

# **INTERACCIÓN HOMBRE-COMPUTADORA (HCI)**

## **TRABAJO PRÁCTICO ESPECIAL Nº 2 SEGUNDA ENTREGA**

### **GRUPO 1**

### **ALUMNOS**

- 52056 – Juan Marcos Bellini
- 55291 – Julián Rodríguez Nicastro
- 57629 – Sofia Johansson

# TABLA DE CONTENIDOS

|  |   |
|--|---|
| TABLA DE CONTENIDOS                    | 2 |
| INTRODUCCIÓN                           | 3 |
| CAMBIOS EN LA PANTALLA DE INICIO       | 4 |
| CAMBIOS EN EL NAVIGATION DRAWER        | 5 |
| PANTALLA DE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORIAS | 6 |
| CONCLUSIÓN                             | 8 |

# INTRODUCCIÓN

El presente informe trata acerca de la segunda y última entrega del segundo trabajo práctico especial de la materia Interacción Hombre-Computadora – o HCI por sus siglas en inglés. El objetivo del mismo es comentar las actualizaciones en la implementación respecto del prototipo planteado.

Ya que no hubo muchas críticas al prototipo, solo se incluye información donde sí hubieron cambios. Se cambió la pantalla de inicio, el *navigation drawer*, y las pantallas de categorías y sub-categorías. El resto de las pantallas se mantuvieron tal y como fueron descriptas en el prototipo.

A continuación se explican los cambios propuestos, y las justificaciones de dichos cambios.

## CAMBIOS EN LA PANTALLA DE INICIO

Para empezar, en cuanto a la pantalla de inicio, se tomó la recomendación de la cátedra, y se agregaron las secciones de Hombres, Mujeres, Infantiles, y Bebes. Además se cambio las listas verticales, por listas horizontales. De esta manera, se puede hacer scrolling horizontalmente (para ver los productos que se ofrecen en la pantalla), y verticalmente (para ver las demás secciones). Como se puede ver en la **Fig. 1**, faltó agregar un botón para ver el catálogo completo aplicando dichos filtros. Sin embargo, se puede presionar sobre el producto que se muestra para acceder a la información del mismo.

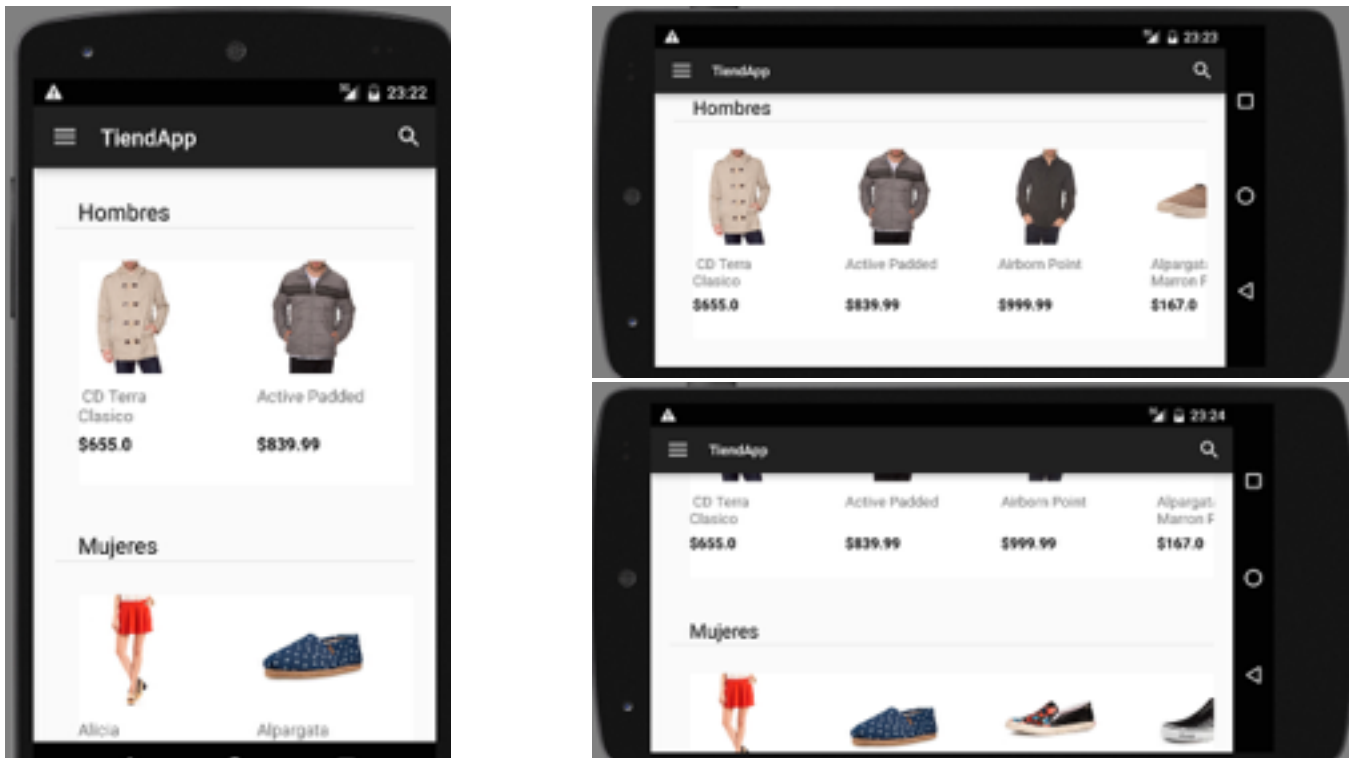
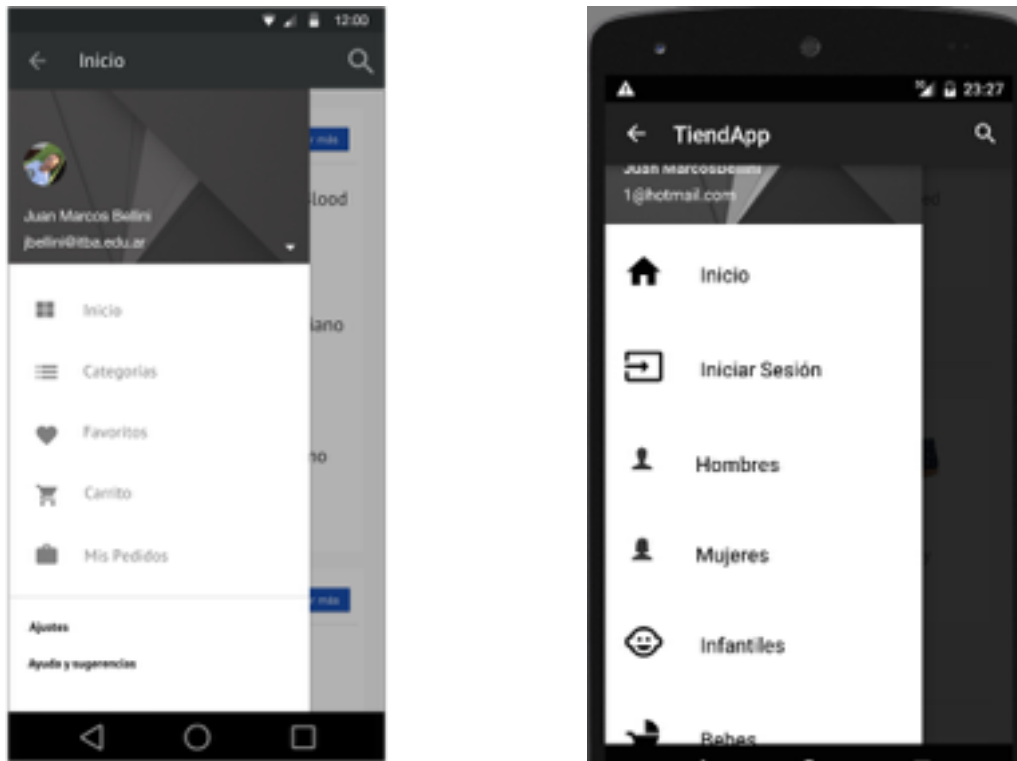


FIG. 1: PANTALLAS DE INICIO

Tampoco se pudo implementar los servicios de autocompletar y de historial de búsquedas. Sin embargo, el buscador funciona a la perfección. Se pueden buscar productos por nombres, haciendo uso del servicio correspondiente de la API.

## CAMBIOS EN EL NAVIGATION DRAWER

Continuando con el navigation drawer, también se hizo caso a la recomendación de la cátedra, y se agregaron las secciones correspondientes. De esta manera, el usuario puede elegir en cualquier momento cuál de ellas quiere ver. La **Fig. 2** muestra los cambios que se hicieron respecto al prototipo



**FIG. 2: CAMBIOS EN EL NAVIGATION DRAWER**

También, para simplificar el uso, se agrego la categoría Iniciar sesión, Ajustes, y Cerrar Sesión, simplificando estas tareas para el usuario. Están más a la vista que antes.

# PANTALLA DE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORIAS

Otro cambio que se implementó fue la recomendación de la cátedra de aplicar pestañas fijas en las pantallas de categorías y sub-categorías. Inicialmente, se debía seleccionar la sección en ellas, pero ahora al ser seleccionada en el *navigation drawer*, ya se muestra el contenido una vez que se ingresa a la pantalla.

De esta manera, se debió quitar las pestañas con los géneros (como se planteó en el prototipo), y se lo remplazo por ofertas y novedades (aunque no se llegó a implementar el contenido de estas últimas). Este cambio resultó también en la quita de los botones correspondientes (Ver **Fig. 3**)

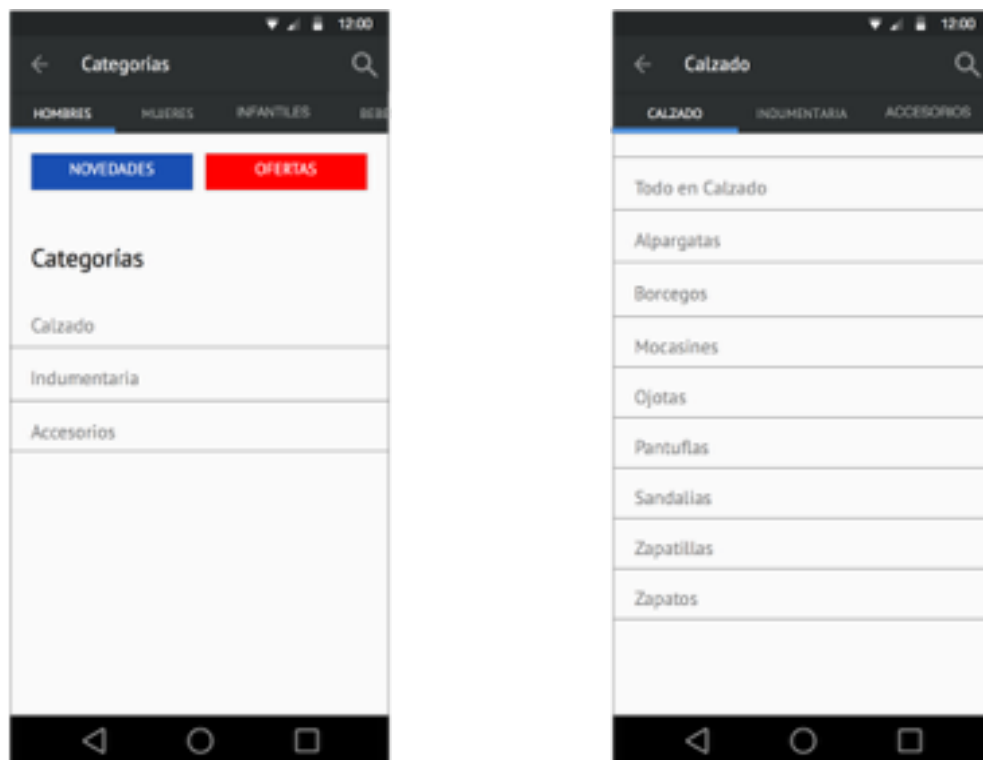
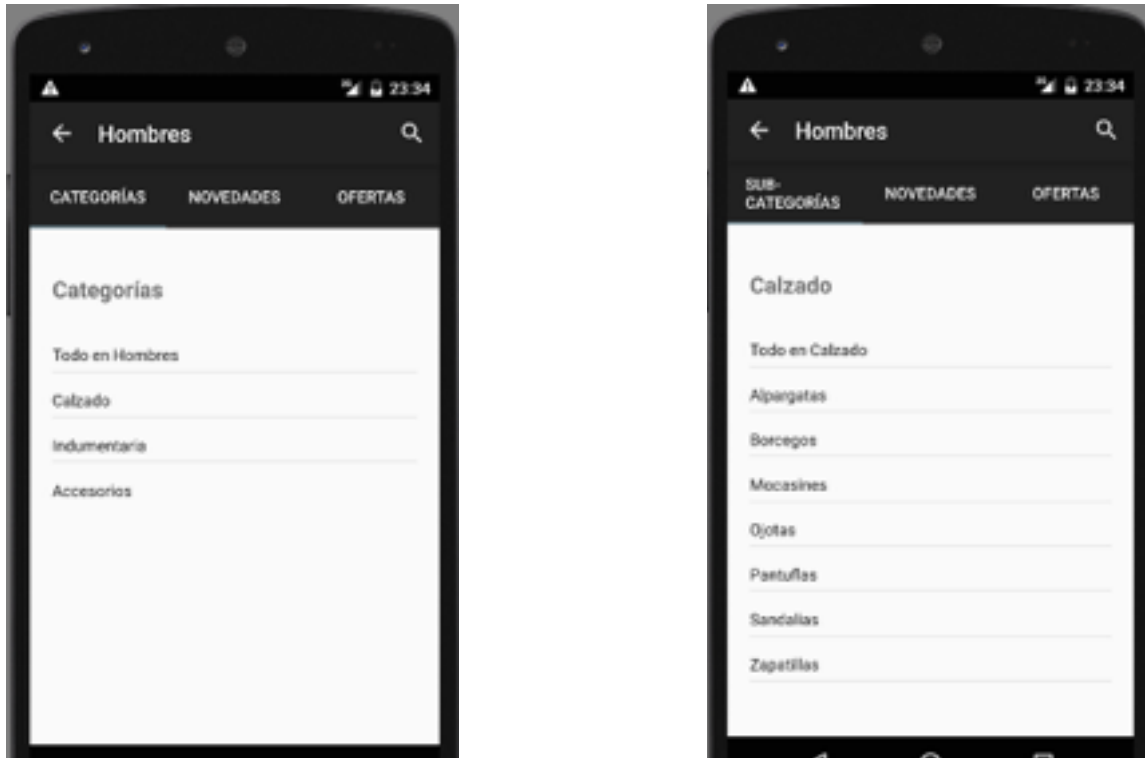


FIG. 3 VERSION DEL PROTOTIPO

**FIG .4: VERSIONES NUEVAS**

Como se puede ver en la **Fig. 4**, se ofrece la posibilidad de acceder al catalogo de distintas formas. Al ingresar en la pantalla de “hombres”, por ejemplo, se puede ver el listado de categorías (o sub-categorías), con el *ítem* “todo en...”. Al presionar en dicho *ítem*, se evita toda la categorización que sigue a partir de donde se esté parado.

# CONCLUSIÓN

Luego de haber realizado la implementación de la aplicación móvil, se llegó a las siguientes conclusiones. Para empezar, se aprendió el funcionamiento básico de la plataforma *Android*. Se aprendieron cuáles son las mejores prácticas a la hora de desarrollar para dicho sistema, y cómo está compuesto dicho sistema.

También se pudieron poner en práctica los conocimientos obtenidos en la materia correspondientes a aplicaciones móviles. Al realizar un desarrollo de este estilo, se puede aplicar la base teórica obtenida en el curso.