

UNIDAD COMPETENCIAL 2

Daniel González, Fernando Perez

Interfaces usuario computador, grado de ingeniería informática, universidad internacional de Valencia.

daniel@devtia.com, fernandoycandela@hotmail.com

Abstract— El objetivo de este documento es desarrollar el prototipo de la interfaz de una aplicación que se encarga de contar las calorías en un plato de comida.

I. INTRODUCCIÓN

En este documento vamos realizar el análisis y estudio de un prototipo de una aplicación web encargada de analizar el número de calorías en un plato de comida.

II. OBJETIVO

Definir claramente los objetivos de un proyecto es un apartado crucial, ya que algunas decisiones de diseño pueden ser muy adecuadas o totalmente absurdas dependiendo de cuales sean los objetivos de este.

Queremos construir una aplicación que permita a usuarios interesados en mejorar la calidad de su alimentación o de seguir un tipo determinado de dietas, proporcionando una información fidedigna del contenido de los platos que consume o que desea consumir, así como llevar cierto registro de los mismos.

III. USUARIO

Una vez que ya hemos definido que queremos que haga nuestra aplicación, vamos a tratar de definir quienes son nuestros usuarios ideales, a los que estará dirigido el producto.

En los criterios que establecemos, hemos podido determinar que en torno al 70% de nuestros usuarios cumplen las siguientes condiciones

1. Datos demográficos
 - a. Mujer
 - b. De los 20 a los 45 años.
 - c. Vive en una gran ciudad
 - d. Tiene ingresos medios / altos
2. Hábitos.
 - a. Es usuaria activa de redes sociales, especialmente instagram.
 - b. Realiza con frecuencia compras online.
3. Intereses
 - a. Hábitos de vida saludables.
 - b. Fitness / Wellness.
 - c. Moda.

III. METODOLOGÍA

Hemos determinado que el mejor plan de trabajo para este proyecto es el llamado “iterativo incremental”.

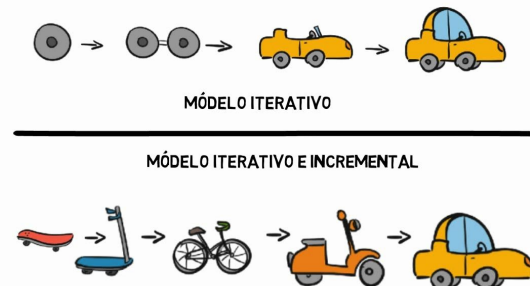


Fig. 1 Ejemplo gráfico de iterativo incremental, imagen extraída del video[1]

En este documento vamos a recoger la información necesaria para desarrollar un primer prototipo que será vía web, que nos permitirá reducir los costes y tiempos para llegar al mercado, y que nos ofrecerá una información valiosísima de cara a futuras evoluciones, las cuales obviamente incluirán aplicaciones nativas para las principales plataformas.

Tal y como indica la Fig 1 nos encontramos en un punto muy inicial del desarrollo “el patinete”, no obstante nuestra aplicación ya es funcional.

IV. CARACTERÍSTICAS GENERALES

Hemos decidido vincular nuestro proyecto a la red social instagram, sabemos que nuestros usuarios se encuentran familiarizados con esta arquitectura de la información, así que vamos a utilizar este conocimiento del usuario, para facilitarle su aprendizaje de nuestra plataforma.

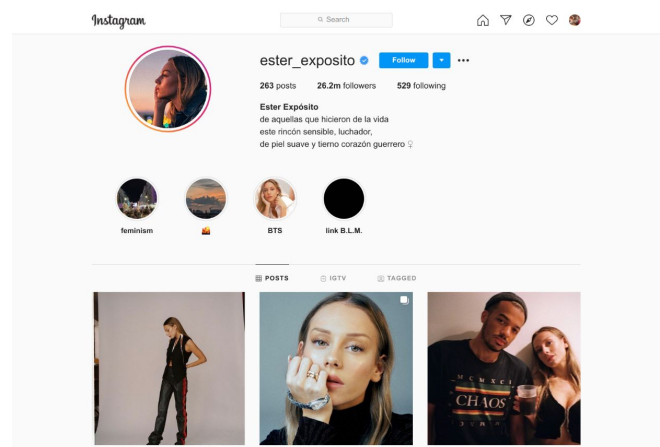


Fig. 2 Perfil de usuario en instagram.

Vemos que se trata de una interfaz muy visual y con muy pocos elementos, la mayoría de ellos son además imágenes de gran tamaño.

V. REQUISITOS

Hemos detectado que nuestro prototipo debería tener al menos las siguientes funcionalidades de cara a realizar una primera versión del producto.

- A. Login, o pantalla de identificación de usuario.
- B. Timeline o pantalla principal donde se muestra el histórico de platos.
- C. Pantalla que permite subir un plato y analizarlo.
- D. Pantalla que permite ver los resultados del análisis del plato.

VI. NAVEGACIÓN

Una vez que se han definido las pantallas necesarias, vamos a ver cómo se relacionan entre ellas a través del esquema de navegación.

El esquema propuesto es muy sencillo y todavía faltan por definir un montón de funcionalidades, pero es suficiente en esta etapa del prototipo para ver cual es la respuesta del usuario.

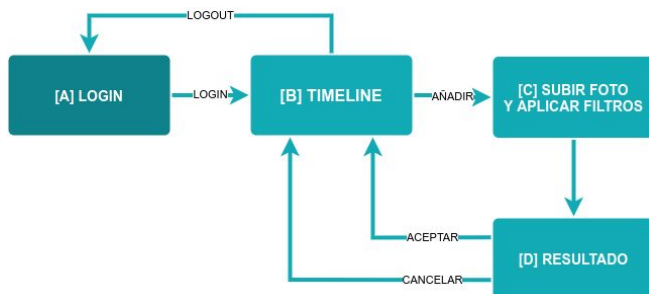


Fig. 3 Esquema de navegación

VII. PROTOTIPO

Vamos a utilizar una técnica de prototipado llamada wireframes.

Los wireframes no representan el diseño final que tendrá la aplicación, si no que representan la estructura que deberá tener ese diseño.

Los wireframes nos ayudarán a entender mejor cómo deben ir organizados los elementos que componen nuestra aplicación.

A. Login

Como hemos identificado que nuestro usuario es un usuario de redes sociales, y para simplificar el proceso de alta, vamos a permitirle identificarse únicamente a través de una red social, en este caso instagram.

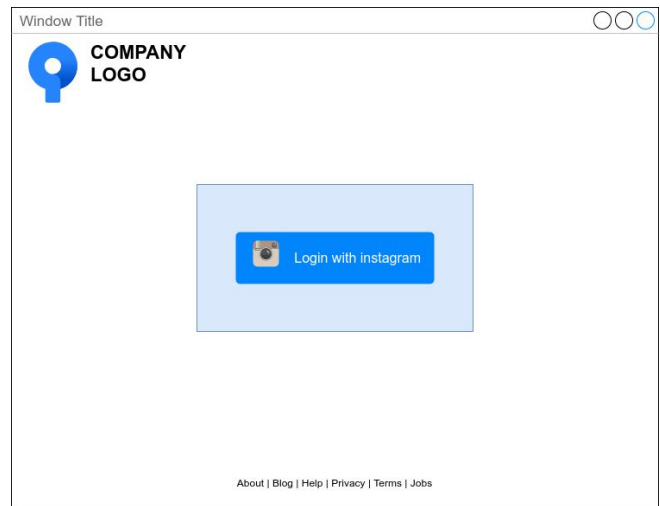


Fig. 4 Prototipo de login.

Hemos optado por una pantalla de inicio ultra sencilla, con los siguientes elementos:

- Logo y nombre del proyecto.
- Botón de acceso, que permitirá acceder a través de una cuenta de instagram.
- Algunos enlaces de información legal en el pie.

A primera vista esta pantalla podría parecer demasiado sencilla, pero hemos querido apostar por una sencillez extrema, siguiendo el ejemplo de instagram, que no ofrece ninguna información adicional en su pantalla de inicio.

Si estás en esta pantalla, es porque ya has leído o visto algo sobre nuestra aplicación en algún otro sitio de la red.

B. Timeline

Esta es la pantalla principal de la aplicación. Es el equivalente al timeline de instagram.

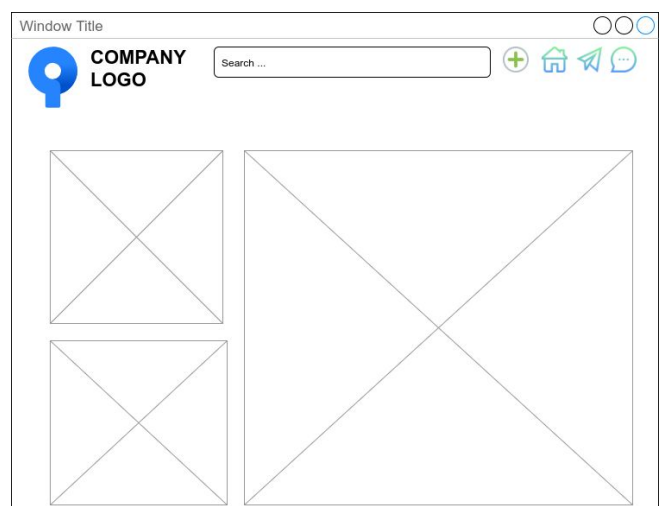


Fig. 5 Prototipo de pantalla inicial o timeline.

En esta pantalla aparecen los siguientes elementos:

- Logo y nombre del proyecto.

- Barra de búsqueda
- Menú superior
- Histórico de las imágenes que el usuario ha subido.

Veamos cada uno de los elementos con un nivel mayor de detalle.

La barra de búsqueda está pensada para tener la filosofía de google “no busques, encuentra”. Una única barra, que buscará resultados entre todos los elementos disponibles.

A continuación tenemos el menú superior, cuatro únicos iconos que son fácilmente identificables por el usuario que podrá intuir para que sirve cada uno de ellos.

En este menú así como en todo el prototipo, hemos seguido el criterio de menos es más.

C. Enviar imagen / Analizar imagen

Hemos decidido unir estos dos requisitos en una misma pantalla, simplificando al máximo el uso de la plataforma.

En esta funcionalidad el usuario sube una imagen al servidor el cual la analizará y ofrecerá al usuario la posibilidad de aplicar diferentes filtros u opciones sobre el mismo.

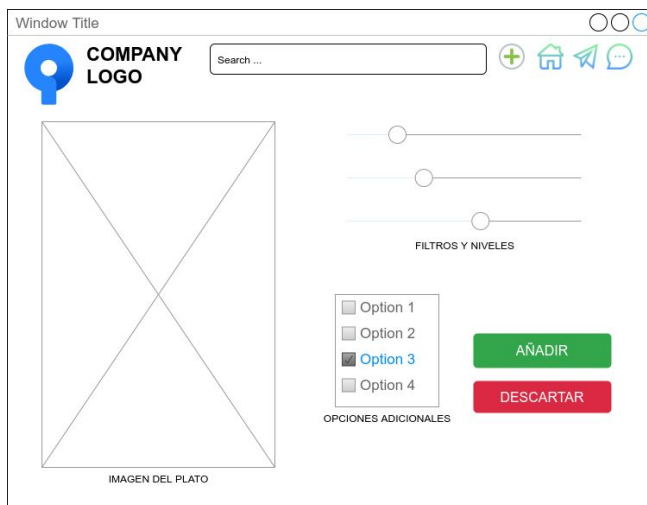


Fig. 6 Prototipo de pantalla de análisis de platos

En esta pantalla aparecen los siguientes elementos:

- Logo y nombre del proyecto.
- Barra de búsqueda
- Menú superior
- La imagen que acabas de subir.
- Filtros y opciones.
- Botones para añadir o descartar la imagen.

Veamos cada uno de los elementos con un nivel mayor de detalle.

De la parte superior no vamos a hablar, ya que la hemos descrito en un apartado anterior.

La imagen principal, corresponde con una imagen que acabamos de subir a la aplicación.

Como hemos determinado que nuestra aplicación debe ser muy visual, ocupa una parte muy importante del espacio disponible.

A la derecha de esta aparecen los controles. Un grupo de filtros que puedo aplicar y cuya previsualización modificará la imagen en tiempo real y un grupo de opciones que puedo seleccionar según corresponda.

Finalmente tendremos los botones para aceptar o descartar la imagen.

D. Mostrar el resultado.

El sistema informará de la calidad y la cantidad de los alimentos que contiene el plato, así como ofrecerá la posibilidad de publicar el mismo en instagram o enviarlo como mensaje directo.

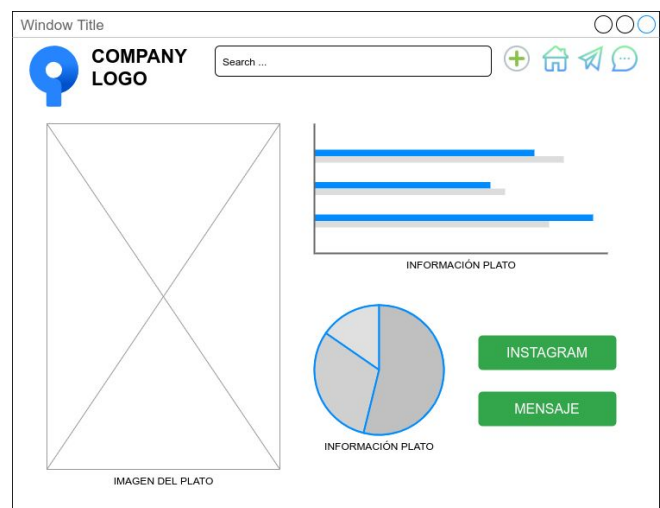


Fig. 7 Prototipo de pantalla de resultados del análisis.

En esta pantalla aparecen los siguientes elementos:

- Logo y nombre del proyecto.
- Barra de búsqueda
- Menú superior
- La imagen que acabas de subir.
- Diferentes gráficas que describen la calidad y cantidad de alimentos presentes en el plato.
- Botones para publicar en instagram o enviar por mensaje directo.

Veamos cada uno de los elementos con un nivel mayor de detalle.

De la parte superior y de la imagen no vamos a hablar, ya que las hemos descrito en un apartado anterior.

En esta pantalla aparecen diferentes gráficas, que contienen la información más importante que corresponde a los platos.

A pesar de que se podría extraer muchísima más información de los platos, el sistema se limita a mostrar la más importante, continuando con el enfoque de “menos es más”.

En esta pantalla aparecen dos acciones muy importantes y que

permiten al usuario completar el proceso y son las siguientes.

Compartir en instagram, lo cual ayudará a la viralización de nuestra aplicación.

Compartir con un usuario mediante mensaje directo lo cual ayudará al “engagement” de los usuarios.

IV.CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo hemos podido diseñar un prototipo, realizando un análisis de los siguientes aspectos, buscando siempre que la aplicación sea fácil de usar, fácil de entender, y agradable para los usuarios, pero sin perder de vista los objetivos del proyecto y la etapa en la que nos encontramos y sobre todo teniendo en cuenta de no caer en el típico error de querer abarcar demasiado.

AGRADECIMIENTOS

A nuestra profesora de la asignatura Interfaces de usuario computador, del grado de ingeniería informática en universidad internacional de Valencia: Alexandra La Cruz.

HERRAMIENTAS

Para el desarrollo de esta actividad sólo hemos utilizado las siguientes herramientas.

1. Google docs como procesador de texto[2].
2. Diagrams como herramienta para el desarrollo de los prototipos[3].

Todas ellas son herramientas web, que no requieren de ningún tipo de instalación, más allá del navegador que suele estar disponible en cada ordenador.

REFERENCIAS

- [1] https://www.youtube.com/watch?v=_qUIL01th2s
- [2] <https://docs.google.com/>
- [3] <https://app.diagrams.net/>