

Interfaces de usuario e Interacción - TUDAI

Trabajo Práctico Especial

Facultad de Ciencias Exactas

UNCPBA



Maximiliano Guerra - Mail: guerramd@gmail.com

Arturo Garcia Reinhold - Mail: arturogreinhold@gmail.com

Fecha de entrega: Martes 23 de Octubre

ÍNDICE

ÍNDICE	1
Introducción	2
Desarrollo	2
<u>Navigation bar:</u>	2
<u>Filtros de búsqueda:</u>	4
<u>Home personalizada:</u>	5
<u>Cards (Visualización previa de juegos):</u>	6
<u>Game page:</u>	6
<u>Logo interactivo:</u>	7
<u>Galería-SlideShow/Gallery:</u>	7
<u>Login:</u>	7
<u>Create an account:</u>	8
<u>Home- página principal- continuous scrolling pattern:</u>	8
<u>Búsqueda-live filter pattern:</u>	9
<u>Sorting Component:</u>	9
CONCLUSIÓN	9

INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de la página web pedida por el cliente tuvimos en cuenta, además de los requerimientos específicos, que tipo de página convenía realizar para hacer de la experiencia del usuario algo agradable y no tedioso. Para desarrollar ese concepto nos centramos en buscar la forma más intuitiva de navegación, donde el usuario no se pregunte en ningún momento que está pasando o hacia dónde fue a parar y por otro lado que pueda disfrutar de todo el contenido que tenemos para ofrecer sin marearse con el mismo, teniendo un sitio minimalista y agradable en la navegación y a la misma vez muy potente.

A continuación, pasaremos a mencionar los patrones elegidos de diseño para cada uno de los componentes que consideramos clave en la página, remitiendo en cada uno a las ideas previamente mencionadas.

DESARROLLO

Navigation bar: Para la navegación de nuestra página, tuvimos el siguiente razonamiento:

Nuestra página es un buscador de juegos, en el cual podemos buscar con filtros. La idea que se desprende tiene que ver con que el usuario pueda ver muchos juegos, por eso nosotros aplicamos el patrón de continuos scrolling (ver más abajo), el usuario de esta manera podrá “scrollear” cuanto quisiese pudiendo ver los datos previos del juego junto con una imagen. Al aplicar este patrón se tiene que tener en cuenta que la navegación de la página debe estar siempre disponible, y que si el usuario “scrolleo” para muy abajo viendo muchos juegos, al momento de querer navegar por otra parte del sitio no deba volver arriba de la misma manera.

Para esto ese patrón va de la mano con una navegación de tipo sticky (fixed position). Este tipo de navegación se usa cuando nuestra página es de long-scrolling y volver al principio puede confundir al usuario si no sabe cuán abajo fué, lo desorienta en el marco de la página, no puede ver la navegación del sitio. Al aplicar la sticky navigation podemos ofrecer nuestros servicios en cualquier momento y altura de la página que el usuario desee y desde la posición que está acceder a las búsquedas por nombre o

búsquedas avanzadas, o si quiere ver alguno de los top 20, o acceder al sitio con su usuario y contraseña, etc.

A una derecha, también consideramos propicio que el usuario pueda acceder en el momento que quisiese a la opción de loguearse o crear una cuenta nueva, por lo que incluimos dos botones para esas funciones dentro de la sticky navigation.

Para aplicar este concepto mencionado anteriormente tuvimos en cuenta que el menú sea lo más reducido posible, acá nos encontramos con un problema, ¿cómo hacer un menú reducido, práctico y a la vez potente que pueda buscar y filtrar según opciones del usuario? , para resolver esta duda, buscamos ejemplos de sitios que hayan tenido el mismo dilema, nos inspiramos en youtube, ellos también necesitaban mostrar muchos videos, aplicando long-scrolling, y que su menú sea accesible en cualquier momento. Para esto recurrimos a un menú vertical, siguiendo el ejemplo también de sitios como gmail o facebook. En el menú vertical encontramos la ventaja de poder poner nuestras secciones, sin ocupar espacio de la navegación estática horizontal. Por lo que decidimos poner una hamburguesa como botón para acceder a esa navegación horizontal, ¿por que? nos parece que hoy en día dada la cantidad de sitios y aplicaciones que son usadas con smartphones (ambiente en el cual las hamburguesas son mayoría) el usuario ya reconoce este símbolo como un menú y no como cualquier menú , sino en íntima relación con configuraciones globales del sitio o aplicación y sus secciones o partes. Es por esto que preguntamos a usuarios de prueba que pensaban que hacía ese botón, sus respuestas respaldaron esto, es ampliamente conocido tanto para jóvenes como adultos mayores (tomando una pequeña muestra de usuarios).

Una vez resuelto esto, optamos por dividir las secciones del sitio:

Se podrá acceder a la sección inicio o home, la cual lleva al usuario a la página principal, tal como se carga. Se podrá ver la lista de los ultimos 20 juegos publicados, también la lista de los 20 más votados, decidimos incluirlo como una parte de la navegación ya que se trataba de un requerimiento específico del usuario.

Luego tenemos la sección de ayuda para cumplir con la heurística ayuda y documentación, dicha sección por el momento no tiene funcionalidad pero ya está previsto que la tenga.

Por último decidimos incluir en la barra de navegación el footer .Nos basamos primero en la necesidad de tener un footer, con datos de contacto, derechos de autor, etc, y segundo nos encontramos con que en un sitio de continuos scrolling puede que el usuario nunca llegue a un footer si es que lo tenemos en el fondo de nuestra página, por otro lado tampoco podemos poner un footer sticky, esto llevaría a quitar espacio para la visualización de juegos, junto con una distraccion visual . Por ende decidimos ubicarlo en la barra de navegación vertical. En estas decisiones vemos reflejado la heurística estética y diseño minimalista, ya que nuestra navigation bar es muy simple a la vista otorgando solo lo necesario para que el usuario se desenvuelva en nuestro sitio.

Filtros de búsqueda: Como mencionamos anteriormente, nuestra sticky navigation debía poder buscar y filtrar búsquedas de juegos, de manera rápida, intuitiva y práctica. Para eso basándonos en patrones de búsqueda, establecimos una barra de búsqueda, donde el usuario podrá poner un nombre, género, autor, etc. Nuestra barra de búsqueda por cada cambio el usuario al input ofrece resultados para un acceso directo (a la sección del juego detallado) o apretando en la lupa o en la tecla enter arrojar los resultados que generó. En esta parte además de en el input incluir una lupa (obligación tácita si el input es de búsqueda), usamos el patrón de input prompt, ¿por que ? se usa para cuando el input no explica totalmente de que se llenado , se puede poner una pregunta a la cual el usuario responde y ejecuta la búsqueda como en linkedin o mercadolibre (por ej¿que estas buscando?) Nosotros en la prompt incluimos los tipos de búsqueda soportamos por el search input, que son búsqueda por nombres, autor o género, recordamos que usamos un mecanismo de auto-suggestion para ir arrojando resultados parciales a lo que el usuario este ingresando; presentando menos de 10 items y sin una scrollbar al costado, de manera que no nos sobrepase esta información el resto de la visualización de la página.

Por otra parte tenemos los filtros que son necesarios para el sitio, para poder ubicarlos dentro de nuestro menú de navegación sin quitar espacio a la visualización de juegos ni hacer muy grande el menú optamos por poner un botón on/off junto con la palabra “Advanced” ¿por que ? en primer lugar el problema que mencionamos antes, luego nos basamos en la misma interpretación del usuario al botón on off que había tenido con el menú hamburguesa, son funcionalidades que el usuario ya conoce, acompañado de la palabra advanced que suele estar junto a los buscadores como opción para “convocar” opciones de búsqueda avanzada.

Una vez que el usuario “convoca” al filtro, este se extiende del menú normal hacia abajo, con otro fondo para distinguir su categoría de “hijo del nav”. Allí se muestran las opciones de filtro:

Precio: un range slider para ir desde 0 (free) hasta el valor del juego más caro.

Edad: un dropdown con categorías etarias (ej : 5 a 12 años), que al momento de seleccionar una categoría se visualiza en el botón de dropdown.

Género: también es un dropdown, pero compuesto de checkbox con los distintos géneros, ¿por que? para afrontar el tema de los géneros de los juegos probamos de distintas maneras, primero seleccionarlo de un checkbox normal, con 5 u 8 categorías, cuidando siempre el espacio destinado para el filtro... el problema que encontramos fue que buscando la cantidad de géneros posibles para un juego (en páginas conocidas por la temática) eran muchos más que 5 u 8, de hecho puede haber hasta varias decenas. Descartamos esa posibilidad.

La segunda fue que el usuario pueda elegir categorías de a una seleccionandolas de un checkbox con una barra de scroll, y cada una que seleccione, le figuraba en un costado del checkbox como un pill con el nombre del género y una opción para borrarlo (un X para borrar). El problema fue de espacio, se volvía visualmente muy intensa esa parte.

Otra de las ideas que tuvimos fue usar el dropdown compuesto de checkbox, para incluir la cantidad de géneros que soportemos y que el usuario pueda elegir cuantos quisiese sin cargar la vista del menú de filtro, posteriormente nos dimos cuenta que esta idea no cumplía con la heurística de reconocimiento antes que recuerdo. Esto nos llevó a plantearnos cómo cumplirla, lo resolvimos poniendo una cantidad de 6 checkbox que consideramos que engloban todos nuestros géneros estando siempre visibles al usuario.

El filtro de búsqueda no posee la opción de buscar para que el usuario primero seleccione los filtros y luego aplique la búsqueda... nuestra decisión fue por hacer un live filter pattern (ver más abajo) y si incluir el botón "Clear" para restaurar los filtros al valor original.

Home personalizada: Para la home personalizada decidimos primero incluir una sección en la navegación vertical de la página en la cual ponemos el nombre del usuario y las opciones del mismo que son : el acceso a la biblioteca, a su perfil y a la lista de favoritos guardados.

La parte que implementamos para el trabajo sería el perfil del usuario, en el mismo mostramos las recomendaciones de la página para el usuario, los últimos jugados por el mismo y sugerencias en base a un juego específico que haya jugado. La manera de mostrar esos juegos debía ser practica en el sentido de no ser una larga lista, sino que el usuario elija si desea ver las últimas recomendaciones, los últimos jugados o las selección de la página para el con un simple golpe de vista, por ende necesitábamos mostrar muchas previews del juego sin ocupar espacio visual y sin tener todo aglomerado, también necesitábamos que el usuario distinga entre esos 3 grupos de colecciones de juegos, ya que en sí ofrecen distintos matices.

Lo resolvimos mostrando un Carrusel...implementamos este patrón ya que tenemos muchos elementos que mostrar (juegos) en poco espacio y nos interesa que el usuario centre su atención en esos pocos elementos que mostramos. como nos interesa que vean las imágenes de los juegos es que implementamos el mismo. lo utilizamos para mostrarle al usuario que hay más elementos de los que ve, puede seleccionar imágenes a la derecha, y se le mostrará la flecha respectiva si quedan más juegos en esa dirección , lo mismo con la izquierda. Con esto sugerimos al usuario que hay contenido disponible que no está visible actualmente. Decidimos no hacerlo cíclico ya que podríamos confundir al usuario y hacer que vea los previews más de una vez hasta que se de cuenta que está viendo juegos repetidos.

Como parte de la personalización, una vez que un usuario es logueado, en la navegación sticky desaparecen las opciones para loguearte o crear cuenta y son reemplazadas por un avatar, configurable por el usuario, con una flecha a su derecha en pos de que el usuario pueda acceder a las siguientes opciones : datos de la tarjeta, datos de la cuenta o cerrar sesión. Decidimos incluir estas funcionalidades en un avatar, ya que muchas de las páginas de logueo poseen este patrón tácito (en realidad no lo es) pero es fuertemente distinguido por el usuario que un avatar desplegable siempre tiende a tener

configuraciones propias de la cuenta y la opción de desloguearse (ej google services, facebook, netflix).

Cards (Visualización previa de juegos): Para la visualización previa de los juegos en las pantallas correspondientes decidimos basarnos en el patrón de diseño de las cards. Necesitábamos una manera de mostrar la colección de juegos, sin que el usuario se confunda con el orden de los contenidos y sepa que todos los juegos están ordenados según el criterio elegido por él. Facilitamos la tarea del scanning del usuario al momento de elegir esta forma de mostrar la colección de juegos, donde el usuario puede seguir scrolleando y consumiendo así una gran dosis de contenido, que en definitiva es lo que buscamos, que el usuario vea juegos hasta dar con uno de su gusto y proceda a la compra del mismo.

El uso de las cartas también ayuda con el diseño responsive de la página, puede adaptarse el tamaño y cantidad de las cards por cada fila.

Otra de las ventajas es que si el usuario se interesa en algún juego contenido en una card intuitivamente hace click en el mismo o por lo menos reconoce que interactuando con la card podría tener un link hacia más detalles del contenido.

En este componente también aplicamos el principio de proximidad y el de simetría y agrupamiento teniendo en cuenta dejar el mismo espacio entre las cards, ya sea las horizontales o verticales para que el usuario no malinterprete el contenido como distintos grupos de información.

Game page: En la página de visualización de juego, tal como se nos pedía en el requerimiento incluimos una foto del juego, junto con una galería de capturas abajo de la misma a través de la cual el usuario podrá elegir que foto desea ver en tamaño grande.

A la derecha incluimos el logo del juego, un breve descripción y un botón para agregar a favoritos, para que el usuario pueda guardar el juego para verlo o comprarlo en otro momento. Toda la información anterior la mostramos en un solo componente, ordenado entre las fotos a la izquierda y el logo con la descripción a la derecha, por la ley de proximidad el usuario identificará ese componente como uno solo, que es la idea que buscábamos.

Abajo de este componente incluimos el botón de compra o de jugar, basándonos en la regla de 60-30-10 de la composición de colores de la página reservamos el color verde para llamar la atención del usuario de una manera positiva.

Por otro lado se nos pedía la funcionalidad de los controles y ranking de jugadores para cada juego, esta información no decidimos ponerla en la misma página del juego, ya que es una información útil para un usuario que posea el juego (para comparar su ranking) o para un usuario que acaba de comprarlo(controles), es decir esta información es más útil

cuando el usuario va a jugar al mismo y no cuando simplemente quiere la información más general de juego.

Finalmente optamos por incluir una sección extra de la página del juego a la cual el usuario podrá acceder desde la biblioteca (en caso de haber comprado el juego) o desde el botón jugar (en caso que el juego sea gratuito) y aquí si incluimos la información de ranking y controles, la misma es a través de un dropdown modal que despliega la información usada, es útil este método para cuando quiero indicar que se puede desplegar una parte extra, ahorrando espacio de la pantalla para que el usuario al entrar en el modo de juego tenga toda la información disponible sin tener que arrastrar la pantalla hacia abajo.

Logo interactivo: Esta es una recomendación muy común en el diseño web, casi una convención. A través del tiempo la gente ha aprendido a clickear en el logo de las páginas para dirigirse al home, seguir este estándar reduce la confusión del usuario en la ux de nuestra página. Es una realidad y un problema que el usuario muchas veces no puede encontrar un link hacia el home. Misma razón por la cual posicionamos el logo a la izquierda, la gente tiende a buscar el logo en ese sector y sobre todo para dirigirse al inicio de la página. Esto no quita que en nuestro menú incluimos también una sección para dirigirse al home, el usuario podrá acceder a las secciones que busque sin tener que pensar, haciendo el sitio aún más y más usable.

La fuente cambia en el logo , ya que queremos distinguir visualmente del resto del texto en la página.

Galería-SlideShow/Gallery: Se utiliza para reservar espacio en la pantalla y no ocuparlo todo con imágenes.

Login: Para el acceso a nuestra pagina con usuario y contraseña ofrecemos un login en forma de modal que se despliega en medio de la página , decidimos esta manera de ingresar a la “sección” de login porque nos pareció adecuado pensar el comportamiento del usuario en nuestra página como tareas, cuando ingresa se encuentra en una tarea la cual le permite visualizar los juegos y sus reviews, si en cualquier momento de su visita desea registrarse o loguearse simplemente encuentra la opción en nuestro sticky bar y una tarea secundaria pasa al frente, en forma de modal con nuestro formulario de logeo. Las prácticas a seguir para incluir esta función en el modal fueron; permitir al usuario hacer click fuera del modal para volver a la tarea principal; oscurecer la página atrás del modal (como que la primer tarea se encuentra inactiva hasta que el usuario desee volver); por último también consideramos propicio ofrecer un botón para cerrar el modal, si el usuario no logra descifrar que clickeando fuera de él puede volver a la primer tarea.

Las ventanas tipo modal son un elemento eficaz en la interfaz de nuestra página ya que nos permite que el usuario complete esta tarea de registrarse de manera rápida y sencilla sin abandonar del todo la parte de la página que estaba navegando, lo importante es usar este elemento sin que resulte molesto para el usuario, no brindando información de más, siendo claro y conciso, entre otras recomendaciones.

En nuestro login también decidimos incluir el social-login pattern, simplemente porque simplifica el acceso a la cuenta en uno o dos pasos, la opción hace que el usuario

no tenga que recordar un nuevo usuario y password. Un beneficio adicional a este patrón es el acceso a las redes sociales del usuario (información).

Por último es propicio brindar asistencia si el usuario no recuerda la contraseña, lo mejor es hacerlo cercano al input donde se pide la misma de manera que el usuario rápidamente pueda restaurarla sin tener que estar buscando esa opción en alguna configuración.

Create an account: Con respecto al formulario en sí decidimos incluir el email como username, para que el usuario no deba probar entre miles de posibilidades de nombres que probablemente hayan sido ocupados. Los usuarios claramente no quieren pensar en un nombre que no este repetido, prefieren loguearse de manera rápida y sencilla usando un email.

Tuvimos en cuenta que el formulario sea distintivo y práctico, por lo que hacemos foco en el primer campo que deba llenar el usuario, mostrando un color de error y una cruz en caso que el email ingresado sea válido (a través de una comprobación en el momento) y un color verde de success junto con un check en caso que el email sea válido y esté disponible.

Decidimos incluir una opción para que el usuario pueda ver la contraseña que está escribiendo y por supuesto para prevenir errores le pedimos que la repita. También hay pequeños pop ups en forma de diálogo para especificar el error en caso que lo hubiese y la sugerencia de confirmación de contraseña, en el momento que el usuario hace foco para generar una password.

Tanto en el login como en el create account decidimos poner un enlace a su contraparte, en caso que hubiera habido un error y en vez de loguearse el usuario haya querido crear una cuenta o viceversa, para evitar esa confusión por nuestra parte evitamos el Sign in y Sign up, pese a que conozcan la diferencia muchos usuarios podrían fácilmente confundirse, por lo que login y create an account son mejores opciones.

Home- página principal- continuous scrolling pattern: Con respecto a la página principal como ya mencionamos previamente lo que quisimos fue mostrar la totalidad de los juegos sin que el usuario debe navegar hacia otras secciones o hacia otras subsecciones dentro de la misma, como por ejemplo pasar a la página 2, 3, 4, etc. El usuario necesita ver una parte de la totalidad de los juegos. El contenido por lo tanto es mostrado como una parte de toda la totalidad, pareciendo así un sin fin de juegos que el usuario puede ver sin ningún esfuerzo. Cada vez que el usuario sigue scrolleando pasando el final de la página se traen nuevos juegos. A los que si el contenido no llega a cargarse se muestra una barra de carga dentro del contenedor asignado.

Este patrón es usado cuando hay más datos que mostrar de los que entraron en una página normal, en éste caso nuestra inmensa cantidad de juegos. La ventaja que posee con respecto al patrón de paginación es que no tiene un break natural , el usuario puede seguir scrolleando hasta que haya visto la totalidad de los juegos.

Búsqueda-live filter pattern: Para la búsqueda por juegos se nos pedía la funcionalidad de poder realizar una búsqueda por nombre, filtrado por precio, rating, género y rango etario. Para este caso decidimos usar un filtro de búsqueda, ya que es un patrón utilizado para cuando los resultados pueden ser categorizados en filtros, y los resultados de una query son muy numerosos y verlos todos para filtrarlos visualmente (tarea visual del usuario) consumiría mucho tiempo. En este caso como mencionamos anteriormente elegimos aplicar un filtro con un feedback inmediato, es decir cada vez que el usuario elige por ejemplo un género particular (a través del checkbox), ese cambio es tomado y produce una query que devuelve inmediatamente los resultados esperados, por lo que la experiencia de usuario pasa a ser de un monólogo (elegir todo de a una vez) a una conversación, donde el sistema responde cada vez que el usuario eligió un filtro del panel de búsqueda. El usuario necesita que le simplifiquemos la búsqueda de una enorme colección de juegos.

Sorting Component: en este componente mostramos lo más característico de nuestros productos por lo cual pueden ser ordenados, como puede ser el precio ya que al usuario le interesa observar los juegos en orden descendente y no todos desordenados.

Esto ayuda a que podamos ayudar al usuario además de filtrar búsquedas, a ordenarlas según su interés, nos acoplamos a distintos tipos de usuario: los más exigentes que quieren ver juegos por su rating o mayor precio y también a los usuarios que prefieren ver o tener más al alcance (primeros resultados) juegos más económicos.

CONCLUSIÓN

Pudimos ver a través de las justificaciones de cada componente incluido en la página cómo abordamos la experiencia del usuario, a través de una comprensión de sus prácticas más comunes, movimientos usuales y lógicas al momento de enfrentarse con una página. Pudimos amalgamar la ux a nuestras necesidades manejándolos sobre todo por la intuición que tienen los usuarios en una página y por pequeñas estadísticas brindadas por conocidos y familiares, teniendo en cuenta incluir un rango de edades amplio para que no sólo los jóvenes puedan usar la página, sino también los más chicos y los más grandes.

Demostramos que no por hacer un sitio minimalista teníamos deficiencias en la funcionalidad o en la cantidad de información mostrada, pequeños conceptos como el continuous scrolling o el live filter pattern ayudan a nuestra estructura minimalista y a la vez otorgan herramientas potentes y amigables para el usuario.

Para finalizar queremos recalcar la usabilidad de nuestro sitio, de la muestra tomada para las estadísticas que manejamos no tuvimos ningún caso de un usuario que no pueda realizar tareas como: loguearse, navegar las secciones, jugar a un juego o filtrar una búsqueda que eran en sí los requerimientos del cliente.

