

Interfaces de usuario e Interacción

Alumna: Dara Samanta Anahi Torrez Llaves

Libreta: 247498

E-mail: dsamantatorrez@gmail.com

Índice

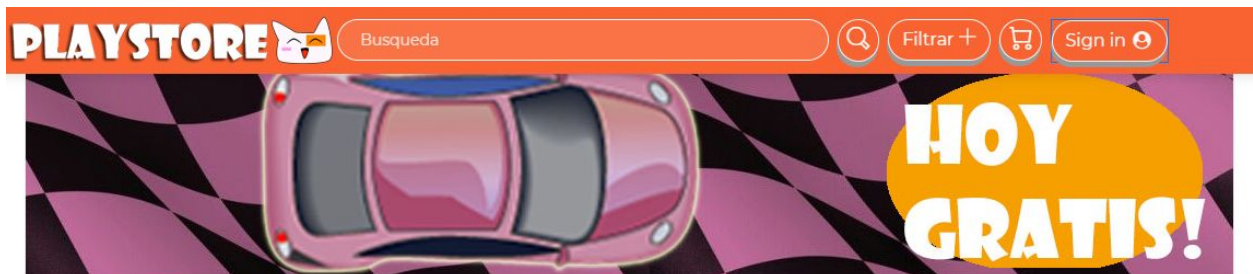
| | |
|--|----------|
| 1. Correcciones | 3 |
| 1.1 Banner en la página homepage | 3 |
| 1.2 Carrousel | 4 |
| 1.3 Animación ranking | 5 |
| 1.4 Animación comentarios | 6 |
| 2. Páginas de proceso de compra | 7 |
| 2.1 Analisis | 7 |
| 2.2 Enunciado | 10 |
| 2.2.1 Página de carrito de compras | 10 |
| 2.5 Prototipo de alta | 17 |
| 2.6 Librerías utilizadas: | 17 |

1. Correcciones

1.1 Banner en la página homepage

Problema:

- La animación 3D no era acorde a la estética de la página. La animación es muy brusca. La posición desentonaba, estaba demasiado cerca del navbar en comparación a los otros elementos del body.



Solución:

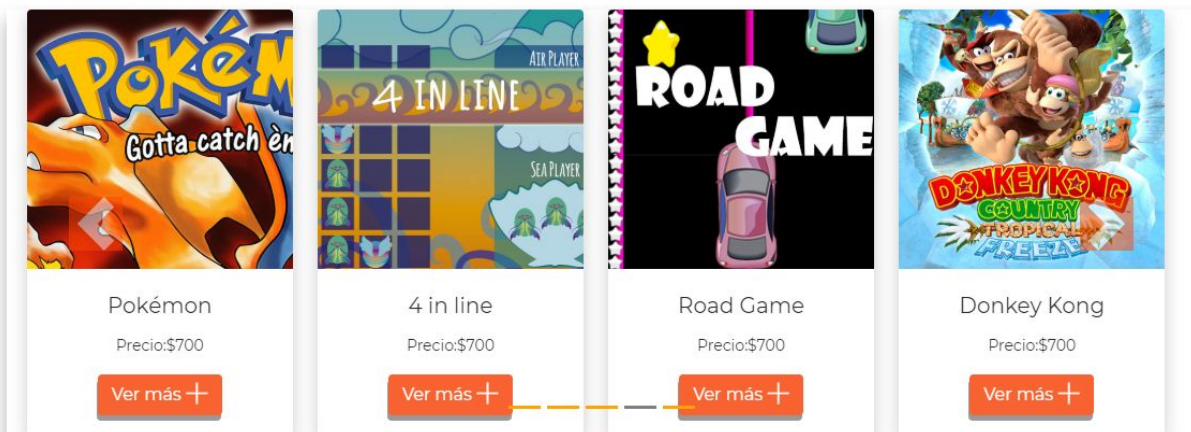
- Se le agrega necesidad de urgencia, para que el cliente dude menos en adquirirlo prontamente.
- Mensaje corto y explicativo, conciso para no aburrir al posible comprador.
- Botón de acción acorde a la página, integra elementos definidos en la web lo que brinda una sensación de pertenencia.
- Animación 3d sencilla con delay por elemento, acorde a la página.
- Fondo que no distrae ni desentona. Gama de colores : combinación analogica (Conjunto de colores que da sensación tranquila y agradable). Temática: holiday offers; busca oportunidades de ventas en los días festivos.



1.2 Carrousel

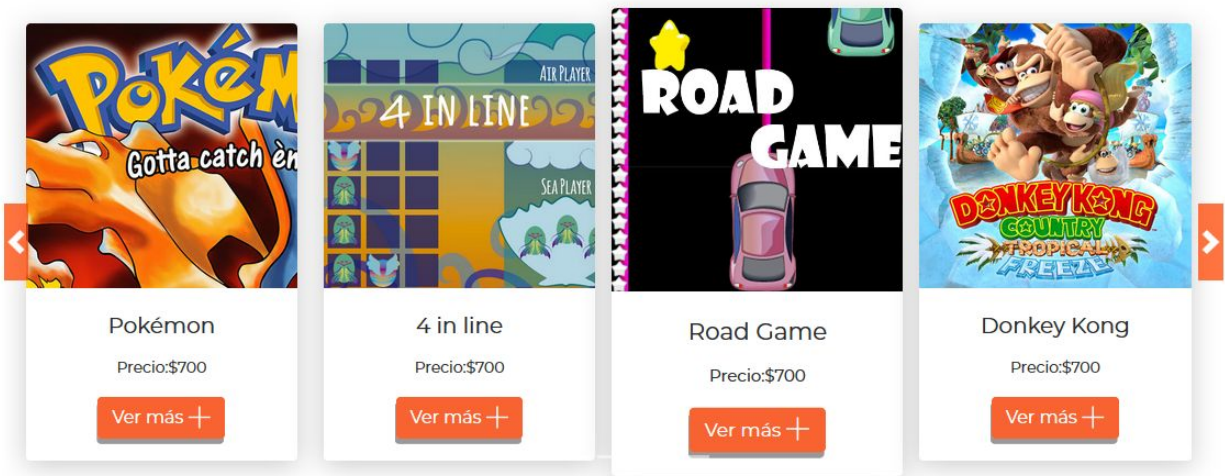
Problema:

- Borde contenedor de carousel produce confusión en los usuarios
- Ningun juego destaca, monotonía.
- Las flechas se pierden en la foto del juego



Solución:

- Se quita el borde y la interfaz se ve mas simple
- Se agrega una animación 3d para destacar el juego seleccionado por el usuario
- Se cambia el estilo de las flechas para tener una mejor visualización



1.3 Animación ranking

Problema:

- La animación 3D no era acorde a la estética de la página
- La animación no tenía ninguna objetivo



Solución:

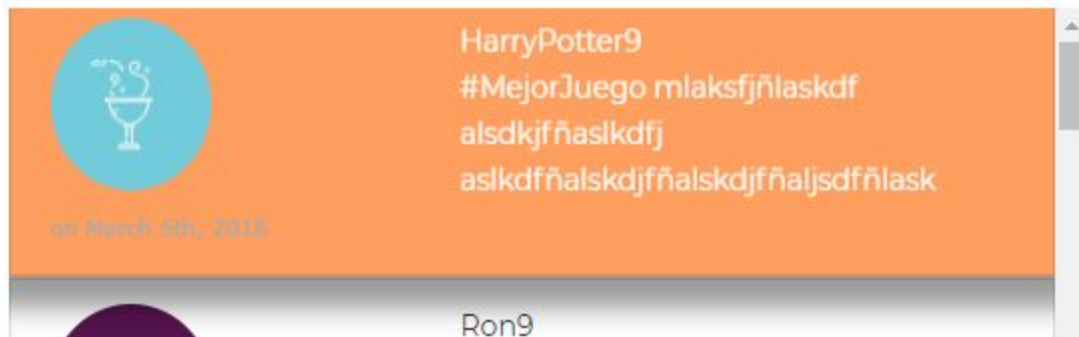
- Se sustituyeron las animaciones, por otras que tienen el objetivo de resaltar los primeros puestos. Además se le dió más importancia al primer puesto, dándole mayor tamaño.
- Cada puesto tiene un color distintivo, del 1 al 3 como medallas deportivas y del cuatro en adelante color negro, lo cual incentiva la competitividad.

| | | |
|---|--------------|-------------|
| 1 | Dara Torrez | Puntaje 800 |
| 2 | Greiscol | Puntaje 700 |
| 3 | Harry Potter | Puntaje 100 |
| 4 | PuppyCat | Puntaje 50 |

1.4 Animación comentarios

Problema:

- Comentarios de difícil lectura



Solución:

- Se cambiaron el orden de los elementos para tener mayor simetría y proveer mejor facilidad de lectura. Se quitaron los efectos innecesarios y se agregó un botón de “likes” para que el usuario pueda interactuar con la comunidad. Además este botón tiene una animación.



2. Páginas de proceso de compra

2.1 Analisis

Luego de investigar varias páginas de ecommerce (amazon, compumundo, steam, etc), se observó que las páginas siguen el flujo de:

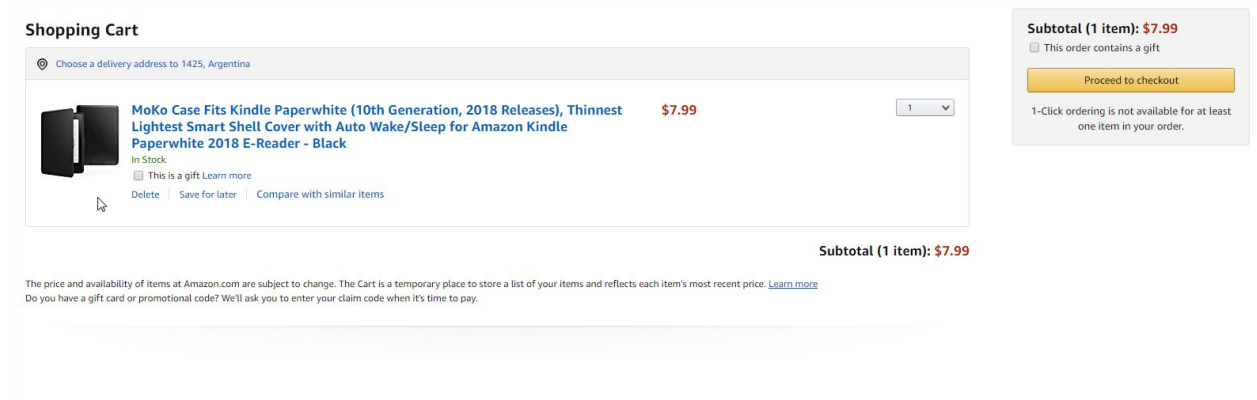
- Empezar el flujo en la página del detalle del producto
- Al hacer click en “añadir al carrito”, pueden pasar dos cosas: ser redirigidos al login o ir al carrito de compras (algunas páginas admiten tener un carrito de compras sin que el user esté logueado), principalmente se hace para no agobiar al posible nuevo cliente. Lo que se observa es que se busca que el cliente tenga una cuenta, para almacenar la información de las transacciones y poder brindar una interfaz personalizada (por ejemplo ofrecerle productos relacionados). Por lo que se plantean estrategias para una creación de cuenta rápida.
- Luego se dirige al carrito, una vez agregados todos los ítems el usuario procede con los siguientes pasos.
- Generalmente sigue la página de método de pago, que provee las diferentes opciones.
- Y por último se confirma la compra.

Ejemplo del flujo en Amazon mobile:

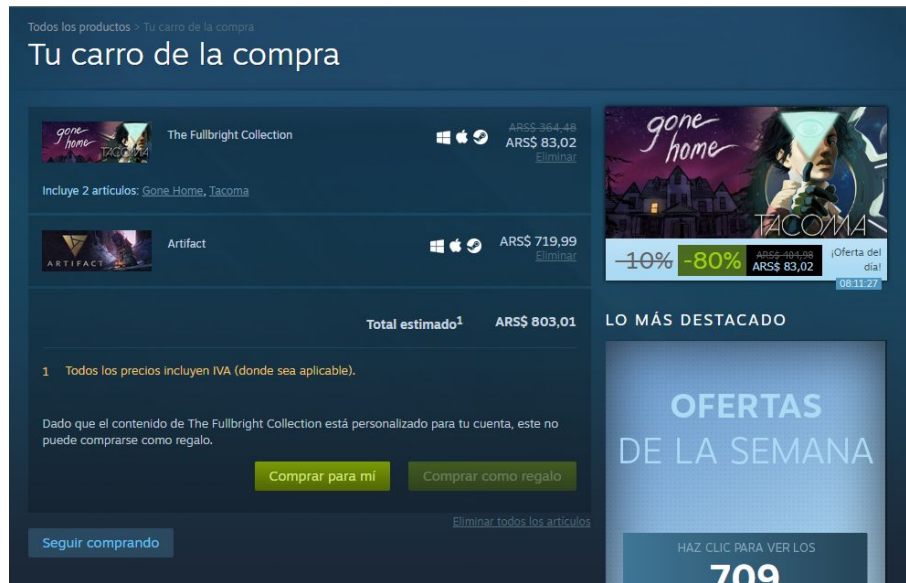


Sobre las páginas de carritos de compras, se busca mostrar todos los ítems, destacar el precio, mostrar los descuentos aplicados, la posibilidad de seguir comprando y eliminar ítems de la lista de compras.

Ejemplo de “Carrito de compras” en Amazon:



Ejemplo de Carrito de compra en Steam:



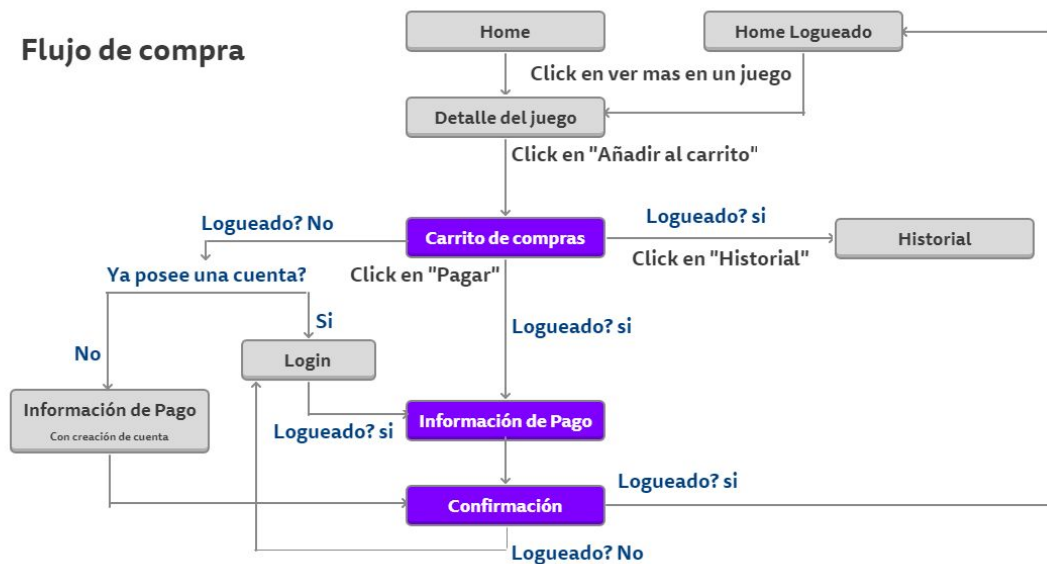
- Al hacer click en añadir al carrito automáticamente te lleva al carrito de compras. Hay varias posibilidades como mostrar una ventana emergente de que se añade al carrito, pedir login (amazon) o permitir agregar al carrito sin estar logueado antes.
- Se muestran ofertas en el flujo de compras, para incentivar a agregar mas productos.
- Se muestra cada item en todos los pasos, para que el cliente esté seguro de lo que está adquiriendo.
- Se destaca el precio final

Análisis de objetivos de las páginas de ecommerce:

- **Prima la claridad y la sencillez:** Los usuarios necesitan que la interfaz les transmita de forma inequívoca dónde está, qué puede hacer y qué ocurrirá cuando lo haga. Se trata de ofrecer suficiente información como para transmitir confianza y guiarlo cómodamente a través del proceso de compra.
- **Conveniencia:** la aplicación tendrá la apariencia que hará que la experiencia sea placentera y que los usuarios deseen regresar.
- **Registros de usuario muy sencillos y rápidos:** únicamente se solicita la información mínima. La aportación de los datos para el pago y la entrega se pospone hasta el momento en que se hace la primera compra, momento en el que realmente resulta necesario.

A través de el analisis se desarrollo el siguiente diagrama de flujo:

Flujo de compra



En él se detalla cómo sería el flujo, cada cuadrado corresponde a una página de la web y las líneas representan las condiciones o caminos que llevan a ellas. Se destacan tres, las cuales serían las principales del flujo para poder realizar un escenario de happy path.

A partir de ahora se destacarán las 3 páginas principales del flujo y sus variantes.

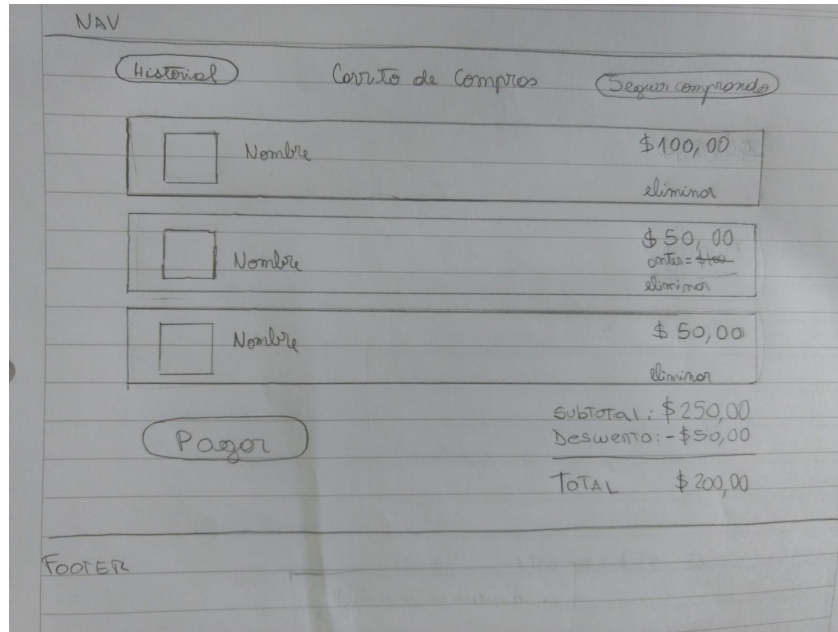
2.2 Enunciado

- Comprar un videojuego sin estar logueado.
- Comprar un videojuego estando logueado.
- Proceso de compra.
- Jugar un videojuego recién comprado.

Como se observa en el diagrama de flujo, si el usuario está logueado, cuando realiza “añadir al carrito” va directamente a la página del carrito. Si no esta logueado primero va al login y luego es redireccionado al **carrito**.

Ítems que se tuvieron en cuenta:

- Botón **Historial**: tener la posibilidad de ver el historial de compras, solo esta disponible si esta logueado. Objetivo brindar información de transacciones al cliente.
- Botón **Seguir comprando**: cuantos mas productos compre es mejor. Si duda de la transacción es incentivo para que siga buscando en la página.
- **Está presente el importe, los descuentos y el total a pagar**: Descripción de ítems y costos, para que siempre esté al tanto de lo que compra.



No hay gran diferencia en los elementos del wireframe y mockup, solo se destaca el tamaño de el botón pagar, para incrementar su visibilidad.

Con respecto al mockup y el prototipo, difieren en el color del link. Se lo cambia a naranja para que siga el patrón preestablecido en la página.

PLAYSTORE

Busqueda

Filtrar +

Sign in

HistorialCarrito de comprasSeguir comprando

Dragon Nest

\$100,00
antes \$150,00
[eliminar item](#)

Flyff

\$100,00
antes \$150,00
[eliminar item](#)

Road Game

\$100,00
[eliminar item](#)

Pagar

Subtotal: \$400,00

Descuento: - \$100,00

Total: \$300,00

Luego de estar logueado o aceptar crear una cuenta, el flujo continúa con la página de pago, donde se sitúa la información de la transacción, si se aplica algún descuento y se añaden las tarjetas de pago.

PLAYSTORE

Busqueda

Filtrar +

Sign in

HistorialCarrito de comprasSeguir comprando

Dragon Nest

\$100,00
antes \$150,00
[eliminar item](#)

Flyff

\$100,00
antes \$150,00
[eliminar item](#)

Road Game

\$100,00
[eliminar item](#)

¿Posee una cuenta?

Si

No, quiero crearme una

Pagar

Subtotal: \$400,00

Descuento: - \$100,00

Total: \$300,00

En el caso de poseer cuenta se procede al “Paso 2”: formulario con métodos de pago y cupón. Los únicos cambios que presenta es que se cambia el nombre de encabezado a “información de pago” para brindar más claridad del paso. Se agrega una imagen de paypal para reconocer el método de pago (mockup), luego en el prototipo de alta se agrega una imagen para

identificar el código CVC de la tarjeta (más intuitivo para el usuario). Un tema que se tuvo en cuenta fue el link de cupón, es correcto que pase desapercibido por un comprador que no tenga cupón pero pueda ser hallado por un usuario que lo haya obtenido. Eso es para no desalentar la compra.

NAV Logueado

Carrito → **Pago** → Confirmación

Items

| | | |
|--------------------------|------|----------|
| <input type="checkbox"/> | Nome | \$100,00 |
| <input type="checkbox"/> | Nome | \$100,00 |
| <input type="checkbox"/> | Nome | \$50,00 |
| <input type="checkbox"/> | Nome | \$100,00 |

Cód. de descuento

Total a pagar: \$350,00

Formo de Pago

☐ Tarjeta guardada Nro. *** 27 Expira 06/2027

☒ Nueva tarjeta

Propietario de la tarjeta

Número de la tarjeta

Fecha de vencimiento Mes (▼) Año (▼)

Código de seguridad (?)

☐ Cuenta de Paypal



Items

| | | |
|--------------------------|-------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Dragon nest | \$100,00 |
| | | <small>Antes: \$150,00</small> |
| <input type="checkbox"/> | Dragon nest | \$100,00 |
| | | <small>Antes: \$150,00</small> |
| <input type="checkbox"/> | Dragon nest | \$100,00 |
| | | <small>Antes: \$150,00</small> |

[Ingresar Cód de descuento](#)

Total a pagar \$300,00

Forma de pago

☐ Tarjeta guardada - Nro.: ***27 - Expira: 06/2027☒ Nueva tarjeta

Propietario

Input text

Número

Input text

Fecha de vencimiento

Mes



Año



Código de seguridad

Input text

☐ Cuenta de Paypal

Continuar

Volver



PLAYSTORE

Busqueda

Filtrar +


Dara X


Carrito de compras


Información de pago

Confirmación

Items

Dragon Nest\$100,00
antes \$150,00

Flyff\$100,00
antes \$150,00

Road Game\$100,00

Agregar cupón

Total: \$300,00

Forma de pago

☐ Tarjeta guardada - Nro.: ***27 - Expira: 06/2027

☒ Nueva tarjeta

Número de la tarjeta

Propietario


Fecha de Vencimiento

Mes ▼

Año ▼

Código de seguridad

?

☐ Cuenta de  PayPal

Continuar

Volver

A continuación se mostrará el flujo , cuando el usuario no posee cuenta. De añade un formulario pidiendo los datos mínimos para dar de alta al nuevo cliente y evitar que abandone en el paso del login.

PLAYSTORE

Busqueda

Filtrar +


Sign in


Carrito de compras


Información de pago

Confirmación

Items

Dragon Nest\$100,00
antes \$150,00

Flyff\$100,00
antes \$150,00

Road Game\$100,00

Agregar cupón

Total: \$300,00

Datos

Nombre

Apellido

E-mail

Confirmar e.-mail

Forma de pago

☒ Nueva tarjeta

Número de la tarjeta

Propietario

Fecha de Vencimiento


Mes ▼

Año ▼

Código de seguridad

?

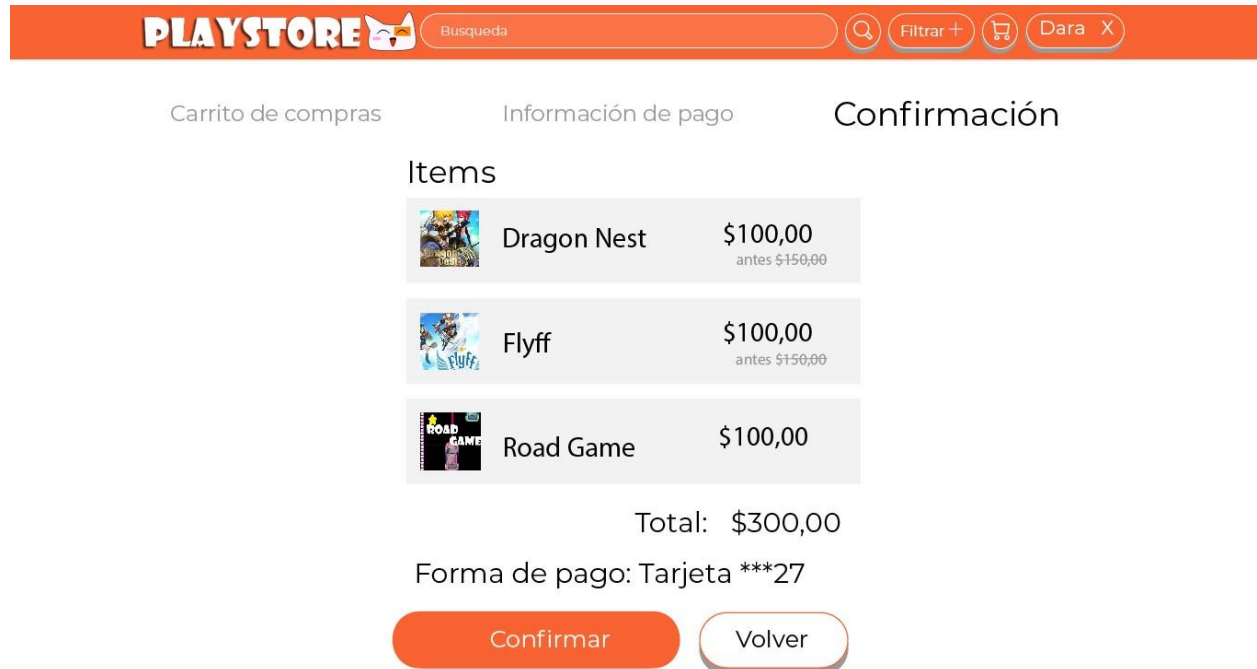
☐ Cuenta de



Continuar

Volver

Por último, el paso de confirmación de confirmación de los datos y efectución de la transacción. No hubo variaciones en las iteraciones.



Luego del mensaje de éxito el usuario será redirigido al home, logueado y con los ítems en el primer carrusel. Donde el cliente podrá acceder inmediatamente al juego.



Otros flujos luego de la página de confirmación son:

- Usuario nuevo: donde se le enviará un mail con la contraseña para ingresar al sitio y se lo redirige a la login page.
- Error en la transacción: donde el sistema pedirá que se contacte con algún administrador, proveyendo el código de identificación del proceso.



2.5 Prototipo de alta

- Generar el prototipo de alta del proceso de compra diseñado en el inciso 2) e integrarlo con las páginas Home y del videojuego.

El siguiente es el listado y el flujo de pago del ítem pedido.

1. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/index.html>
2. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/raceInfoPago.html>
3. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/carrito.html>
4. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/login.html>
5. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/pago.html>
6. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/confirm.html>
7. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/indexLogueado.htm>
!
8. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/final/raceInfo.html>
9. <https://samantatorrez.github.io/Visualizacion/entrega5/raceGame.htm>
!

2.6 Librerías utilizadas:

- Bootstrap
- JQuery
- Popover
- nucleo-icons
- Font-awesome

2.7 Links utiles:

Link de la presentación:

https://docs.google.com/presentation/d/1O9THH6Ums64_b5RR1JYzcBttfmNjLehiSAnTaqT5fU4/edit?usp=sharing

Repositorio:

<https://github.com/samantatorrez/Visualizacion/tree/master/final>