

PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO / Mockup App

Nº Sesiones: 4

Fecha entrega Semana del 13/17 de mayo de 2024

Objetivo:

Creación de un prototipo para prueba del interfaz. En esta fase, se analizarán los elementos de diseño y su organización de la información respecto a la plataforma de implantación (desktop). Aplicación de guías de estilo y patrones de diseño. Uso de librerías de desarrollo de IU (material UI) y simulación de la interacción para la evaluación de la funcionalidad. Verificar su adaptación a dispositivos móviles.

Planteamiento:

En esta vamos a analizar el uso de herramientas para el **diseño del IU en modo MÓVIL/Hi-Fi**. Para ello usaremos los bocetos de la práctica anterior. Vamos a considerar los siguientes aspectos:

- Diseño y organización del **layout** siguiendo estilos basados en un
- Utilización de **guía de estilos** (colores, iconos, tipografía) adecuada para el proyecto.
- Uso de **patrones de diseño** para componentes.
- Utilizar herramientas de diseño para mockups. Utilizaremos **FIGMA** para crear prototipo
- Se deberán diseñar todos los bocetos del website (parte del cliente) sin funcionalidad (se podrían simular datos) y **publicar en GITHUB** (para su evaluación en siguiente práctica)

Descripción de la práctica:

1. [MOODBOARD] **Diseño visual** . Definiremos una guía de estilos visual

Referencia lectura: Design Mood. 7 Motives to Create Mood Boards

<https://uxplanet.org/design-mood-7-motives-to-create-mood-boards-b81ae36e399f>

<https://uxplanet.org/creating-better-moodboards-for-ux-projects-381d4d6daf70>

Se pueden usar herramientas como Milanote (<http://www.milanote.com/>) o Paddlet (<https://padlet.com>) para **crear un lienzo** que contiene: imágenes / colores / fuentes (iconos / logotipos y estilos a aplicar a tu diseño. Usar herramienta como Paletton se podrá escoger la **paleta de colores** (<http://www.paletton.com/>)

Fonts (iconos). <http://fontawesome.io/>

Fonts (google) <https://fonts.google.com>

El moodboard debe incluir al menos:

- LOGOTIPO
- Fuentes posibles a usar (una o dos)
- Paleta de colores (justificando la elección de los mismos)
- Iconos/símbolos a utilizar y su estilo
- al menos 3 imágenes inspiradoras (con apariencia visual deseada)

2. [LANDING PAGE] Diseñar página web de *Onboarding* del proyecto (ya con el estilo de diseño visual seleccionado).

<https://uxdesign.cc/how-to-craft-an-effective-landing-page-a-brief-case-study-7c592ba4b967>

<https://uxplanet.org/the-ux-behind-designing-landing-pages-that-convert-b302ef745c74>

La “página de aterrizaje” es un tipo de página promocional (de un solo boceto) que incluye:

- un **título** (y subtítulo) que sugierentes/motivadores sobre la propuesta de diseño
- Algún **elemento gráfico de refuerzo** (imagen/vídeo) que de fuerza a la idea. Para esta práctica bastaría indicar dónde estaría situado y más o menos qué tipo de contenido aparecería.
- Detalle de características **beneficios** de esta propuesta (1-3) y algún refuerzo emocional para hacer la propuesta **deseable**
- una única acción (CTA) que redirige a la app (el enlace por ahora es irrelevante)

3. [GUIDELINES] Organizar elementos de diseño: **Patrones IU y Guidelines** a aplicar para el diseño.

Referencia de patrones: **Google Material design** <https://m3.material.io/>

Plugin para FIGMA:

<https://www.figma.com/community/file/1035203688168086460/material-3-design-kit>

<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-design-patterns-2016-volume-1/>.

- Deberá contener al menos los siguientes patrones de diseño:

Onboarding, Menu (navBar adaptada a móvil), Hero image + Carousel, Search, Wizards (explain process), Article List 5-7 Cards items, Item details + actions, Reserva, Form Input, shopping cart , about

Podría incluir: Event Calendar (disponibilidad), tags/etiquetas /categorías, etc.

Se va a hacer una **VERSIÓN DEL PROTOTIPO (WIREFRAME) ADAPTADA A MÓVIL**



[4. LAYOUT HI-FI] Realizar el **layout** adaptado a dispositivo móvil:

Se deberían usar los **componentes de figma** para simular los comportamientos de animación y transiciones (en barra de menú, estados de botones...) Consejos:

<https://uxdesign.cc/10-figma-best-practices-to-10x-your-workflow-76d6336daf2a>

Utilizar **patrones de diseño** y **guidelines** de **Material UI Design** (Figma)

<https://www.figma.com/community/file/880534892514982400>

Lista de componentes en Material 3: <https://m3.material.io/components>

5. [PUBLISH] **Publicar tu case Study**. Publica los resultados de práctica en una página Web. Se recomienda usar para ello el **repositorio Github** <https://github.com/mgea/DIU21>. Adapta el fichero **readme.md de la página principal de tu repositorio DIU en GitHub** para que tenga una estructura e información como has descubierto en MuseMap (con los distintos apartados recolectados en tu práctica). Sube también a espacio común de FIGMA

DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

Se debe entregar el proyecto en un fichero comprimido ZIP.

- Datos identificativos del equipo
- Entregables de la práctica:
 1. Diseño Visual (15%)
 2. Landing Page (15%)
 3. Patrones y guidelines utilizados (10%)
 4. Layout+Simulación (50%).
 5. Case Study (Publishing) (10%)

El fichero se llamará **{nombre_equipo}_P3**, se debe además publicar en GITHUB los resultados.

En https://github.com/mgea/UX_CaseStudy se pueden analizar la publicación algunos Case Study de otros años.