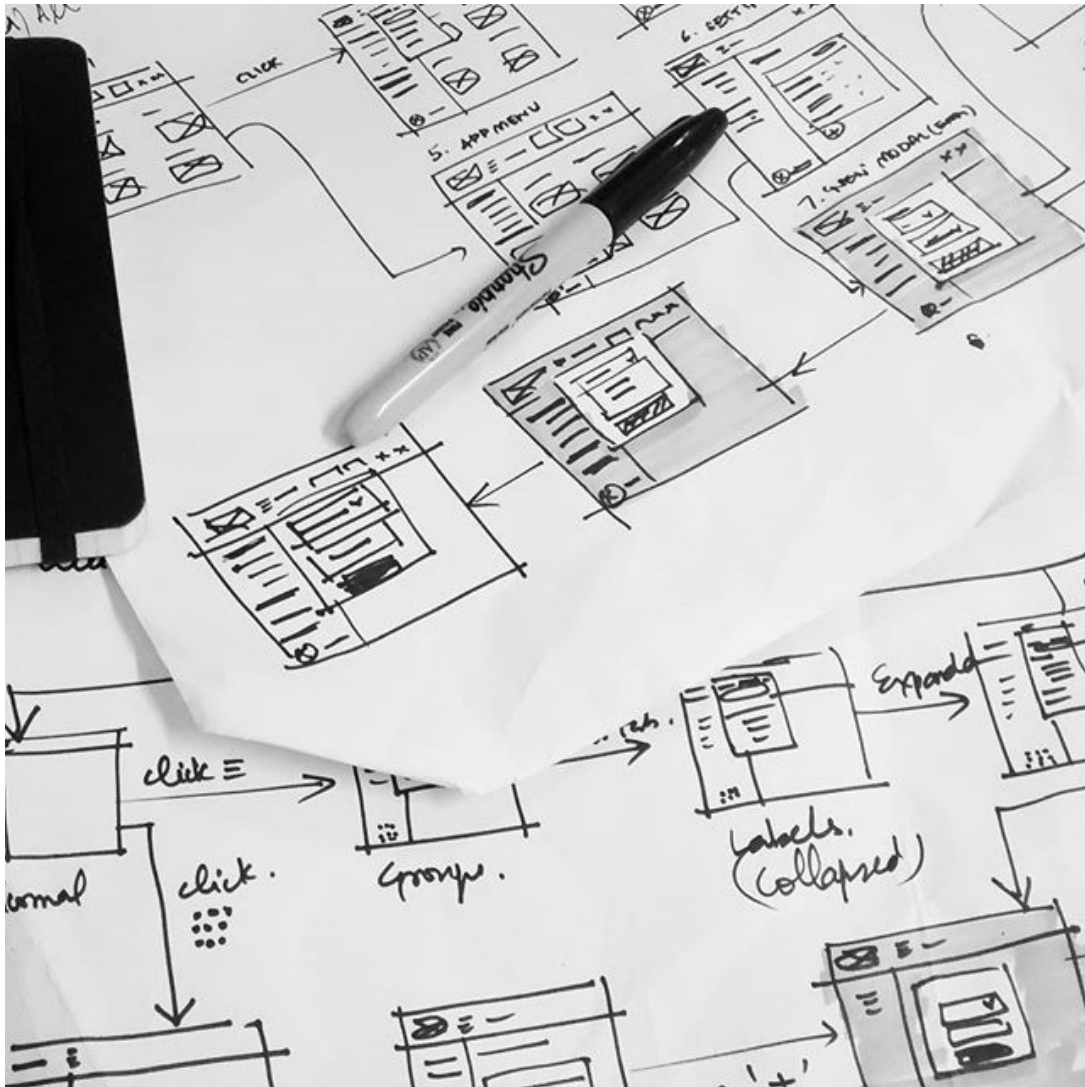


# Informe

# UX | UI | IxD



Alumnos: Prado Marcelo

Bravo Eduardo

Materia: Interfaces de usuario e Interacción

Introducción:

En la cátedra se nos encargó el diseño de un sitio web para un emprendimiento de Cervecería Artesanal en Tandil y quiere hacer un sitio moderno para promocionar su empresa y sus productos.

Se nos pide diseñar una web que contenga:

- a. Logo
- b. Comunicación con sus redes sociales
- c. Mostrar sus productos destacados o promociones
- d. Formulario de contacto rápido
- e. Una sección con descripción muy breve del negocio del tío
- f. Algún video de la elaboración.
- g. Últimas publicaciones
- h. Carrito de compras
- i. Sección que muestre todos los productos que vende, con descripción y precios
- j. Últimos comentarios de las redes sociales

La entrega estará compuesta por:

- a. Sketch
- b. Wireframe
- c. Mockup
- d. Informe con las decisiones de diseño tomadas en cada etapa
- e. [Promoción] Prototipo en alta de al menos dos páginas de la web. (homepage requerida)

# Desarrollo:

En la primer etapa creamos un sketch haciendo un análisis heurístico, respetando una serie de principios heurísticos de Nielsen & Molich, las heurísticas aplicadas son:

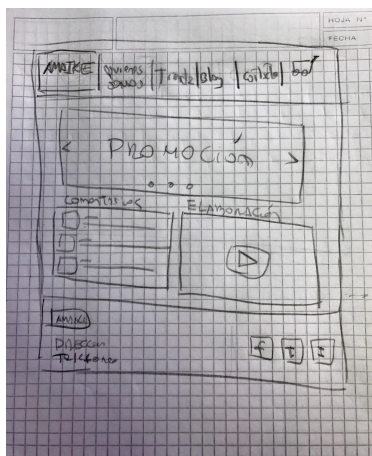
- Relación entre el sistema y el mundo real
- Consistencia y estándares
- Estética y diseño minimalista
- Reconocimiento antes que recuerdo

También aplicamos principios de Gestalt como:

- Ley de similitud
- Ley de continuidad
- Principio de Proximidad
- Equilibrio, simetría y agrupamiento

Patrones:

- Navigation: Pestañas de navegación, Paginación
- Shopping: Página del producto, Carrito de compras
- Social interactions: Reacción



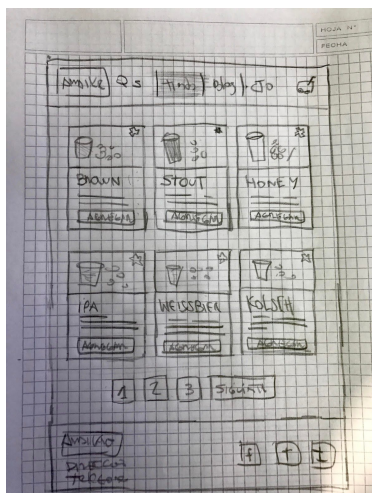
Realizamos dos sketch, en el primero plasmamos el home del sitio web, donde creamos un logo junto a una barra de navegación donde se encuentran las secciones como: Quiénes Somos, Tienda, Blog y Contacto.

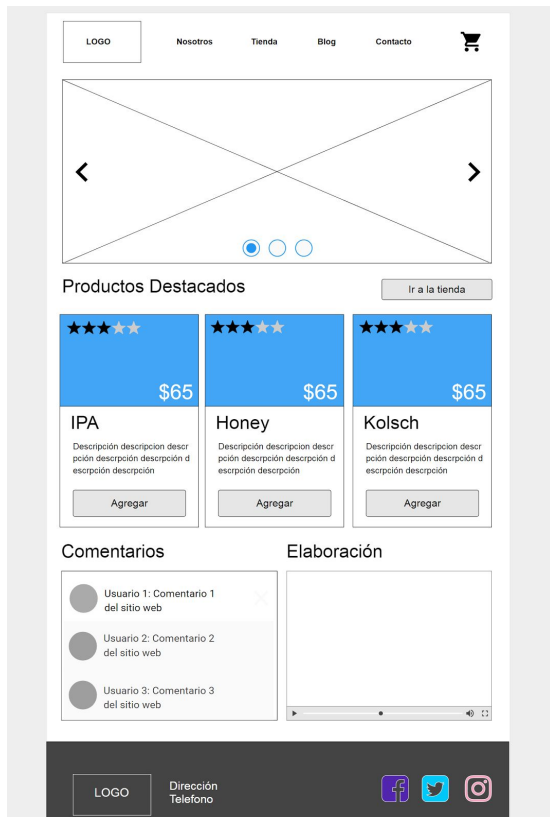
En la misma cabecera, ubicado arriba a la derecha se encuentra el icono del carrito de compra respetando el patrón de e-commerce.

Luego de la cabecera encontramos el slider con promociones, con iconos de navegación sobre el slider. Debajo del slider encontramos dos columnas donde encontramos a la izquierda los comentarios de las redes sociales y a la derecha un video sobre la elaboración de la cerveza artesanal.

Por último encontramos el footer en el cual está ubicado a la derecha los iconos de las redes sociales y a la izquierda el logo de la cerveceria y un contacto rápido.

En el segundo sketch creamos la tienda del sitio web, mostrando la misma cabecera y footer y en el cuerpo del sketch mostramos los productos en una disposición de cuadrícula de 3 columnas por 2 filas, 6 productos por página. En el producto se ve la imagen, el nombre, el precio, un breve descripción, icono de ranking sobre el producto y el boton de agregar al carrito. También tenemos una barra de paginación.

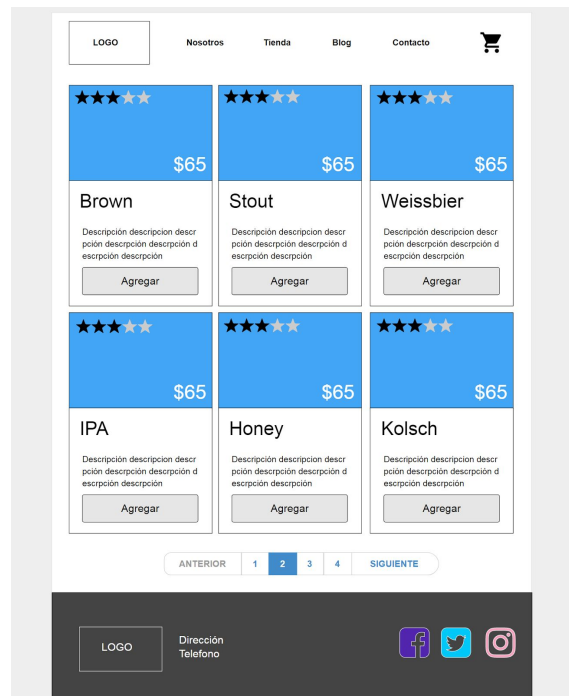




En la segunda etapa creamos los wireframe con la herramienta moqups.com recomendada por la cátedra, donde refinamos la funcionalidad del sitio y la experiencia del usuario donde priorizamos los contenidos de la web.

En el sketch del home solo estaba compuesto por la cabecera, slider, comentarios, video y el footer, pero luego de la presentación en clase nos dimos cuenta que el usuario “debe leer” donde se encontraba la tienda, por lo cual agregamos la sección de Productos Destacados para facilitar dicho inconveniente y mejorar la experiencia del usuario.

Creando interfaz que mantenga el equilibrio y que el usuario se mantenga usando la reacción inmediata del pensamiento “DANIEL KAHNEMAN”.

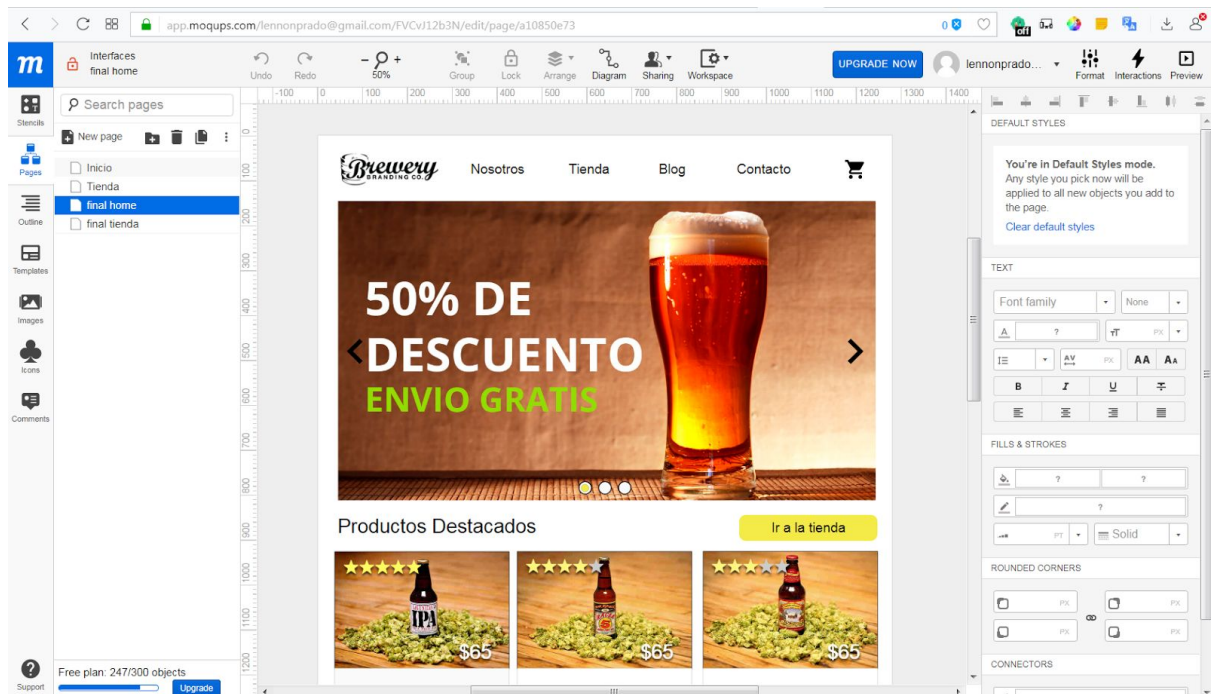


En el wireframe de la tienda creamos las grillas con bordes definidos para la mejora del agrupamiento de los productos.

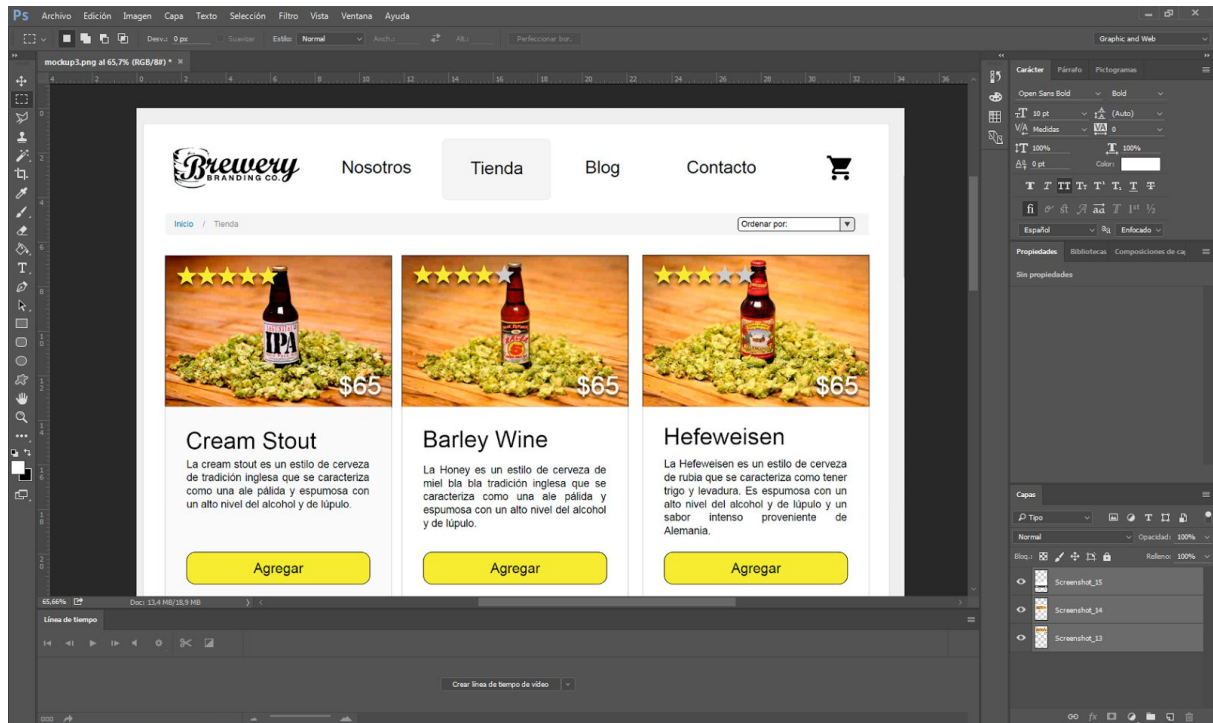
También definimos el lugar de “las estrellas” para rankear el producto. Dicha puntuación se computará una vez que el usuario haya comprado tal producto, lo cual no es visible desde esta interfaz.

En la última fase creamos los mockups creando una representación estática del diseño. Visualizando el contenido y demostrando las funcionalidades básicas de una manera estática.

Para realizar los mockups se utilizó el sitio recomendado por la cátedra [moqups.com](https://moqups.com).



Si bien esta herramienta es funcional y nos sirvió para cubrir todos los aspectos del sitio, la opción gratuita nos imposibilitaba exportar los archivos terminados a un formato legible. Lo cual fue un inconveniente ya que tuvimos que recurrir a capturar la pantalla por partes y volver a armarla con un editor de imágenes, en este caso Adobe Photoshop CC 2015.



Link del proyecto público de los mockups realizados.

<https://app.moqups.com/lennonprado@gmail.com/FVCvJ12b3N/view/page/a10850e73?ui=0>

A modo de conclusión, realizamos un desarrollo desde los inicio creando los sketch del sitio pasando por los wireframe, mejorando varios aspectos de diseños y usabilidad del sitio, llegando a los mockups un un diseño estático del sitio. Esto nos sirvió para entender cómo mejorar nuestros diseños creando estos procesos, aplicando las heurísticas y principios para crear interfaces amigables al usuario.