

Autor: Miguel Albertí Pons

## **Propuesta de elementos de diseño o patrones a usar**

### **Diseño de navegación y funcionalidades**

---

#### **Mostrar las características principales**

Para que los usuarios puedan ver las funcionalidades principales una vez abran la aplicación podremos mostrar cuatro botones en la parte inferior de la aplicación: Buscar, Añadir actividad, Mis actividades y Perfil; estos botones contendrán texto y iconos que se usan en otras aplicaciones de Android para que sea totalmente intuitivo y el usuario no tenga que aprender otros símbolos, además en la parte restante de la pantalla ya aparecerán actividades de la ciudad seleccionada en el registro y si ya se hubieran usado filtros en anteriores búsquedas se guardarían y se aplicarían al cargar la página.

#### **Navegación dentro de la aplicación**

La navegación dentro de la aplicación:

- En todas las páginas de la aplicación siempre estarán visibles las cuatro opciones nombradas en el apartado anterior y se podrá acceder a ellas pulsándolas.
- Para navegar dentro de las diferentes pantallas se mantendrá el estándar usado por las aplicaciones de Android, es decir, según como deslices el dedo la página se desplazará vertical o horizontalmente y se podrá acceder a diferentes pantallas pulsando sobre los iconos.
- En todas las pantallas de la aplicación usando el botón disponible en todos los dispositivos Android de 'Atrás' volveremos a la página principal, página que mantendrá las actividades de la última búsqueda. Tendremos varias excepciones:
  - Si nos encontramos dentro de una actividad a la cual hemos accedido por 'Mis Actividades' volveremos a esta página y no a la principal, será necesario darle dos veces al botón 'Atrás'.
  - Si estamos en el momento de pago y volvemos atrás volveremos a la actividad, será necesario darle dos veces para volver a la página principal

## **Formas de pago**

Una vez un usuario se ha decantado por una aplicación podrá acceder a pagarla pulsando el botón 'Compra Ahora' el cual le direccionará a una página donde le aparecerán las siguientes maneras de pagar:

- PayPal
- Visa
- Canjear bono
- Master Card
- Cuenta Corriente

De estas cinco maneras de pago saldrá como seleccionada la que tenga establecida en 'Perfil' -> 'Mis preferencias' -> 'Métodos de Pago', página en la cual podrá agregar, modificar y eliminar en cualquier momento cualquier método de pago. Esto evitará que cada vez que el usuario quiera pagar una actividad deba introducir los datos y se solo tenga que seleccionar el método de pago que quiere usar en esa ocasión.

## **Registro**

El registro será muy sencillo y se podrá realizar de dos formas:

- Si se tiene una cuenta Google se podrá acceder introduciendo el correo y la correspondiente contraseña y seguidamente verificando el correo que enviaremos a su cuenta, nosotros nos encargaremos de recoger los datos y añadirseles al perfil de Fever.
- Si no se tiene cuenta Google se tendrá que rellenar un formulario que tendrá las siguientes características:
  - Los errores en el formulario se mostrarán en tiempo real y no se esperará al final del mismo para mostrarlos todos.
  - El teclado que se mostrará coincidirá con las entradas de texto requeridas, es decir, en el caso que se tenga que introducir un número de teléfono aparecerá el teclado numérico.

## **Usabilidad y facilidad de comprensión**

- En toda la aplicación se utilizará un vocabulario simple e intuitivo con frases como: 'Saber más' o 'Compra Ahora' y en ningún caso se utilizará terminología complicada, se puede dar el caso que dentro de la descripción de una actividad los usuarios si que usen vocabulario o términos de algún tema en específico.

- Se contará con etiquetas de texto y teclas visuales para conseguir que la aplicación sea mas atractiva visualmente y a la vez más intuitiva de usar.
- Como hemos nombrado anteriormente facilidad a la hora de modificar, agregar y eliminar formas de pago.
- Si durante el uso de la aplicación se accede a otras aplicaciones o se sale de la misma sin llegar a cerrarla se mantendrá la página en la cual estaba el usuario.

## Elementos visuales del diseño

---

### Colores

Después de haber investigado un poco nos hemos dado cuenta de que los colores tienen un papel fundamental en las personas para tomar decisiones, hemos encontrado esta paleta fresca y armoniosa donde predominan el azul claro y el azul turquí y están complementados con el blanco y el negro



### Iconos

Los iconos que utilizaremos en nuestra aplicación serán los mostrados en el **labelling**, aunque pueden sufrir pequeñas modificaciones de tamaño o color ajustandolos a los colores seleccionados en el apartado anterior.

Letras

Hemos seleccionado la tipografía **Alcubierre** tipografía que pertenece a las Sans-Serif, en las siguientes imágenes se podrá ver la tipografía seleccionada.

