

DESARROLLO DE INTERFACES

PARTE 2 PROYECTO FINAL.- Arquitectura y 'wireframes'

Descripción y enunciado

Presentación

Con esta práctica aprenderemos a definir la estructura de navegación de nuestra aplicación y nos familiarizaremos con las técnicas de Prototipado más básicas: Sketching y wireframing.

Descripción de la práctica a realizar

En esta práctica deberemos decidir qué estructura tendrá nuestra aplicación y definir su árbol de navegación completo. También realizaremos los primeros bocetos de su interfaz. Aquí es donde soltaremos todo nuestro potencial creativo, y empezaremos a dar forma a nuestras ideas.

El árbol de navegación nos permitirá averiguar cuántas pantallas necesitará nuestra aplicación (aunque es posible que este número cambie más adelante) y establecer una jerarquía. ¿Cómo se moverá el usuario por la aplicación? ¿Necesitaremos un menú? ¿Tendremos que dedicar un apartado a la ayuda? ¿Nos ha quedado un callejón sin salida pendiente de resolver? Dibujando el árbol de navegación responderemos a estas y otras muchas preguntas.

El árbol de navegación debe indicar claramente el recorrido que hará el usuario pantalla a pantalla (se pueden utilizar flechas para indicar el sentido del recorrido).

Una vez tengamos el árbol, es hora de empezar a pintar alguna pantalla. Al principio es mejor hacerlo con un papel y lápiz, sin centrarnos demasiado en los detalles. Aquí lo más importante es captar la esencia de nuestra aplicación.

A continuación, algunos ejemplos que os pueden servir de inspiración:

<http://smashinghub.com/15-amazing-wireframe-mockup-sketches.htm>

<http://designmodo.com/web-mobile-wireframe-sketches/>

Cuando tengamos las ideas un poco más claras, es hora de usar una herramienta de prototipado rápido. En los materiales encontraréis reseña de herramientas recomendadas (balsamiq, ninjamock, pop, draw.io), pero podéis usar cualquier otra que encontréis en Internet.

Para explorar las diferentes posibilidades a la hora de presentar la información, en esta PAC deberéis presentar un diseño alternativo para al menos una de las pantallas de la aplicación, en las que se planteen dos soluciones diferentes a un mismo problema (por ejemplo, en la primera versión se puede utilizar una lista para presentar los resultados de una búsqueda, mientras que en la segunda se presentan directamente sobre un mapa).

En este apartado deberéis justificar las decisiones de diseño que vayáis aplicando, razonando su idoneidad por delante de otras opciones.

Recordad: en esta práctica no necesitamos preocuparnos por el diseño, podéis hacerlo todo en escala de grises, si queréis. Lo que sí ya debéis decidir es para qué dispositivo (móvil o tableta) y para qué sistema operativo deseáis diseñar vuestra aplicación (Android, iOS, Windows Phone...).

Guía para el índice del documento a entregar

- Frase descriptiva de la aplicación de la práctica 1.
- Árbol de navegación de la app con TODAS las pantallas.
- Escaneado de los primeros esbozos de la app a papel y lápiz. No hace falta que sea toda la app, pero sí debe incluir las pantallas más importantes.
- Prototipos en baja fidelidad realizados con una herramienta digital. No hace falta que sea toda la app, pero sí debe incluir las pantallas más importantes.
- Diseño alternativo para al menos una de las pantallas de la aplicación, razonando qué opción nos parece mejor.
- Memoria del trabajo realizado. (Extensión libre)

Formato de entrega: Carpeta zip con un documento en formato PDF (con la memoria) y las imágenes o escaneados de los prototipos (.jpeg, .png, .gif). Si se prefiere, se puede presentar todo en un solo documento PDF con las imágenes incrustadas, pero el tamaño y calidad de las imágenes ha de permitir su correcta evaluación.

Criterios de valoración

- Coherencia, lógica y grado de solidez del árbol de navegación.
- Claridad y grado de compleción de los prototipos.
- Diferencia entre las alternativas de diseño planteadas.
- Justificación y razonamiento de las principales soluciones escogidas a la hora de plantear la estructura de navegación y presentación de la información.

Objetivos y competencias

- Definir la estructura de navegación de nuestra aplicación.
- Dibujar con papel y lápiz algunas de las pantallas principales de la aplicación.
- Buscar soluciones alternativas a un mismo problema de representación de la información.
- Diseñar algunas pantallas con una herramienta de prototipado rápido en baja definición.