

HCI: Trabajo Práctico Especial #2

Implementación de interfaz móvil

Entrega final

Grupo 3

Lobo, Lezica, Soncini, De Lucca

Índice

1. Introducción	3
2. Modificaciones del primer prototipo	4
3. Funcionalidad adicional	14
4. Conclusión	15

1. Introducción

El objetivo del siguiente informe es detallar los cambios que existieron en lo que respecta las decisiones de usabilidad que se tomaron en el desarrollo de la aplicación móvil. También se destacarán los cambios que se realizaron debido a las limitaciones encontradas en el proceso de implementación del único prototipo realizado. De la misma manera se resaltarán bondades ofrecidas por la aplicación en lo que respecta en el ámbito del diseño y de la usabilidad de la misma.

El diseño de la aplicación móvil tiene un aspecto similar al prototipo realizado anteriormente. Sin embargo hubo distintos cambios que creímos necesarios en lo que respecta la usabilidad de la aplicación, funcionalidad de los botones *up* y *back*, y limitaciones que encontramos al momento de realizar la implementación real del prototipo.

De la misma manera se introdujeron mejoras en diversos aspectos de la aplicación, y se profundizó en pantallas y funcionalidad que no había sido implementada al momento de la realización de la primera iteración. Se mantuvo el esquema de colores coherente que se había ideado anteriormente, así como la misma unicidad con respecto al estilo de la página web.

2. Modificaciones del primer prototipo

Barra de acción

Ya se destacó la importancia de la barra de acción en entregas anteriores. La misma le facilita al usuario acciones y modos de navegación. El uso de la barra de acción es vital ya que el usuario se siente cómodo, y se encuentra acostumbrado a usarla ya que se la misma esta disponible a lo largo de todo el sistema operativo.

Queríamos estar seguros de que nuestra implementación de la misma era la correcta. Por eso profundizamos en el estudio de la misma y llegamos a cambios menores pero al mismo tiempo creemos que tendrán un impacto grande en la navegación.

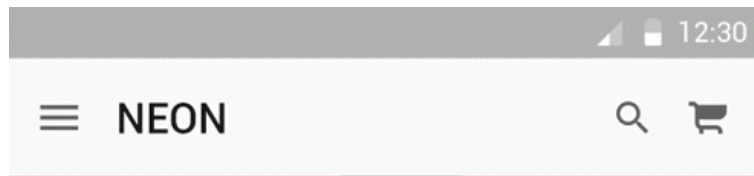


Imagen 1: *Implementación de la barra en el primer prototipo.*

Recordando estudios realizados anteriormente, determinamos la importancia de la persistencia de la opción de búsqueda a lo largo de toda la aplicación. De esta forma decidimos incluirla persistente en la barra de acción. Esta barra también cuenta con otras funcionalidades importantes, como la posibilidad de iniciar sesión. El carrito fue removido ya que no se trataba de una de las funciones necesarias para la aplicación. Al mismo tiempo, optamos por un color más unificado y característico para nuestra aplicación. El rojo fue el elegido. Sin embargo, la esencia de la barra continua siendo la misma: un lugar persistente conocido para el usuario, el cual le facilita las funcionalidades más importantes de la aplicación, buscar por palabras, o desplegar el menú principal. La misma mantiene todos los aspectos que se mencionan en la guía de diseño de *Android*.



Imagen 2: *Implementación final de la barra de acción.*

Sidebar

La *sidebar* no sufrió muchos cambios de lo planteado originalmente. Se mantuvo el esquema de colores definido con anterioridad: rojo y blanco. Al mismo tiempo se mantuvo la idea de incluir las categorías en la misma. Volvemos a hacer énfasis en que creemos que la misma es el lugar adecuado para las mismas. La misma nos permite que siempre estén al alcance de la mano. De la misma forma se mantuvo también la posibilidad de volver al inicio desde la misma. Sin embargo, se cambió la apariencia de este acceso para poder ejercer una diferencia visual entre las categorías ofrecidas y esta función.

Por el mismo motivo que en la barra de acción, se optó por remover las secciones de carrito y favoritos. De esta forma, la *sidebar* final tiene menos opciones que la planteada en el prototipo.

Creemos que con la implementación propuesta cumplimos con uno de los objetivos planteados al momento de desarrollar el prototipo: Emular las categorías y la forma en las que son ofrecidas en la página web. Esto es para crear una sensación de unicidad entre las distintas plataformas, y no generar la sensación de que son dos productos distintos.

La sección superior del *sidebar* sigue teniendo lo que refiere al manejo de usuario porque lo creemos cómodo, coherente y apropiado. Si el usuario se encuentra logueado le ofrece la posibilidad de ver sus órdenes, manejar sus cuenta, entre otras cosas. Si no, le da la posibilidad de iniciar sesión.

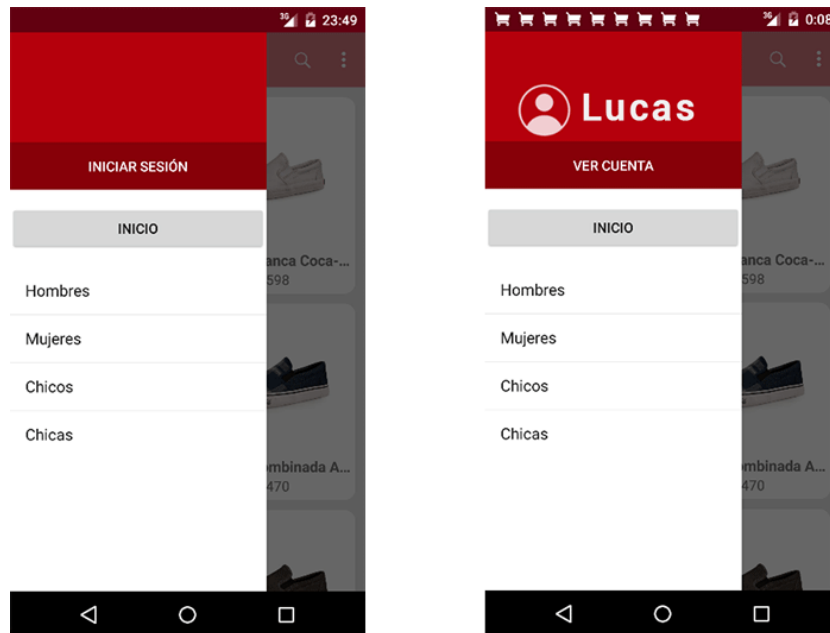


Imagen 3: Implementación del sidebar, logueado y no logueado.

Página principal

Con los cambios en la barra de acción y en la *sidebar*, la apariencia de la pantalla principal resulta trivial. La barra de acción descrita anteriormente dominará la parte superior de la pantalla. Debajo, podemos acceder a las ofertas o categorías especiales representadas con *banners*. Los mismos fueron adaptados y medidos para tener un tamaño apropiado para la interfaz móvil.

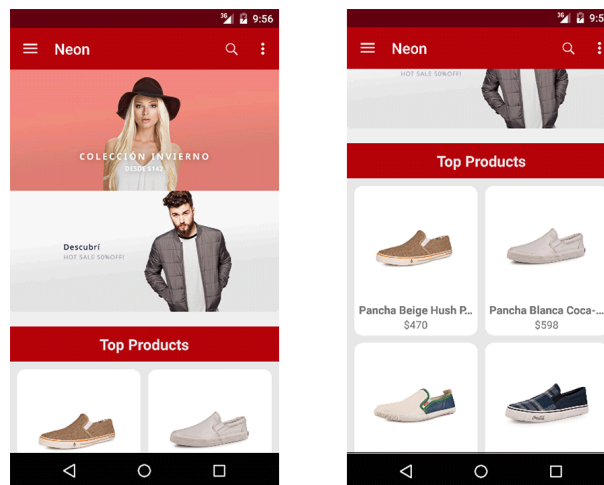


Imagen 4: *Pantalla principal de la aplicación.*

Más adelante, encontramos la sección de productos destacados. Estos no se encuentran ordenados dentro de ninguna categoría especial, pero están dispuestos en el formato de grilla ideado en el prototipo.

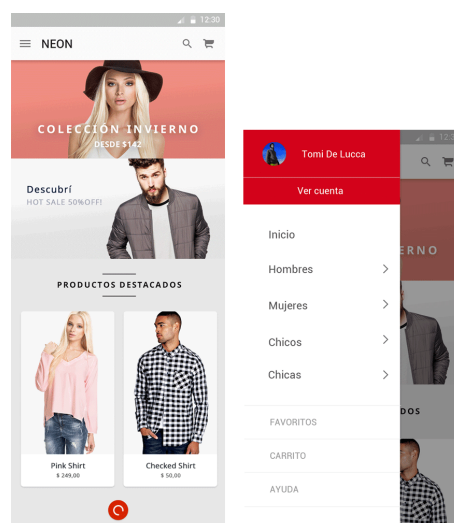


Imagen 5: *Pantalla principal del prototipo.*

En esta pantalla podemos ver que se mantiene el estilo general planteado en la aplicación, preservando el rojo como color característico y de resalte. Los productos están dispuestos de la forma en la que encontramos que se podía representar la mayor cantidad de los mismos, sin perder ningún tipo de atracción visual siendo los mismos muy chicos.

Seguimos defendiendo, como a lo largo de todo el trabajo, la idea de que el *scrolling* debe ser vertical. Es mucho más simple e intuitivo. Nuestro producto final claramente muestra esta idea.

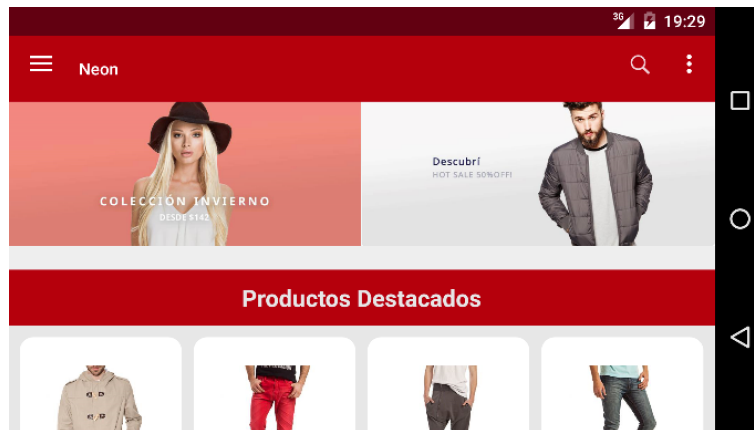


Imagen 6: *Pantalla principal del prototipo.*

Categorías

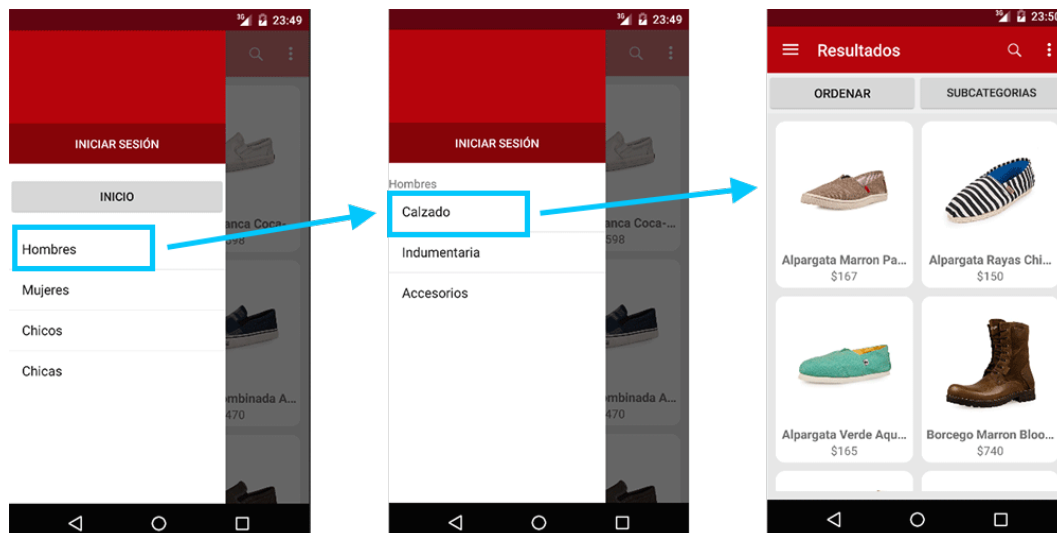


Imagen 7: *Ejemplo de un posible flujo en la aplicación.*

Las categorías se pueden navegar desde la *sidebar* como fue descripto anteriormente. La implementación final de esta navegación no cambió mucho con respecto a lo descripto en el prototipo.

A continuación se pueden ver dos imágenes que comparan el *flow* de la versión funcional y la del prototipo. Las categorías están dispuestas de la misma forma que lo hacen en la versión web de nuestra tienda. Esto es vital para cumplir uno de nuestros objetivos que es mantener coherencia y concordancia entre las versiones de nuestros productos en las distintas plataformas. Resultará intuitivo para el usuario, si encontró el producto que deseaba buscando entre los menues de categorías en la aplicación de *Android*, lo puede hacer de la misma forma en la página web. Creemos que la coherencia es una de las bondades de mayor importancia de nuestros desarrollos.

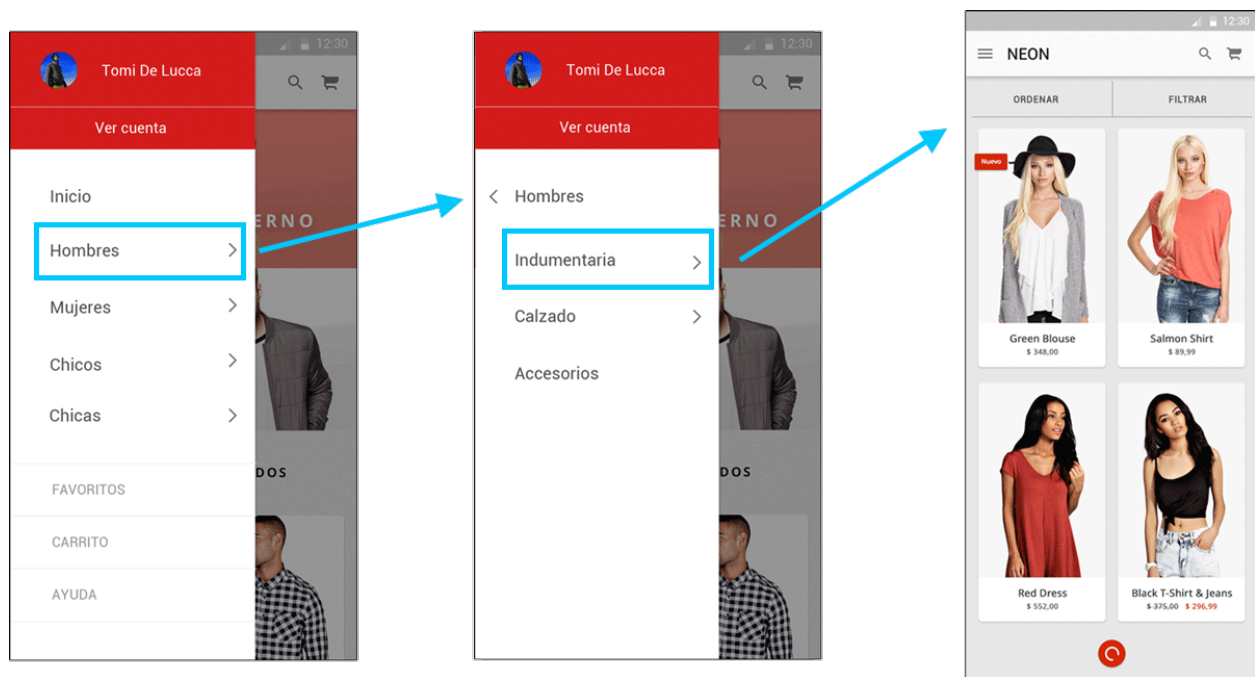


Imagen 8: *Ejemplo de un posible flujo en el primer prototipo.*

Subcategorías

La opción para acceder a las subcategorías de cada categoría se encuentra arriba a la derecha, junto al botón de ordenar. La ubicación de la misma se resolvió en este sector ya que parece intuitivo y coherente, ya que para entrar en una categoría de una jerarquía inferior se debe estar en la de mayor nivel.

Se optó por no incluir esta navegación en el *sidebar* ya que de ser así, la cantidad de pasos necesarios para llegar a una primera instancia de resultados sería mayor. Creemos que las subcategorías son importantes, pero no esenciales. Priorizamos la velocidad con la que se puede llegar

a una primera aproximación antes que la exactitud de la misma. También, en estudios anteriores descubrimos que el usuario se siente más cómodo yendo por lo seguro antes que la profundización extrema de golpe.

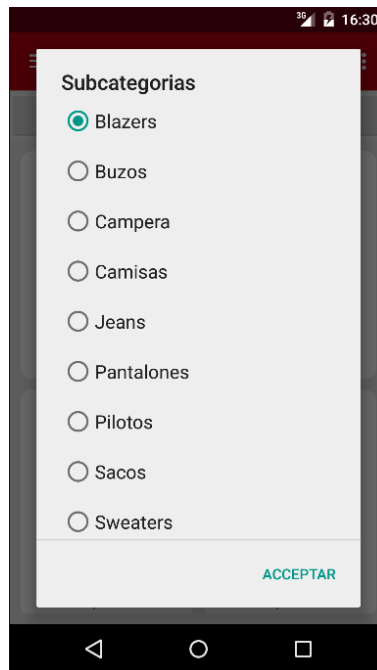


Imagen 9: *Selector de subcategorías.*

La interfaz del selector es simple y concreta. Cuando se acciona el botón para mostrar las opciones, una lista de las mismas aparece frente al usuario y le da la posibilidad de elegir la adecuada. Automáticamente la lista se actualiza mostrando la selección. Si se quiere eliminar, basta con elegir la opción donde no se selecciona ninguna categoría para deshacer el filtro.

En el caso de que luego de aplicar los diversos filtros posibles no exista ningún producto que satisfactoriamente cumpla lo pedido, se lo indicará con un mensaje en pantalla para que el usuario fácilmente pueda refinar su búsqueda nuevamente.

Búsqueda y resultados

Consideramos la búsqueda ser una de las partes más importantes de la aplicación. Debido a esto decidimos que la opción para acceder a ella se encuentre siempre accesible desde la *ActionBar*. Nuestras intenciones al momento de desarrollar el prototipo eran las de incluir la funcionalidad de autocompletar. Sin embargo, nos encontramos aquí con la primera limitación en lo que respecta

la implementación. La poca flexibilidad de la *API*, y la complejidad propuesta nos llevó a omitir dicha función.

Salvando el detalle mencionado en el párrafo anterior, la funcionalidad de búsqueda fue implementada como fue descripta en el primer prototipo.

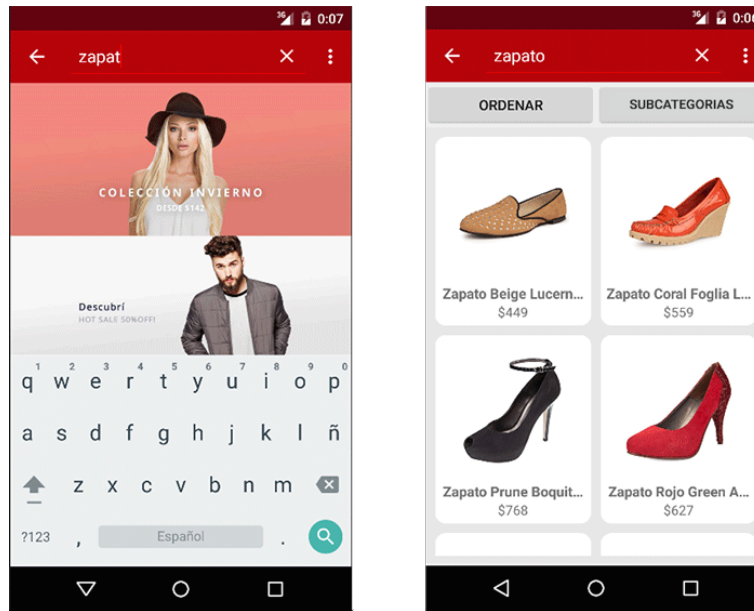


Imagen 10: *Pantalla de búsqueda.*

El listado de productos cuando la búsqueda es efectuada, es idéntico al visto en los resultados por categorías. Creemos que ofrecer la menor cantidad de interfaces distintas para acciones similares es importante ya que agrega sobre la simplicidad que deseamos en la aplicación.

Vista miniatura de producto

La vista miniatura de producto es la que es mostrada en los resultados de búsqueda, categorías y hasta en la página principal. Desde ya, al ser el punto de acceso a cualquiera de los productos que ofrecemos en nuestro catálogo, su diseño no fue librado al azar.

La implementación real de esta vista fue casi idéntica a la prototipada. El mayor cambio fue la relación de aspecto. Se optó por proporciones que resultarían en una vista más cuadrada, optimizando de esta forma el lugar en la pantalla y permitiendo insertar mayor cantidad de productos en una misma pantalla.

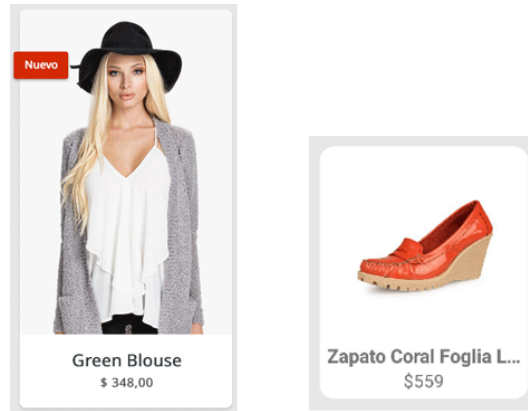


Imagen 11: *Prototipo a la izquierda, implementación a la derecha.*

Como se puede apreciar, los diseños son similares. Se optó por continuar con la idea de introducir menos información que en la página web. El objetivo fue que la vista no contenga información de más, ya que la misma será mostrada en pantallas de mucho menor tamaño.

Pantalla del producto

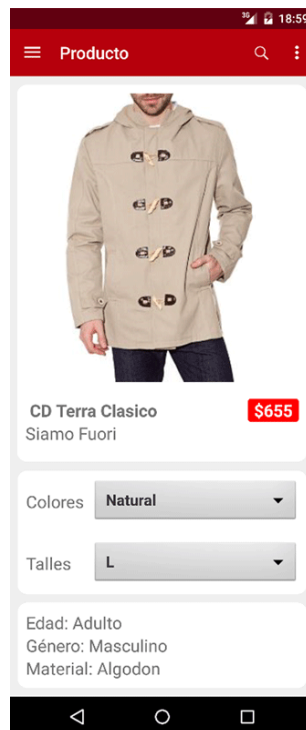


Imagen 12: *Pantalla de detalle de producto.*

Para la pantalla de detalle de producto se siguió con lo que se había prototipado. Se eliminaron

botones de *Agregar al carrito* y *Agregar a favoritos* debido a que la aplicación no cuenta con esta funcionalidad. Se optó por mostrar los talles disponibles y los colores, así también como una descripción del producto lo más detallada posible.

La información está separada en tres cómodas secciones, la primera cuenta con una imagen grande del producto, nombre, marca y precio: los atributos más importantes y característicos de un producto. La segunda cuenta con información acerca del talle y de los colores en los cuales el producto está disponible, y por último información acerca de su composición, categorías, entre otros.

Destacamos nuevamente el hecho de que se mantuvo el diseño del prototipo casi en su exactitud. Esto habla de un prototipo bien pensado, y acorde a las posibilidades de una implementación real.

La interfaz es levemente distinta una vez que la pantalla tiene otro aspecto, por ejemplo, cuando es más ancha. Como fue explicado en el prototipo, se decidió aprovechar al máximo el espacio extra reubicando los mismos elementos y adaptándolos para este nuevo tamaño. El resultado es una interfaz refrescada pero al mismo tiempo familiar.

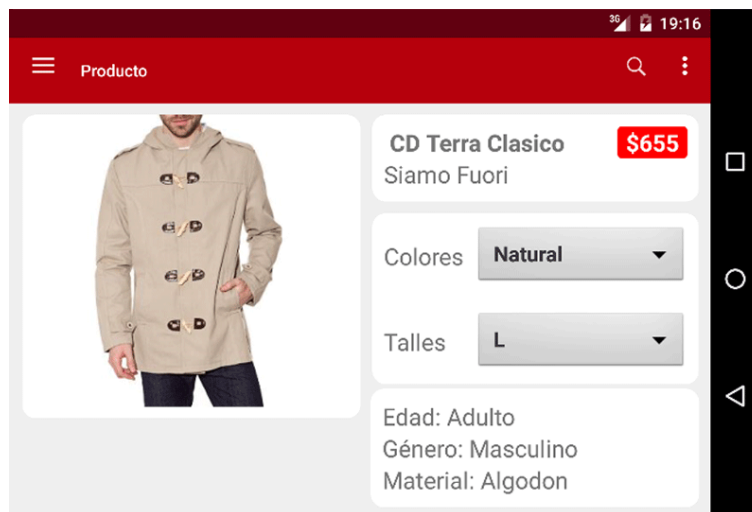


Imagen 13: *Pantalla de detalle de producto para pantallas mas anchas.*

Notificaciones

Se implementó la funcionalidad de recibir notificaciones en la aplicación. Las mismas alertarán al usuario de dos posibles eventos: la creación y el cambio de estado de un pedido. A continuación se muestran capturas de pantalla reales de las notificaciones.

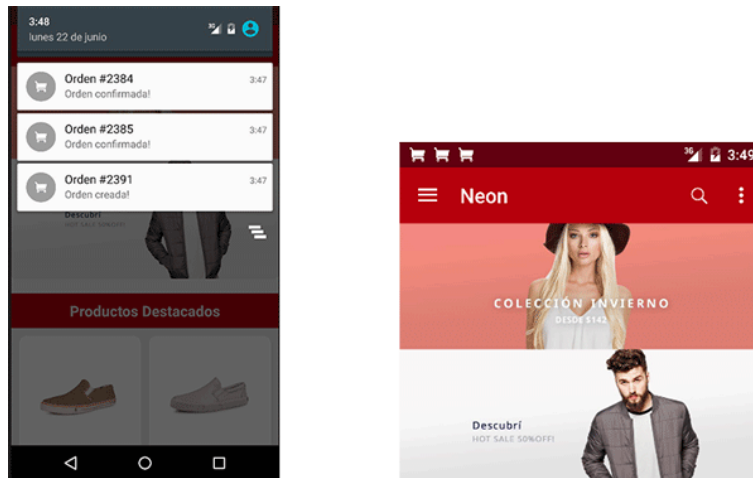


Imagen 14: *Vista de las notificaciones.*

La imagen de la izquierda muestra un ejemplo del *banner* entero. Claramente muestra cual es la orden acerca de la que se esta informando, y el mensaje que se informa como subtexto. La imagen de la derecha muestra el ícono que se presentará en la *statusbar* una vez que una notificación haya entrado en el dispositivo.

Listado de órdenes

El listado de órdenes sufrió cambio con respecto a lo prototipado. Se muestra una lista de órdenes y se puede acceder a cada una para ver el contenido de las mismas. El número de orden, junto con la fecha ayudan al usuario a orientarse y poder ver bien de que orden en cuestión se trata.

Una vez que el mismo selecciona la orden de la lista puede entrar a la misma a ver los detalles, como los productos, la fecha de envío, el total, la dirección de envío, entre otros.

El cambio principal a la versión prototipada se debió a las limitaciones al momento de la implementación, y a que, la lista principal hubiese sido excesivamente larga y dificultaría al usuario encontrar el producto que buscan.

La implementación final resulta ser amigable al usuario y encontrará todo como el mismo lo espera en una navegación jerárquica lógica. Primero las órdenes y dentro de las mismas se encontrarán los detalles de las mismas. Es intuitivo y remonta a modelos mentales del usuario.

3. Funcionalidad adicional

Localización o internalización

La aplicación soporta localización al ciento por ciento. Cada porción de la implementación fue programada teniendo en cuenta el soporte para esta función. Actualmente la misma fue traducida en dos idiomas: inglés y español. Sin embargo, resultaría muy simple agregar soporte para otros idiomas siempre y cuando se tengan las traducciones correspondientes.

Aclaremos que las categorías, productos, talles, colores, entre otros, no fueron traducidos de su idioma original ya que la *API* no implementa esta función. Por lo tanto, el texto traducido será el propio de la aplicación, y no la información recibida a través del servicio.

Distintos tamaños de pantallas y orientaciones

La implementación entregada incluye la funcionalidad de poder correr en diversos dispositivos, adaptando su interfaz con el objetivo de aprovechar al máximo el espacio disponible de la pantalla.

La misma fue probada en teléfonos físicos con pantallas de distintos tamaños, en modo vertical y en modo horizontal. Debido a la falta de una *tablet* física para probar, se realizaron estos testeos en una *Nexus 7* virtual generada con el emulador que *Android Studio* provee.

4. Conclusión

A lo largo del desarrollo de la aplicación móvil para nuestra tienda de compra y venta de ropa y accesorios, fuimos capaces de idear e implementar una versión de la misma que sea centrada en los futuros usuarios. Se dejaron de lado conceptos e ideas que son consideradas malas prácticas, para centrarnos en un desarrollo que fuese fácil e intuitivo para el usuario.

A diferencia de lo que sucedió al momento de crear el sitio web, el prototipo y la implementación final resultaron ser similares. Creemos que el hecho de haber adquirido experiencia fue un factor clave para esta similitud, pero también coincidimos que al existir unas guías de diseño ya establecidas en la plataforma *Android*, esto era lo esperado. Al seguir y respetar estas guías de diseño nuestro potencial creativo fue limitado de una forma sana. Es decir, la interfaz encontrada hoy en día en la plataforma es probada día a día por millones de usuarios que conocen dicho funcionamiento a la perfección. Haber intentado otra cosa, hubiese sido un error.

Aunque existió una única etapa de prototipado para este trabajo, creemos que la misma fue importante para no escribir código en el aire. Esto ayudó a optimizar y aprovechar el poco tiempo disponible para emprender una aplicación de tal envergadura al máximo. De la misma forma, el análisis resultó en una aplicación de una calidad elevada en el campo de la usabilidad.