

MATA-Critics: nuevo diseño conceptual

Antonio José Muriel Gálvez
Bruno Otero Galadí
David Muñoz Sánchez

ÍNDICE

1. Diagramas HTA.

- a. Diagramas del diseño anterior.
- b. Administrar amigos.
- c. Administrar grupos.

2. Wireflows.

- a. Wireflows del diseño anterior.
- b. Administrar amigos.
- c. Administrar grupos.

3. Bocetos.

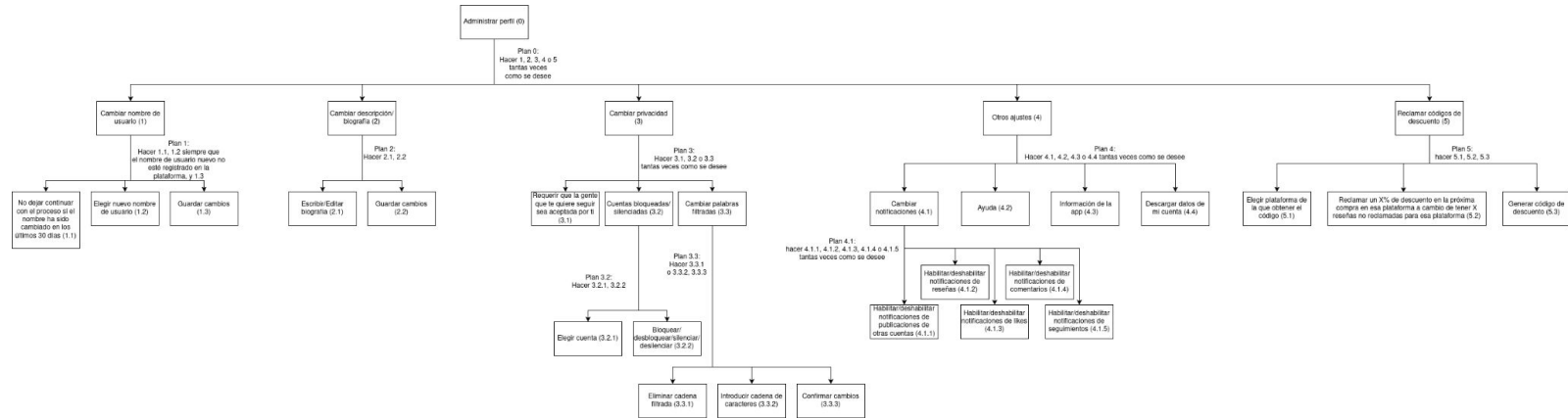
- a. Mejoras basadas en la corrección 3B.

4. Ejemplo de interacción.



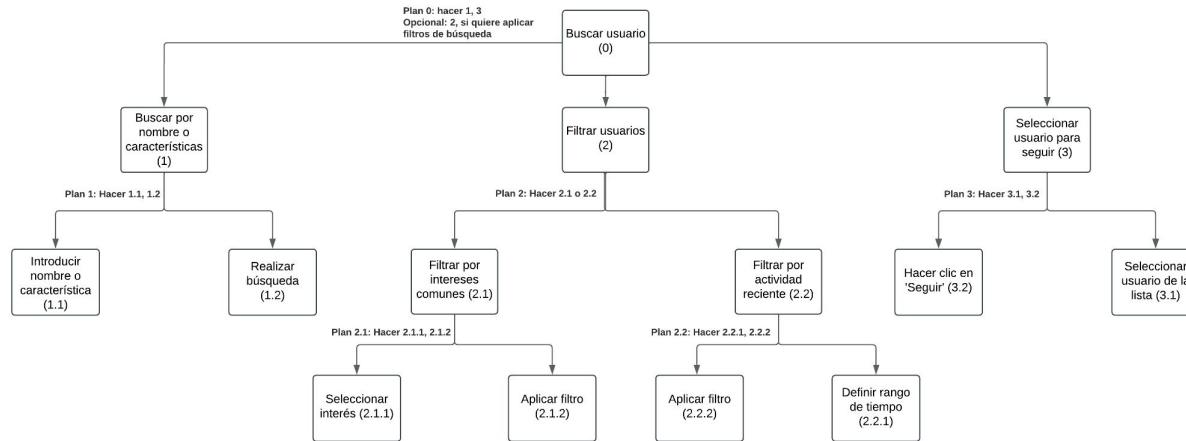
Diagramas HTA del diseño anterior

Administrar perfil:



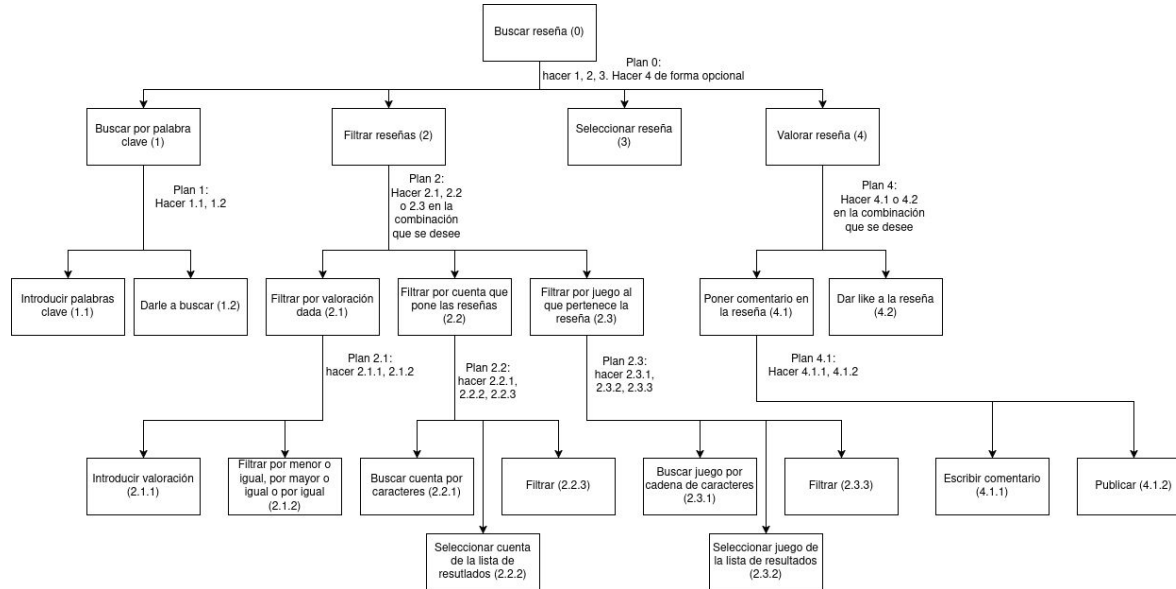
Diagramas HTA del diseño anterior

Buscar, seguir y filtrar usuarios:



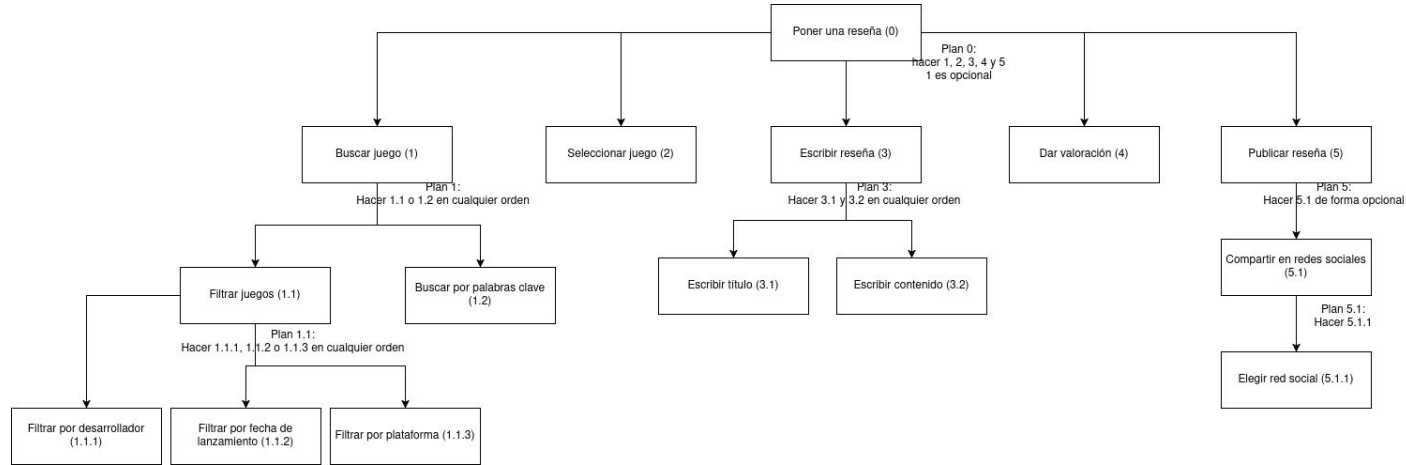
Diagramas HTA del diseño anterior

Buscar reseña:



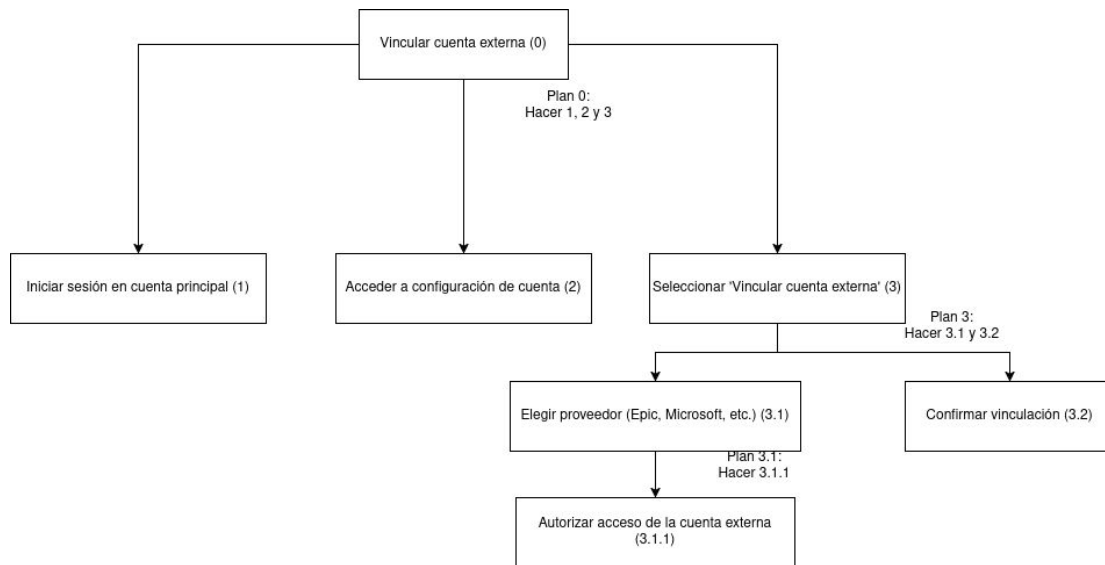
Diagramas HTA del diseño anterior

Poner reseña:

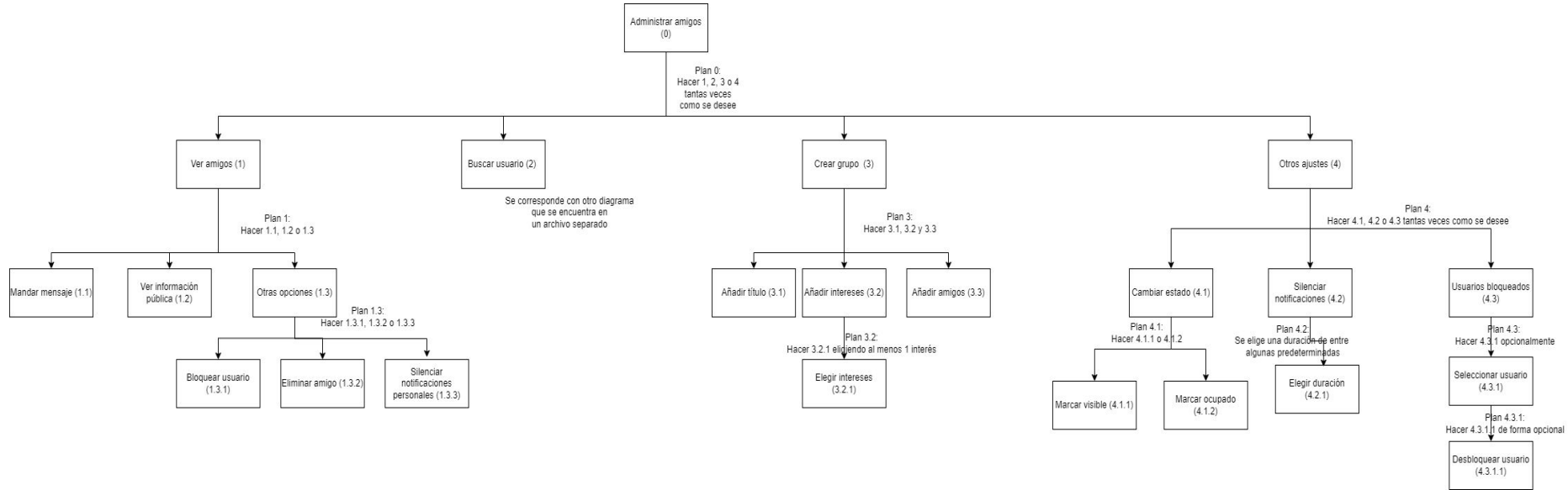


Diagramas HTA del diseño anterior

Vincular recursos externos:



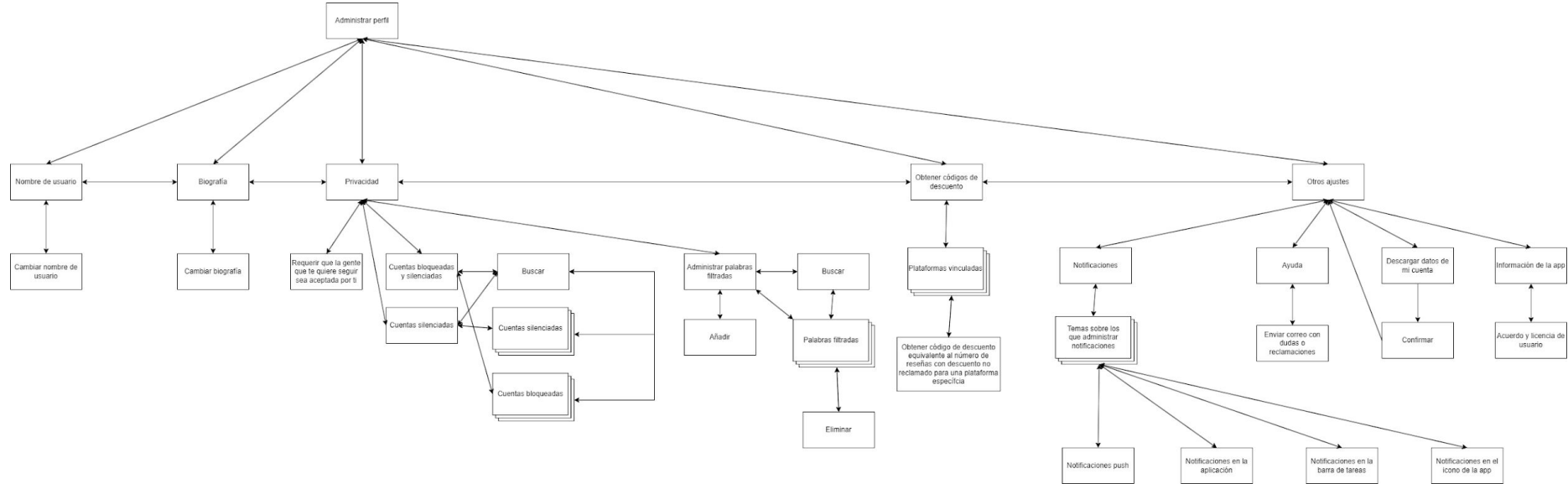
HTA Administrar Amigos



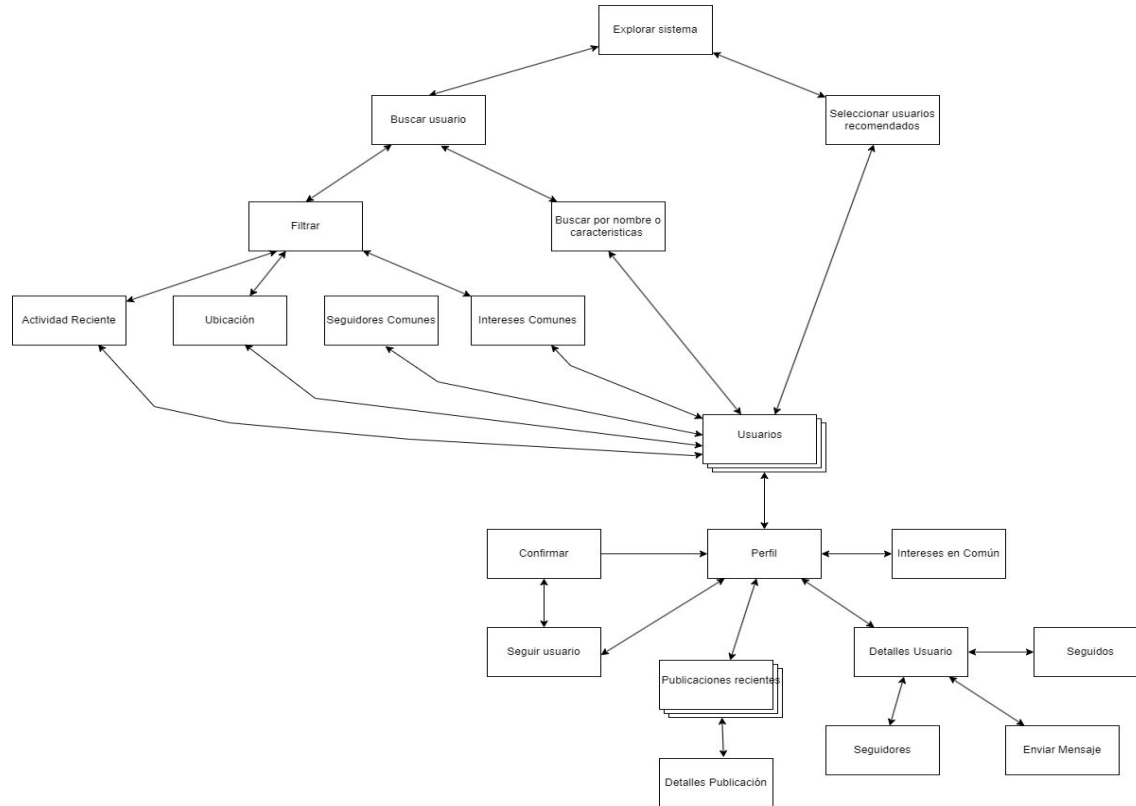
HTA Administrar Grupos



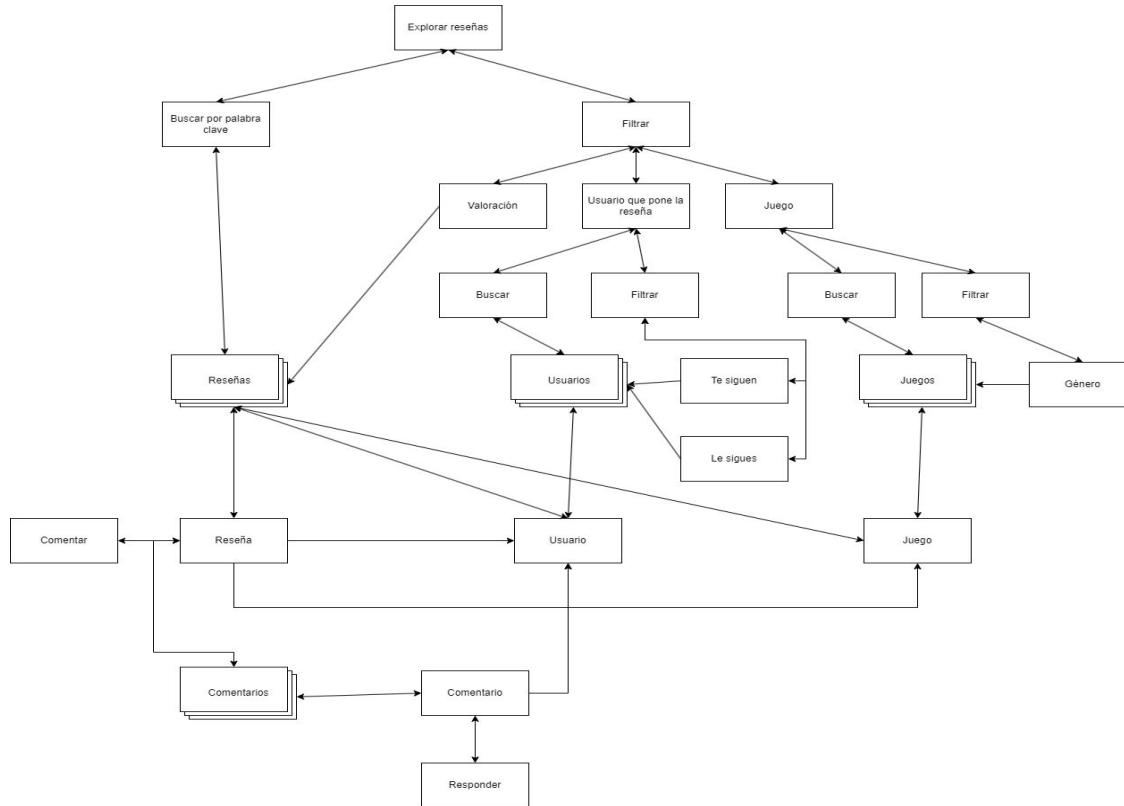
Wireflow Administrar Perfil



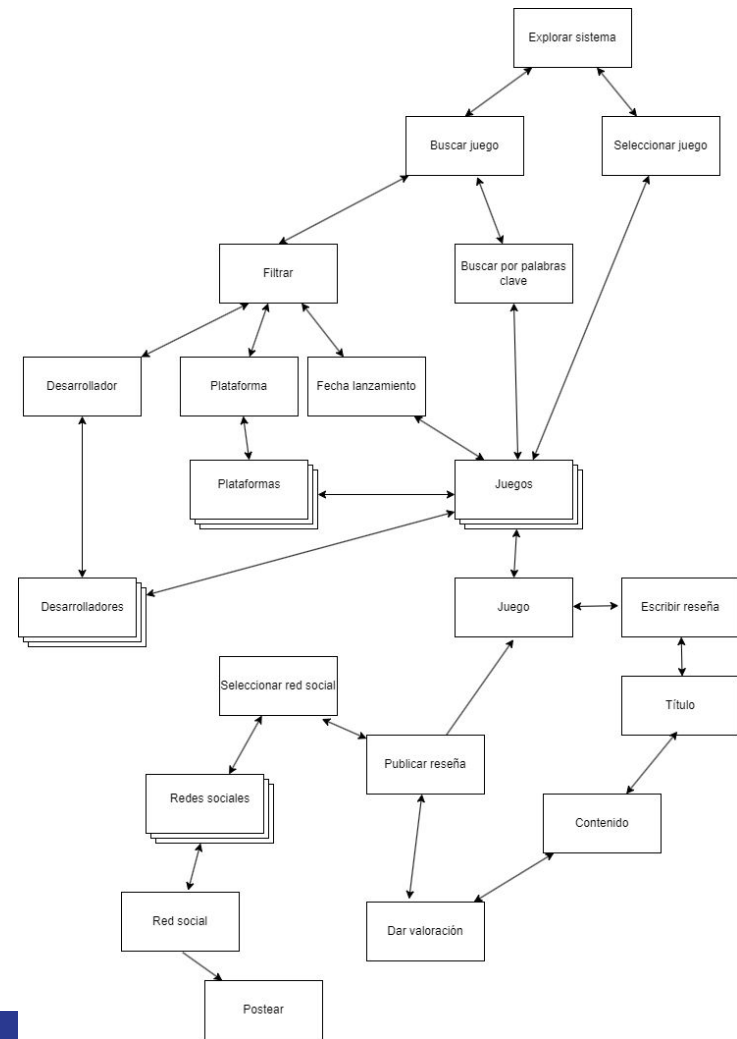
Wireflow Buscar y seguir



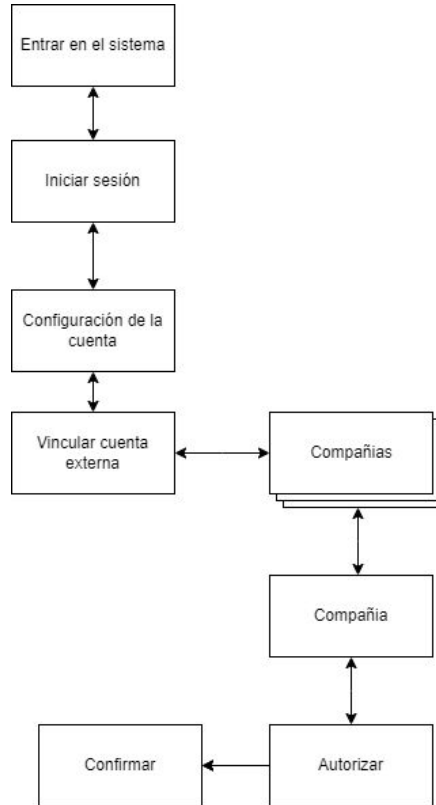
Wireflow Buscar Reseña



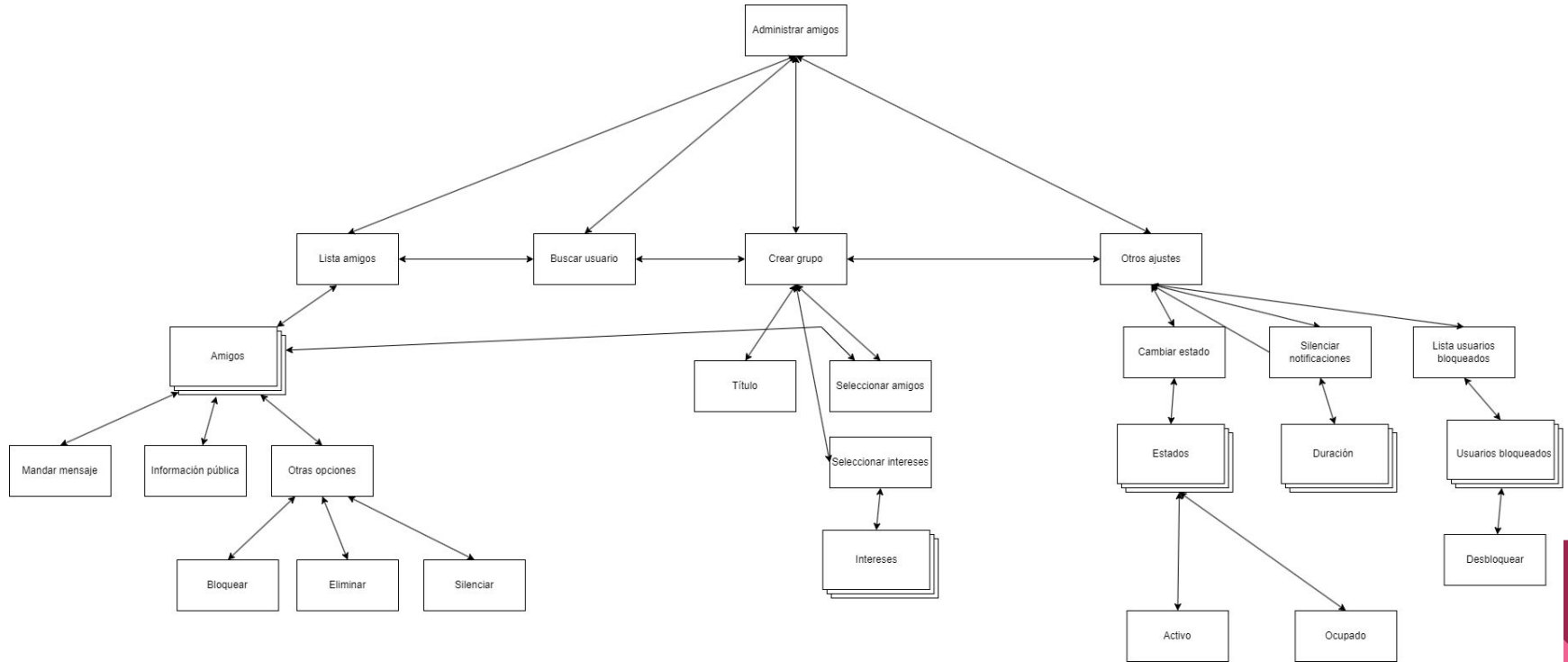
Wireflow Publicar Reseña



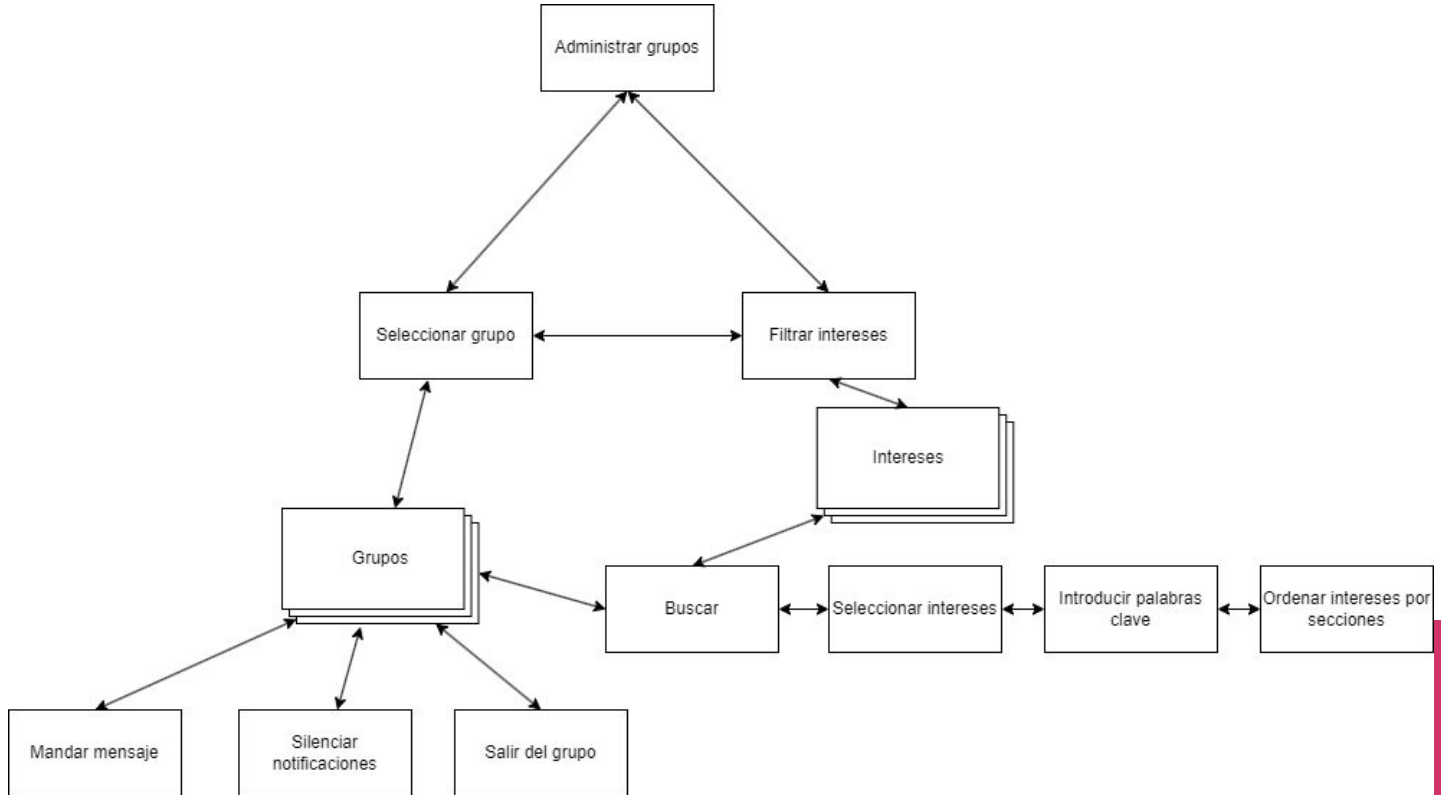
Wireflow Vincular Recurso Externo



WireFlow Administrar Amigos



WireFlow Administrar Grupos



Propuestas de mejora (bocetos)

1. Navegación y retroceso: sería importante establecer un sistema de navegación consistente en todas las pantallas. Usar un navigation bar o un drawer menu que sea familiar y fácil de usar. Además, añadiría botones claros y visibles para volver atrás y cancelar acciones, como un botón "Cancelar" en la pantalla de escritura de reseñas o una navegación visual en la pantalla de búsqueda. Sería recomendable crear un prototipo donde cada pantalla tenga opciones claras de retroceso y navegación para pruebas con usuarios.

2. Diseño visual: incorporar elementos visuales más atractivos y consistentes: o Usar tarjetas para reseñas que incluyan imágenes, puntuaciones y botones destacados. o Introducir un Floating Action Button (FAB) para acciones clave, como "Dejar reseña". o Optimizar el diseño de botones y elementos para un uso más limpio del espacio.

3. Accesibilidad y manejo con una mano: reubicar elementos de navegación clave a la parte inferior de la pantalla, como un navigation bar o un FAB para las acciones más frecuentes.

4. Carga cognitiva y gráficos: incluir más gráficos o representaciones visuales en la sección de juegos para hacerlo más atractivo. Asegurarse de que las búsquedas y filtros tengan iconografía consistente para reducir el esfuerzo cognitivo.

5. Legibilidad y etiquetado: revisar los términos utilizados en el etiquetado de las pantallas, reemplazando palabras ambiguas como "Top" y "All" por descripciones más claras como "Más populares" o "Todo el contenido".

