

TV apps (Social Apps)

guia_desarrollo_terceros

User Experience TID

07/06/2011

Telefonica

Índice

Introducción		Estructura	
Propósito de esta guía	4	Módulos	18
		Sign In	19
Principios		Menú principal	21
Criterios	5	Menú de contenido	22
Principios de experiencia	5	Menú de acciones	23
		Teclado	25
Aspectos Generales		Contenido	27
TV como plataforma	6	Búsqueda global	36
Control Remoto	8	Búsqueda local	37
Color	9	Elementos de feedback	38
Animaciones	10		
Distancia media al usuario	11	Interacción	
Uso de la tipografía	11	Descripción	40
Iconografía	12	Feeds	41
Resoluciones y aspect ratio	13	Photobrowsing	42
Layouts, ejemplos			
Layouts	14		
Acceso a usuarios	15		
Home de contenido	16		
Photobrowsing	17		

Introducción

Propósito de esta guía

En este documento se recogen datos tanto genéricos como específicos para la creación de aplicaciones sociales en el ámbito de la televisión.

El documento pretende proporcionar de un modo conciso aquéllos datos necesarios para adecuar el mundo social al entorno de la TV.

Esta información está dividida en dos partes bien diferenciadas, aquéllos parámetros estables y genéricos a la plataforma que se deben respetar y considerar en cualquier desarrollo y más tarde aquéllos elementos compositivos que sirven de estructura a este tipo de aplicaciones.

Por medio de esta división se pretende ofrecer una visión y herramientas de creación lo más claras posibles. Como resultado final se ofrecen layouts y ejemplos de aplicación.

Se recogen también aspectos de experiencia relativos al correcto uso de este tipo de aplicaciones, fases en las que se considera adecuada la construcción de las mismas así como consideraciones sobre su utilización con otros dispositivos complementando así la experiencia.

Principios

Criterios

Las *guidelines* tienen su base en criterios elementales que se respetan en la creación de este tipo de aplicaciones, estos son:

Modular y escalable.

El diseño y desarrollo permitirá generar un conjunto más amplio de funcionalidades e incorporar elementos de complejidad mayor sin ver afectada la construcción y jerarquización de elementos.

Permite generar una aplicación que puede crecer de un modo progresivo, partiendo de pocos elementos bien consolidados.

Extensible

No sólo se proporciona modularidad, también se hace extensible la experiencia manteniendo la coherencia y alineando los modelos visuales con los valores de una determinada marca.

Flexible

El patrón de diseño no es rígido, permaneciendo permeable a nuevas consideraciones dentro de los modelos definidos de tal modo que interacciones que por la naturaleza del contenido deban presentarse de un modo distinto, puedan convivir juntas.

Esta circunstancia permite tener una visión muy abierta de los modelos, adaptándose a nuevos requisitos derivados de la modularidad, escalabilidad y extensibilidad que se pueden dar en el producto.

Principios de experiencia

Intuitivo	Rápido aprendizaje, con sencillas reglas no escritas de navegación y acceso a contenidos
Amigable	Acciones controladas, expresiones reconocibles, que crean una sensación de sencillez de uso
Consistente	Mantener estructuras reconocibles a lo largo de todo el servicio que aporten homogeneidad
Jerarquía visual	Establecer indicaciones visuales claras para el usuario que faciliten un escaneo rápido
Eficiente	Crear los procesos y los elementos de un modo productivo para el usuario
Menos es mas	Reducir los elemenetos de diseño a lo estrictamente necesario donde todos los elementos tienen un sentido que permite una rápida lectura de los mismos y acceso a ellos

Aspectos generales

TV como plataforma

Toda la información contenida en esta guía hace referencia directa a la implantación de estos servicios sobre la TV. Se detalla pues aquéllos puntos básicos a tener en cuenta en este tipo de desarrollos.

Una de las primeras consideraciones a tener en cuenta es el carácter público de la TV. En sí la TV es la mayor pantalla del hogar donde imagen y sonido se propagan inundando espacios de información, esta información tiene una constante pública, compartida.

De este modo la dualidad público versus privado aparece como el primer factor a tener en cuenta en el desarrollo de aplicaciones ya que una de sus constantes es el uso personalizado de datos privados que pueden almacenarse en distintos perfiles o usuarios.

Por lo tanto es importante tener en cuenta el potencial público o social de la televisión así como la creación de mecanismos que aumenten las posibilidades de espacio personalizado sobre la TV.



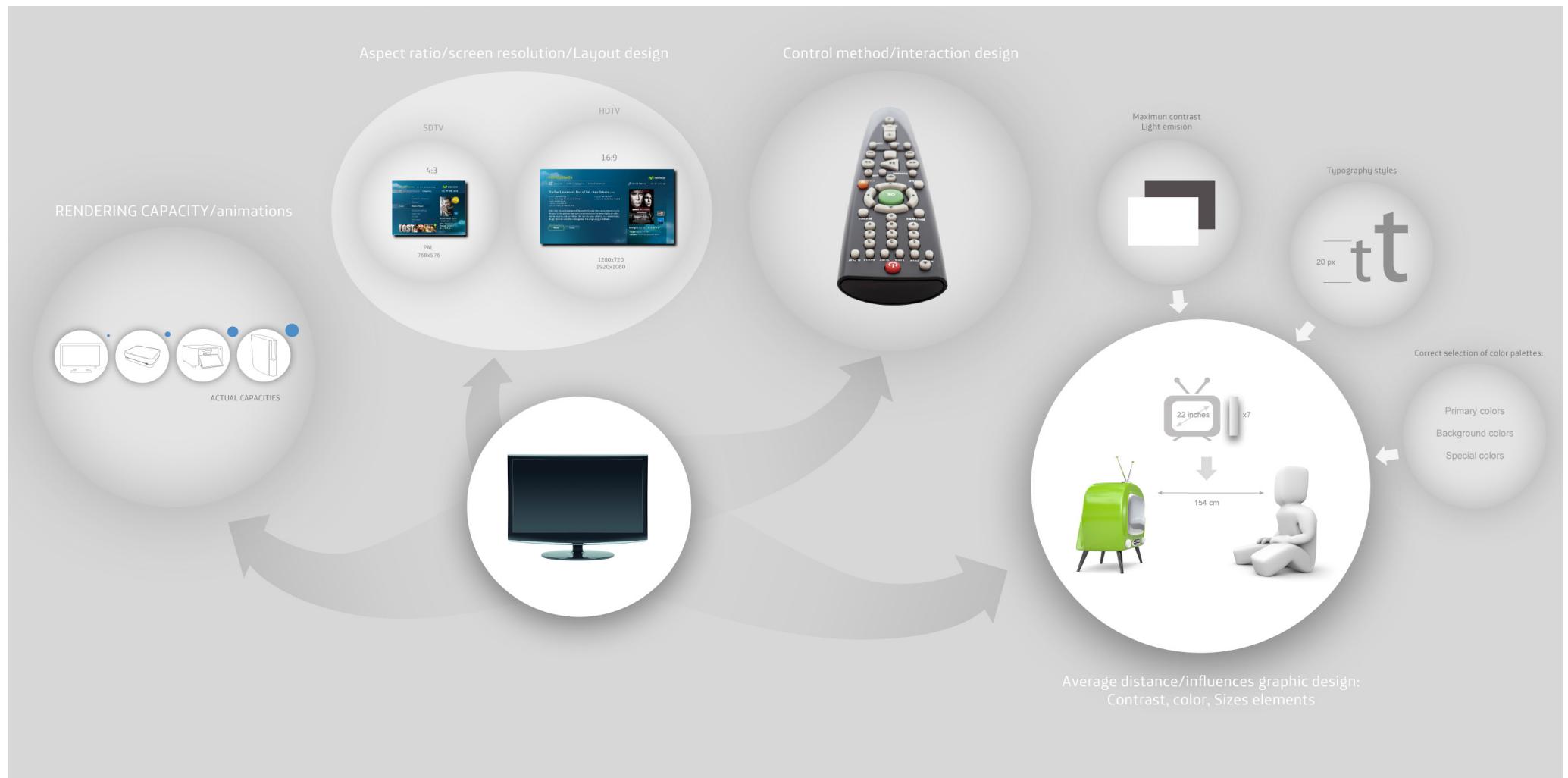
TV apps (Social Apps)

Aspectos generales/TV como plataforma

Guidelines

En el siguiente gráfico se detallan los principales aspectos que influyen en la percepción del usuario en el entorno de la TV y cuales son las dependencias principales.

Conviene tener presente los problemas que podemos encontrar en los distintos formatos y resoluciones,



Control remoto

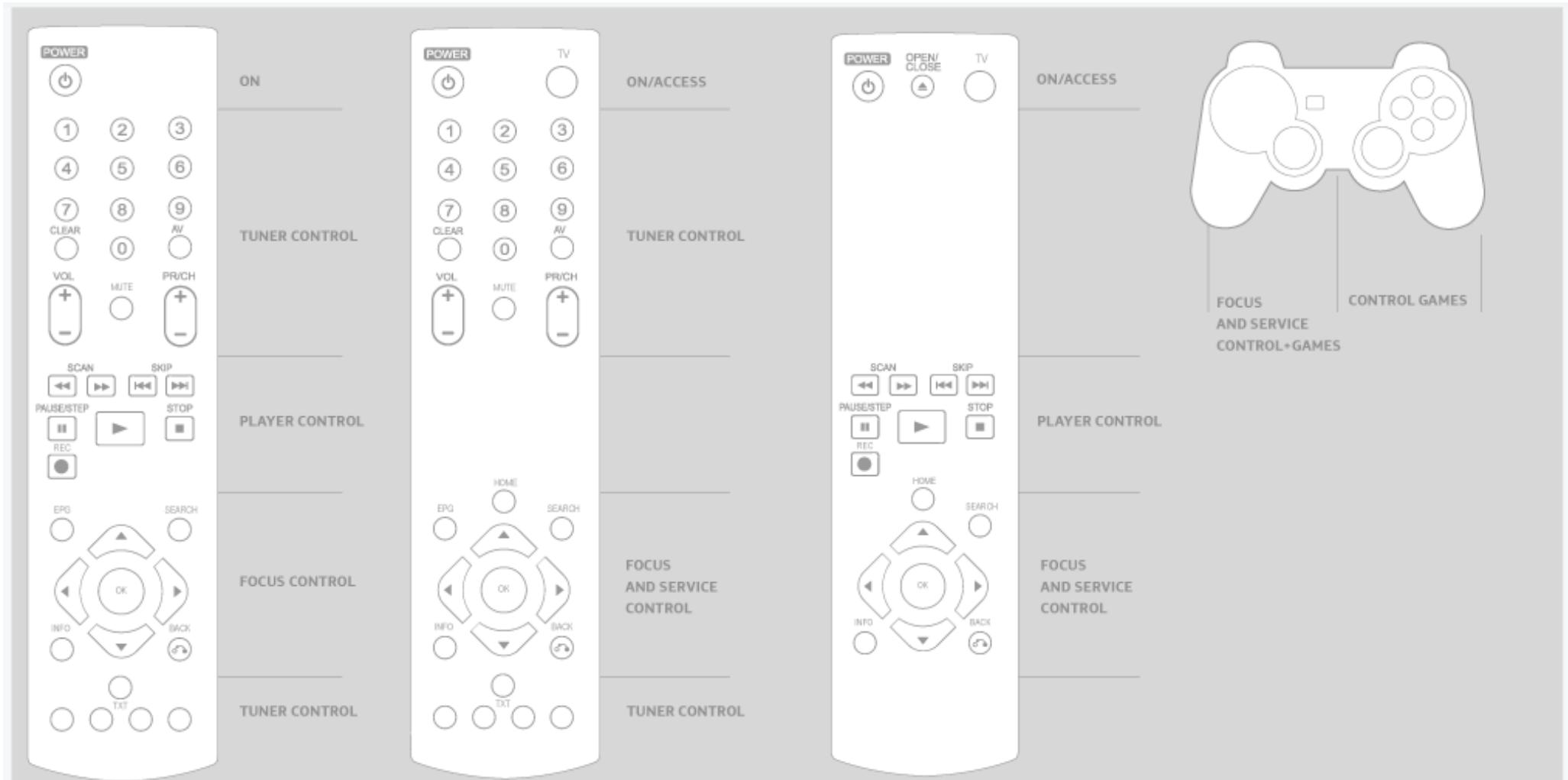
El elemento primario de interacción en las interfaces de TV es el control remoto. Teniendo en cuenta que más del 97% de las pantallas usan controles estandarizados estamos

en disposición de adelantar los botones de control sobre la interfaz, definir sus estados y concretar al máximo las posibles interacciones.

En el gráfico podemos ver varias posibilidades para los distintos tipos de controles que tenemos sobre la TV.

Como norma utilizaremos los botones ok para confirmación back para volver al ítem anterior y las acciones básicas, derecha, izquierda, arriba, abajo.

La intención en todas las aplicaciones es el uso exclusivo de estos botones para todas las interacciones, pudiéndose incluir algún otro botón para hacer más flexible su uso.



Color

El uso del color es uno de los elementos principales de cohesión de las aplicaciones

El color puede dotar de jerarquía visual a los elementos de la interfaz y es de hecho uno de los factores de cohesión de cualquier aplicación.

Para desarrollar la paleta de color de cualquier aplicación es necesario considerar la escala de grises en relación con el contraste óptimo que deben tener los distintos objetos, superficies y áreas de interés en la interfaz.

La recomendación es utilizar los porcentajes indicados en el gráfico adjunto con referencia a los colores de creación de la aplicación, divididos a su vez en

Colores principales: utilizados en las áreas principales de navegación, en los titulares y encabezados de los módulos destacados.

Color de contraste: apoya visualmente los contenidos y resalta determinados puntos de interés.

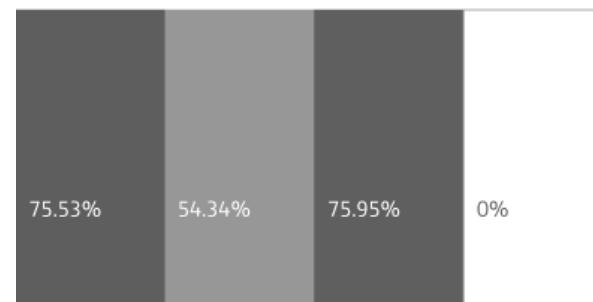
Es conveniente que se salga de la gama utilizada para el resto de colores.

Colores de fondo/secundarios: proporcionan profundidad y ayudan a resaltar determinados campos, además de contribuir a crear diferencias que faciliten la lectura y enriquecen el aspecto visual.

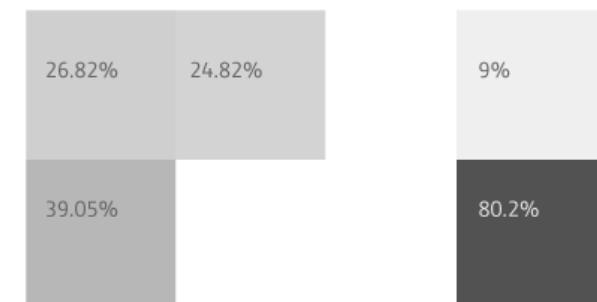
Se aplican como fondo de módulos de texto y tienen como objetivo ayudar a resaltar, datos de relevancia, ya sean textuales o numéricos.

Sugerencia de utilización de la escala de grises.

Black recommended scalegray percentages



Main Colors



Contrast Color

Secondary colors

Ejemplo de referencia (paleta de color)

Colour

Corporate colors WEB application

Color Name	Hex Code
"Dark Blue"	#515559???
"Light Blue"	#51C6D9
"White"	#FFFFFF
"Green"	#8DC63F
"White 1"	#F6F7F9
"White 3"	#EDF2F5
"White 5"	#D3E1E4
"White 2"	#F1F3F2
"White 4"	#DDE8EA

Main Colors

Contrast Color

Background Colors

Animaciones

Esta sección pretende anticipar las limitaciones técnicas del entorno y su consecuente aplicación a las distintas animaciones, transiciones etc. que podremos efectuar en la interfaz.

Esta dependencia tiene su origen en el hardware y también en el middleware utilizado, estamos hablando del entorno más restrictivo que variará según las características de estos dos elementos, aquí se analiza la combinación HTML+Javascript.

Existen una serie de técnicas aplicables a cualquier animación que aquí son inviables, como:

Fade in, fade out de elementos:

Interpolar elementos con el fin de simular una aparición o desaparición de un elemento en la UI en pequeños intervalos de tiempo no es viable ya que no se realizan con la fluididad esperada y se ejecutan en intervalos de aproximadamente 500ms, generando una sensación no óptima.

Reescalado de elementos:

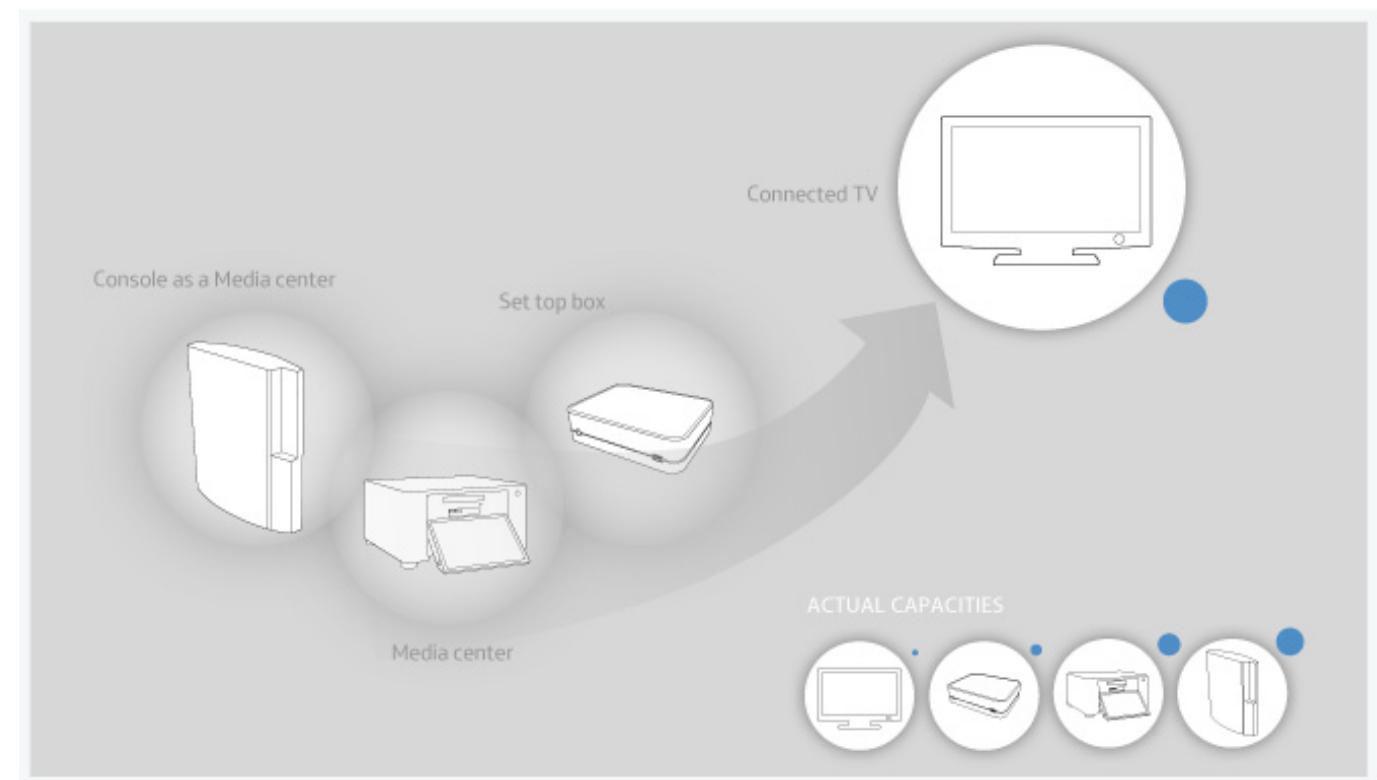
El middleware no es capaz de reescalar fluidos layouts en tiempo real. Si la aplicación tiene un gran número de elementos sobre los que queremos actuar estaremos generando un overhead extra de computo en el ámbito de javascript. Por tanto esta acción es sólo recomendable para un bajo número de elementos, recomendando sólo el reescalado de uno.

Movimiento de elementos:

Se aplica el comentario anterior para establecer el mismo patrón de comportamiento. Sin embargo en los sucesivos test realizados no se recomienda mover ningún objeto en la pantalla ya que las transiciones que se producen no son suaves y los renderizados no son óptimos.

Por tanto cualquier tipo de animación deberá estar condicionada a las capacidades técnicas del set top box, el detalle superior sólo hace referencia a los casos más adversos, que mejorarán con las distintas capacidades de la caja y middleware.

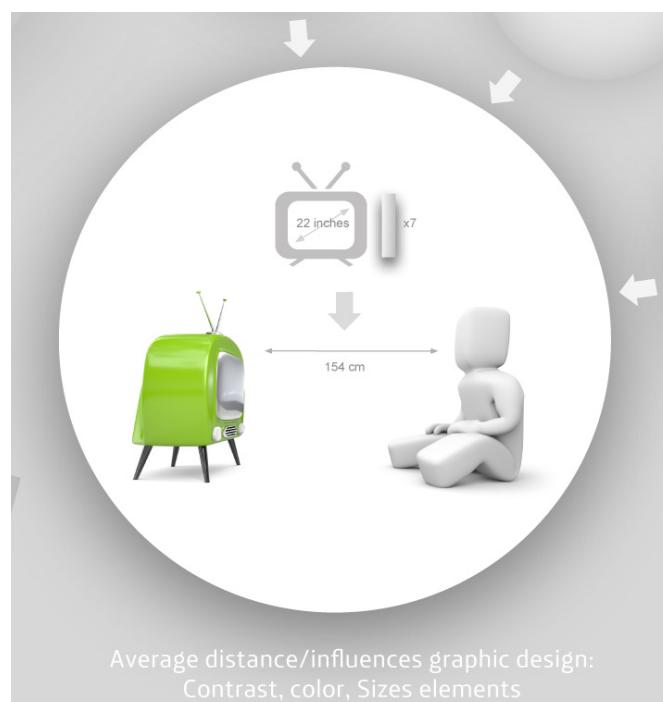
En la imagen inferior se detallan los dispositivos con más capacidad y consecuentemente más potencia para la creación de animaciones.



Distancia media al usuario

Se debe tener en cuenta ya que genera un impacto en el diseño definitivo de la aplicación sobre cualquier dispositivo de TV

Existen múltiples tipos de dimensiones para TV con distintos formatos, pero siempre existe una media relativa a las pulgadas del dispositivo que se debe considerar ya que tiene impacto directo en la integración de elementos en la interfaz, de ello depende una serie de condicionantes a nivel de diseño que se deben mantener inalterables si se quiere mantener una correcta visualización.



Tanto textos como formas reconocibles, aplicable a iconografía deben mantener unos tamaños mínimos de 18px.

Como regla se debe observar que una correcta visualización de los elementos en la interfaz de TV mantiene la regla de pulgadas x 7(cm). Esta relación muestra una óptima distancia de ubicación de los usuarios que siempre es superior con respecto a cualquier otro dispositivo.

El resultado es un ajuste mejor de los elementos de la interfaz con respecto a las capacidades de visualización del usuario

Uso de la tipografía

1.- Se recomienda utilizar texto en negritas para ayudar a establecer jerarquías visuales en la interfaz.

2.- Se recomienda utilizar un tamaño de texto de al menos 18px de alto y de color que contraste de forma apreciable con el fondo. Utilizar tamaños menores podrá tener como resultado una legibilidad prácticamente nula.

3.- Los efectos de sombra en algunos textos pueden ayudar a su legibilidad. Al aplicarlo de forma discreta podrá sugerirse accionabilidad del mismo, siempre como complemento al foco, nunca como reemplazo del mismo.

4.- Se aconseja cuidar el contraste entre los textos y el fondo, textos muy brillantes sobre fondos muy oscuros pueden resultar molestos a la vista.

Texto HTML

Se puede reservar para los textos con alto valor comunicativo, tipografías especiales que hagan referencia a la marca, como el nombre del servicio, para el resto de textos usaremos tipografía HTML .

Se recomienda el uso de Arial o Verdana, en cualquier caso tipografías de uso común en las distintas plataformas así como el uso de tipografías de palo seco o sans serif que usaremos para el grueso de la información, por su alta legibilidad.

Jugar con los diversos tamaños enriquecerá y facilitará la visualización y diferenciación entre las categorías.

Cambiar las tonalidades entre titulares, subtítulos y entradillas también puede facilitar la lectura de la información.

Se establecerá una jerarquía de importancia dentro del uso de los colores de cada una de las aplicaciones.

Iconografía

El uso de iconos es una herramienta eficaz de comunicación, ideal para generar impacto visual de una manera económica y rápida.

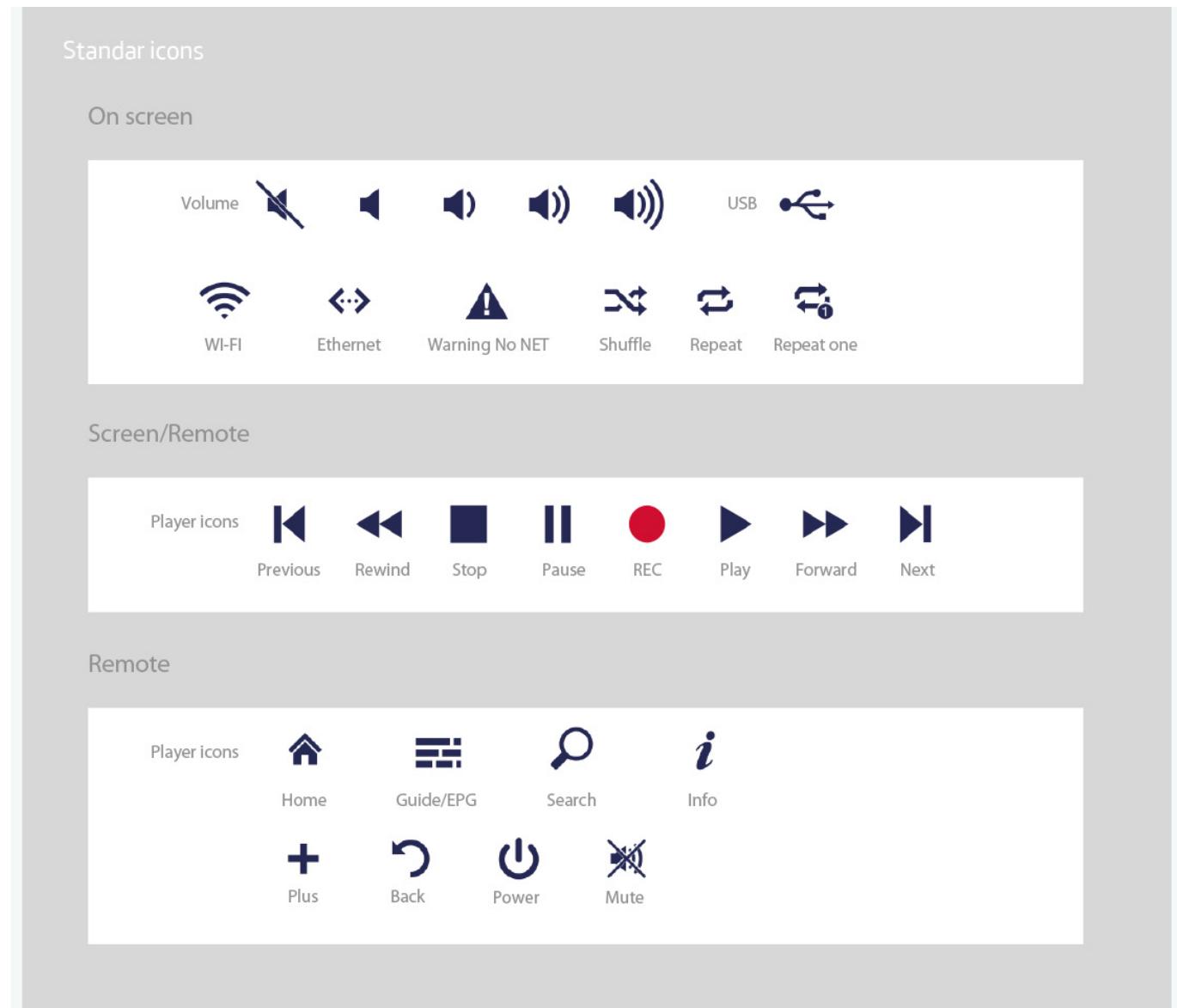
Se recomienda la utilización de un correcto código de color para los distintos estados de los botones así como su diferenciación de los distintos backgrounds en los que se desarrollan.

Es importante recordar que aquéllos estándares sobre TV mencionados anteriormente como comportamiento y visualización de elementos se deben respetar con el fin de conseguir comunicar siempre correctamente y proporcionar una correcta lectura de cada elemento.

En este sentido el brillo del color, tono y tamaño relativo de todas las áreas del icono son diferenciales para su correcto uso.

Se recomiendan áreas de color planas lo más uniforme posibles así como no trabajar con elementos de menos de dos pixeles para una correcta lectura. Los tamaños recomendados oscilan entre los 20 y los 50px según el estilo y formato de cada ícono.

Algunos ejemplos de correctas visualizaciones en formato TV son los que se muestran en la imagen adjunta.

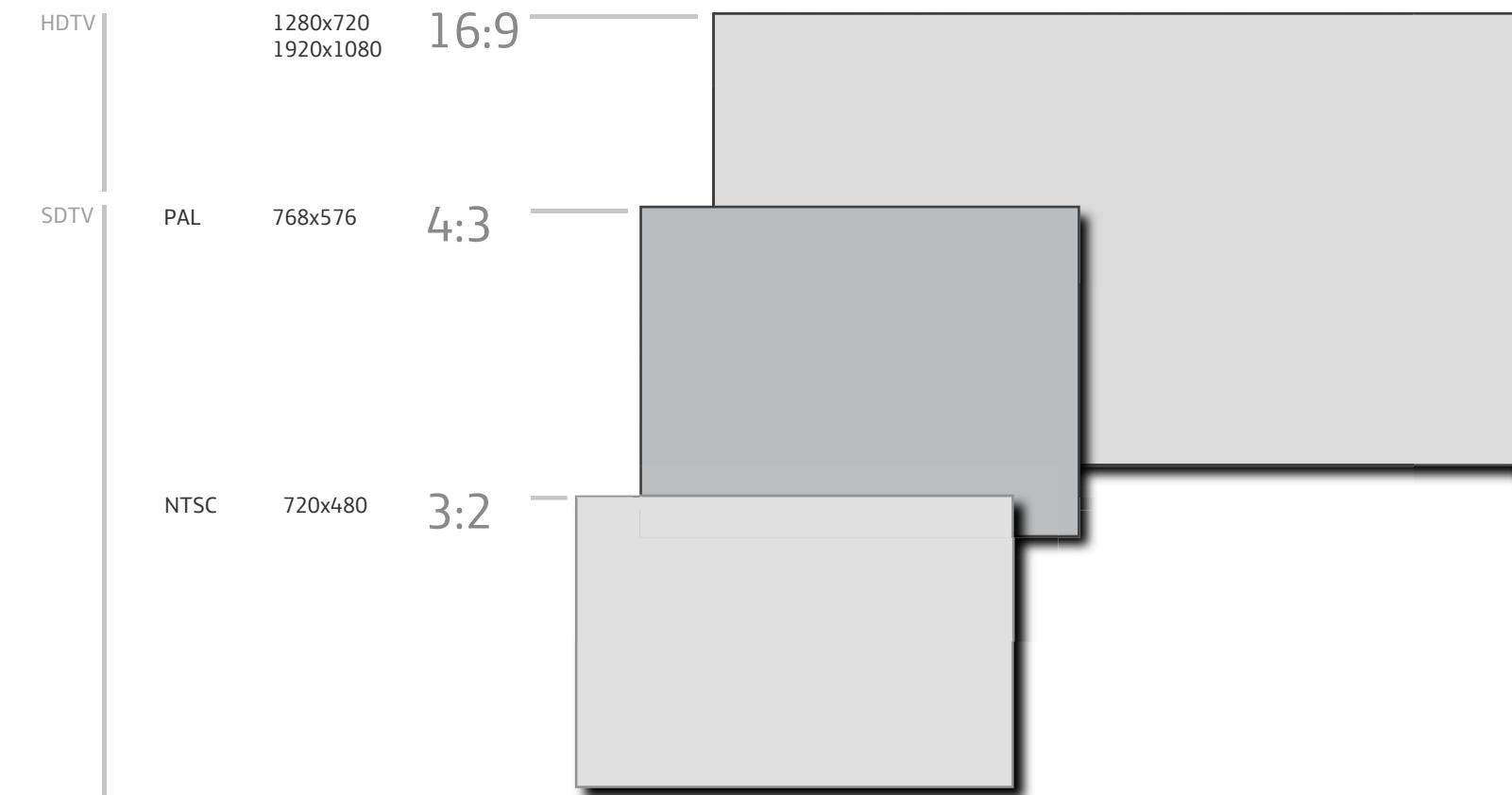


Resoluciones y aspect ratio

Existe una fuerte vinculación entre los distintos formatos a utilizar así como la relación de aspecto que utilizamos en TV, normalmente el pixel no es cuadrado al trabajar en estos entornos, pero los datos a tener más en cuenta suelen ser los de resolución y aspect ratio.

La recomendación es trabajar en aquéllos formatos que se están convirtiendo en estándares como los formatos HD que admiten alta calidad, de tal modo que podemos recurrir a ellos a la hora de efectuar modificaciones a otros formatos de menor calidad e información.

Efectuar adaptaciones que eliminan los problemas a la hora de visualizar distintos elementos. Las adaptaciones no se producen de un modo automático y es conveniente personalizar cada una de estas adaptaciones.



Layouts, ejemplos

Layouts

Existe una serie de layouts comunes con los que poder crear cualquier tipo de aplicación social y dar salida al contenido común de todas ellas.

Los layouts son una forma de organizar la información y dar sentido al contenido que queremos trasmitir al usuario haciéndolo más comprensible.

Los layouts por sí mismos no son un elemento de trasmisión de información, son la estructura que alberga el contenido el cual, cobra sentido gracias a los módulos, componentes y elementos.

Desde Telefónica I+D pretendemos con esta guía, dar a conocer las estructuras más comunes a la hora de desarrollar cualquier tipo de aplicación social.

Se detallan por tanto varios layouts principales en el entorno de las aplicaciones sociales:

- Acceso usuarios
- Home de contenido
- Photobrowsing

Acceso usuarios

En este apartado presentamos las estructuras básicas que han dado pie a la composición de las aplicaciones, con ellas mostramos también aquéllas áreas que pueden quedar a disposición una serie de recomendaciones a diseñadores y desarrolladores para generar cualquier tipo de aplicación del ámbito "social".

La home se divide en tres áreas:

Descripción: la recomendación que hacemos desde Telefónica I+D acerca de este área es la de incluir una breve descripción del servicio, dicha descripción queda abierta al uso de textos e imágenes que hagan al usuario entender de un primer vistazo cual es el objetivo de la aplicación a la que está accediendo.

Ubicación de marca: este espacio está dedicado para trasmitir la identidad corporativa, la recomendación que hacemos a este respecto es dedicar este área para incluir el logotipo de la aplicación.

Zona de interacción: recomendamos esta zona del diseño para incluir la navegación en el contenido dentro de pantalla.

Información: estas áreas definidas no están prefijadas en cuanto a tamaño y tampoco en cuanto a ubicación, desde Telefónica I+D no pretendemos ser restrictivos a este respecto pero si pretendemos dar una orientación de cuáles son los casos aplicables que consideramos más recomendables.

Primer nivel: Home de acceso



Home de contenido

Segundo nivel: Home de contenido

La home de contenido se divide en cuatro áreas:

Cabecera: este es el área sobre el que recomendamos ubicar la marca e informar al usuario sobre la cuenta a la que se ha accedido.

Menú de acciones: desde Telefónica I+D recomendamos reservar un área para todas las acciones que puedan tener una influencia a nivel global sobre la aplicación.

Menú general: es el contenedor de todas las categorías que se deseen incluir en la aplicación.

Contenido: es el contenedor que desarrolla la información seleccionada en el menú por el usuario.

The screenshot shows a Facebook profile for 'Elisabeth Martín Romero'. The top section, labeled 'CABECERA', displays the user's name and a profile picture. The left sidebar, labeled 'MENÚ ACCIONES', contains links for 'News feed', 'Wall', 'Photos', and 'Friends'. A 'Sign Out' button is at the bottom of this sidebar. A 'Info MENÚ GENERAL' button is located in the center of the sidebar. The main content area, labeled 'CONTENIDO', shows the user's profile information: Networks (Illinois, USF, Army Agents), Works at (Total Commander), Hometown (Chico, CA), Birthday (May 22, 1968), Political Views (Liberal), Activities (Bikeriding, Biking, Hiking, Snowboarding), Interests (Food, Party and Meet people), Favorite Music (Pop, Electronic, Rock), Favorite TV shows (News, Weather, MTV tuning), Favorite Movies (City of God, American History X, Watchmen), Sentimental Situation (Married), Married with (Alfonso Cano), and Sister of (Raúl Martín Romero).

Información: estas áreas definidas no están prefijadas en cuanto a tamaño y tampoco en cuanto a ubicación, desde Telefónica I+D no pretendemos ser restrictivos a este respecto pero si pretendemos dar una orientación de cuáles son los casos aplicables que consideramos más recomendables.

Photobrowsing

Ejemplo: Photobrowsing

El photobrowsing se divide en cuatro áreas:

Navegación rápida: en este área recomendamos dar la posibilidad al usuario de llegar al contenido de fotos de una forma más rápida.

Área de contenido: este área está concebida para mostrar la información requerida por el usuario.

Área de acciones: en este área se colocan las acciones referentes al contenido.

Área de información: dedicamos este área para ubicar información referente al contenido.



Información: estas áreas definidas no están prefijadas en cuanto a tamaño y tampoco en cuanto a ubicación, desde Telefónica I+D no pretendemos ser restrictivos a este respecto pero si pretendemos dar una orientación de cuáles son los casos aplicables que consideramos más recomendables.

Estructura

Módulos

Las aplicaciones se componen una serie de módulos que aparecen en los distintos layout de la aplicación creando así una estructura lógica de la información y aportando a los usuarios un acceso rápido y sencillo a la información.

Un módulo es una parte autónoma dentro de una aplicación que puede tener distintas ubicaciones, en este sentido nos ayuda a la creación básica de la estructura de la aplicación, pudiendo en muchos casos reutilizarse como elemento modular en otros entornos.

Los módulos se generan a partir de una serie de componentes que son quienes dan sentido al mismo. Estos componentes pueden ser iconos, fotografías, textos, elementos informativos, etc.

Describimos pues los siguientes módulos en el ámbito de las redes sociales:

- Sign In
- Menú principal
- Menú
- Teclado
- Módulo de Contenidos
- Búsqueda

Sign In

Punto clave en el acceso a la información relativa a su cuenta.

Existen dos tipos de componentes clave a la hora de realizar un sign in, podemos diferenciarlos en **sign in** e **información de la cuenta**, que pasamos a detallar en los siguientes puntos.

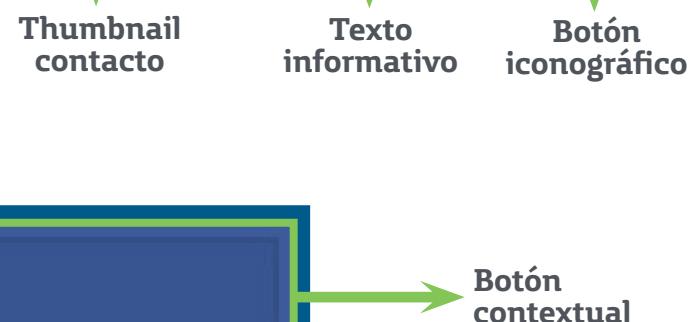
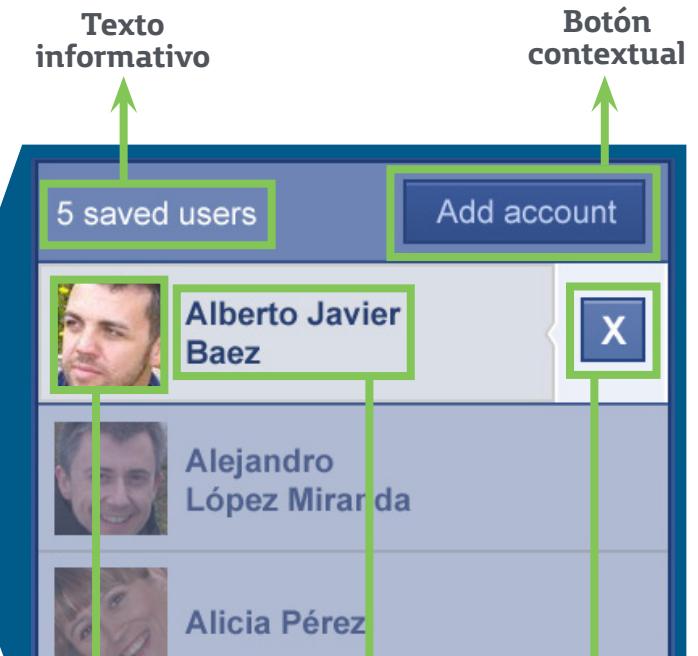
Sign in: este componente está concebido con el fin de que un usuario tipo pueda realizar las acciones principales asociadas a una cuenta como pueden ser: **añadir una cuenta, acceder a una cuenta, borrar una cuenta, salir de una cuenta.**

Para crear este tipo de componentes hemos detectado que deberíamos de incluir este tipo de elementos:

- Thumbnail.
- Textos informativos.
- Botones iconográficos y contextuales.
- Áreas de información.



Ejemplos: Sign in de interacción



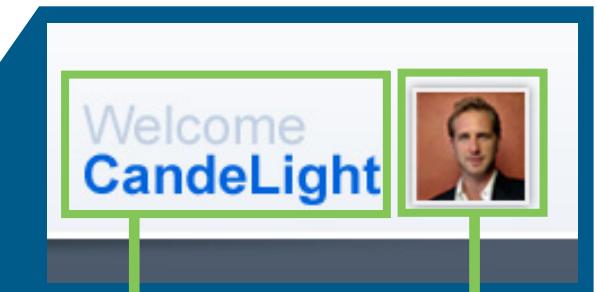
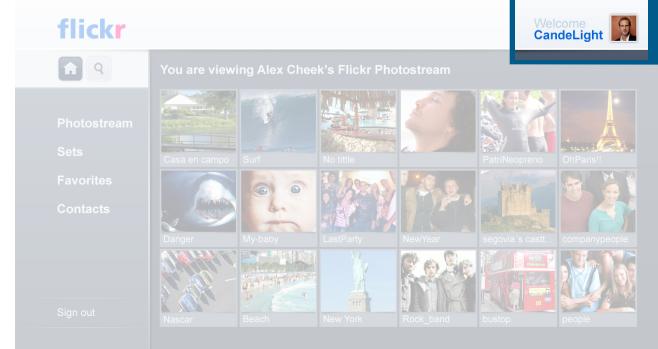
Sign In

Ejemplo: Sign in de información

Información de la cuenta: este componente no es accesible ni funcional pero si muy útil a la hora de aportar mayor conocimiento referente al usuario activo.

Los elementos que hemos detectado facilitan la comprensión del usuario son los siguientes:

- Thumbnails.
- Textos informativos.



Nombre de usuario

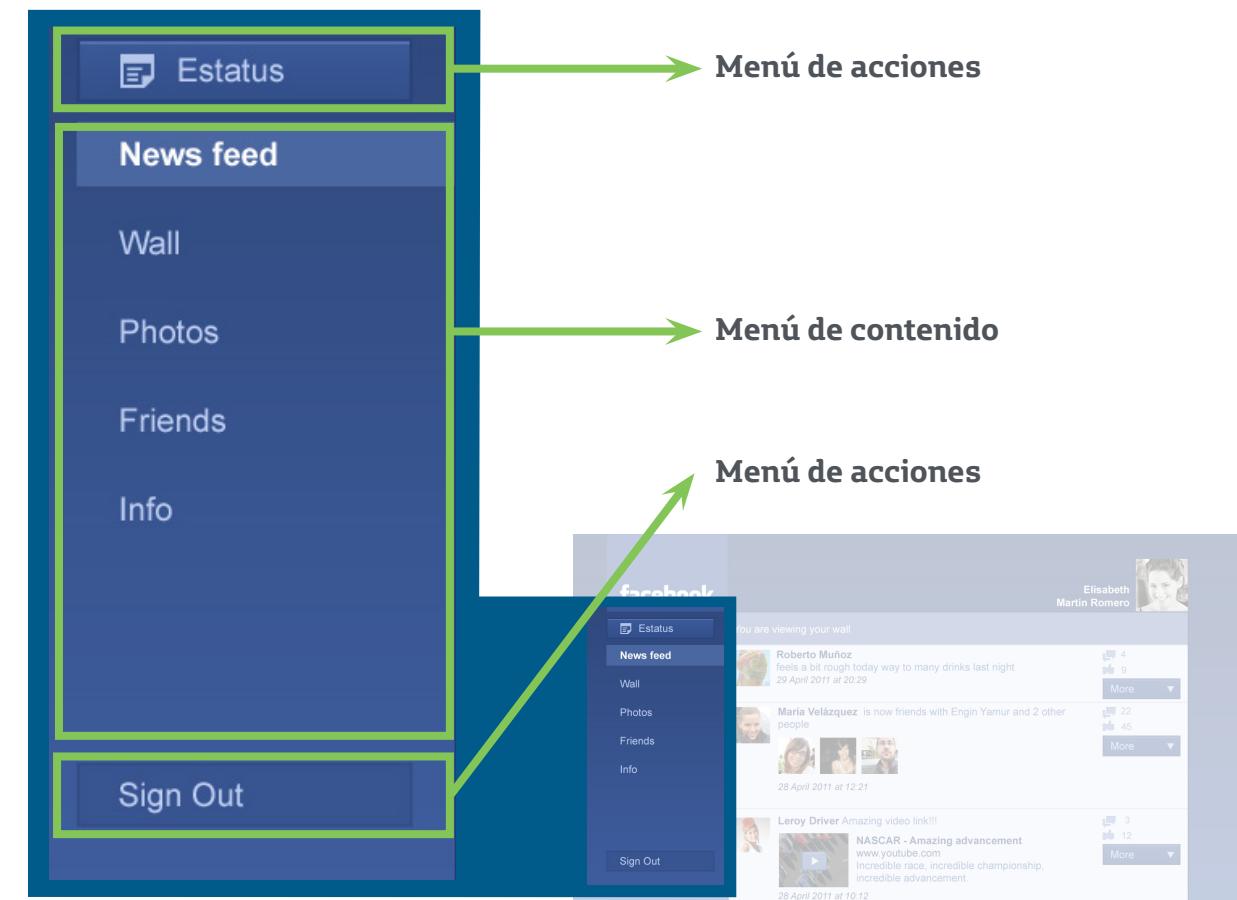
Thumbnail de contacto

Menú principal

Ejemplos: menú principal

Uno de los módulos principales en cualquier tipo de aplicación es el menu, encargado de la categorización de elementos y facilitador en la búsqueda de información y acceso al contenido.

A la hora de desarrollar funcionalidades para las aplicaciones sociales hemos llegado a la conclusión de que deberíamos incluir un menú que haga referencia a acciones globales y otro que hace referencia únicamente al contenido, es por esto que recomendamos diferenciar entre: **menú de contenido** y **menú de acciones**.



No queremos ser restrictivos a este respecto pero si que recomendamos, como una pauta de buen uso, que convivan en una zona común con sutiles diferencias que hagan entender al usuario que las funcionalidades referidas son diferentes.

Menú de contenido

Ejemplos: menú

Menú de contenido: este componente es el que agrupa todos los contenidos y los coloca en un orden lógico y comprensible para el usuario.

Los elementos a utilizar pueden ser de diferentes formas pero, el objetivo debe de ser siempre reforzar la selección y ayudar a la comprensión del usuario en cuanto a la ubicación y al contenido que se le va a ofrecer.

Los elementos a utilizar en el menu principal son:

- Foco
- Texto explicativo



Menú de acciones

Menú de acciones: la finalidad de este componente es la de abarcar todas opciones a nivel global en la aplicación.

Hemos detectado tres casos concretos de como diferenciar los componentes en función de que es lo que queramos comunicar:

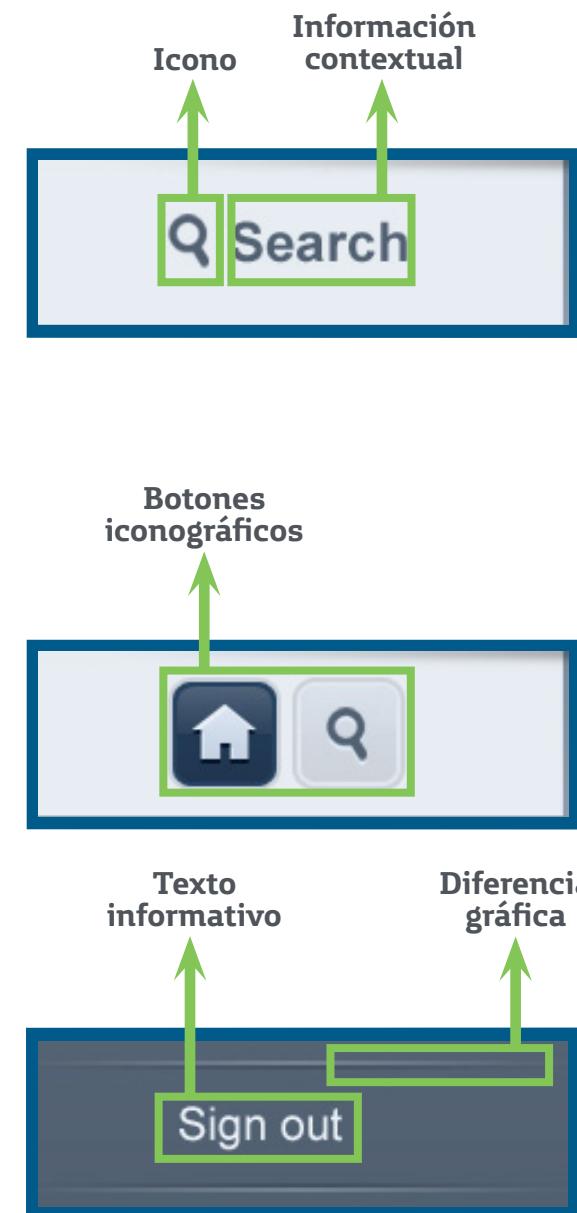
Acción única: el comportamiento que recomendamos desde Telefónica I+D para los casos en los que incluyamos una acción única, cuya entidad sea de primer nivel, es la de generar un elemento que se componga de un **ícono** y un **texto informativo** referente a la función que desempeña dicha acción.

Acciones compartidas: en los casos en los que se requiera de dos o más acciones de primer nivel, es la de generar un elemento que se componga únicamente de un **ícono** referente a la función que desempeña dicha acción.

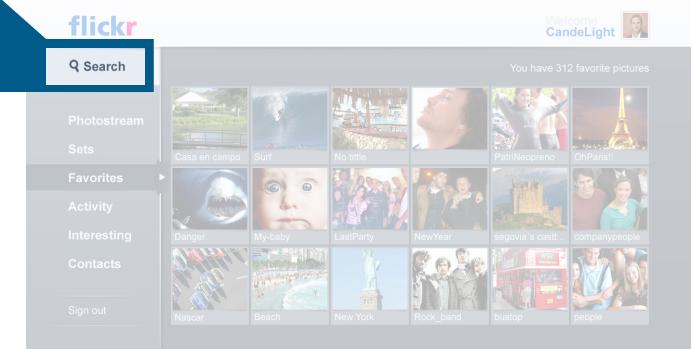
Acciones secundarias: en las exploraciones que hemos realizado desde Telefónica I+D hemos detectado el caso de tener que realizar una acción global que no tiene repercusión directa sobre el contenido, la recomendación que aportamos es que debería de apreciarse una ligera **diferencia gráfica** con el resto de opciones del menu y recomendamos utilizar únicamente **texto**.

Los elementos que recomendamos para menú de acciones son:

- Botones.
- Iconos.
- Textos.



Ejemplo: menú



Menú acciones

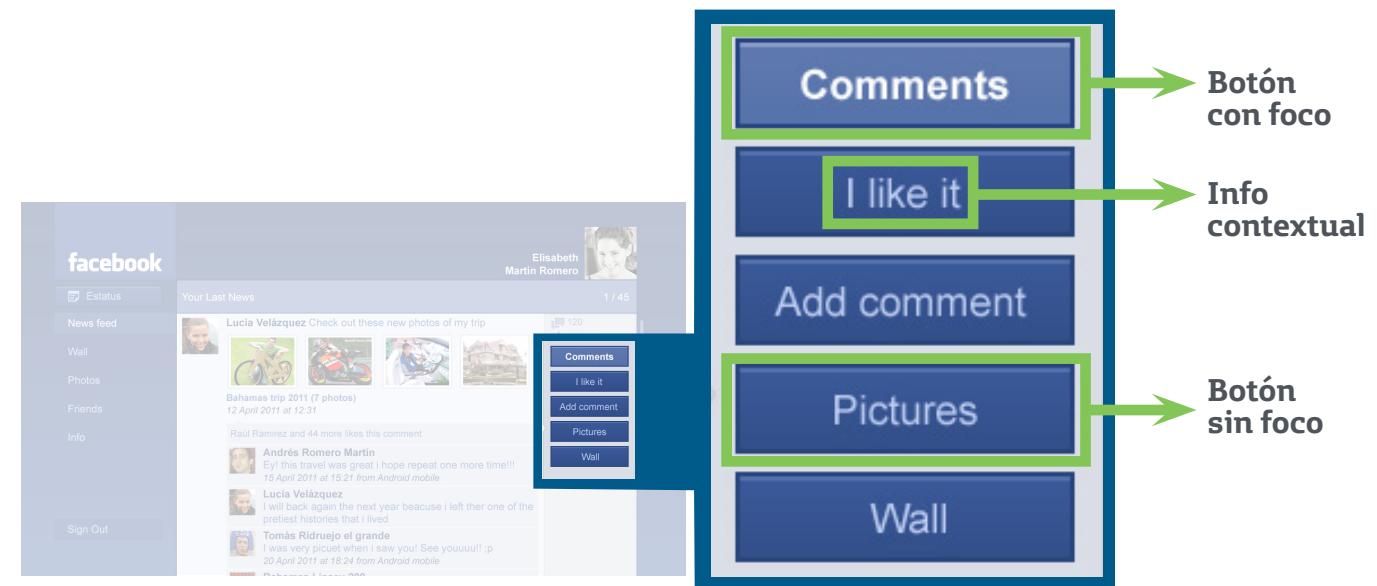
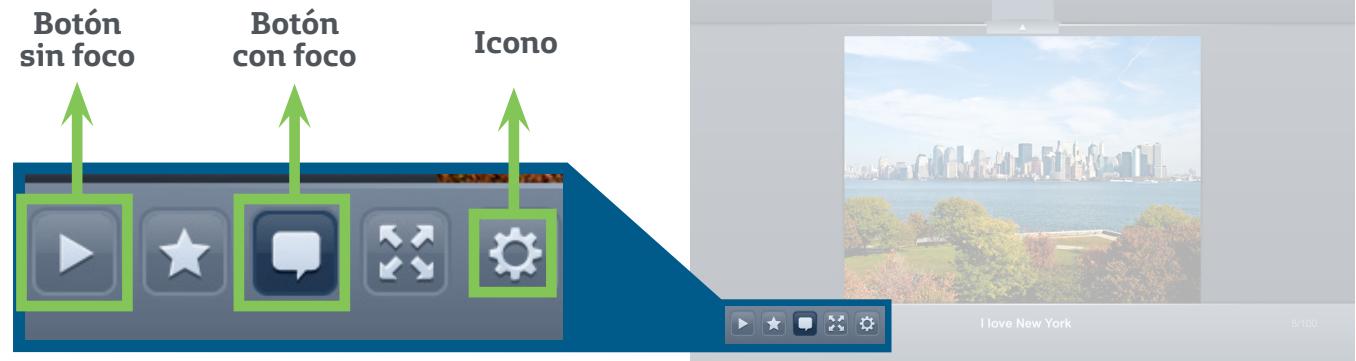
Ejemplo: menú

Acciones de contenido: Suelen ser acciones directas sobre el contenido.

Hasta el momento hemos detectado que estas acciones se asocian a fotos y a feeds.

Los elementos que recomendamos para menú de acciones son:

- Botones.
- Iconos.
- Textos.



Teclado

El teclado es sin duda uno de los módulos principales que gira entorno a las aplicaciones sociales, no podemos obviar esta funcionalidad ya que tendría una repercusión directa sobre las funcionalidades de la aplicación.

En el desarrollo de aplicaciones sociales hemos detectado que escribir sobre la televisión sin tener un teclado físico resulta, al usuario, cuanto menos tedioso. Aún con este inconveniente recomendamos incluir el teclado en todo este tipo de aplicaciones.

Nos hemos encontrado con casos concretos como el login de usuario en el que el teclado toma una relevancia vital ya que, sin este módulo, el usuario sería incapaz de tener acceso a la aplicación. Este no es el único caso en el que el módulo del teclado tendrá que aparecer ya que hemos detectado que si privamos de esta funcionalidad al usuario, este, será incapaz de poder realizar las acciones básicas que se ofrecen en cualquier red social, responder a comentarios, asociar comentarios a fotos, etc.

Ejemplos: teclado



Teclado

Ejemplo: menú principal

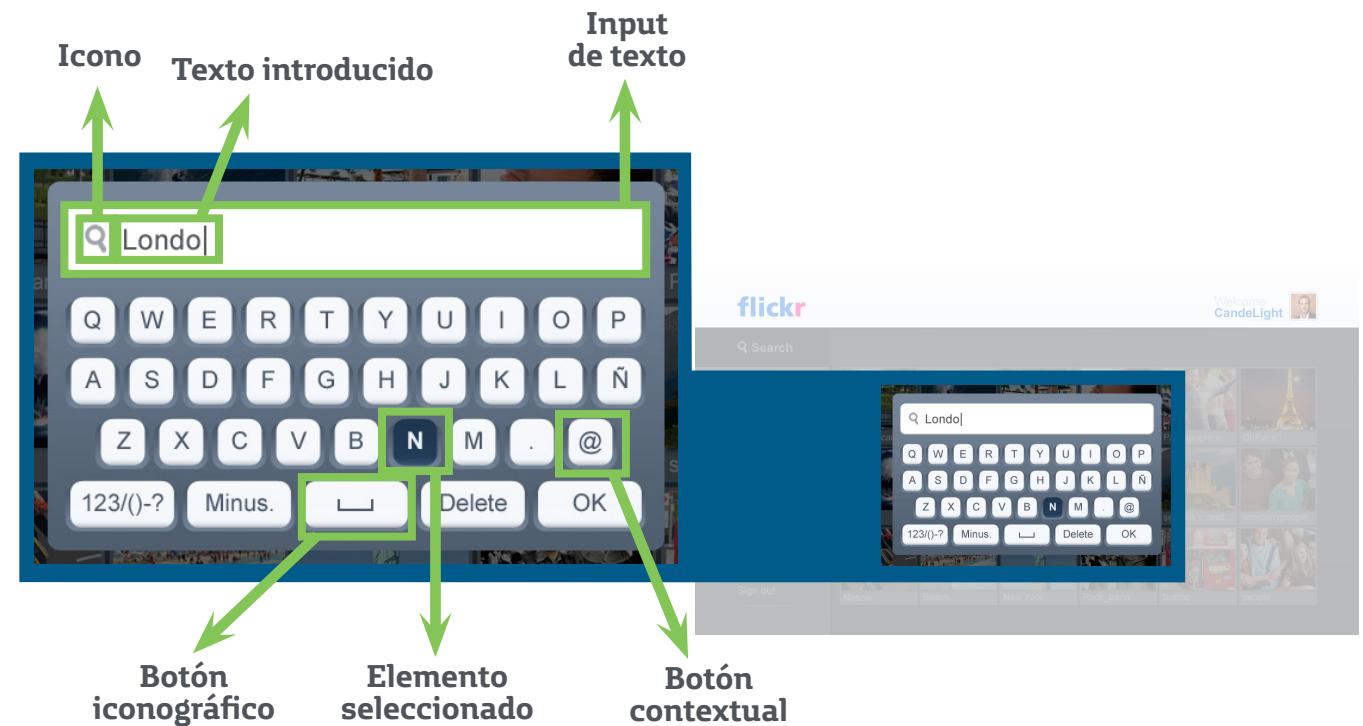
Teclado único: la recomendación que hacemos entorno al teclado es que, independientemente de la embargadura de la aplicación que estemos abordando debemos de ser consistentes en cuanto a los elementos que definen el teclado para así, hacerlo único y reconocible en cualquiera de los ámbitos de la aplicación en los que aparezca.

Una funcionalidad a considerar en los teclados es la relación que tiene dicho teclado con el entorno que le rodea, es por esto que el funcionamiento del mismo pese a tener que ser persistente puede variar en dependiendo del entorno del que provenga.

Nos hemos encontrado con inputs de texto que son seleccionables o no dependiendo de la funcionalidad a la que hagan referencia.

Los elementos que definen un teclado son:

- Botones.
- Iconos.
- Textos.
- Inputs de texto



Contenido

El módulo de contenido es un agregador de información requerida por el usuario.

El contenido que puede encontrar el usuario en cualquier red social puede ser de cualquier tipo, desde fotos, pasando por comentarios, listas de contactos, etc. Es por esto que nos hemos encontrado con puntos en común entre todas las aplicaciones sociales analizadas y pasamos a detallar los aspectos que consideramos más fundamentales deberían aparecer en una aplicación de esta índole.

El tipo de contenidos que hemos encontrado en este tipo de aplicaciones sociales son:

- Fotos
- Álbumes
- Feeds
- Contactos
- ¿Videos??

Los elementos que dan sentido al contenido son:

- Fotos
- Textos
- Botones
- Foco
- Thumbnails



Ejemplos: Contenido

Contenido

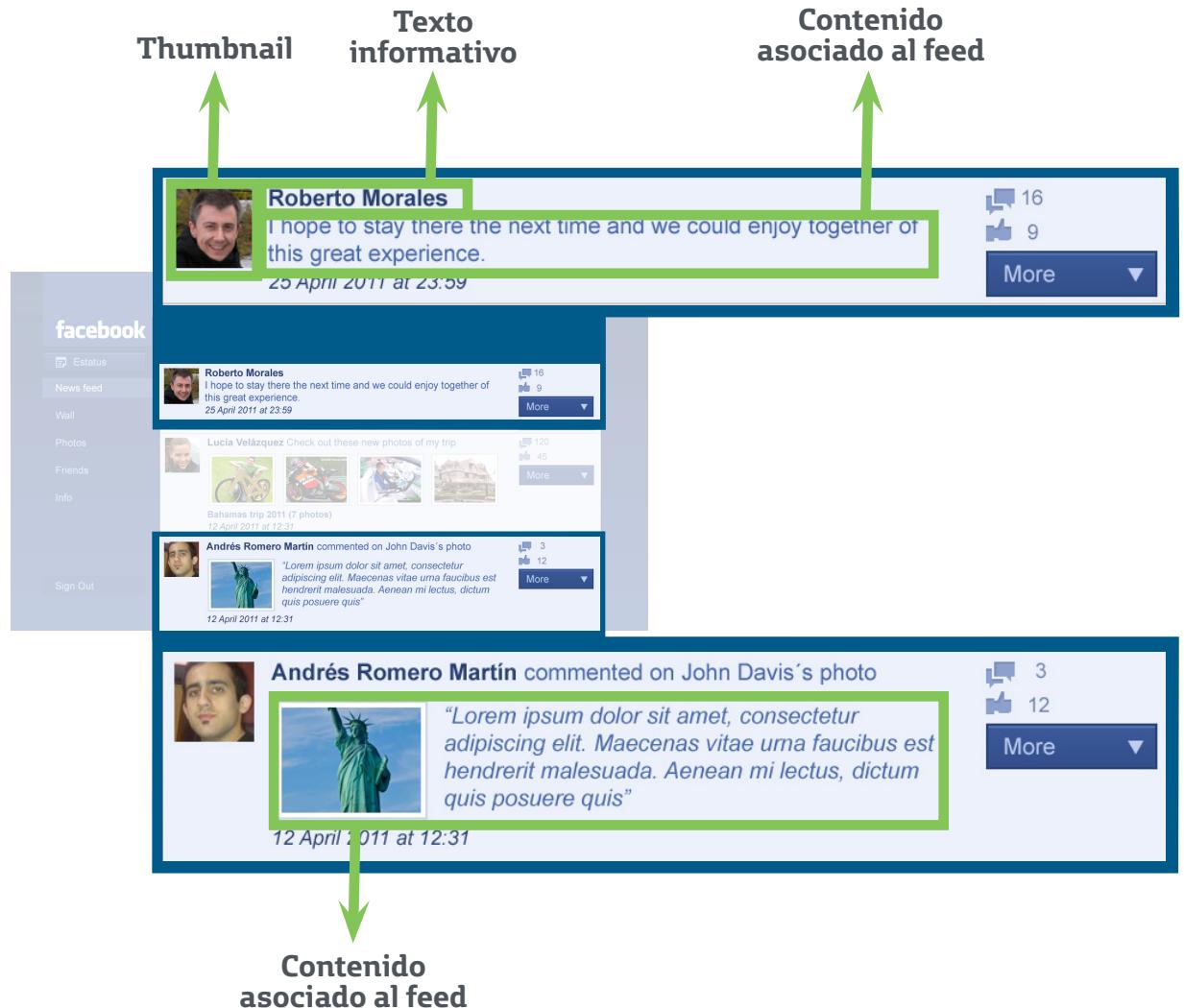
Ejemplo: Feeds

Feeds: uno de los puntos claves y más importantes a la hora de mostrar contenido en las aplicaciones sociales son los feeds, estos pueden venir de diversas fuentes en función de la aplicación que se esté desarrollando.

Destacamos Facebook como una referencia a la hora de mostrar la cantidad de feeds diferentes que puede llegar a tener asociada una aplicación.

Entre la cantidad tan grande de feeds que nos podemos encontrar los elementos comunes que hemos encontrado en este tipo de componentes son los siguientes:

- Thumbnails.
- Texto Informativo.
- Contenido asociado al feed.



Contenido

Ejemplo: Feeds



Contenido

Ejemplo: Fotos

Fotos: uno de los módulos de contenido de mayor relevancia en gran parte de las redes sociales es el de fotos.

En el desarrollo de aplicaciones sociales hemos diferenciado entre dos módulos que hacen más comprensible y rápida la navegación para el usuario: **contenido de fotos** y **photobrowsing**.

Ambos se componen de los mismos elementos (thumbanils y textos informativos) pero el objetivo es diferente.



Contenido

Contenido de fotos: tras las exploraciones realizadas hemos concluido que hay dos tipos de categorizaciones en lo que al contenido de fotos se refiere, un usuario puede tener **fotos individuales o álbumes de fotos** y, la recomendación desde Telefónica I+D es que haya elementos de feedback diferenciadores para transmitir este tipo de información

Los elementos que utilizamos para crear estos componentes son:

- Thumbnails.
- Textos informativos.
- Elementos de feedback.



Contenido

Ejemplo: Fotos

Photobrowsing: este módulo es uno de los de mayor embergadura dentro de las aplicaciones sociales, su funcionalidad básica es la de contenedor de todo el contenido relacionado con fotos.

Los componentes de este módulo son:

- Navegación rápida.
- Contenedor.
- Área informativa.
- Módulo de acciones.

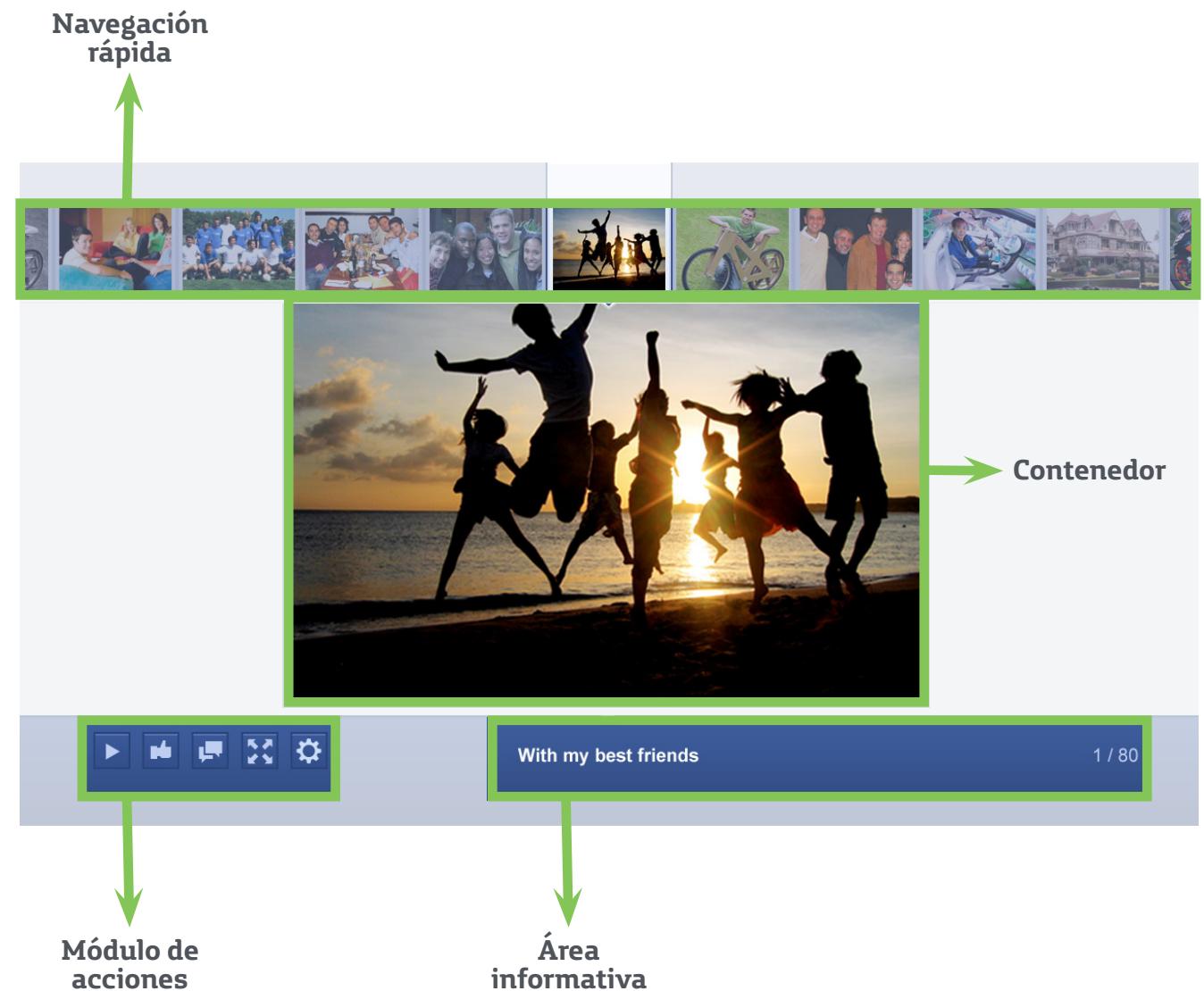
Navegación rápida: el objetivo de este componente es mostrar al usuario una mayor información referente al contenido que está visualizando.

Contenedor: en este área es en el que se muestra el contenido principal que el usuario desea visualizar.

Área informativa: en este área mostramos información referente al contenido.

Módulo de acciones: estas acciones son referentes al contenido que el usuario está visualizando, recomendamos su inclusión de esta forma para poder ofrecer de un primer vistazo todas las opciones al usuario.

Recordamos que las reglas que damos en este manual son simples recomendaciones que sería bueno tener en cuenta a la hora de crear cualquier tipo de aplicación social.



Contenido

Ejemplo: contactos

Contactos: una de las funcionalidades más reconocibles dentro de las aplicaciones sociales es que el usuario pueda navegar por su lista de amigos.

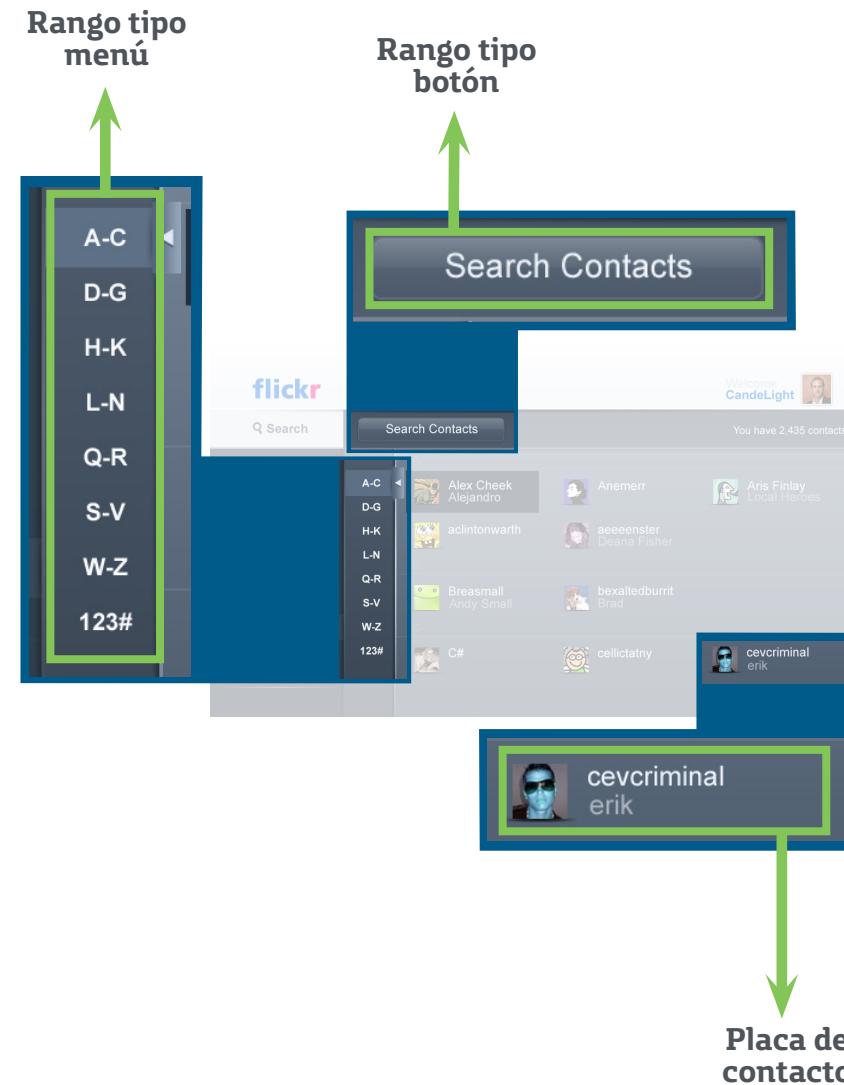
Es clave que esta interacción pueda ser clara y rápida ya que es difícil de controlar la cantidad de amigos que puede tener un usuario.

Los elementos que definimos dentro de este módulo son:

- Rangos.
- Placa contacto.

Rangos: Los rangos son componentes que ayudan a categorizar la información para un acceso más rápido por parte del usuario.

Placa de contacto: son componentes simples que recogen la información de un contacto concreto.



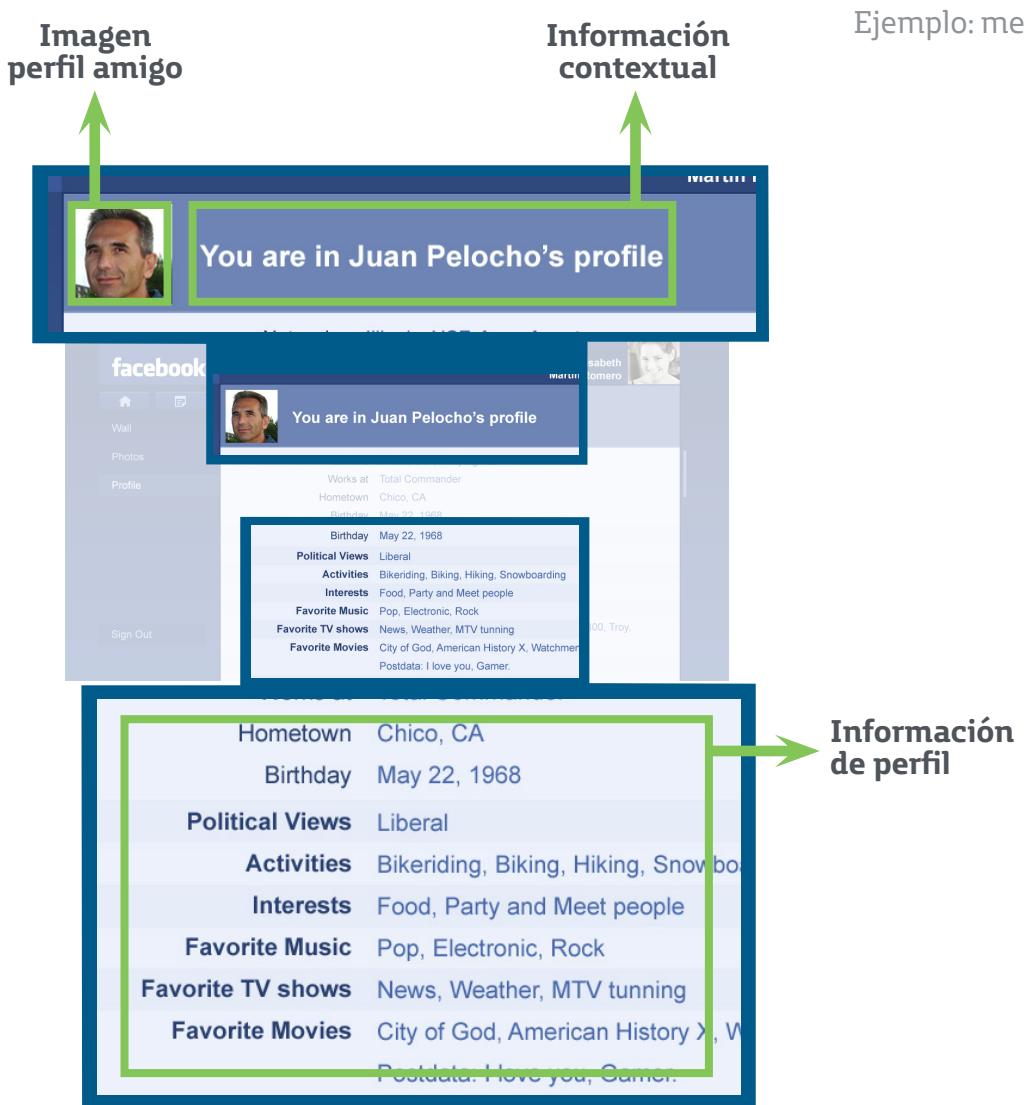
Contenido

Perfil: este módulo es el encargado de mostrar información personal referente al usuario que viene dada de la fuente en cuestión.

Lo más importante en este módulo es que toda la información se transmita de una forma al usuario.

Los elementos que utilizamos para trasmitir esta información son:

- Información contextual.
- Imágenes.



Contenido

Ejemplos: PopUp

Pop Up: la función principal de este módulo es poder resolver todos los casos de notificación que puedan aparecer en el transcurso de una aplicación.

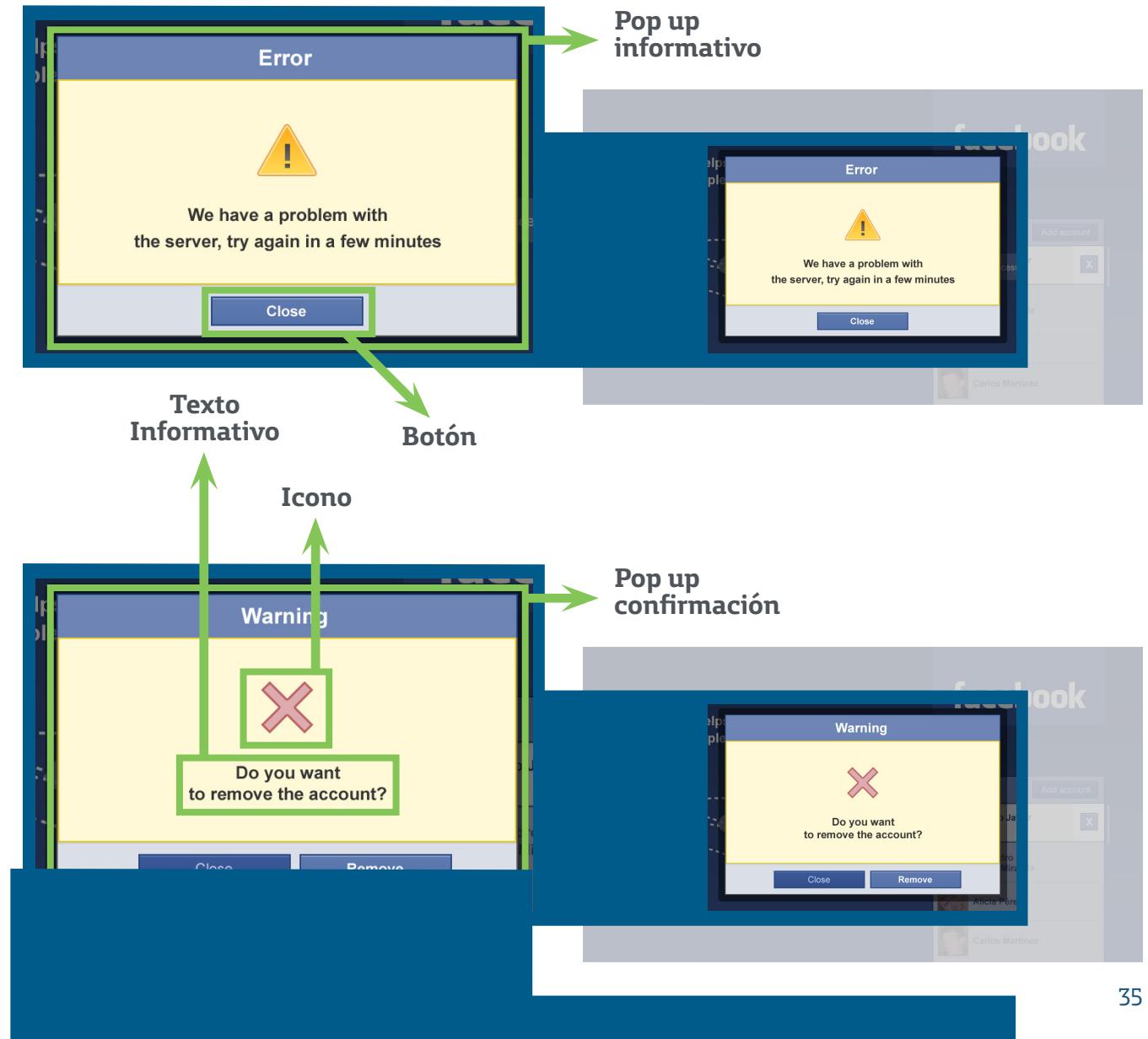
Estos módulos se constituyen de dos formas diferentes en función de la información que queramos mostrar al usuario:

Informativo: este pop up sólo aparece para hacer consciente al usuario de una información referente a la aplicación.

Confirmación: el objetivo de este tipo de pop up es ofrecer al usuario la posibilidad de seleccionar una opción referente a una acción determinada.

Los elementos que utilizamos para trasmitir esta información son:

- Texto.
- Iconos.
- Botones.



Búsqueda global

La búsqueda puede ser aplicada de diferentes formas en función del contexto en el que aplique.

En las aplicaciones que hemos desarrollado hemos tenido la necesidad de diferenciar entre dos tipos de búsqueda, podemos dar la posibilidad a un usuario de realizar una **búsqueda global** y **búsqueda local**.

Búsqueda global: esta funcionalidad devuelve resultados de acceso público referentes al parámetro introducido por el usuario sobre un módulo de contenido.

Los elementos con los que se genera este componente son:

- Módulo teclado
- Botones
- Inputs de texto.

Ejemplos: búsqueda global



Búsqueda local

Ejemplos: búsqueda local

Búsqueda local: esta funcionalidad devuelve resultados de ámbito local.

Los componentes que hemos detectado son óptimos para este tipo de búsqueda son:

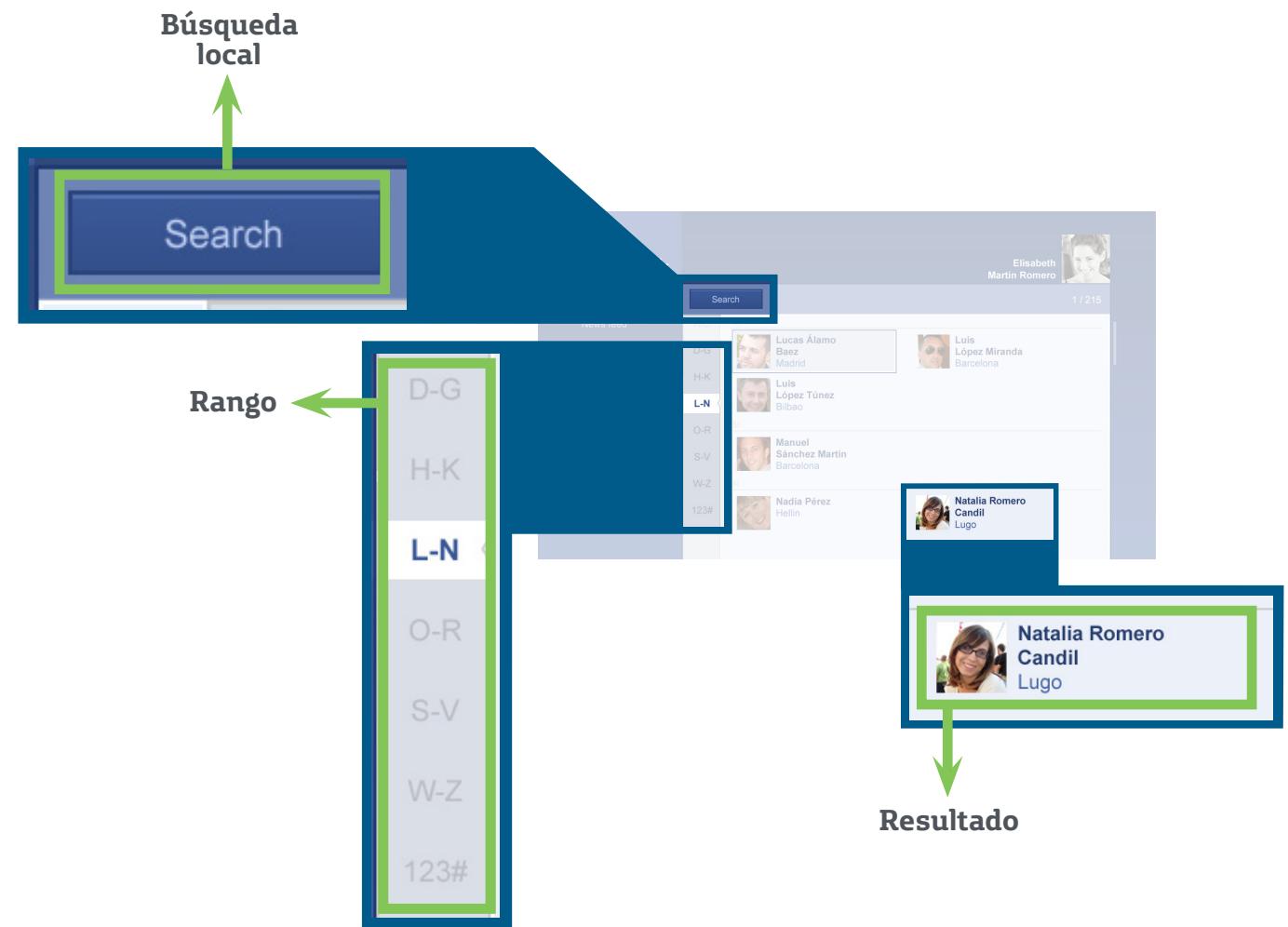
Botón búsqueda: este botón comenzaría el proceso de búsqueda relativa al contenido seleccionado.

Rango: la funcionalidad de este componente es categorizar el contenido

Resultado: es el contenido filtrado.

Los elementos con los que se genera este componente son:

- Fotos
- Botones
- Texto



Elementos de feedback

Ejemplos: elementos feedback

Los elementos de feedback informan sobre el resultado de acciones previas al usuario

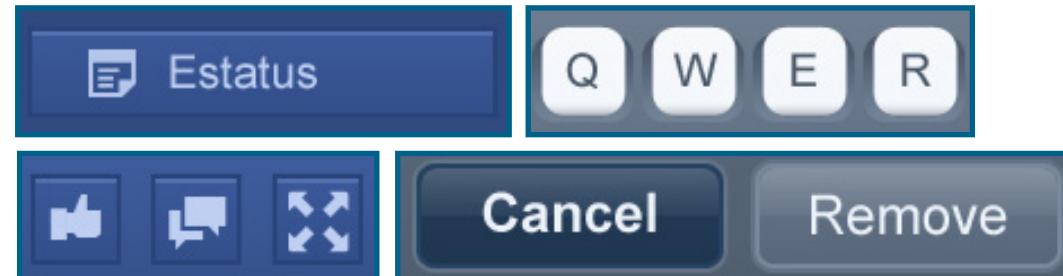
Los elementos de feedback que hemos definido para las aplicaciones visuales son:

- Botones
- Scroll
- Álbums
- Focos
- Iconos

Iconos



Botones



Álbums



TV apps (Social Apps)

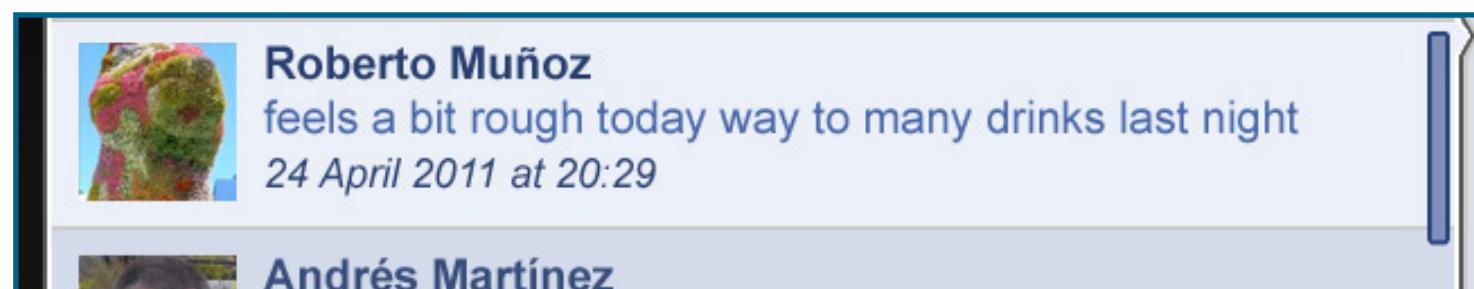
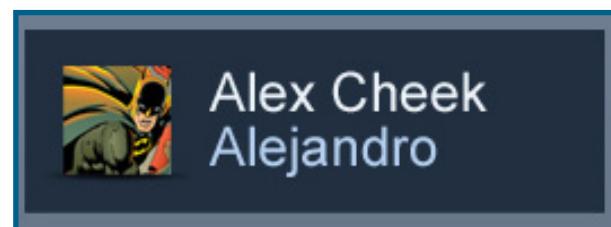
Guidelines

Descripción y control de la interfaz/Estructura

Ejemplos: elementos de feedback

Scroll

Focos



Interacción

Descripción

Cuando hablamos de interacción nos referimos a acciones recíprocas entre dos o más objetos, que se producen en el momento de ejecución de un determinado proceso.

La interacción es una herramienta más que juega a nuestro favor a la hora de conseguir que el usuario tenga una buena experiencia de usuario.

Aspectos deseables en un entorno correcto serán:

Facilidad de Aprendizaje: facilidad con la que nuevos usuarios desarrollan una interacción efectiva con el sistema o producto. Está relacionada con la predictibilidad, sintetización, familiaridad, la generalización de los conocimientos previos y la consistencia.

Facilidad de Uso: facilidad con la que el usuario hace uso de la herramienta, con menos pasos o más naturales a su formación específica. Tiene que ver con la eficacia y eficiencia de la herramienta.

Flexibilidad: relativa a la variedad de posibilidades con las que el usuario y el sistema pueden intercambiar

información. También abarca la posibilidad de diálogo, la multiplicidad de vías para realizar la tarea, similitud con tareas anteriores y la optimización entre el usuario y el sistema.

Robustez: es el nivel de apoyo al usuario que facilita el cumplimiento de sus objetivos. Está relacionada con la capacidad de observación del usuario, de recuperación de información y de ajuste de la tarea al usuario.

Se detallan algunos ejemplos como Feeds o Photobrowsing

TV apps (Social Apps)

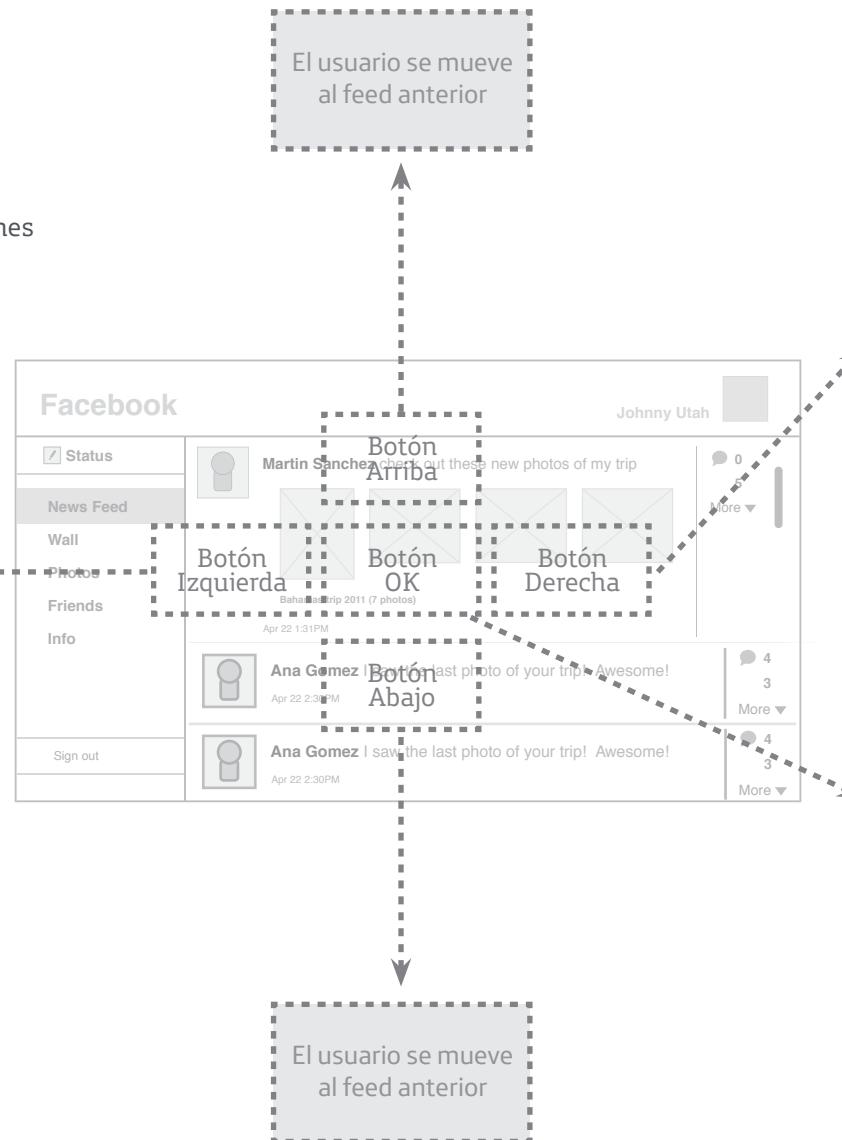
Guidelines

Descripción y control de la interfaz/Interacción

Feeds

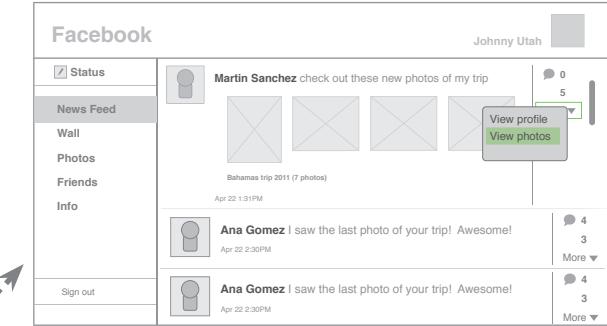
La interacción con los feeds es fundamental en las aplicaciones sociales dado que es una de las interacciones claves.

El usuario se mueve del feed al menú de contenidos

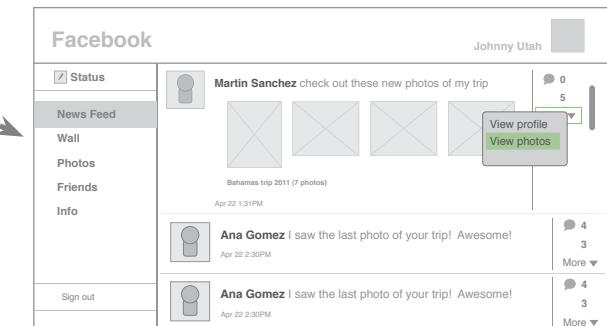


El usuario se mueve al feed anterior

El usuario se mueve al feed anterior



El usuario accede a las acciones relativas al feed.

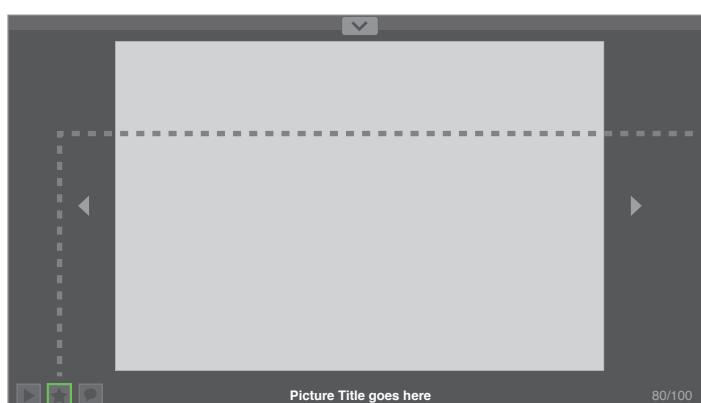
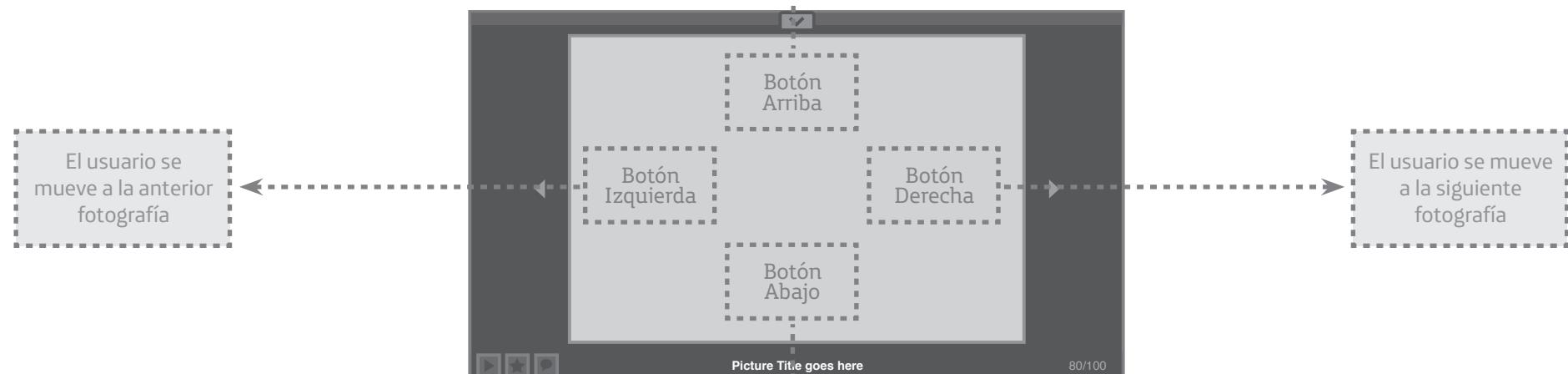
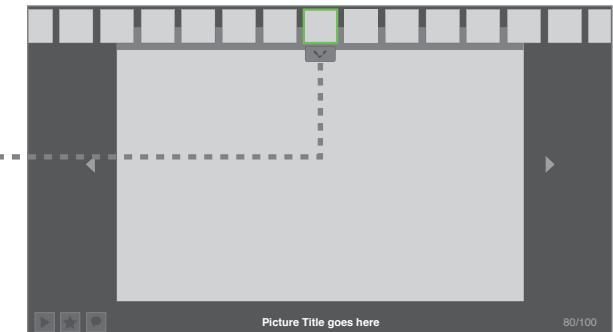


El usuario abre el feed con todos los comentarios asociados y se muestran a su vez todas las acciones referentes al tweet.

Photobrowsing

Uno de los módulos más importantes a nivel de interacción es el photobrowsing y vamos a mostrar como se desarrollarían algunos casos de uso en este módulo.

Se despliega la navegación rápida



El usuario puede acceder al área de acciones



