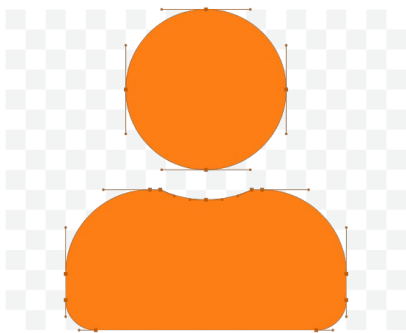


Investigación de patrones de diseño y guidelines

- Iconos:

Buscando por la página que nos proporcionó el profesor para buscar tipos de fuentes e iconos para la aplicación móvil, he encontrado los siguientes que encajarían perfectamente con la temática del proyecto y con lo presentado en los bocetos :

user:



map-marker-alt:



globe:



home:



search:



- Diseño de aplicación:

Con respecto al diseño de la app he recogido ciertos puntos que serían necesarios implementar debido a que son cruciales para aportar sencillez, dinamismo y accesibilidad.

1. Incluso antes de registrarse aportar ciertas pinceladas de lo que es la aplicación, podría mostrarse la timeline de las publicaciones de los usuarios más famosos y de los lugares que visitaron. De esta forma invita al usuario a usar la aplicación desde el principio.
2. En el momentos del registro o en cierto momento donde el usuario tenga que hacer un conjunto de pasos , que los usuarios puedan dar un paso atrás. Es lo más intuitivo y de otra forma puede confundir al usuario.
3. En el caso que se llegue a desarrollar una página web del proyecto, que exista una sincronización app-página web.
4. Que la barra de búsqueda sea fácil de acceder y esté a simple vista
5. Utilizar la indexación a la hora de realizar las búsquedas
6. Proporcionar información de búsqueda anteriores, porque se suelen buscar las mismas cosas y así se ahorra tiempo.
7. Marcar una diferencia clara entre el inicio de sesión y registro.
8. Que el hecho de establecer una contraseña no sea una traba o dificultad para el usuario.
9. Igual que el punto anterior que la forma de registrarse sea sencilla.
10. En el momento de registrarse, en el caso de que haya un campo erróneo, que se muestre la información del error en tiempo real, no después de haber intentado registrase.
11. Que le teclado coincida con las entradas de texto requeridas.

12. Que se utilice un vocabulario sencillo para el usuario en la aplicación.
13. La existencia de etiquetas de texto debajo de los iconos, debido a que puedan crear confusión su funcionalidad.
14. Que se soliciten permisos cuando vaya a usarse , por ejemplo, el GPS en nuestro caso.

- Elementos de diseños Web:

Esta sección esta hecha por si se llegase a desarrollar la página web , además me parecían muy importantes por lo que tenía que mencionarlos:

1. Botones que llaman a la acción: Son simples botones que se ponen para apelar al usuario a realizar una acción. Por ejemplo, “Seguir leyendo”, “Saber más”
2. Diseño de las imágenes: Pueden ser de 2 tipos dependiendo del tipo de página web a desarrollar, un tipo es minimalista , sencillo y formal, mientras que el otro es colorido y llamativo
3. “Breadcrumbs”: Permiten hacer un seguimiento de los pasos realizados en un proceso, por ejemplo comprar un objeto o incluso un registro .
4. La barra de búsqueda: Al igual que en el diseño de la app , consiste en colocar la barra de búsqueda en un lugar llamativo, aunque en las páginas web suele ser una barra de búsqueda de Google.