

Interacción Hombre-computadora

2014

Trabajo Práctico: Entrega Final

Integrantes:

- ✓ **Badi, Leonel.**
- ✓ **Buchhalter, Nicolas.**
- ✓ **Gualino, Matías.**
- ✓ **Biancucci, Christian**

Tabla de contenidos

<u>Contenido</u>	<u>Página</u>
Introducción	2
Actividad de splash	3
Actividad de inicio	4
Actividad de categorías	5
Actividad de productos	6
Actividad de detalle de producto	7
Actividad de ingreso	8
Actividad de ajustes	9
Conclusión	10

Introducción

En el presente informe, se brinda información acerca de los prototipos realizados de las actividades que tendrá la aplicación móvil, así como las decisiones de usabilidad que se tomaron al realizarlos.

En el informe se analizaremos actividad por actividad, explicando por qué se diseñó de esa forma cada una de ellas. Intentaremos continuar la línea establecida para dispositivos android, basándonos en aplicaciones ya existentes.

Como el desarrollo de la aplicación contiene varios elementos persistentes entre actividades, por ejemplo el botón de búsqueda superior, sólo se explicarán en su primera aparición.

Análisis de las actividades

Actividad de splash

Esta actividad es la inicial de la aplicación. Decidimos ponerla para tener la libertad de hacer ciertos chequeos que puedan demorar tiempo y que el usuario sepa que la aplicación está cargando. Con esto le estamos dando información del estado actual de la aplicación. Esto no rompe con el modelo mental del usuario , ya que la mayoría de las aplicaciones utilizan este formato al inicio.

En un futuro evaluaremos agregarle un mensaje de “cargando” para darle mayor información al usuario sobre qué está sucediendo.

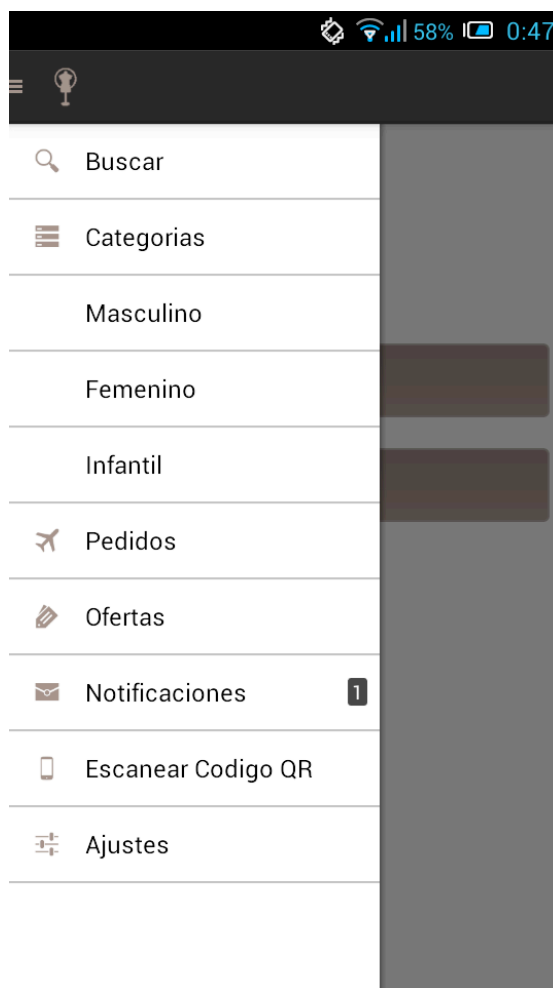
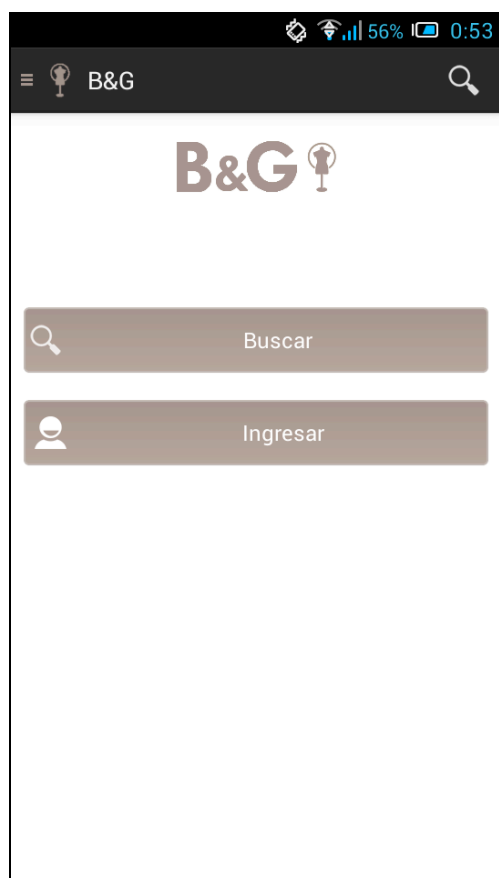


Actividad de Inicio

En la actividad de inicio se decidió poner dos botones (Uno de ingresar y otro de buscar). El botón de ingresar lleva a otra actividad de login, mientras que el de buscar pone el foco en el icono de buscar de la barra de acción (Barra que se explica a continuación).

En la barra superior se presenta un icono de lupa. Con ésto hacemos que el usuario pueda buscar ya desde esta actividad. Éste icono permanecerá persistente a lo largo de toda la aplicación para que el usuario no pierda el foco en ningún momento y pueda realizar búsquedas no importa donde esté.

Además del icono de buscar en la barra superior también se presenta un “app icon” con comportamiento. Al hacer click sobre este elemento se despega un “navigation drawer”, donde se puede ir a distintas actividades como por ejemplo las categorías.

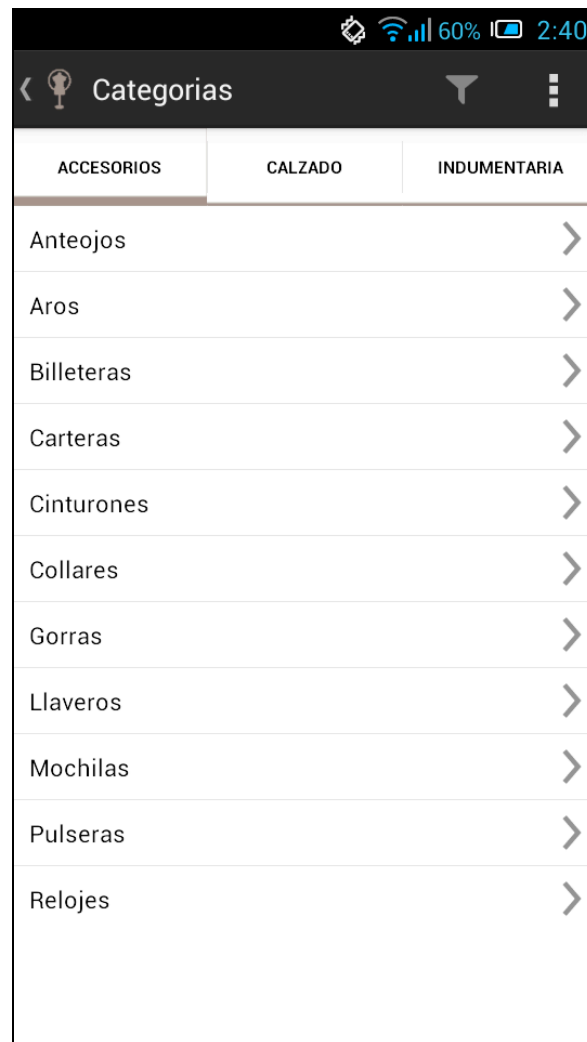


Actividad de Categorías

En esta actividad tomamos una de las decisiones menos convencionales ya que decidimos poner las categorías como tabs. Ésto lo realizamos por la pequeña cantidad de categorías que hay (solamente tres). De esta forma el usuario puede desplazarse rápidamente entre categorías solamente con un gesto.

Las subcategorías de cada categoría son mostradas en una lista y éstas son modificadas con un filtro que se explicará a continuación.

En la barra superior colocamos un botón de filtro para que puedas filtrar las subcategorías de acuerdo a lo que quieras visualizar. Este manera de filtrar es la que tienen muchas aplicaciones de E-commerce , con esto no rompemos con el modelo mental del usuario.

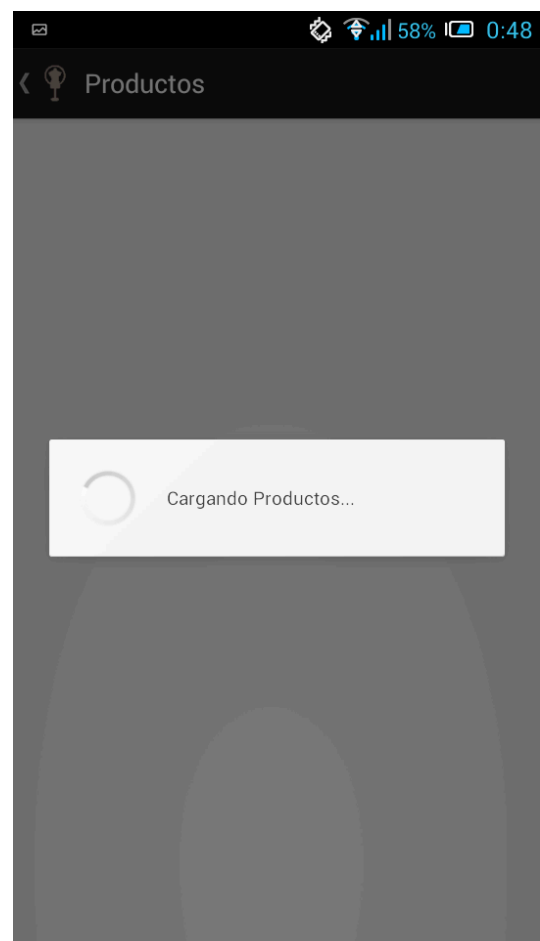
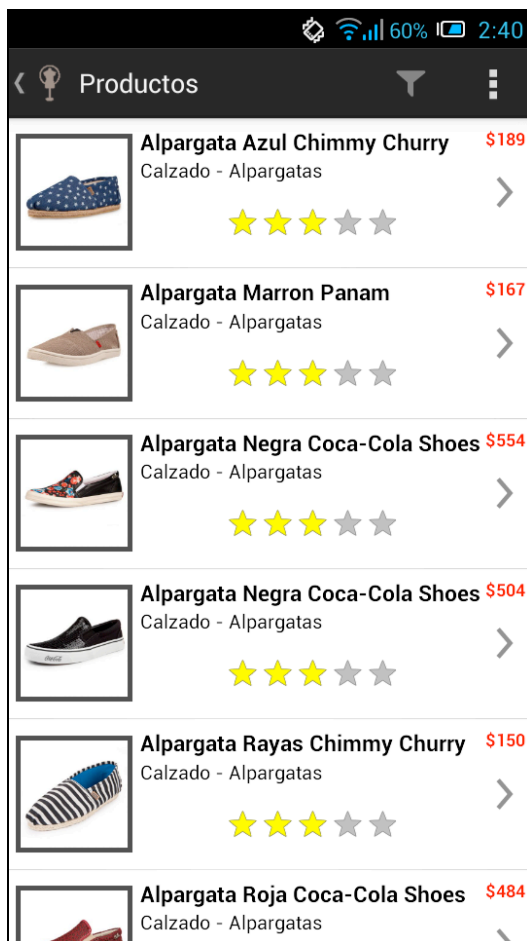


Actividad lista de productos:

Decidimos mostrar los elementos en forma de lista. Si lo hubiéramos puesto en forma de grilla, cada elemento tendría menor espacio para presentar la información, haciendo dificultosa la visualización en dispositivos con pantallas pequeñas.

Cada elemento posee una imagen del producto para que el usuario sepa como es antes de entrar al detalle, el precio, el nombre y a que categoría y subcategoría pertenece. Esto último es importante por que al realizar una búsqueda se pueden presentar elementos de diferentes categorías y con esto me aseguro que el usuario sepa de que tipo de producto se trata.

Como esta actividad requiere de una comunicación con la appi para poder cargar los productos, se le agrega un mensaje mientras espera. Con esto el usuario conoce el estado de la aplicación.



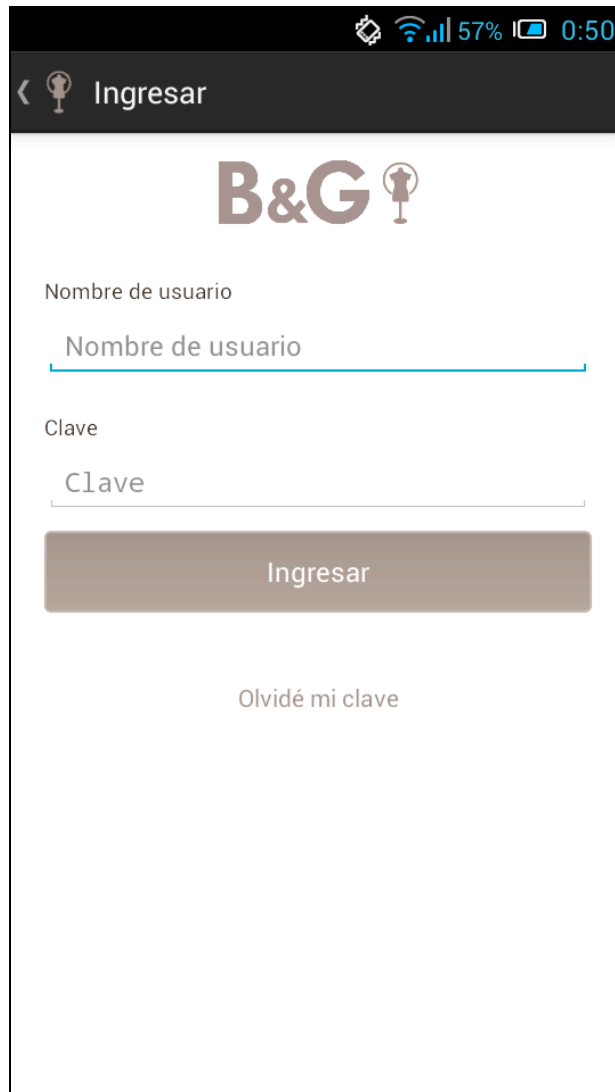
Actividad detalle de producto:

Esta actividad se la pensó para que el usuario pueda ir recorriendo productos desde aca, como si fuera un catalogo. Por esto mismo se decidió darle el formato de un carrousel, para que con el movimiento del dedo pueda ir al siguiente o anterior producto. Por esta razón se decidió mostrarle una imagen ampliada del producto y los detalles abajo.



Actividad de Ingreso

Esta actividad mantiene una coherencia con la actividad de inicio ya que prácticamente posee el mismo formato. Consta de dos campos para ingresar el usuario y la contraseña con un botón para ingresar al sistema. Esta disposición de la información se eligió para mantener el modelo mental del usuario ya que es el que la mayoría de las apps utilizan.

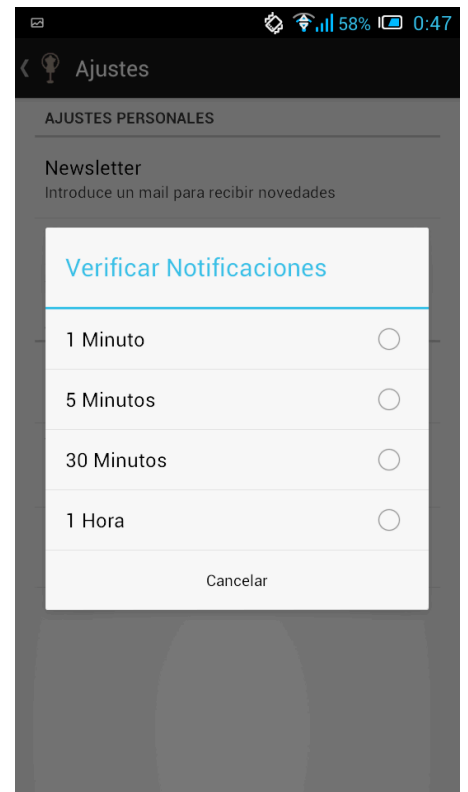
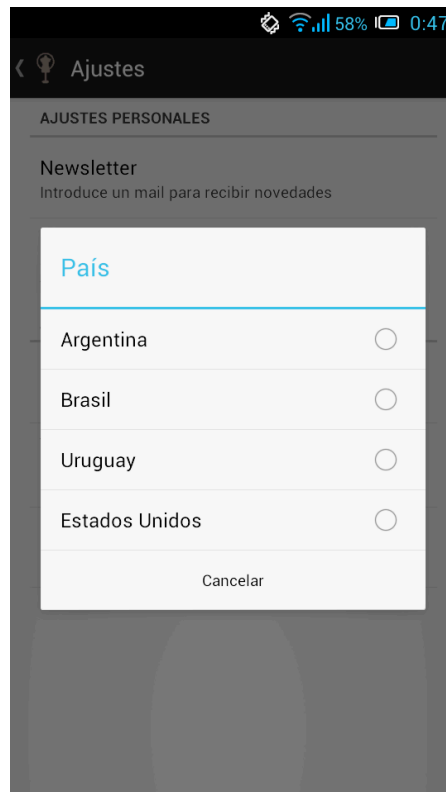
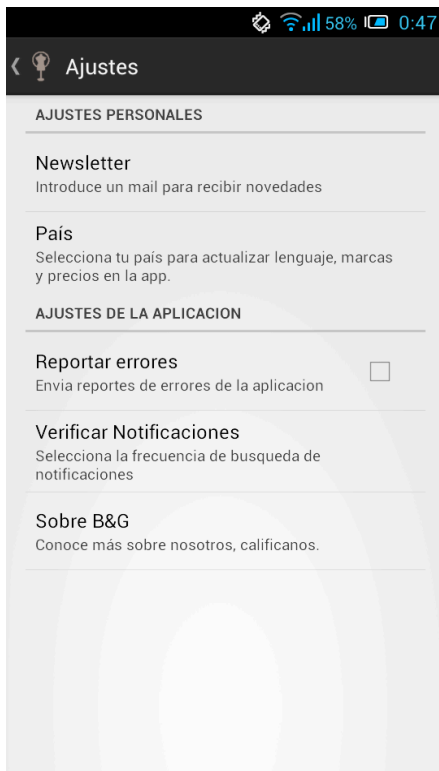


The screenshot shows a mobile application interface for a login screen. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, 57% battery, and the time 0:50. Below the status bar is a dark header with a back arrow, a trophy icon, and the text 'Ingresar'. The main content area has a white background. At the top of this area is the logo 'B&G' followed by a trophy icon. Below the logo are two input fields: the first is labeled 'Nombre de usuario' and contains the placeholder text 'Nombre de usuario'; the second is labeled 'Clave' and contains the placeholder text 'Clave'. Below these fields is a large, rounded rectangular button with the text 'Ingresar'. At the bottom of the screen, centered, is the text 'Olvidé mi clave'.

Actividad de Ajustes

En esta actividad le damos al usuario ciertas herramientas para que pueda customizar la aplicación a su gusto, como por ejemplo la frecuencia a la que verifica notificaciones de productos.

También de acá es donde se podrá variar el país de utilización. Decimos país y no idioma por que la localización incluye más cosas que solo el idioma, como por ejemplo el tipo de cambio utilizado.



Conclusión

Por la falta de herramientas de diseño que contengan todos los elementos de android que se querían utilizar en la aplicación y por la facilidad de generar layout desde eclipse o android studio, se decidió realizar los prototipos construyendo en estos últimos.

El diseño de la aplicación resulto más fácil que el diseño de un sitio web ya que los lineamientos de diseño están mucho mas definidos para android y no posee tantos elementos.