

INTERACCIÓN PERSONA-ORDENADOR



Wireframe i guía de estilo

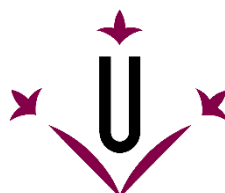
Grado en Ingeniería
Informática



Jordi Lazo Florensa



Alejandro Clavera Poza






Universitat de Lleida
Escola Politècnica Superior

GUÍA DE ESTILO

Colores de la aplicación

En cuanto a los colores, se ha decidió utilizar esencialmente los siguientes colores:

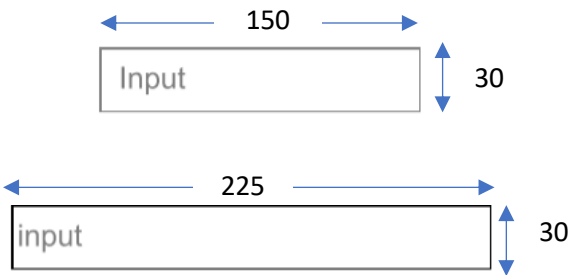
	Fondo para títulos
	Botones, Marcadores seleccionados en el mapa
	Botones, fondo de subtítulos

Texto

La fuente que se utilizara será Arial, donde el tamaño de los títulos será de 20 pixeles, subtítulos 16 pixeles, botones e inputs de 14 pixeles y para el resto de textos se utilizaran los tamaños de 14 pixeles y 12 pixeles según el tamaño del contenedor donde se coloquen.

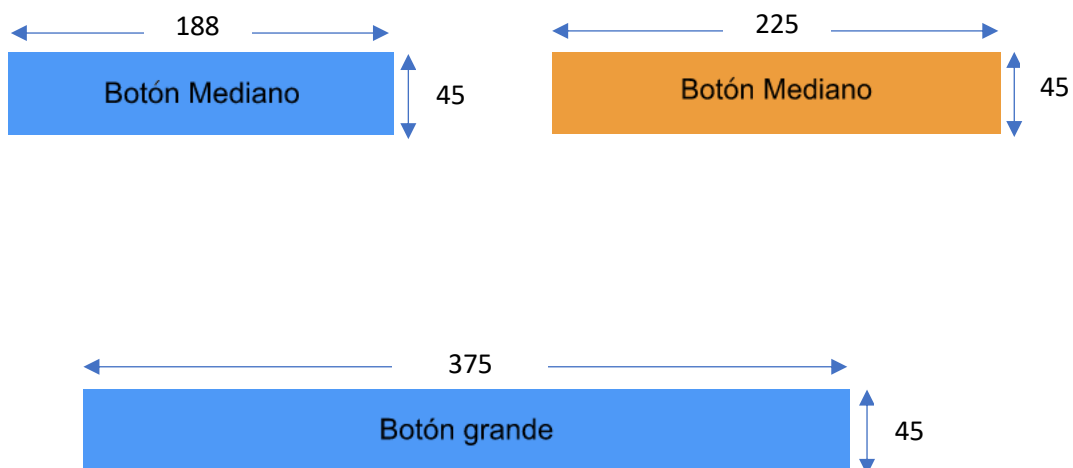
Inputs

Para los inputs de texto, utilizaremos un color de fondo blanco y gris para su contorno y el texto, por otro lado, se utilizarán dos tamaños diferentes (150 x 30) y (225X30).



Botones

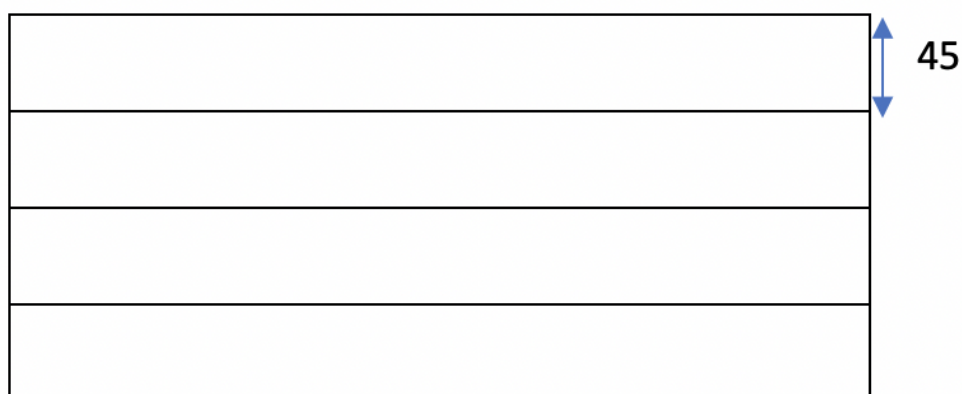
En cuanto a los botones, se utilizarán de diferentes tamaños, grandes (375 x 45) medianos (225 x 45) o (188 x 45) en caso de aparecer dos juntos, estos de forma general serán de color azul y de naranja si hay dos botones juntos y realizan acciones diferentes. Como ultimo tamaño encontramos los botones pequeños(75X60) estos no tendrán ningún color y podrán contener tanto texto como un icono.

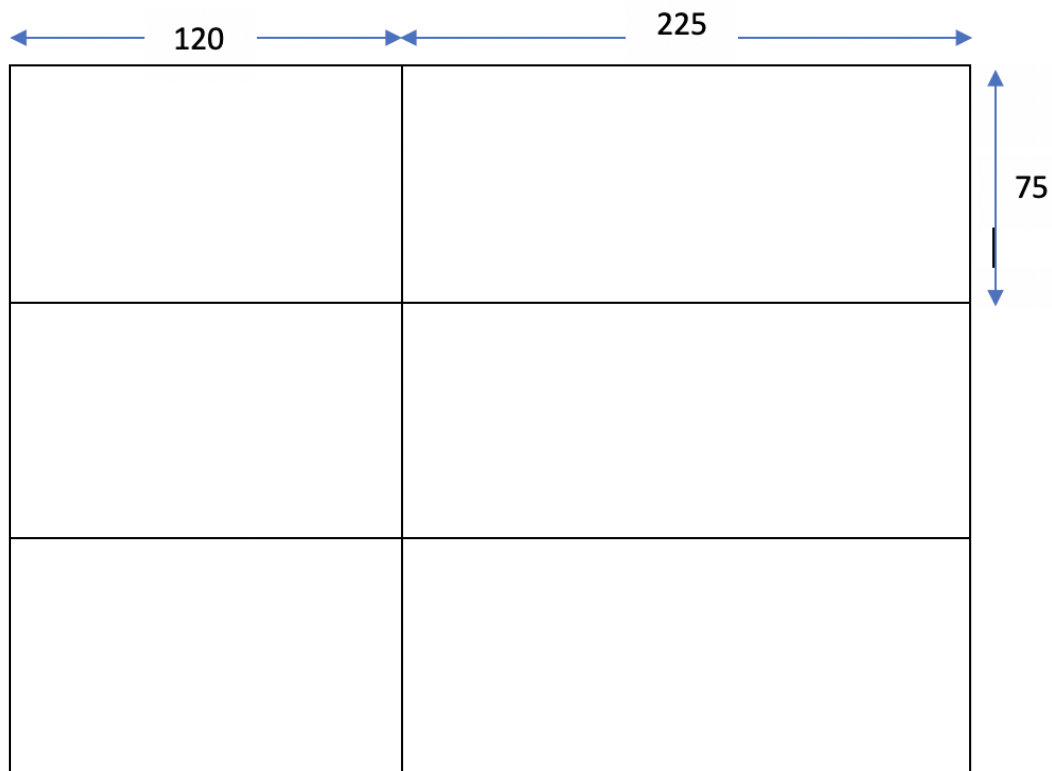


Por otro lado, están botones de navegación estos tendrán un tamaño de 93 x 60, estos botones serán acompañados por un icono representativo a la acción que realizan o bien con texto.

Tablas

Se utilizarán tablas de una sola columna y las tablas de dos columnas, respecto a las de una columna cada fila contendrá contenedor de 45 pixeles de altura o bien un botón. Por lo que respecta a la tabla de dos columnas en cada fila habrá dos contenedores de diferente tamaño, el pequeño de 120x75 que ha de contener una imagen y el contenedor grande de 255x75.





ANEXO

Tras realizar el wireframe se han corregido algunos fallos que tenía el prototipo de papel entre ellos podemos destacar el cambio de color del botón 'donar' de la pantalla de información de evento debido a que tenía un color rojo y podía llevar a confusión ya que estamos acostumbrados a ver este color para acciones de cancelación. También se ha añadido un botón de volver atrás en algunas pantallas. La principal razón de esto es que el usuario podría perderse al no saber cómo volver atrás si ha entrado a una pantalla por error.

Para acabar con los errores corregidos se ha añadido las opciones de filtrado que muestra de la pantalla principal (pantalla que muestra todos los eventos) cuando se pulsa en el botón de filtrar, ya que el prototipo en papel no lo mostraba.

Además de la corrección de errores que se han comentado anteriormente, se ha realizado una serie de modificaciones con el fin de mejorar la aplicación, una de estas se encuentra en la pantalla principal en concreto si está en modo de mapa. Ahora los marcadores de eventos en el mapa tienen dos estados. En el primer estado el marcador se muestra de color rojo, a continuación, si este es pulsado cambia al estado de pre visualización de evento cambiando a color azul, aumentando ligeramente su tamaño y mostrando la categoría del evento solidario, si el usuario vuelve a pulsar el marcador la aplicación mostrara la información del evento, si no es así y pulsa en el mapa o en otro marcador este pasara a estar en su estado inicial. Con esto permitimos al usuario que visualizar los eventos sin tener que entrar al apartado de cada evento. Además, se evita que la aplicación lleve al usuario a la pantalla de información del evento si este ha pulsado el marcador por error.

Para acabar también se añadió la pantalla que permite a los organizadores de eventos generar códigos QR para sus eventos, estos códigos permiten la contabilización de asistentes al evento y permiten el funcionamiento del sistema de recompensas. Esta opción es una de las oportunidades de diseño que obtuvimos al realizar el análisis de requisitos y que en el momento que se hizo el prototipo de papel no se tuvo en cuenta. Para acceder a esta pantalla se puede realizar desde un botón colocado en la pantalla de registro de un nuevo evento o bien pulsando en el evento que es mostrado desde la pantalla de 'Mis Eventos' estas pantallas solo pueden ser accedidas por los usuarios organizadores.