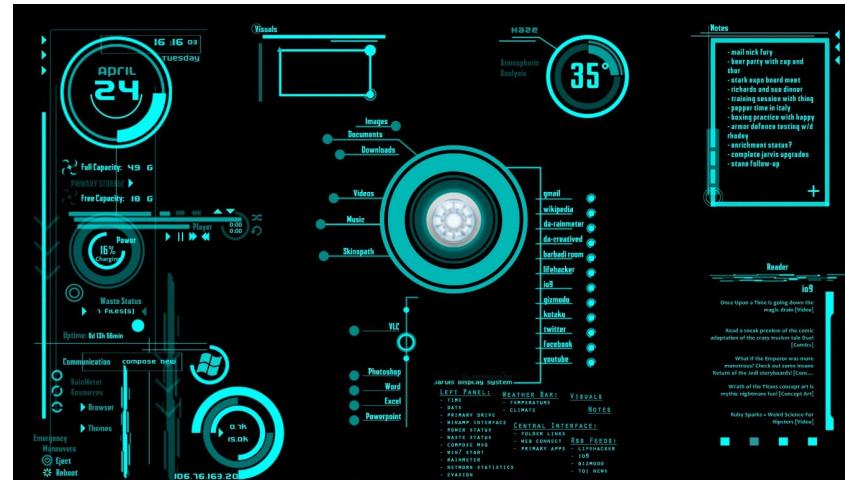


Seminario 4 – Diseño conceptual. Técnicas y Herramientas.



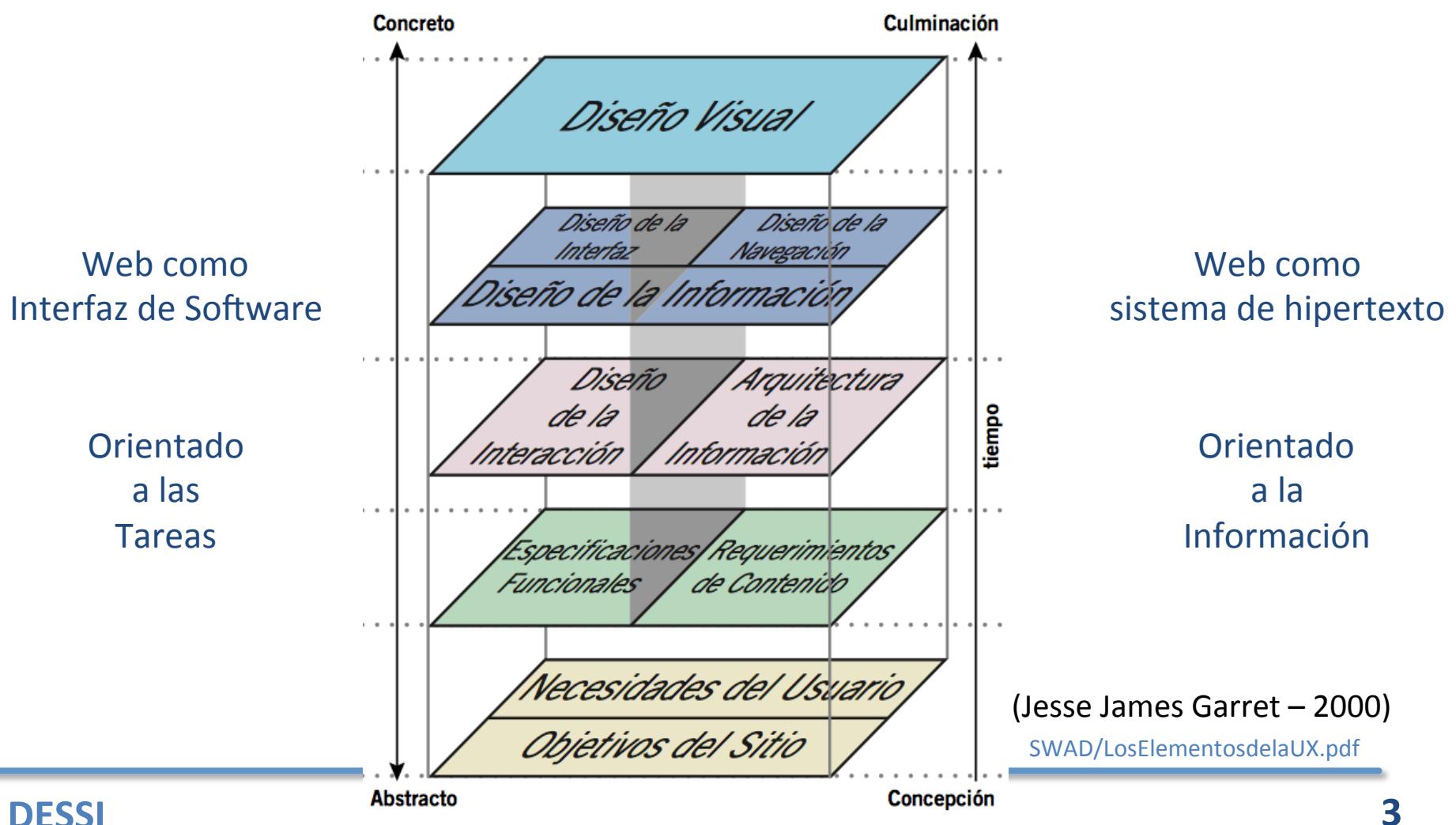


CONTENIDO

- ✗ La fase del **Diseño Conceptual**.
 - ✗ Qué es el **Análisis de Tareas**. La técnica HTA.
 - ✗ Del modelo de tareas al diseño del IU.
 - ✗ La Importancia de la **Arquitectura de la Información** y su relación con la estructuración de las aplicaciones.
 - ✗ **Herramientas de diseño**, Mapas de Navegación (WireFlows) y bocetos (WireFrames).
-

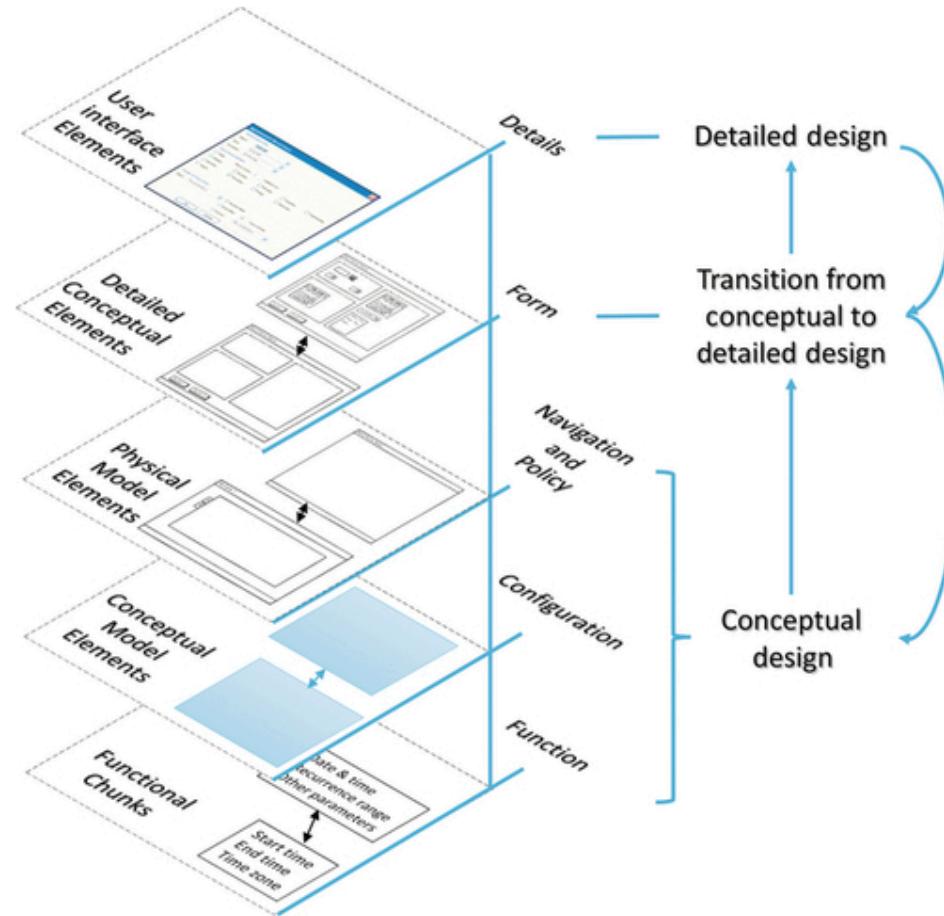


Desarrollo del IU





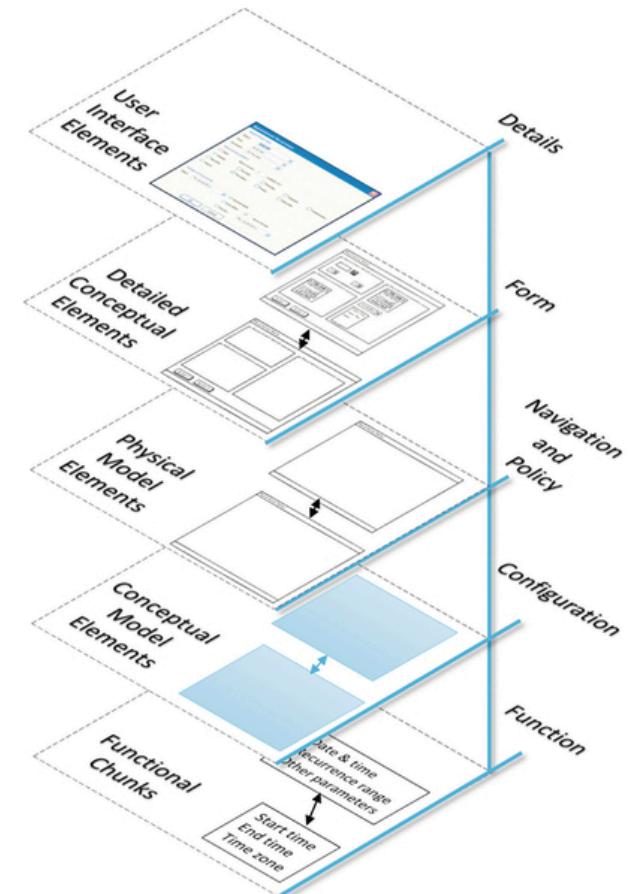
Etapas del diseño





Diseño conceptual

- × Definir las **ideas** y **conceptos** asociados a la interfaz de usuario del sistema a desarrollar.
- × Describe **qué es el producto, qué hace y cómo lo hace** a nivel de interacción y de una forma **abstracta**.
- × Dar una **visión del producto** para los diseñadores.
- × Diseñar modelos de objetos y de tareas del interfaz de usuario.





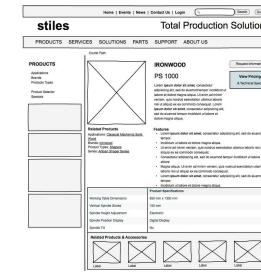
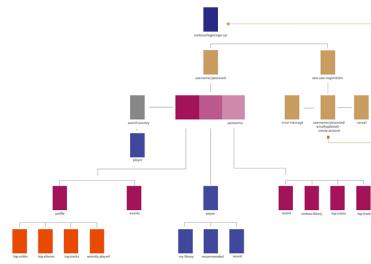
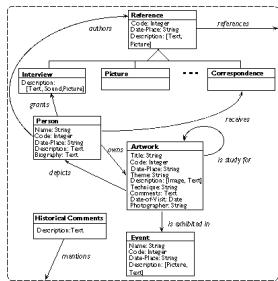
Características del diseño conceptual

- ✗ Descripción de los **elementos** que van a componer el IU (interacción, información, dialogo, navegación,...).
- ✗ Propuesta de **solución** de un problema y comprobación de que **funciona**.
- ✗ **Simulación** de lo que se quiere hacer antes de hacerlo (**Prototipado**).
- ✗ Actividad creativa, artística y psicológica.
- ✗ Proceso guiado por **refinamiento sucesivo**.



¿Que necesitamos diseñar?

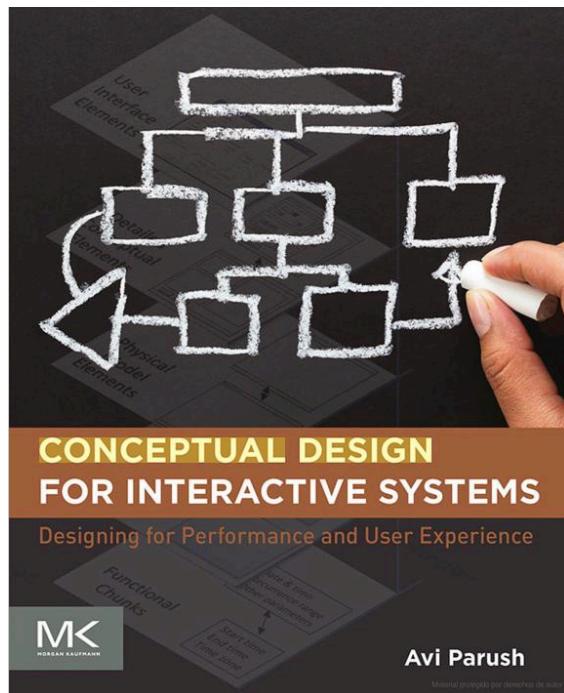
1. Estructura y contenido de la información.
2. Organización y relación entre las pantallas del IU (estructura de la Aplicación).
3. Organización y relación entre los elementos de cada una de las pantallas del IU.





Diseño conceptual

✗ Lectura recomendada

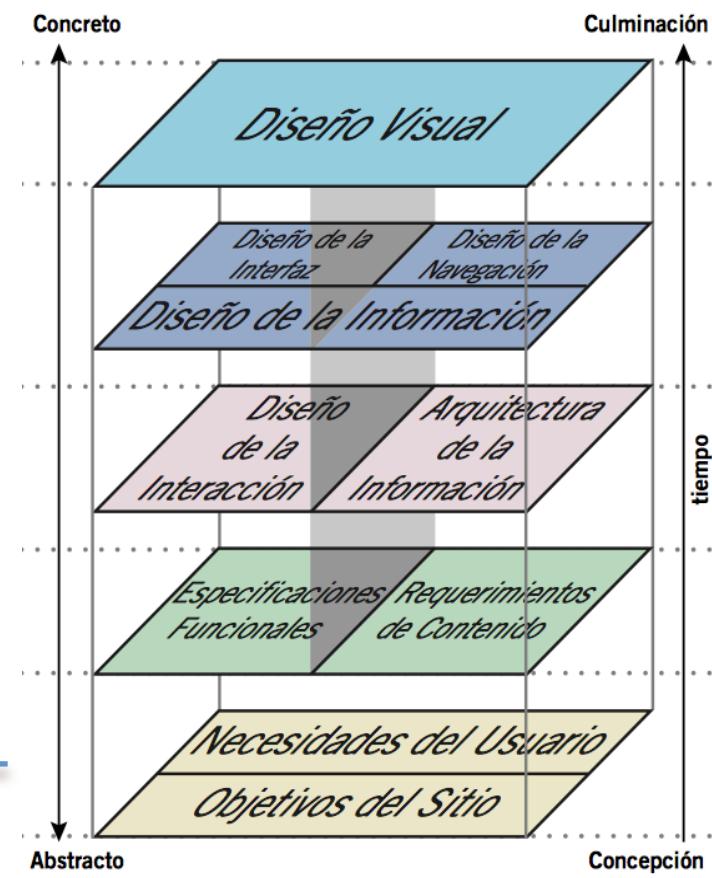


Avi Parush, “**Conceptual Design for Interactive Systems**” (2015)

<http://proquest.safaribooksonline.com/book/electrical-engineering/computer-engineering/9780124199699>



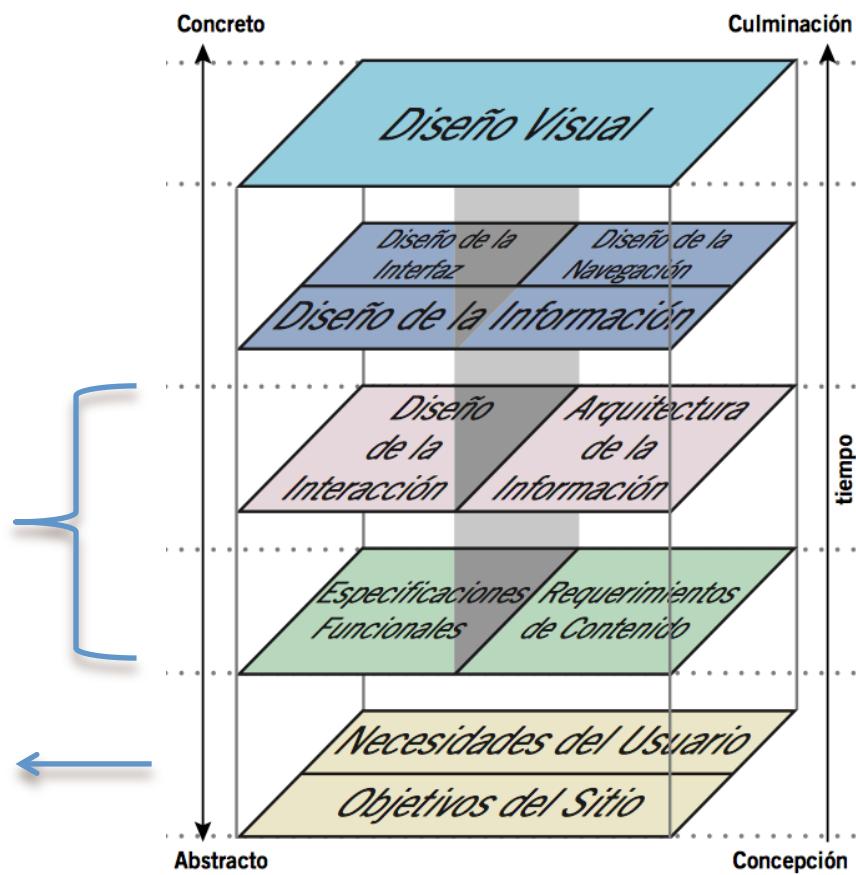
Técnica de Personas/Escenarios
Documento de visión





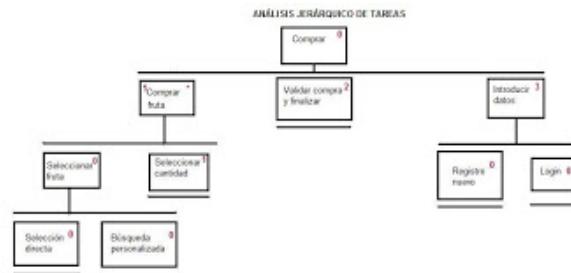
Técnicas de Análisis de Tareas

Técnica de Personas/Escenarios
Documento de visión





A. Análisis de tareas





Definiciones

- × **Tarea:** Unidad significativa de trabajo en la actividad de una persona. Formada por un objetivo del usuario y secuencia de actividades.
- × **Descripción de tareas:** Descripción de un conjunto ordenado de actividades y acciones necesaria para alcanzar un determinado objetivo, en un contexto determinado.
- × **Análisis de tareas:** El estudio de lo que un usuario tiene que realizar en términos de acciones y/o procesos cognitivos para conseguir un objetivo.



Partimos de ...

- ✗ Descripción de Personas/Escenarios
- ✗ Análisis de necesidades
- ✗ Estudio inicial de la solución

- ✗ Revisamos los escenarios
- ✗ Añadimos secuencias de interacción y flujos de información
- ✗ Exploramos ideas de diseño

Proceso iterativo con fases de Prototipado + Evaluación



Elementos

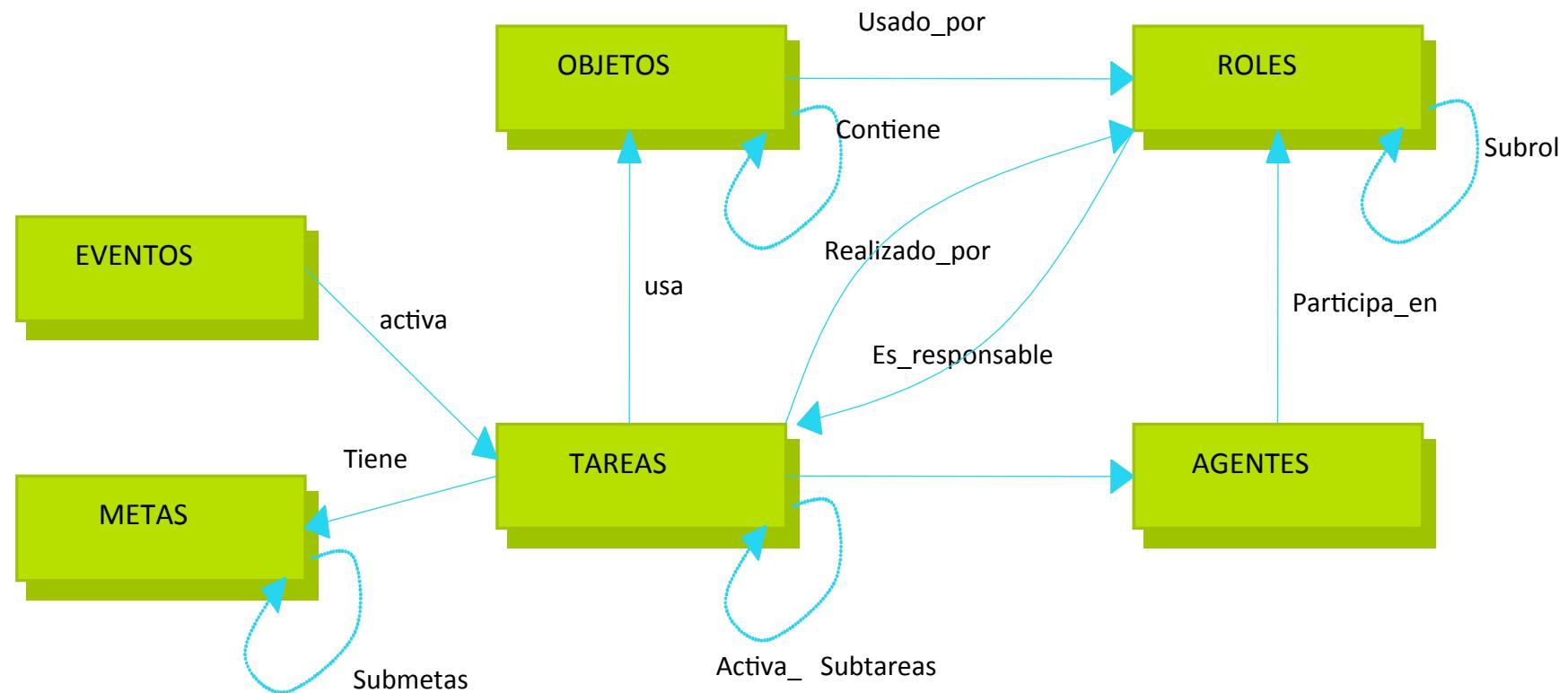
Objetivos/Tareas/Subtareas/Acciones

Tipos de tareas:

- Abstracta, Física, Mental
 - Del Usuario, del Sistema
 - Observables, no Observables
-



Elementos de un sistema





Ejercicio de clase

- × Buscar ejemplos de cada uno de los tipos de tareas descritos, en el proceso de interacción asociado con la tarea de sacar dinero de un cajero de un banco.

Tipos de tareas:

- Abstracta, Física, Mental
- Del Usuario, del Sistema
- Observables, no Observables



Uso del análisis de tareas

- (1) para “imaginar” o diseñar nuevos sistemas o dispositivos.
 - (2) para “investigar” una situación existente.
 - Información que necesita el usuario para hacer la tarea.
 - Terminología y símbolos del dominio del problema
 - Descripción del cómo se realiza la tarea actualmente.
-



Métodos de análisis

Método	Tipo	Notación	Especificación	Comentarios
HTA	Cognitivo	Gráfico	Semi-Informal	Modelo de descomposición del conocimiento
GOMS	Cognitivo	Textual	Semi-Informal	Familia de lenguajes para describir el conocimiento
UAN	Cognitivo	Gráfico	Semi-Informal	Notación para el estilo de manipulación directa
KLM	Predictivo	Textual	Tiempo	Medición del rendimiento humano
TAG	Predictivo	Textual	Esquemas	Medida de la consistencia
CTT	Descriptivo	Gráfico	Lógica temporal	Herramientas de soporte al análisis y verificación.

(*) Técnica de Personas/Escenarios y Casos de uso



Análisis Jerárquico de Tareas (HTA)

Técnica de análisis de tareas desarrollada por Annet y Duncan (1967).

Se realiza una descripción jerárquica en términos de “Tareas, Subtareas, Actividades” y “Planes”.

Tareas: Actividades que realizan las personas para alcanzar una meta. Tareas **observables** y **físicas**. Se incluyen tareas sin relación con el sistema.

Planes: Una descripción de las condiciones que se tienen que satisfacer cuando se realiza cada una de las actividades. **Cómo se llevará** acabo la tarea en la práctica.



Diagrama HTA

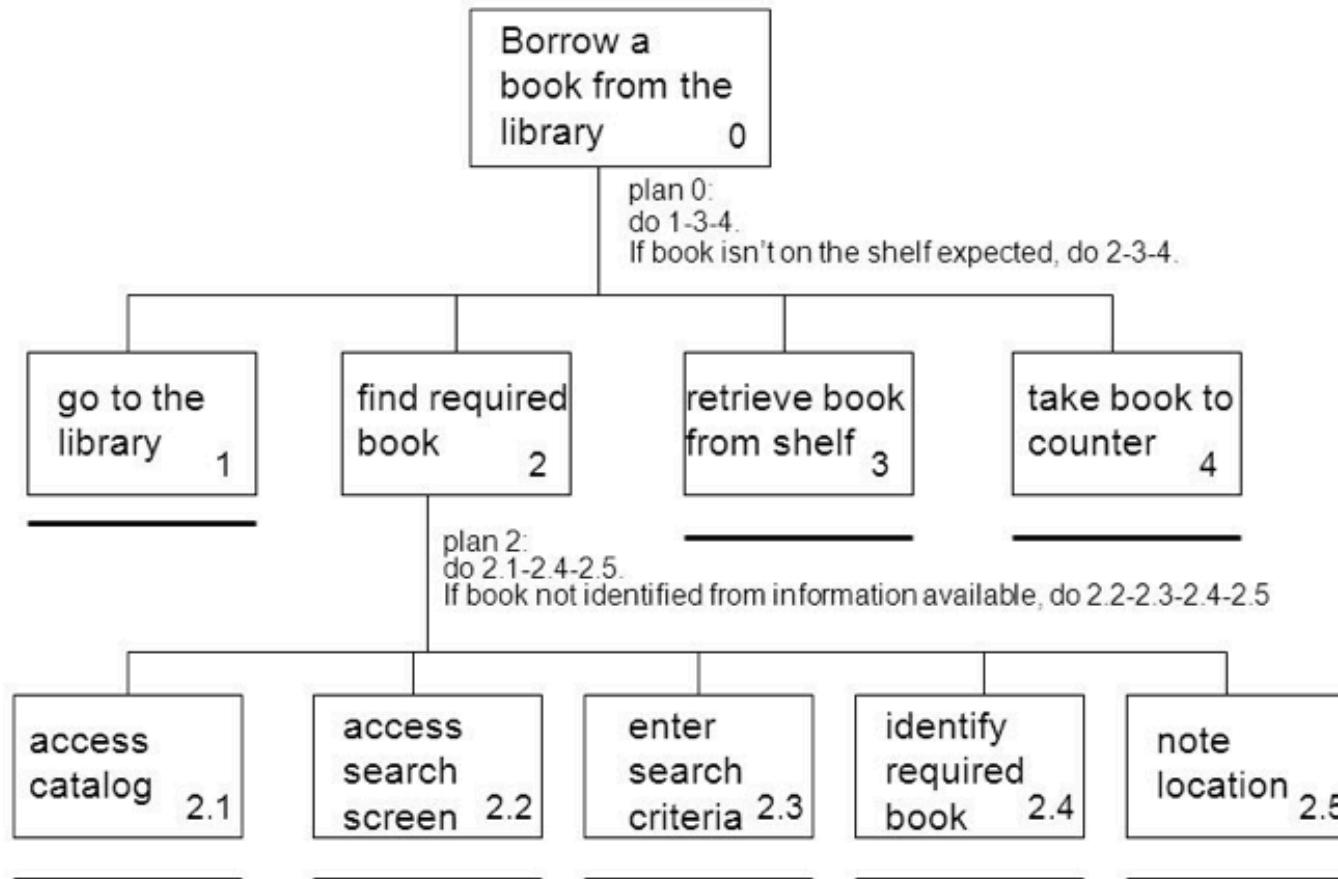
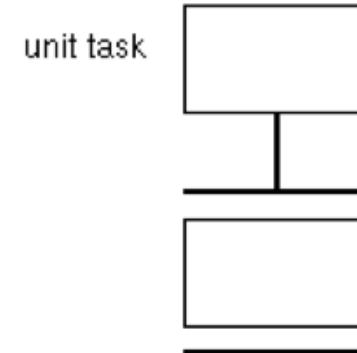
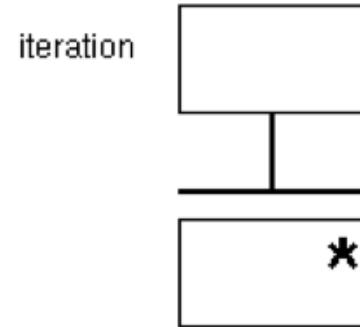
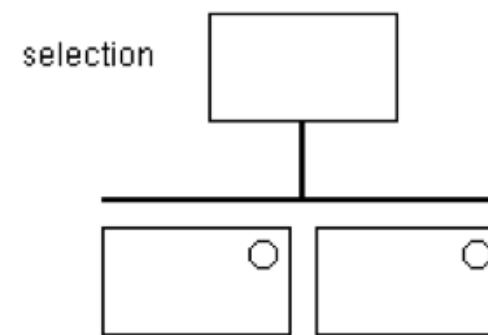
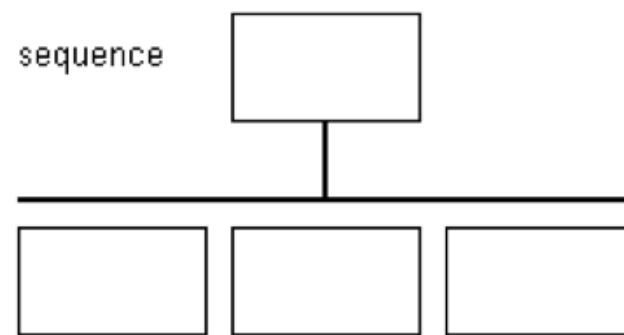




Diagrama HTA

- Notación

Acciones...





Descripción de los planes:

Plan 0:

hacer 1

Si es día lectivo hacer 2,3

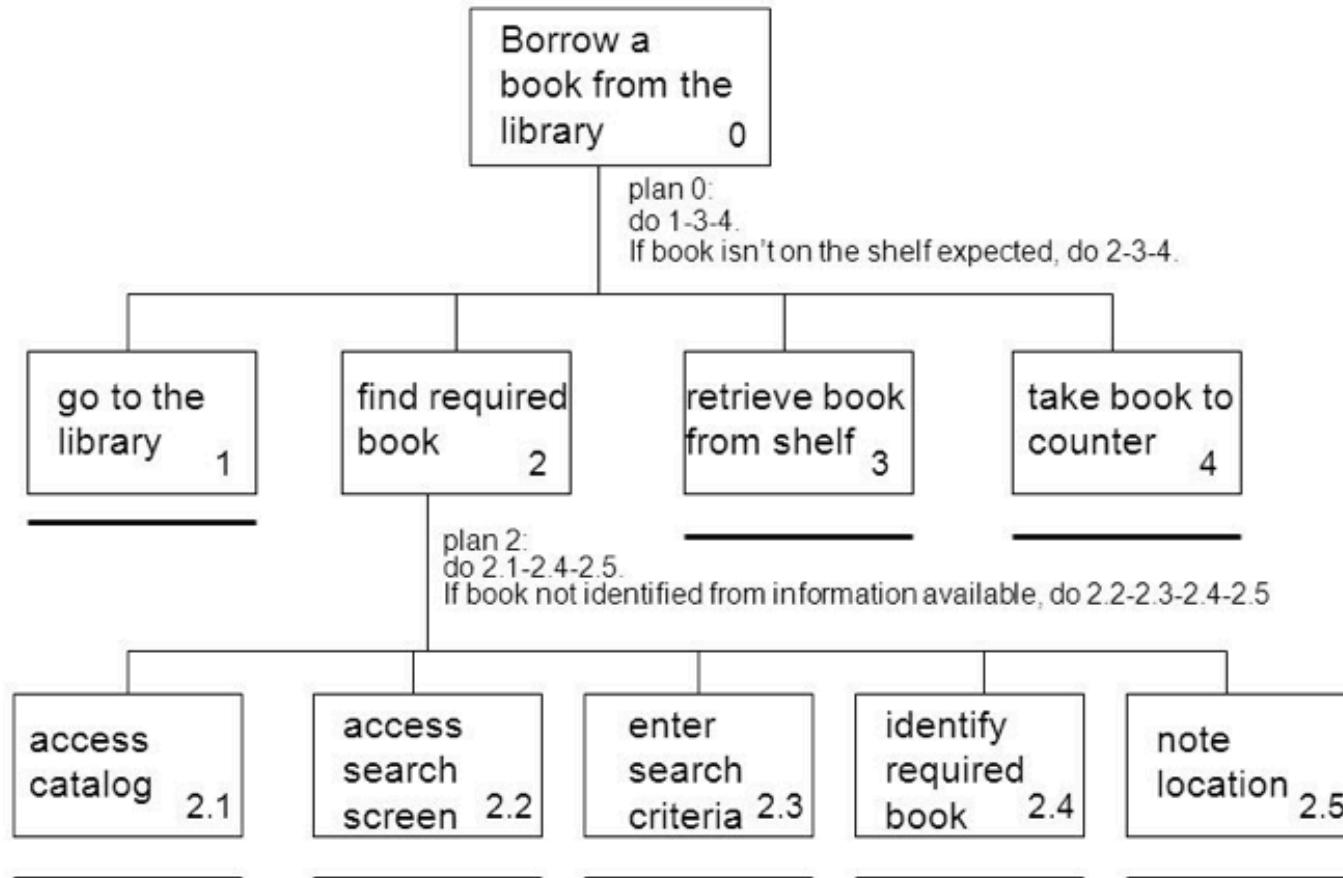
si no

 hacer 4

repetir 5,6 mientras sea inicio de curso



Diagrama HTA





Ejemplo diagrama

Tarea de comprar un DVD

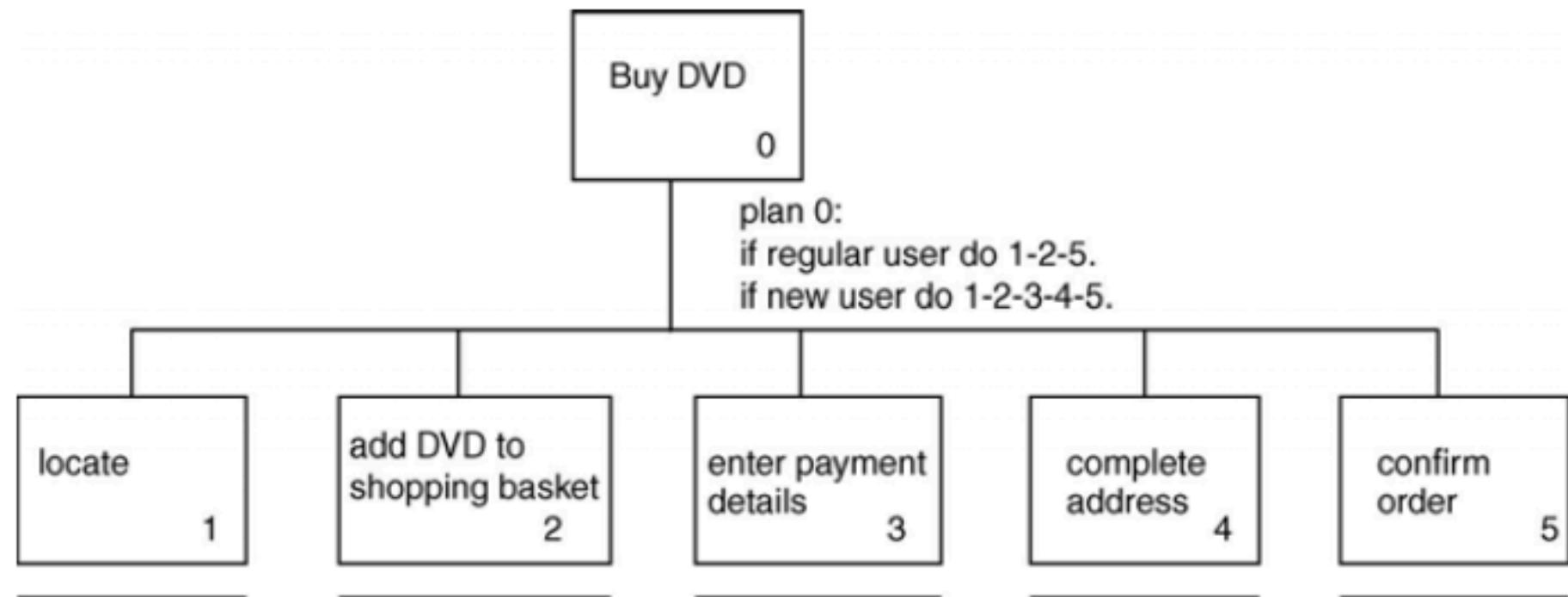
0. In order to buy a DVD
1. locate DVD
2. add DVD to shopping basket
3. enter payment details
4. complete address
5. confirm order

plan 0: If regular user do 1-2-5.
 If new user do 1-2-3-4-5.



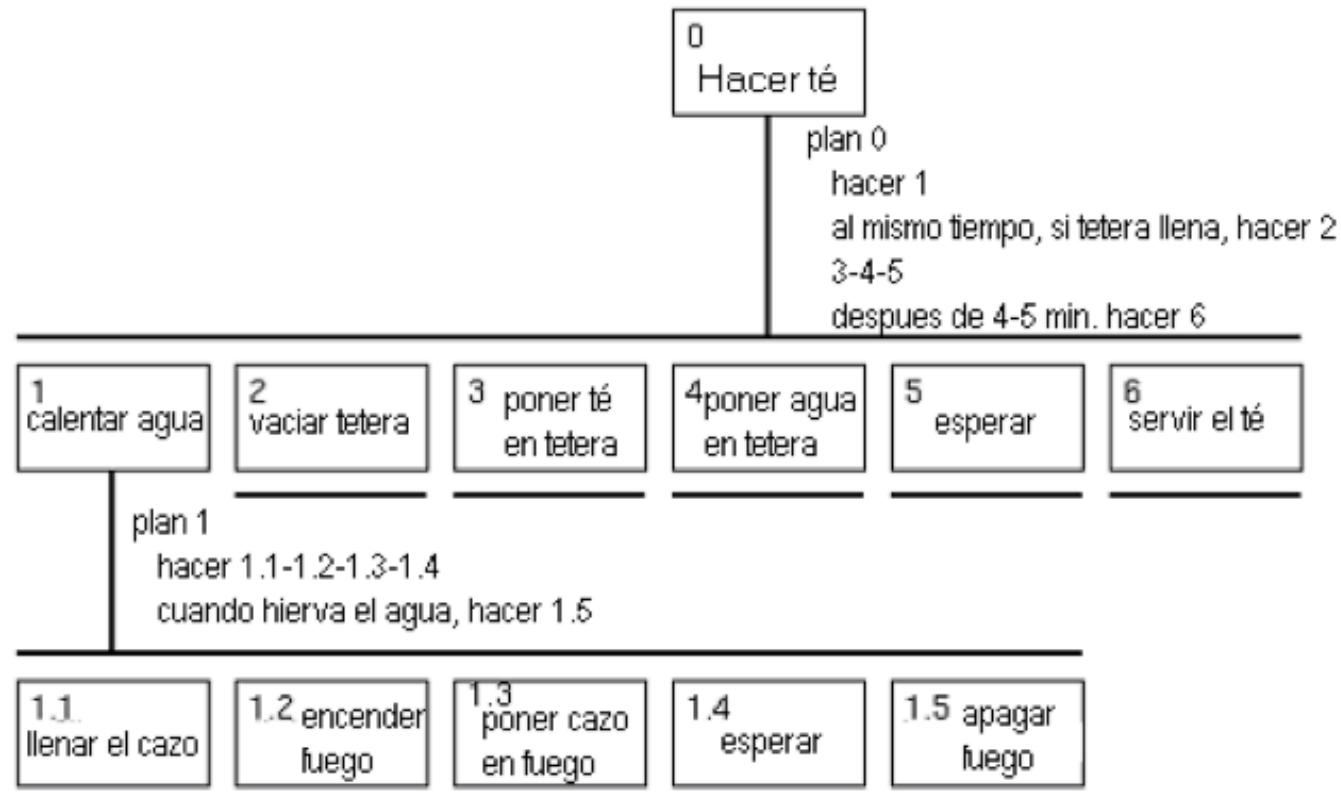
Ejemplo diagrama

Tarea de comprar un DVD



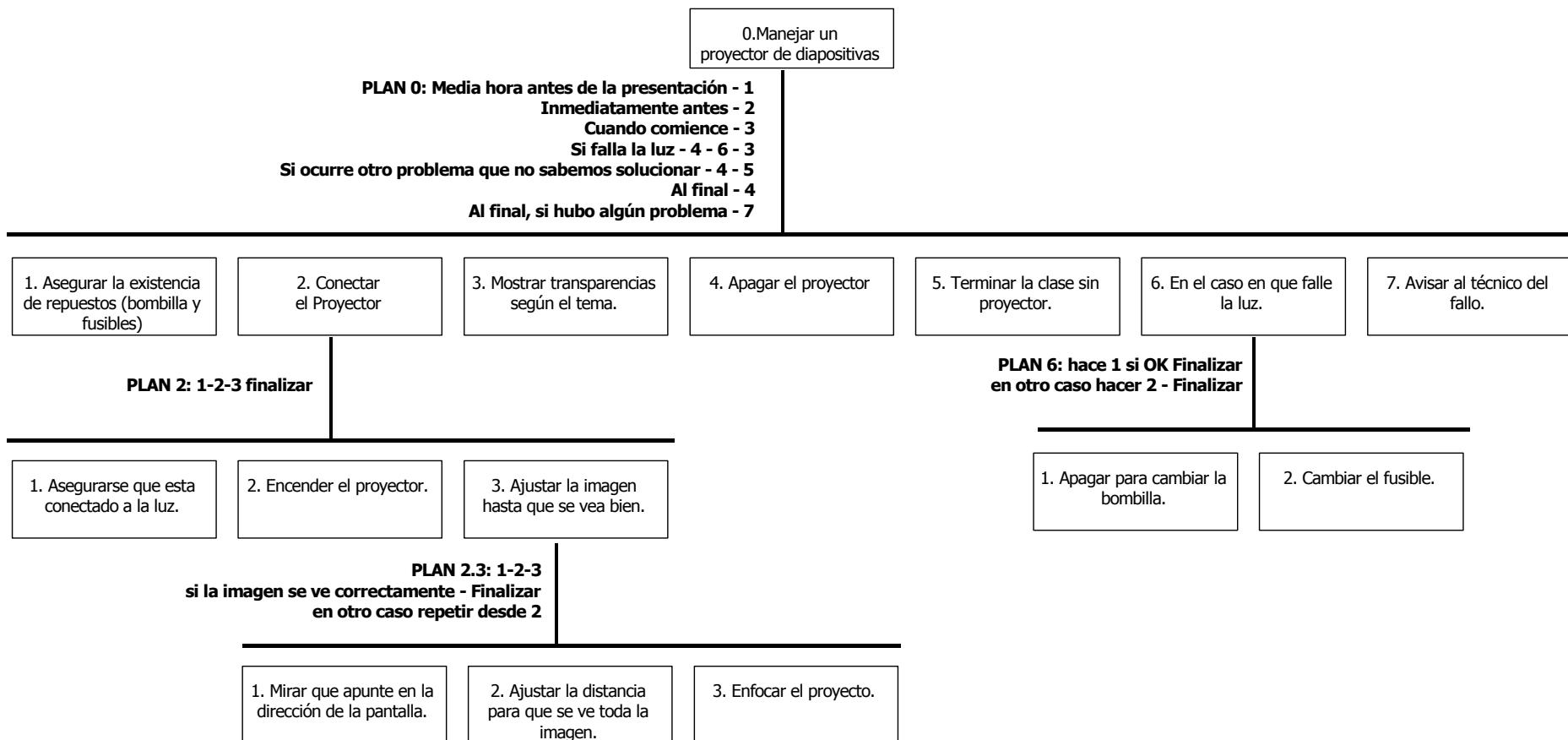


Ejemplo de diagrama HTA



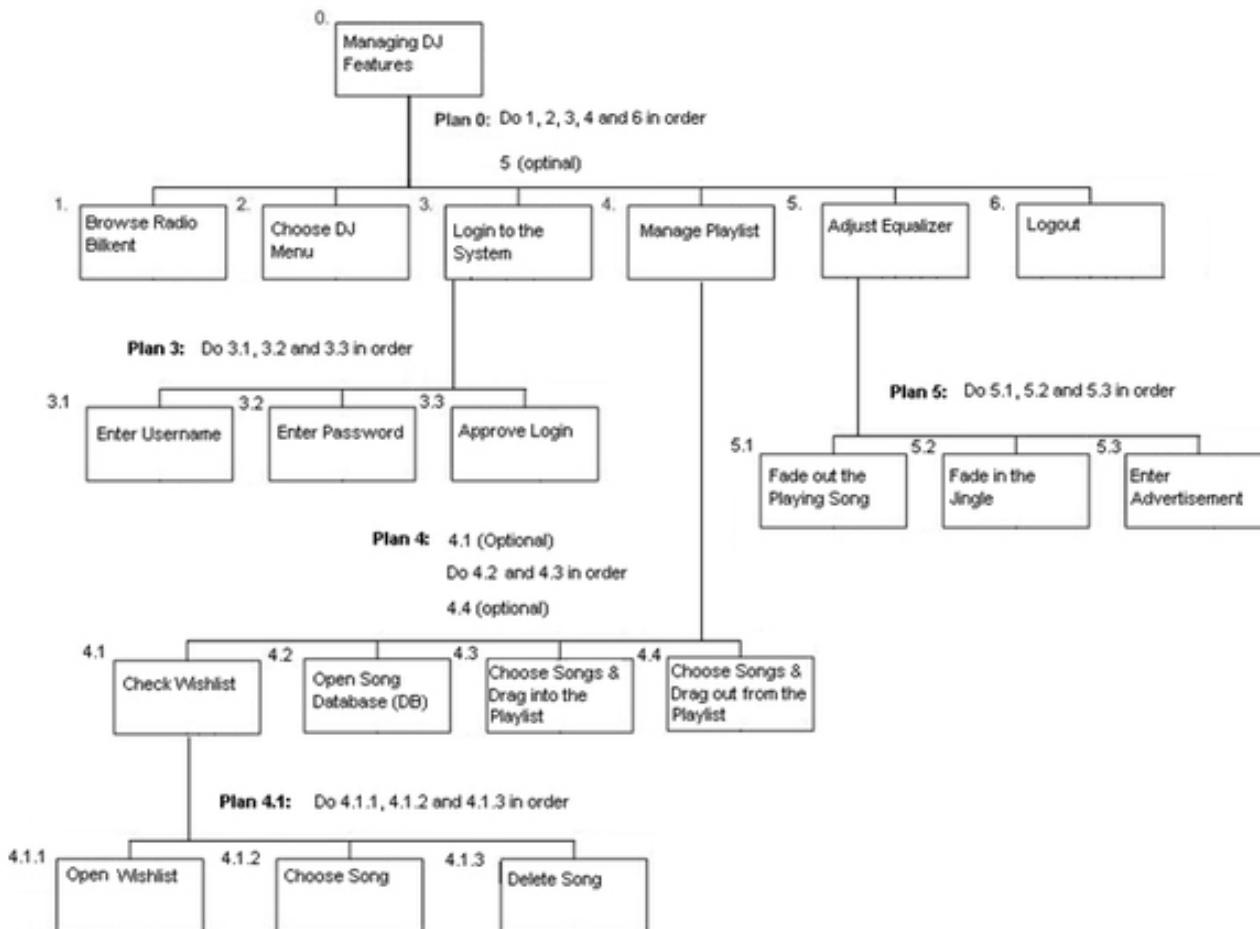


Ejemplo de diagrama HTA





Ejemplo de diagrama HTA





Ejemplo de diagrama HTA

✗ Identificar unas vacaciones en una agencia de viajes.

0. In order to identify potential vacations:
 1. Compile a set of initial criteria.
 2. Compile a set of constraints.
 3. Identify potential vacation.
 - 3.1 Identify potential destinations.
 - 3.2 Investigate facilities at potential destination.
 - 3.3 Identify travel companies operating at potential destinations.
 - 3.4 Check availability of potential vacation.
 - 3.5 Print vacation details.
 4. Decide on preferred vacation.
 5. Book vacation.

plan 0: do 1-2-3. Repeat 3 until several potential vacations are available or no more potential vacations can be found. If one or more potential vacations are available, do 4–5. If no potential vacations are available, repeat plan 0.

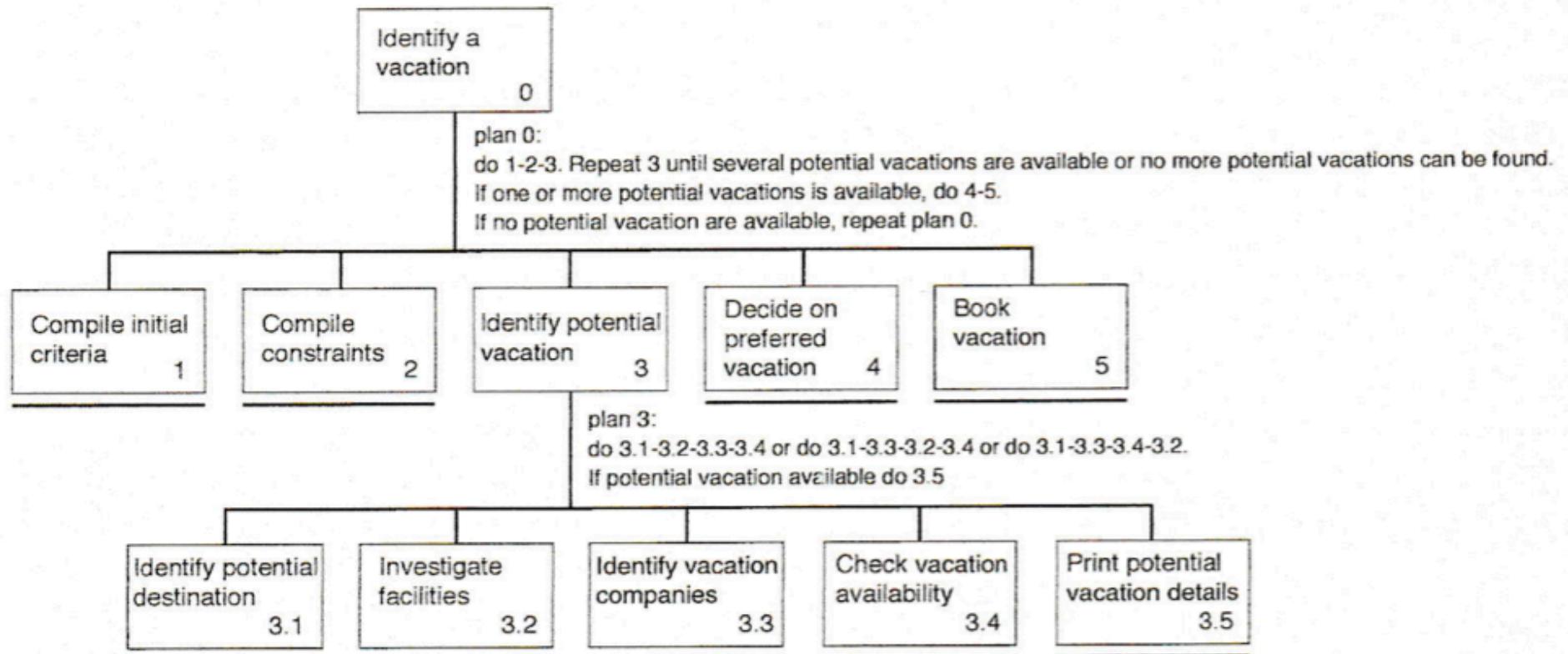
plan 3: do 3.1-3.2-3.3-3.4 or do 3.1-3.3-3.2-3.4 or do 3.1-3.3-3.4-3.2. If potential vacation available, do 3.5.

(Y. Rogers-2011)



Ejemplo de diagrama HTA

- Identificar unas vacaciones en una agencia de viajes.



(Y. Rogers-2011)



Ejercicio (ejeS4-HTA)

- × Crear un modelo de tareas (usando HTA) para la actividad de “realizar un viaje en avión” (buscar roles, objetivos, tareas y subtareas, objetos, planes, ...).
(puede ayudar pensar algunos escenarios de uso concretos)
- × Realizar una descripción del proceso completo usando un diagrama HTA.

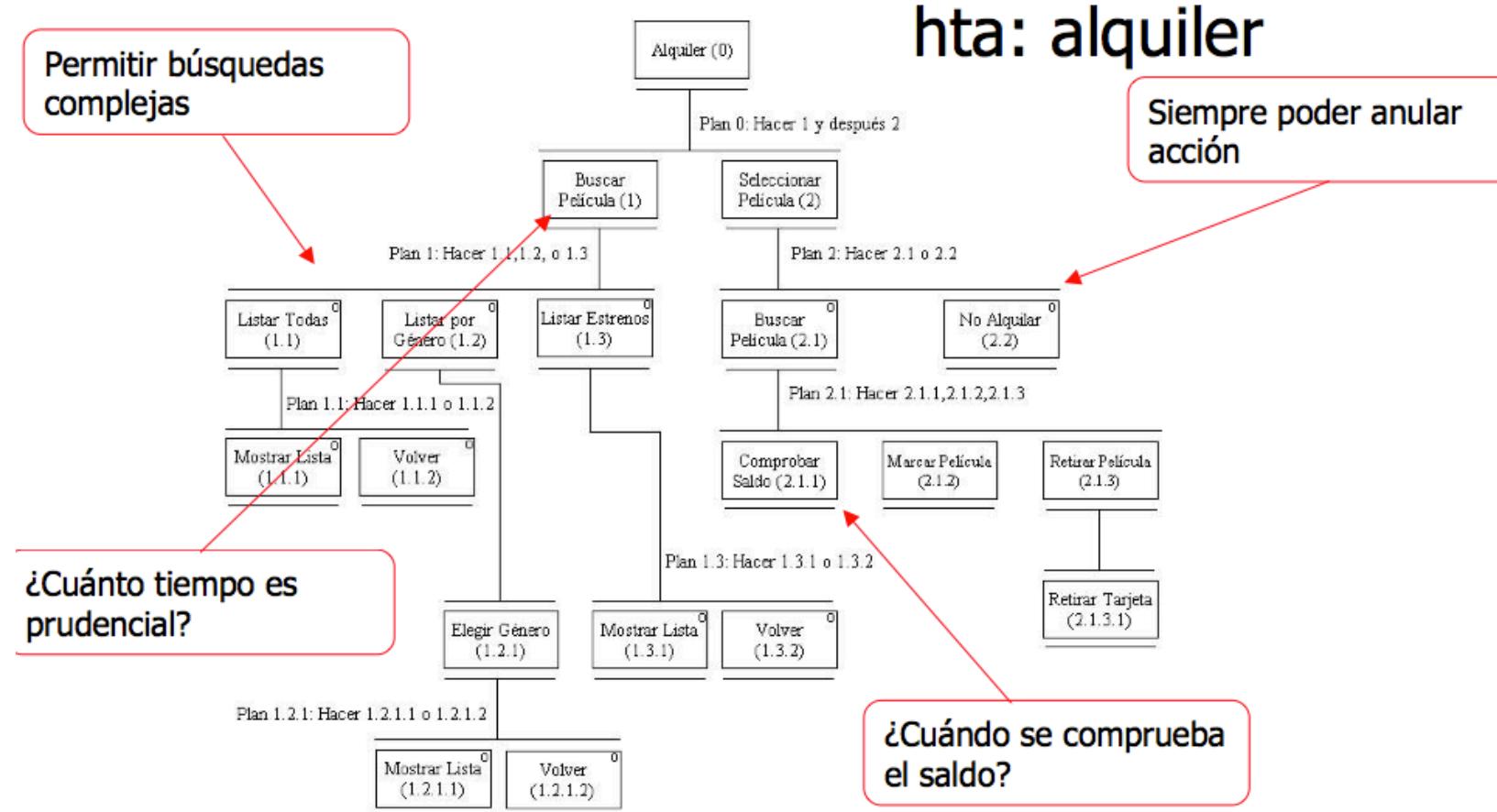


Análisis sobre un modelo de tareas

- ✖ Identificar problemas sobre el modelo:
 - En la estructura de tareas (secuencia de acciones)
 - Inconsistencias (tareas que no realiza nadie)
 - Carga de trabajo (actividades por roles)
 - Verificar (permisos/autorizaciones)
 - ✖ Identificar aspectos útiles para el diseño:
 - Tareas complejas (suministrar información)
 - Tareas frecuentes (necesidad de atajos)
 - Tareas peligrosas (diálogos de advertencia)
 - ✖ Re-planificar actividades o tareas
-



Análisis sobre un modelo de tareas

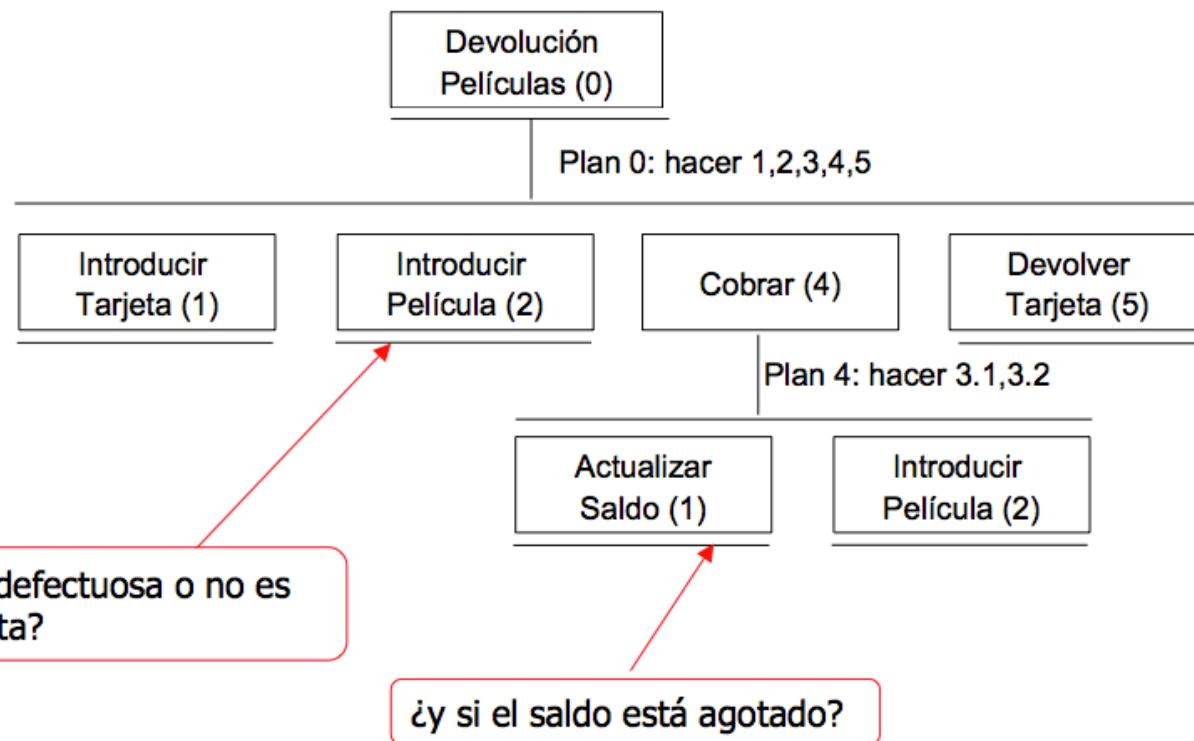


<http://www.slideshare.net/mgea/seminario-04-dcu-caso-videoclub-2013>



Análisis sobre un modelo de tareas

hta: devolución



<http://www.slideshare.net/mgea/seminario-04-dcu-caso-videoclub-2013>



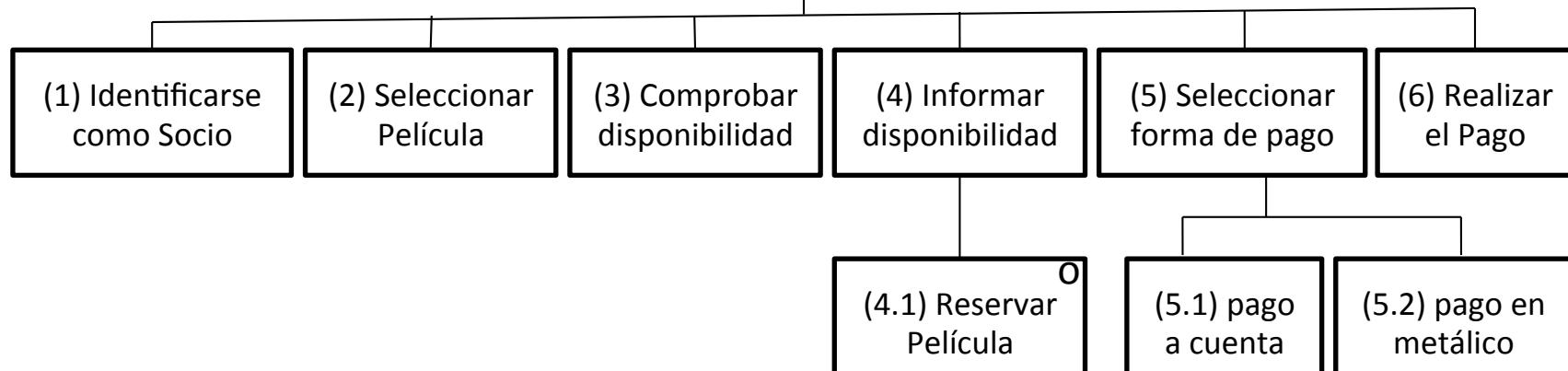
Del modelo de tareas al diseño inicial del IU

- ✗ El conjunto de tareas que están disponibles en un instante de tiempo deberían **compartir el mismo elemento de presentación**.
 - ✗ Si agrupamos tareas en sub-tareas, deberíamos **agruparlas a nivel de presentación y dialogo**.
 - ✗ Las relaciones temporales entre tareas ayudan al diseño de la **navegación y del dialogo** del IU.
 - ✗ El tipo de tarea ayuda a seleccionar los **elementos del IU** que se usarán y las técnicas de presentación más adecuadas.
 - ✗ Podemos analizar que **información** hace falta en cada uno de los pasos de la realización de la tarea.
 - ✗ Los roles y responsabilidades detectadas ayudan a diseñar **perfils de usuarios de las Aplicaciones**.
-



Plan 1:
hacer 1,2,3
Si no esta disponible hacer 4
si se quiere reservar hacer 4.1
Si esta disponible hacer 5,6

Realizar un alquiler



Plan 1: pago a cuenta – Hacer 5.1
Plan 2 : pago en metálico – Hacer 5.2



Del modelo de tareas al diseño inicial del IU

BOQUILLA DE CINTAS

Nº de socio: _____ Nombre: _____
Socio: _____

Película: _____ Tráiler: _____ BUSCAR

Fecha Alquiler: _____ Hora Alquiler: _____
Fecha Devolución: _____ Hora Devolución: _____

Importo: _____ CALCULAR

Término de pago:
 A cuenta
 Al contado

ACEPTAR RECHAZAR

Boceto B.15

BOQUILLA DE CINTAS

Aviso: La película
 No esta disponible, no se puede reservar

RESERVAR RECHAZAR

Boceto B.15b

TICKET DE ALQUILER

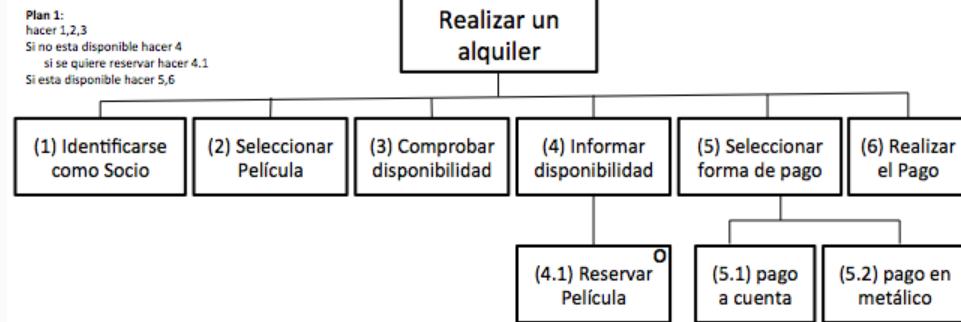
DNI: 32.123.4567
 Teléfono: 22-78664
 Venta: 1000 pts
 Precio: 200 pts
 SOCIO: 54321 (PEPE MARTINEZ ARECA).
 CINTA: 3728 (HERBIE).
 FECHA ALQUILER: mm FECHA DEVOL: mm

TICKET DE ALQUILER

(X) Socio: 54321
 "No existe"
 Volver

Boceto B.15c Boceto B.15d

Plan 1:
 hacer 1,2,3
 Si no está disponible hacer 4
 si se quiere reservar hacer 4.1
 Si está disponible hacer 5,6





Del modelo de tareas al diseño inicial del IU

The image contains three wireframe sketches of user interfaces:

- Boceto B.15:** A main screen titled "ALQUILER DE CINTAS". It has fields for "Nº de socio" (Socio ID), "Nombre" (Name), "Apellido" (Last Name), and "Pelicula" (Movie). Below these are date fields: "Fecha Alquiler I", "Mora Alquiler I", "Fecha Devol I", "Fecha Devolini", and "Fecha Devol F". There is also a "Importo I" field and a "CALCULAR" button. At the bottom, there are two radio buttons: "O Acuerda" and "O Al contado", followed by "ACEPTAR" and "CANCELAR" buttons.
- Boceto B.15a:** A confirmation screen with the message "Hasta la próxima" and two buttons: "RECIBIR" and "TERMINAR".
- Boceto B.15c:** A ticket stub titled "TICKET DE ALQUILER". It shows "TIPO: 22-7-664", "PRECIO: 200 pts", "SOCIO: 5321 (PEPE MARTINEZ ARETE)", "CINTA: 3728 (HERBIE)", and "FECHA ALQUILER: 2015-07-15 FECHA DEVOL: 2015-07-15".

(1) Identificarse como socio
(2) Seleccionar una película

(3) Comprobar disponibilidad

(5) Seleccionar forma de pago

(6) Realizar el pago

(4) Informar disponibilidad

(4.1) Reservar una película



Del modelo de tareas al diseño inicial del IU

ALQUILER DE CINTAS

Nº de socio: _____ Nombre: _____
SALDO: _____

Pelicula: _____ Cinta: _____ BUSCAR

Fecha Alquiler: _____ Hora Alquiler: _____
Fecha Devolución: _____ Hora Devolución: _____

Importe: _____ CALCULAR

Forma de pago:
 A Cuenta
 Al Contado

ACEPTAR CANCELAR

BOCETO B.15

Aviso: La Película
_____ No existe.
Usa otra opción, por favor.

RECIBIR CANCELAR

BOCETO B.15b

TICKET DE ALQUILER
Título: 22-7-664
Punto: 200 pts
Socio: 5321 (PEPE MARTINEZ ARECA).
CINTA: 3728 (REF. 664).
Fecha Alquiler: mm Fecha Devol: mm

BOCETO B.15c

ALQUILAR VIDEOS

Nº de Socio: _____ Nombre: _____
SALDO: _____

Pelicula: _____ Cinta: _____ BUSCAR

Fecha Alquiler: _____ Hora Alquiler: _____
Fecha Devolución: _____ Hora Devolución: _____

Importe: _____ CALCULAR

Forma de pago:
 A Cuenta
 Al Contado

ACEPTAR CANCELAR

BOCETO B.15d

Aviso

La Película "nombre de la película"
No está disponible en este momento

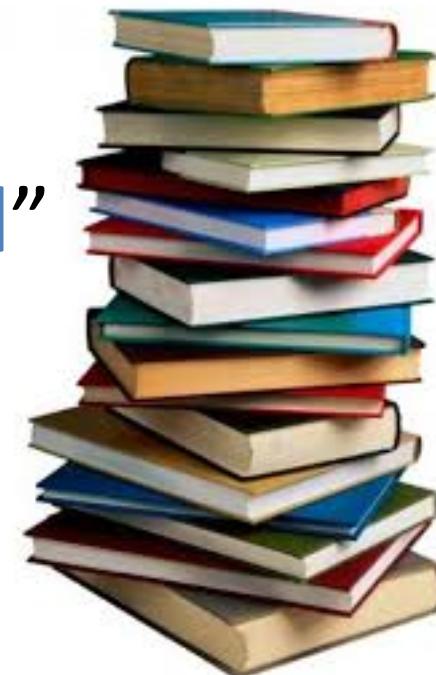
Reservar Terminar



Ejemplo

Aplicación “Biblioteca Personal”

>> Modelo de tareas





Ejemplo

- × Sistema para **catalogar los libros personales** y llevar un control de los que se han **leído** y se han **prestado** a nuestros amigos.
- × Tendrá una forma de obtener la información de los libros escaneando el ISBN y consultado a un **catalogo** de libros.
- × Para facilitar la localización de los libros se usarán las portadas de los libros para navegar entre los libro del **catalogo**.



Ejemplo

Gestionar Biblioteca personal

Añadir Libro

Buscar un Libro

Prestar Libro

Ver libros leyendo

Leer libro

Anotar libro leído



Ejemplo

Gestionar Biblioteca personal

Añadir Libro

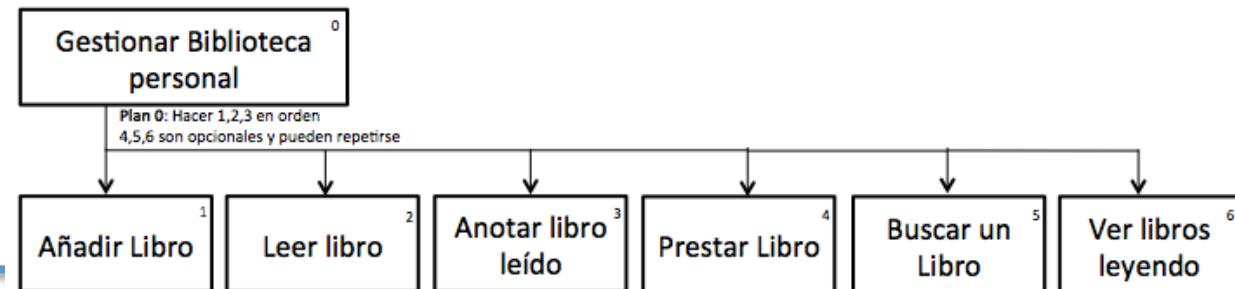
Buscar un Libro

Prestar Libro

Ver libros leyendo

Leer libro

Anotar libro leído





Prestar Libro

Anotar
préstamo

Anotar
Devolución

Recordar
préstamo

Seleccionar
Amigo

Añadir nuevo
Amigo

Añadir fecha
recuerdo



Prestar Libro

Anotar
préstamo

Anotar
Devolución

Recordar
préstamo

Seleccionar
Amigo

Añadir nuevo
Amigo

Añadir fecha
recuerdo

Anotar libro leído

Plan 3: hacer 4.1 y 4.2 en orden
4.3 es opcional, se hace si se añade recordatorio

Anotar
préstamo

Anotar
Devolución

Recordar
préstamo

Selección
Amigo

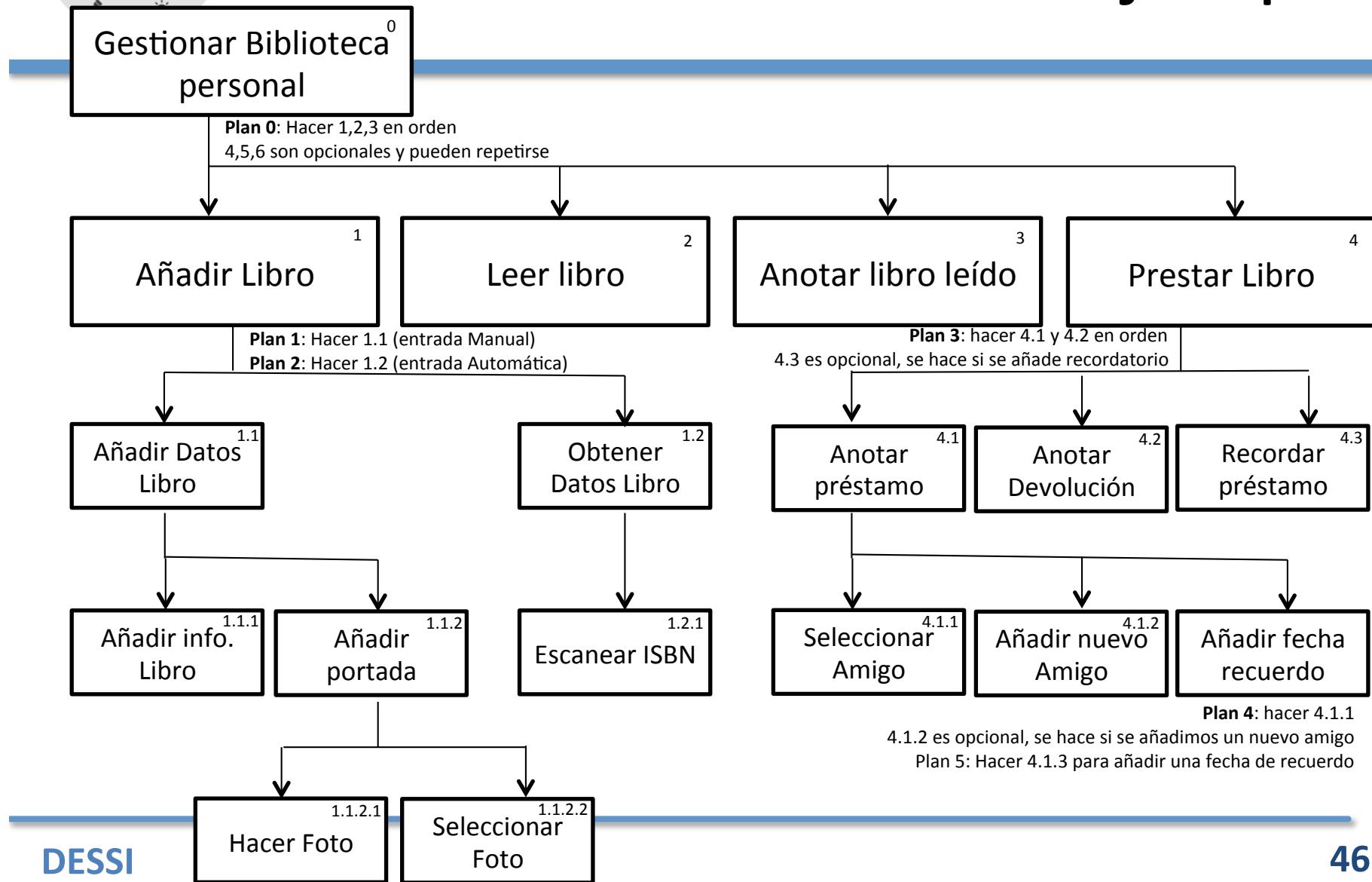
Añadir nuevo
Amigo

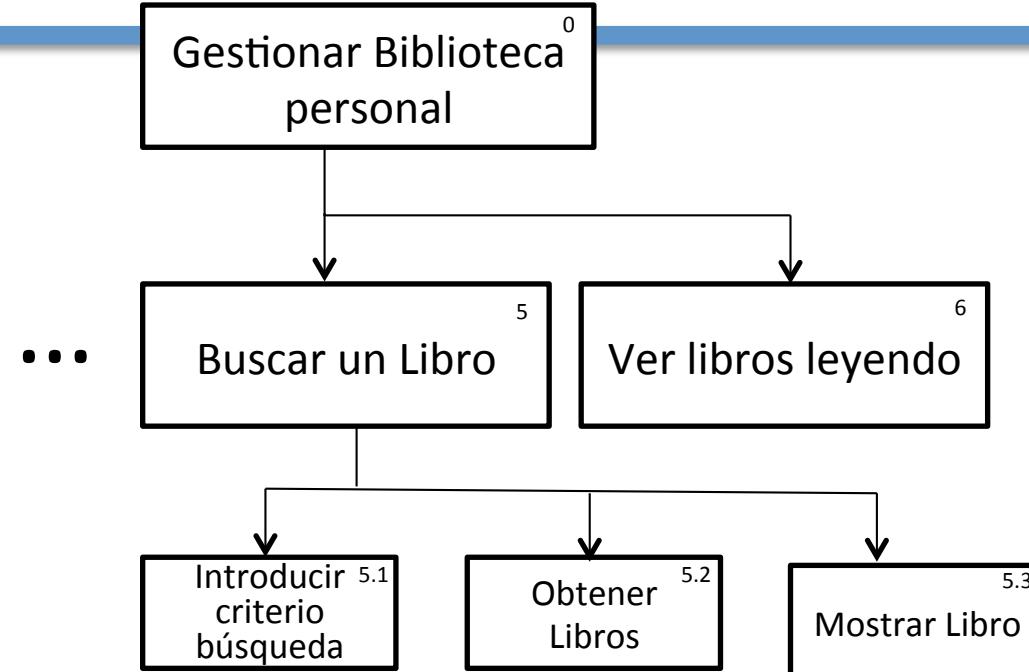
Añadir fecha
recuerdo

Plan 4: hacer 4.1.1
4.1.2 es opcional, se hace si se añadimos un nuevo amigo
Plan 5: Hacer 4.1.3 para añadir una fecha de recuerdo



Ejemplo





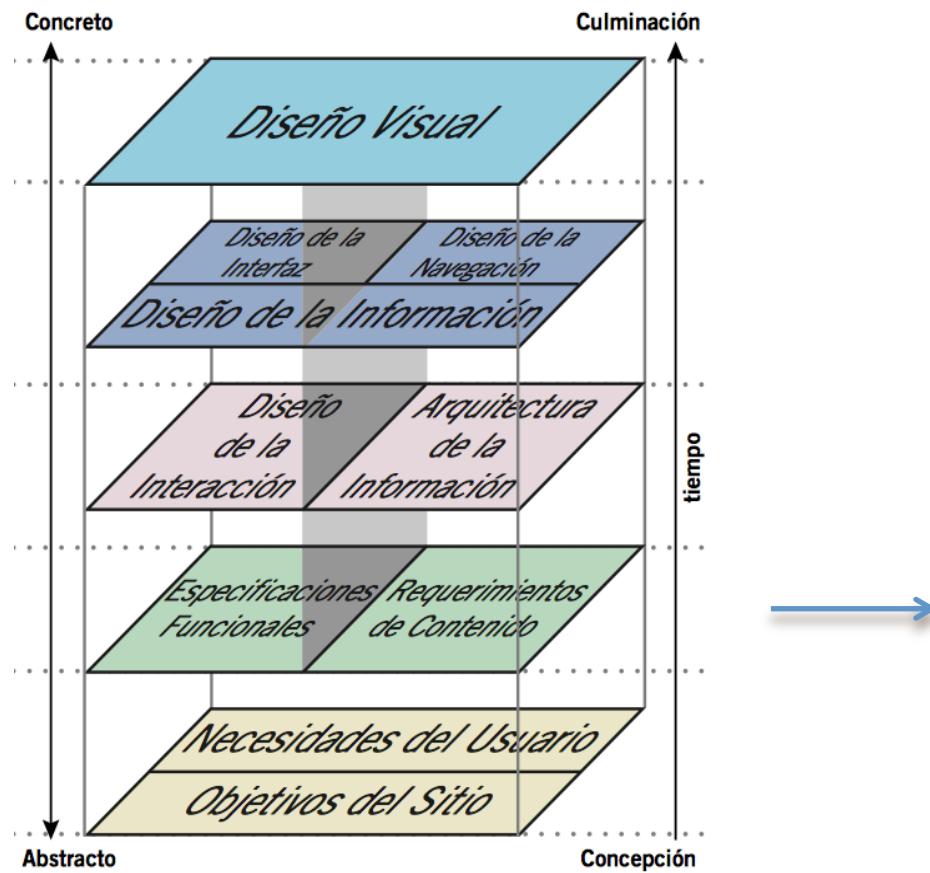


Diagrama de Conceptos,
Diagrama Entidad/Relación

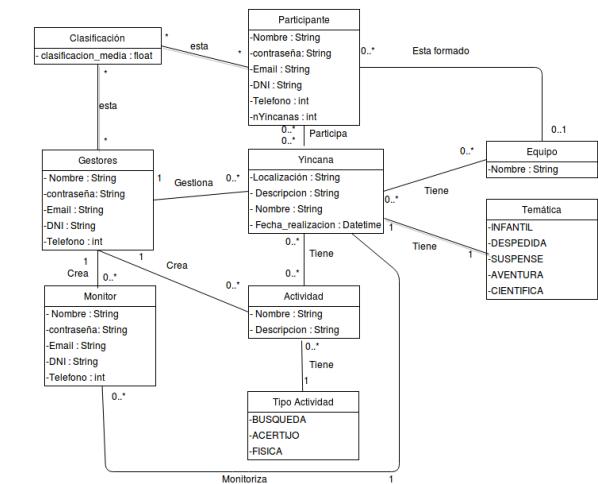
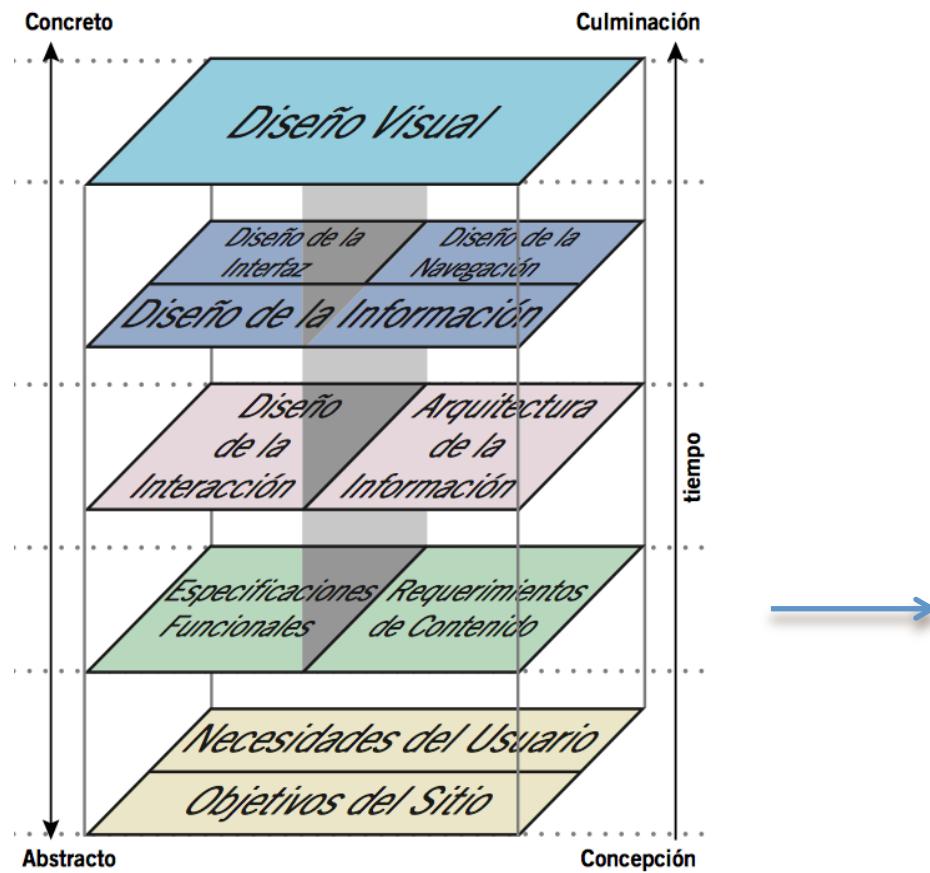
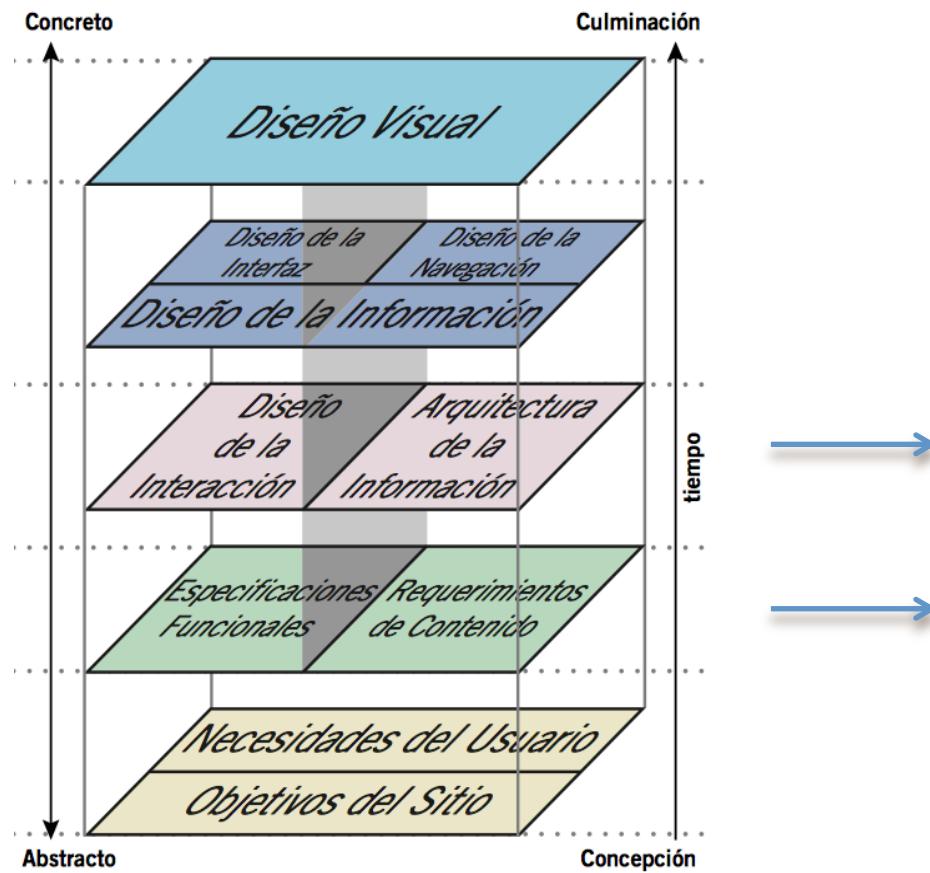


Diagrama de Conceptos,
Diagrama Entidad/Relación



Análisis de la
Arquitectura de la Información

Diagrama de Conceptos,
Diagrama Entidad/Relación



B. La Arquitectura de la Información



Arquitectura de la información (AI)

- × **Disciplina** (arte y ciencia) encargada de **estructurar, organizar y etiquetar** los elementos que conforman los entornos informacionales para facilitar de esta manera la localización (o el acceso intuitivo) de la información contenida en ellos y mejorar, así, su utilidad y su aprovechamiento por parte de los usuarios

(Pérez-Montoro 2010).



Arquitecto de Información

- ✗ "... personas que organizan los patrones inherentes en los datos, que hacen claro lo complejo...".
- ✗ "... una persona que crea el mapa o la estructura de información que permite a otros encontrar su camino personal al conocimiento..."

(Richard Wurman – 1997)



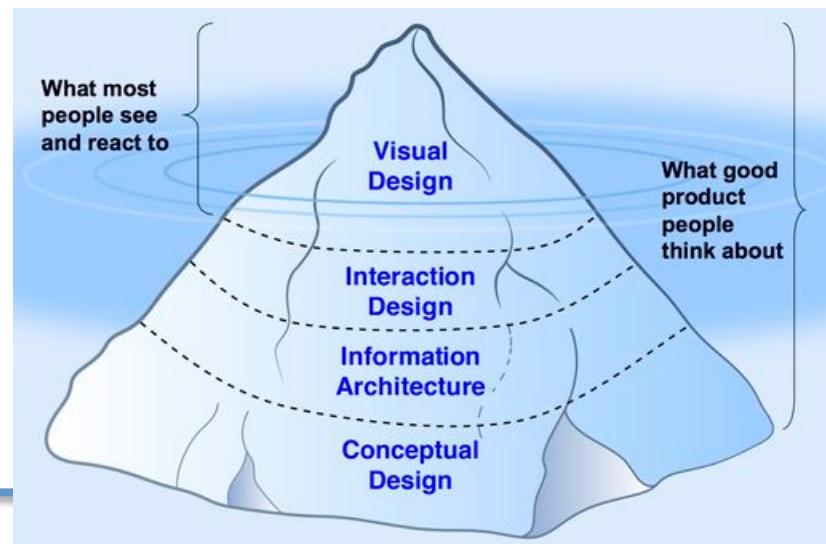
Arquitecto de Información

- ✗ Identificar los objetivos y expectativa de los usuarios.
 - ✗ Determinar contenidos y funcionalidades necesarias.
 - ✗ Facilitar el acceso mediante sistemas de organización, etiquetado, navegación y búsqueda.
 - ✗ Planificar posibles modificaciones y crecimiento.
-



Importancia de la AI

- × La usabilidad de una aplicación depende no sólo del diseño del interfaz, sino también de su arquitectura.
- × Es la parte del IU que esta oculta al usuario





Componentes de la AI

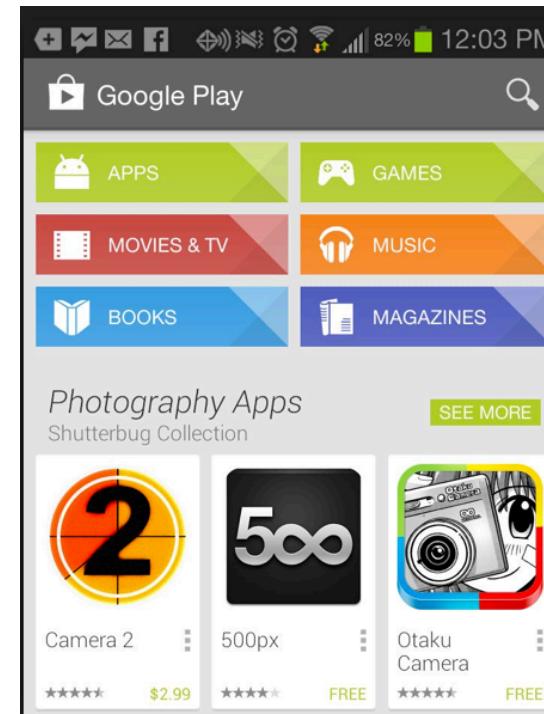
- × **Sistema de Organización:** forma de estructurar y presentar la información a los tipos de usuarios.
- × **Sistema de Navegación.** Ayuda a movernos por la información.
- × **Sistema de Búsqueda.** Elementos y estructuras para buscar información.
- × **Sistema de Etiquetado.** Descripción de categorías, opciones y enlaces en un lenguaje entendible por los usuarios.

[Peter Morville-2006]



Componentes de la AI

Organization systems



[Peter Morville-2006]



(A) Organización de la información

- × **Esquemas:** acceso a los elementos de contenido y sistemas de agrupamiento lógico
- × **Estructuras:** relaciones entre los elementos de contenido y sus agrupaciones.

Esquemas		Estructuras	
Exactos	Ambiguos		
Alfabético	Tema	Estructura jerárquica	
Cronológico	Tarea	Basada en registros	
Geográfico	Audiencia	Estructura hipertextual (o en red)	
	Metáfora	Estructura secuencial	
	Híbrido	Estructura en tabla (o matriz)	

(Pérez-Montoro-2010)



(B) Sistemas de Navegación

Estructuras arquitectónicas que ordenan y agrupan los contenidos de una página web o una aplicación bajo unas categorías que forman una clasificación.

- ✗ Globales, Locales, Contextuales, Jerárquicos, Específicos (mapas, índices, guías,...)
-



(C) Sistemas de Búsqueda

Herramientas para facilitar el acceso directo a los elementos de contenido.

- ✗ Búsqueda de un elemento conocido.
- ✗ Búsqueda de existencia.
- ✗ Búsqueda exploratoria.
- ✗ Búsqueda Integral.



(D) Etiquetado

flying hoy means **vueling**

vuelos vuelo+hotel hoteles coches

Ida y vuelta Ida

Origen

Destino

Salida
Lunes 16 Marzo, 2009

Regreso
Lunes 16 Marzo, 2009

Buscar fechas
1 día antes/después

Nº Pasajeros:
1 Adulto
0 Niños de 2 a 13 años
0 Bebés de 1 a 23 meses

Residente / Familia Numerosa

Buscar

Check-in Online Ciudades Vueling Productos y Servicios

Cambios e Itinerario Información útil Programa Punto

COMPRING CLICKAIR TAMBIÉN AQUÍ.

NOW MORE VUELINGS QUE NUNCA!

+ info ►

Ofertas Vueling

Madrid - Tenerife **49€** por trayecto

Madrid - Gran Canaria **49€** por trayecto

Más ofertas

Atención al Cliente

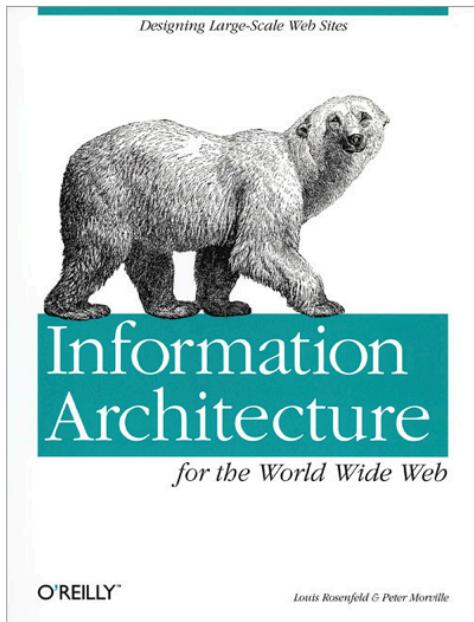
Idioma ► **Español**

Acerca de Vueling | Grupos | Empresas | Agencias | Horarios de Vuelos | **Contáctanos**

© 2009 Vueling Airlines SA | Política de privacidad | Accionistas e inversores | Mapa web



Bibliografía



Peter Morville, Louis Rosenfeld. ***Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites***, 4ed. (2015)

<http://proquest.safaribooksonline.com/0596527349?uicode=goliath>

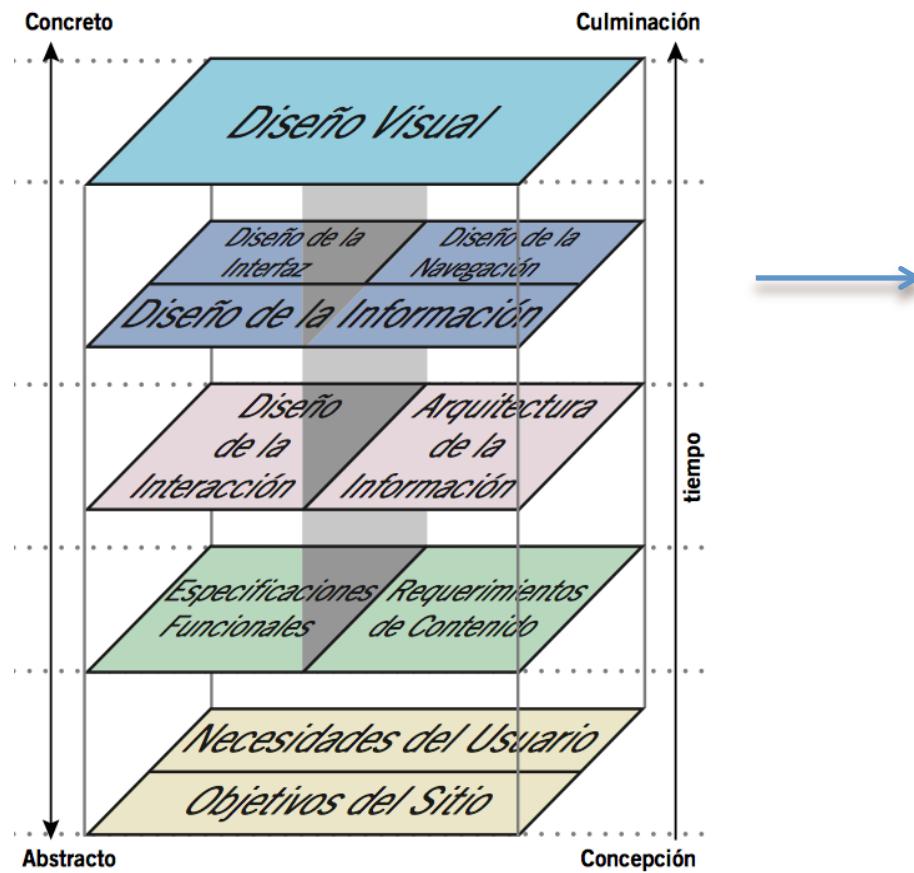
Mario Pérez-Montoro,
"Arquitectura de la información en entornos web", (2010)





Ejercicio (ejeS4_AnalisisAI)

- × Realizar un análisis de la AI de un sitio web (biblioteca.ugr.es)
 - Organización y estructuración de la información
 - Sistemas de navegación (globales, locales, contextuales)
 - Sistemas de búsqueda
 - Etiquetado



Estructura de la APP/Web
Diagrama de Navegación



C. Diseño de la estructura de la APP



Diseño de la estructura de la APP

- × Definir el esquema de organización, funcionamiento y navegación del sitio Web o aplicación sin entrar en la apariencia final que tendrá.
 - (1) La "estructura" son las conexiones y relaciones entre páginas, la topología de la red de páginas, así como la granularidad de los elementos de información contenidos en cada páginas.
 - (2) La "navegación" son las posibilidades y forma en que cada página presenta las opciones de desplazamiento hacia otras páginas.



Estructura de un sitio Web



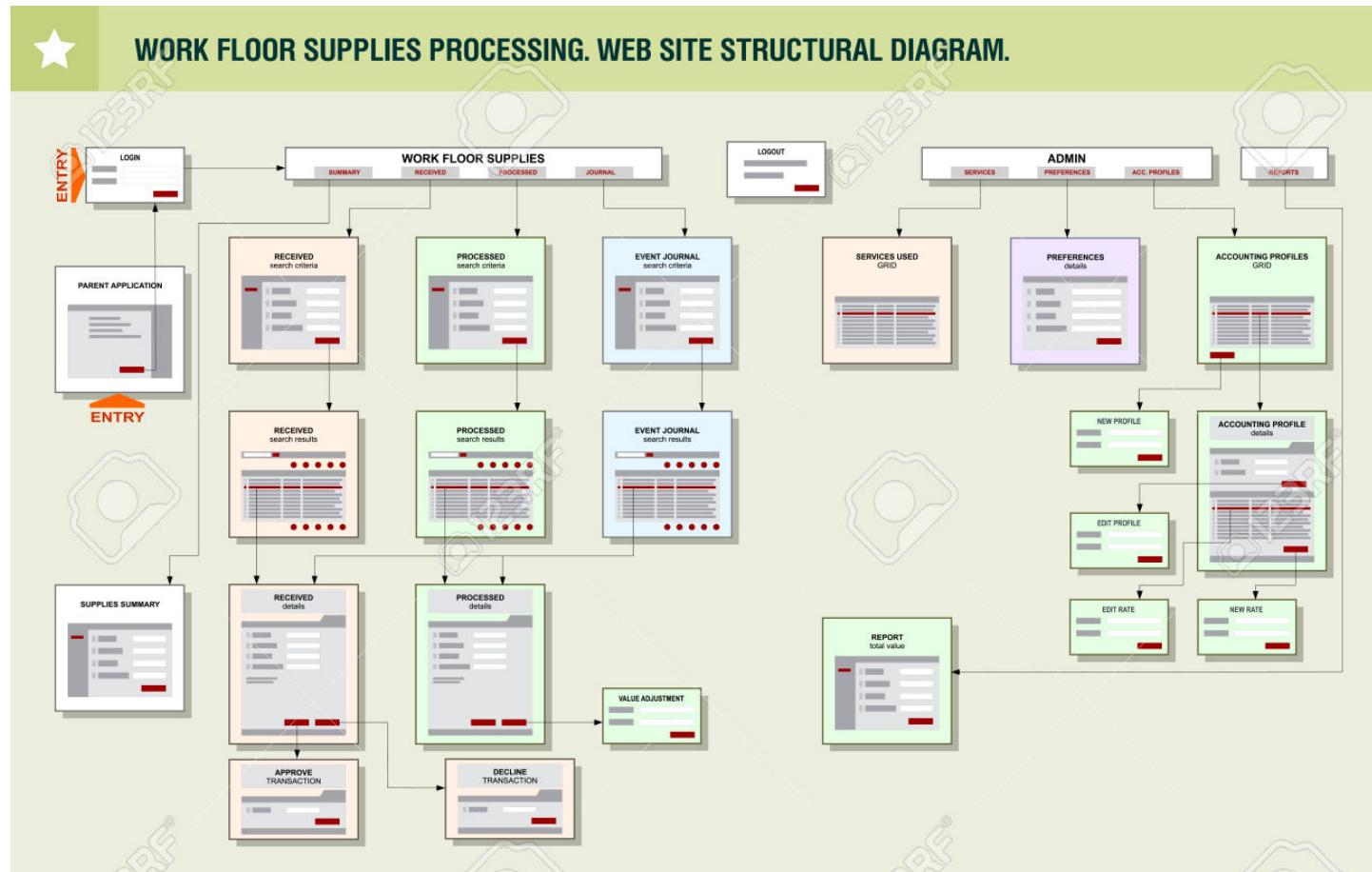


Estructura de un sitio Web





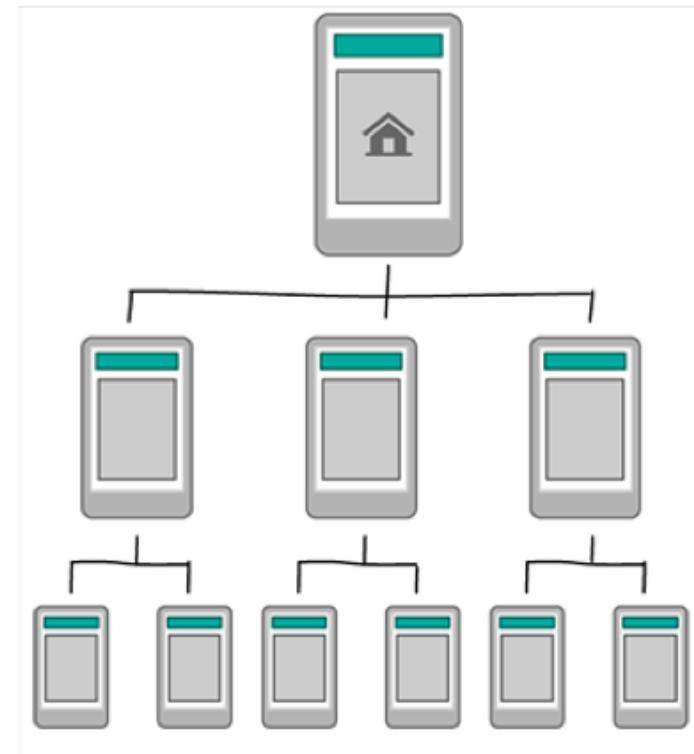
Estructura de un sitio Web





Estructura Jerárquica

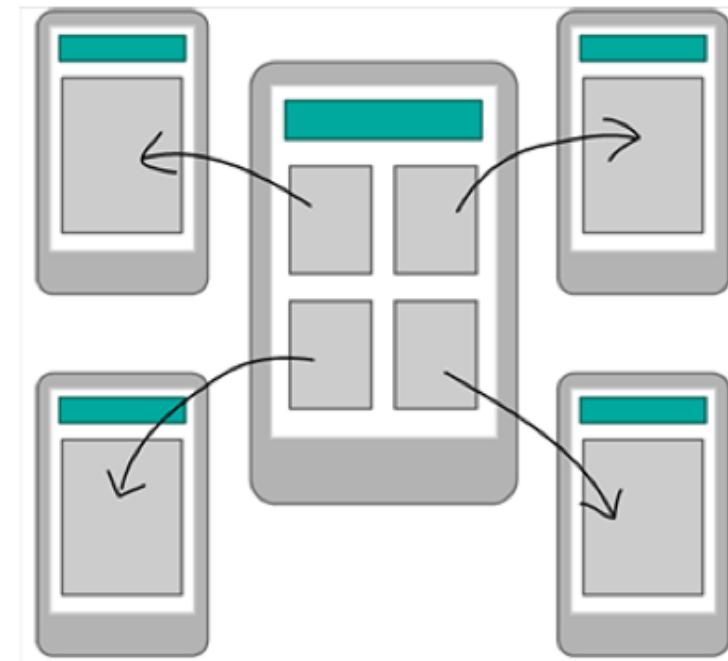
- ✗ Estructura jerárquica con una pantalla de entrada a la Aplicación y una serie de menús que permiten navegar a la información y a las funciones más importantes.
- ✗ Propia de los sitios Web.





Estructura Radial (Hub & Spoke)

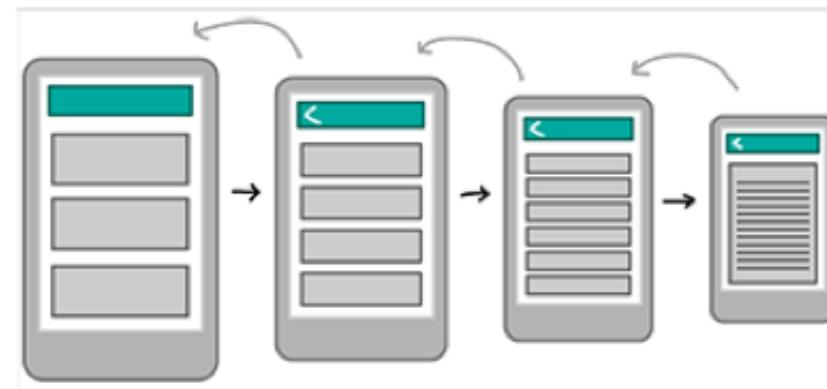
- ✗ Entrada a la Aplicación con un índice central que permite navegar al resto de funciones.
- ✗ Herramientas multifunción con navegación interna.
- ✗ Usada tradicionalmente en Aplicaciones de escritorio.





Estructura lineal

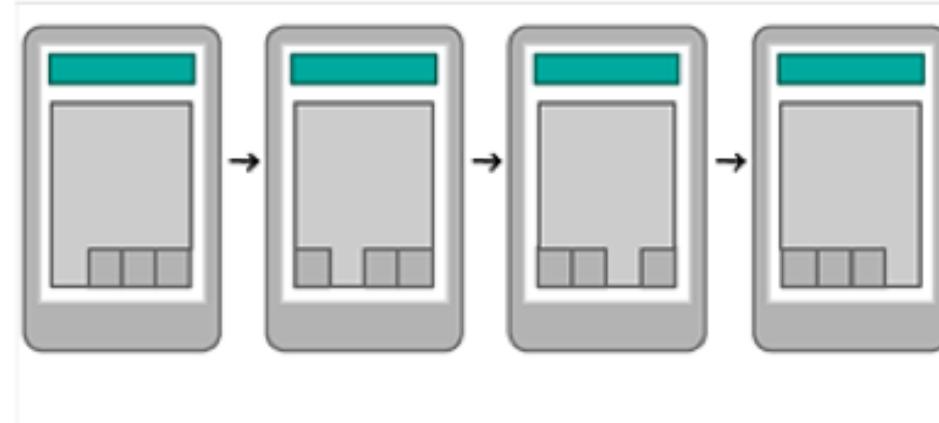
- ✗ Navegar de forma lineal desde la información general al detalle del contenido.
- ✗ Sencillo de entender.
- ✗ Dar sentido de estar en la estructura de la información.
- ✗ Usado junto con otros patrones.
- ✗ Lento para cambiar entre contenido.





Estructura por secciones

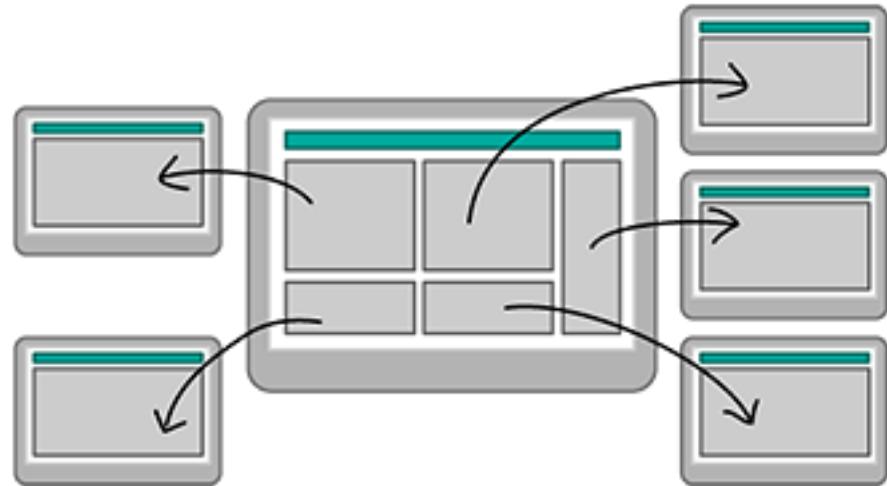
- ✗ Uso de pestañas en Apps.
- ✗ Permite conocer de un solo vistazo la funcionalidad de la App.
- ✗ Muy habitual en App móviles (iOS).
- ✗ Usado junto con otros patrones.





Tablero / Dashboard

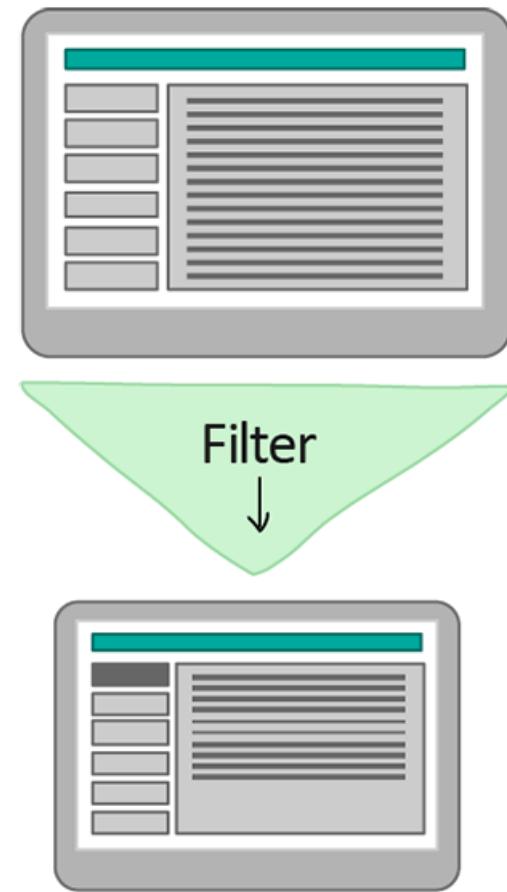
- ✗ Mostrar una porción de la información y enlaces para ver el resto.
- ✗ Aplicación con múltiples funcionalidades





Estructura Vista Filtrada

- ✗ Navegamos a un subconjunto de la información partiendo de un filtro inicial.
- ✗ Para Apps con un gran volumen de información.





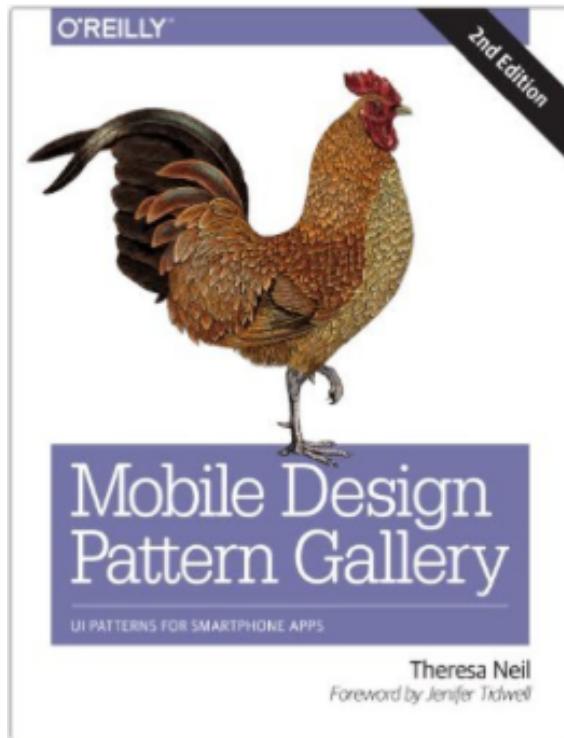
Ejercicio (ejeS4_Estructuras)

- ✗ Localizar un ejemplo de Aplicación de escritorio, sitio web o App móvil para cada una de las estructuras anteriores.

 - ✗ Crear un documento que incluya capturas de pantalla y una pequeña explicación sobre si la estructura es global, local o al contexto.
-



Ejemplos de estructuras usadas en aplicaciones móviles.



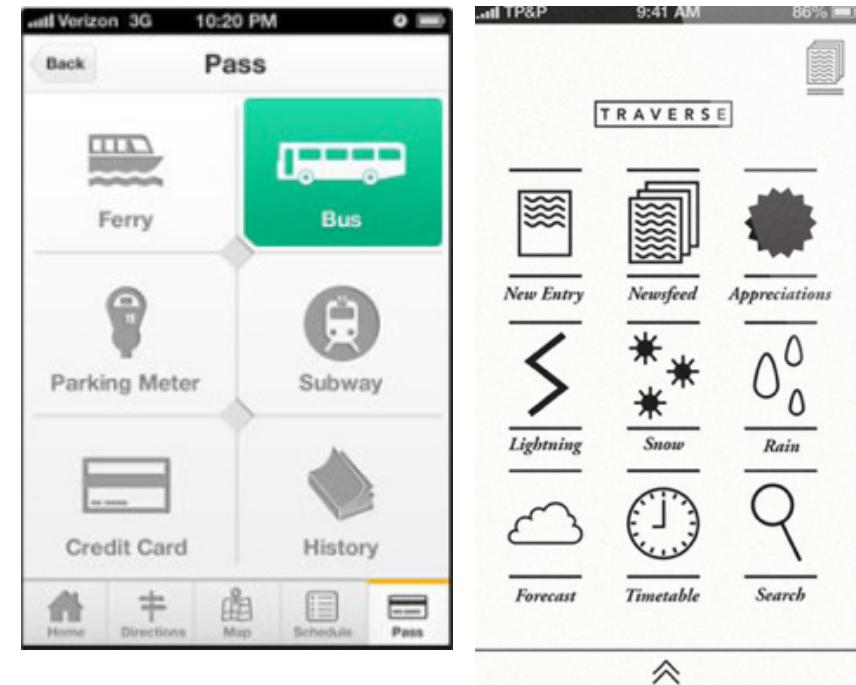
Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps, Theresa Neil, (2014)

<http://proquest.safaribooksonline.com/9781449368586>
SWAD/PatronesNavegacion.pdf



Navegación por menú

- ✗ Navegación global.
- ✗ Puede contener una jerarquía de menús.





Barra de navegación

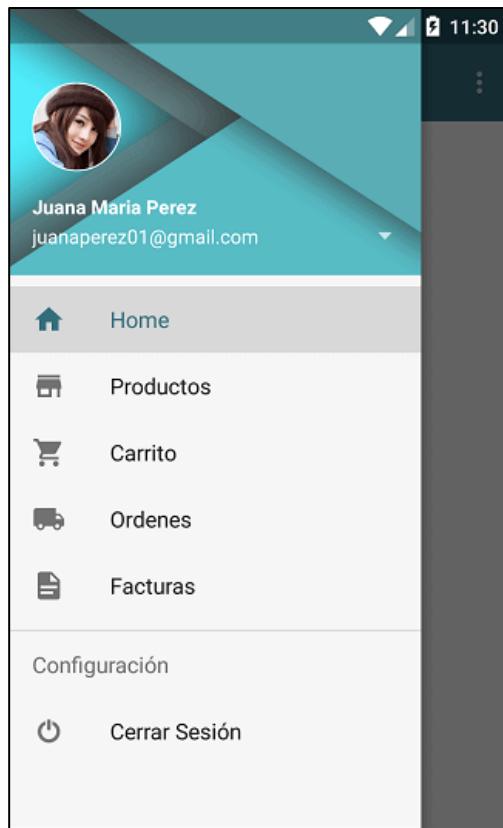
- ✗ Global o Local
- ✗ Siempre visible y fácil de acceder.
- ✗ Reconocible por los usuarios.
- ✗ Integrada en los SO.



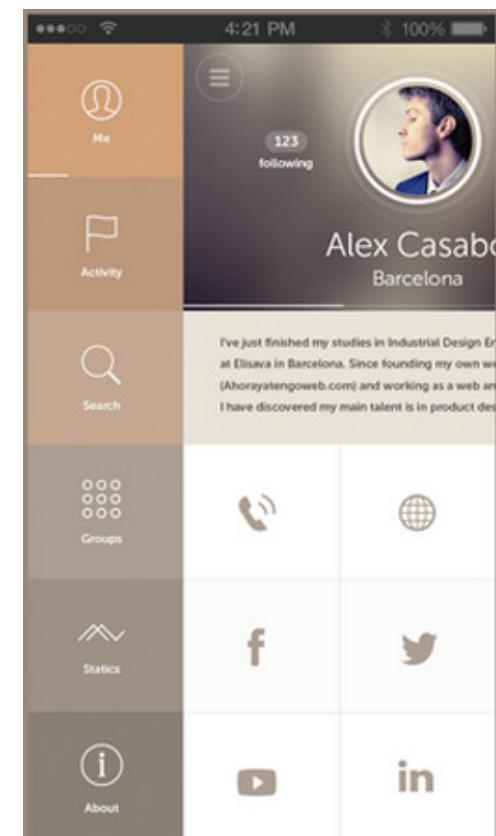
Tab Bars (iOS)



Menú expandido



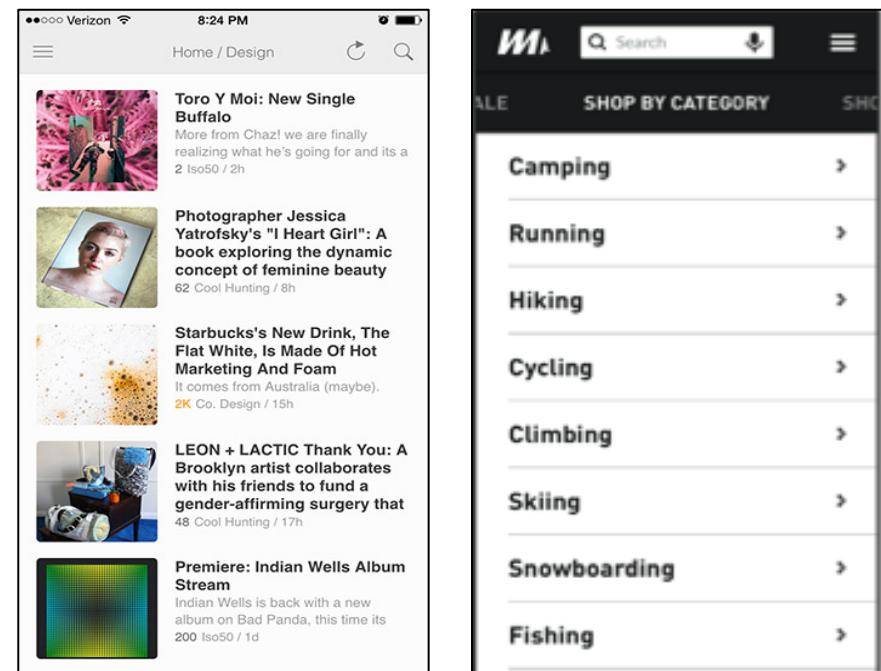
Drawer, Navegación lateral





Navegación Basada en Listas

- ✗ Pantalla dinámica con enlaces a otras pantallas.
- ✗ Navegación adelante/atrás.
- ✗ Usualmente usada en navegación local y contextual.
- ✗ Navegación jerárquica.





Navigation Hub

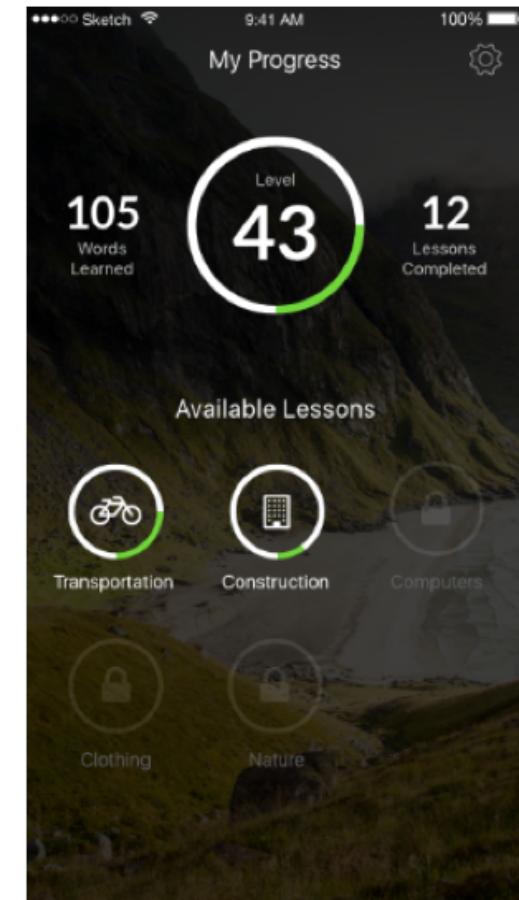
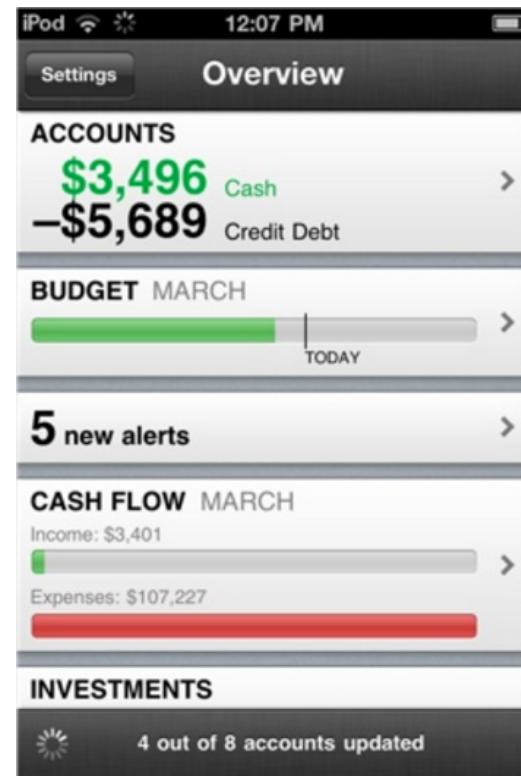
✗ Centro de navegación.

The image displays two examples of navigation hubs. On the left, a screenshot of the United Airlines mobile website (<https://mobile.united.com>) shows a sidebar menu with options like Book Flight, Check In, Flight Status, My Account, United Clubs, and More. On the right, a screenshot of the HabitClock app shows a list of five daily rituals: 1. Stretch Your Body, 2. Take A Cold Shower, 3. Eat An Apple, 4. Brush Your Teeth, and 5. Work On Your Blog. Each ritual has a green arrow icon to its right.



Navigation Hub

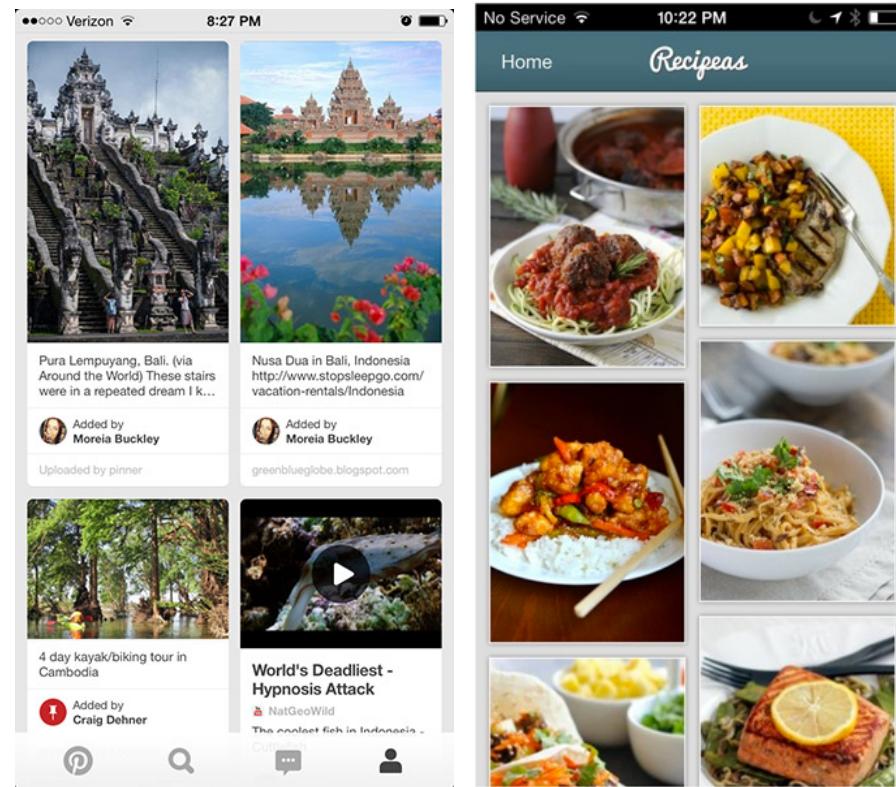
✗ Cuadro de mandos





Navegación Basada en Grid

- ✗ Lista de iconos o elementos del mismo tipo.
- ✗ Vertical Scroll Navigation.

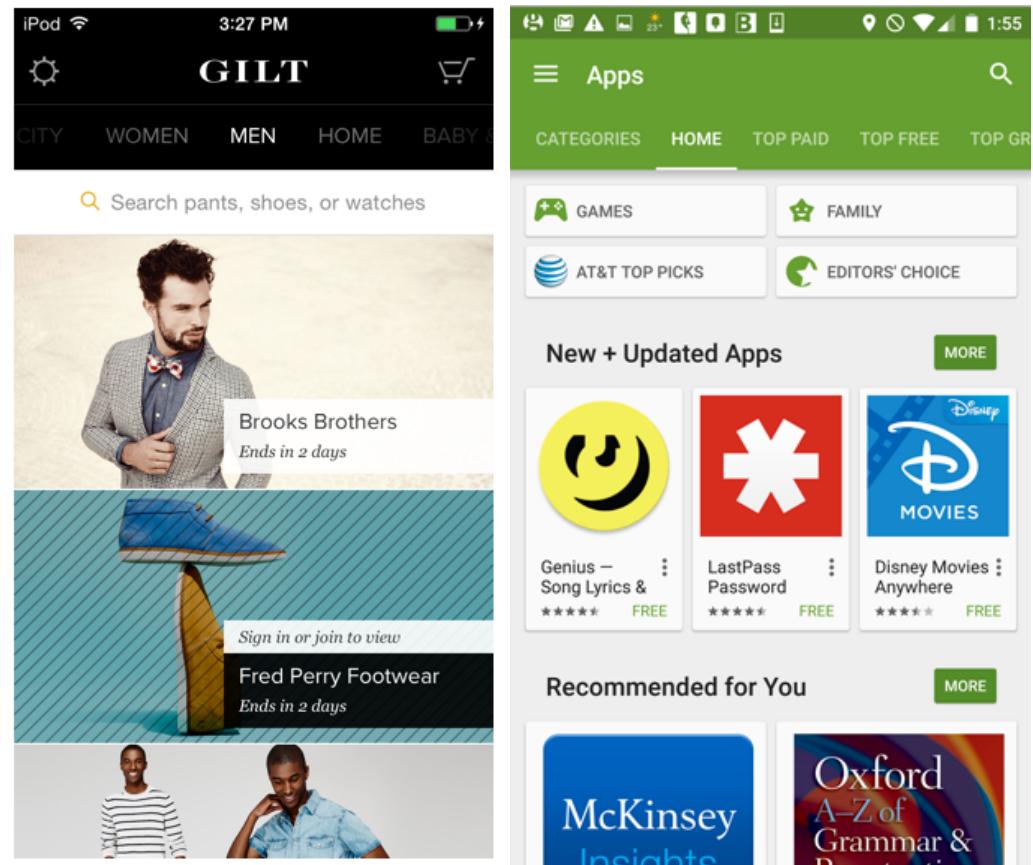


Tarjetas (android)



Navegación por Gestos

- ✗ Scroll horizontal.
- ✗ Uso de pestañas.





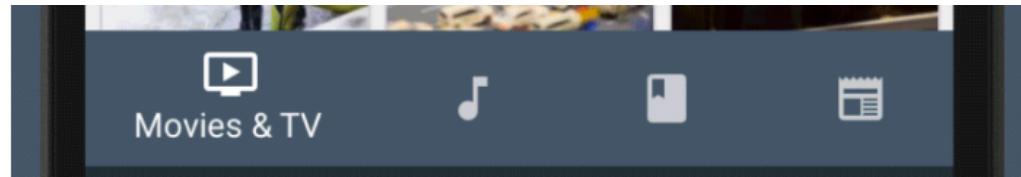
Sistemas de búsqueda

- ✗ Reducir la navegación
- ✗ Uso de filtros

The image consists of two side-by-side screenshots. The left screenshot shows a smartphone displaying a search results page with three items: 'The Flight' (author Scott Masterson), 'Room of Plates' (author Ali Conners), and 'The Sleek Boot' (author Sandra Adams). Each item has a thumbnail, the title, author, and two buttons: 'FREE SAMPLE' and 'REVIEW'. The right screenshot shows a 'Filter' overlay with various settings: 'SORT BY' set to 'Best Match', 'CATEGORY' set to 'All', size options (XS, S, M, L, XL) where 'M' is selected, color options (black, white, red, orange, green, yellow, blue) where black is selected, and a price range from '\$10' to '\$120' with a midpoint marker. At the bottom are 'Clear Filters' and 'Apply Filters' buttons.



¿Donde estoy?



Carrier

4:29 AM



< Collections Moments Select

News | Sport | Comment | Culture | Business | Money | Life & style | Tra

Business > Bank of England > Interest rates | Quantitative easing | Ec

Bank of England

The first screenshot shows a web browser at the Bank of England website with a navigation bar including 'Collections', 'Moments', a search icon, and 'Select'. The second screenshot is from the Apple Mac Store showing the MacBook product page with options to 'Shop Mac', 'MacBook', and 'Configure'. The third screenshot is from a mobile application titled 'Step 2 – Select Mood' with an orange header containing a back arrow, a search icon, and a gear icon.



Diseño de la Navegación

- ✗ Identificar los potenciales usuarios de la APP, sus roles y objetivos.
 - ✗ Identificar las **tareas comunes** que van a realizar.
 - ✗ Priorizar las **tareas** por importancia, frecuencia de uso, ...
 - ✗ Analizar las **secuencias de acciones** necesarias para realizar esas tareas.
-



La AI es diferente en móviles?

- ✗ ¿Qué es importante para el usuario en el contexto en el que esta usando la App?
- ✗ Contenido simple y pequeño.
- ✗ Sistemas de navegación rápidos, simples y evidentes.
- ✗ Múltiples accesos a la App a lo largo del tiempo. Interrupciones continuas.
- ✗ Actitud, comportamiento y prioridades de los usuarios diferentes. “Primera impresión”.



Es diferente en móviles?

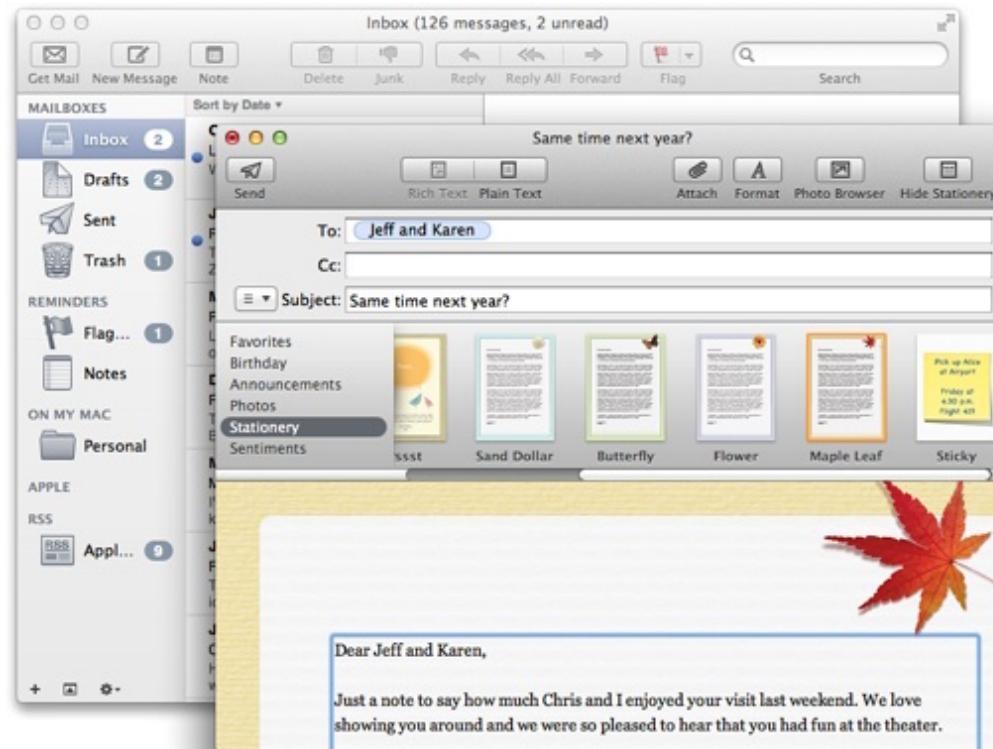
- ✗ “Imaginemos a nuestros usuarios en una situación de máximo estrés, apurado, que camina por la calle, sin la mejor conexión a Internet y con múltiples distracciones en su entorno ... y diseñemos para él!.”





Ejemplo

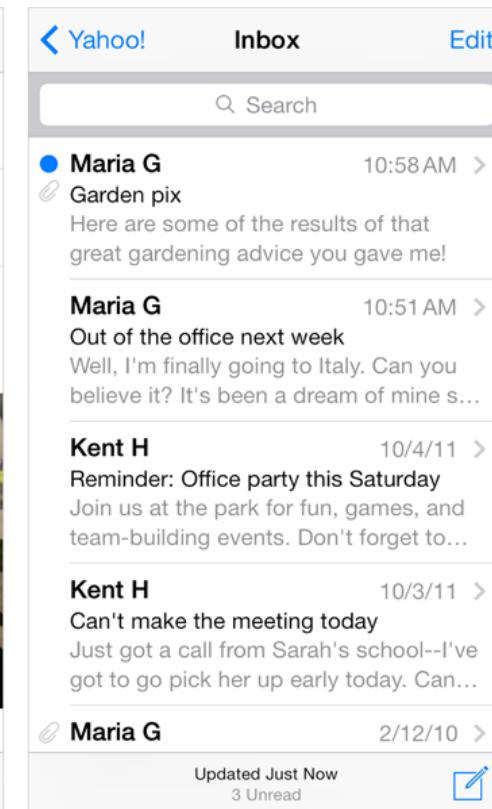
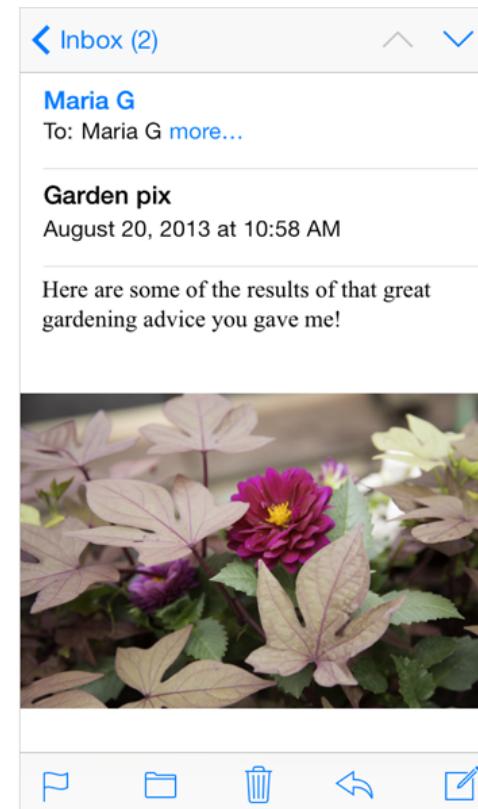
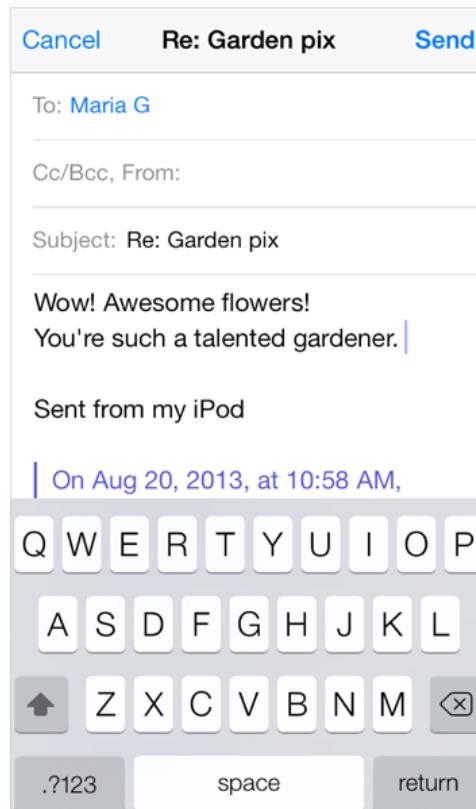
× Aplicación de mail en escritorio





Ejemplo

Aplicación de mail en una App móvil





Ejercicio (ejeS4_AppMovil)

- × Vamos a desarrollar un sistema para gestionar el proceso de **realizar un viaje con una compañía aérea**. Hemos decidido diseñar dos aplicaciones una vía web y otra para móviles.
- × ¿Qué diferencias propondrías entre las dos aplicaciones, a nivel de arquitectura de la información?