

# Informe de HCI

---

## Grupo 6

|                     |  |       |
|---------------------|--|-------|
| Bezdjian, Alejandro | <a href="mailto:abezjdia@itba.edu.ar">abezjdia@itba.edu.ar</a> | 52108 |
| Carmona, Lucas      | <a href="mailto:lucarmon@itba.edu.ar">lucarmon@itba.edu.ar</a> | 53051 |
| Hirschowitz, Kevin  | <a href="mailto:khirscho@itba.edu.ar">khirscho@itba.edu.ar</a> | 52539 |
| Hurmuz, Agop        | <a href="mailto:ahurmuz@itba.edu.ar">ahurmuz@itba.edu.ar</a>   | 53248 |

## Índice

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Introducción .....                  | 3  |
| Prototipos .....                    | 4  |
| Prototipos para celular .....       | 4  |
| Inicio .....                        | 4  |
| Opciones del <i>drawer</i> .....    | 5  |
| Ingresar .....                      | 6  |
| Lista de productos .....            | 7  |
| Producto .....                      | 9  |
| Pedidos .....                       | 10 |
| Prototipos para <i>tablet</i> ..... | 11 |
| Inicio .....                        | 11 |
| Ingresar .....                      | 12 |
| Lista de productos .....            | 13 |
| Producto .....                      | 15 |
| Pedidos .....                       | 17 |
| Decisiones de usabilidad .....      | 18 |
| Conclusión .....                    | 20 |

## Introducción

En este informe realizamos y presentamos prototipos de una aplicación android, basada en nuestro sitio web “Chopi”, para celulares y tabletas. La funcionalidad a futuro de la aplicación no será la misma que la de nuestro sitio web sino que un poco más reducida, debido a este factor, entre otros, fue necesario rediseñar algunos escenarios. La pantalla con la que interactúa el usuario es mucho menor por lo tanto la información se debe distribuir y mostrar de forma más concisa y minimalista respecto de la anterior entrega.

Algunas de las vistas presentadas fueron realizadas con el programa para realizar prototipos *Balsamiq Mockups*, mientras que otras fueron realizadas directamente en la implementación en código y la captura fue sobre la app corriendo en un emulador. Esto fue debido a que la dificultad para realizar el escenario en código era relativamente sencillo.

Describimos el porqué de las decisiones de diseño y como afectan las mismas a la usabilidad de la futura aplicación. Priorizamos la facilidad para la navegación del usuario y esto nos llevó a descartar algunos prototipos pensados inicialmente.

## Prototipos

Presentaremos a continuación escenarios básicos que se presentan en la navegación a través de la aplicación para android. Separaremos los prototipos en dos secciones: la sección de celulares y la sección de tablets. A su vez no sólo se mostrarán prototipos en modo *portrait* sino que también en modo *landscape*.

### Prototipos para celular

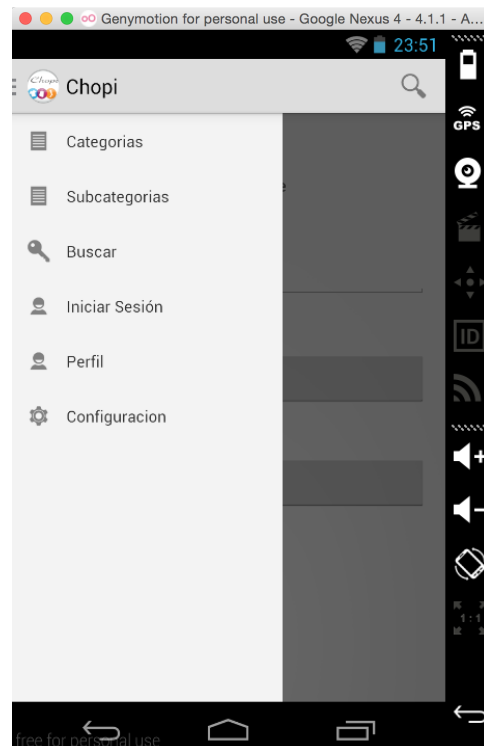
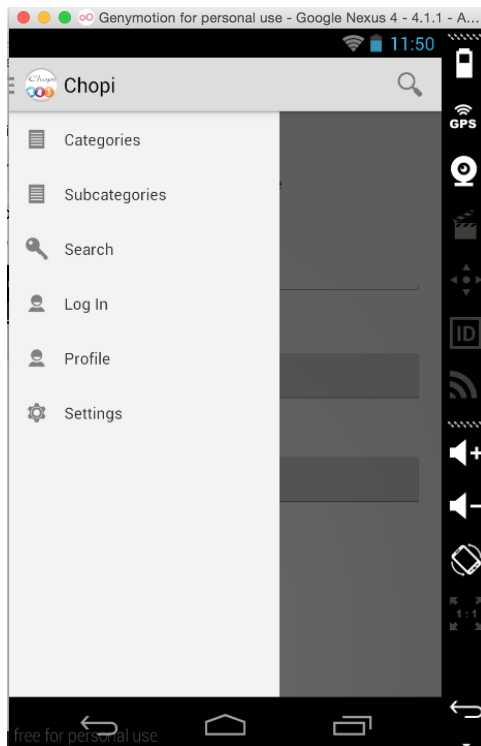
#### Inicio

El primer escenario que se muestra es la pantalla principal cuando se inicia la aplicación donde el usuario puede ver las ofertas y tendencias de la aplicación.



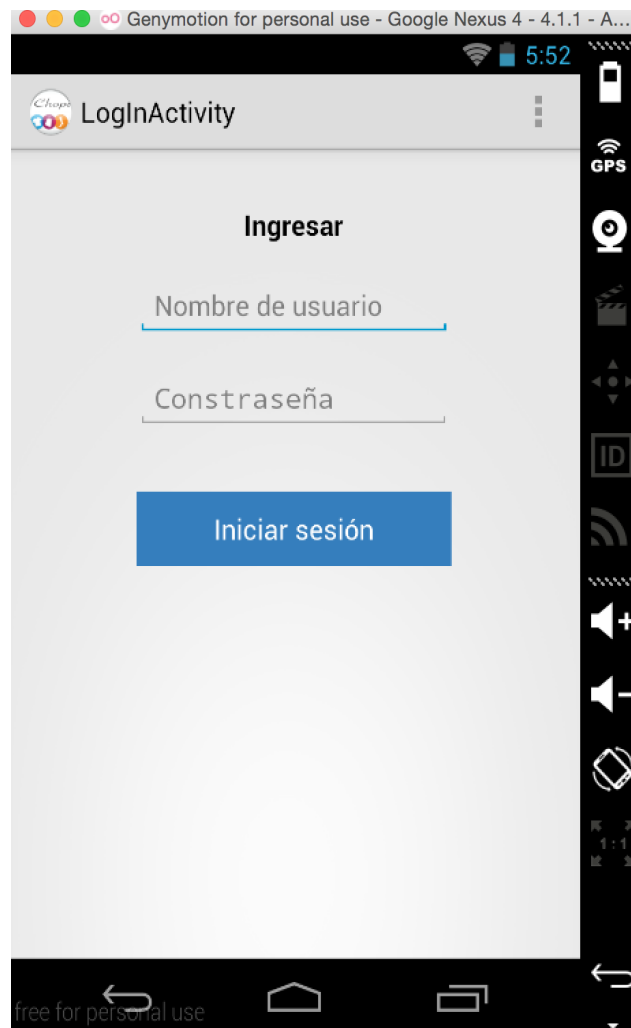
## Opciones del Drawer

Si el usuario desea acceder a alguna de las funcionalidades específicas de la aplicación tal como la búsqueda por algún criterio deberá abrir el drawer que se encuentra a la izquierda. El *drawer* en este prototipo le permite al usuario acceder a los productos según la categoría, subcategoría e iniciar sesión, entre otras. A futuro no tendrá necesariamente las mismas opciones (por ejemplo, el perfil va a estar disponible si ya inició sesión), sin embargo a modo de prototipo y para dar una imagen de como será la aplicación consideramos que estas opciones eran adecuadas. A medida que se vaya desarrollando el backend de la aplicación con mayores funcionalidades le agregaremos o modificaremos las opciones que muestra actualmente nuestro frontend. Mencionamos que las capturas a continuación son un drawer implementado y funcionando en un emulador corriendo un Nexus 4, para la API 4.1.1, el nombre del emulador es *GenyMotion*. Realizamos versiones en inglés y en español, a continuación mostramos capturas del resultado de ambas.



## Ingresar

El tercer escenario que mostramos es el que se le presenta al usuario cuando elige la opción de iniciar sesión. Una vez que el usuario haya iniciado su sesión podrá acceder a sus pedidos y ver las actualizaciones sobre el mismo. *Nota: Este escenario a diferencia de los otros que presentaremos en este informe fue realizado primero en java, la foto que se muestra en este informe es una captura de pantalla del emulador GenyMotion corriendo la aplicación, este es el porqué del distinto formato de la imagen.*

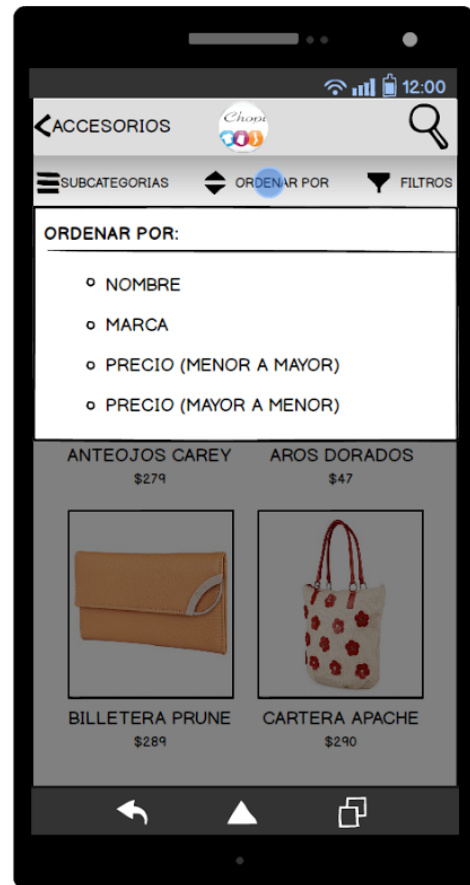


## Lista de productos

A continuación se puede ver la vista del listado de productos. En la parte superior se puede volver hacia atrás a elegir otra categoría (en el siguiente ejemplo se encuentra en Mujer→ Accesorios). Luego se observan tres botones:

- Ordenar por: se encuentra en el centro, y haciendo click en el aparecen las opciones para ordenar.
- Filtros: se encuentra a la derecha. Se lo puede seleccionar con un click como deslizar desde la derecha de la pantalla. Muestra opciones para filtrar por Marca, Color y Ocasión.
- Subcategorías: se encuentra a la izquierda. Se lo puede tanto seleccionar con un click como deslizar desde la izquierda de la pantalla. Muestra todas las subcategorías de la categoría actual que se ve en el action bar.

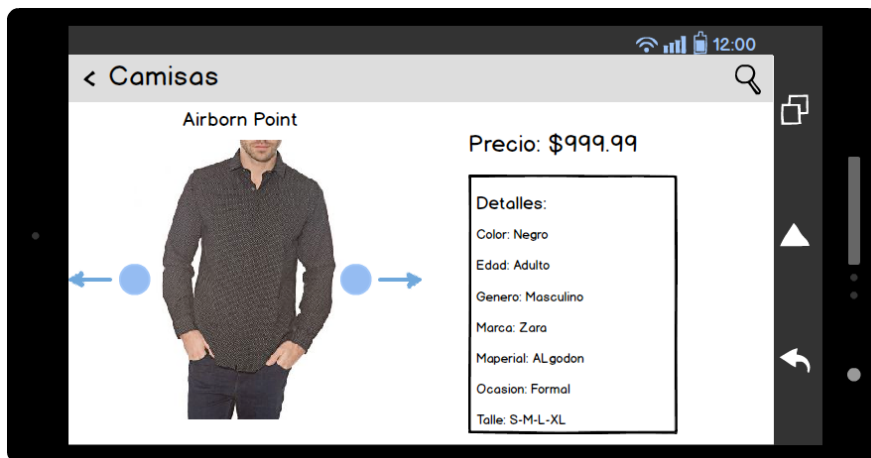
Esas tres acciones se pueden ver representadas en las imágenes. Luego se puede ver que optamos por la cuadrícula para representar los productos por sobre la lista que ya la miniatura de la misma es más grande que si usabamos la lista.





## Producto

Mostramos la vista que se observa cuando el usuario accede a un artículo en particular donde se muestra: información básica del mismo, foto, marca y precio. Si el usuario desea, desde este escenario volver a realizar otra búsqueda puede acceder mediante el drawer de la izquierda, o volver con la flecha de atrás a los resultados anteriores o como tercer opción seleccionar en el action bar de arriba a la derecha la opción de la lupa que le permitirá realizar búsquedas por nombre. De esta forma el usuario posee completo control y movilidad hacia los distintos escenarios.

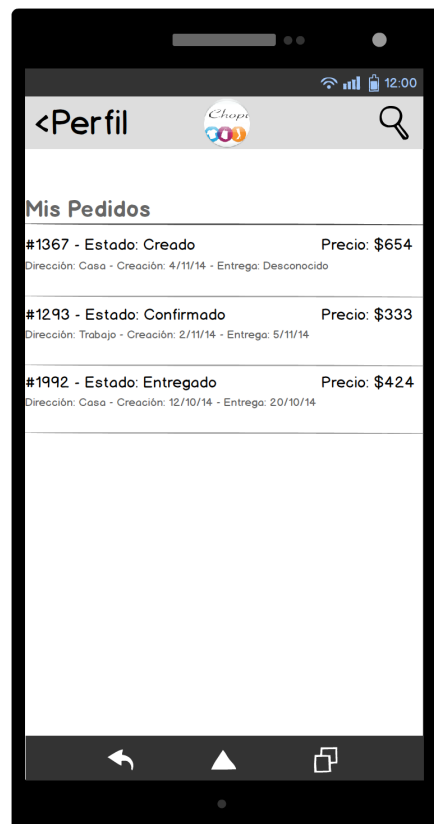


## Pedidos

En las siguientes imágenes se puede ver la vista para revisar los pedidos realizados desde un ordenador y verificar el estado de los mismos.

Se puede ver cómo difiere el diseño en las distintas vistas:

- En el caso de la vista *portrait*, las órdenes están más compactas, resaltando el número de orden y el estado del mismo, y en tamaño mas chico se ve el detalle de la dirección, las fechas y el precio.
- En cambio, en el caso de la vista en *landscape* se observa una tabla con referencias y todos los datos representados con igual importancia.



## Tablet

Mostramos en el escenario a continuación la vista de nuestra aplicación desde una tablet. Las ventanas de “Inicio”, “Iniciar sesión” y “Pedidos” se mantienen iguales a las de un teléfono inteligente, por lo tanto no agregaremos información al respecto.

Sin embargo, en las vistas de “Lista de productos” y “Producto seleccionado” realizamos algunos cambios visuales, aprovechando más el tamaño de la Tablet. Los mismos serán mencionados al mostrar sus imágenes.

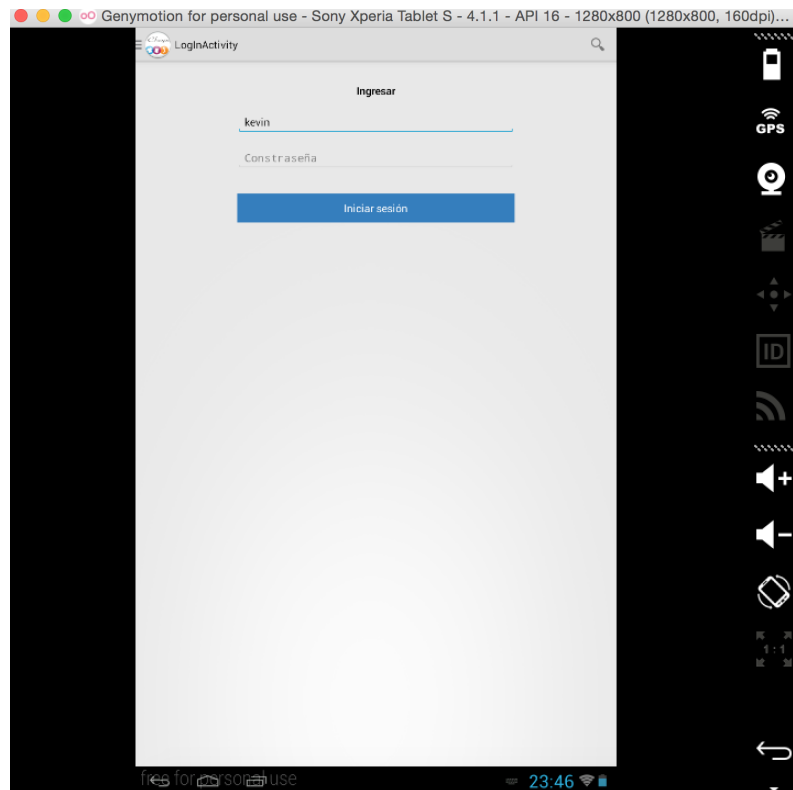
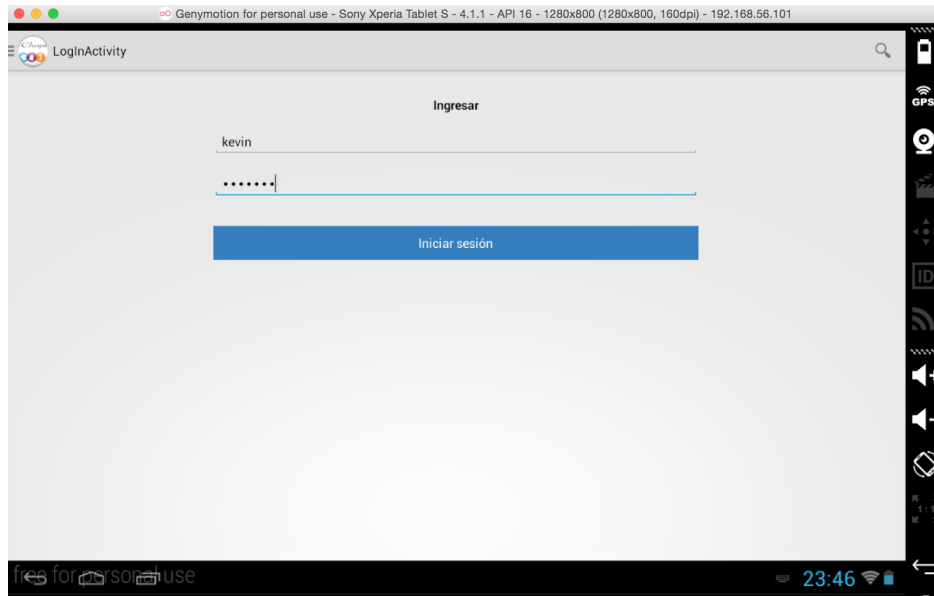
### Inicio

Esta ventana se mantiene igual a la del teléfono.



## Ingresar

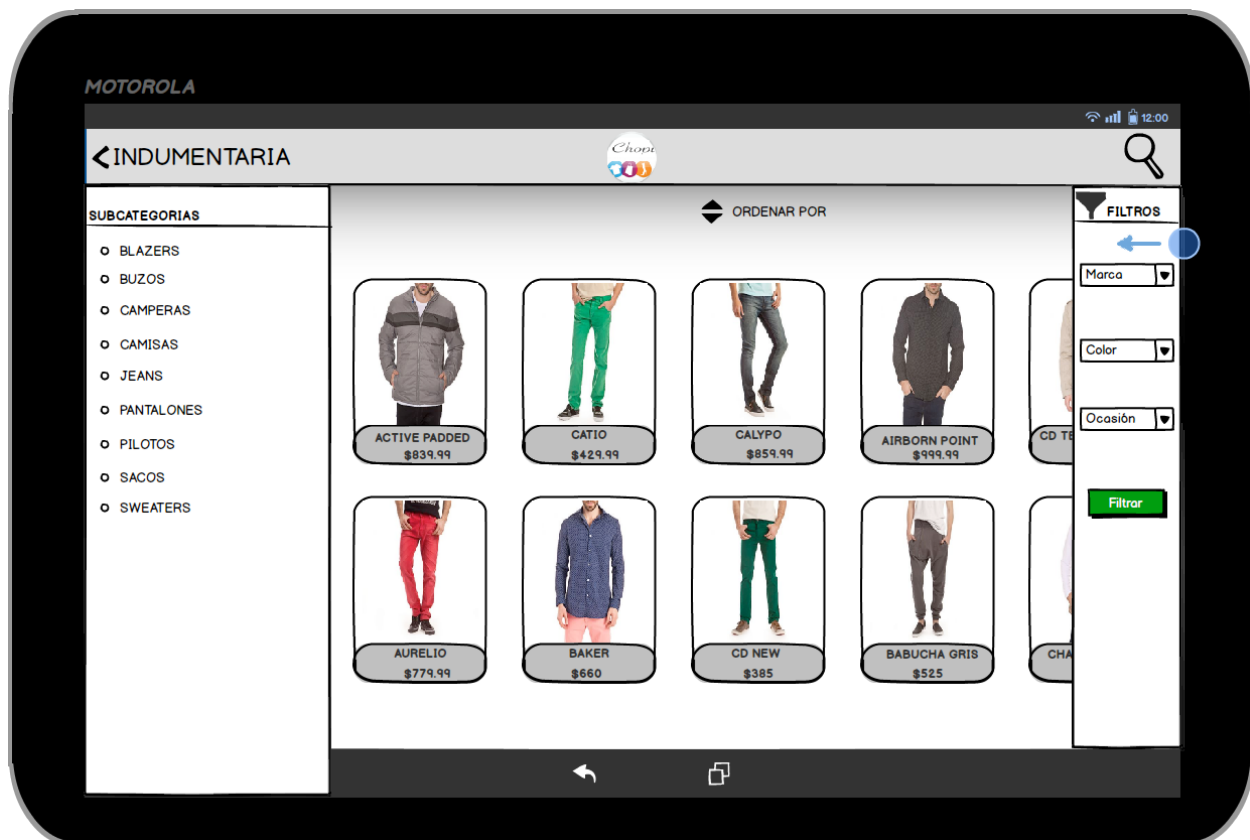
Ejecutamos nuestra aplicación sobre un emulador corriendo la versión 4.1.1 API 16 emulando una tablet Sony Xperia S, mostramos a continuación la vista del escenario para iniciar sesión en castellano:



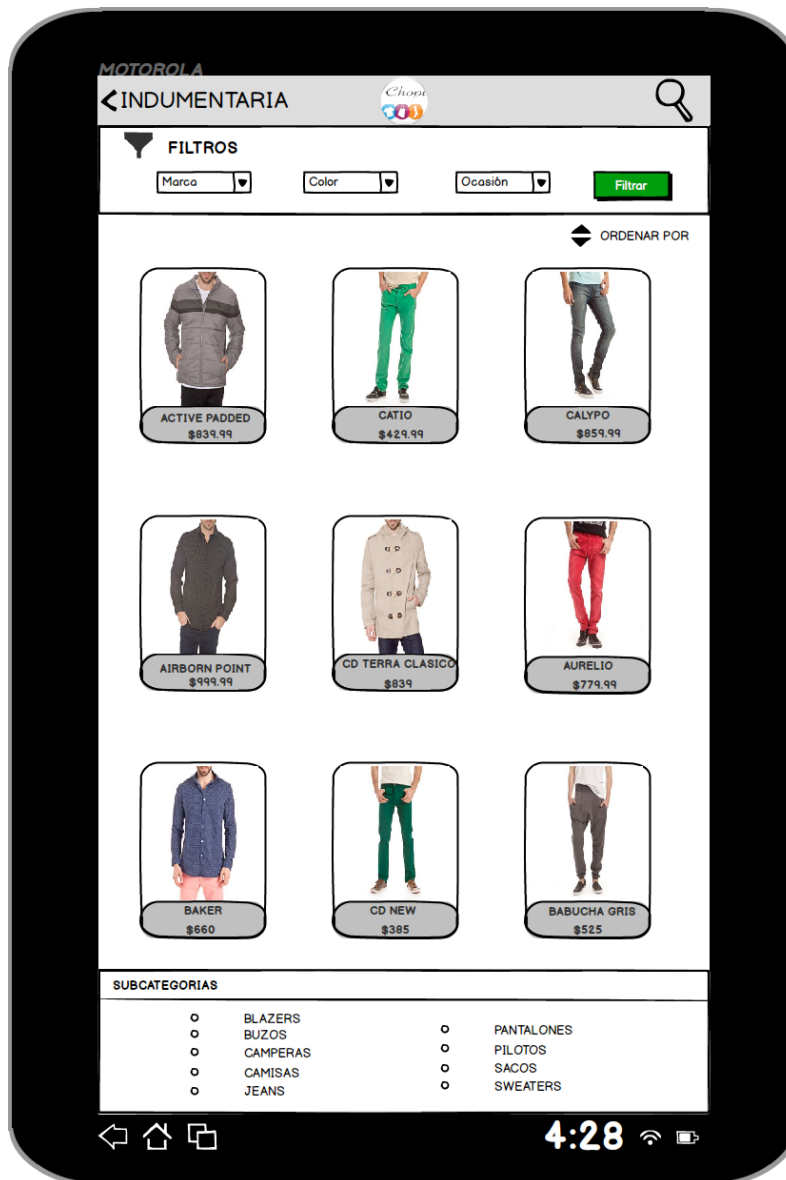
## Lista de productos

Realizamos dos vistas diferentes según la orientación de la tablet:

- En formato *landscape* el usuario puede visualizar hasta 10 productos de forma cómoda. A su izquierda se presenta el *drawer* que le permite realizar un filtrado extra dentro de la categoría indumentaria hacia las pertinentes subcategorías correspondientes. Hacia la derecha se encuentran un botón de los filtros (en este caso con la opción ya deslizada). En el medio se encuentra la opción para ordenar los productos.



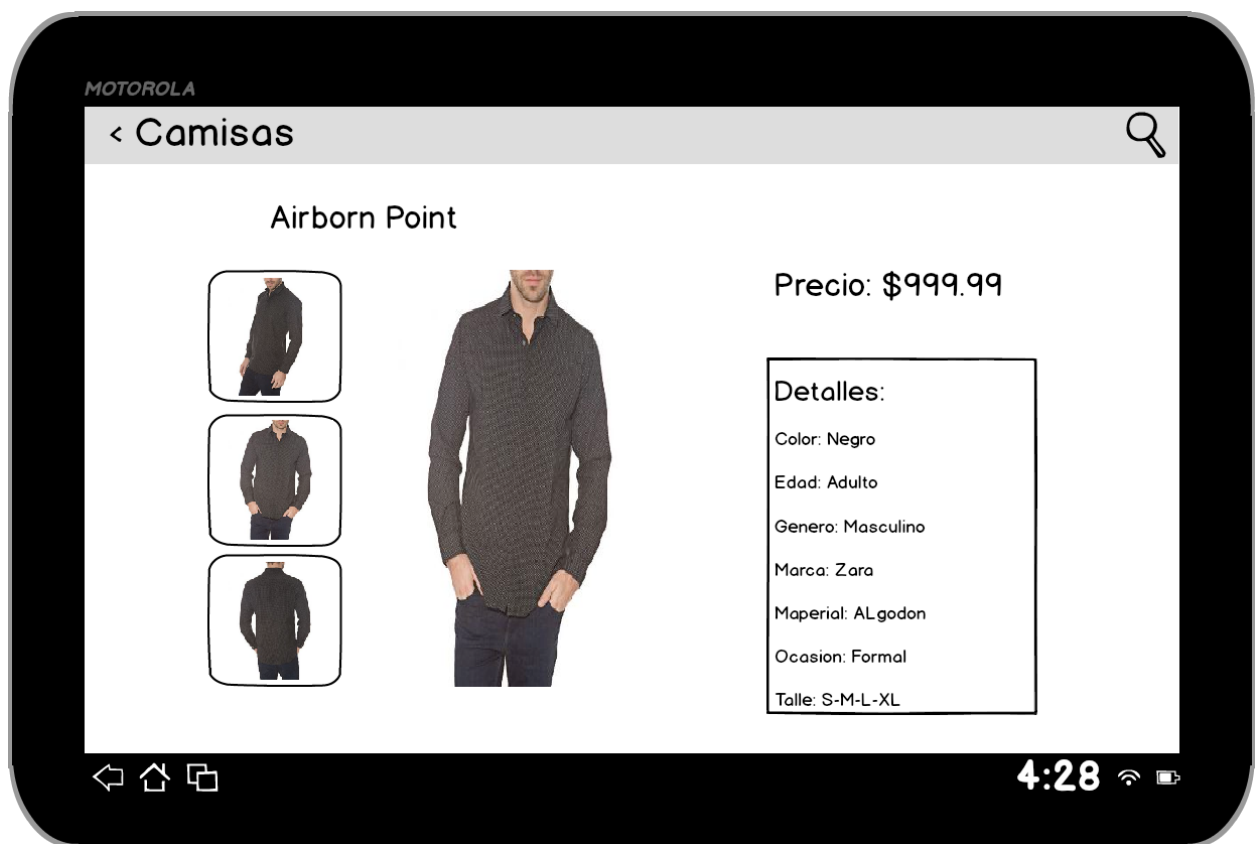
- En formato *portrait* la vista es distinta. Los filtros se encuentran en la parte superior de la pantalla, mientras que las subcategorías están ubicadas en la parte inferior. En este caso las dos opciones se encuentran fijas en la pantalla sin la necesidad de deslizarse. A la derecha también está el botón para ordenar los productos.



## Producto

Al igual que para el teléfono, aquí se observa como se ve un producto en particular accedido por el usuario. Las dos vistas, *landscape* y *portrait*, presentan la información necesaria para el usuario y se distribuye de la manera mas comoda para cada una.

Aprovechando el tamaño de la pantalla de la tablet, en ambas vistas se agregó la miniatura de las otras fotos del producto, a diferencia del teléfono en el cual al ser mas chico, para ver mas fotos había que ir deslizando la pantalla hacia la izquierda y derecha.



MOTOROLA

< Camisas



Airborn Point



Precio: \$999.99

Detalles:

Color: Negro

Marca: Zara

Edad: Adulto

Material: Algodon

Genero: Masculino

Ocasion: Formal

Talle: S-M-L-XL



4:28





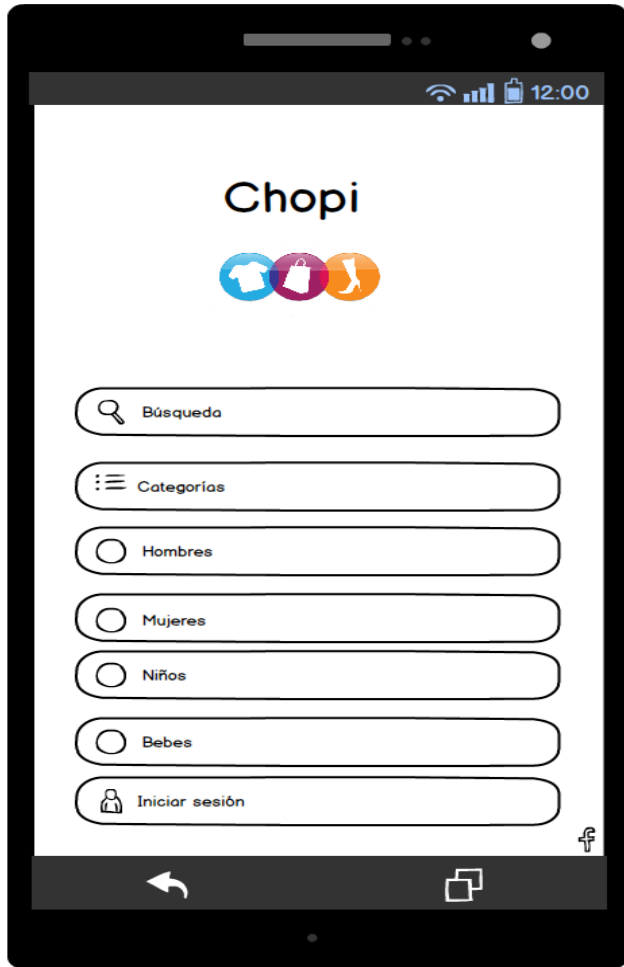
## Pedidos

Mantiene el mismo formato que para el teléfono.



## Decisiones de usabilidad

Algunas de las decisiones que tomamos es sobre cómo debía ser nuestra *landing activity*, es decir la pantalla inicial que se muestra cuando se inicia la aplicación. En un principio habíamos pensado en una pantalla como la que mostramos a continuación:



Sin embargo, la misma no nos terminó de convencer debido a varios factores. Por un lado, el usuario era dependiente de esta pantalla para alcanzar los distintos escenarios de la aplicación. Por otra parte, esta pantalla presenta demasiados botones, no es minimalista y no ayuda a la navegación a través de la aplicación.

Podemos destacar que las funcionalidades que nos da esta pantalla principal se podrían integrar a un drawer que sea accesible desde cualquier lado de la aplicación y así el usuario poder navegar con mayor fluidez.

Si bien algunas de nuestras ventanas difieren en sus vistas de *portrait* y *landscape*, al principio no logramos hacer una diferencia entre las vistas del teléfono y de la tablet. Finalmente, luego de ir variando las opciones con Balsamiq, pudimos generar distintas ventanas entre los dispositivos en los casos de la “Lista de productos” y en el “Producto seleccionado” aprovechando más el tamaño de la tablet para distribuir más los productos, y hasta incluso incluir más imágenes en la tablet.

Decidimos no realizar la vista en modo *landscape* diferenciada respecto de la vista *portrait* para el inicio de sesión del usuario ya que consideramos que lo confundirá y le costará más encontrar los campos básicos para ingresar al sistema de forma veloz.

El escenario que más diferencias presenta entre sus vistas en distintas orientaciones es la vista general de productos filtrados con algún criterio. La misma en modo *landscape* le permite al usuario visualizar mejor la totalidad de productos y ver mayor cantidad también.

## Conclusión

Si bien muchas de las vistas de nuestros escenarios no serán idénticas a las de la versión final debido a posibles dificultades en la implementación, este primer prototipo nos permite hacernos una idea de cómo debemos organizar las distintas actividades de la aplicación.

Sirve a su vez para tener en cuenta cómo debe cambiar el comportamiento de la aplicación si se la ejecuta en modo *landscape* o *portrait*, dándole distintas funcionalidades al usuario. Por otro lado, no todas las pantallas cambiarán su comportamiento cuando se roten ya que esto podría llegar a generar inconvenientes para el usuario.

Gracias a la realización del prototipo de aplicación nos vimos obligados a definir en nuestras mentes y plasmar en escenarios cual iba a ser nuestra *landing activity*. Consideramos distintas opciones y decidimos priorizar aquella opción que le ofrezca mayor navegabilidad al usuario.

Algunos escenarios tales como el de inicio de sesión nos resultó más conveniente realizar la implementación visual en lugar del prototipo. El escenario permite la simple tarea de darle acceso al sistema al usuario y con unos campos para rellenar y un botón para confirmar bastaba.

Otras de las vistas que generamos las basamos principalmente en nuestra página web, de esta forma el usuario se siente que a pesar de que cambió de medio se enfrenta a una interfaz familiar, tal es el caso de la vista del producto.