**E-commerce – Llibreria**

**Anàlisi del projecte – apartat 1**

Abans de començar a desenvolupar l’aplicació web de la llibreria, s’haurà d’analitzar i investigar quina tipologia d’usuari serà qui fara servir aquesta aplciació: lectors habituals, lectors no habituals, consumidors lleials a la llibreria, consumidors que arriben per primer cop a aquetsa llibreria... totes aquestes variables s’hauran de tenir en compte per tal d’elaborar un bona usabilitat a l’aplicació web i que aquesta sigui efectiva, eficient i creï satisfacció en els usuaris per a que tornin a entrar en el futur i comprin.

Per tant haurem de tenir en compte l’accessibilitat a l’aplicació i organitzar els elements que disposem per a que l’accés al catàleg de llibres sigui ràpid i fàcil i també tota aquesta usabilitat l’haurem de construïr amb l’experiencia d’usuari (UX).

Durem a terme el projecte mitjançant 5 fites:

* **Investigació**: tipus de clientela, informació del projecte i àmbit, veure quins escenaris tenim, context, els perfils dels usuaris, necessitats, quin producte és, quina tipologuia d’usuari tenim
* **Organització**: representar degudament els continguts segons jerarquies, temàtiques, definir quins seran els fluxos del programari envers els dels usuaris.
* **Prototip**: on es treballarà de manera visual les estapes anteriors i es veurà en forma de diagrames que es relaciones, com són els recorreguts i lligams entre els productes interactuant-los amb els usuaris.
* **Test**: una vegada fet el prototip, es farà unes proves d’aquest prototip amb els clients i usuaris, per veure les necesssitats de millora o canvis.
* I per últim el **disseny**: es treballarà el disseny amb l’equip de UI amb els wireframes i vuerem les necessitats de disseny que tindrà la web com saber la tipografia, colors, estil visual de les imatges,, és a dir, tot allò que ngloba la imatge corporativa de la llibreria.

Farem servir uns mètodes per evaluar la nostra usabilitat i comprovar que el focus de l’aplicació es concreta. Per això primer es **dissenyarà segons els usuaris que tenim** i que tot el recorregut sigui un èxit, a partir d’una **consistència en el disseny**, és a dir, que tot respiri le matiex sense perdre la lògica de la interacció, i que els menúis, botons... corresponguin al que es preveu que faci, amés que tingui una mateixa lògica d’interacció entre diferents dispositius i que si obrim la llibreria en un mòbil o en un oridinadors, es mantiguin aquestes consistències. Es farà servir un **ús de diàlegs naturals**, fent que la informació sigui simple. Els usuaris no hauran d’**esforçar-se mentalment** per executar accions, i haurà d’ésser senzill i fàcil d’interpretar. Seguidament els usaris hauran de rebre respostes o **feedback** quan arriben a accions trascendentals, com comprar o fer devolucions. La llibreria web ha de tenir mecanismes adequats de **navegació**, i que l’usuari sàpiga en quin estat està la seva navegació, d’aquesta mnaera l’usuari ha de tenir el control i poder cancel·lar, tirar endavant, etc. Tot la infoació ha d’estar jerarquitzada i ben disposada per a que visualment sigui fàcil d’interpretar, per exemple, quines són les novetats, els llibres més venuts, cercador de búsqueda per autors, per gènere...

A la nostra llibreria online arribaran les persones usuàries, i per tant, farem una tipologia de perfils “persona” per treballar sobre una base adequada i real. Aquestes persones, com a tal, vindran de contextos i escenaris diversos, i s’ahuran de tenir en compte.

Altres tècniques d’usabilitat seran la de veure quina competècnia tenim una vegada ja tenim el nostre disseny: és local? És més gran?

Realitzarem una analítica web per comprovar que els fluxes d’entrada i sortida són idonis, farem enquestes i testos...

El disseny per a que el procés de compra a la llibreria e-commerce sigui un èxit ha de seguir una sèrie de recomanacions. Hem **d’organitzar i categoritzar** els llibres. D’aquesta forma haurem de crear bases de dades, si encara no les tenen fetes, per importar-les a la nostra web. Aquestes dades seran molt útils per fer les cerques segons gènere, autor, editorial, ficció o no-ficció, assaig, poesia... Per a que això tingui sentit, necessitarem doncs un **cercador i menús desplegables.** Haurem d’incorporar suggerències alternatives, per exemple si s’accedeix a un llibre de Ray Bradbury, en aquesta pàgina a baix podrien estar altres llibres del mateix autor, temàtica... Crearem una **llista de desitjos**, per a que els usuaris vagin anotatn els llibres que van escollint abans de comprar-los. Quan els usuaris estiguin interaccionant amb la llibnreria on-line, serà imprtant que aquestes se sentin ubicats, és adir, en quin pas de compra estan, etc. Com que volem que la llibreria sigui una botiga oberta, és millor que **ningú s’hagi d’enregistrar** abans de veure els que s’ofereix. Si l’usuari se sent lliure, aquestes dades d’enregistrament es podran demanar al final, si aquest usari compra alguna cosa. D’igual forma, l’usuari **s‘haurà de sentir segur** en els processos que vagi fent, sigui compra o registrar dades sensibles personals, i que la web compleix les normatives de seguretat adients. Lligat amb aquets pas, l’usuari haurà de rebre constantment **confirmacions** de com s’està gestionant la compra, enviament, etc. Tots el botosn que siguin importants han de ser **cridats a l’atenció**, per a que l’usuari sàpiga en un cop d’ull on es torbane aquestes botons (carretó, comprar...). Per últim, no ens hem d’oblidar que el **carretó de la compra** ha de ser visible en un lloc fàcil d’ubicar en la web per a que els usuaris finalitzin el procés de compra amb èxit.

Així doncs, alhora de plantejar el nostre projecte seguirem els passos per deixar-lo a punt per programar. Primer farem un **Sketch**, un dibuix a llapis esquemàtic a mode d’esborrany per veure la ubicació dels elements. En segon lloc, una vegada definit l’sketch treballarem en esl **wireframes**, o l’eseulet comnceptual de la web i el disseny visual per daber quines funcionalitats hi ha i les relacuiones entre les pantalles. En tercer lloc treballarem en uns **Mock-ups**, o les proves visuals gràfiques molt definides a aprtir dels wireframes i que podrem contrastar amb el client. D’aquesta manera podem veure com és l’aparença real i el disseny gràfic, com queda la tipografia, els colors... Una vegada aprovat el mock-up, realitzarem el **prototip**, que seria la nostra web funcional, com si fos el mockup però ja simulant la funció de web.

La llibreria online tindrà una **guia d’estil** on es recollirà totes les especificacions treballades, la imatge corporativa, les ubicacions dels elements, la tipografia, tipologia d’imatges, colors... D’aquestya manera obtindrem un Brandbook que ens ajudarà a homogeneïtzar la marca en els suports que necessitem, sigui un catàleg, una aplicació, un mail...