

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE BUENOS AIRES

SEGUNDO INFORME

Implementación de Interfaz Web

GRUPO 5

54325 Agopian, Michel

53202 Cavo, María Victoria

54091 Di Nucci, Nicolás Santiago

54080 Zannini, Franco Michel

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
ELECCIÓN DE BROWSERS	4
TERCER PROTOTIPO	6
Cambios Generales	6
Homepage	9
Página de Hombre, Mujer y Niños	11
Página del Catálogo	14
Página del Producto	17
Página del Carrito	20
Página de la Cuenta	23
CONCLUSIÓN	27

INTRODUCCIÓN

La etapa siguiente a la creación del segundo prototipo consiste en la puesta en producción. Esta consiste en replicar el prototipo creado con Pencil en código HTML, CSS y JavaScript.

Esta etapa produjo una serie de inconvenientes que impactaron fuertemente en el desarrollo del prototipo. El resultado de dicha puesta en producción fue una interfaz que no logró replicar al 100% el prototipo propuesto en la pasada entrega.

Sin embargo, dichos inconvenientes llevaron a que se revean las dicisiones de usabilidad tomadas con respecto al primer prototipo. Esto generó un tercer prototipo que, se espera, resulte más usable que el anterior.

A lo largo de este informe se discutirán los cambios y el porqué de cada uno, además de sus repercusiones en cuanto a materia de usabilidad.

ELECCIÓN DE BROWSERS

Se decidió elegir que el proyecto funcione correctamente en: Chrome 16 (o superior) y Firefox 10 (o superior).

Basamos nuestra decisión por un lado en el framework que decidimos utilizar, Bootstrap.

Browser and device support

Bootstrap is built to work best in the latest desktop and mobile browsers, meaning older browsers might display differently styled, though fully functional, renderings of certain components.

Supported browsers

Specifically, we support the **latest versions** of the following browsers and platforms. On Windows, we support Internet Explorer 8-11. More specific support information is provided below.

	Chrome	Firefox	Internet Explorer	Opera	Safari
Android	✓	✓	N/A	✗	N/A
iOS	✓	N/A		✗	✓
Mac OS X	✓	✓		✓	✓
Windows	✓	✓	✓	✓	✗

Unofficially, Bootstrap should look and behave well enough in Chromium and Chrome for Linux, Firefox for Linux, and Internet Explorer 7, though they are not officially supported.

For a list of some of the browser bugs that Bootstrap has to grapple with, see our [Wall of browser bugs](#).

*Figura 1: Soporte de Browsers del framework
Bootstrap*

Como se puede observar en la *figura 1* Firefox y Chrome no tienen ningún problema corriendo con el sistema operativo de Windows y además de Android, lo cual será importante para cuando se realice la aplicación mobile.

Además como se puede ver en las estadísticas de la *figura 2*, provistas por w3schools estaríamos abarcando más del 80% del mercado desktop.

Browser Statistics

2014	Chrome	Internet Explorer	Firefox	Safari	Opera
September	59.6 %	9.9 %	24.0 %	3.6 %	1.6 %
August	60.1 %	8.3 %	24.7 %	3.7 %	1.8 %
July	59.8 %	8.5 %	24.9 %	3.5 %	1.7 %
June	59.3 %	8.8 %	25.1 %	3.7 %	1.8 %
May	59.2 %	8.9 %	24.9 %	3.8 %	1.8 %
April	58.4 %	9.4 %	25.0 %	4.0 %	1.8 %
March	57.5 %	9.7 %	25.6 %	3.9 %	1.8 %
February	56.4 %	9.8 %	26.4 %	4.0 %	1.9 %
January	55.7 %	10.2 %	26.9 %	3.9 %	1.8 %
2013	Chrome	Internet Explorer	Firefox	Safari	Opera
December	55.8 %	9.0 %	26.8 %	3.8 %	1.9 %
November	54.8 %	10.5 %	26.8 %	4.0 %	1.8 %
October	54.1 %	11.7 %	27.2 %	3.8 %	1.7 %
September	53.2 %	12.1 %	27.8 %	3.9 %	1.7 %
August	52.9 %	11.8 %	28.2 %	3.9 %	1.8 %
July	52.8 %	11.8 %	28.9 %	3.6 %	1.6 %
June	52.1 %	12.0 %	28.9 %	3.9 %	1.7 %
May	52.9 %	12.6 %	27.7 %	4.0 %	1.6 %

Figura 2: Estadísticas del uso de Browsers

TERCER PROTOTIPO

CAMBIOS GENERALES

En primer lugar, se puede notar que hay una gran diferencia entre el header del prototipo y el desarrollado (Véase figura 3).

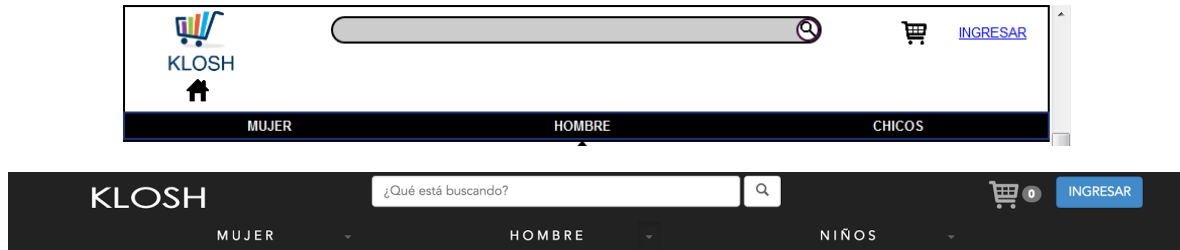


Figura 3: Segundo prototipo (superior) y tercer prototipo (inferior) del header de la página

Se decidió, en primera instancia, cambiar el logo por otro que sea más minimalista y estético, para que represente el estilo general del sitio web. Se creó un logo que está formado solamente por el nombre del sitio “KLOSH” escrito con tipografía Avenir. Dicha tipografía es la que se usa en el sitio web para lograr consistencia con el estilo elegido.

Por otro lado, se llegó a un consenso en que la ubicación de los “breadcrumbs” no era la correcta. El header es una parte del sitio que contiene información que es de relevancia para cualquier otra página que pertenezca al sitio. Dado que los breadcrumbs no resultan relevantes en secciones como Cuenta o Carrito, se optó por reubicar los breadcrumbs a la sección catálogo.

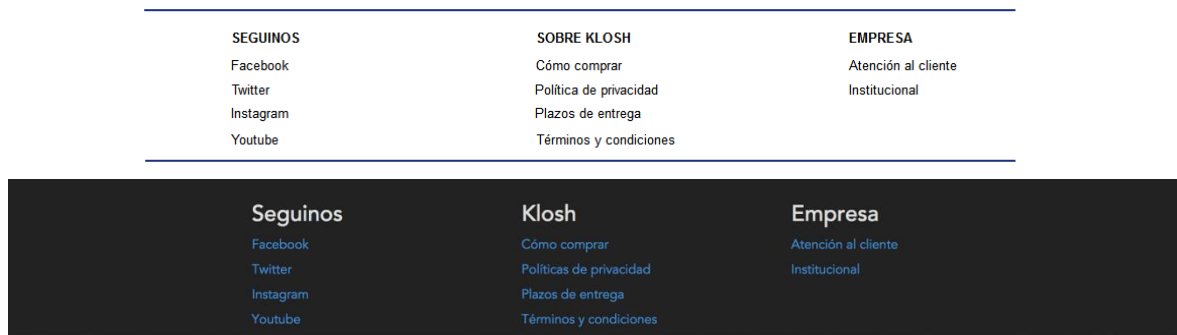


Figura 4: Segundo prototipo (superior) y tercer prototipo (inferior) del footer de la página

Hubo un cambio con respecto a los colores propuestos. Dado que, tanto el header como el footer son partes que están siempre presentes en cualquier sección, se decidió que tengan un color que las diferencie del cuerpo de dicha sección. Se optó por eso, porque tenga fondo negro y letras blancas (Véase figuras 3 y 4).

Se utilizó el color azul (#428BCA) para tanto botones, como para hipervínculos. Se decidió utilizar el color azul ya que sirve para disminuir el gran contraste que genera el blanco y el negro, aportando armonía al sitio. Además, dicho color aporta frescura y genera una sensación relajante para el usuario.

Ya se mencionó que la tipografía elegida es Avenir. Para dicha tipografía se eligieron dos colores dependiendo del fondo. Si el fondo resulta de algún color distinto al blanco, se utiliza el blanco como color de tipografía. Esta regla aplica tanto a texto como a cualquier elemento “glaphycon” provisto por Bootstrap. En cambio, si el fondo resulta de color blanco, se decidió utilizar un gris particular (#626262). Se decidió que la tipografía sea gris en vez de negro, para disminuir el contraste que genera el blanco del fondo con el negro, aportando armonía al sitio.

Además se decidió que haya un margen amplio tanto a la derecha como a la izquierda de los elementos del cuerpo principal para mantener un estilo minimalista y no sobrecargar de imágenes ni otros.

Figura 5: Modal de registración.

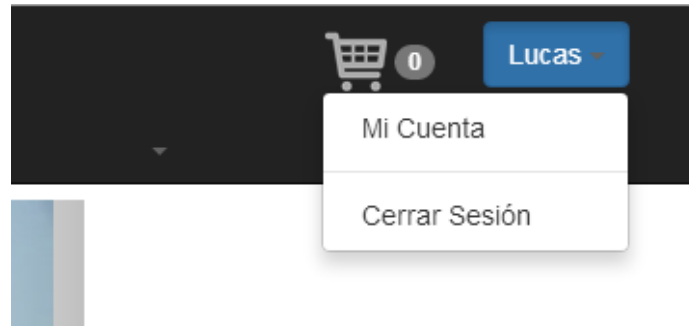


Figura 6: Administración de cuenta.

Por otro lado se tomó la decisión de que una vez que se haya loggeado el usuario el botón de ingresar sea reemplazado por un botón con el nombre del usuario que despliegue un menú que permita acceder a la página de la cuenta o cerrar sesión (véase *figuras 5 y 6*).

Se pretende realizar esto con JavaScript y jQuery para la próxima entrega, pero para poder simular esto en esta entrega se duplicaron los HTML con las dos versiones de estos botones.

HOME PAGE

SEGUNDO PROTOTIPO

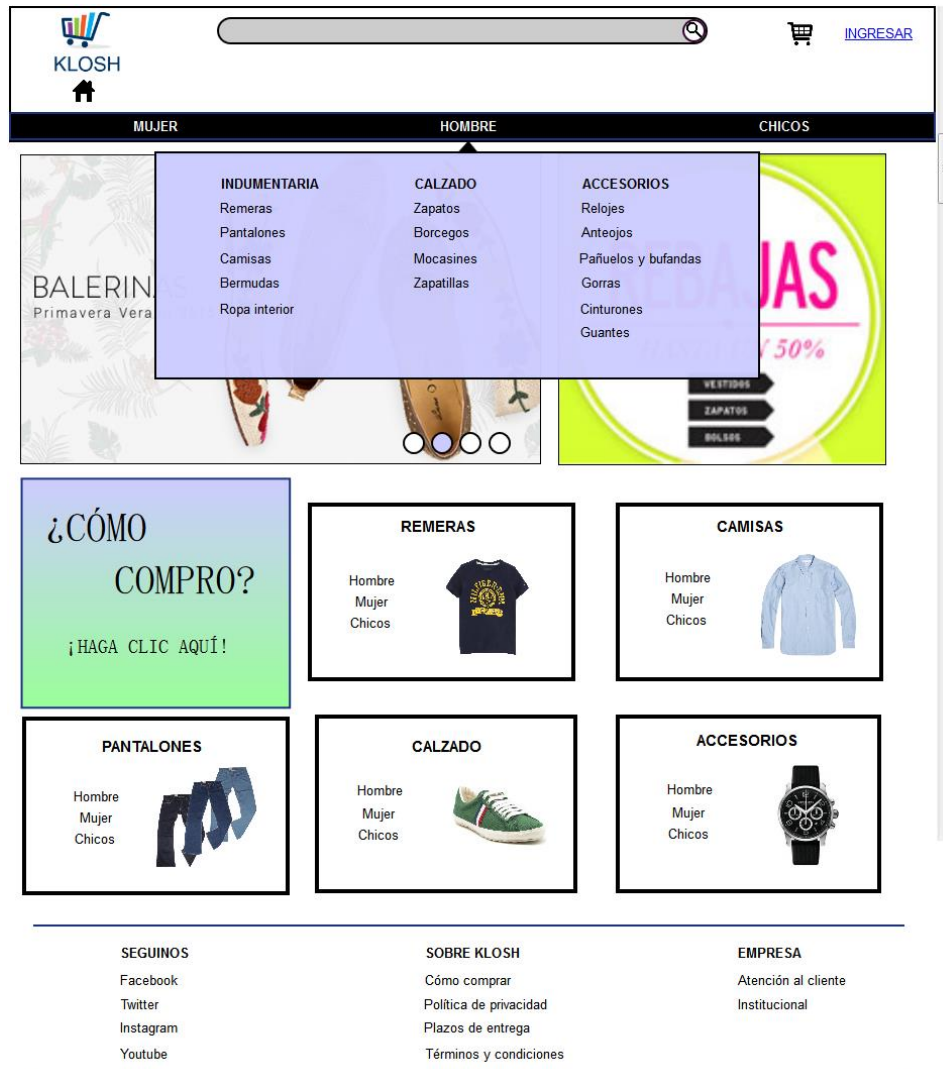


Figura 7: Prototipo realizado en Pencil del homepage.

TERCER PROTOTIPO

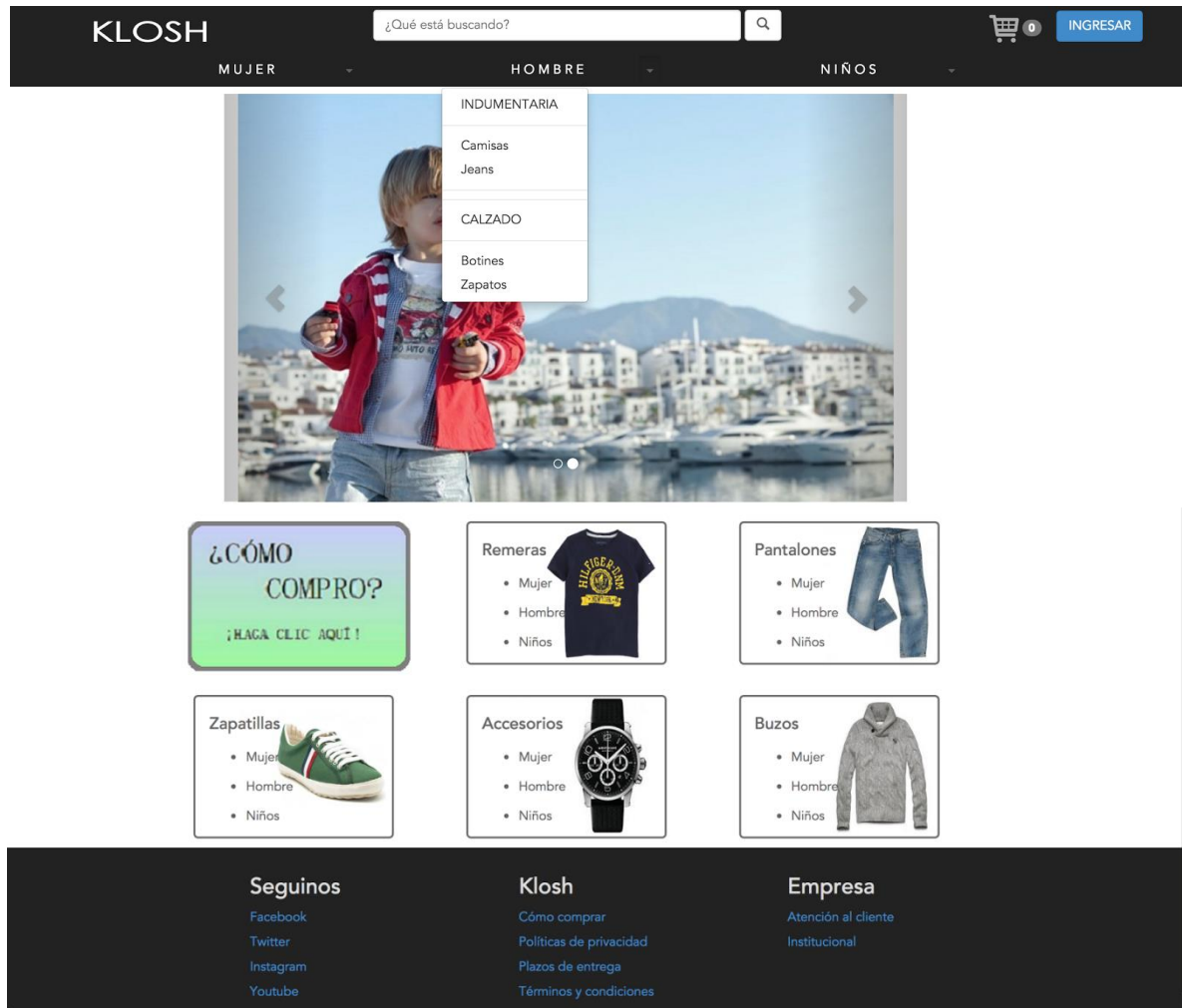


Figura 8: Tercer prototipo realizado del homepage.

Con respecto al cuerpo principal del homepage, se decidió que en la sección central haya un único carrusel con tanto ofertas como productos destacados. La razón del cambio es producto del estilo minimalista del sitio.

Si bien para esta entrega no se llegó, se pretende eliminar los boxes de categorías y colocar un carrusel de los productos más vendidos seguido de un carrusel de los más nuevos. Aunque también se está considerando que sean unos pocos y no implementar un carrusel para que no haya un exceso de animación.

PÁGINA DE HOMBRE, MUJER Y NIÑOS

SEGUNDO PROTOTIPO

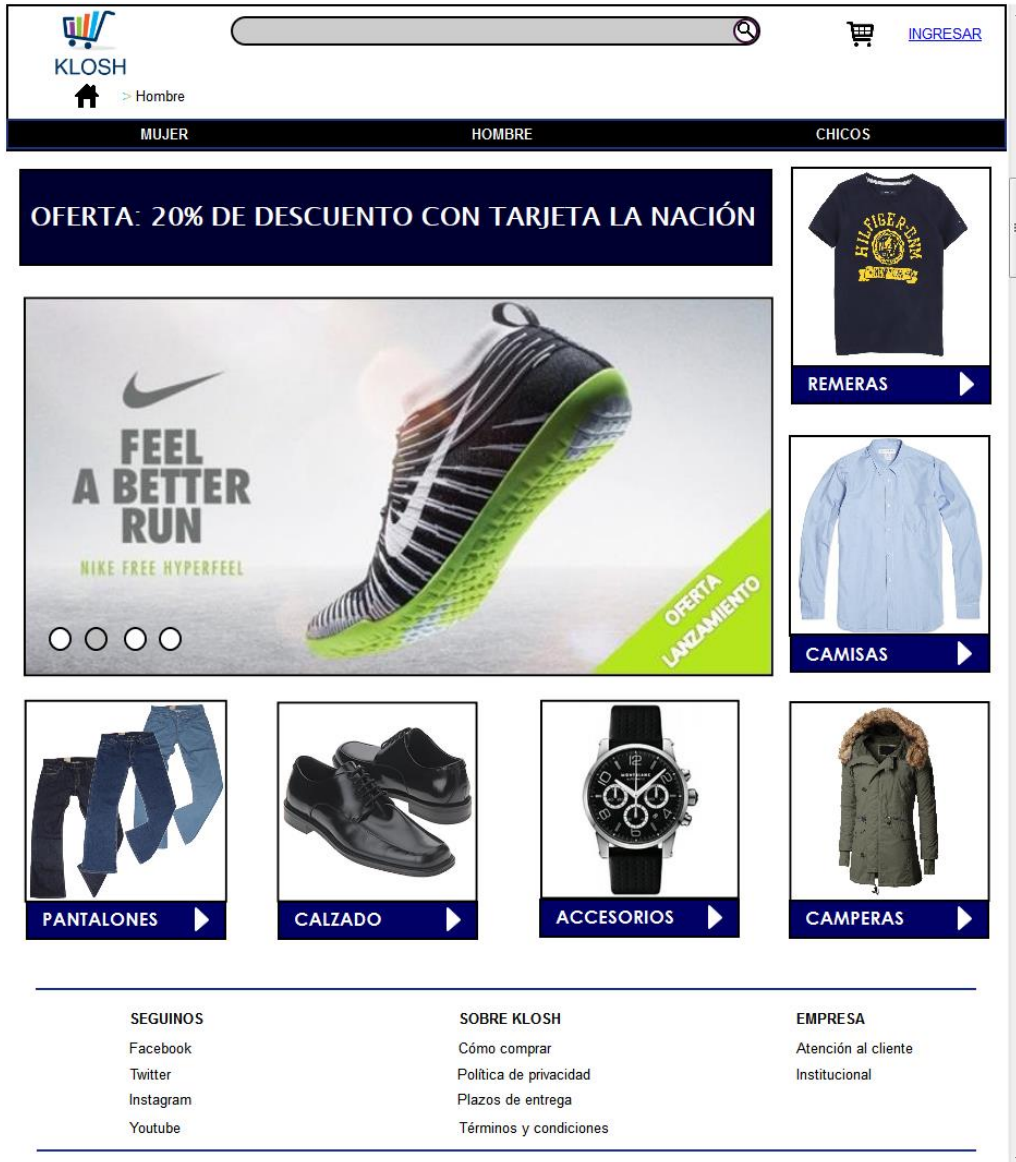


Figura 8: Prototipo realizado en Pencil de la página de Hombre.

TERCER PROTOTIPO

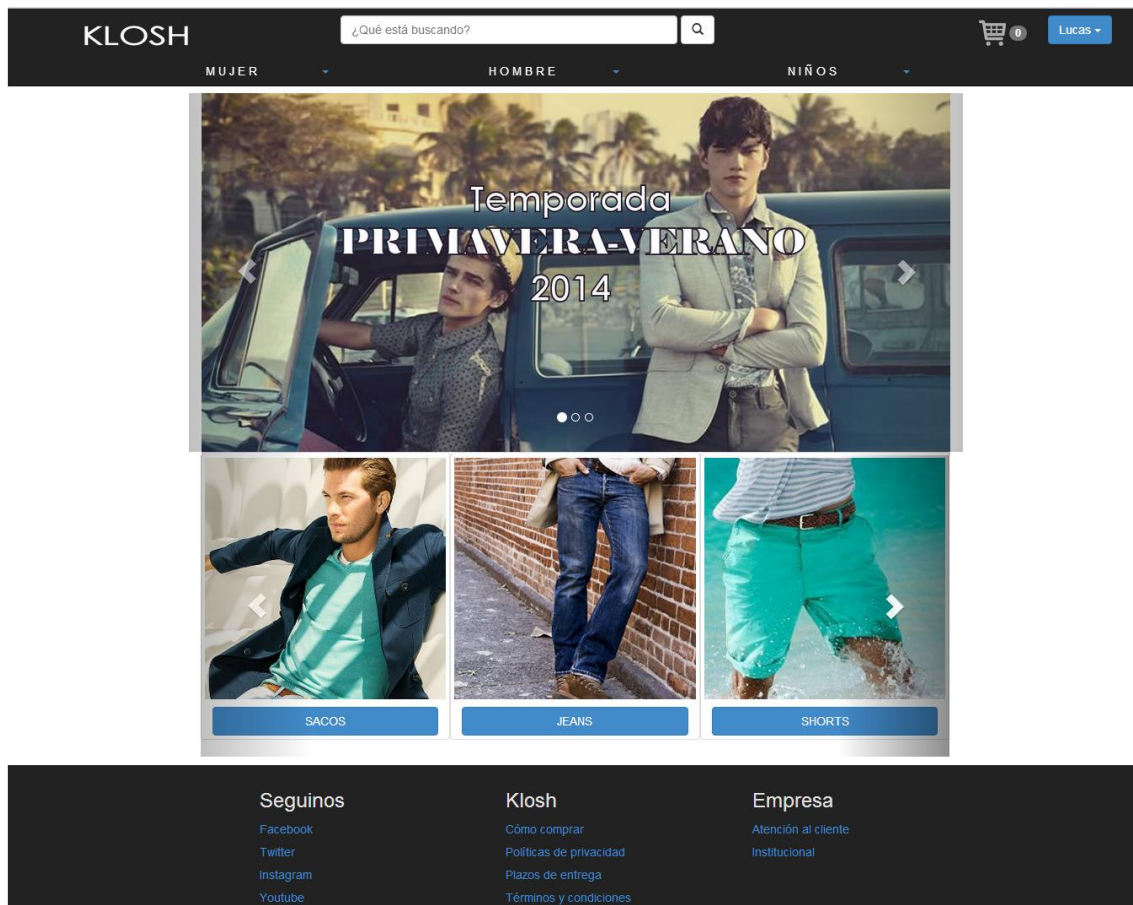


Figura 9: Tercer prototipo realizado de la página de Hombre.

Hubo varios cambios en la estructura de la página.

El primero fue remover el banner de publicidad superior (véase la *figura 9*) y se expandió el carrusel principal para ocupar todo el container para darle un diseño más minimalista. Ya que cuando lo implementamos como en la *figura 9* nos pareció muy poco estético.

El segundo fue agregar al final un carrusel de productos que viene a jugar el papel que desenvolvían los boxes de productos. Se decidió colocarlos en un carrusel debido a que al ser tantos productos el usuario debería scrollear mucho hasta dar con lo que busca, en cambio así lo tiene al alcance. Cabe destacar que los productos del carrusel fueron ordenados bajo el criterio de dónde se colocan. Es decir, primero van los productos para la parte superior del cuerpo, luego para la inferior y por último accesorios.

Por otro lado, los boxes en vez de tener una especie de footer anexado con el nombre y una flecha tienen un botón con el nombre del artículo y cuyo color depende de la página (el de mujer es rosa, el de hombre celeste y el de niños naranja).

Además, con respecto al control del flujo de los dos carruseles, al utilizarse una implementación provista por Bootstrap no sólo fuimos provistos por los indicadores (el conjunto de círculos que nos permite avanzar más rápido) sino que además podemos utilizar un controlador de flujo para la izquierda y otro para la derecha.

En el carrusel de producto removimos los indicadores ya que no nos pareció que hubiese algún criterio claro para implementarlos y esto podría confundir también al usuario.

PÁGINA DEL CATÁLOGO

SEGUNDO PROTOTIPO



Figura 11: Prototipo realizado en Pencil de la página del catálogo.

TERCER PROTOTIPO

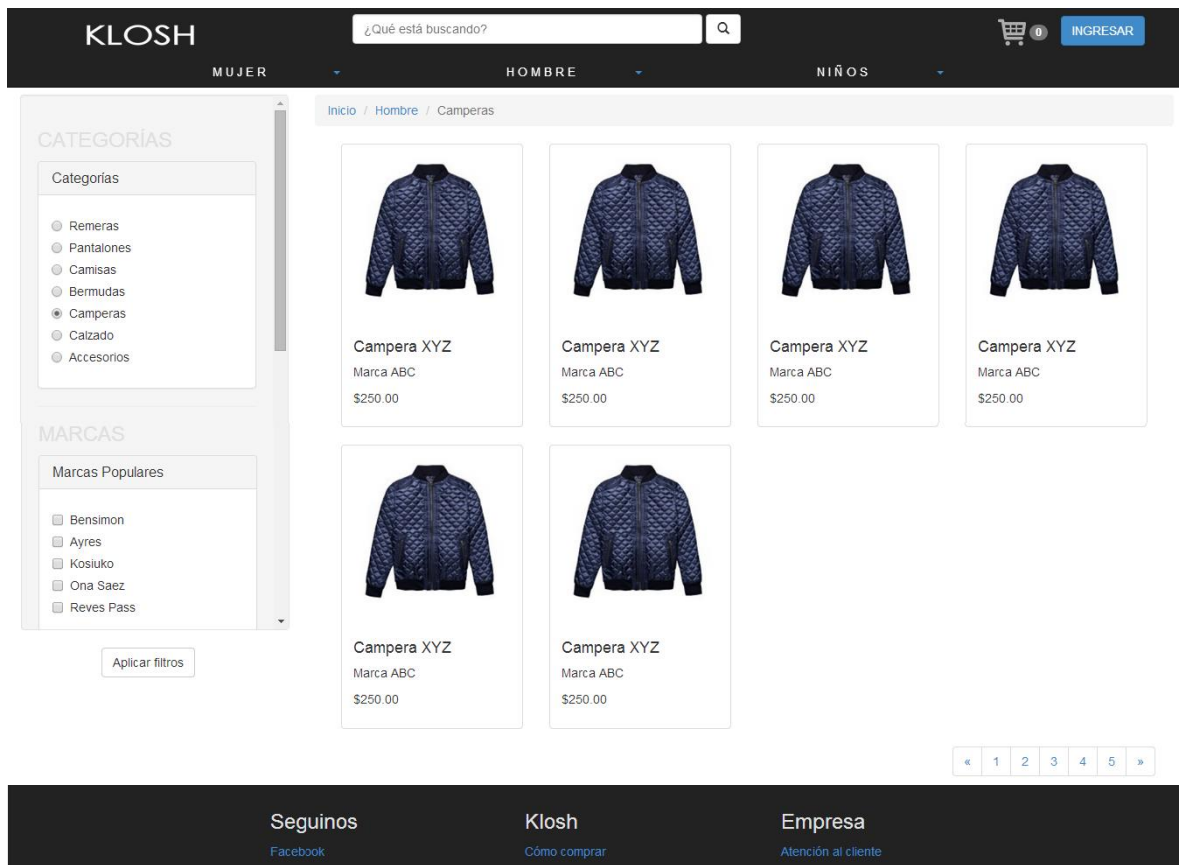


Figura 12: Tercer prototipo realizado de la página del catálogo.

Por un lado no se pudo implementar todavía el tener alguna indicación de que el producto es nuevo o está en oferta, se tratará de agregar para la próxima entrega.

La mayoría de cambios se hayan en los filtros, salvo por la ubicación de los breadcrumbs que se colocó por encima de los productos para poder achicar el header.

Todos los filtros se colocaron en cajas colapsables que son el recurso que ofrece Bootstrap, y además se agregó una herramienta para que el usuario no necesite destildar todos los checkbox o volver a tildarlos en caso de arrepentirse (véase *figura 13*).

La herramienta consiste en un check con la leyenda “Usar filtro” que habilitará el filtro sólo si está chequeada o no lo hará en caso contrario.

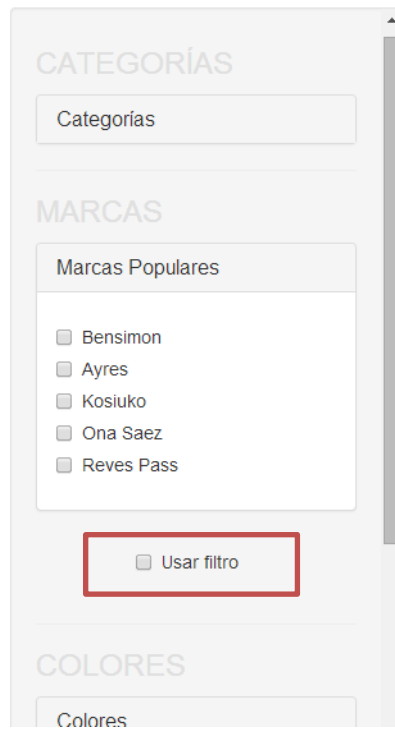


Figura 13: Herramienta para habilitar o deshabilitar filtros

Además al botón para aplicar filtro se lo modificó de “Aplicar” a “Aplicar filtro” para reducir la ambigüedad.

PÁGINA DEL PRODUCTO

SEGUNDO PROTOTIPO




[INGRESAR](#)

[Hombre](#) > [Catálogo](#) > [Camisa XYZ](#)

MUJER HOMBRE CHICOS

CAMISA XYZ

[VOLVER AL CATÁLOGO](#)



ELEGIR TALLE:
ELEGIR COLOR: ☐ ☒ ☐ ☐
CANTIDAD:
PRECIO: \$300.00

SUBTOTAL: \$300.00






AGREGAR AL CARRITO ►
IR AL CARRITO ►

DESCRIPCIÓN

COMENTARIOS

NOMBRE DE USUARIO 1  ▼

NOMBRE DE USUARIO 2  ▼

SEGUINOS
Facebook
Twitter
Instagram
Youtube

SOBRE KLOSH
Cómo comprar
Política de privacidad
Plazos de entrega
Términos y condiciones

EMPRESA
Atención al cliente
Institucional

Figura 14: Prototipo realizado en Pencil de la página del producto.

TERCER PROTOTIPO

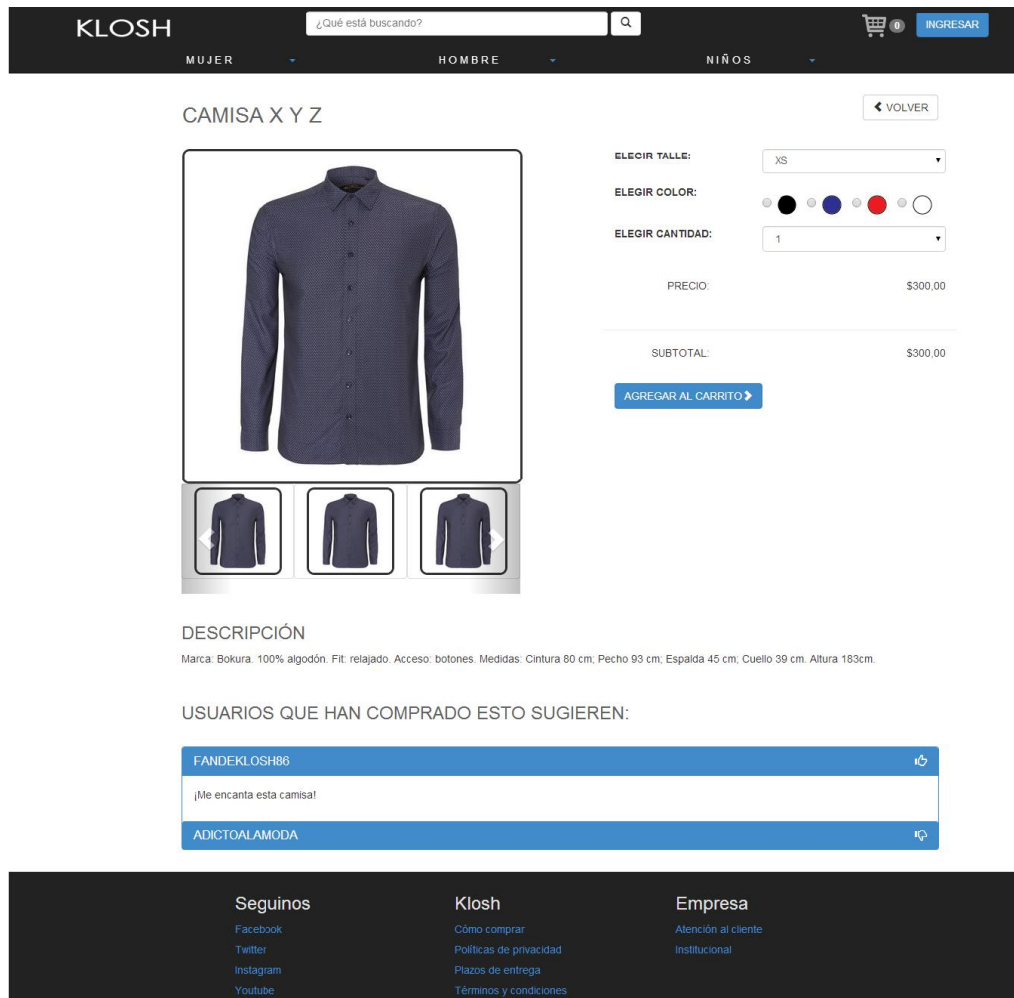


Figura 15: Tercer prototipo realizado de la página del producto.

En cuanto a la página de producto, se modificaron dos detalles que impactan significativamente en la usabilidad del prototipo.

En primer lugar, se reemplazó el botón “Volver al catálogo” por “Volver”. Si bien la diferencia parece carecer de importante, el trasfondo de usabilidad que esta modificación, valga la redundancia, modifica es muy grande.

Se decidió realizar dicha modificación porque es posible que un usuario pueda haber llegado al producto por varias formas distintas. El botón “Volver al catálogo” no incluye volver a una instancia en el que el usuario llegó al producto, por ejemplo, a través de una búsqueda. Por dicho motivo, se decidió que el mensaje de dicho botón sea lo más abarcante posible.

En segundo lugar, se decidió eliminar el botón de “Ir al carrito”. La razón de este cambio es debido a que genera confusión con respecto al botón “Agregar al carrito”. Un usuario con un confort bajo de tecnología, podría no comprender la diferencia entre las dos opciones, por lo que podría llegar a hacer clic en “Ir al carrito” cuando en realidad lo que buscaba era agregar dicho producto al carrito. Además, el header del prototipo ya cuenta con un botón de carrito, por lo tanto resulta además de lo antes dicho, redundante.

Además de estos cambios, se decidió que los íconos de thumbs up y thumbs down que ofrece Bootstrap sean de color blanco y no rojo y verde como originalmente se pensó. La razón de este cambio es meramente de diseño, ya que se decidió que el color del título de los comentarios sea de color azul. Por lo tanto, el verde o rojo en combinación con el azul, rompen con la armonía que este presenta.

PÁGINA DEL CARRITO

SEGUNDO PROTOTIPO



KLOSH

MUJER HOMBRE CHICOS

MI CARRITO

	CAMISA ABC DISPONIBILIDAD: EN STOCK CANTIDAD: 2 PRECIO: \$300.00 SUBTOTAL: \$600.00	  
	CAMISA XYZ DISPONIBILIDAD: EN STOCK CANTIDAD: 3 PRECIO: \$300.00 SUBTOTAL: \$900.00 TALLE: M COLOR: 	  

TOTAL: \$1,500.00

VACIAR CARRITO COMPRAR SEGUIR COMPRANDO

SEGUINOS Facebook Twitter Instagram Youtube	SOBRE KLOSH Cómo comprar Política de privacidad Plazos de entrega Términos y condiciones	EMPRESA Atención al cliente Institucional
--	---	--

Figura 16: Prototipo realizado en Pencil de la página del carrito.

TERCER PROTOTIPO

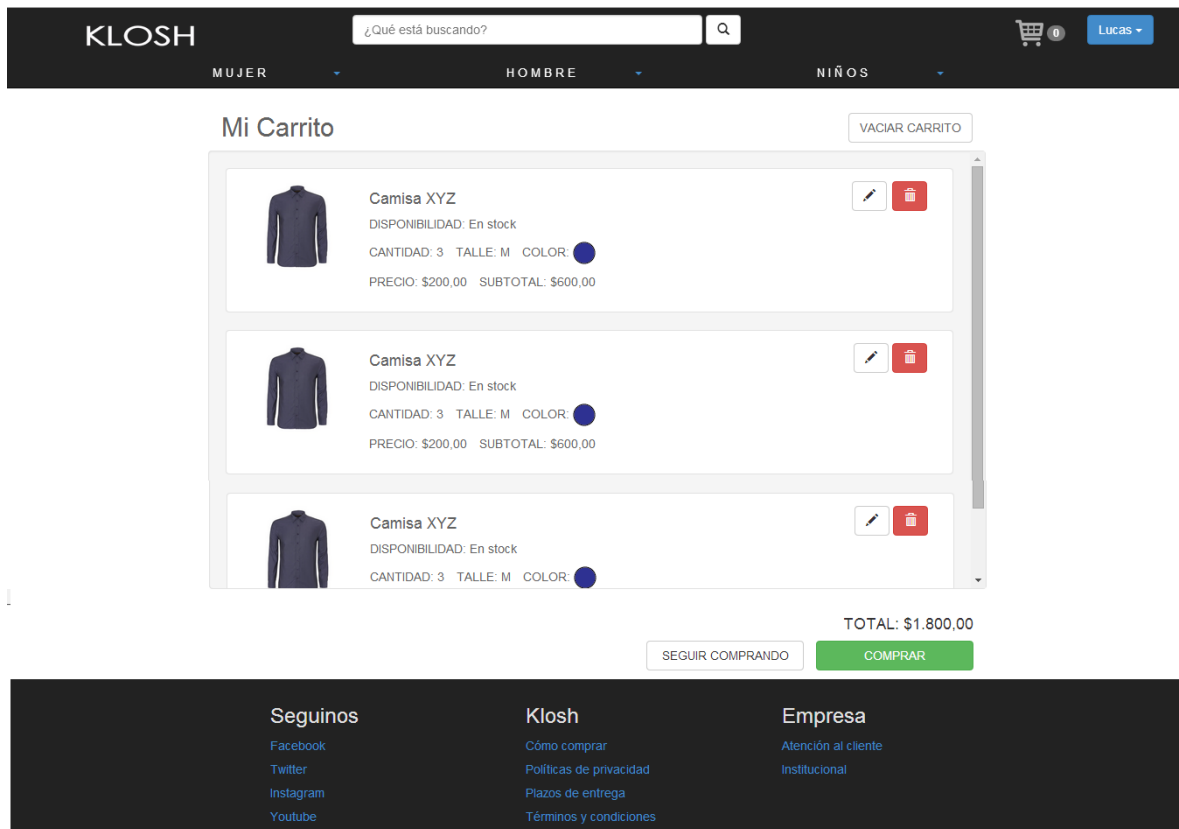


Figura 17: Tercer prototipo realizado de la página del carrito.

Los cambios realizados en esta página fueron por observaciones de la cátedra.

Para empezar se modificó el ícono de la cruz que estaba destinado a sacar el producto del carrito por un tachito puesto que era confuso. Se decidió pintarlo de rojo como para resaltar que es una acción de remoción. A demás tanto el ícono del lápiz como el del tachito se colocaron dentro de botones.

También se decidió seguir el consejo de la cátedra y no colapsar cada producto debido a que no es mucha la información que se agregaría.

Además se cambió el orden de la información, presentándose al comienzo el modelo y la marca, debajo la disponibilidad, luego los tres campos que son editables (cantidad, talle y color) y por último el precio individual y el subtotal.

Para poder tener muchos productos sin perder de vista el precio total y los botones de comprar y seguir comprando se decidió meter todo en un div y hacerlo scrolleable.

También por consejo de la cátedra se trató de que los saltos de tamaño de letra no fuesen tan significativos y se juntó la palabra total al monto correspondiente.

PÁGINA DE LA CUENTA

TERCER PROTOTIPO

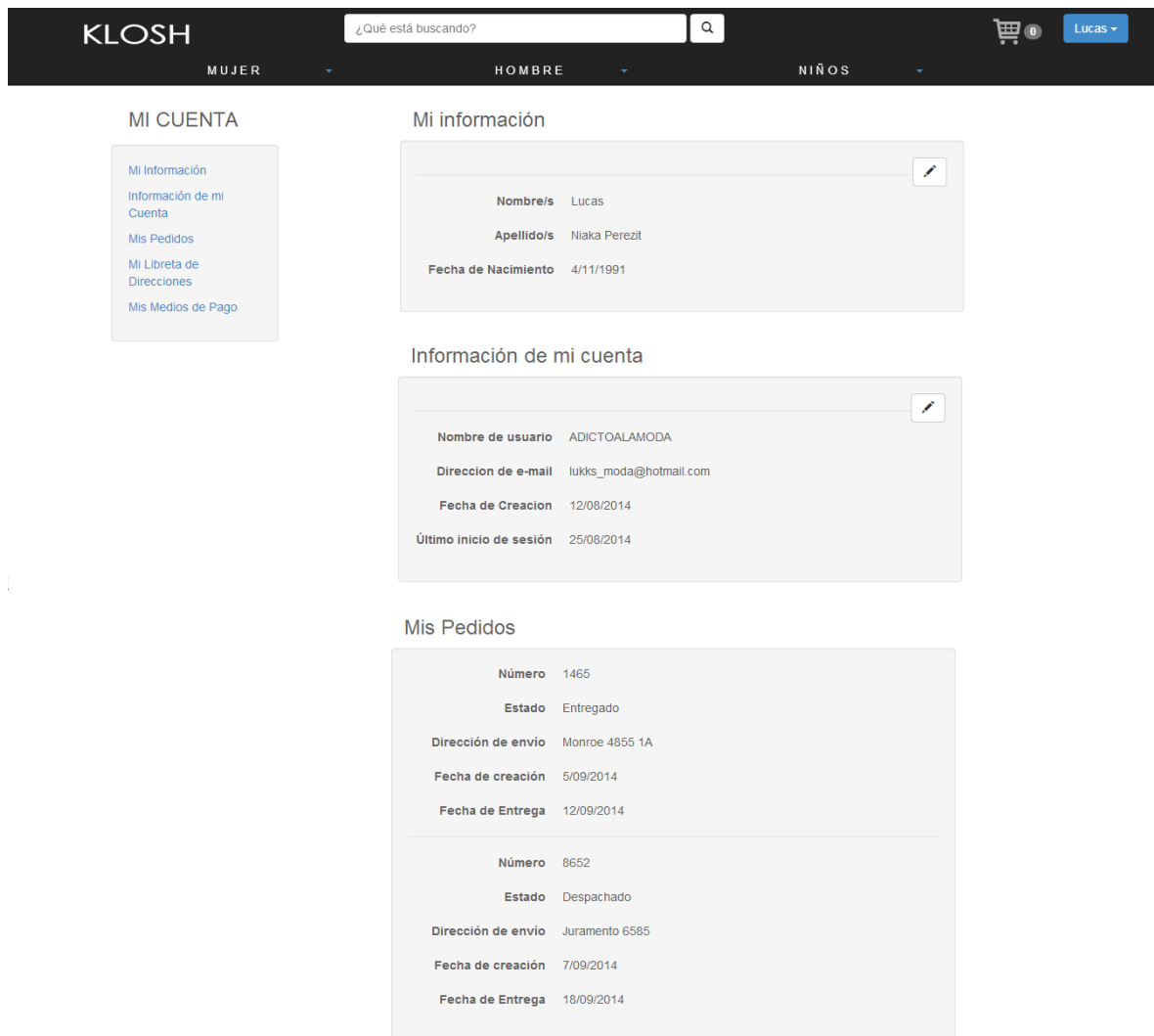


Figura 18: Primeras tres secciones de la página de la cuenta.

Esta página no fue descrita ni en el primer ni en el segundo prototipo realizado en el primer informe. Por eso vamos describir brevemente su estructura:

En la sección izquierda se halla un box con referencias a los títulos de la información que puede obtener el usuario de su cuenta. Dado que se puede llegar a acumular mucha información se decidió fijarlo así el usuario puede navegar de una manera más cómoda.

En la sección derecha se halla la información de la cuenta que se divide en cinco secciones:

Mi información:

Allí se dispone la información personal del usuario, tiene un botón en el extremo superior derecho con un botón que contiene un lápiz que hace referencia a editar, para modificar sus datos personales en caso de que haya cometido un error.

Información de mi cuenta:

Contiene los datos de la cuenta, es decir, el nombre de usuario, el mail al que está vinculada, la fecha de creación y del último inicio de sesión.

Mis pedidos:

Contiene los datos de la últimas operaciones realizadas (se considera darle un plazo de vida útil de un mes para que no se acumulen demasiadas allí o hacerlo scrolleable).

Cada pedido está separado por una línea divisora y contiene los datos requeridos por la cátedra.

Mi libreta de direcciones:

En la parte superior hay un botón con un signo de suma (haciendo referencia a agregar) junto a la frase agregar dirección para que no haya duda de que esta es su función. Al seleccionarlo aparece un modal para rellenar los datos de la nueva dirección (véase *figura 20*).

Además cada dirección cuenta con un botón de editar y de eliminar.

Mis medios de pago:

Al igual que las direcciones tiene un botón al comienzo para agregar un nuevo medio de pago que también despliega un modal (véase *figura 22*). Y a su vez cada medio de pago cuenta con un botón de editar y eliminar.

Se tiene la intención de para la próxima entrega mejorar estos modales para que tengan manejo de errores entre otras cosas. O que sólo si el usuario dice que vive en departamento le pida el piso.

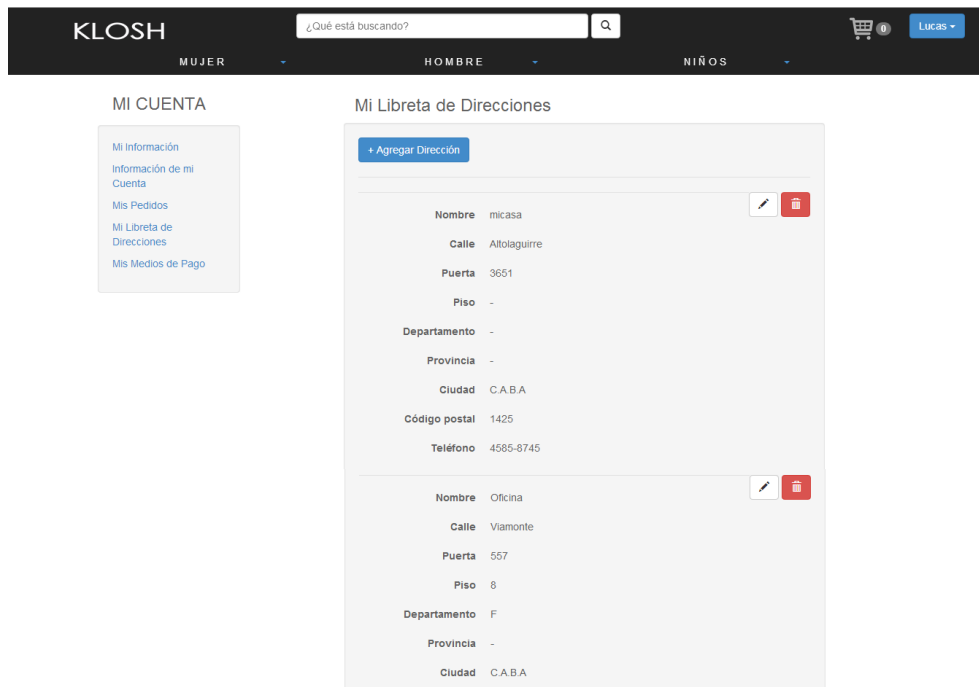


Figura 19: Sección de 'Mi Libreta de Direcciones' de la página de la cuenta.

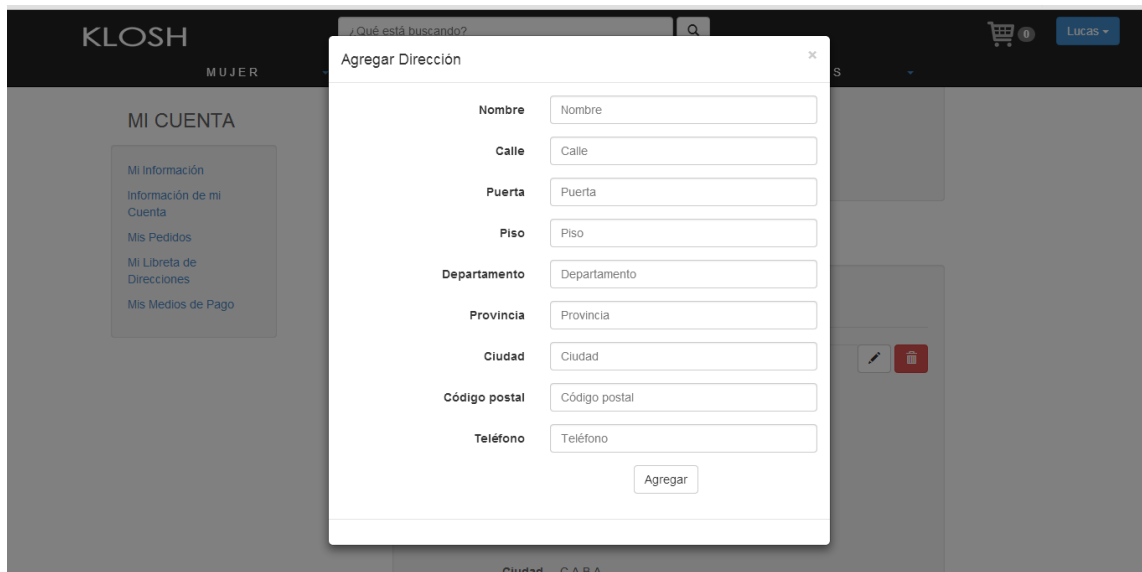


Figura 20: Modal para agregar una dirección a la sección de 'Mi Libreta de Direcciones' de la página de la cuenta.

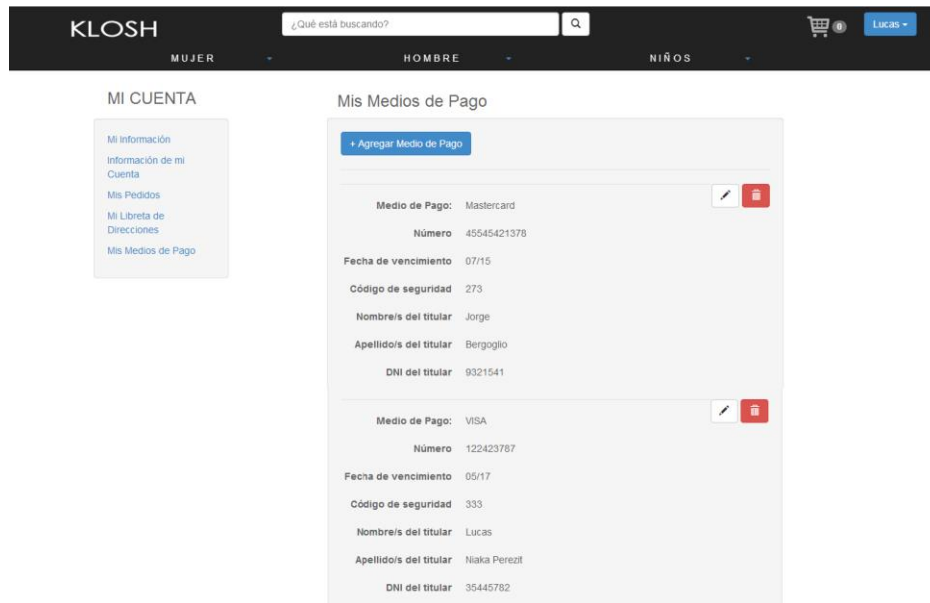


Figura 21: Sección de 'Mi Medios de Pago' de la página de la cuenta.

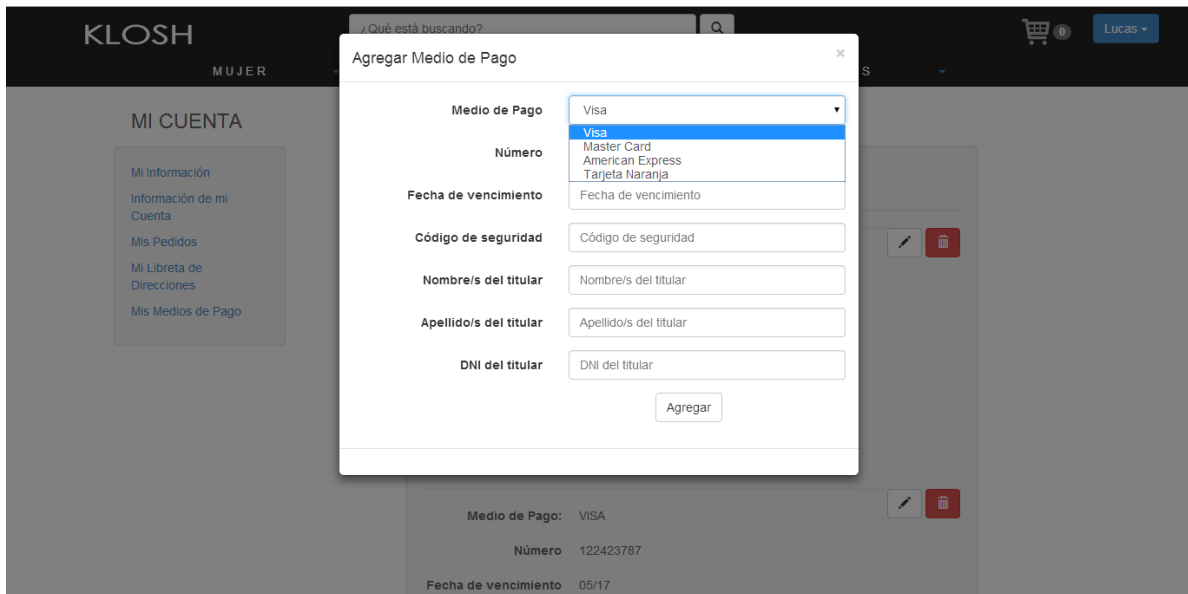


Figura 22: Modal para agregar un medio de pago a la sección de 'Mis Medios de Pago' de la página de la cuenta.

CONCLUSIÓN

Para concluir, el presente trabajo abordó una serie de cambios entre el segundo prototipo y su implementación web.

El resultado obtenido está formado por una interfaz simple e intuitiva que cumple con los requerimientos pedidos al principio de la investigación.

Se cree que el producto de la puesta en desarrollo supera al segundo prototipo en cuanto a cuestiones de usabilidad y diseño. Más aún, se cree que con la incorporación de la última capa en juego, la de comportamiento, se logrará una interfaz usable en todos sus sentidos.