

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE BUENOS AIRES

## SEGUNDO INFORME

---

### Implementación de Interfaz Mobile

#### **GRUPO 5**

54325	Agopian, Michel
53202	Cavo, María Victoria
54091	Di Nucci, Nicolás Santiago
54080	Zannini, Franco Michel

# Índice

Introducción	3
Drawer	4
Actionbar	6
Inicio	7
Hombre, Mujer y Niño	8
Catálogo y Producto	9
Cuenta	11
Pantalla de logueo	13
Notificaciones	14
Conclusión	15

## Introducción

En el presente informe, se explicarán las distintas secciones de la implementación de la interfaz para dispositivos móviles Android del sitio web Klosk y los cambios respecto del prototipo inicial.

A lo largo del presente informe, se explicarán los puntos de la interfaz en los cuales el prototipo y la misma disciernen. Se considera que dichos cambios son pocos y no producen cambios significativos en la usabilidad de la interfaz.

Se considera que se logró desarrollar una interfaz móvil ejemplar tanto en usabilidad como en funcionalidad.

## Drawer



Figura 1: Primeros prototipos del drawer.

Como se puede observar en las *figuras 1* y *2*, las jerarquías del drawer ya no son colapsables si no que obligan al usuario a ir a la actividad de la jerarquía correspondiente.

Se decidió que resulta más intuitivo que se encuentren solamente las categorías en el drawer y delegar la elección de subcategorías a la actividad correspondiente. Además, esto obliga al usuario a interactuar con las vistas de la aplicación y no depender tanto del menú del drawer.

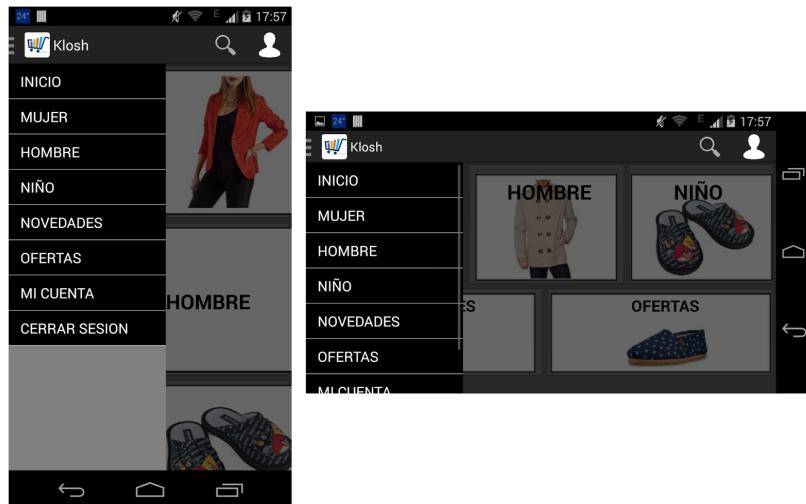


Figura 2: Prototipos finales del drawer.

Otro cambio a destacar es la posición del botón *Ingresar*. Este cambio se debe a una barrera de desarrollo. Lejos de implementar un drawer desde cero, se decidió usar código open source que ofrezca un template para el maquetado del drawer. La barrera subyace en la imposibilidad de disociar

al botón *Ingresar* del resto de los botones del menú. Por esta razón, se decidió posicionar al botón como último en la lista del drawer para mantener coherencia con el diseño propuesto.

## Actionbar



Figura 3: Primeros prototipos del Actionbar.

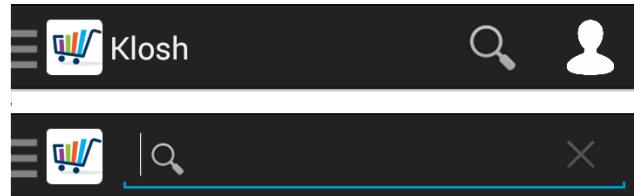


Figura 4: Prototipo final del Actionbar.

Entre los cambios más remarcables se encuentra que se decidió no implementar un breadcrumb dinámico como se planeó originalmente. Esto fue debido a que se observó que la aplicación que utilizaba esta herramienta, Google Drive, dejó de utilizarlo en su última versión.

Haya sido una decisión debido a que el modelo mental de los usuarios no se adaptaba a este diseño y fue rechazado, o por dificultades a nivel programación, se desconoce. Lo que cabe destacar es que, sea cual fuera la razón, se decidió tomar la misma decisión que Google Drive en su momento.

Es sabido que la gran mayoría de las aplicaciones de Google vigentes son interfaces ejemplares en materias de usabilidad. Por lo tanto, se determinó que si Google, experto en Usabilidad, tomó semejante decisión es que no debe carecer de sentido.

## Inicio



Figura 5: Primeros prototipos del inicio.

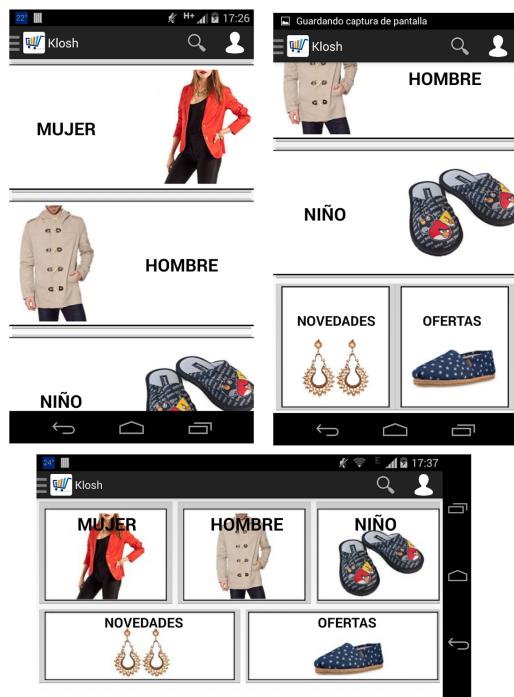


Figura 6: Prototipo final del inicio.

La actividad del inicio no sufrió ningún cambio significativo, salvo que las imágenes resultaron ocupar más espacio del esperado. Pero se considera que no perjudica en nada a la performance de la actividad, y continúa siendo estética.

## Hombre, Mujer y Niño



Figura 7: Primeros prototipos de mujer.

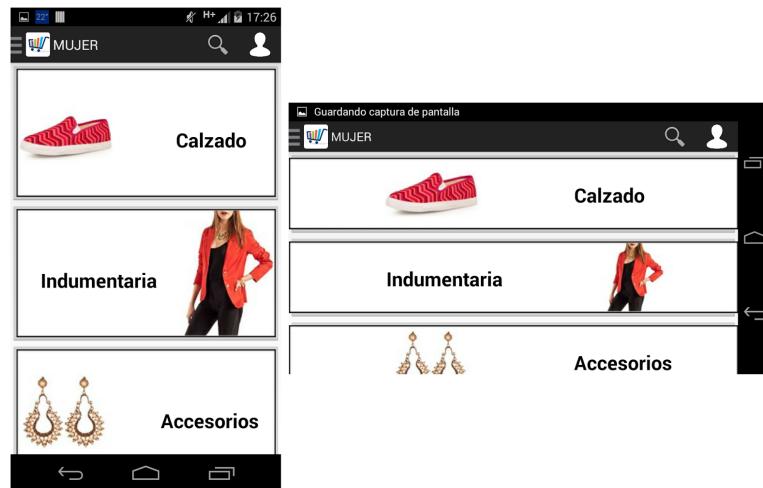


Figura 8: Prototipos final de mujer.

Al igual que la actividad del inicio, la actividad de los géneros no sufrió ningún cambio.

# Catálogo y Producto

## Catálogo



Figura 9: Primeros prototipos mobile del catálogo.

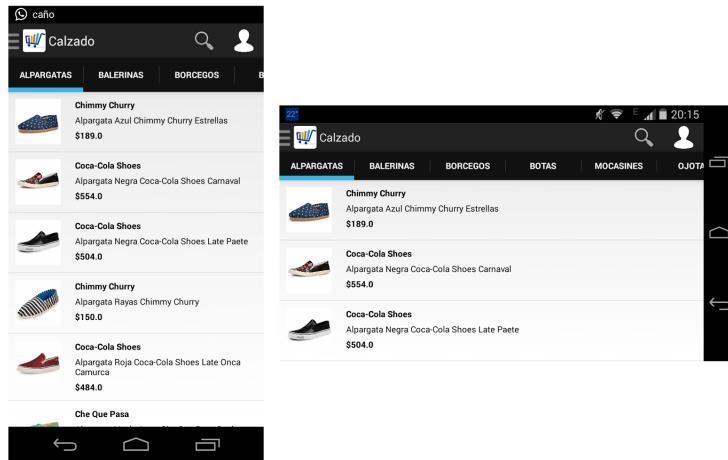


Figura 10: Prototipos mobile finales del catálogo.

Con respecto a la sección catálogo, el único detalle a resaltar tiene que ver con las proporciones y tamaños de los elementos entre el prototipo y la interfaz final. Por una cuestión estética, se decidió reducir el tamaño de las imágenes de cada artículo. Además, de esta forma se pueden ver en una sola pantalla más artículos.

## Producto



Figura 11: Primeros prototipos mobile del producto.

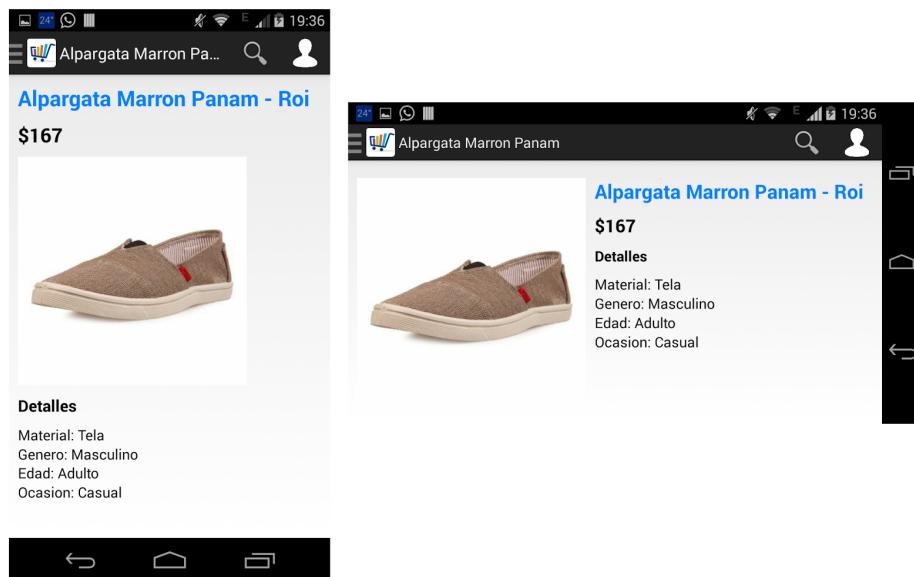


Figura 12: Prototipos mobile finales del producto.

Como bien sugirió la cátedra, se agregaron a los detalles los tallas disponibles del producto.

Por otro lado, se encontró una segunda barrera de desarrollo, ya que no se pudo implementar que la sección producto muestre todas las fotos pertenecientes al mismo. Por ésta razón, se deja afuera del prototipo final este requerimiento.

## Cuenta



Figura 13: Primeros prototipos mobile de la información de cuenta.

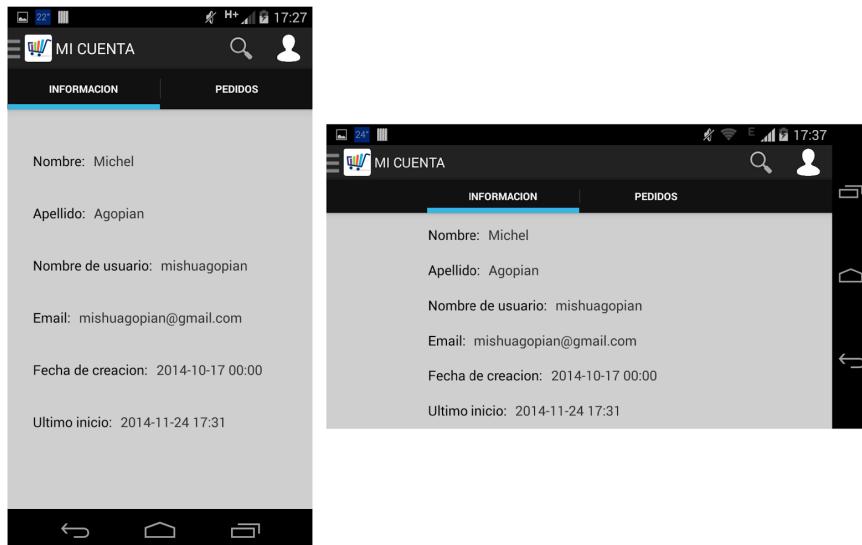


Figura 14: Prototipos mobile finales de la información de cuenta.

La sección *Mi Cuenta* también se mantuvo firme al prototipo diseñado.

Sólo se puede apreciar un cambio significativo en la subsección *Pedidos*. Este cambio, meramente estético, consiste en eliminar el recuadro que encierra a un pedido. Se considera que el cambio contribuye a mantener la línea de diseño minimalista que se viene desarrollando a lo largo de, tanto el desarrollo de la interfaz web como de la aplicación móvil.



Figura 15: Primeros prototipos mobile de la vista de pedidos realizados.

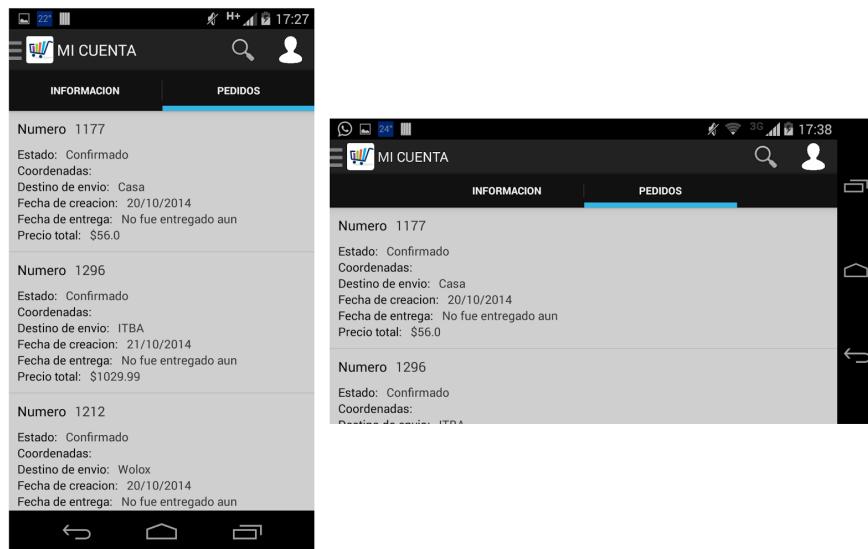


Figura 16: Prototipos mobile finales de la vista de pedidos realizados.

## Pantalla de Logueo



Figura 17: Primeros prototipos del logueo de cuenta.

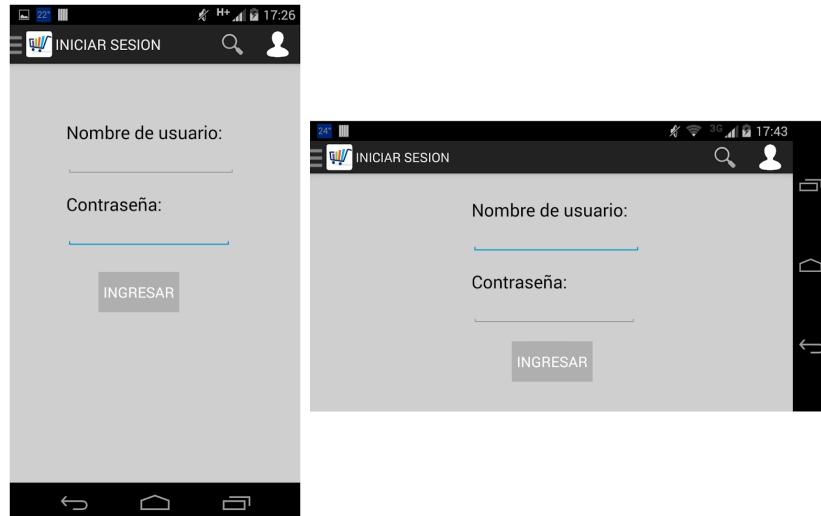


Figura 18: Prototipos finales del logueo de cuenta.

La actividad de logueo, al igual que muchas otras, se mantiene igual al prototipo.

Cabe destacar que al estar seleccionada el área de texto se torna celeste, algo que no se observaba en la *figura 17* pero se puede ver claramente en la *figura 18*. Esto es una guía visual importante para el usuario porque destaca rápidamente que campo fué el que seleccionó.

## Notificaciones

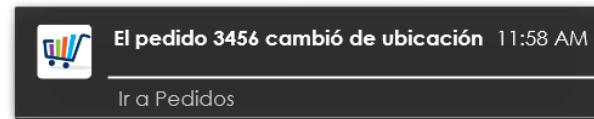


Figura 19: Primeros prototipos de las notificaciones.

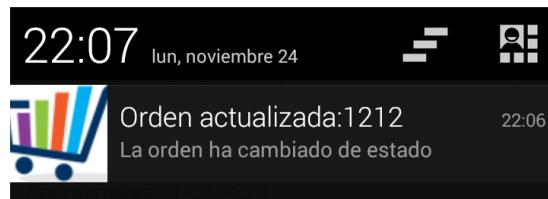
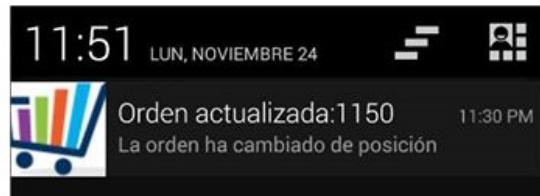
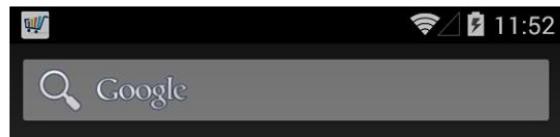


Figura 20: Prototipos finales de las notificaciones.

En cuanto a las notificaciones, se implementó un servicio que chequee cada 30 segundos si hubo algún cambio en un pedido. Se decidió que el tiempo de espera fueran 30 segundos porque se considera que es un tiempo razonable de espera para ver el cambio de un pedido de la web, en la aplicación móvil.

Por otro lado, para complementar las alertas del teléfono, se incorporaron al servicio dos funcionalidades. Por cada notificación que se genere, el dispositivo vibrará y emitirá una luz azul indicando que el dispositivo recibió una nueva notificación. De esta forma, se enriquece la experiencia de usuario ya que podrá enterarse de que recibió una notificación de la aplicación sin necesidad de estar usando el dispositivo.

## Conclusión

A lo largo de las dos entregas, se discutieron numerosos puntos que influyeron significativamente en el producto final: una interfaz móvil, desarrollada en Android, 100% usable.

Para la realización del producto, fue necesario hacer un relevamiento de aspectos clave de distintas aplicaciones similares. Estos aspectos fueron sometidos a prueba, bajo distintos criterios de usabilidad. El resultado obtenido luego de dicha investigación fue determinante en cuanto a qué aspectos son indispensables para una aplicación móvil y cuáles hay que preferentemente dejar afuera.

Con los resultados obtenidos, se pasó a una etapa de diseño. En la misma, se trató de lograr una aplicación que resultara funcional, usable y que siga la línea de diseño establecida para la marca.

La etapa siguiente fue la de maquetado. En ella, se construyó una base robusta que funcione como el soporte de la aplicación. En esta etapa es en donde se plasmaron los resultados obtenidos de la etapa de investigación y diseño.

El resultado obtenido fue una aplicación móvil que cumple con todos los principios de usabilidad. Se cree que el producto obtenido es, además, completamente funcional y totalmente alineado con el diseño de la plataforma web.

Aunque acotado en funcionalidades, el producto diseñado está al nivel de cualquier otra aplicación similar que se encuentra en el mercado. Se deja abierta la posibilidad de extender las funcionalidades del mismo para lograr una aplicación aún más completa.