

Trabajo Práctico Especial N° 2

Implementación de Interfaz Móvil: Prototipo

Grupo: 02

Alumnos:

Pablo Iojanán Chervonagura

Patricio Yael Reller

Santiago Ramirez Ayuso

Kevin Jack Hanna

Tabla de contenidos

Tabla de contenidos.....	2
Introducción.....	3
Decisiones de usabilidad.....	4
Actividades y componentes.....	5
Página principal.....	5
Navigation drawer.....	6
Subcategorías.....	7
Productos.....	8
Producto.....	9
Pedidos.....	11
Pedido.....	12
Tableta.....	13
Conclusiones.....	14

Introducción

El siguiente informe detalla el análisis y desarrollo de un prototipo para una aplicación destinada a ser utilizada en teléfonos móviles y tabletas bajo el sistema operativo Android. La aplicación se encuentra orientada como acompañamiento de la página web desarrollada en el primer trabajo práctico, de forma tal que el usuario pueda aprovechar la movilidad de los dispositivos y complementar su uso con esta aplicación.

Este informe se centra en el análisis del prototipo diseñado para la aplicación móvil de Hipster Shop además de decisiones de usabilidad tomadas para poder permitir al usuario una experiencia satisfactoria al utilizar la aplicación.

Decisiones de usabilidad

Sin cuenta

Uno de los principales dilemas al diseñar la aplicación, consiste en el manejo de la cuenta del usuario. Para no avasallar al usuario pidiéndole que ingrese los datos de la misma al iniciarla, se decidió permitir su uso sin estar registrado ni habiendo iniciado sesión y que el usuario ingrese sus datos cuando él lo desea.

Configuraciones

La aplicación se puede usar sin configurar filtros, si el usuario quiere puede poner en configuraciones sus filtros, siendo estos la edad, y el género. Otras funcionalidades disponibles en configuraciones son el ingreso del nombre de usuario y contraseña para poder ver los pedidos realizados y configuración de cada cuanto tiempo se realiza la llamada al servidor para para mostrar cambio de estado de una orden, y mostrando una notificación en caso positivo.

Action Bar

El action bar se decidió limitar a dos botones en la versión para celulares. Estos son:

Buscar

Se incluye este botón ya que se considera que los usuarios harán uso por lo menos 7 de cada 10 veces. Clasificación según android: frecuente.

Ver mis ordenes

Se eligió incluir este botón porque se quiere que todos los usuarios descubran esta parte de la aplicación ya que se considera una funcionalidad central del proyecto. Clasificación según Android: Importante.

Overflow

En el overflow se incluirá un botón para ir a la actividad de Configuraciones y otro botón para ver todos los productos destacados.

Actividades y componentes

En esta sección se muestran imágenes de cada uno de los prototipos que llegaron a implementarse, junto con una breve pero concisa explicación de cada una.

Página principal

En la página principal, la primera que se visualiza al entrar a la aplicación, se observan dos secciones básicas, una para aquellos productos marcados como nuevos y otra para los productos señalados como ofertas. El usuario podría examinar más productos deslizando cualquiera de las secciones hacia los costados.

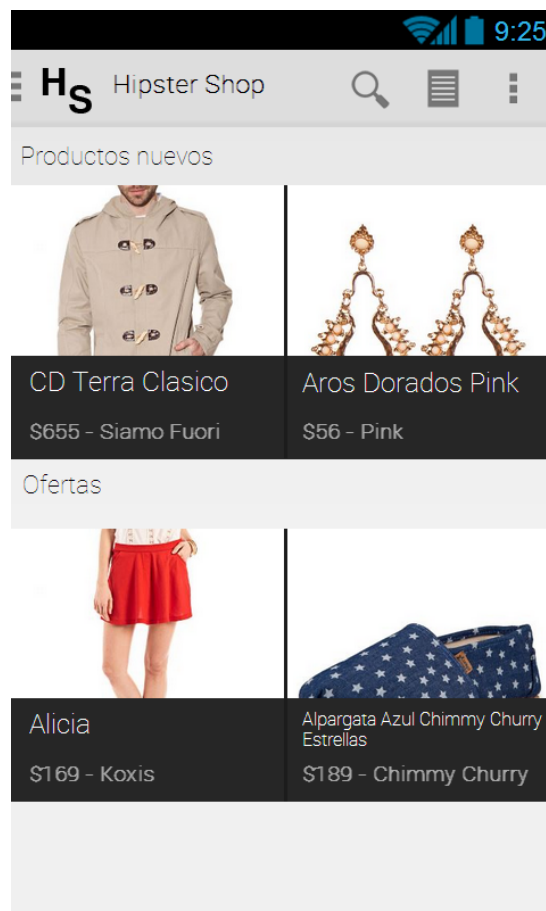


Figura 1

Navigation drawer

Para poder permitir el acceso a la vista de subcategorías, se decidió mostrar las categorías disponibles en un navigation drawer. Se aprovecha la poca cantidad de categorías disponibles y de esta forma el usuario puede de forma rápida decidir y ver que tipo de artículos quiere ver.

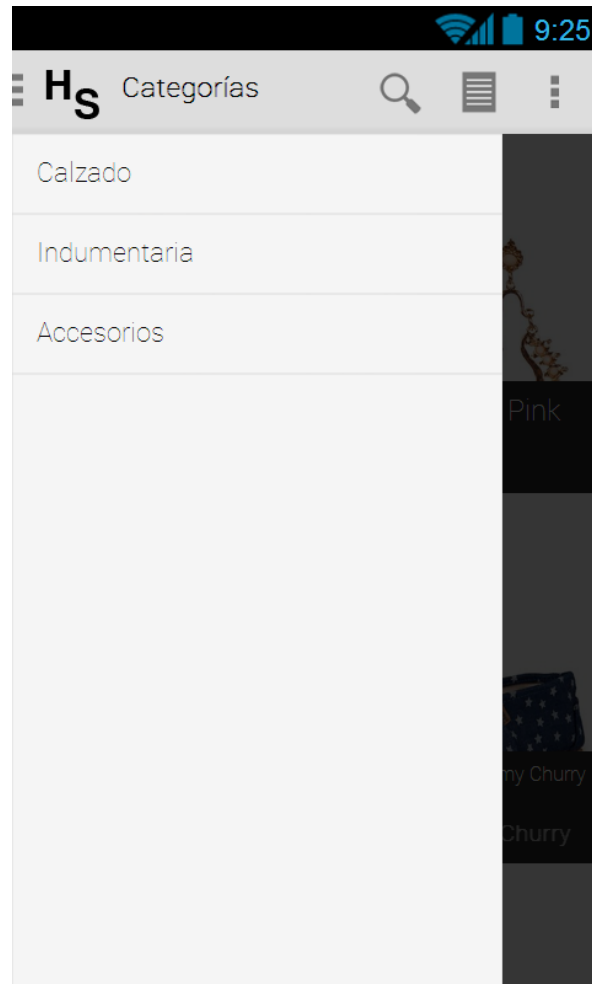


Figura 2

Subcategorías

En la vista de subcategorías, simplemente se las muestra en forma de lista, disponiendo que el usuario pueda elegir los productos que desea ver. También (aunque falta en el prototipo), habría una opción para el usuario de 'Ver todos' para poder observar todos los productos de una categoría, desde celular se supone que el usuario está más enfocado encontrar lo que busca sin perder tiempo, por eso le pedimos directamente que indique que subcategoría busca para ahorrarle datos transferidos.

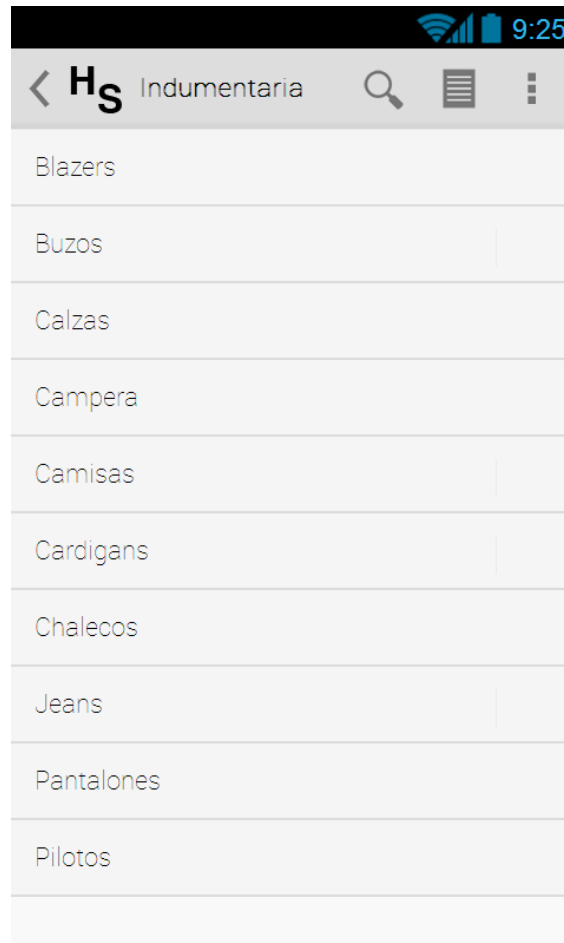


Figura 3

Productos

Ante la selección de una subcategoría o categoría, se visualizarían los productos en forma de grilla, mostrando foto, nombre, precio y marca.

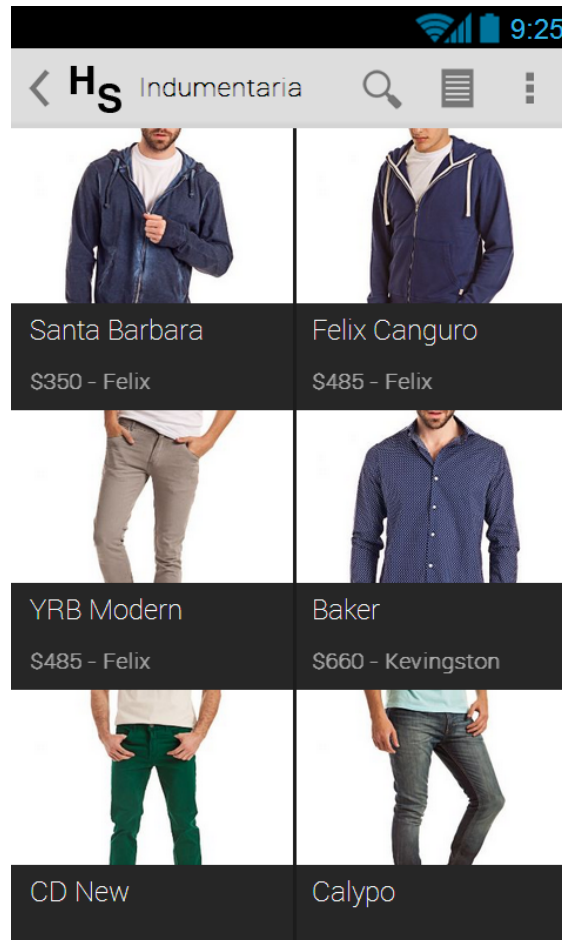


Figura 4

Producto

Al seleccionar un determinado artículo, se puede ver sus características principales. Los colores y talles se muestran mediante spinners, ya que no se encuentra delimitada una cantidad para ellos. Para poder ver las fotos en grande del producto, se decidió mostrarlas al costado y que el usuario manualmente elija cual ver, ya que la posibilidad de swipe estaría destinada a poder ver el producto consecutivo al que se esta viendo (de forma similar a la aplicación de GMail al estar viendo un mail determinado).

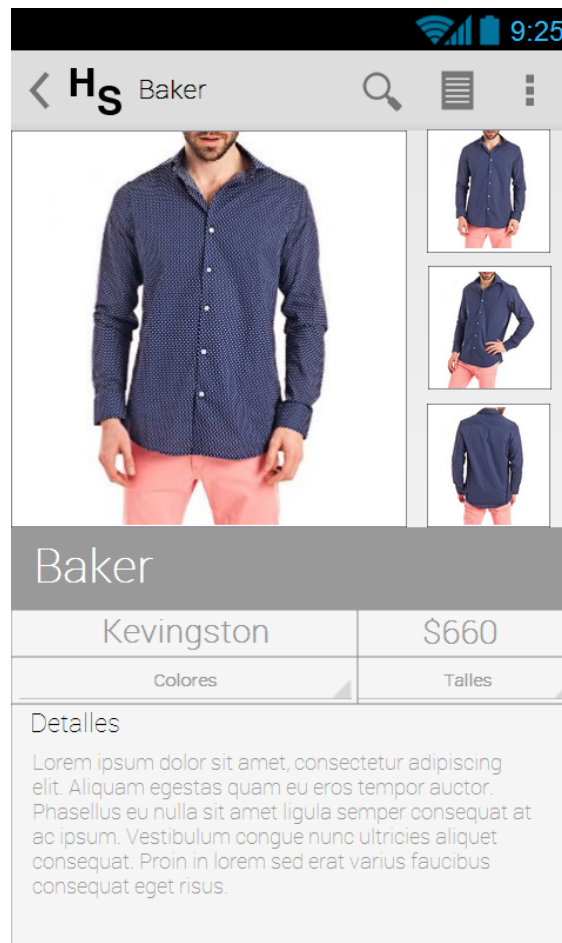


Figura 5

Aprovechando el modo de vista landscape en los celulares, se ofrecería un modo de vista alternativo del producto al utilizar el dispositivo en esta manera. Se permite un mayor aprovechamiento del espacio del que se utilizaría si se viera la actividad de forma estirada.

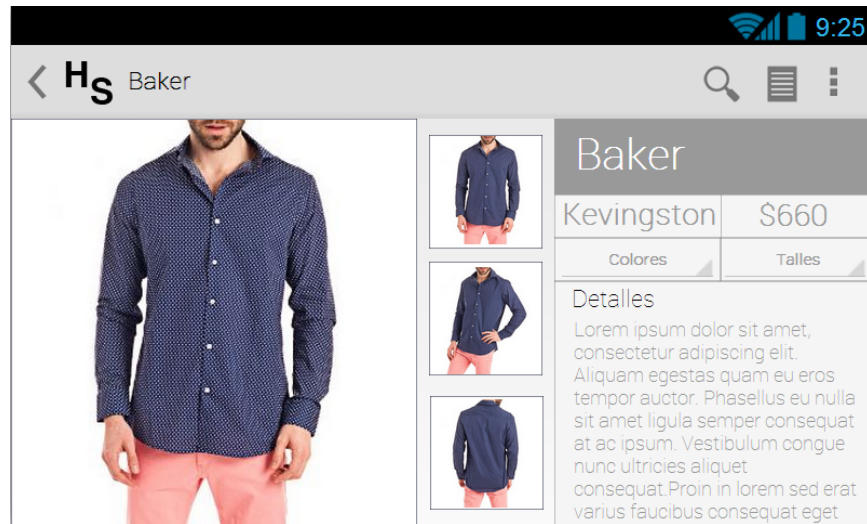


Figura 6

Pedidos

Se optó por usar el componente de android "scrollable tabs", para representar los estados de un pedido ya que estos son solo 4: "creado, confirmado, despachado y entregado". Además no tienen un nivel de jerarquía. Dentro de cada uno, simplemente se ven los pedidos respectivos en forma de lista.



Figura 7

Pedido

También se permite ver los detalles de un pedido, mostrando la dirección, fechas de creación y entrega, los productos pedidos y el total. Esta pantalla también se mostraría al seleccionar la notificación que le llega al usuario cuando un pedido cambie de estado.

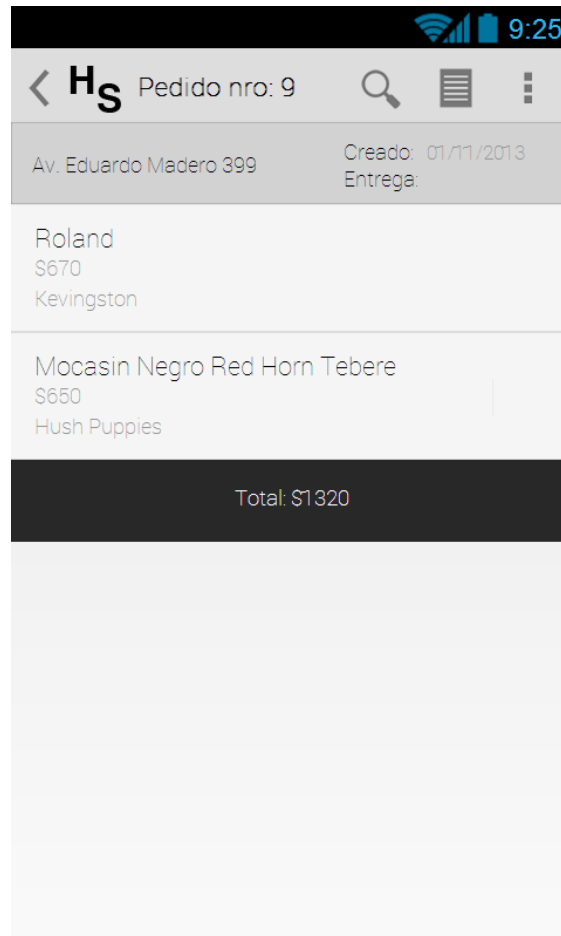


Figura 8

Tableta

En el caso particular de las tabletas, se decidió aprovechar su tamaño y permitir que el usuario pueda observar la lista de subcategorías en conjunto con los productos de cada una de ellas, sin tener la necesidad de navegar hacia atrás para cambiar de categoría.

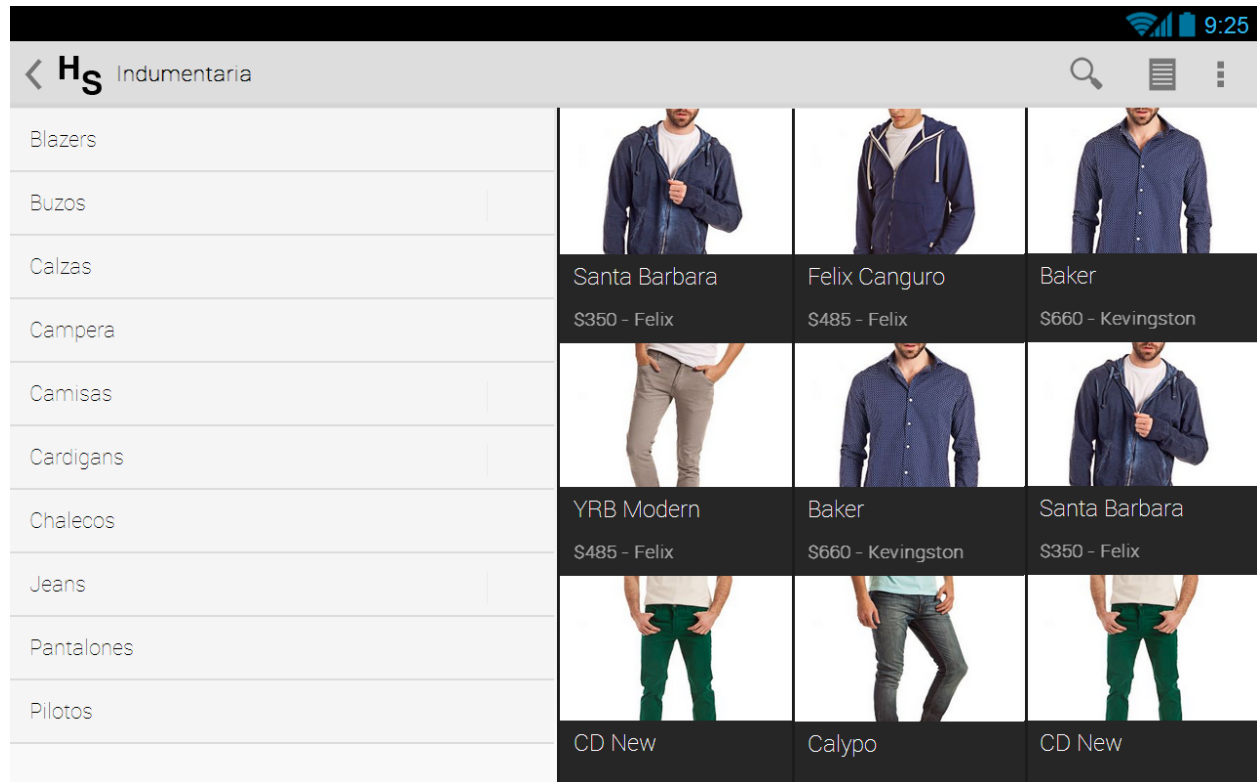


Figura 9

Conclusiones

Se decidió mantener la dinámica y la estética general de la aplicación, focalizando nuevamente en la simpleza visual a través de la no utilización de texto innecesario y de la reducción de páginas a visitar.

La aplicación no contiene, al menos en primera instancia, implementaciones personalizadas de componentes ya existentes. Esto es positivo por dos puntos: el desarrollo es simplificado significativamente, puesto a que será sencillo encontrar problemas similares resueltos en internet, y porque el usuario promedio no debe saber mucho más de lo que conoce de otras aplicaciones estándar.

El uso de la aplicación en una tableta es mucho más rápido y claro, ya que al poder tener dos vistas en una sola pantalla, prácticamente no hay distancia entre la selección de una subcategoría y la vista de un producto en general. Esto es posible gracias a la sencillez lograda en el diseño de la aplicación.

Principalmente en la tableta se notó que el diseño general de la aplicación resulta ser escalable, ya que para agregar, por ejemplo, un menú más amplio de configuraciones/herramientas, basta con agregar otras dos vistas concatenadas con el mismo estilo (lista de opciones a la izquierda, detalles a la derecha).

Al estar bien modularizadas las vistas, es probable que el producto final no resulte muy distinto al diseño original.