

Fase 4: Framework de diseño

El proceso de definición del framework de interacción.

1. Definir el factor de forma, la postura y los métodos de entrada.

En este apartado vamos a definir varios factores como el factor de forma que representa cuál es la capacidad de presentar información y contexto, en nuestro caso usamos un dispositivo móvil ya que puede ser usado desde cualquier sitio.

Tratamos con una postura temporal, dependiendo del tipo de usuario: Usuario bar, Usuario no registrado y Usuario registrado. En cuanto al método de entrada se trata del método táctil.

Ver documento "Frameworks".

2. Definir los elementos de datos y funcionales.

Definimos los elementos que van a representar a los requisitos identificados en la fase de identificación de requisitos.

Diferenciamos entre elementos principales y elementos secundarios, así aseguraremos que las interfaces diseñadas siguen unos principios que garantizan una experiencia positiva y que serán fácilmente reconocibles por el usuario.

Ver documento "Frameworks".

3. Determinar los grupos funcionales y las jerarquías.

A partir de la lista de elementos obtenida en el apartado anterior formamos una organización más estructurada y jerárquica, con el fin de facilitar a la persona el trabajo y la transición entre tareas.

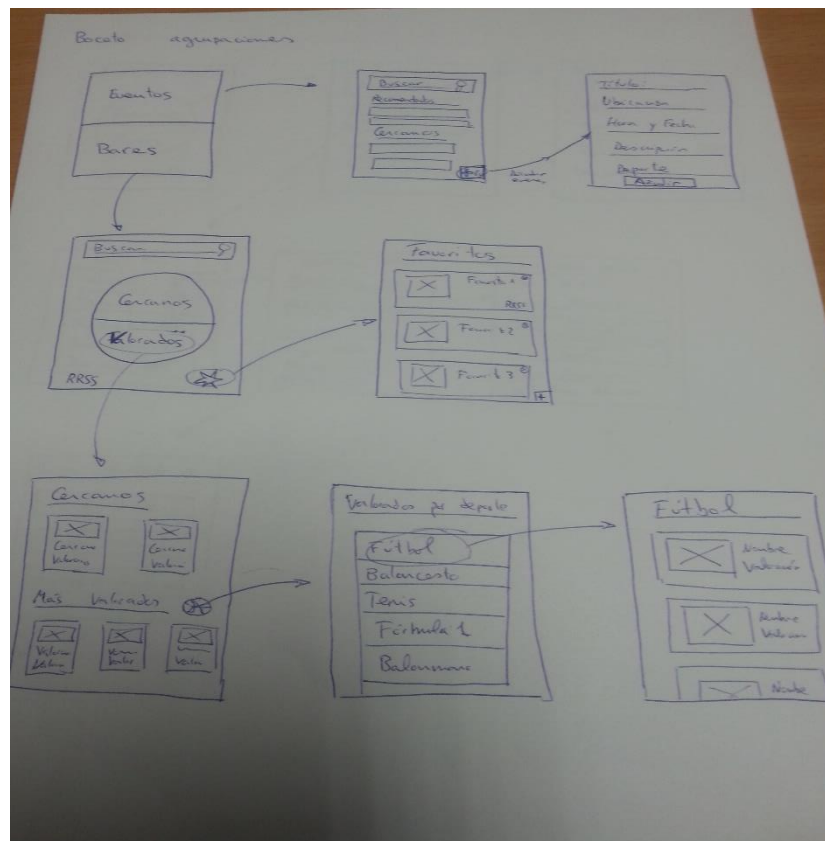
Se tendrán en cuenta algunas cuestiones como: ¿qué elementos necesitan más espacio visual?, ¿Qué elementos contienen otros elementos?

Ver documento "Frameworks".

4. Hacer un boceto del framework de interacción.

Etapas en la que empezamos a crear los primeros bocetos (muy sencillos) que nos servirán para eliminar cualquier error en las siguientes fases. Posteriormente se pasarán a mockups con la herramienta mybalsamic.

Ejemplo de un primer boceto:



Todos los bocetos se encuentran en la carpeta "Bocetos" y están explicados en la carpeta "Frameworks".

5. Construir los escenarios key path.

Ver documento "Keypath".

6. Validar los diseños con los escenarios de validación.

Para cada iteración de diseño es necesario su validación, para ello creamos escenarios que no tienen un alto nivel de detalle pero nos ayudan a solucionar pequeños errores.

Ver documento "Frameworks".

Proceso iterativo.

Hemos incluido el proceso iterativo en el apartado 4 del documento "Frameworks"