

# INFORME FINAL

Alumno: Adán Vladimir Gómez.

Materia: Interfaces de Usuario e Interacciones.

Universidad: Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN).

Facultad: Exactas.

Carrera: Tecnicatura Universitaria en el Desarrollo de las Aplicaciones Informáticas (TUDAI).

## INTRODUCCIÓN:

En el presente se detallará la página web “Entre panes”, la cual es una franquicia de comida rápida. Dicha página está desarrollada en base a los conceptos vistos en clase.

Para el desarrollo de ésta se comenzó realizando sketch hasta encontrar el diseño ideal para la página, luego se llevó plasmó este diseño en un mockup, en este caso se utilizó la herramienta “Figma”, en el cual se diseñó cada una de las páginas que integrarían el sitio web, aplicando la utilización de análisis heurísticos, elección de patrones de diseños y aplicando animaciones. Y como último paso se llevó a código utilizando HTML, CSS3 y JavaScript.

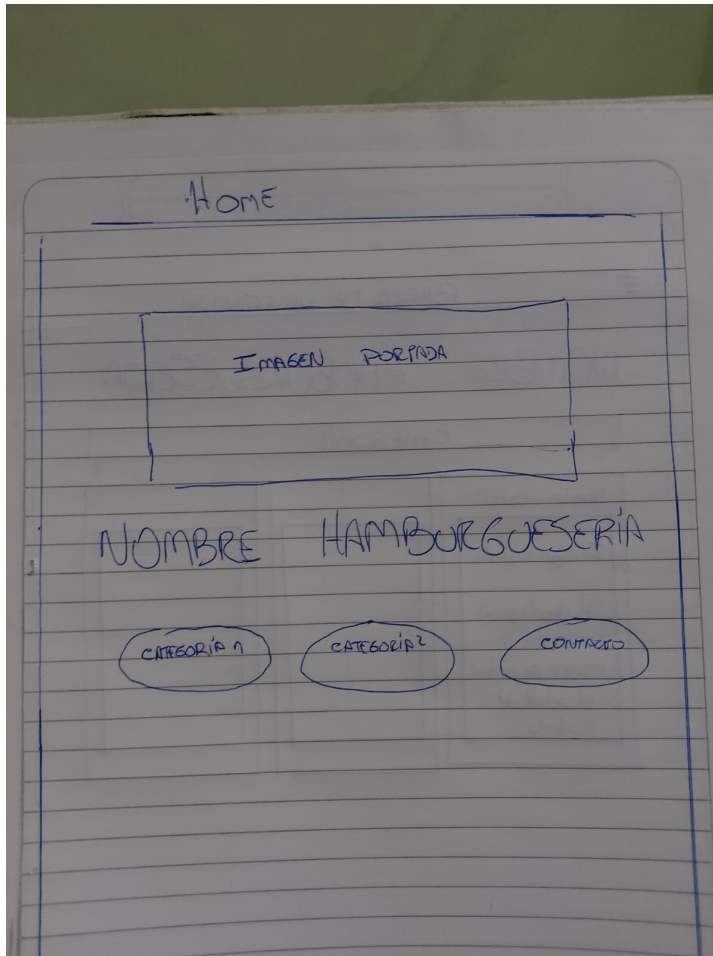
## DESARROLLO:

Comencé diseñando un estilo de página en papel, de como sería la página principal y las demás.

Para la página principal realicé un diseño sencillo con una foto de portada relacionada a alguna comida rápida, seguido del nombre la hamburguesería y debajo de esta imagen tres botones/links que redirigen a los tipos de menú que la página ofrece y también para que el usuario se pueda comunicar con la hamburguesería.

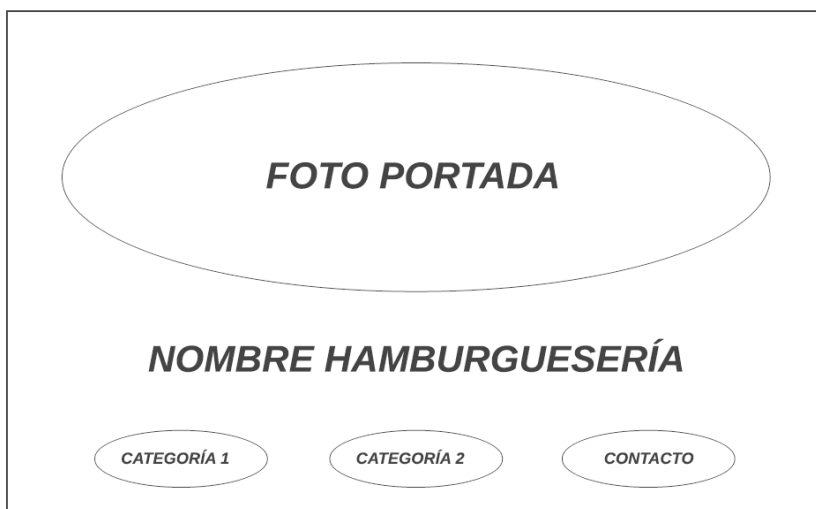
Para las páginas que muestran los tipos de menú, se pensó en un header donde se muestre el nombre de dicha hamburguesería, por debajo un indicador del tipo de comida que se va a ofrecer, y, por debajo de éste, cada una de las comidas del tipo correspondiente. Cada una de esta está compuesta representada por una imagen y una descripción al desplazar el cursor del mouse por encima.

Por último, para la página diseñada para que el usuario se comunice con la hamburguesería, se pensó en un header y un indicador al igual que las páginas mencionadas anteriormente, y debajo de estos, un formulario donde el usuario cargará sus datos personales, su mensaje y un mail donde le llegará la respuesta.



*Imagen correspondiente al boceto del home.*

El siguiente paso fue plasmar dicho boceto en un Wireframe, en el cual se empezó a definir las formas de cada uno los “divs” del sitio.



*Imagen correspondiente al Wireframe del home.*

A continuación, se comenzó a diseñar mediante un sketch de la manera más precisa posible, para esto se utilizó la herramienta “Figma”. En la cual se definieron los estilos y patrones que se iban a utilizar. Esto sumado al análisis heurístico para así poder desarrollar un sitio que sea sencillo a la hora de usar, tanto para los usuarios expertos, como así también para los novatos.



*Imagen correspondiente al mockup del home.*

Finalmente, se pasó todo lo diseñado a código, donde terminaron de corregir unas fallas en el diseño realizado en el sketch, a medida que se iba desarrollando el sitio. Además, tanto en las páginas que muestran los tipos de menú, como la de contacto se añadió un footer en el cual se encuentran las redes sociales de la hamburguesería, las políticas de la franquicia, tales como “Política de Privacidad”, “Defensa del Consumidor”, “Protección de Datos Personales”, y a su vez un atajo que redirige a la sección de contacto.

En base a los diez análisis heurísticos más reconocidos presentados por Nielsen y Molich se darán ejemplos de cada uno de ellos:

- 1- VISIBILIDAD DEL ESTADO DEL SISTEMA: Al inicializar la página principal se puede notar una animación que simula que la página se está cargando.
- 2- RELACIÓN ENTRE EL SISTEMA Y EL MUNDO REAL: Al recorrer el sitio se observa diferentes íconos que con solo el hecho de verlos ya se sabe su funcionalidad. Por ejemplo, el botón del menú desplegable.
- 3- CONTROL Y LIBERTAD DEL USUARIO: En el sitio desarrollado es poco factible que el usuario cometa algo de que tenga que modificar o deshacer. Se podría implementar si existiera una sección en la que el usuario pueda registrarse y ahí si tenga la posibilidad de cambiar los datos de su perfil.

- 4- CONSISTENCIA Y ESTÁNDARES: Al recorrer las diferentes páginas se puede observar que se respeta el mismo orden de sus elementos en cada una de ellas, y se puede diferenciar a que hacen referencia.
- 5- PREVENCIÓN DE ERRORES: En este caso pasa algo similar a la heurística 3 (CONTROL Y LIBERTAD DEL USUARIO), pero llevado al ejemplo de la misma se podría hacer que al momento de que el usuario desee loguearse se le informe si está poniendo correctamente tanto el mail o nombre de usuario.
- 6- RECONOCIMIENTO ANTES QUE RECUERDO: En la sección de “contacto”, existe un formulario en el cual cada input tiene detallado lo que el usuario debe completar, éste detalle se encuentra por encima de cada uno de los inputs, ya que si estuviesen dentro (placeholder), en el momento que se empieza a poner información, desaparecería dicho detalle.
- 7- FLEXIBILIDAD Y EFICIENCIA DE USO: En el formulario mencionado anteriormente el usuario tiene la posibilidad de pasar de un input al siguiente utilizando la tecla “tab”. Obviamente esto sería para los usuarios expertos, aunque así también lo aprendería uno novato sin dificultad.
- 8- ESTÉTICA Y DISEÑO MINIMALISTA: Al navegar por el sitio se notará que no hay mucha información, ya que la intención está en que el usuario preste su atención a las imágenes de cada una de las comidas que la hamburguesería ofrece. No obstante, el usuario tiene posibilidad de ver la información de cada una de estas comidas posicionándose con el cursor del mouse encima de estas fotos.
- 9- AYUDAR A LOS USUARIOS A RECONOCER: Como se mencionó anteriormente el usuario tendría la posibilidad de saber si se equivocó al momento de completar el formulario cuando quiera suscribirse a la sección de registro.
- 10- AYUDA Y DOCUMENTACIÓN: Al igual que el punto anterior el usuario va a contar con la posibilidad de tener la ayuda que desea a la hora de interactuar con el sitio, esta ayuda le servirá tanto a los expertos como a los novatos.

Luego de detallar el análisis heurístico, procedo a mencionar los patrones de diseños que se pensaron al momento del desarrollo del sitio:

- 1- HORIZONTAL DROPDOWN MENU: El sitio al tener pocas secciones de contenido se tomó la decisión de utilizar dicho patrón para obtener una estructura de navegación jerárquica. Y que el usuario pueda dirigirse a cualquiera de estas secciones sin ningún inconveniente.

- 2- SHORTCUT DROPDOWN: El objetivo de este patrón es que el usuario pueda acceder a cada una de las subsecciones de las secciones, mencionadas con anterioridad, de manera fácil y sencilla a través del menú desplegable.
- 3- HOME LINK: Como queremos que el usuario navegue con simpleza, va a contar con la posibilidad de dirigirse al home del sitio con tan solo un click en cualquiera de los elementos donde aparezca el nombre de la hamburguesería.
- 4- FAT FOOTER: Tal cual se viene mencionando, el objetivo es que el usuario pueda navegar con facilidad, es por eso que se utilizó un footer para que dicho usuario encuentre atajos en un mismo lugar sin la necesidad de que el usuario tenga que navegar por toda la página para encontrarlos.
- 5- CATEGORIZATION: Para que el usuario pueda tener una buena comprensión al momento de navegar es necesario que el sitio esté dividido en categorías, porque sino se corre el riesgo que al no ser un sitio que se encuentre ordenado y agrupado, el usuario pierda el interés.
- 6- CARDS: Como el objetivo de la página es mostrar los productos mediante fotos, me pareció interesante este patrón al momento de exponer las fotos de estos productos.
- 7- LAZY REGISTRATION: Al ser una página que su finalidad es que el usuario conozca los productos y no que los compre de manera online, no era necesario que tenga que registrarse para poder navegar.
- 8- PRODUCT PAGE: Para que el usuario pueda conocer más sobre la comida que más le llamó la atención, era necesario detallar cómo estaba compuesta. Por eso mediante animaciones se agregaron dichos detalles a cada uno de los cards, que el usuario podría notarlos al momento de posicionar el cursor del mouse en el card de la imagen que le llamó la atención.

## CONCLUSIÓN:

Como conclusión quiero destacar que en lo personal me gusta mucho lo que es front-end, posicionamiento de elementos y diseños de página, y con la ayuda de los patrones de diseño y los análisis heurísticos me ayudó bastante al momento de desarrollar el sitio web. Y lo voy a implementar a futuro ya que son muy importante para una buena usabilidad del sitio para los usuarios tanto novatos como expertos.

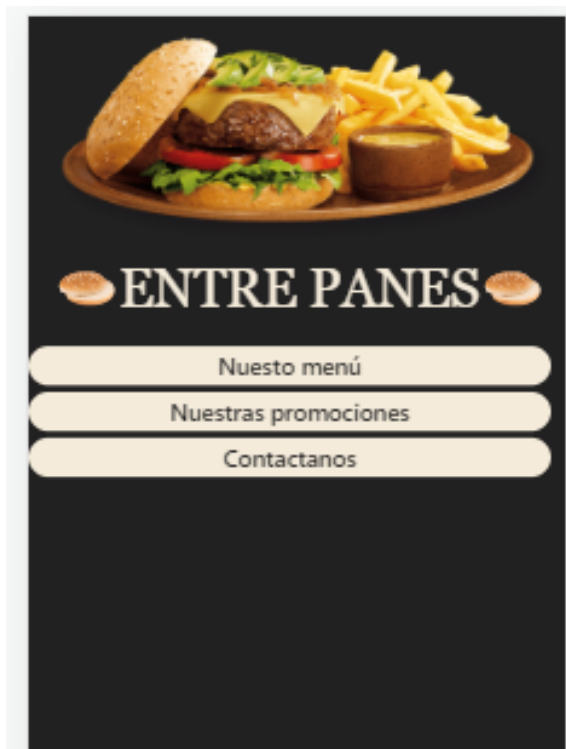
Además, me gustaría mencionar que el sitio está diseñado de manera tal que cuenta con:

- Frente y fondo: en las secciones de categoría se puede diferenciar el fondo de la página con los diferentes contenidos que se quieren mostrar.
- Proximidad y agrupamiento: Tanto en los cards de comida como en el formulario se puede notar la agrupación del contenido que contienen, como así también diferenciar la separación de cada uno de ellos.
- Región común: Similar a lo mencionado anteriormente es notable las diferentes divisiones de regiones que contiene el sitio.
- Alineación: Se puede apreciar como todo el contenido del sitio se encuentra alineado y prolijo.
- Accesibilidad: El texto que conforma todo el sitio es legible y no se opaca con el color de fondo.
- Semántica: Está correctamente distribuido los diferentes “tabs” que presenta el código.
- Responsive: El sitio está diseñado tanto para las pantallas grandes como dispositivos pequeños (celulares).

Para cerrar dejo capturas de pantalla de como quedó terminada la página.



*Imagen correspondiente al sitio del home terminado.*



*Imagen correspondiente al sitio del home terminado simulando un dispositivo más pequeño.*