

Lecturas

Ingeniería de software

- DISEÑO DE BOTONES
- DIFERENCIA ENTRE WIREFRAME, MOCKUP Y PROTOTYPE
- 7 RAZONES PARA MODELAR EL SOFTWARE ANTES DE PROGRAMAR

Estefanía Gallegos Silva

ITICS 4

Diseño de botones: serie de componentes UI

"Usted presiona el botón, nosotros hacemos el resto"

La principal acción de un botón consiste en informar a los usuarios la actividad que quiere realizar.

Cada botón debe tener su estado puede ser normal, enfoque, desplazamiento, activo, progreso o carga o discapacitado. Cada uno debe hacerse distinguir de otro por las actividades que realiza y por su diseño que la caracteriza.

Unas de las características importantes de un botón son los colores, las formas y los tamaños, esto hace que podamos distinguir a un botón con acciones primarias de un botón con acciones secundarias, terciarias y de énfasis medio.

Comúnmente se hace que el botón tenga un estilo principal para orientarlo en una situación en donde no se sepa cuál es la acción indicada, de esta forma será aún más sencillo ir en la dirección correcta.

El tamaño de los botones también es un factor importante debido a que si el botón es de buen tamaño será aún más sencillo presionarlo, teniendo éxito y evitando tocar el botón vecino una medida considerable para el botón de una plataforma puede ser (48*48dp que da como resultado 9mm).

Los gestos de un botón también tienen gran prioridad, debido a la importancia que tiene al momento de la interacción con la aplicación, sus etiquetas también pueden ayudar bastante a facilitar la manipulación e interpretación que se le da al usuario.

Un ejemplo de lo que puede ocasionar un botón sin gestos acciones, son los botones deshabilitados, indican que el componente es inactivo pero la mayor parte del tiempo confunde a los usuarios, es por ello que se debe poner especial cuidado en este tipo de características.

¿Cuál es la diferencia entre Wireframe, Mockup y Prototype?

Bosquejo

Representa un dibujo a mano alzada es una manera muy efectiva, debido a la facilidad de cambiar detalles y o agregar algunos otros, una vez que esto sea representado es más sencillo llegar a la estructura metálica.

La estructura metálica se refiere a la estructura de la aplicación el contenido de esta, y los componentes funcionales que nos podrán ayudar a darle vida a la aplicación que se está creando.

La maqueta nos ayuda a la aparte del desarrollo.

Por otra parte, el prototipo, es como una maqueta, pero enriquecida con interacciones, animaciones y cualquier otra actividad que se pueda representar, esta es ideal para poder mostrarla alguien más y se pueda tener una idea de lo que se pretende tener como resultado final.

7 RAZONES PARA MODELAR EL SOFTWARE ANTES DE PROGRAMAR

1. El modelado mejora la productividad del comportamiento al momento de llegar al código.
2. Te ayuda a verificar tus modelos teniendo así una menor cantidad de errores en el código.
3. Una vez estando en el modelo puedes darte cuenta de diferentes alternativas que pueden estar disponibles para ti, como una simulación.
4. Reducen la necesidad del mantenimiento y evolución y puede ser de utilidad para proyectos futuros.
5. La documentación suele ser de gran eficacia, para capturar el conocimiento del sistema.
6. Son útiles para que el usuario conozca detalle lo que se va a hacer en el sistema
7. Es mucho mejor pagado el desarrollar el modelado para hacer n análisis, que el solamente programar.