

UT9: Proyecto Final

FASE II:

Arquitectura de información

Y

WireFrames

Esquema de contenidos

1. Arquitectura de la información.
 - a) Clasificación de la información.
 - b) Estructuras de navegación.
 2. Diseño para la interacción.
 - a) Galería de gestos.
 - b) Elementos Gráficos.
 3. Principios para el diseño de interfaces móviles.
 4. Sketching y wireframes.
-

Arquitectura de la información.

- Arquitectura de la información.
 - La arquitectura de la información (AI) es el arte y la ciencia de organizar espacios de información con el fin de ayudar a los usuarios a satisfacer sus necesidades de información.
 - Debemos ayudar al usuario a encontrar y gestionar la información de manera efectiva.
 - La arquitectura de la información incide en:
 - Como se va a clasificar esa información.
 - Como será la estructura de navegación.
 - Etiquetado de las diferentes opciones.
-

Arquitectura de la información.

- Clasificación de la información
 - Inventario de contenidos:
 - Listado de pantallas.
 - Jerarquizar el contenido->árbol de navegación.
 - Ordenación de tarjetas.
 - Categorización abierta.
 - Categorización cerrada.
 - Estructuras de navegación:
 - ¿Dónde estoy?.
 - ¿De donde vengo.
 - ¿Dónde puedo ir?
-

Estructuras de navegación

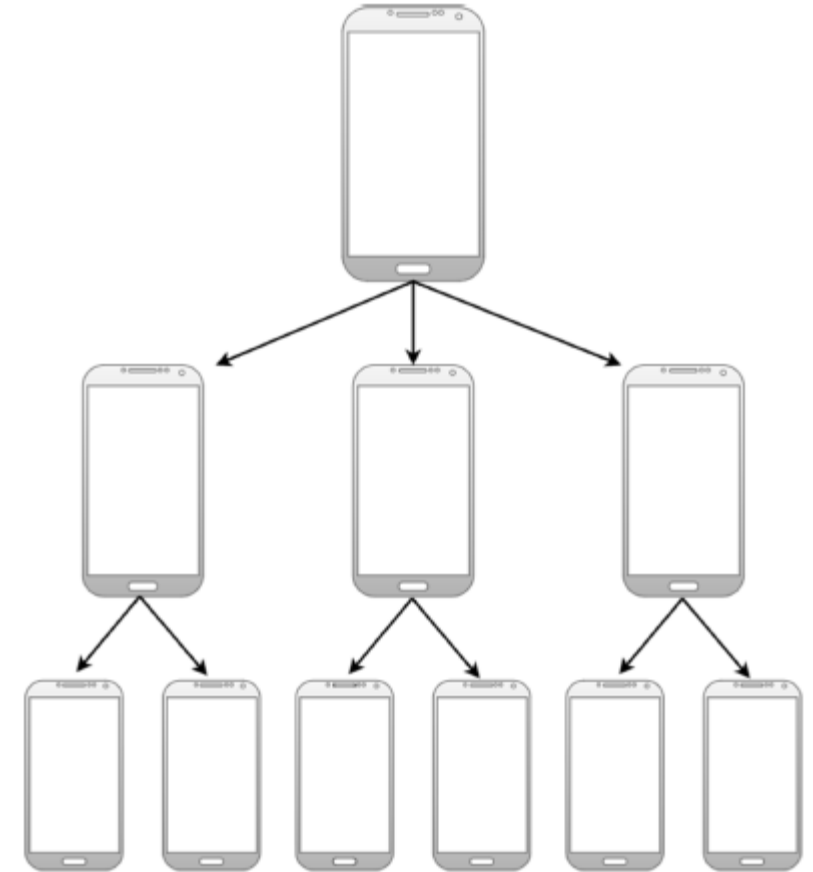
- Diseño de la estructura de navegación:
 - Diagramas de flujo.
 - Árbol de navegación de una web.
 - Estructuras:
 - Jerárquica
 - Lineal.
 - Hub.
 - Pestañas.
 - Red.
-

Estructuras de Navegación.

- Navegación Jerárquica.

- La información se organiza en forma de árbol.
- Contenido general niveles superiores.
- Contenido específico niveles inferiores.
- No superar los 3 niveles de profundidad.

Estructura de navegación jerárquica

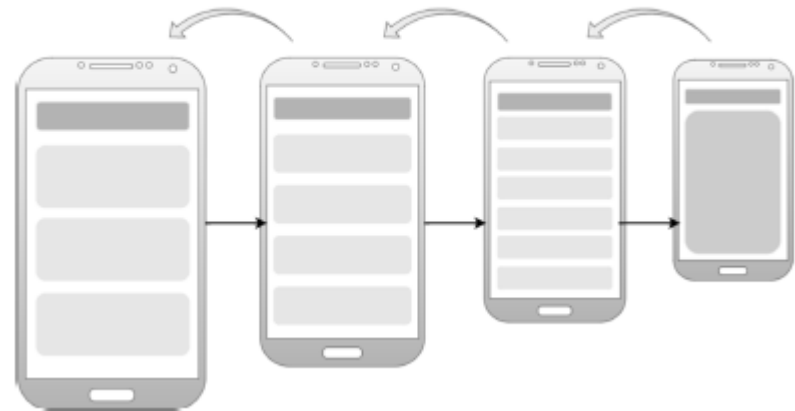


Estructuras de Navegación.

- Navegación Lineal.

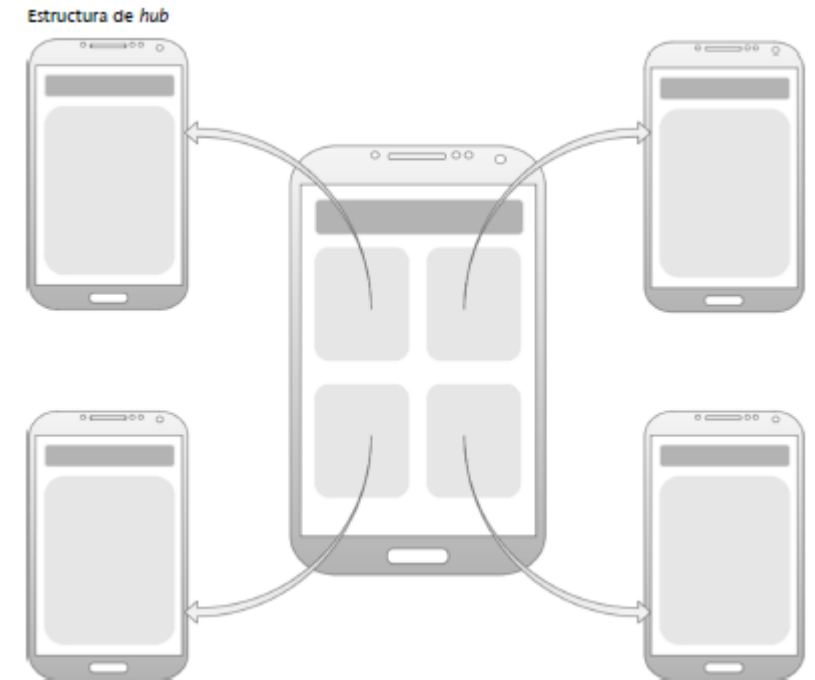
- Proporciona acceso secuencial a la información.
- Ordenado de manera jerárquica, de lo más general a lo más específico.
- No superar 3 niveles.
- Accesorios:
 - Botón de inicio.
 - Menú de navegación

Estructura de navegación lineal



Estructuras de Navegación.

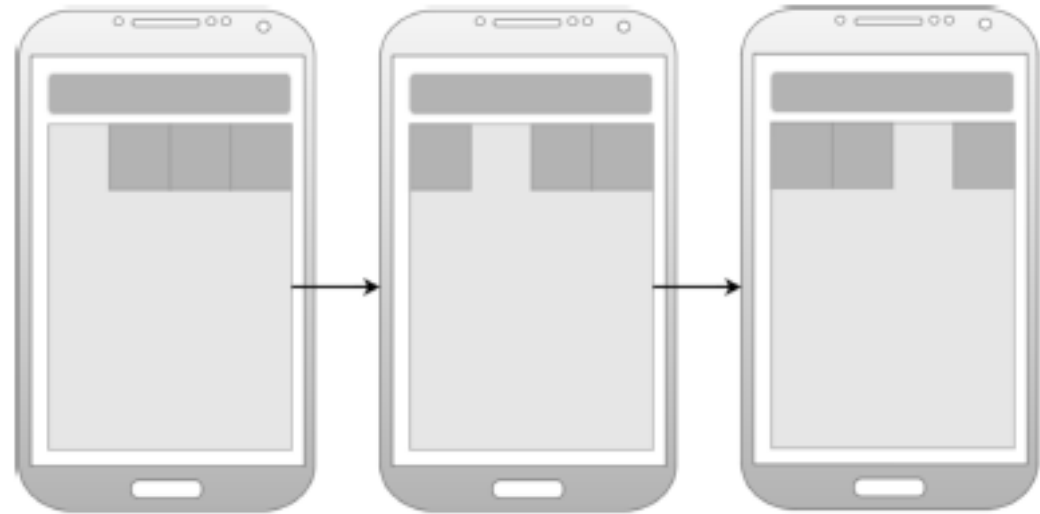
- Navegación en hub.
 - Creación de un índice desde el cual se accede al resto de pantallas de la aplicación.
 - Para cambiar de una opción a otra se pasa por el hub.



Estructuras de Navegación.

- Estructura en pestañas.
 - Conveniente para mostrar contenidos que están al mismo nivel jerárquico.
 - Mostrar la pestaña activa y las disponibles.
 - Titular las pestañas.

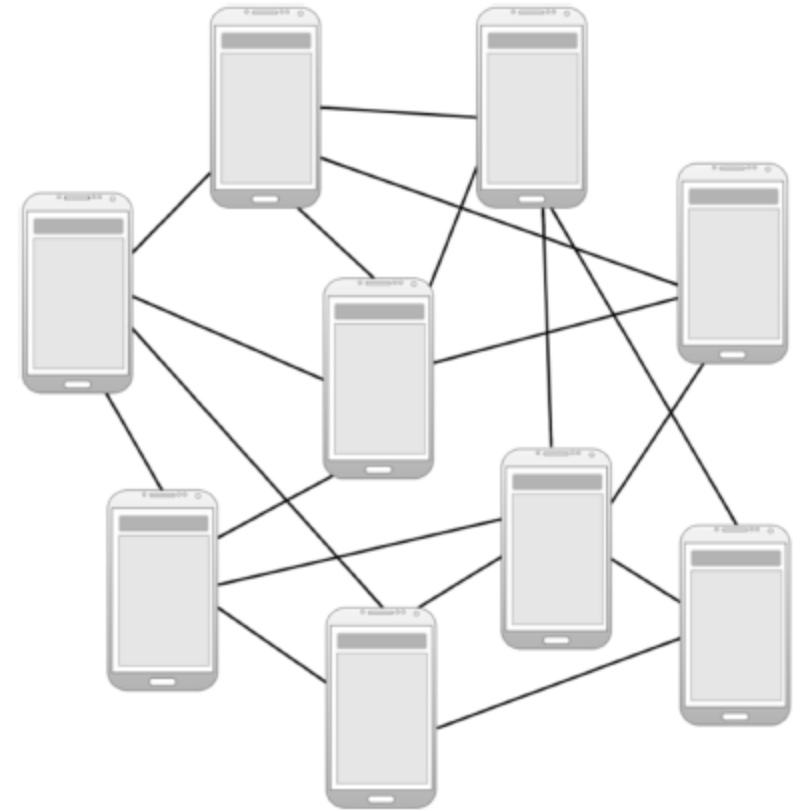
Estructura de navegación en pestañas



Estructuras de Navegación.

- Estructura en red.
 - No existe orden ni jerarquía.
 - Juegos o productos experimentales.

Estructura de red



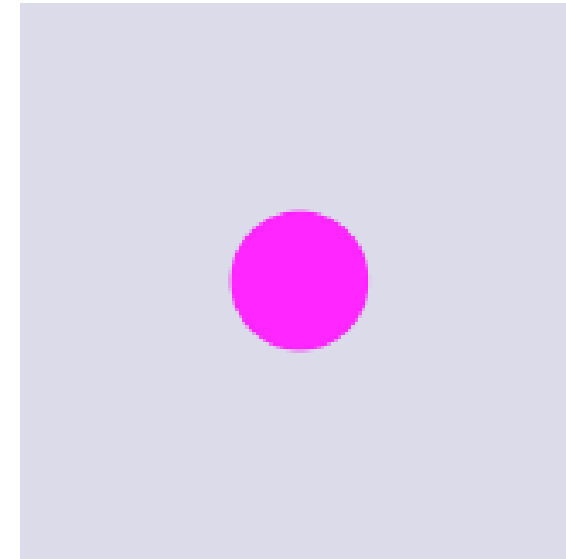
Diseño para la interacción.

- Galería de gestos.
 - Toque.
 - Toque Largo.
 - Deslizar.
 - Arrastrar.
 - Separar y pellizcar los dedos.
 - Rotar.
 - Girar y rotar el dispositivo.
 - Mover.
 - Elementos Gráficos.
 - Tipografía.
 - Iconos.
 - Widgets.
 - Notificaciones.
-

Galería de gestos.

- Toque.
 - El toque (tap) es el gesto más natural.
 - Gesto más fácil de aprender.
 - Similar al clic del ratón.

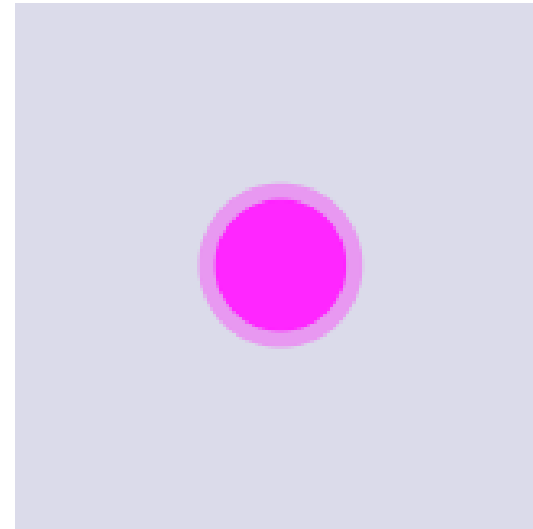
Toque



Galería de gestos.

- Toque Largo.
 - Toque largo o tap and hold.
 - Comparable al clic con el botón secundario del ratón.

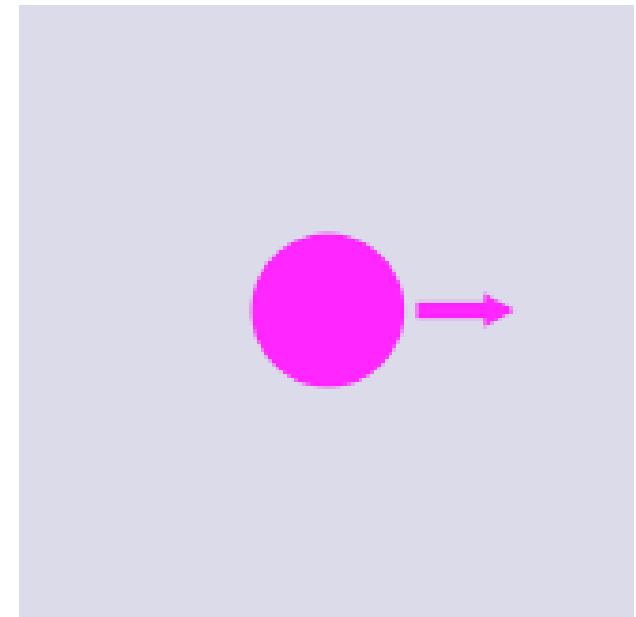
Toque largo



Galería de gestos.

- Deslizar.
 - La acción de deslizar (swipe) el dedo sobre la pantalla es otro gesto natural sobre un dispositivo táctil.
 - Variantes de este gesto:
 - Velocidad a la que se hace.
 - Número de dedos.

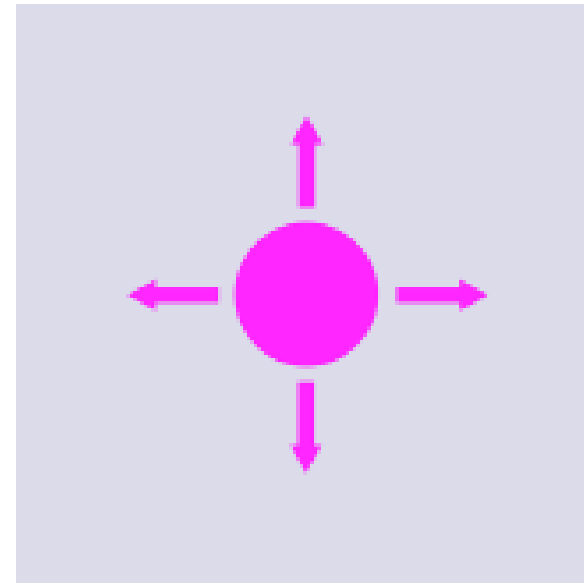
Deslizar



Galería de gestos.

- Arrastrar.
 - Con este gesto se puede mover tanto un elemento, como desplazar el foco de la pantalla o reordenar los elementos de una lista.

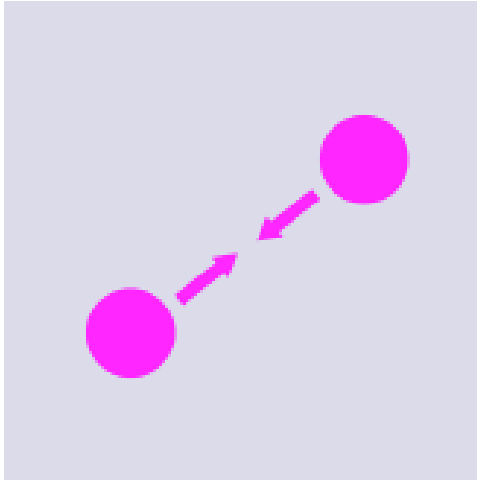
Arrastrar



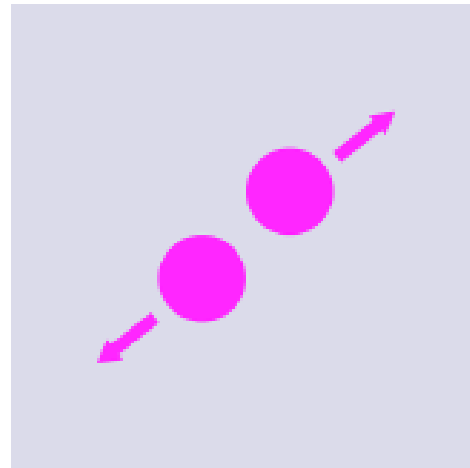
Galería de gestos.

- Separar y pellizcar con los dedos.
 - Este gesto se ha acabado convirtiendo en sinónimo de ampliar y reducir.

Pellizcar



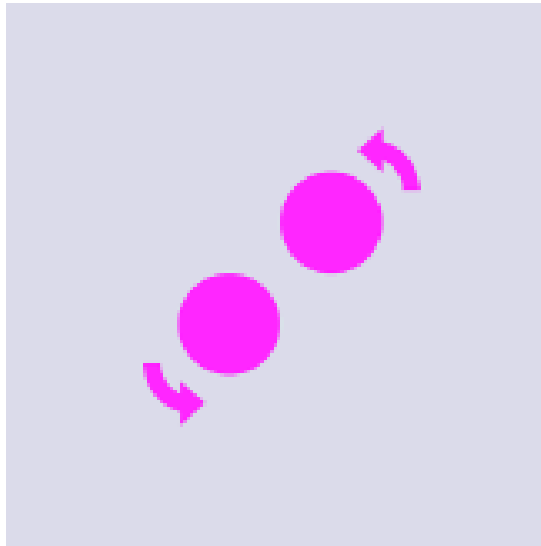
Separar



Galería de gestos.

- Rotar.
 - Con este gesto hacemos rotar sobre su eje el contenido mostrado en pantalla.
 - Muy usado en mapas.

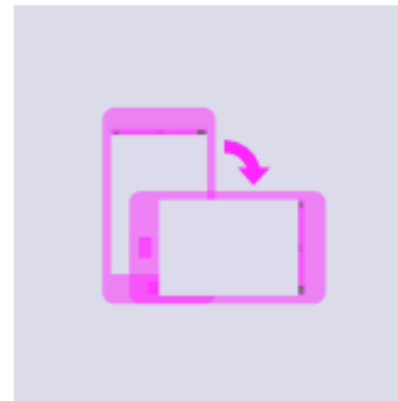
Rotar



Galería de gestos.

- Girar y rotar el dispositivo.
 - El acelerómetro y el giroscopio permiten detectar cambios en la orientación del dispositivo.
 - Vertical (Portrait)
 - Horizontal (Landscape).
 - Esta función permite adaptar la visualización de la pantalla o usar el dispositivo para otras cosas.

Girar y rotar el dispositivo



Elementos Gráficos

- Tipografía.
 - Tipografía estándar del sistema operativo.
 - Consejos:
 - Mejor sin serifa.
 - Tamaño adecuado.
 - Color y contraste.
 - Jerarquías: distintos niveles de tamaño.
 - Espaciado.
 - Tipografía responsiva.
 - Alineación.
-

Elementos Gráficos

- Iconos.
 - Atajos de acceso a la aplicación.
 - Deben estar titulados de manera simple.
 - Tipos de icono:
 - Iconos fijos.
 - Iconos interactivos.
-

Elementos Gráficos

- Widgets.
 - Pequeñas ventanas que nos permiten visualizar el contenido de una aplicación sin necesidad de abrirla.
 - Tipos de widgets:
 - Widgets de información.
 - Widgets de colección.
 - Widgets de control.
 - Widgets híbridos.
-

Elementos Gráficos

- Notificaciones.
 - Sirven para advertir al usuario de alertas o cambios en el estado del sistema y aplicaciones.
 - Dependen del propio sistema operativo.
 - Características:
 - Incluyen el icono de la aplicación que la genera, un título y un texto y una marca de tiempo.
 - Algunos sistemas operativos permiten una vista expandida.
 - El usuario debe poder decidir si atenderla o no.
-

Principios para el diseño de IU móviles.

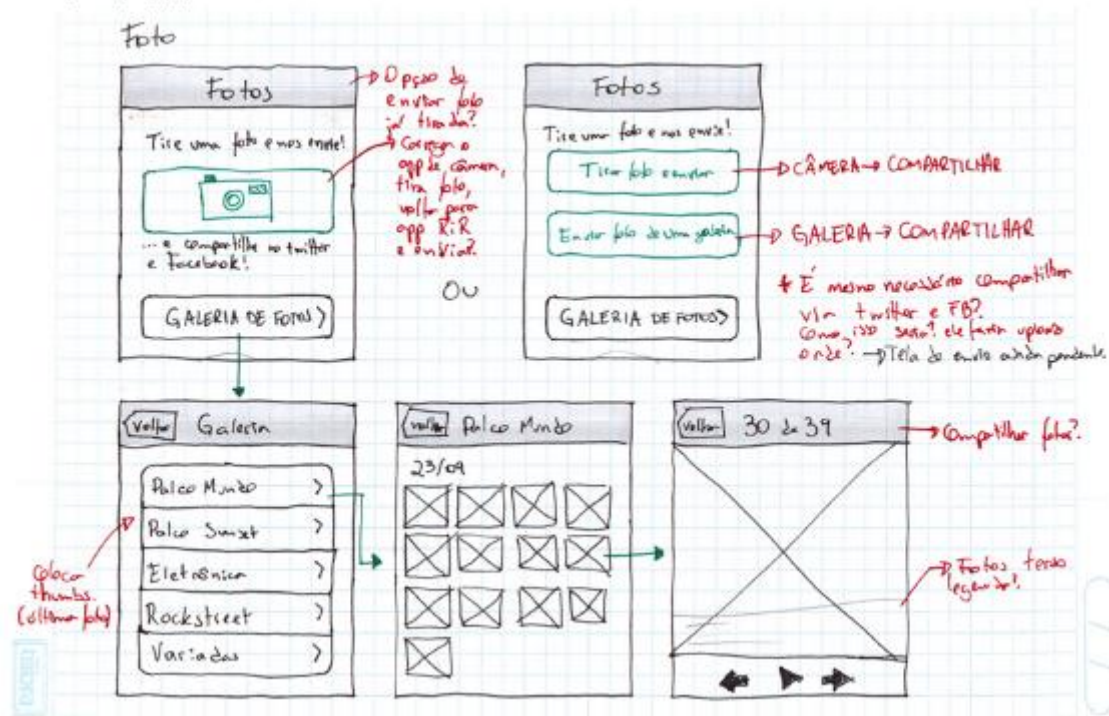
- Simplicidad.
 - Fáciles de usar. Deben ayudar a conseguir el objetivo del usuario.
 - Eficiencia.
 - Medida por el número de pasos que tiene que dar el usuario para conseguir un determinado objetivo.
 - Consistencia.
 - Respeta los estándares y paradigmas del sistema operativo.
 - Interacción.
 - Debe responder fielmente a los movimientos del usuario.
 - Metáforas.
 - Tiempo de respuesta.
-

Sketching y Wireframes.

- Prototipado:
 - Piedra angular del proceso de diseño.
 - Fases:
 - Sketching: damos forma a nuestras ideas en esbozos en papel.
 - Wireframes: las ideas empiezan a tomar forma: cajas, listas, menús etc.
 - Mockups: añadimos detalle a los wireframes. Interacción a las pantallas.
 - Desarrollo: escribimos el código fuente de la aplicación.
 - Prototipado de baja fidelidad: Sketching y Wireframes.
 - Prototipado de alta fidelidad: Mockups.
-

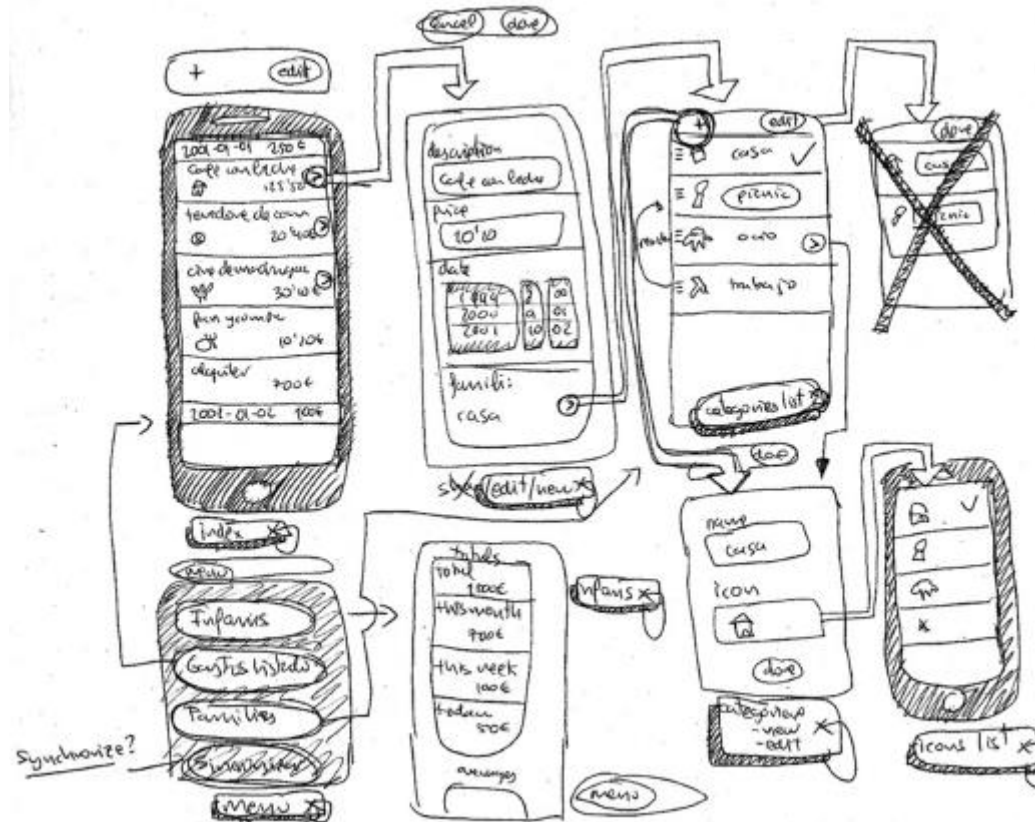
Prototipado de baja fidelidad.

Prototipo a lápiz y papel



Prototipado de baja fidelidad.

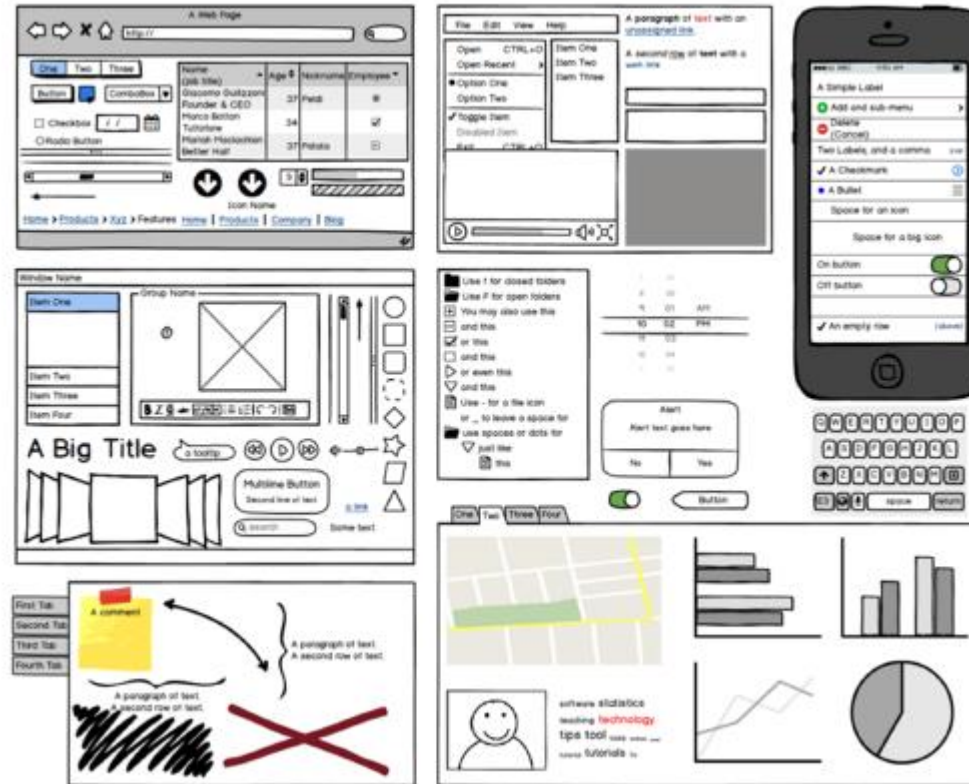
- Árbol de navegación



Herramientas de wireframing

- Balsamiq

Paleta de herramientas en balsamiq



Herramientas de wireframing

- Ninjamock.



Herramientas de wireframing

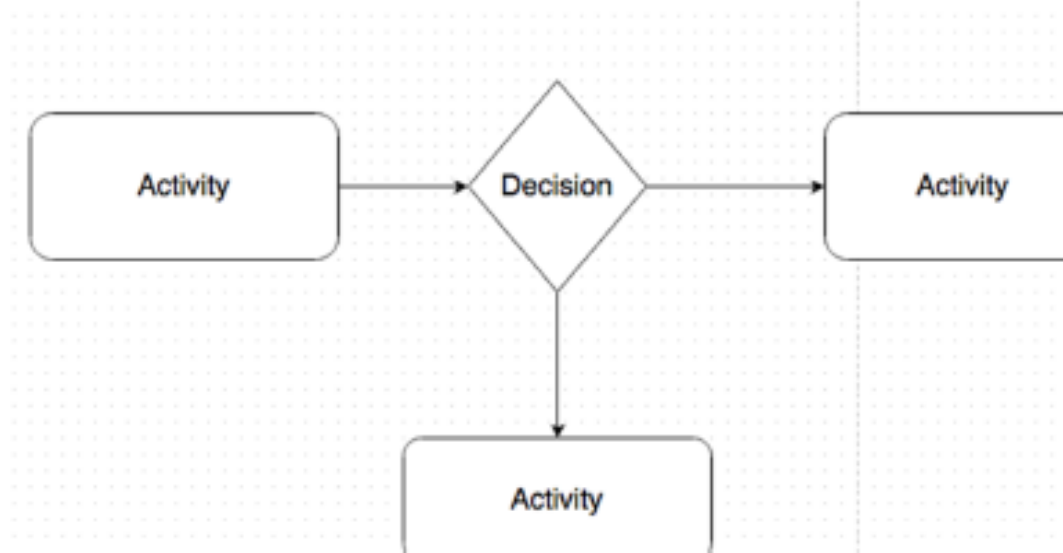
- POP.



Herramientas de wireframing

- Draw.io

Diagrama de flujo en draw.io



Prácticas propuestas

- Fase II Práctica de diseño de app.
 - Tutoriales uso herramientas de wireframing.
-