

# Análisis de Sistemas

Materia:  
Experiencia de Usuario

**Docentes contenidistas:**

KOTLAR, Florencia y MEIJIDE, Valeria

**Revisión:** Coordinación



# Contenido

Diseñar para pantallas táctiles.....	4
Los Gestos.....	6
Patrones de Interacción: Acciones .....	10
Toolbar .....	11
Toolbox.....	14
Call to action (CTA) .....	16
Inline actions .....	19
Multi-state Button.....	20
Contextual Tools .....	21
Bulk Actions.....	23
Feedback.....	24
Bibliografía .....	28
Para ampliar la información .....	28

# Clase 5



¡Te damos la bienvenida a la materia  
**Experiencia de Usuario!**

**En esta clase vamos a ver los siguientes temas:**

- Diseño para Pantallas Táctiles.
- Los Gestos.
- Patrones de Interacción para Acciones en UI Móvil.

# Diseñar para pantallas táctiles



Para entrar en tema

**¿Recordás los principios de navegación móvil que presentamos en la clase anterior?**

Se puede revisar el apunte para refrescar la teoría ;)

**¿Cómo aplicamos estos principios al diseñar la interacción con pantallas "touch"?**

Te proponemos seguir la lectura para saber más.

De las interfaces de escritorio heredamos las metáforas abstractas de menús, botones y pestañas, pero no los periféricos que nos permiten interactuar con la ui. Por ejemplo, en el contexto móvil no existe el "click" simplemente porque no hay mouse que lo accione.

En los nuevos dispositivos portátiles, **el tacto es el que permite crear la ilusión de trabajar directamente sobre el contenido.**

Por eso el **uso de gestos** en pantallas táctiles resulta fácil, muchas veces hasta obvio.

Naturalizamos esta acción física directa porque concuerda con la forma en que nuestro cerebro percibe el mundo natural.

Los botones siguen siendo necesarios sobre todo en acciones abstractas, como es el caso de "compartir" en las redes sociales.

Sin embargo, al diseñar una interacción tenemos que preguntarnos **¿necesito otro botón/control en esta pantalla?**

*Para que la interacción sea contextualmente obvia:  
El contenido primario se usa como un control,  
creando la ilusión de interacción directa.*

Las próximas preguntas al diseñar la interacción serían:

**¿Qué gesto es adecuado, el más natural para manipular este contenido?**

**¿Puedo incorporar algún gesto como atajo a otras acciones de botón?**

Un par de estos ejemplos podemos describirlos en el caso de Instagram: el *swipe* (deslizar la pantalla) nos permite acceder desde el feed directamente a la creación de una historia o los mensajes directos dependiendo de

la dirección en la que deslicemos, y el *doble tap* (tocar dos veces el mismo objeto) para activar el like en una foto.



Observemos a las nuevas generaciones, todos tenemos una anécdota risueña sobre un sobrinito, ahijada, etc. que toca la pantalla de un dispositivo que no es táctil esperando activar algo.

Como usuarios co-evolucionamos con la tecnología, en parte gracias al lenguaje que incorporamos para “comunicarnos” con los sistemas a través de sus interfaces. Podríamos decir entonces, que **para interactuar con pantallas táctiles existe un lenguaje gestual.**

Como en todo lenguaje surgen principios que normalizan el código que comunica a las partes, en esta clase presentaremos los gestos y patrones de interacción establecidos como parte de ese código gestual en la interacción con pantallas “touch”.



# Los Gestos

Ciertos gestos se han adoptado como estándar, y otros hasta han sido patentados. Sí en la introducción anterior definimos que existe un "lenguaje" incluso podríamos evaluar algunos de esos gestos como parte de "dialectos" si nos ponemos a analizar sus variantes entre los distintos sistemas operativos.

Pero su alcance es el mismo, **los gestos sobre la interfaz le permiten al usuario manipular el contenido y hasta controlar cómo se ve.**

La siguiente lista es una referencia de los **gestos simples** (requieren uno o dos dedos para la interacción), **multitouch** (cuando se necesitan dos o más puntos de interacción) y su efecto en la pantalla para **acciones de navegación** y relacionadas con el **control de objetos**:

## TOCAR (TAP)

Presionar brevemente la pantalla

- Selección de un elemento o control
- Scroll rápido



## TOCAR DOS VECES (DOUBLE TAP)

Presionar breve y rápidamente dos veces la pantalla

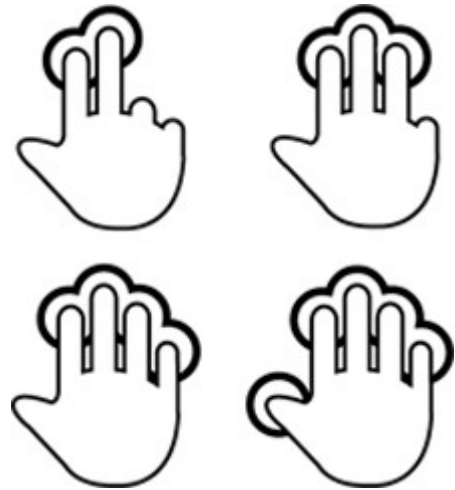
- Abrir
- Acercar y centrar objetos /Alejarlos



## TOCAR CON VARIOS DEDOS (MULTI-FINGER TAP)

Presionar con varios dedos simultáneamente

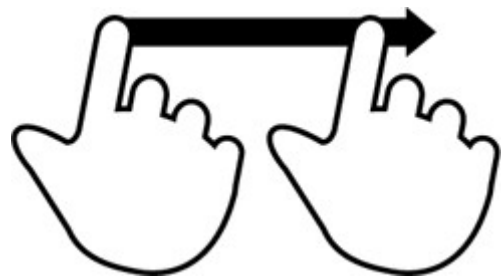
- Seleccionar / desplazar



## ARRASTRAR (DRAG)

Mover los dedos presionando la pantalla en cualquier dirección sin perder el contacto.

- Borrar
- Mover objetos



## DESLIZAR (SWIPE/FLICK)

Mover el dedo horizontalmente por la pantalla con un toque rápido.

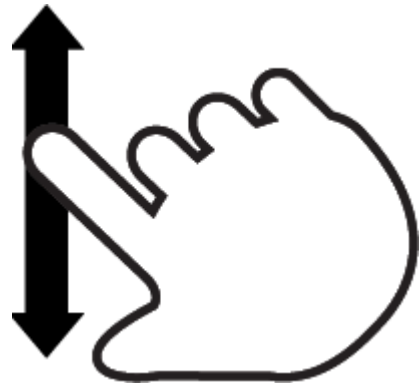
- Mover o desplazar
- Hacer scroll rápido



## DESLIZAR VERTICAL (SCROLL)

Mover el dedo verticalmente por la pantalla con un toque rápido.

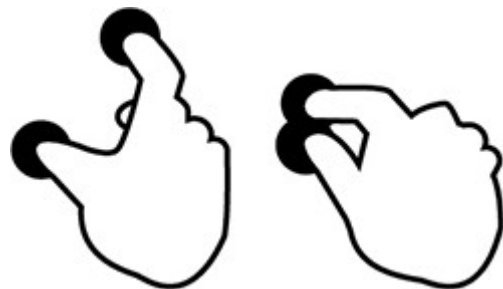
- Scroll vertical rápido
- Desplazar vertical



## PELLIZCAR (PINCH)

Unir dos dedos manteniendo en ambos la presión sobre la pantalla.

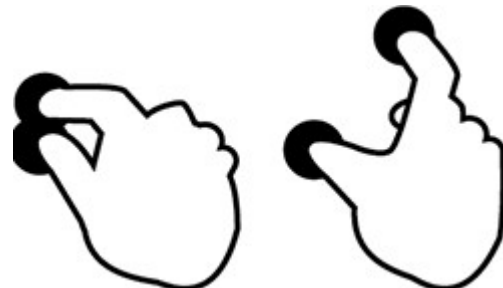
- Reducir un objeto
- Zoom out / Alejar



## EXTENDER (SPREAD)

Separar dos dedos manteniendo en ambos la presión sobre la pantalla.

- Ampliar un objeto
- Zoom in / Acercar



## PRESIONAR (PRESS)

Tocar y mantener el dedo en la pantalla durante un tiempo determinado

- Cambiar estado
- Hacer Scroll
- Invocar objeto

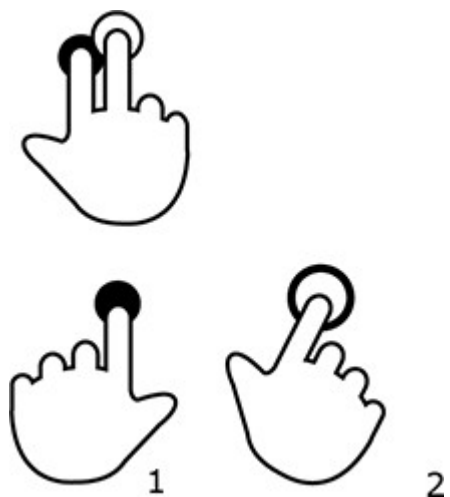




## PRESIONAR Y TOCAR (PRESS AND TAP)

Presionar sin soltar la superficie y luego tocar brevemente la pantalla.

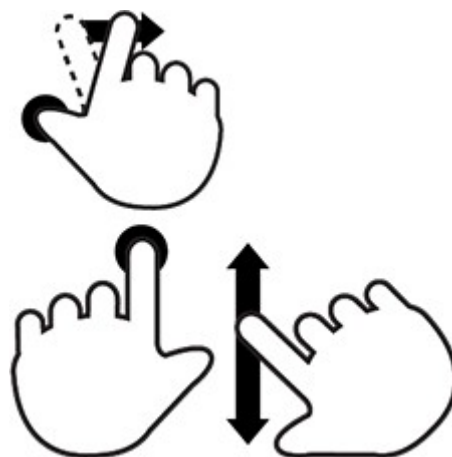
- Mover



## PRESIONAR Y ARRASTRAR (PRESS AND DRAG)

Presionar sin soltar la superficie y luego arrastrar brevemente la pantalla

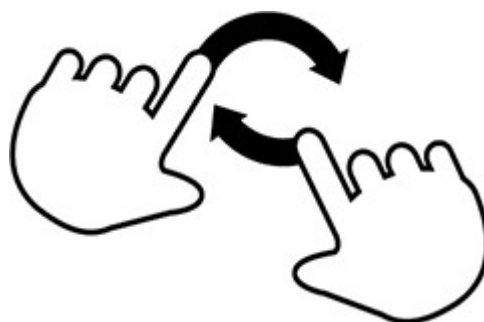
- Mover a diferentes niveles de manera vertical u horizontal



## GIRAR (ROTATE)

Presionar en dos puntos simultáneamente y deslizar formando una curva

- Girar Objetos



# Patrones de Interacción: Acciones

Ya sabemos de clases anteriores que le prestamos mucha atención a los usuarios, sus modelos mentales y las experiencias de uso previas donde “aprenden” a cómo interactuar con una UI en un contexto determinado.

Por lo tanto, una buena práctica para el diseño de interfaces que nos permite facilitar su uso es basarnos en patrones conocidos donde el usuario pueda aplicar lo aprendido previamente.

Los patrones de interacción que se han documentado proveen soluciones para sistemas de navegación, búsqueda, ayuda, acciones, etc.

Siempre que incorporemos estas soluciones estándar, estamos simplificando el proceso de aprendizaje que nuestros usuarios deben sortear para interactuar con la UI de un nuevo producto.

Para el diseño de **acciones** en UI móviles, se tienen muy presentes estos 2 principios fundamentales de Bill Scott:

- ***Hacelo Directo (“Make it Direct”)***

Es el principio de **manipulación directa**, en vez de ir a una nueva vista para editar el contenido, se puede hacer “inline” directamente en el contexto de la vista/pantalla.

- ***Mantenelo Liviano (“Keep it Lightweight”)***

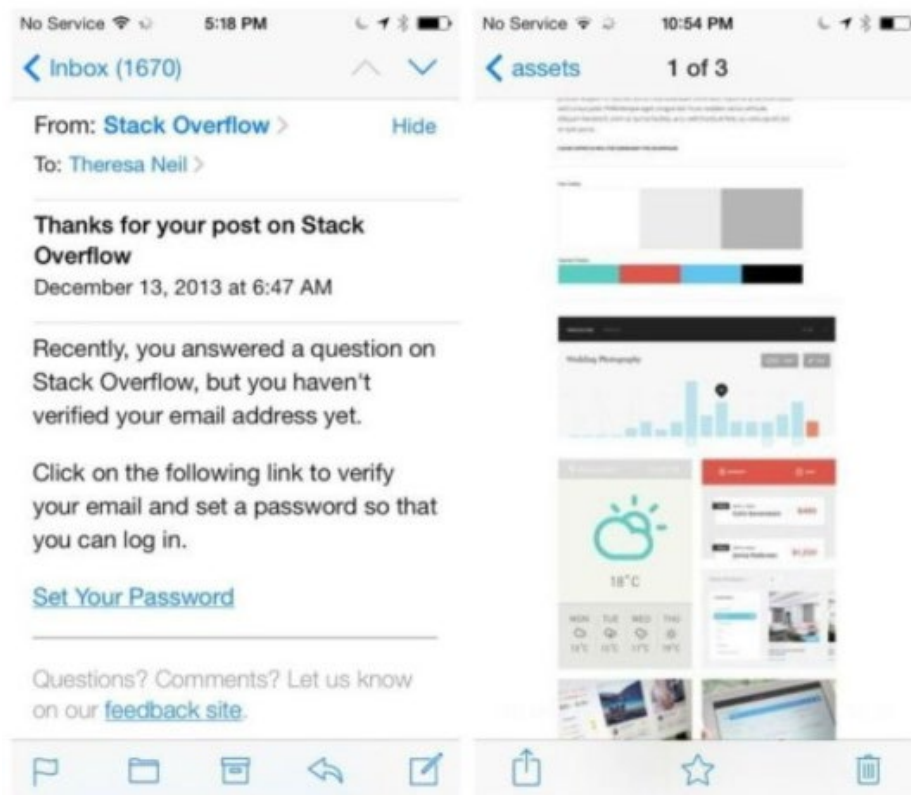
Se refiere a dejar una “huella liviana”. Cuando el usuario utiliza la aplicación debe requerirle el **menor esfuerzo posible**. Una forma de lograrlo es con el uso de “herramientas contextuales”.

A continuación, presentamos patrones de interacción para resolver **acciones específicas por pantalla/contenido**.

# Toolbar

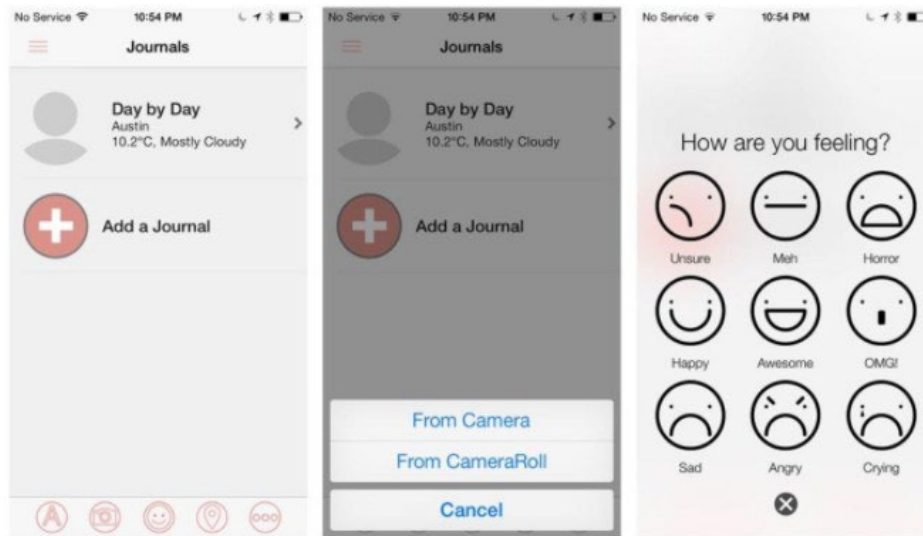
También conocida como **barra de acción** o **barra de herramientas contextual**. Este elemento contiene las herramientas para acciones a nivel pantalla.

En **iOS** es similar a una barra de navegación o pestañas ubicada en el borde inferior de la pantalla, pero su función es proporcionar controles al usuario que actúan sobre el contenido actual.



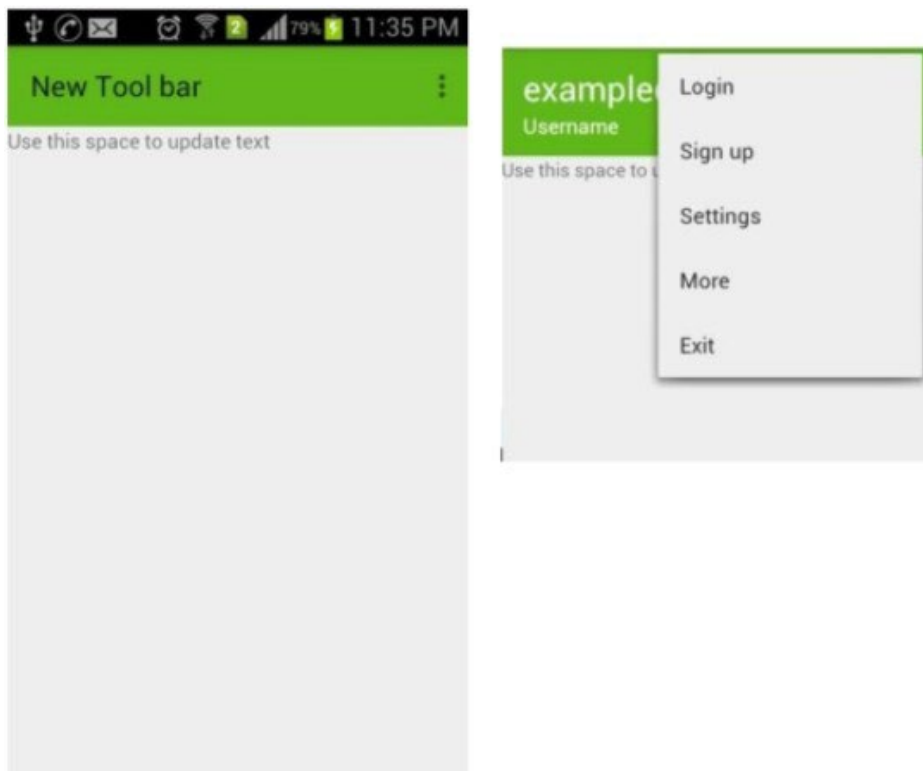
Mail y Dropbox para iOS

Si se necesitan **opciones adicionales** para el botón seleccionado, se presentan mediante una hoja de acción que puede ser estándar o personalizada.



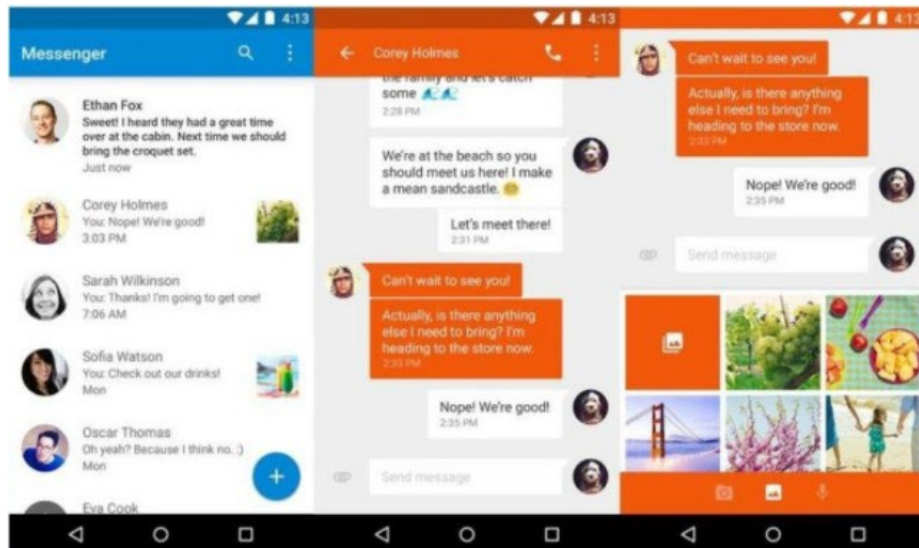
Narrato para iOS

En **Android** la encontramos en el margen superior. Muestra las acciones principales a la vista, y las secundarias en el menú desplegable.



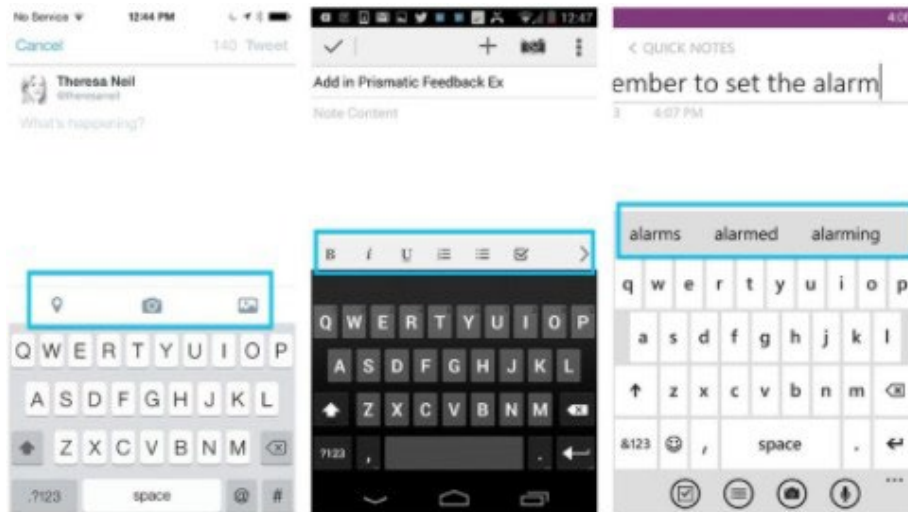
Narrato para Android

Las acciones varían según el contexto, dependen de la pantalla/contenido que esté visualizando el usuario.



Google Messenger para Android

Un ejemplo de **Patrón Neutral** para este componente, son los botones de acción en un área de texto.



Twitter para iOS, Evernote para Android y OneNote para Windows Phone

# Toolbox

La **caja de herramientas principal** aparece generalmente en la parte inferior de la pantalla, es común encontrarla en aplicaciones que ofrecen herramientas para efectos.

También permite jerarquizar opciones principales y extender opciones específicas de la herramienta seleccionada.



Pixir para Android

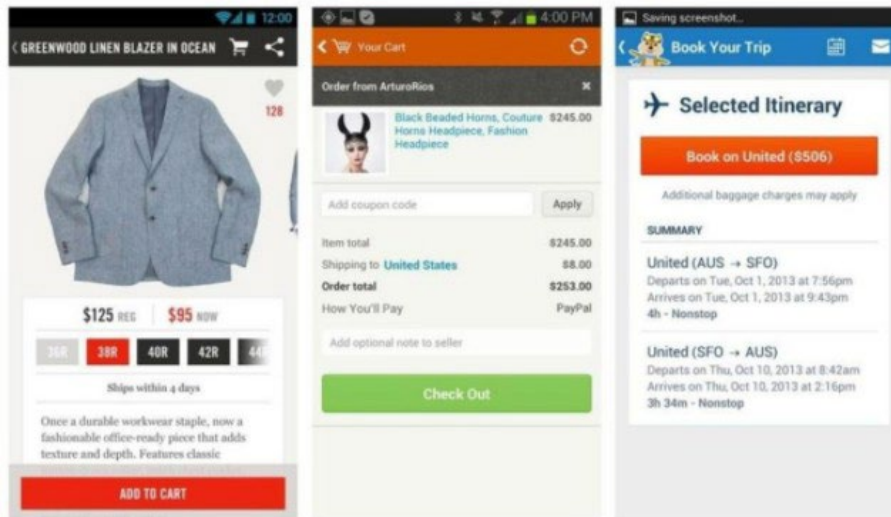




Repix para iOS

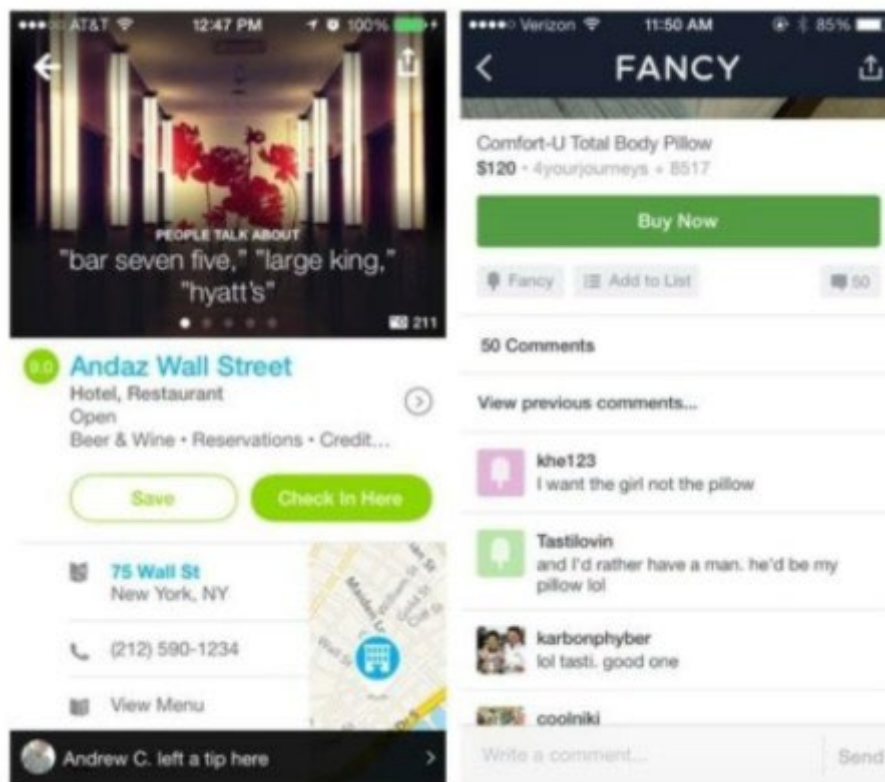
# Call to action (CTA)

El **botón de llamado a la acción** es justamente un botón de una sola acción, permite presentarle al usuario la acción principal en la pantalla.



Frank & Oak, Etsy y Hipmunk para iOS

Pueden aparecer otros botones secundarios, diferenciarlos visualmente.



Foursquare y Fancy para iOS

EL CTA puede estar incluido en la TAB BAR (navegación).

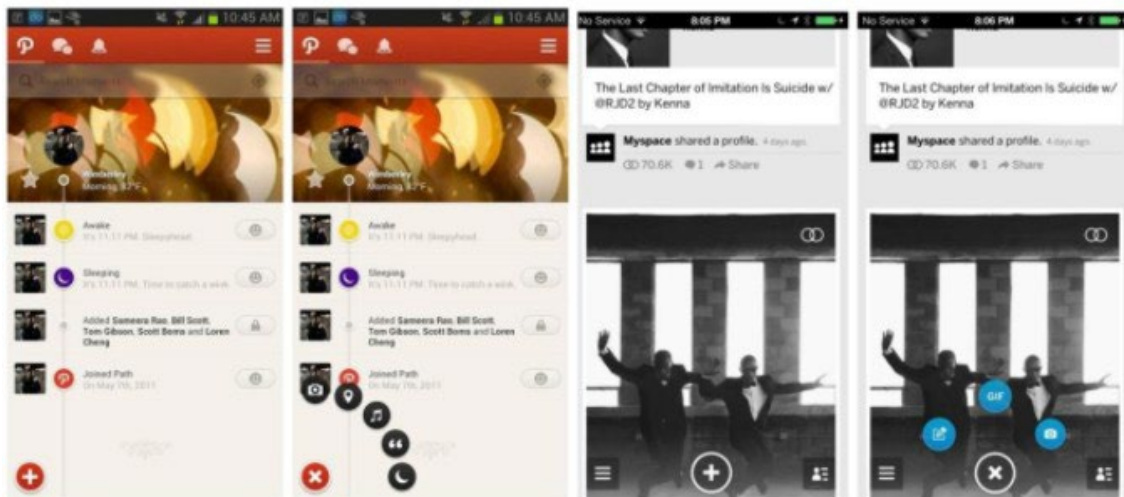


Instagram y RunKeeperPro para iOS

El CTA Flotante al pie.



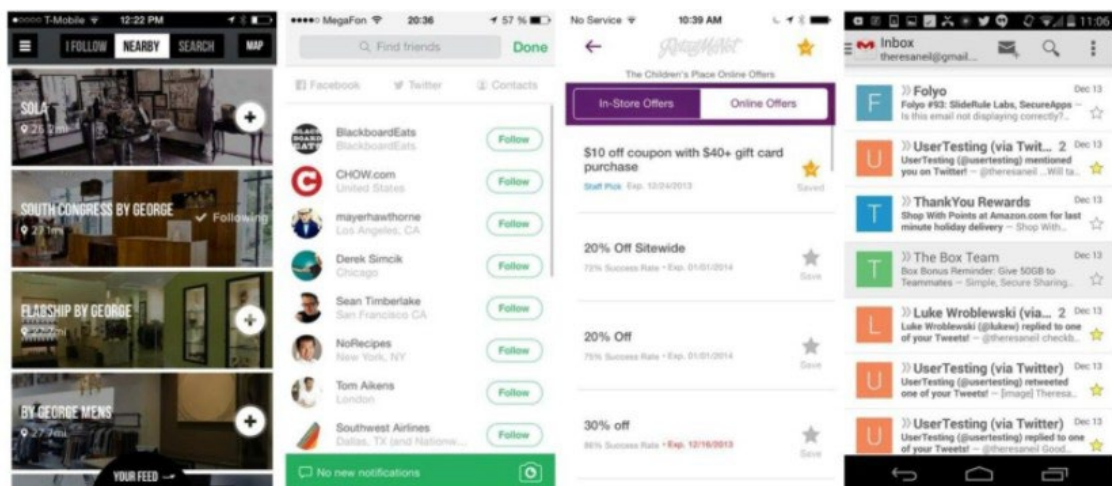
Foursquare, Sphere y Rove



Path para Android y Myspace para iOS

## Inline actions

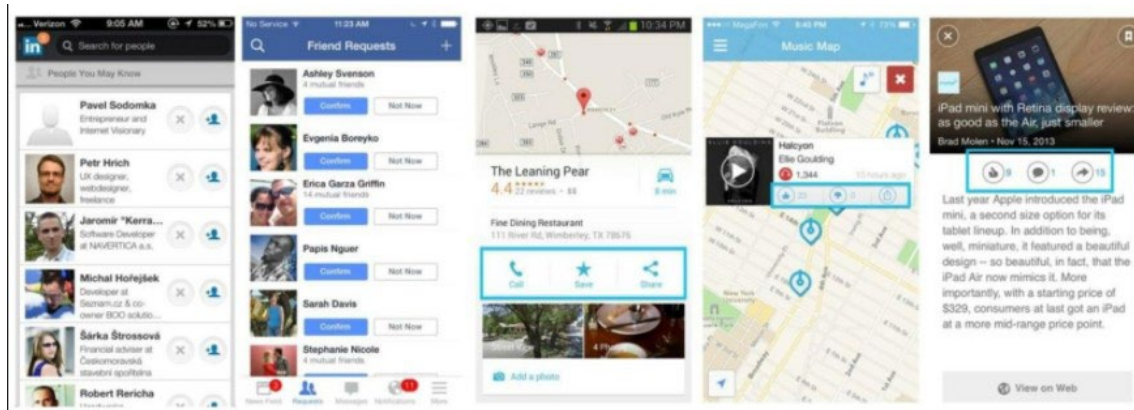
El botón de acción está en línea con el objeto afectado (siempre visible) Inline actions con un estado de dos (on/off).



The Nearby, Foodpotting y RetailMeNot para iOS y Gmail para Android



Inline actions con dos acciones por fila o más.



Linkedin, Facebook, Maps

## Multi-state Button

Los botones multi-estado, sirven como un disparador de acción y mecanismo de retroalimentación.

Funciona bien en una serie de procesos fuertemente correlacionados que se llevan a cabo en una sucesión rápida.



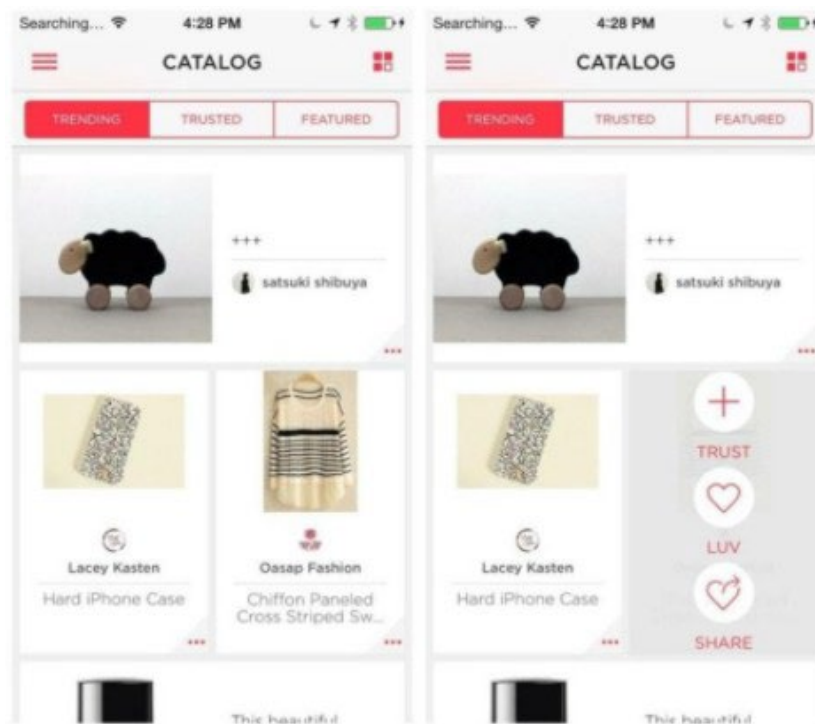
App Store para iOS



# Contextual Tools

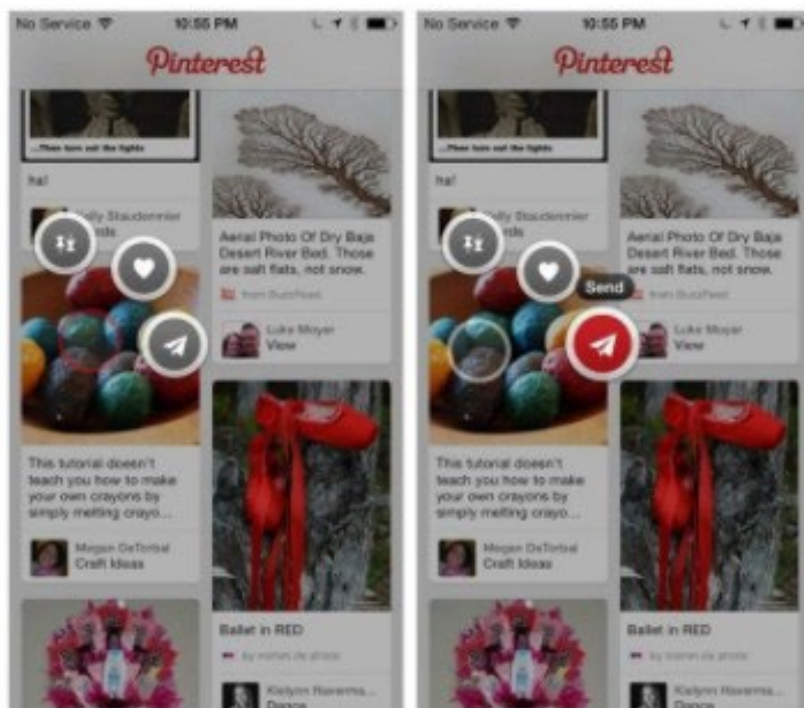
Son específicas de un objeto o tarea, tiene sentido revelarlas sólo después de que el contexto haya sido establecido.

*Cuando elijas un gesto para revelar herramientas contextuales, empezá con las soluciones más simples y testeá su "encontrabilidad" y la eficiencia del usuario.*



Luvocracy para iOS

Al mantener presionado un pin se descubren las próximas acciones, deslizando luego hacia alguno de los botones logramos activar la que queremos:

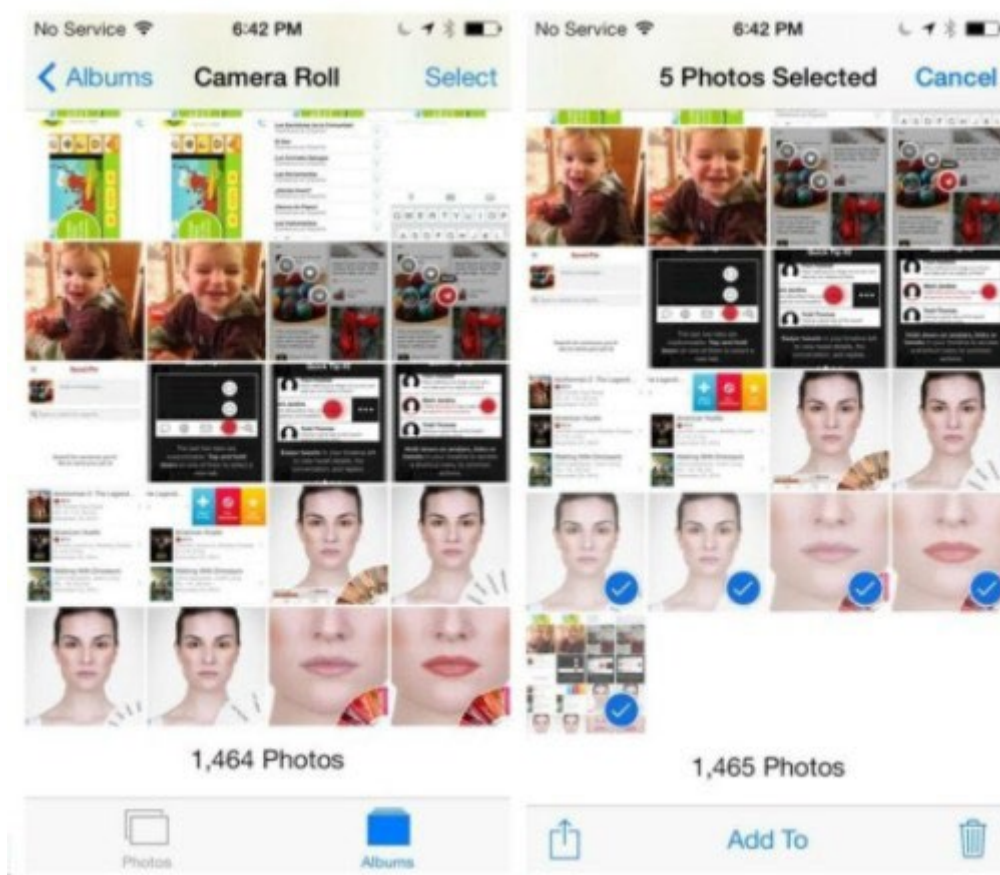


Pinteres para iOS

# Bulk Actions

Las acciones en lote incluyen la selección, eliminación y reordenamiento Modo para acciones en bloque.

Modo “selección” para elegir fotos del álbum, luego se muestran las herramientas contextuales (compartir/eliminar).



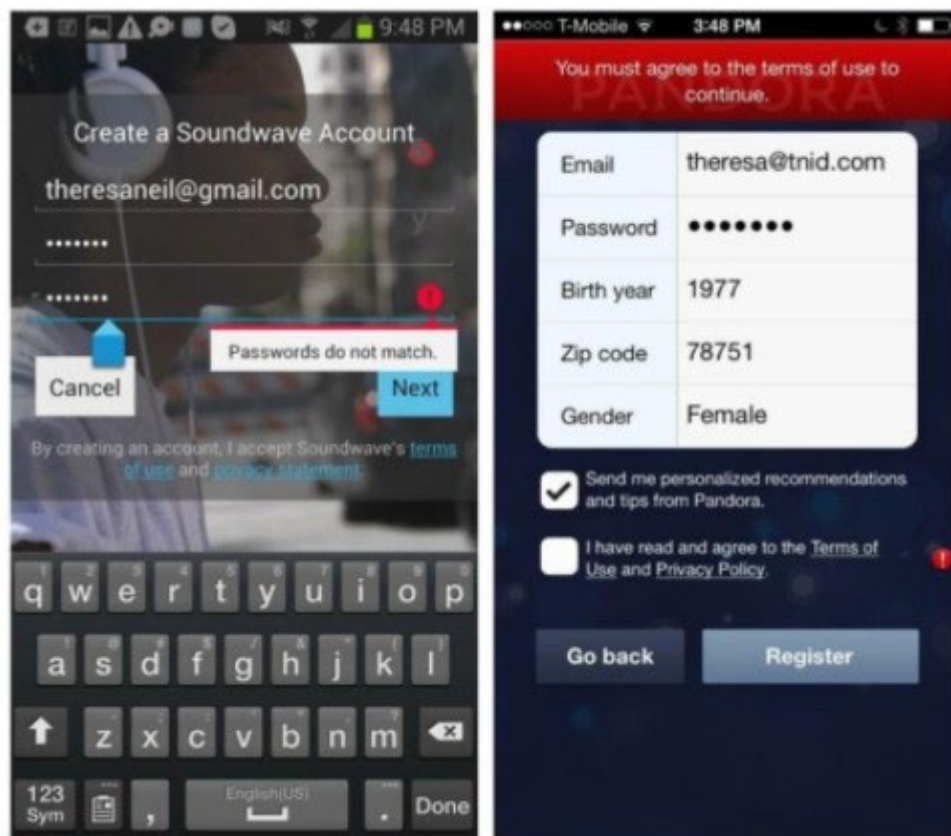
Photos para iOS

# Feedback

Una UI bien diseñada debería “proporcionar una retroalimentación, apropiada, clara y oportuna al usuario para que vea el resultado de sus acciones y sepa qué está pasando con el sistema”.

## MENSAJES DE ERROR

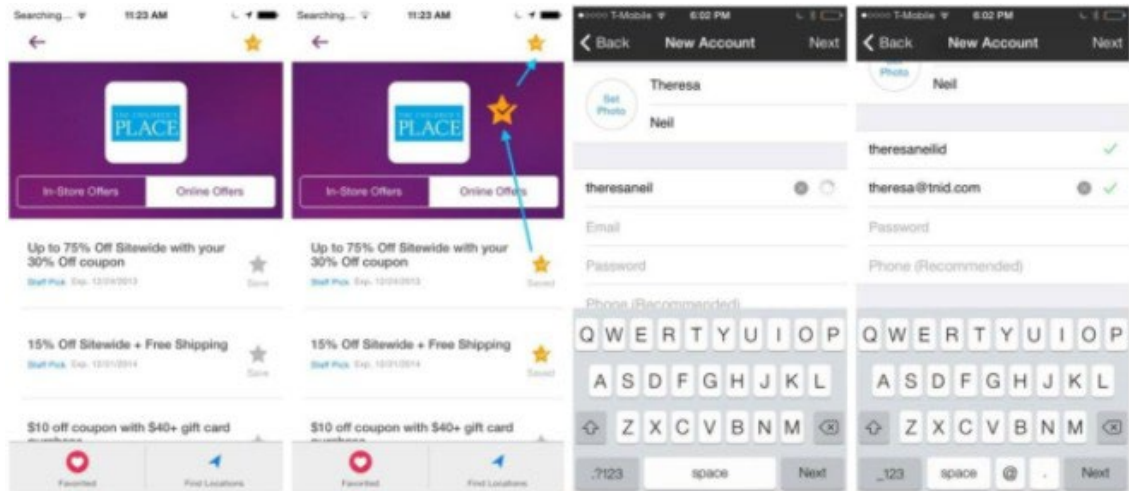
En lenguaje simple, indicar le problema y sugerir una solución constructiva.



Soundwave para Android Pandora para iOS

# CONFIRMACIÓN

Provee información cuando una acción se ha realizado.



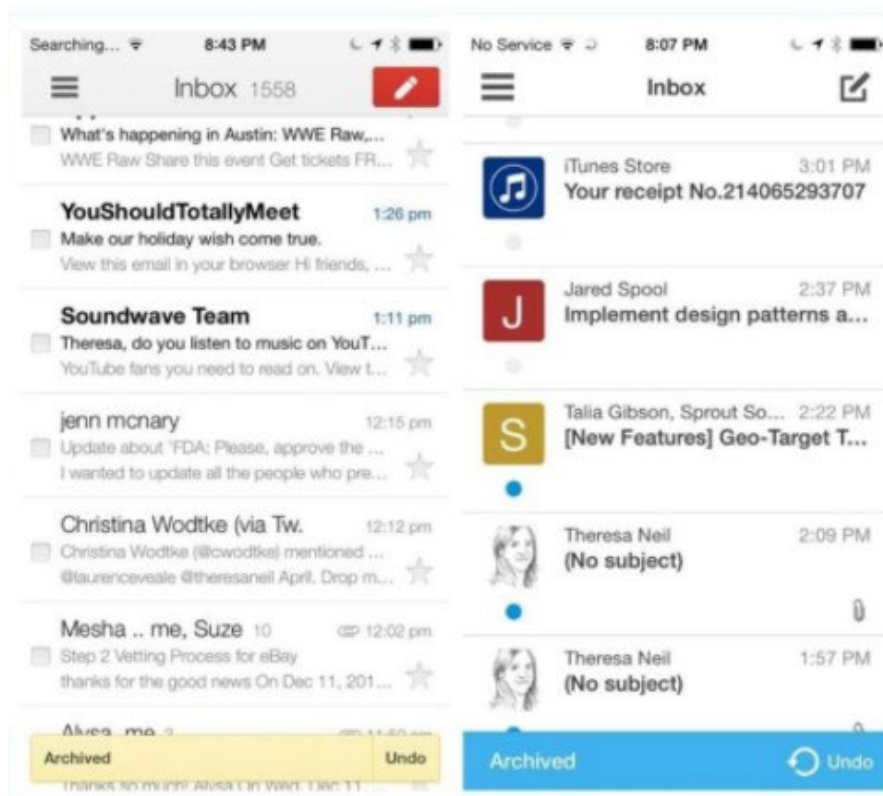
RetailMeNot y Kik para iOS

“Toast” es un mensaje que aparece (5”) y desaparece.



Foursquare para iOS y NYTimes para Android





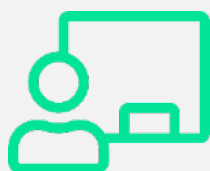
Gmail y Boxer para iOS





Hemos llegado así al final de esta clase en la que vimos:

- Diseño para Pantallas Táctiles.
- Los Gestos.
- Patrones de Interacción para Acciones en UI Móvil.



Te esperamos en la **clase en vivo** de esta semana.  
No olvides realizar el **desafío semanal**.  
**¡Hasta la próxima clase!**

# Bibliografía

Neil, T., Mobile Design Pattern Gallery.

Recuperado en: <https://www.amazon.com/-/es/Theresa-Neil/dp/1449363636>

Wroblewski, L., Touch Gesture Reference Guide.

Recuperado en: <https://www.lukew.com/ff/entry.asp?1071>

Scott, B., Principles and Patterns for Rich Interaction.

Recuperado en:

<https://www.designprinciplesftw.com/collections/principles-and-patterns-for-rich-interaction>

## Para ampliar la información

### Catálogos de Patrones Interacción:

<http://www.welie.com/>

<https://mobbin.design/>

<https://www.mobile-patterns.com/>

<https://pttrns.com/>