta inevitable la comparación entre el bosquejo inicial y el sitio final en alta. Si bien los elementos y la disposición inicial de los mismos se respetó casi en su totalidad, la creación de los distintos bocetos - sketch, wireframe y mockup - da cuerpo a un workflow que sin duda garantiza resultados. Si bien aún falta el visto bueno del cliente, el pasaje por las distintas etapas y su posterior sometimiento al análisis heurístico da al producto final mayores probabilidades de éxito y una base sólida para argumentar cada decisión tomada a lo largo del proceso.