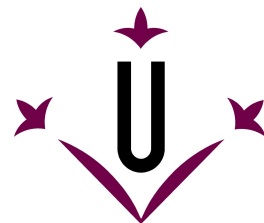


Interacció Persona-Ordinador

Activitat en Grup

Wireframe i guia d'estil

2019/20



Universitat de Lleida
Departament d'Informàtica
i Enginyeria Industrial

Wireframe





<http://www.grihotools.udl.cat/mpiua/wireframes>



Interacció Persona-Ordinador

<http://www.grihotools.udl.cat/mpiua/wireframes>

MPlu+a

Modelo de Proceso de la Ingeniería de la usabilidad y de la accesibilidad

REQ DIS IMPL PROTOTIPADO EVALUACIÓN

🏠 > IPO (HCI) > Wireframes

Wireframes

👤 Toni Granollers 📅 22/08/2014

Literalmente wireframe = alambre. El término deriva de los esqueletos (habitualmente de alambre) que utilizan los esculptores y modeladores para realizar esqueletos tridimensionales que realizan para modelar todo tipo.

En el contexto IPO, tanto el nombre como su significado no distan mucho de la definición anterior.

En el contexto del [prototipado](#) o diseño de interfaces de usuario, nos referiremos a **wireframes** (o **blueprints**) como una guía visual que representa el esqueleto de las interfaces del sistema interactivo que

CATEGORIAS

- Bucaramanga 2018 (1)
- Charlas (10)
- Curso IPO (3)
- Entrevistas (2)
- Estudiantes DCU (3)
- IPO (HCI) (59)
 - Accesibilidad (4)
 - DCU (4)
 - Evaluación (20)
 - Técnicas de Evaluación (19)
 - Prototipado (14)
 - Técnicas de Prototipado (10)
 - Usabilidad (29)
 - UX (30)
- libros (1)
- taller Panama 2017 (1)
- Webinars IPO (1)



<http://www.grihotools.udl.cat/mpiua/wireframes>

Són una **guia visual** que representa l'esquelet de les interfícies del sistema interactiu que estem dissenyant.

Es centren en:

- Tipus **d'informació** que mostra
- La gamma de **funcions** disponibles
- Les **prioritats** de la informació i les funcionalitats
- La manera de visualitzar **certs tipus d'informació**
- **L'efecte** de representar diferents escenaris d'interacció en la interfície



<http://www.grihotools.udl.cat/mpiua/wireframes>

Són una **guia visual** que representa l'esquelet de les interfícies del sistema interactiu que estem dissenyant.

Es centren en:

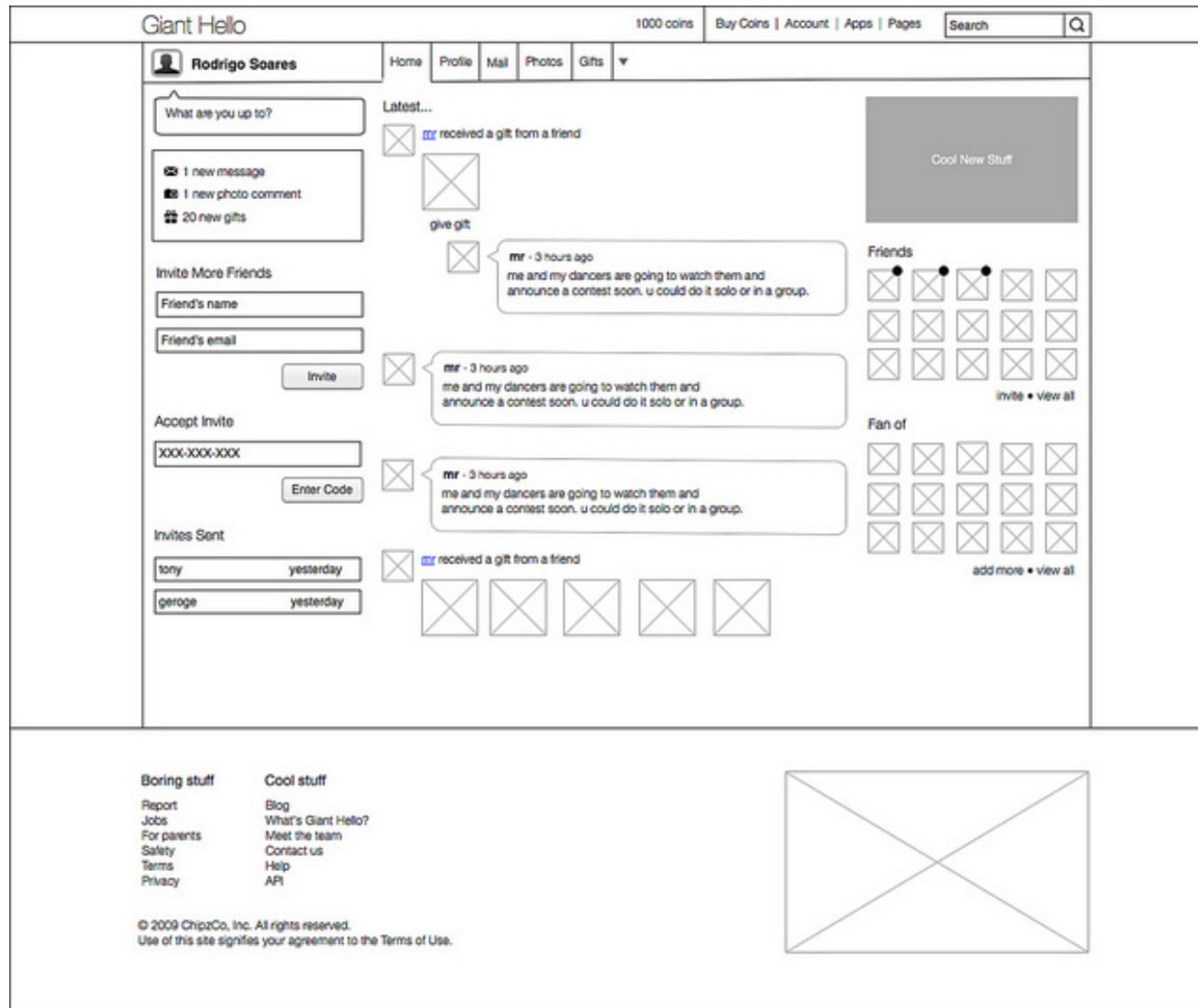
- Tipus **d'informació** que mostra
- La gamma de **funcions** disponibles
- Les **prioritats** de la informació i les funcionalitats
- La manera de visualitzar **certs tipus d'informació**
- **L'efecte** de representar diferents escenaris d'interacció en la interfície

El wireframe **connecta** l'estructura de **l'arquitectura de la informació** a la superfície, és a dir, al **disseny visual** de la interfície.



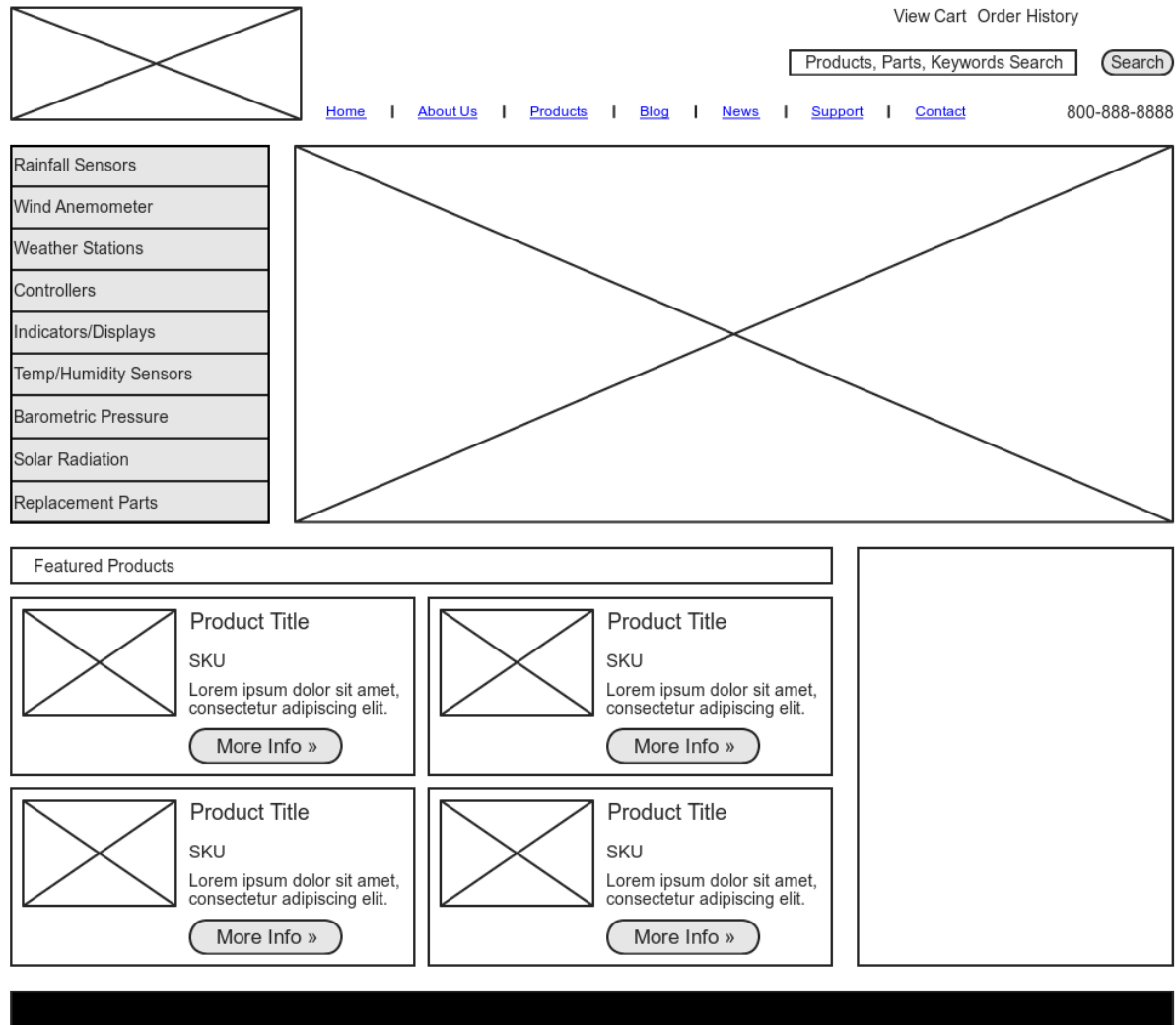
Interacció Persona-Ordinador

Exemple



Interacció Persona-Ordinador

Exemple



Interacció Persona-Ordinador

Què farem en aquesta activitat?



Interacció Persona-Ordinador

Passos a seguir

Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Conèixer l'aplicació amb la qual crear el wireframe i li **donarem “vida”**

2

Fer el wireframe amb aquesta aplicació fent ús de la vostra guia d'estils

3



Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Què és una guia d'estil?

- Conjunt de pautes que descriuen quins han de ser els colors a emprar en la creació de l'aplicació sobre la base de la zona o element sobre la qual s'aplicarà, tipus de lletra a utilitzar, patrons, mida i forma dels elements, espaiat entre ells, etc.

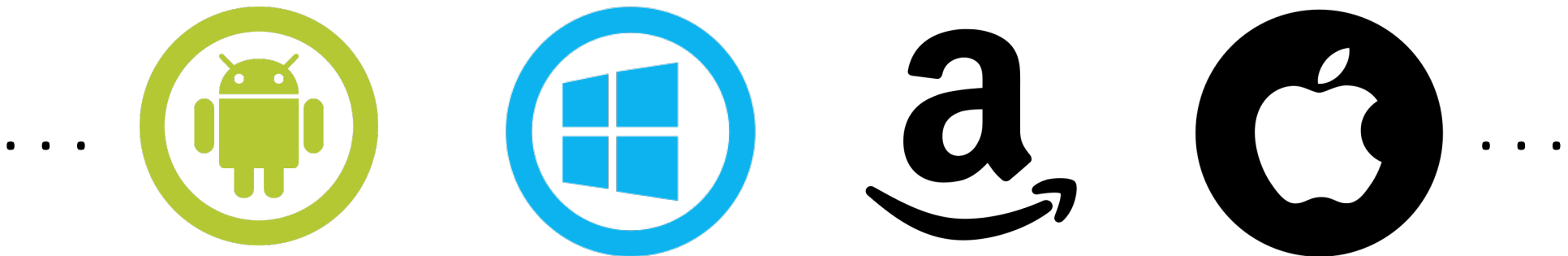


Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Què és una guia d'estil?

- El seu objectiu principal és generar una identitat pròpia de l'aplicació que la defineixi i distingeixi de la resta.



Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Què heu de fer?

- **L'objectiu no és fer una guia d'estil en profunditat.** El que es pretén és realitzar una petita guia que permeti identificar patrons identificatius en el disseny de la vostra aplicació.



Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Què heu de fer?

- Per a això, al menys s'ha d'indicar en la guia d'estils resposta a les següents preguntes:
 - **Colors** a emprar, les seves tonalitats, zones en les utilitzar uns colors o uns altres, etc. Per exemple, a la zona de menú hi haurà un to de color i en la part de text un altre to diferent de el mateix color.
 - **Tipografia.** Sempre es fa servir el mateix tipus de lletra? Sempre la mateixa mida? Etc.



Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Què heu de fer?

- Com s'identifiquen els **links**? ¿Mateix color que la resta de text? ¿Mateix tipus de lletra? Etc.
- Els **elements destacats** de l'aplicació (com botons, labels, etc.) com és el seu aspecte en funció de com es treballi amb ells. En aquest sentit s'ha de, per exemple, indicar la diferència entre un botó premut i el mateix botó, sense prémer.



Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Què heu de fer?

- Evidentment, podrà contenir més informació i elements.
- En definitiva, l'**objectiu** és que la guia defineixi com dissenya l'aplicació mantenint sempre un estil concret i homogeni que la defineixi i diferenciï de la resta.



Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Exemples

- <https://developer.spotify.com/branding-guidelines/>
- <http://lamp-global.benjerry.com/redesign/style-guide/>
- <https://brand.linkedin.com/downloads>
- <https://marvelapp.com/styleguide/design/typography>
- <https://en.instagram-brand.com/assets/icons>
- <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines>
- <https://docs.microsoft.com/es-es/windows/uwp/design/layout/>



Conèixer l'aplicació amb la qual crear el wireframe i li **donarem “vida”**

2



<https://www.adobe.com/es/products/xd.html>

Interacció Persona-Ordinador

Passos a seguir

Definir una guia d'estil per a la vostra aplicació.

1

Conèixer l'aplicació amb la qual crear el wireframe i li **donarem “vida”**

2

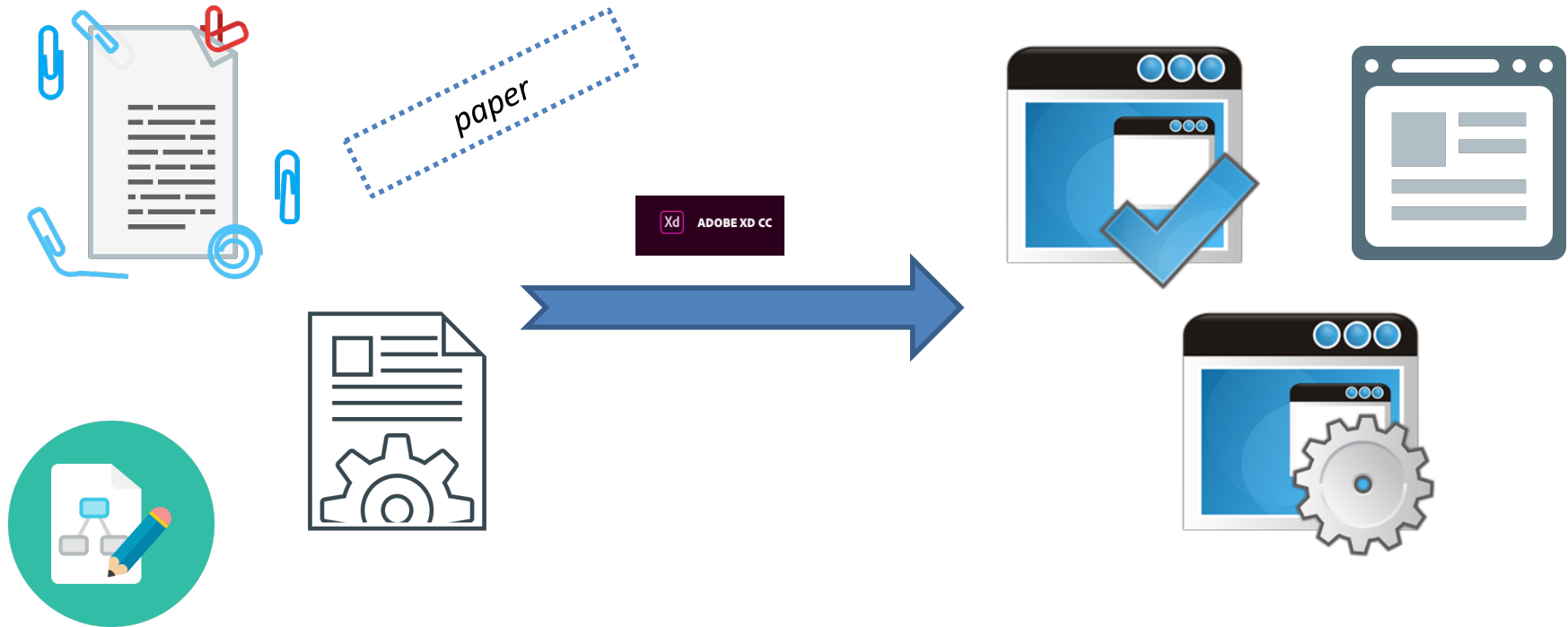
Fer el wireframe amb aquesta aplicació fent ús de la vostra guia d'estils

3



Interacció Persona-Ordinador

Passos a seguir



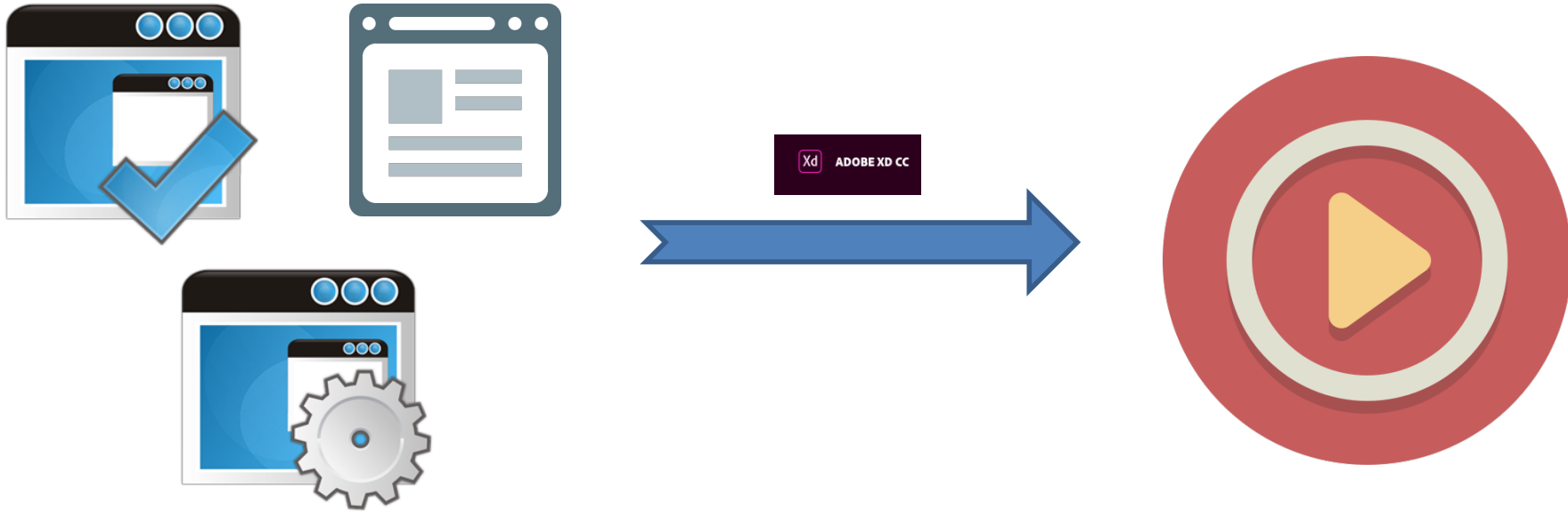
Fer el wireframe amb aquesta aplicació fent ús de la vostra guia d'estils

3



Interacció Persona-Ordinador

Passos a seguir



Fer el wireframe amb aquesta aplicació fent ús de la vostra guia d'estils

3



- **Presentació**
- **Nivell pensat**
- **Relació amb el prototipus paper**
 - Evolució (més idees, errors, etc.)
- **Identificació dels elements**
 - Àrees interactives, contenidors d'informació...
- **Testabilitat**
- **Guia d'estil**

- Campus Virtual:
 - Fitxers generats pel wireframe.
 - Document indicant els aspectes més importants del prototip.
 - Guia d'estil.



- Data de lliurament del **document**:
 - GM1 -> 23 Març 2020 fins a les 23:55
 - GM2 -> 24 Març 2020 fins a les 23:55
 - GM3 -> 25 Març 2020 fins a les 23:55

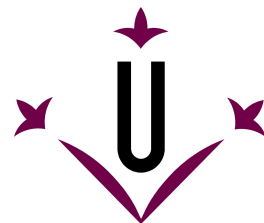


Interacció Persona-Ordinador

Activitat en Grup

Wireframe i guia d'estil

2019/20



Universitat de Lleida
Departament d'Informàtica
i Enginyeria Industrial