

Informe HCI TPE2

June 14, 2011

1 Decisiones de diseño

Vista de Categorías, Subcategorías y productos

Si bien se trató de ser lo mas fiel posible al diseño original, se hicieron cambios leves.

En cuanto a las listas, se optó por:

- Agregar el precio a cada producto, ya que este dato es lo primero que el usuario mira al momento de tomar una decisión.
- Usar una tipografía mas grande. Cuando se diseñó el menú, este aparentaba ser mas “agradable” cuando cada item utilizaba una única línea, pero al ver los resultados obtenidos en la práctica, se decidió que era un buen cambio. Además, no se había tenido en cuenta a los usuarios con problemas de visión (hay que tener presente que estos son dispositivos con pantallas muy reducidas y que además uno puede encontrarse en ambientes muy iluminados y no verse bien el brillo de la pantalla) ni a los usuarios con dedos grandes, a los que puede dificultarse seleccionar un ítem de la lista debido a su tamaño reducido.
- Se agregó un texto en la parte inferior de la pantalla que muestra por unos segundos la opción seleccionada (para complementar al breadcrumb que puede no ser notado debido a su tamaño).

En cuanto a la vista de producto, se logró implementar una pantalla muy fiel a la planeada. Un detalle muy importante que hay que resaltar es el hecho que al momento de listar los datos del producto, se usa la misma tipografía para la etiqueta y su valor, esto se vería muchísimo mejor si fuese como en la vista de información de ordenes.

Filtro, paginación y ordenamiento de la información

Al principio del trabajo se pensó en implementar una barra de búsqueda en la parte superior de la pantalla. Sin embargo, al momento de comenzar a programar, se encontró que android ya ofrecía una de estas (y de hecho era casi igual

a la pensada originalmente!). Aunque por falta de tiempo, no se pudo llegar a implementar esta funcionalidad ni la de paginación (load on demand).

En cuanto al filtro, éste si fue aplicado. En cualquier momento se puede ingresar texto y la lista se fija si hay algún producto que *contenga* las palabras ingresadas. Como no es para nada intuitivo el ingresar un texto sin que halla ningún lugar para escribir (solo seleccionar) se optó inicialmente por crear un menu *ayuda* en el menú principal en donde se hable sobre esto (y posiblemente sobre otras cosas mas). Pero, por experiencia, se sabe que el usuario no ingresará en este menu a menos que le sea imprescindible. Por lo que se tuvo que pensar otra solución, ya que no se quiere ofrecer funcionalidad que no se use por no ser “visible”

La solución que se actualmente encuentra aplicada es la de mostrar un texto en un *toast* por un corto intervalo de tiempo, en un lugar poco invasivo en la pantalla y por supuesto, no modal.

Menú principal

Para simplicidad de la aplicación y mejor aprovechamiento del espacio en la pantalla, se trató de reducir al minimo la cantidad de objetos a mostrar. Actualmente (y debido a la cantidad de funcionalidad) solo se tienen tres botones. Uno para ver productos y otro para ver ordenes existentes y por supuesto, botón para desloguearse.

Por experiencia en trabajos anteriores, se sabe que no es una buena práctica, habilitar botones al usuario cuando en realidad no tiene sentido debido al estado en el que la aplicación se encuentra. Y es por esto que el botón de ver ordenes se desactiva automaticamente cuando el servidor indica que el usuario actual no posee ordenes.

2 Conclusiones

Luego de concluido el trabajo práctico, nos dimos cuenta sobre el potencial de *Android* y lo fácil que es diseñar aplicaciones con esta herramienta (no esta de más mencionar el complicado arranque desde 0).

No esta de mas mencionar que nos hubiese resultado muy interesante poder probar nuestro resultado final en un aparato real ya que después de todo es donde esta destinada a andar.