

TV apps (Deportes)

guia_desarrollo_terceros

User Experience TID

21/07/2011

Telefónica

Índice

Introducción		Layouts, ejemplos
Propósito de esta guía	4	Categorización
		Contenido
		Pop Up de contenido
		Multimedia
Principios		Estructura modular
Criterios	5	Módulos
Principios de experiencia	5	Menú principal
		Subcategorías
		Televisión
Aspectos Generales		Contenido
TV como plataforma	6	Noticias
Control Remoto	8	Clasificaciones
Color	9	Estadísticas
Animaciones	10	Multimedia
Distancia media al usuario	11	On Live!
Uso de la tipografía	11	Acciones
Iconografía	12	Búsqueda
Resoluciones y aspect ratio	13	Elementos de feedback
		Ejemplos
		Consideraciones
		El futuro (PIP)

Introducción

Propósito de esta guía

En este documento se recogen datos tanto genéricos como específicos para la creación de aplicaciones de deportes 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.



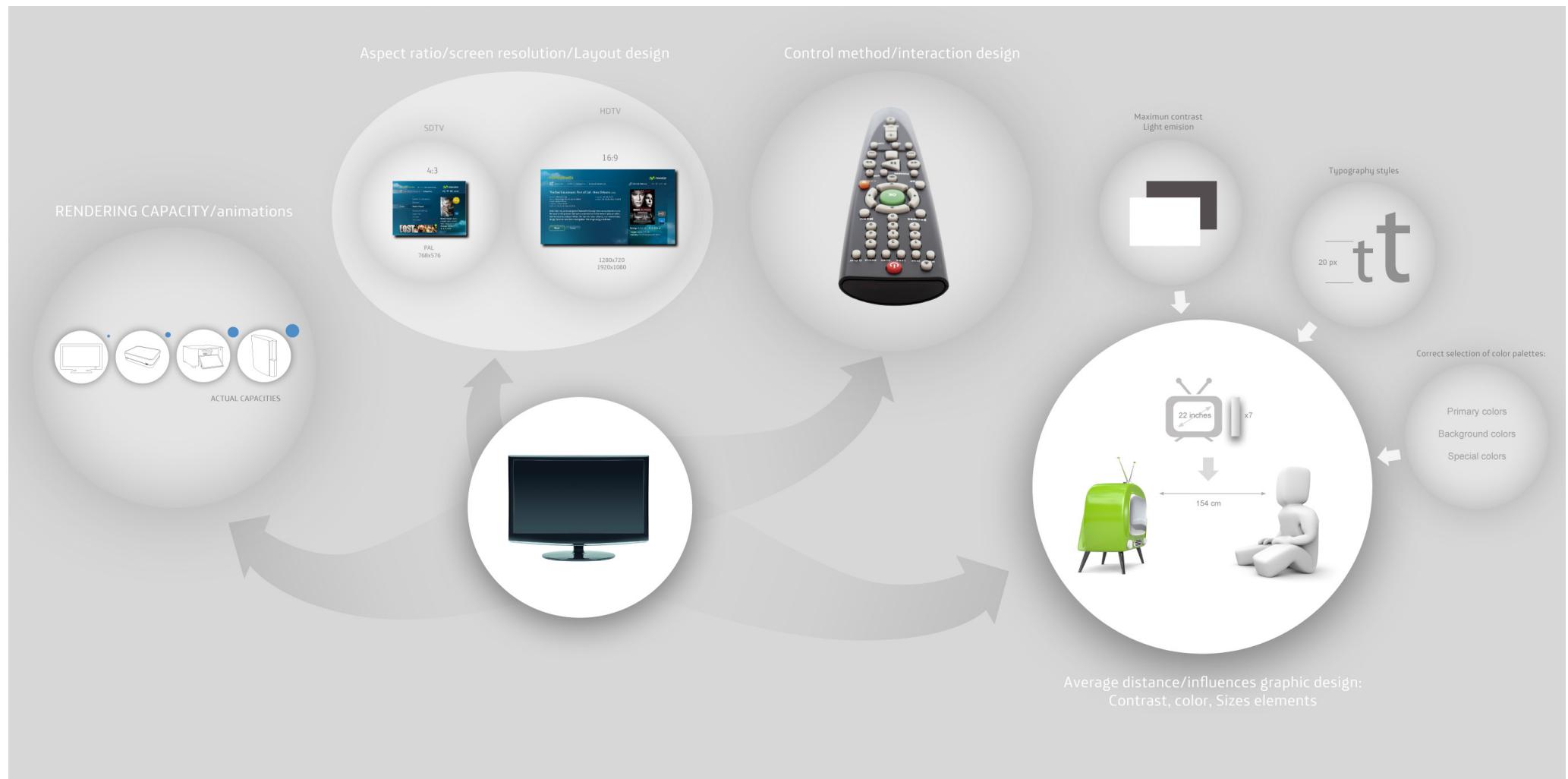
TV apps (Deportes)

Guidelines

Aspectos generales/TV como plataforma

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

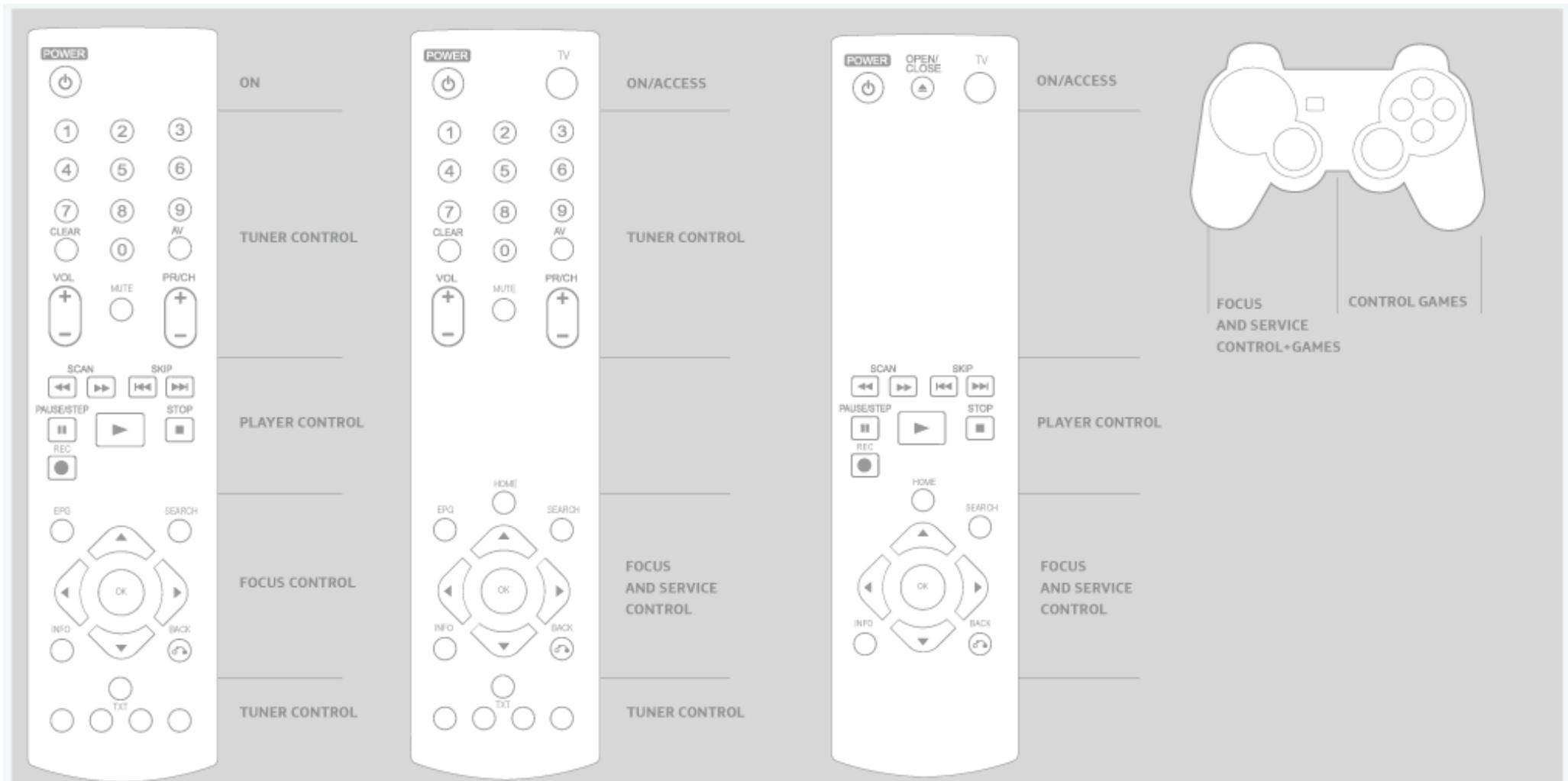
El elemento primario de interacción en las interfaces de TV es el control remoto. Teniendo en cuenta que más del 97% de las pantallas usan controles estandarizados estamos

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.

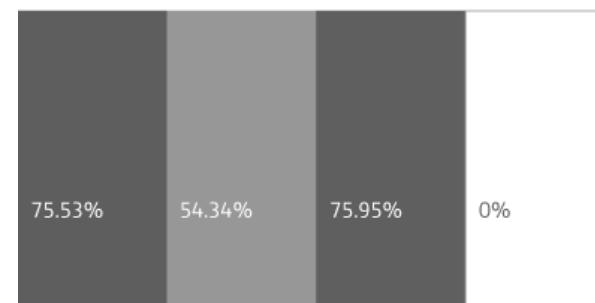
Es conveniente que se salga de la gama utilizada para el resto de colores.

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.

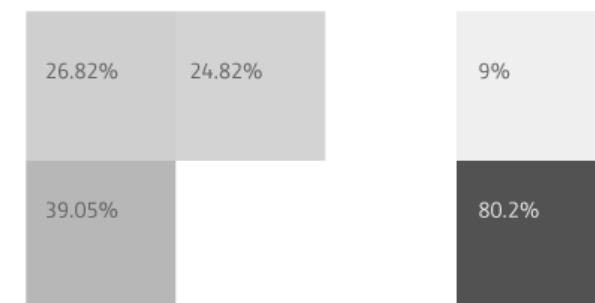
Se aplican como fondo de módulos de texto y tienen como objetivo ayudar a resaltar, datos de relevancia, ya sean textuales o numéricos.

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:

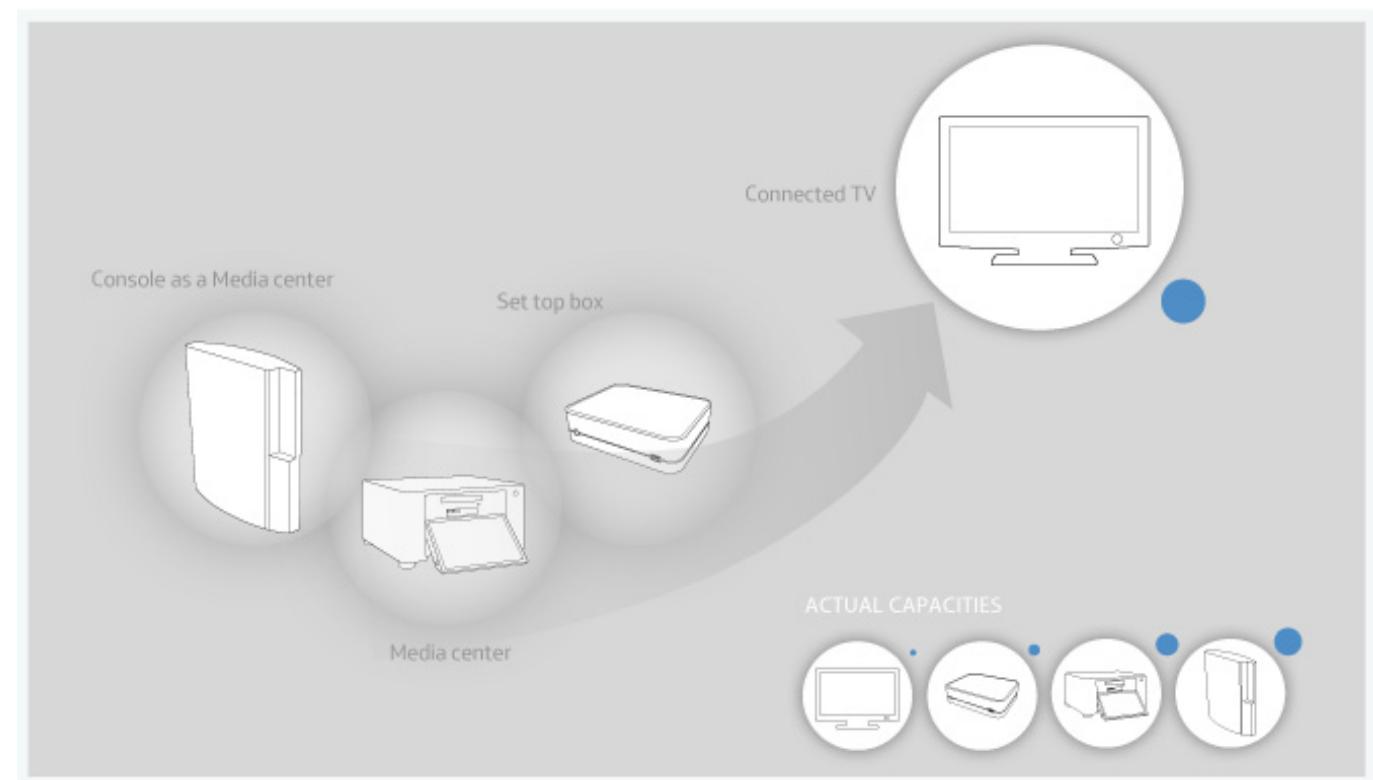
El middleware no es capaz de reescalar fluidos layouts en tiempo real. Si la aplicación tiene un gran número de elementos sobre los que queremos actuar estaremos generando un overhead extra de computo en el ámbito de javascript. Por tanto esta acción es sólo recomendable para un bajo número de elementos,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

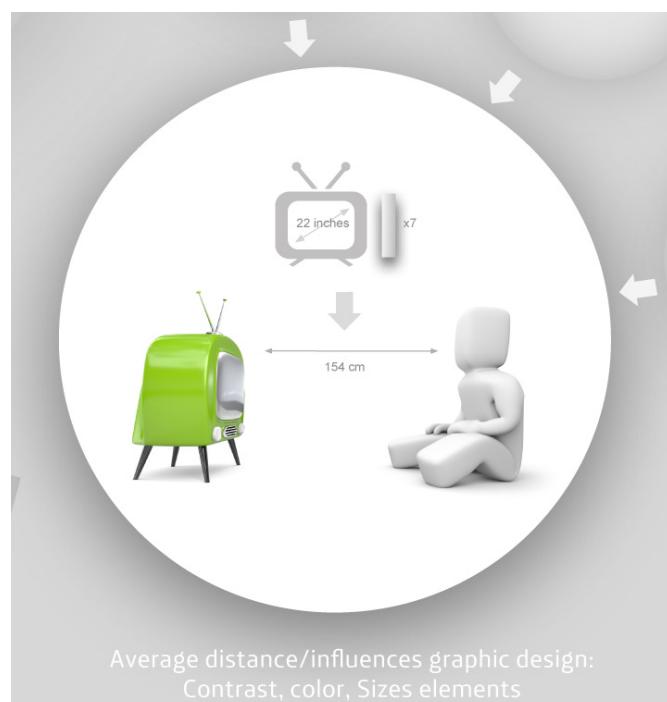
En la imagen inferior se detallan los dispositivos con más capacidad y consecuentemente más potencia para la creación de animaciones.



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.

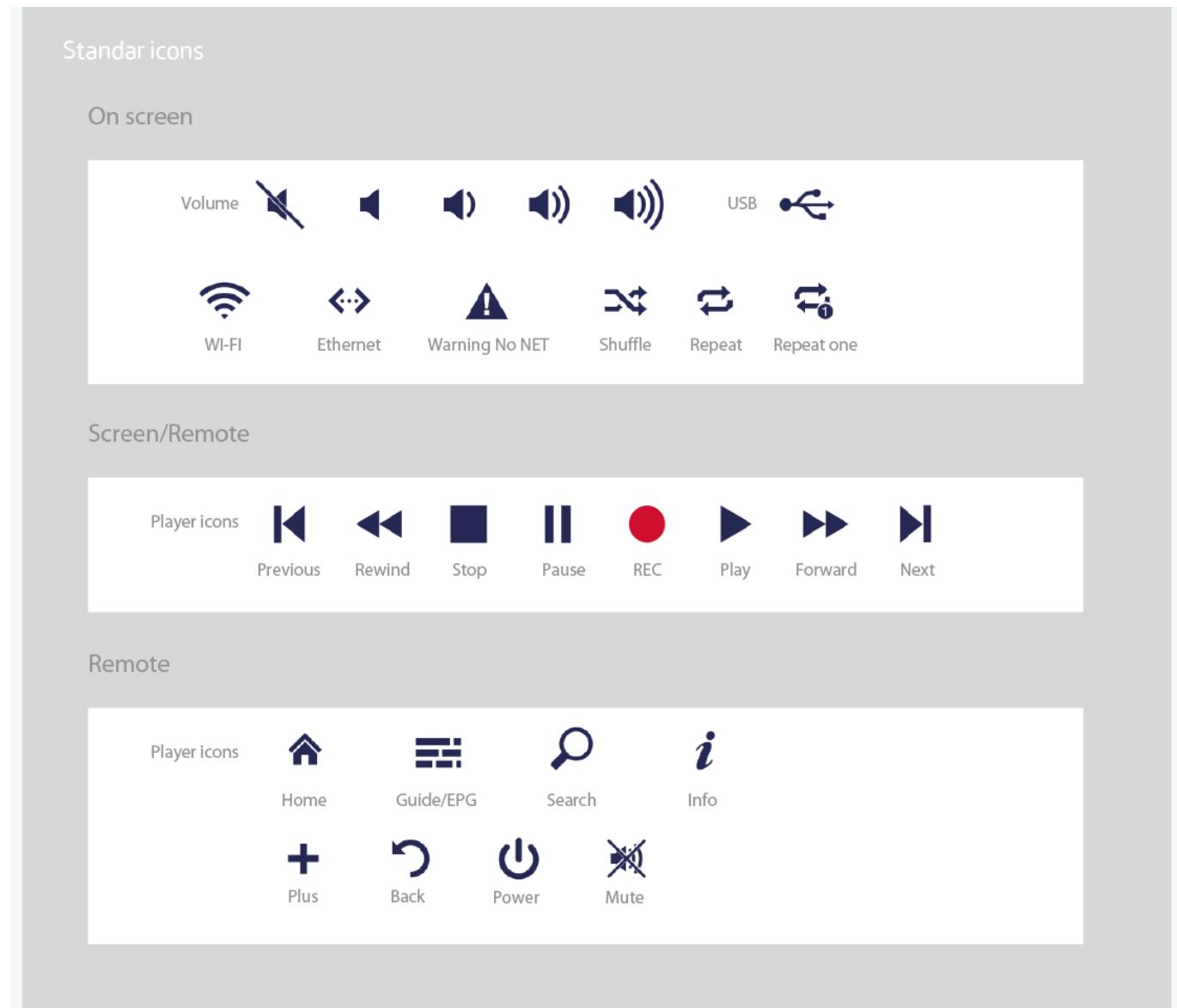
Se recomienda la utilización de un correcto código de color para los distintos estados de los botones así como su diferenciación de los distintos backgrounds en los que se desarrollan.

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.

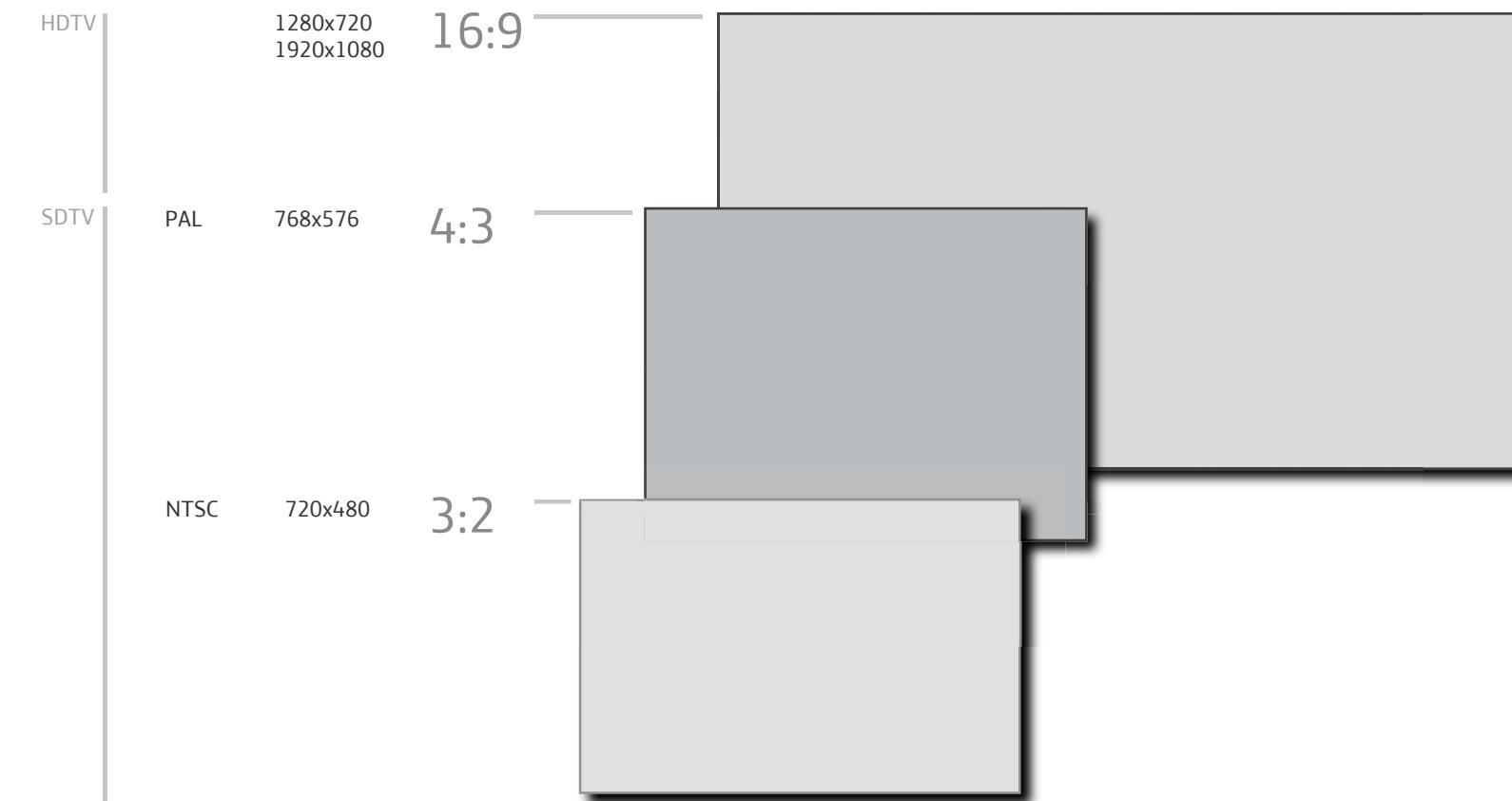


Resoluciones y aspect ratio

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 de noticias 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:

- Categorización
- Contenido
- Pop up de contenido
- Player

Categorización

En este apartado presentamos las estructuras básicas que hemos detectado en el estudio y análisis de las aplicaciones del ámbito de deportes, con ellas mostramos una serie de recomendaciones a diseñadores y desarrolladores para generar cualquier tipo de aplicación de este tipo.

La home se divide en cuatro áreas con el objetivo fundamental de categorizar la información para dar un acceso más concreto al contenido.

Ubicación de marca: se recomienda reservar un área para incluir la marca, nombre de la aplicación, etc.

Televisión: recomendamos reservar un área para la ubicación de la emisión de televisión.

Menú: es la zona de la pantalla en la que se categoriza la información para hacerla más comprensible de cara al usuario. Es el módulo más representativo e importante para este layout.

Contenido: es el área definida que en la que se muestra la información requerida por el usuario, en estas primeras pantallas recomendamos utilizar este área a modo de preview de la noticia.

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.

Ejemplo: Home de contenido



Contenido

Cuando el usuario decide acceder a un contenido al que se llega independientemente del carácter informativo de este recomendamos utilizar un layout como el definido en el ejemplo, el contenido vendrá dado por los módulos que se decidan implementar.

Este layout sería el óptimo para mostrar información solicitada por un usuario proveniente de un layout de categorización.

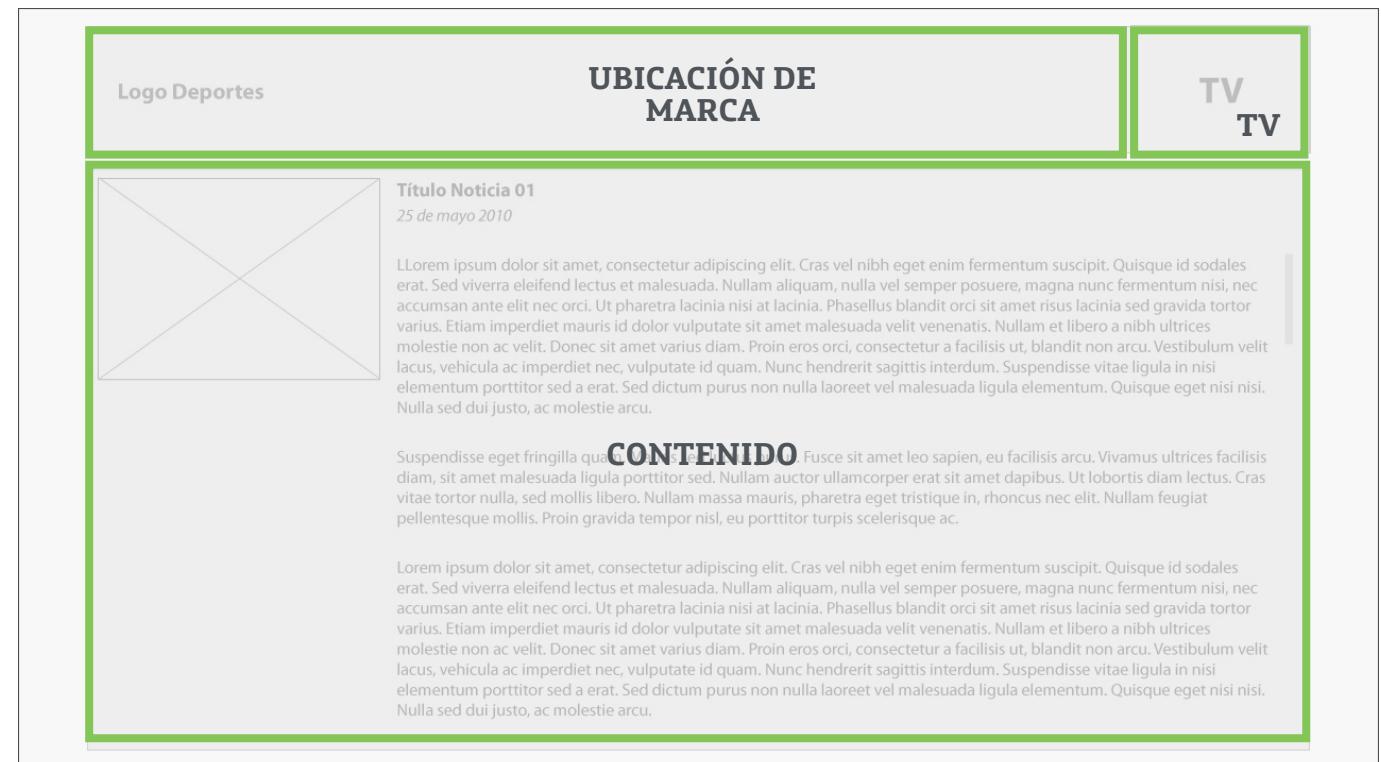
La estructura de este layout se forma de tres áreas.

Ubicación de marca: se recomienda reservar un área para incluir la marca, nombre de la aplicación, etc.

Televisión: recomendamos reservar un área para la ubicación de la emisión de televisión.

Contenido: es el área definida en la que se muestra la información requerida por el usuario, en esta pantalla recomendamos desarrollar la noticia.

Ejemplo: Contenido

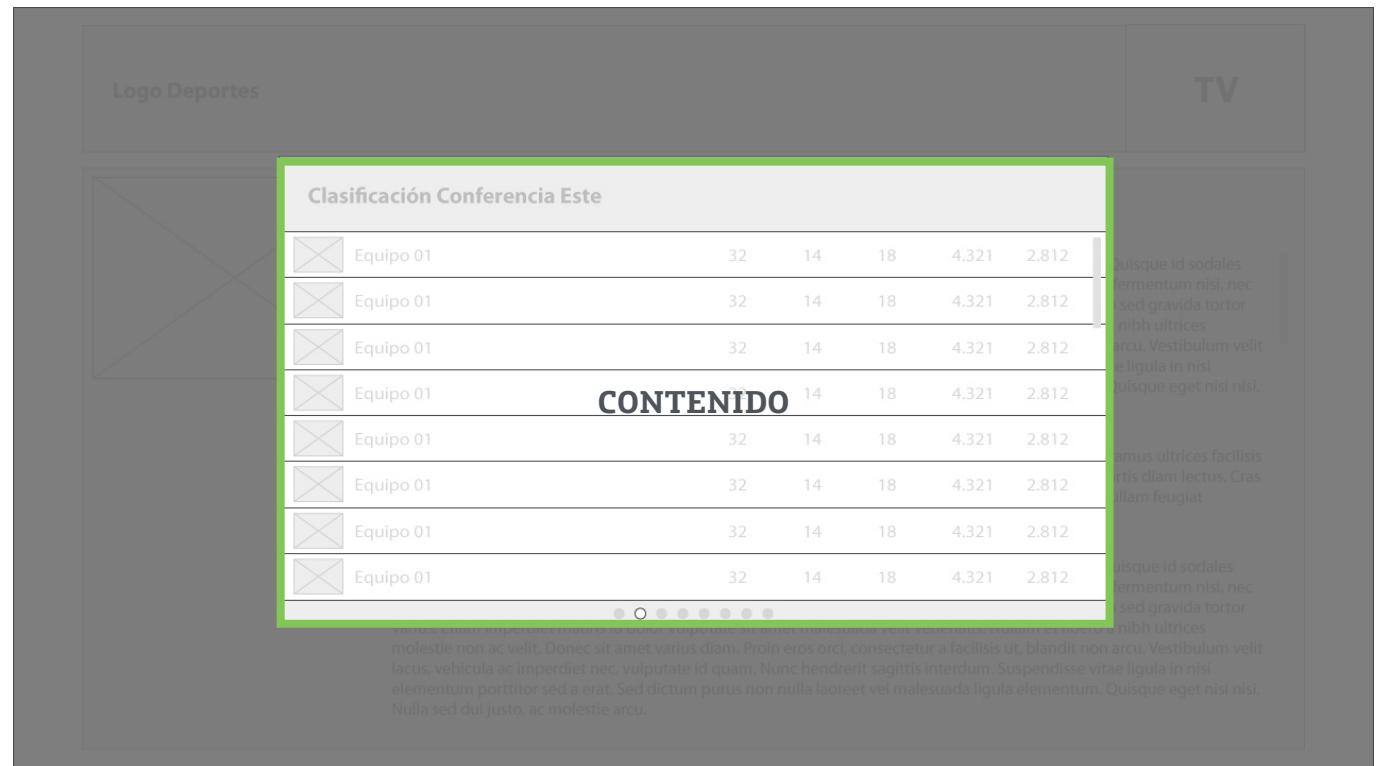


Pop up de contenido

Ejemplo: Contenido Multimedia

Recomendamos utilizar este layout para los casos en los que el “layout de contenido” (explicado anteriormente) requiera de un nivel de detalle mayor para la información mostrada en los módulos que componen ese contenido

Contenido: es el área definida en la que se muestra la información requerida por el usuario, en esta pantallas recomendamos mostrar el contenido multimedia requerido por el usuario.



Player

Ejemplo: Contenido Multimedia

En el caso en el que se decida implementar contenido multimedia (sonido, vídeo) se tendrá la necesidad de implementar un player, teniendo en cuenta esta consideración nos encontraríamos con una estructura formada por tres áreas:

Contenido: es el área definida en la que se muestra la información requerida por el usuario, en esta pantallas recomendamos mostrar el contenido multimedia requerido por el usuario.

Elementos informativos: recomendamos reservar un área para mostrar una breve descripción del contenido.

Elementos de acción: en el caso en el que fuése necesario por carecer en el mando de los botones que ejecutan acciones sobre el video se debe reservar un área para incluir estos botones y que el usuario pueda acceder a ellos y poder así aplicar la funcionalidad requerida sobre el video.



Estructura modular

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 al contenido.

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.

Dada la flexibilidad de los módulos que componen una aplicación desde Telefónica I+D queremos dar una serie de recomendaciones (en ningún caso restrictivas) para mostrar simplemente una serie de ejemplos en los que en función de la utilización de los módulos podremos crear layouts diferentes para cubrir los mismos casos de uso.

Describimos pues los siguientes módulos en el ámbito de las aplicaciones de deportes:

- Menú principal
- Subcategorías
- Televisión
- Contenido
- Búsqueda (teclado)

Menú principal

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

La recomendación en las aplicaciones de deportes es la de la categorización de la información en menús que se encargan de filtrar el contenido por temáticas, es por esto que podemos generar una gran cantidad de categorías en función de los parámetros que consideremos oportunos para cada aplicación.

Aquí se muestran unos casos orientativos de categorización del menú en función del contenido de la aplicación.

EJEMPLO:

Una categorización habitual podría ser:

- Actualidad (noticias generales)
- Fútbol
- Baloncesto
- Tenis
- Atletismo
- Formula 1
- Otros

Ejemplos: Módulo menú

Módulo de menú en vertical

Módulo de menú en horizontal

Logo Deportes
TV

Menú 01
Menú 02
Menú 03
Menú 04
Menú 05
Menú 06
Menú 07
Menú 08
Menú 09

Título Noticia 01
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 02
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 03
sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 04
sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 05
sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Logo Deportes
TV

Menú 01
Menú 02
Menú 03
Menú 04
Menú 05
Menú 06
Menú 07

Título Noticia 01
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 02
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 03
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 04
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Título Noticia 05
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci.
25 de mayo 2010

Subcategorías

Las subcategorías son un módulo compuesto por un subconjunto de información encerrado por la composición.

Debido a la cantidad de información que pueden abarcar este tipo de aplicaciones es necesario diseñar módulos específicos que nos ayuden a construir la aplicación y hacerla así más comprensible a nivel de percepción del usuario.

Debido a la flexibilidad en cuanto al diseño de todos los módulos se pueden definir diferentes estilos y tamaños utilizando elementos de diseño como:

- Texto
- Imágenes
- Iconos

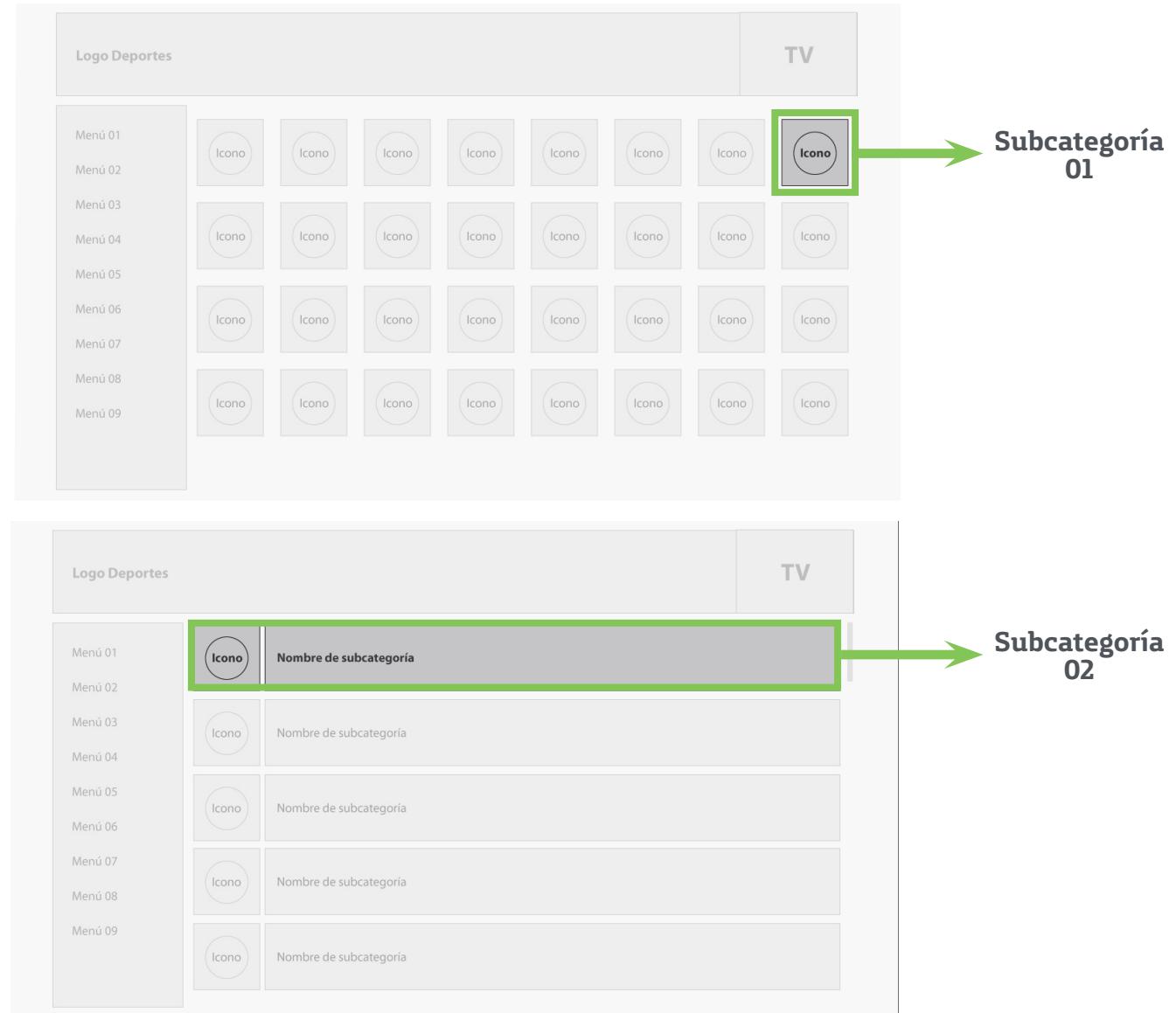
Como ejemplo vamos a desarrollar como podría ser la categorización de las subcategorías para un elemento de menú.

EJEMPLO:

Para un elemento de menú FÚTBOL:

- Liga Española
- Liga Inglesa
- Liga Francesa
- Liga Argentina
- Liga Holandesa
- ...

Ejemplos: subcategorías



Televisión

La televisión es un valor añadido para este tipo de aplicaciones ya que podemos aprovechar la capacidad del medio para aportar una experiencia más completa al usuario.

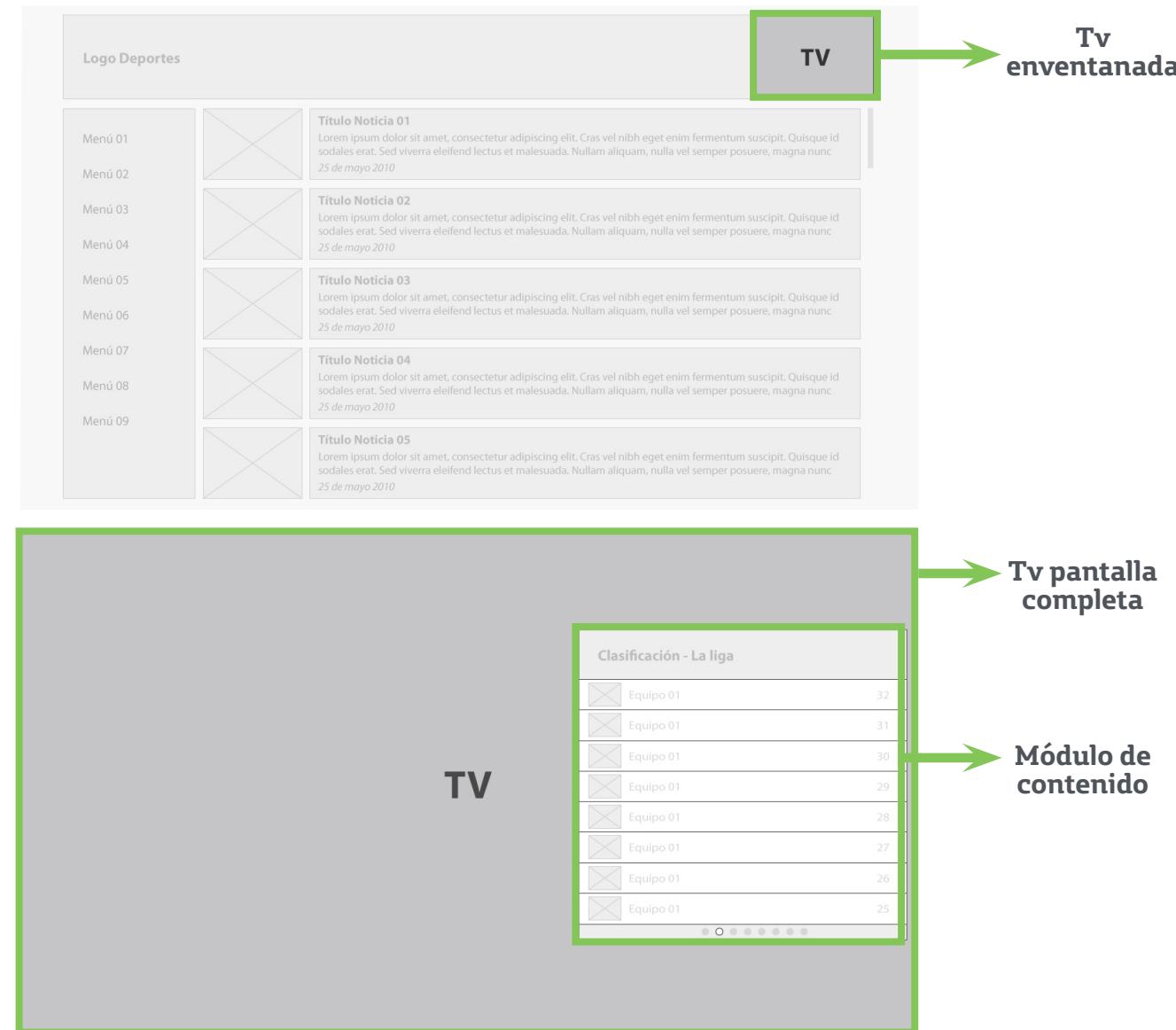
Aprovechar la emisión de televisión para incorporar esta información en la interfaz de la aplicación puede ser en muchos casos un valor añadido a la información que estamos aportando al usuario.

Este módulo se genera a partir de los componentes propios de vídeo que se capturan de la emisión televisiva.

Los tamaños a los que recomendamos utilizar este módulo no son restrictivos en ningún caso, podemos aprovechar el tamaño total de la pantalla o simplemente enventanar dicho contenido y ubicarlo en el lugar que se considere más oportuno teniendo en consideración el valor de aporte al usuario con respecto al resto de elementos.

La única limitación que aportamos desde Telefónica I+D en cuanto a las dimensiones de este módulo es que siempre se mantenga el aspect ratio de la emisión, es por esto que si tenemos una emisión a 4:3 o 16:9 no recomendamos en ningún caso cambiar las proporciones de cada uno de estos formatos.

Ejemplos: Módulo TV



Contenido

El contenido es un elemento que debe cumplir las expectativas del usuario acercándole la información más oportuna en función de sus requerimientos.

La información de estas aplicaciones se puede obtener de las fuentes RSS existentes en Internet.

El contenido de estas aplicaciones puede ser de muchos tipos, siempre en función de la fuente de datos de la cual estemos obteniendo la información.

- **Noticias**
- **Clasificaciones**
- **Estadísticas**
- **Resultados**
- **Contenido Multimedia**
- **Información OnLive!**

Desde Telefónica I+D recomendamos construir estas aplicaciones teniendo en cuenta los siguientes elementos:

- Texto
- Fotos
- Gráficos
- Clips de vídeo
- Clips de sonido

Se debe de tener en cuenta la posibilidad de implementación de todo este tipo de elementos a la hora de diseñar y conseguir así adaptar el diseño al contenido y que este sea lo más lógico, comprensible y útil para el usuario.

Todos los componentes utilizados para la generación de los layouts y diseños de la aplicación pueden tener varios niveles de profundidad, lo que aporta al usuario mayor nivel de información y otorga flexibilidad a los diseñadores y desarrolladores a la hora de crear aplicaciones.

Un punto clave a tener en cuenta a la hora de definir el diseño es tener claro el objetivo de la aplicación que se desea abordar y utilizar así los componentes en nivel de profundidad más óptimo para categorizar de forma coherente la información.

Noticias

Contenido Noticias 01: en este nivel se incluye una breve información como puede ser un titular y la fecha de creación.

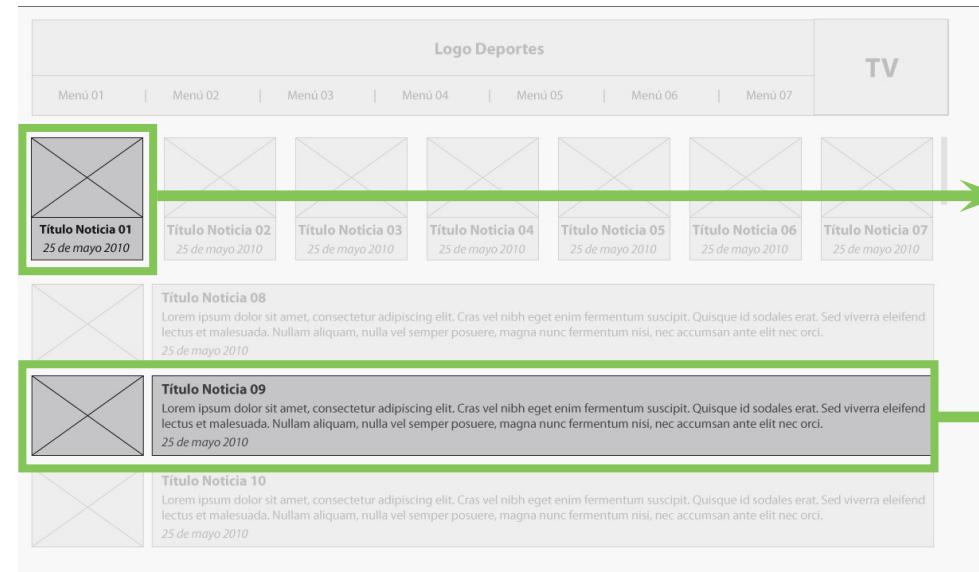
Contenido Noticias 02: en este nivel se amplia la noticia dejando ver al usuario una breve información de la noticia desarrollada.

Contenido Noticias 03: en este nivel el objetivo es mostrar al usuario toda la información referente a la noticia.

Desde Telefónica I+D recomendamos construir estos componentes teniendo en cuenta los siguientes elementos:

- Texto
- Fotos
- Gráficos
- Clips de vídeo
- Clips de sonido

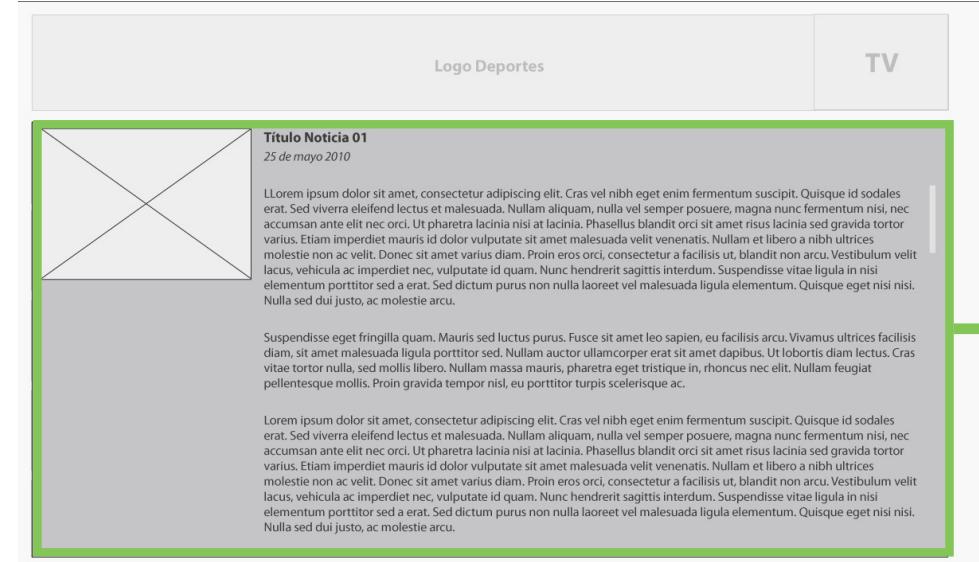
Ejemplo: Contenido noticias



Contenido Noticias 01

Contenido Noticias 02

Contenido Noticias 03



Clasificaciones

Clasificación reducida: en este nivel se incluye una breve información con datos concretos relativos a la clasificación.

Clasificación extendida: en este nivel se amplia la información dejando ver todos los datos relativos a la clasificación.

Desde Telefónica I+D recomendamos construir estos componentes teniendo en cuenta los siguientes elementos:

- Texto
- Fotos
- Gráficos

Menú		Noticias				Clasificación - La liga	
Menú 01		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 02		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 03		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 04		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 05		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 06		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 07		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 08		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	
Menú 09		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010				Equipo 01 25	

Ejemplo: Contenido clasificaciones

Clasificación reducida

Menú		Noticias				Clasificación Conferencia Este	
Menú 01		Título Noticia 05 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sociates erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc.				Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 02						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 03						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 04						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 05						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 06						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 07						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 08						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	
Menú 09						Equipo 01 32 14 18 4.321 2.812	

Clasificación extendida

Estadísticas

Resultados: en este componente se incluye información relativa a una serie de eventos esta información puede ser a la conclusión del evento o en el transcurso del mismo (onLive!).

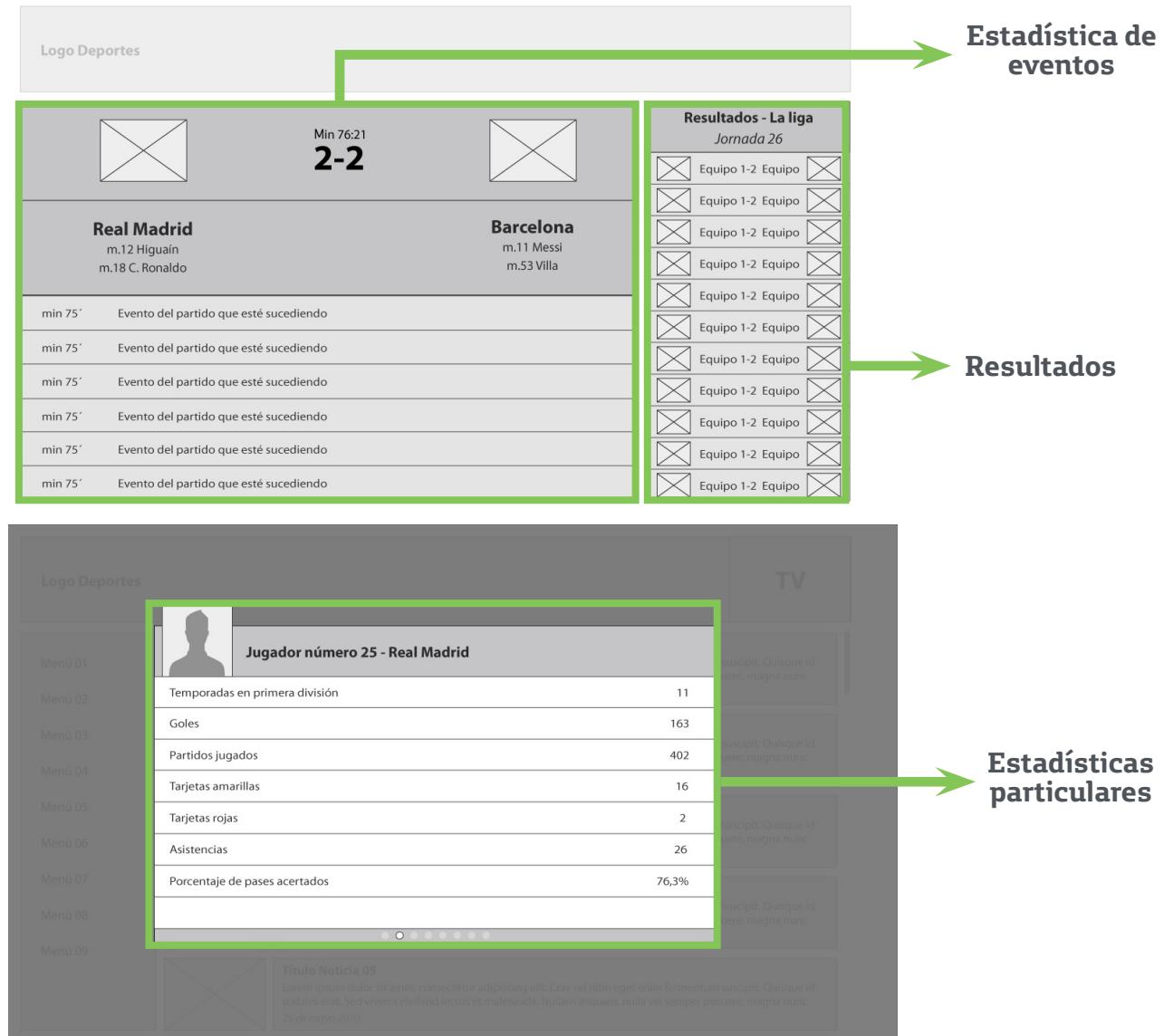
Estadísticas de eventos: en este componente se incluye información relativa a un evento, puede ser a nivel de resumen de un evento pasado o a medida que el evento está sucediendo (onLive!).

Estadísticas particulares: este componente se refiere a información concreta de un equipo, jugador, evento, etc.

Desde Telefónica I+D recomendamos construir estos componentes teniendo en cuenta los siguientes elementos:

- Texto
- Fotos
- Gráficos
- Clips de vídeo
- Clips de sonido

Ejemplo: Contenido estadísticas



Multimedia

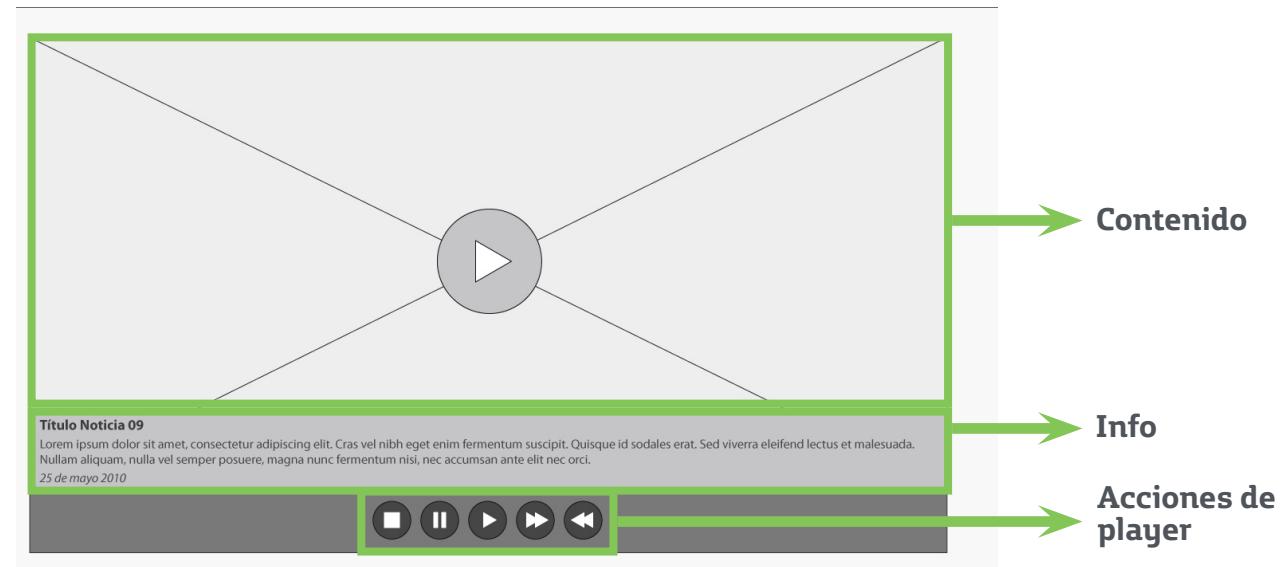
Ejemplo: player

Este componente está preparado para mostrar contenido de vídeo, música y fotos.

En el ejemplo mostramos el módulo de player de vídeo, recomendamos para casos más concretos consultar la guía de estilos creada para aplicaciones multimedia ya que de ahí se pueden sacar ejemplos de módulos, layouts y componentes más adaptados al contenido que se desee mostrar.

Los elementos a utilizar en este componente son

- Botones.
- Iconos.
- Textos.
- Imágenes.



On Live!

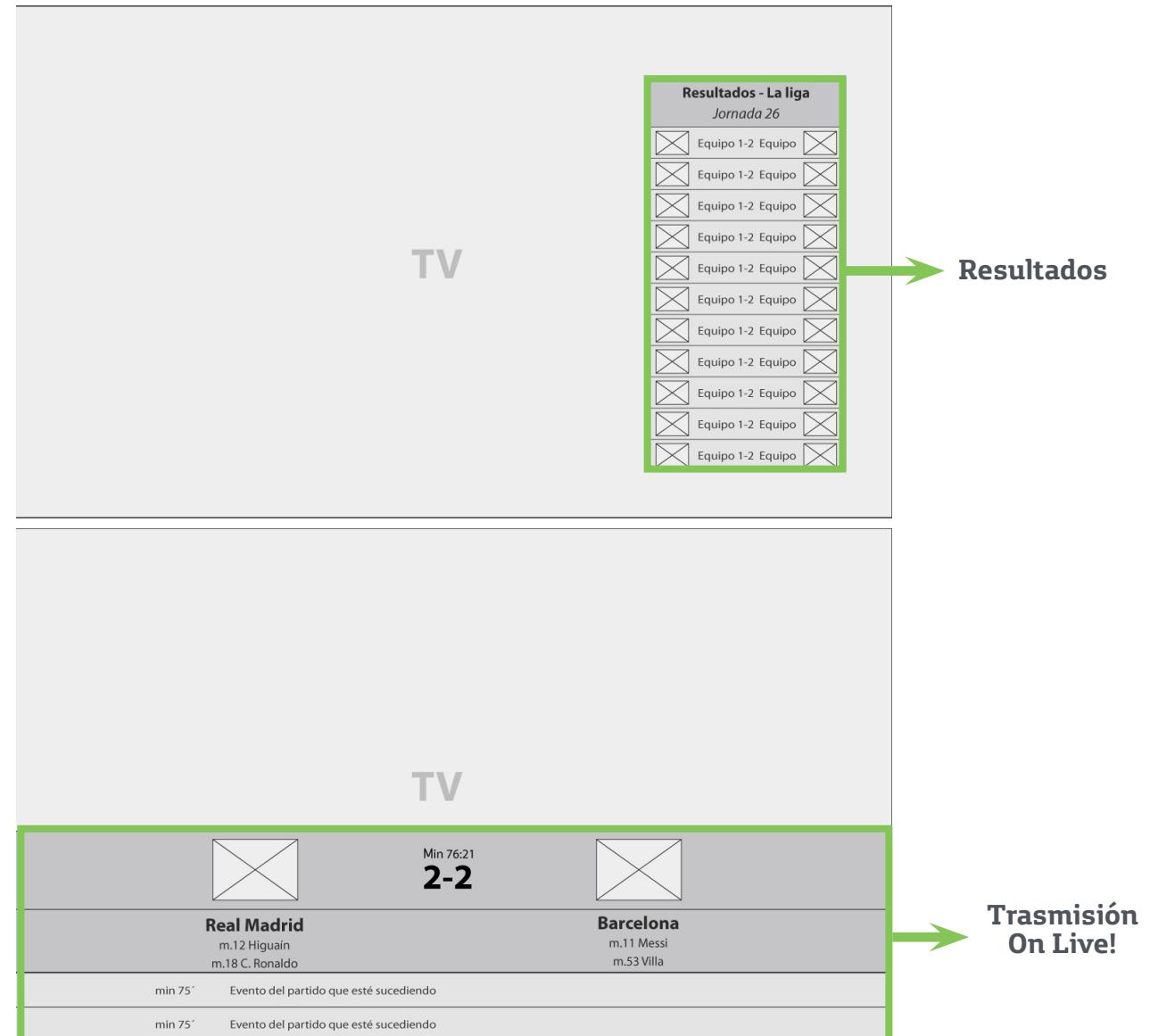
Este componente se genera apartir de otros componentes explicados anteriormente, su objetivo principal es poder ofrecer un contenido más atractivo y con mayor valor informativo al usuario ya que se refiere a información que se esté dando en el momento actual.

Una de las recomendaciones que aportamos es la utilización de este componente junto al módulo de TV a pantalla completa para poder crear una mejor experiencia de usuario.

Desde Telefónica I+D recomendamos construir estos componentes teniendo en cuenta los siguientes elementos:

- Texto
- Fotos
- Gráficos
- Clips multimedia

Ejemplo: Contenido On Live!



Acciones

Las acciones son funcionalidades que tienen una repercusión directa sobre el contenido al que están asociadas.

La finalidad de este componente es la de abarcar toda esa funcionalidad que se pueda asociar a un contenido concreto para generar casos de uso mucho más atractivos para el usuario.

Se podrían asociar estas acciones por ejemplo a un player (es el caso concretado anteriormente en esta guía) e incluso se podría dar un caso de uso por el cual el usuario podría hacer comentarios sobre el contenido independientemente de el tipo de contenido al que se refiera.

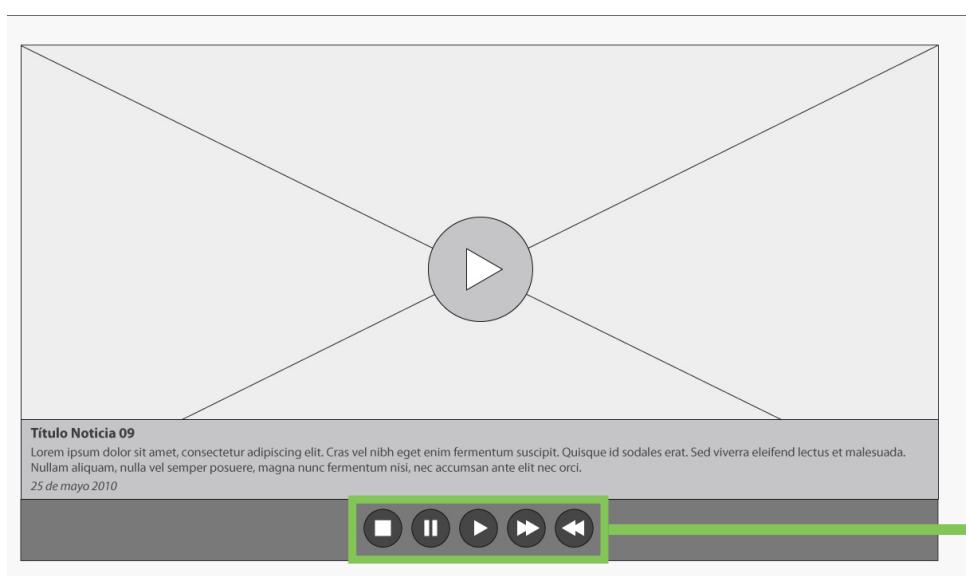
Los elementos que recomendamos para menú de acciones son:

- Botones.
- Iconos.
- Textos.

Ejemplo: módulo acciones

Logo Deportes			
Menú 01	Menú 02	Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010	Publicar comentario Comentar noticia Compartir en Twitter
Menú 03	Menú 04	Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010	Publicar comentario Comentar noticia Compartir en Twitter
Menú 05	Menú 06	Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010	Publicar comentario Comentar noticia Compartir en Twitter
Menú 07	Menú 08	Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010	Publicar comentario Comentar noticia Compartir en Twitter
Menú 09		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. 25 de mayo 2010	Publicar comentario Comentar noticia Compartir en Twitter

Acciones de feed



Acciones de player

Búsqueda

Ejemplos: teclado

La búsqueda es una funcionalidad que puede aportar un valor añadido a las aplicaciones referentes a noticias.

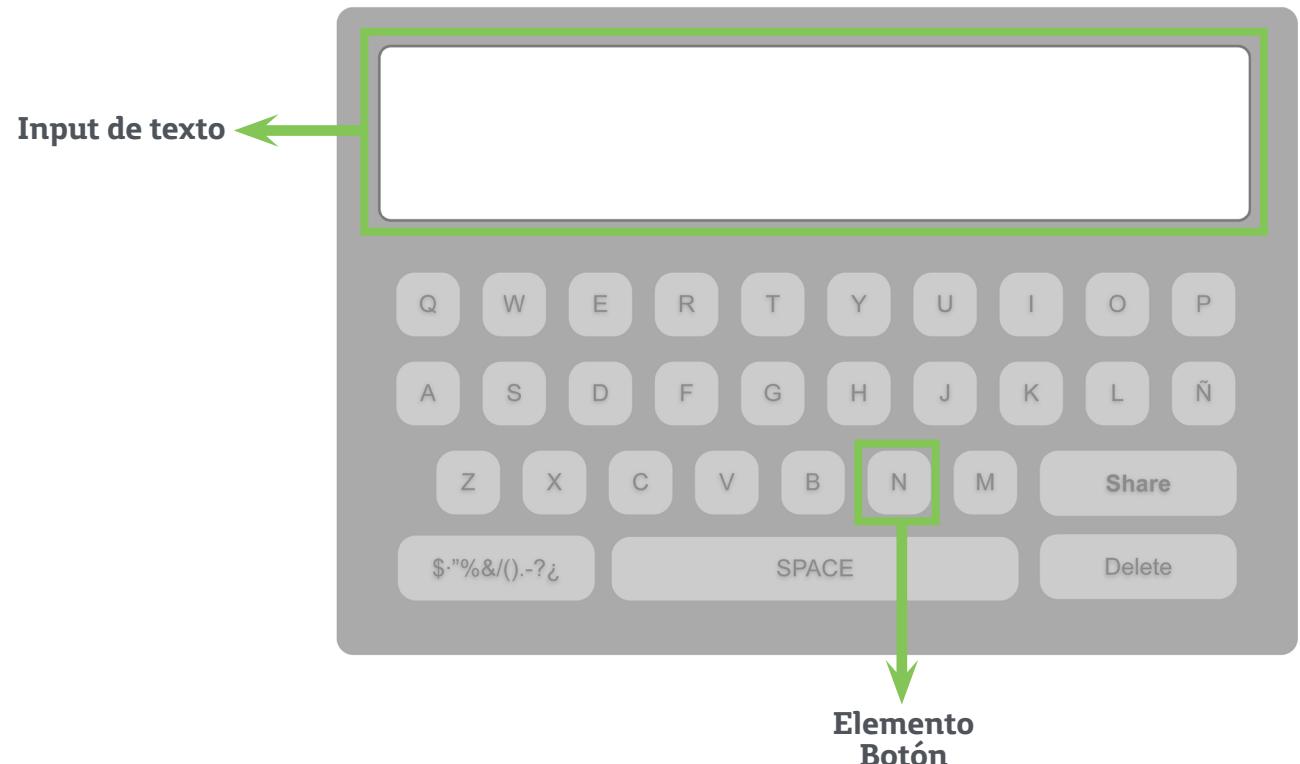
En las aplicaciones de noticias que hemos analizado hemos detectado la ausencia de la búsqueda de noticias para acceder a un contenido concreto requerido por el usuario, consideramos oportuna (a nivel de recomendación) la inclusión de este tipo de funcionalidades dado que podría ser un elemento diferenciador que aportaría un mayor nivel de satisfacción al usuario.

El teclado es la solución a este tipo de funcionalidades.

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.

Los elementos que definen un teclado son:

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



Este ejemplo de teclado es una simple referencia para la inclusión de elementos en la generación de teclados, si se decide incluir un teclado en la aplicación recomendamos acceder a la guía referente a teclados que posee el departamento de UX de Telefónica I+D.

Elementos de feedback

Ejemplos: elementos feedback

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

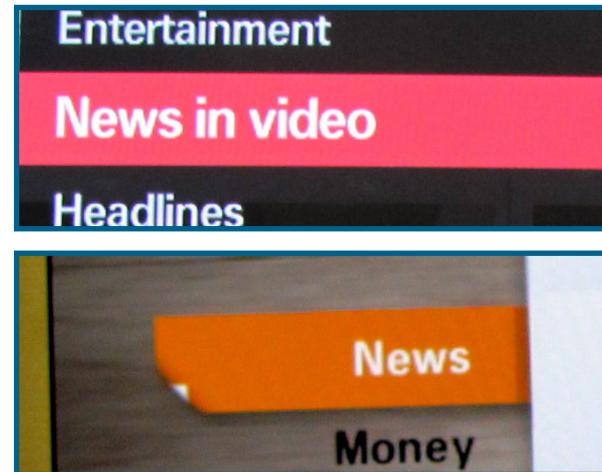
Los elementos de feedback que hemos definido para las aplicaciones visuales son:

- Iconos
- Focos
- Botones
- Scroll

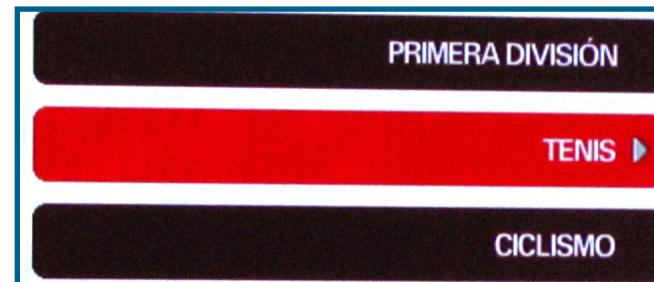
Iconos



Focos



Botones



Scroll



Ejemplos

En función de la ubicación y formato de cada uno de los módulos se pueden construir layouts muy diferentes, aquí mostramos algunos ejemplos que apoyan la idea de Telefónica I+D de no ser restrictivos al respecto de esta guía.

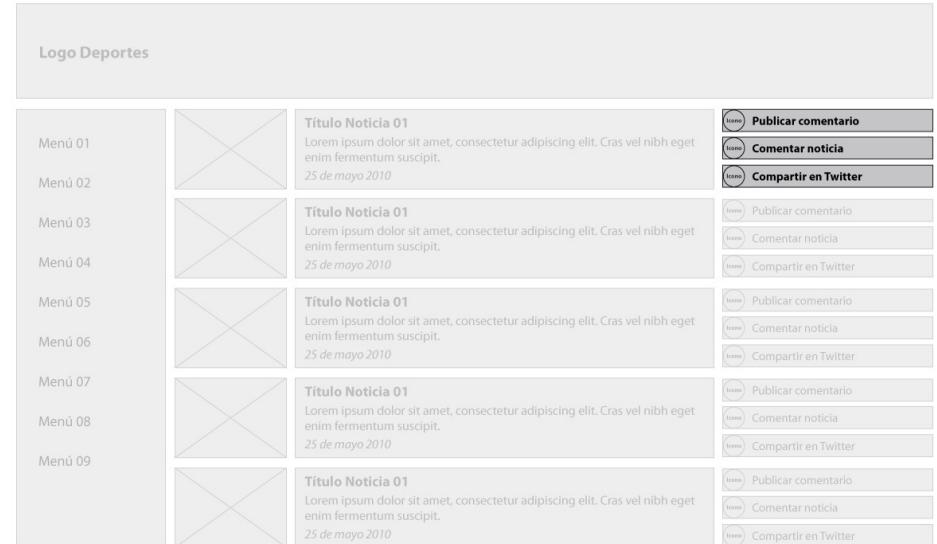
Logo Deportes	TV	
Menú 01		Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc. 25 de mayo 2010
Menú 02		Título Noticia 02 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc. 25 de mayo 2010
Menú 03		Título Noticia 03 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc. 25 de mayo 2010
Menú 04		Título Noticia 04 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc. 25 de mayo 2010
Menú 05		Título Noticia 05 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc. 25 de mayo 2010
Menú 06		
Menú 07		
Menú 08		
Menú 09		

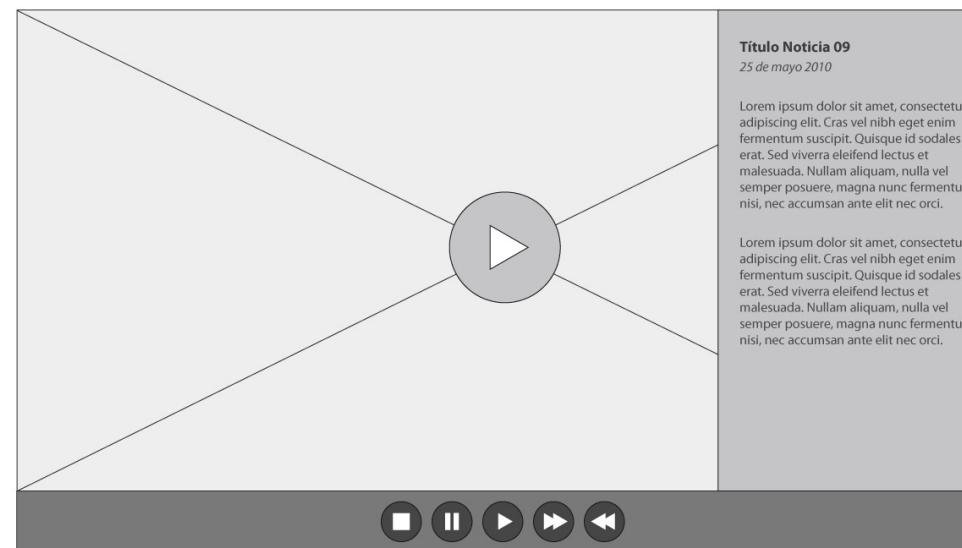
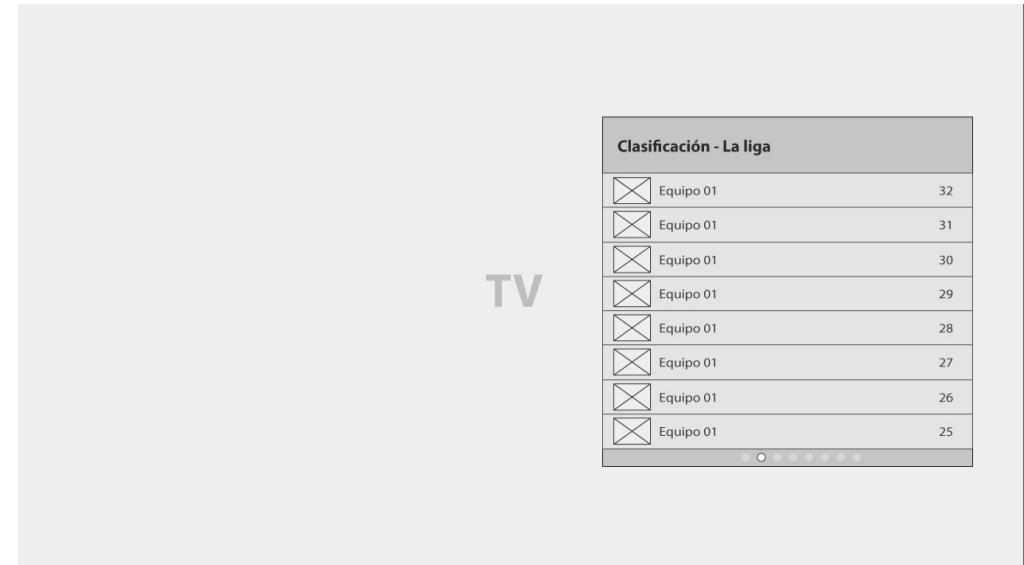
Logo Deportes	TV
Menú 01 Menú 02 Menú 03 Menú 04 Menú 05 Menú 06 Menú 07	
	Título Noticia 01 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci. 25 de mayo 2010
	Título Noticia 02 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci. 25 de mayo 2010
	Título Noticia 03 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci. 25 de mayo 2010
	Título Noticia 04 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci. 25 de mayo 2010
	Título Noticia 05 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Cras vel nibh eget enim fermentum suscipit. Quisque id sodales erat. Sed viverra eleifend lectus et malesuada. Nullam aliquam, nulla vel semper posuere, magna nunc fermentum nisi, nec accumsan ante elit nec orci. 25 de mayo 2010

TV apps (Deportes)

Guidelines

Descripción y control de la interfaz/Estructura





Consideraciones

El futuro (PIP)

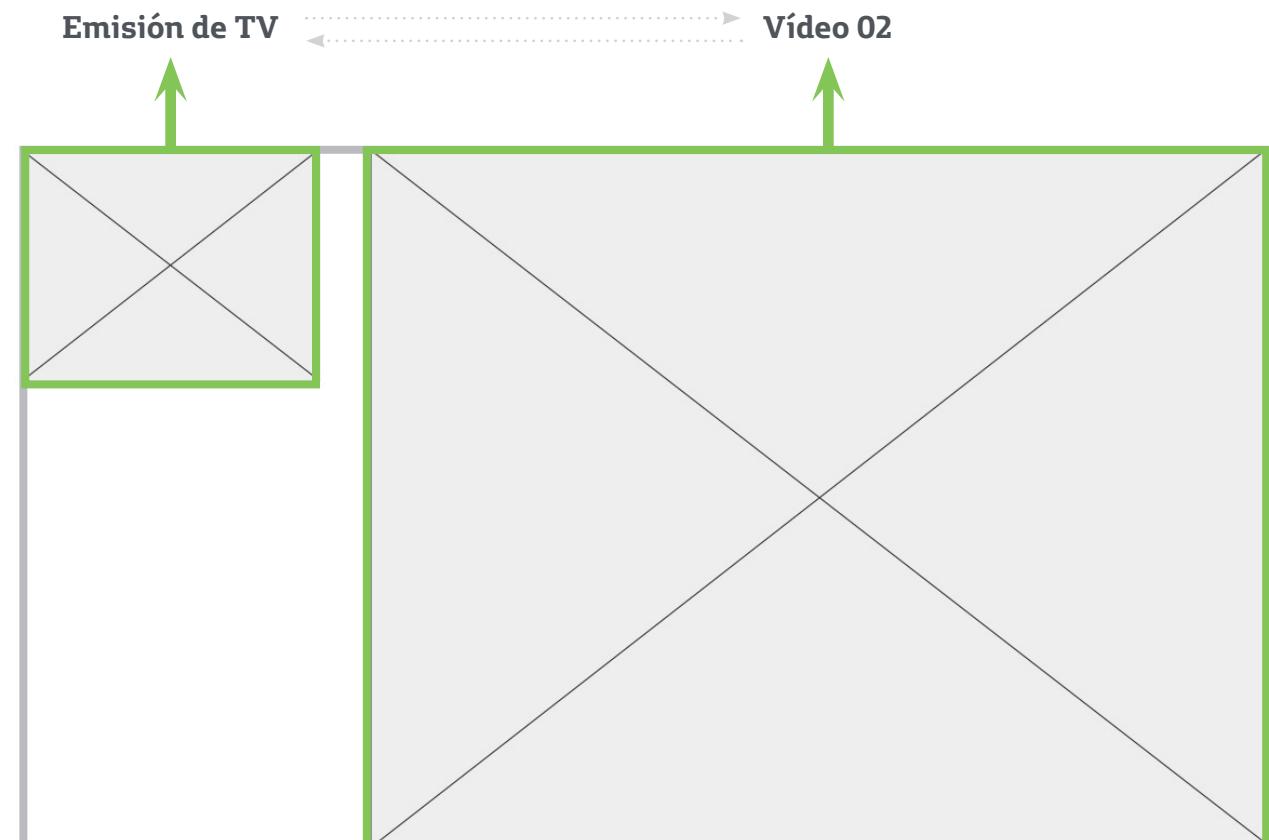
No podemos parar aquí, la idea es continuar y anticiparnos al mercado, generar necesidades y crear experiencias de usuario más enriquecedoras cada día.

Desde Telefónica I+D nos vemos en la obligación de considerar la posibilidad de seguir creciendo en funcionalidades para cualquier aplicación que se genere.

El Picture in Picture (PIP) es una opción a considerar debido a su potencia y a la cantidad de información y funcionalidad que podríamos aportar al usuario.

Este concepto está basado en mostrar dos vídeos en pantalla, pero se puede explotar esta posibilidad para poder así aportar mayor funcionalidad al usuario.

Ejemplo: PIP



TV apps (Deportes)

Guidelines

Descripción y control de la interfaz/Consideraciones

