

Diseño de Interfaces

PAMN - Programación de Aplicaciones Móviles Nativas

Chamil José Cruz Razeq

6 de octubre de 2023

Índice

1	Introducción	3
2	Propuesta	3
3	Experiencia de Usuario	4
4	Diseño	7

1. Introducción

Este documento recoge los resultados de la propuesta de tárea diseño de interfaces donde se solicita el planteamiento de una aplicación, una primera aproximación a su experiencia de usuario y una muestra del posible producto final.

Todos los documentos están recogidos en el siguiente repositorio de GitHub.

2. Propuesta

Aplicación para la reserva y información sobre áreas recreativas de la isla de Gran Canaria. Esta aplicación sería complementaria al servicio web del cabildo, donde poder solicitar permisos para acampar o usar las instalaciones, recibir información y alertas en tiempo real y facilitar información de interés sobre las localizaciones, tanto historicas como características.

3. Experiencia de Usuario

Como elementos comunes de la aplicación tenemos aquellos dirigidos a la información o advertencias en tiempo real, tales como la disponibilidad de un área o las instalaciones que la componen [Figura 1]. Por otro lado también se dispone de un elemento informativo a modo de advertencia para informar de circunstancias de emergencia a los usuarios [Figura 2].



Figura 1: Elemento informativo.

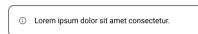


Figura 2: Advertencia en tiempo real.

Todas las pantallas tienen como características comunes, una cabecera que indica donde se encuentra el usuario, y una barra de navegación.

La pantalla principal ofrece un banner con información reciente y la lista de áreas recreativas, con posibilidad de ser filtradas y ver información sobre el estado del área [Figura 3].



Figura 3: Pantalla Principal

La pantalla de área ofrece información relacionada con el espacio recreativo, instalaciones, localización y otras actividades, imágenes... y el acceso al formulario de solicitud de permisos [Figura 4].



Figura 4: Pantalla de Área Recreativa

La [Figura 5] muestra la pantalla de área con sus elementos plegados y una advertencia en tiempo real.



Figura 5: Pantalla de Área Recreativa Plegada

La pantalla de reservas muestra una lista de las solicitudes realizadas y información sobre la vigencia de la solicitud y elementos reservados [Figura 6].

MIS RESERVAS

NOMBRE DE AREA
☐ 00-00-0000 ☐ 00-00-0000 ☐ + ☐ = ☐ -

NOMBRE DE AREA
☐ 00-00-0000 ☐ 00-00-0000 ☐ + ☐ = ☐ -

NOMBRE DE AREA ● No disponible
☐ 00-00-0000 ☐ 00-00-0000 ☐ + ☐ = ☐ -

NOMBRE DE AREA
☐ 00-00-0000 ☐ 00-00-0000 ☐ + ☐ = ☐ -

Figura 6: Pantalla de Reservas

La pantalla de servicios de asistencia ofrece información de contacto de los servicios de seguridad y sanitarios [Figura 7].

SERVICIOS DE ASISTENCIA

112

EMERGENCIAS

928 393 443

CENTRO DE COMUNICACIONES
CICOPINA

928 219 229

OFICINA DE INFORMACIÓN Y
ATENCIÓN A LA CIUDADANÍA
OINC

LLAMAR

LLAMAR

LLAMAR

Inicio

Reservas

SOS

Perfil

Figura 7: Patalla de Servicios de Asistencia

4. Diseño

Utilizando como base el wireframe de pantalla principal [Figura 3] se plantea el diseño [Figura 8] como posible interfaz.

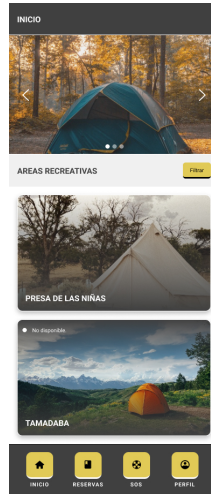


Figura 8: Muestra de Diseño