

# Interacció i disseny d'interfícies

## Wireframes i prototipatge

Bernardino Casas & Bernat Orellana

EPSEVG

13 de abril del 2020

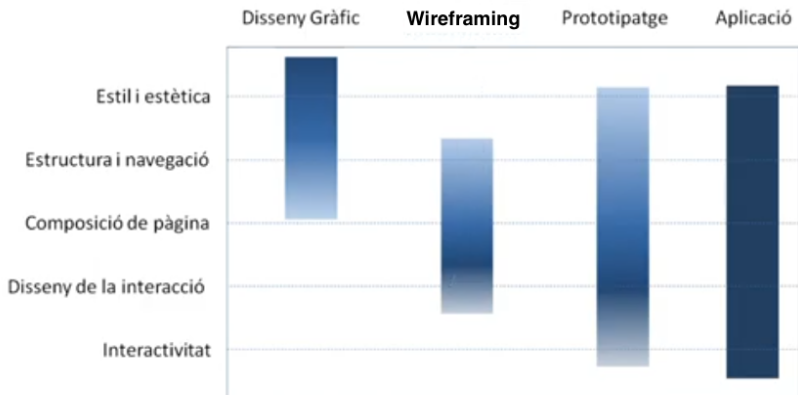
# Índex

- 1 Wireframes
- 2 Prototipatge
- 3 Exercicis de repàs

# Índex

- 1 Wireframes
- 2 Prototipatge
- 3 Exercicis de repàs

# Passos en el disseny d'una aplicació



# Què és un wireframe? (I)

## Definició 1: Wireframe

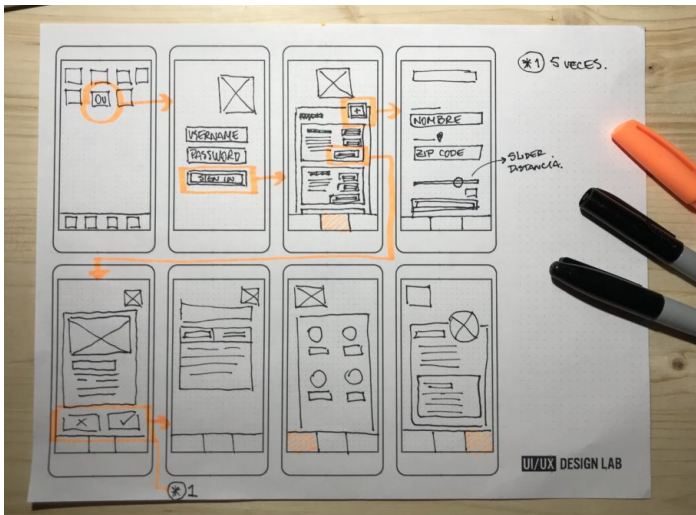
Un *wireframe* és un esboç visual que representa l'esquelet o estructura visual d'una aplicació.

- El wireframe esquematitza el disseny d'una pàgina o pantalla d'una aplicació (sigui web, d'escriptori o mòbil).
- Usualment, aquest esquema no té estil tipogràfic, color o gràfics (imatges), ja que l'objectiu principal és la **funcionalitat, comportament i jerarquia de continguts**.
- “Què fa la pantalla, no com es veu”.











## Què és un wireframe? (II)

- Els wireframes es focalitzen en:
  - Els tipus d'informació que serà mostrada.
  - La quantitat de les funcions disponibles.
  - Les prioritats relatives de la informació i les funcions
  - Les regles per mostrar certs tipus d'informació
  - L'efecte dels diferents escenaris a la pantalla
- Inclou elements de la interfície, la navegabilitat i com funciona en conjunt.
- Els esquemes poden dibuixar-se amb llapis i paper, sobre pissarra, o es poden realitzar amb alguna aplicació.

# Exemples de wireframes




# Eines per fer wireframes

Nom	Web	Llicència	SO
<b>Balsamiq Mockups</b>	<a href="http://www.balsamiq.com">www.balsamiq.com</a>	Comercial	 
<b>Fluid</b>	<a href="http://www.fluidui.com">www.fluidui.com</a>	10 pantalles	Web
<b>ForeUI</b>	<a href="http://www.foreui.com">www.foreui.com</a>	Comercial	 
<b>Justinmind</b>	<a href="http://www.justinmind.com">www.justinmind.com</a>	Gratuït	 
<b>Pencil project</b>	<a href="http://pencil.evolus.vn">pencil.evolus.vn</a>	Lliure	  
<b>Sketch</b>	<a href="http://www.sketch.com">www.sketch.com</a>	Comercial	

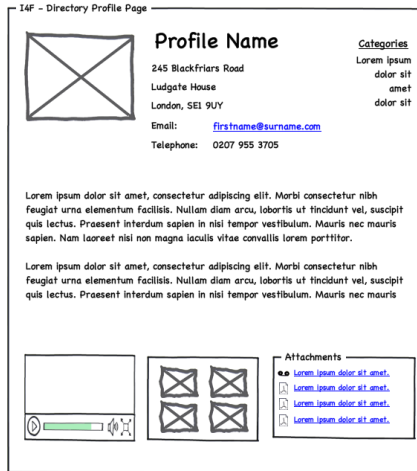
Windows : 

Apple : 

Linux : 



# Balsamiq Mockups



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

# Índex

- 1 Wireframes
- 2 Prototipatge
- 3 Exercicis de repàs













# Què és un prototipus?

## Definició 2: Prototipus

Els *prototipus* són representacions de mitja-alta fidelitat que inclouen o simulen la interacció amb la interfície. En aquesta representació els usuaris poden experimentar en alguna mesura l'experiència d'ús del producte.


- El prototipus defineix com es comporta el producte. Per aquest motiu la interacció ha d'estar molt definida.
- Els prototipus són un candidat ideal per avaluar l'aplicació amb els usuaris.
- En tenir una funcionalitat i un aspecte visual més definit que el wireframe, són més adequats per avaluar l'experiència que tenen els usuaris interactuant amb el producte.

# Eines de prototipatge

Nom	Web	Llicència	SO
<b>Adobe XD</b>	<a href="http://www.adobe.com">www.adobe.com</a>	Comercial	 
<b>Axure RP</b>	<a href="http://www.axure.com">www.axure.com</a>	Comercial*	 
<b>Craft</b>	<a href="http://www.invisionapp.com">www.invisionapp.com</a>	Comercial	 
<b>Framer</b>	<a href="http://www.framer.com">www.framer.com</a>	Comercial	 
<b>Justinmind</b>	<a href="http://www.justinmind.com">www.justinmind.com</a>	Comercial	 
<b>Zeplin</b>	<a href="http://www.zeplin.io">www.zeplin.io</a>	Comercial**	 

Windows : 

Apple : 

Linux : 

\*: amb versió gratuïta per estudiants

\*\* : 1 projecte actiu gratuït

# Índex

- 1 Wireframes
- 2 Prototipatge
- 3 Exercicis de repàs

# Exercici 1

Un client et demana el disseny d'una interfície d'una aplicació que permeti amagar els contactes de la teva llista de contactes. Dissenya la interfície tenint en compte que l'aplicació serà:

- 1 per un entorn mòbil i per tant es vol amagar els contactes de l'agenda del mòbil.
- 2 per un entorn d'escriptori i per tant es vol amagar els contactes del correu electrònic.

## Exercici 2

Un client et demana el disseny d'una interfície d'una aplicació que permeti guardar petits recordatoris (amb un petit text) que s'activaran en un dia i a una hora en concret. Dissenya la interfície tenint en compte que l'aplicació serà:

- 1 per un entorn mòbil.
- 2 per un entorn d'escriptori.

## Exercici 3

- a) Troba una interfície que faci ús del color. Pot ser en un ordinador o en qualsevol altre lloc i digues com funciona.
  
- b) Enumera almenys dos dels colors d'aquesta interfície, i digues com estem acostumats a usar-los. Explica com aquest ús del color es basa en idees prestades d'altres interfícies.



## Exercici 3

- a) Troba una interfície que faci ús del color. Pot ser en un ordinador o en qualsevol altre lloc i digues com funciona.

**Resposta:** Un equip de so, panell de control d'un cotxe, nivell bateria del mòbil, ...

- b) Enumera almenys dos dels colors d'aquesta interfície, i digues com estem acostumat a usar-los. Explica com aquest ús del color es basa en idees prestades d'altres interfícies.

**Resposta:** el tauler de control d'un cotxe. Per advertir d'una baixa quantitat d'oli s'utilitza vermell. El vermell és el color dels semàfors, i hom ha de parar el motor si l'oli és baix."

# Reconeixement i llicència

Aquesta sessió ha utilitzat el següent material:

- **Wireframes: 7 Tips Prácticos** per UI/UX Design Lab.
- **Wireframe, Mockup y Prototipos: en busca de sus diferencias** per Sergio Herranz



**Reconeixement - No Comercial - Compartir Igual (by-nc-sa):** No es permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades, la distribució de les quals s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca>