

Diseño de interfaces web

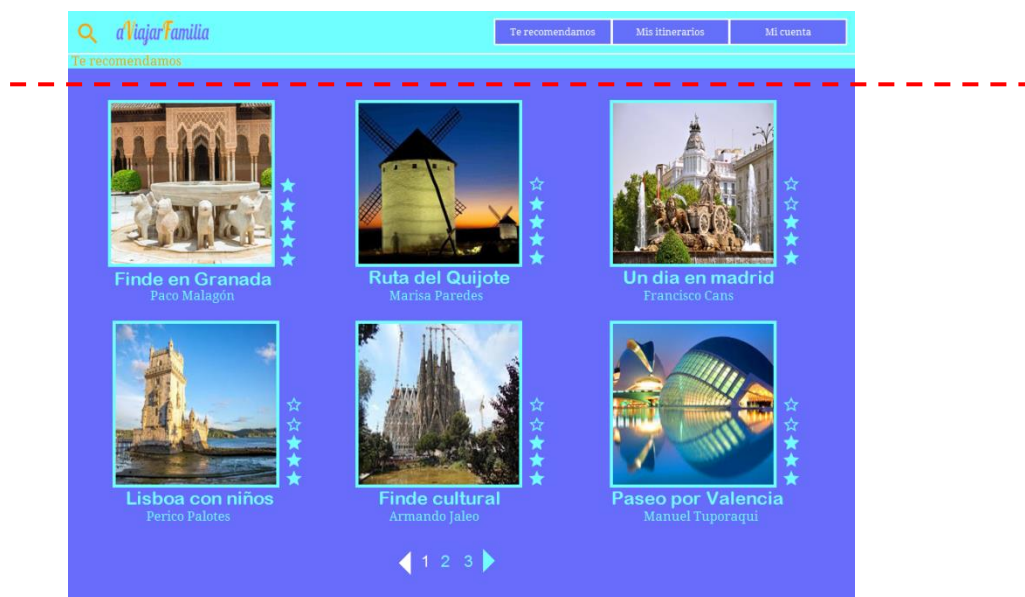
o Cordoba Aguirre



2. Estructura

La aplicación se estructura en dos partes principales:

- **Cabecera.** Se ha utilizado un color diferente del cuerpo para crear la frontera que se presentaba en los sketches. La cabecera contiene tres elementos:
 - Un botón a la izquierda, que presenta la acción principal asociada a la pantalla actual. Está posicionado de forma inusual para *romper los modelos mentales* del usuario, que esperaría que este elemento se encuentre a la derecha. Para que no pase desapercibido al estar en esta posición, se ha destacado mediante un contraste de color.
 - Logo de la aplicación.
 - El menú de navegación a la derecha. El usuario podrá siempre acceder al menú de navegación pues la cabecera no se pierde cuando se desplaza el cuerpo mediante scroll.
 - Subcabecera. Debajo de estos elementos y separados por una línea blanca se presenta una versión de las *migas de pan*. Dado que el árbol de navegación tiene poca profundidad y hay poco espacio disponible en la versión móvil, estas migas de pan permiten volver a una pantalla previa, o indican donde estamos.
- **Cuerpo.** Muestra el contenido de la pantalla en la que estamos.

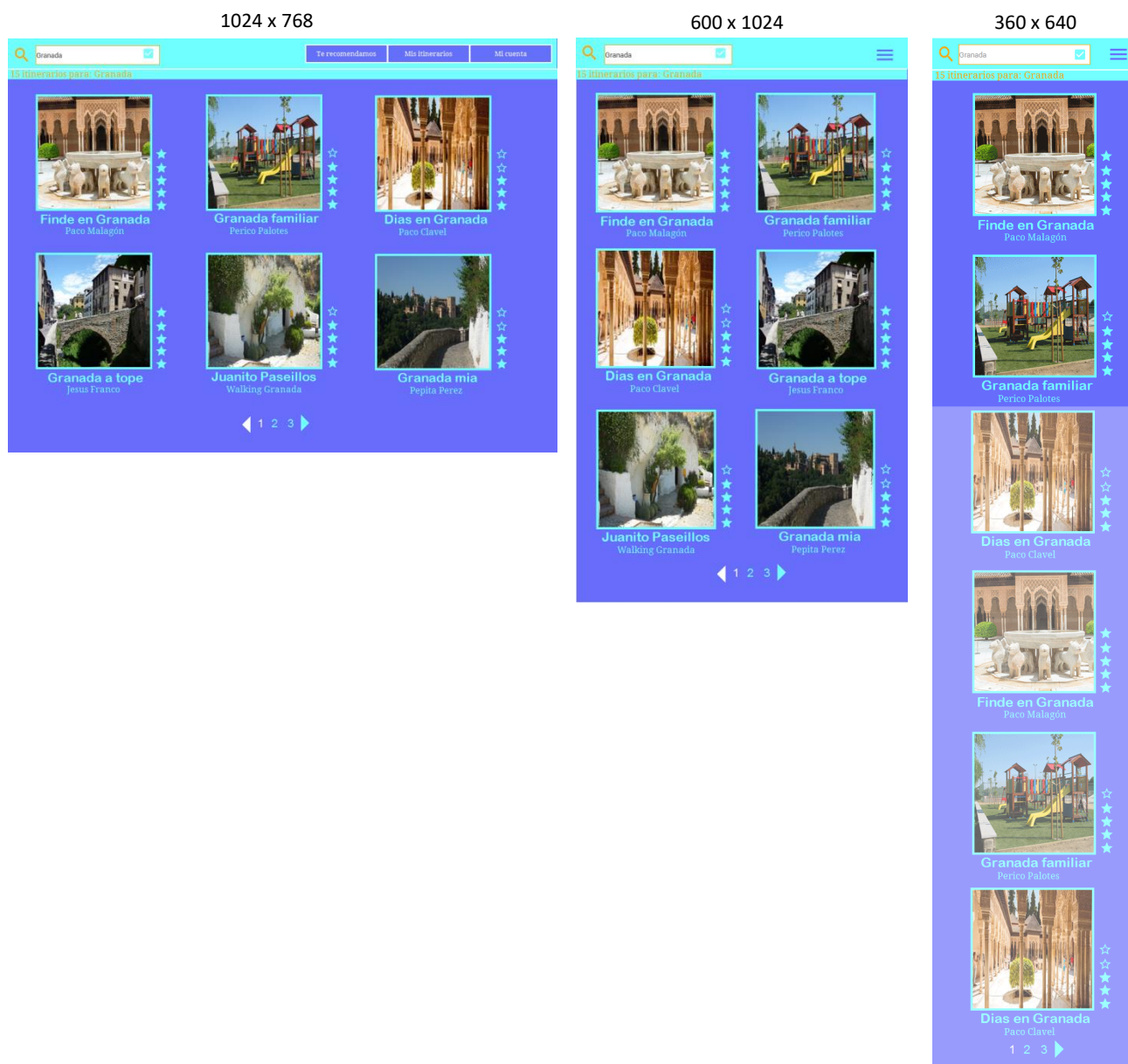


En la pantalla de itinerario se muestra el cuerpo enmarcado entre la cabecera y un pie de página, que no es un típico *footer*, pues su objetivo es calificar el itinerario que se está viendo. Además está siempre presente incluso cuando se desplaza el cuerpo. De esta forma se crea la sensación de uniformidad, pues estamos manteniendo un *centro fuerte*.

3. Responsive design

Se ha usado el patrón **column drop** como patrón principal para conseguir que la interfaz se adapte a los diferentes tamaños de pantalla.

Diferentes vistas de la pantalla de búsqueda



Como vemos en las imágenes los elementos que representan los itinerarios “caen” hacia abajo desde la derecha, pasando de 3 columnas a 2 y de ahí a una, según el ancho de pantalla.

Además, cuando se dispone de menos ancho de pantalla, el menú se convierte en un **hamburger menú**, con lo que el usuario siempre tiene disponible el acceso a las partes más importantes de la aplicación.

En la pantalla de búsqueda, presentada anteriormente, el formato del cuerpo no cambia entre las diferentes vistas. En cambio, en la pantalla de itinerario, que vemos a continuación, se puede ver como el contenido cambia entre diferentes vistas, para acomodarse al espacio disponible:

Diferentes vistas de la pantalla de itinerario



Se vuelve a utilizar el column drop para reposicionar los elementos, pero en la versión móvil se elimina el extracto de la descripción para dejar la interfaz más limpia.

En la versión tablet y móvil, se añaden líneas entre los diferentes puntos del itinerario, siguiendo el principio de *frontera*.

Obsérvese como la inclusión de estas líneas define cada punto del itinerario como elementos independientes. En cambio el no ponerlas da la sensación de que la pantalla es solo una descripción y no una lista de elementos interactivos.

No ocurre lo mismo en la versión PC al tener formato de cuadrícula y disponiendo de más espacio entre los elementos. Si recordamos el principio de *espacio positivo*, este espacio es el que hace de frontera, pues el espacio entre elementos está “lleno de vacío”. Obviamente, esta frontera es más débil que si añadimos líneas, pero en este caso no son necesarias.



Ventajas

- El usuario entiende perfectamente que los elementos se están recolocando y no se pierden.

- Según el tamaño de la pantalla y de los elementos podemos implementar tantos puntos de ruptura como queramos simplemente estableciendo diferentes columnas.
- Es muy fácil de implementar, cada elemento esta dentro de una caja y con un simple float de CSS los elementos se colocarán solos.

4. Patrón: Progressive repetition

Uno de los patrones usados para diseñar la aplicación es el patrón *Progressive repetition*. En las siguientes pantallas se puede ver una ejemplificación del mismo:

Comenzamos con unas imágenes que representan itinerarios



Al pasar a los puntos del itinerario vemos que el diseño es similar y hemos aumentado los detalles del itinerario



Finalmente, llegamos al detalle del punto, en el que se sigue mostrando la imagen y el título de la misma, pero con una descripción más amplia.



Ventajas

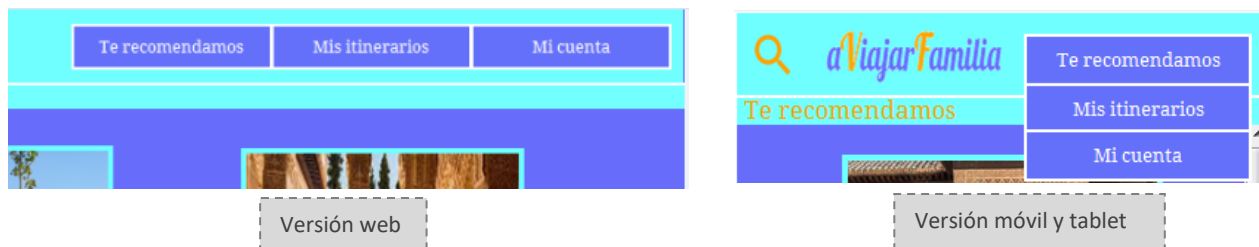
- El fin último de este patrón es el guiar al usuario hasta conseguir su objetivo, por medio de la repetición de ciertos elementos del diseño, de tal forma que el usuario no pierda la sensación de continuidad.
- Incita al usuario a seguir interactuando con la interfaz con el fin de conseguir lo que quiere.
- Conseguimos una interfaz más intuitiva y que el usuario aprenda a usarla más rápidamente.

5. Patrón: Main menu

Tanto en la versión web, como en la versión tablet o móvil, se ha utilizado el patrón main menú, es decir, un menú que *siempre está presente* en todas las pantallas de la aplicación y que permite navegar por las secciones más importantes de la misma.

En la versión web el main menú es un *menú horizontal*, en la versión móvil y tablet es un *menú vertical*, que aparece al presionar el icono del hamburguer menú.

A continuación se muestra el menú en la versión web y móvil (este último es igual que para tablet)



Ventajas

- Facilita al usuario acceder a la navegación incluso después de hacer scroll, porque la cabecera sigue fija y no hace falta volver al inicio de la página.
- Da una sensación de uniformidad, ya que todas las pantallas tendrán un elemento común que nunca se pierde de vista. Esto evitará que el usuario se sienta perdido en algún momento.

6. Patrón: Overview by Detail

El patrón *overview by detail* se usa tanto en la presentación de los posibles itinerarios, como en la lista de los puntos de los itinerarios. Este patrón expone diversos elementos de la misma índole, de los que podemos investigar más pinchando en ellos.

Este patrón se ejemplifica muy bien en la versión web, donde tenemos un listado de puntos del itinerario con un extracto de la descripción. Pinchando en uno de ellos podemos ir a la descripción completa.



Ventajas

- Da al usuario una impresión general de lo que va a ver después en detalle.
- Contiene suficiente información para que el usuario pueda elegir si quiere continuar explorando el itinerario o descartarlo.

6. Resultados de búsqueda y paginación.

Tanto la pantalla de recomendaciones como la de búsqueda muestran un listado de posibles itinerarios. En la misma cabecera [se indica la cantidad de resultados](#) hallados, paginados de 6 en 6.



Cada ítem del listado se compone de los siguientes elementos:

- Una foto del punto principal del itinerario.
- Un título de foto debajo.
- El usuario que creó el itinerario debajo del título.
- Una calificación a la derecha.

Para organizar todos los resultados se ha utilizado el patrón de [paginación](#), de tal forma que se muestran 6 resultados por página y al final de cada página un menú de desplazamiento entre páginas, como este:



Ventajas

- Podemos ver claramente los resultados con la información relevante de cada itinerario.
- No saturamos al usuario con una lista interminable de resultados.
- Nos permite movernos entre los resultados saltando entre páginas, facilitando el retorno a resultados anteriores.
- ún aspecto de la interfaz.