

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE BUENOS AIRES

## PRIMER 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
Celular	9
Tablet	11
Cuenta	12
Pantalla de logueo	14
Notificaciones	15
Conclusión	16

## Introducción

En el presente informe, se explicarán las distintas secciones de la interfaz creada: una versión para dispositivos móviles Android del sitio web Klash. A lo largo del mismo, se discutirá la funcionalidad de cada sección, así también como sus limitaciones.

Un punto crucial a destacar, es que lo que buscado en este trabajo no será una mera copia del sitio web actual en formato de aplicación nativa. El objetivo será poder desarrollar una aplicación 100% usable que refleje funcionalmente el sitio web ya implementado. Sin embargo, por cuestiones que no hacen al proyecto, la aplicación a desarrollar contará con funcionalidades acotadas.

Esto conlleva a repensar la interfaz web ya creada para diseñar su equivalente óptimo en Android. Se utilizó como herramienta principal de este trabajo, los lineamientos de usabilidad explicados en la materia, en lo que respecta a dispositivos móviles.

## Drawer



*Figura 1: Prototipos del drawer.*

El primer lugar, hablaremos del drawer. El drawer es el elemento que observamos en la imagen superior, en la izquierda de cada celular, que se encontrará disponible en la aplicación a lo largo de todo su ciclo de vida. Este cumplirá el rol de menú, pudiéndose acceder al mismo desde cualquier sección de la aplicación.

El drawer presenta botones con distintas funcionalidades. Entre los mismos se encuentran:

- Inicio
- Mujer / Hombre / Niño
- Novedades
- Ofertas
- Mi cuenta
- Ingresar

Los botones de 'Inicio', 'Novedades' y 'Ofertas' enviarán al usuario a una sección de la aplicación que muestra información o productos relacionados con la etiqueta de dicho botón.

Por otro lado, los botones de 'Mujer', 'Hombre' y 'Niño' desplegarán una subsección, tal como se muestra en la imagen, dando lugar a elegir entre 'Indumentaria', 'Calzados', etc (para representar e identificar rápidamente dicho comportamiento se dispuso de una flecha al costado de la etiqueta del

botón). Dichas subsecciones enviarán al usuario a un sitio similar al de 'Novedades' u 'Ofertas', pero mostrando los productos correspondientes.

Para las subsecciones se procedió a elegir un color de fondo más claro que el de los demás botones, de modo de poder representar una diferencia entre la jerarquía de las secciones y subsecciones.

El botón de 'Mi cuenta' enviará al usuario, de estar logueado, a una sección que muestra información importante para el usuario de la aplicación. Esto es, información de su cuenta y pedidos realizados.

Por último, se encuentra el botón de 'Ingresar'. El mismo se encuentra fijo dentro del drawer, sin importar si quedan otros botones por mostrar. Presenta otro color para destacarlo por sobre los otros y su comportamiento varía dependiendo del estado del usuario en la aplicación. Si el usuario no se encuentra logueado, tal cómo se muestra en la imagen, se muestra con la etiqueta 'Ingresar'. Si no, se mostrará con la etiqueta de 'Cerrar sesión'.

Si el usuario selecciona 'Ingresar' será redireccionado a una sección de la aplicación para poder ingresar en su sesión. En el caso de 'Cerrar sesión', el usuario permanecerá en la sección en la que se encuentra, pero su estado pasará de logueado a sin loguearse, volviendo a aparecer el botón de 'Ingresar'.

## Actionbar

Ahora pasaremos a hablar de la “Action Bar”. Esta es una parte muy importante de la aplicación, dado que se encuentra visible en todas las pantallas de la actividad.

La misma consta de un botón para abrir el drawer el cual fue descrito anteriormente. Toda funcionalidad de la action bar se verá escondida mientras el drawer se encuentre abierto, mostrando la leyenda “KLOSH”. Mientras estemos en una actividad que no sea el inicio, el botón que abre el drawer se verá reemplazado por una flecha que ejecuta la acción de volver hacia atrás (no lleva una jerarquía hacia arriba en el breadcrumb). De todas maneras, se podrá abrir el drawer swipeando hacia la derecha desde el borde izquierdo de la pantalla.

Lo segundo que destacaremos en esta barra es el logo que representa a Klash, un carrito lleno de compras. Éste tendrá el comportamiento del elemento que se encuentre a su izquierda, ya sea, la flecha de volver o el botón que abre el drawer.

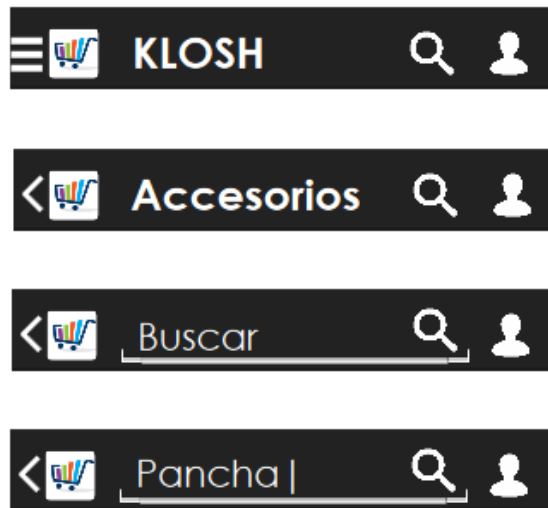


Figura 2: Prototipos del ActionBar.

Seguido a esto se encuentran los breadcrumbs. Desde allí se podrá ver todo el camino que se ha tomado desde el inicio hasta la actividad actual, pudiendo retornar a las distintas instancias del recorrido. Debido al espacio reducido que se encuentra en esta zona, se ve imposibilitado el hecho de mostrar la barra entera por lo que se le asignará una zona en la cual se podrá scrollear horizontalmente para poder utilizarlo. Cuando se utilice el celular en el modo rotado se podrá ver de mayor tamaño y cuando se use una tableta se verá entero, de ser posible.

Al final de la action bar tenemos dos botones, el de buscar y el de cuenta. El de buscar servirá para realizar una búsqueda de artículos por nombre. Al seleccionarlo la barra muestra solamente un box para introducir lo que se quiere buscar y una cruz al final la cual sirve para cerrar el modo de búsqueda. Por último, el botón de cuenta nos lleva a la actividad que nos muestra la cuenta, si es que el usuario se encuentra logueado, o sino a la actividad para ingresar si no lo está.

## Inicio

En la sección 'Inicio', se dispondrán imágenes referentes a las distintas categorías de indumentaria.

Para diferenciar 'Hombre', 'Mujer' y 'Niño' de 'Novedades' y 'Ofertas', se decidió que éstas últimas no tengan el mismo tamaño que las anteriores. De esta forma se puede distinguir fácilmente entre las categorías principales (Hombre, Mujer, Niño) y el resto (Novedades, Ofertas).

Esta sección se verá de la misma forma tanto en tablets como en smartphones.

Cada una de las categorías, al tocarla con el dedo, dirige al usuario a una vista de esa categoría en particular. Dichas vistas se detallarán más adelante.



Figura 3: Prototipos del inicio.

## Hombre, Mujer y Niño

En esta pantalla lo que se podrá observar son las categorías de lo seleccionado en la sección de 'Inicio' por el usuario, por ejemplo, en caso de elegir hombre se podrán ver sus tres categorías que son: Indumentaria, Accesorios y Calzado. Al seleccionar cualquiera de ellas el usuario de la aplicación se verá redireccionado a la pantalla que muestra el catálogo de la categoría elegida. Más adelante se verá cómo serán dichas secciones.

La disposición de lo botones son las que se ven en el prototipo.



Figura 4: Prototipos de mujer.



# Catálogo y Producto

## Celular

### Catálogo



Figura 5: Prototipos mobile del catálogo.

La sección de catálogo estará compuesta por distintos elementos que dependiendo desde donde se ingrese serán distintas las opciones que se observan en la misma. En la imagen superior podemos apreciar la sección del catálogo que hace referencia a 'Accesorios' dentro de la categoría 'Mujer'.

El primer elemento a destacar es el breadcrumb situado sobre la action bar. Este se genera de manera dinámica, completándose de la manera: KLOSH > Edad&Género > Categoría (Edad&Género: Mujer/Hombre/Niño; Categoría: Indumentaria/Accesorios/etc). Generalmente, sin importar de que el dispositivo se encuentre de manera vertical u horizontal, el breadcrumb no se llegará a visualizar entero, por este motivo se decidió que el mismo sea navegable en sentido horizontal. Además, las etiquetas que se encuentran sobre el mismo son seleccionables, permitiéndonos así ingresar en una sección anterior.

Por debajo de la action bar se encuentra una scrollable tab. La funcionalidad de la misma, que también se desplaza en sentido horizontal, es listar de manera continua todas las subcategorías de la categoría en la que se encuentra el usuario, pudiéndose clicar de ser deseado para poder observar los productos de dicha subcategoría. Además de todas las subcategorías que posea la categoría, se podrá seleccionar una opción que permitirá visualizar todos los productos de la categoría.

Luego, nos encontramos con el listado de productos dispuestos tal cómo estan en la imagen. Al clicar alguno, el usuario será redirigido a la sección de 'Producto'.

## Producto



Figura 6: Prototipos mobile del producto.

Cómo podemos observar, en la sección de 'Producto' ya no disponemos del breadcrumb. Sin embargo, se podrá regresar a la sección anterior mediante la flechita que se encuentra junto al logo de KLOSH. También, podremos observar distintas vistas de la misma sección dependiendo de la orientación que posea nuestro dispositivo.

En el caso de que la orientación del dispositivo sea vertical, podremos apreciar el nombre y la marca de dicho producto, seguidos por su respectivo precio, una imagen (más abajo se hablará sobre la misma) y, por último, los detalles del mismo.

En cambio, cuando la orientación sea horizontal, los elementos cambiarán su disposición observándose cómo se muestran en la imagen superior derecha.

En tanto a la imagen que se muestra, puede variar. El deslizar el dedo en algún sentido horizontal repercutirá sobre la misma, siendo reemplazada por otra. Debajo de la imagen podremos observar, mediante la interpretación de los puntos, la cantidad de imagenes que se pueden apreciar y saber cual es la actual.

## Tablet

### Catálogo y producto

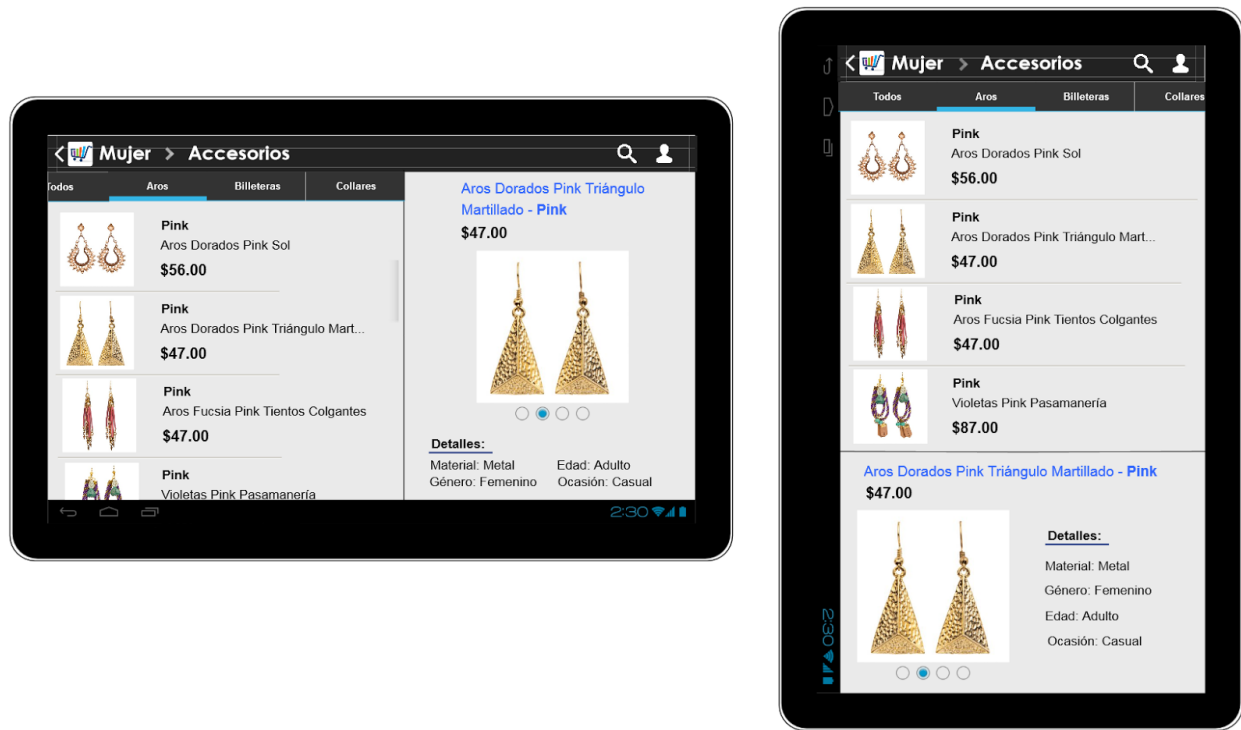


Figura 7: Prototipos tablet del catálogo con vista del producto.

Al cambiar de dispositivo y tomar cómo referencia la tablet, se observa que ya no existe la división entre lo que sería el 'Catálogo' y el 'Producto' en el celular.

Tanto la funcionalidad del breadcrumb cómo la información que se detalla en las pantallas sigue siendo la misma, pero cambiando su disposición.

Al ingresar a una determinada categoría, no solo se observarán los 'scrollable tabs' con todas las subcategorías y el listado de productos de dicha subcategoría, sino que en la porción izquierda, si la tablet se encuentra de manera horizontal, o en la porción inferior, si la tablet se encuentra de manera vertical, se podrá apreciar la vista del producto. Es decir, para observar un producto no es necesario que el usuario ingrese a otra pantalla, sino que en la misma pantalla se podrá ver lo solicitado.

Cómo valor default, al ingresar en cualquier subcategoría, se mostrará cómo producto al primero que se encuentre en la lista. Una vez seleccionado otro, se reemplazará al producto que se encontraba con anterioridad por el nuevo.

## Cuenta



Figura 8: Prototipos mobile de la información de cuenta.

En esta pantalla se podrá ver la información de la cuenta y de los pedidos que se hayan realizado por el usuario. Se contará con una forma distinta de visualización en la tableta y el dispositivo móvil. Aprovechando la pantalla de mayor tamaño, en la tableta se podrá ver tanto la información de la cuenta como la de los pedidos de manera simultánea, mientras que en el celular se usará un sistema de tabs, como se puede ver en la imagen, en el cual se podrá intercalar entre lo que el usuario desee ver.



Figura 9: Prototipos mobile de la vista de pedidos realizados.

Al tocar en una notificación seremos llevados a esta actividad, en caso de estar en un celular estaremos en la tab de pedidos. Si en el momento de llegar la notificación estamos mirando lo pedidos, este se refrescará automáticamente, mostrando la nueva información (solo se recargara el contenido que cambió).

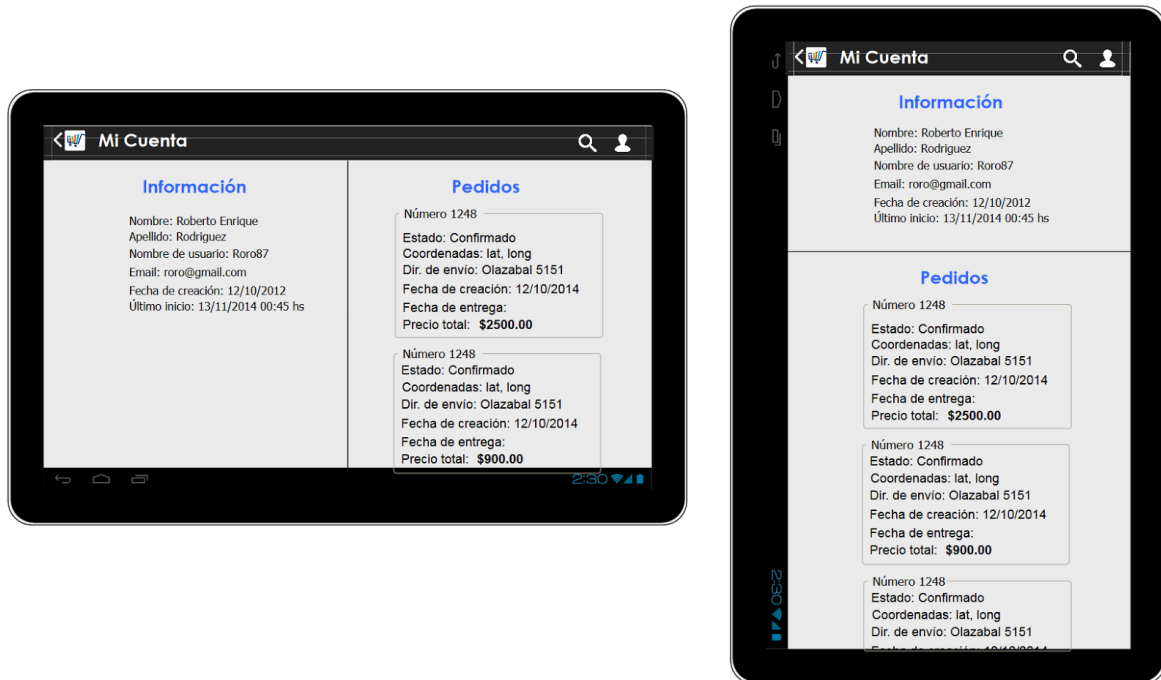


Figura 10: Prototipos tablet de la cuenta.

## Pantalla de logeo



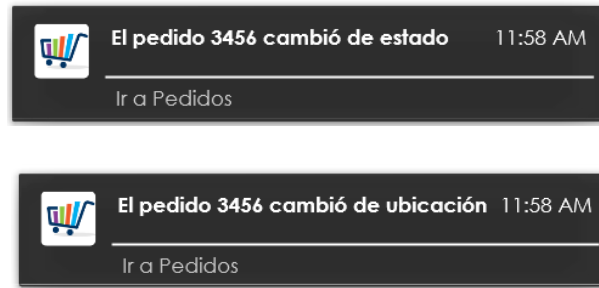
*Figura 11: Prototipos del logeo de cuenta.*

La sección a desarrollar permite a un usuario loguearse con su cuenta.

La acción de loguearse consiste en que el usuario introduzca su nombre de usuario y contraseña para luego presionar el botón de Ingresar. Luego de ingresar exitosamente, el usuario será redirigido a la sección Inicio y verá un mensaje de tipo toast diciendo el ingreso fue exitoso.

De no ser exitoso el ingreso, se le mostrará al usuario un mensaje de tipo toast informando el error correspondiente. En este caso, el usuario permanecerá en la sección 'Ingresar' hasta que ingrese correctamente, o elija volver hacia atrás.

## Notificaciones



*Figura 12: Prototipos de las notificaciones.*

La aplicación a desarrollar notificará al usuario cuando un pedido haya cambiado de estado.

Para esto, se decidió que cambios de estado en un pedido disparen una notificación al dispositivo del usuario. Dicha notificación podrá ser visible desde la sección de notificaciones del dispositivo.

La notificación consistirá en el logo de Klash con un texto que explique dicha notificación. Los textos que se utilizarán son los observados en las imágenes.

## Conclusión

Durante el diseño de la interfaz se encontraron con distintas barreras.

Una de las barreras encontradas durante el diseño de la interfaz móvil fue la carencia de conocimiento en materia de programación. Se tiene en cuenta que es posible que haya alguna herramienta, no contemplada en el presente informe. De ocurrir esto, se seleccionarán aquellas herramientas que aporten un cambio significativo a la usabilidad del prototipo.

Un aspecto importante a tener en cuenta a la hora de diseñar la presente interfaz, son aplicaciones similares. Antes de comenzar a pensar la aplicación, se exploraron aplicaciones como Dafiti o MercadoModa. En una segunda instancia, se evaluó que aspectos de cada una hacen que la aplicación resulta más usable y se tuvieron en cuenta para incorporar al diseño propuesto. Se concluyó que el uso del drawer y el uso de scrollable bars aportarían un plus en cuanto a la usabilidad de la aplicación.

Otro aspecto a tener en cuenta con respecto al diseño es que resulta muy probable que el diseño de la interfaz cambie a lo largo del desarrollo de la misma. Por este motivo, cualquier cambio en el diseño de la interfaz será especificado en el informe que acompañe a la entrega final.

Para concluir se cree que la interfaz diseñada es buena en cuestiones de usabilidad. Lo que resta ahora es la puesta en producción de la aplicación para completar el proceso de creación de una interfaz móvil usable.