Prototipos  
  
RiskMap

Versión 1.0

Elaborado por:

Ana Concepción Pérez Yam

Lenin Gael Rosas Saucedo

Marco Antonio Saldívar Crespo

Pablo André Rosas Marín

Contenido

[Introducción 2](#_Toc102929959)

[Contenido 2](#_Toc102929960)

[*Pantalla de lanzamiento* 2](#_Toc102929961)

[*Inicio de sesión* 3](#_Toc102929962)

[*Pantalla de inicio* 4](#_Toc102929963)

[*Pantalla búsqueda* 5](#_Toc102929964)

[*Pantalla de Registro de reporte* 6](#_Toc102929965)

[*Pantalla detalles del reporte* 8](#_Toc102929966)

[*Pantalla de añadir contribución al reporte* 9](#_Toc102929967)

[*Pantalla de amigos* 9](#_Toc102929968)

[*Pantalla de información* 10](#_Toc102929969)

# Introducción

Este documento incluye los prototipos iniciales de las distintas funcionalidades que la aplicación RiskMap ofrece. Para la creación de estos, se implementaron guías de diseño enfocadas a interfaces de aplicaciones móviles, más en específico, se utilizaron las guías de diseño de Android y iOS, con la finalidad de que las interfaces puedan ser amigables y adaptables para los dos entornos.

# Contenido

## *Pantalla de lanzamiento*

*Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente*

Según las guías de diseño, es recomendable utilizar una pantalla de lanzamiento, que haga creer al usuario que la aplicación es rápida y receptiva, en lo que la aplicación hace las operaciones correspondientes para iniciar correctamente. Posterior a esta se debe lanzar inmediatamente la primera pantalla de la aplicación.

Además, la guía de iOS indica que la pantalla de lanzamiento no debe contrastar demasiado con la pantalla principal pero que, si se desea utilizar un color, es necesario que sea un único color sólido, como en este caso. Tampoco debe incluir publicidad ni letras que no sean parte del logo.

## *Inicio de sesión*

*Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente*

Se siguieron las guías de diseño para los colores, se eligió una paleta de colores principal y una secundaría. De igual forma, se siguió la recomendación de usar los espacios de texto para situar sus etiquetas y solamente usar las externas como última opción.

## *Pantalla de inicio*

Imagen que contiene Mapa

Descripción generada automáticamente Segundo Prototipo


Prototipo versión 1 Prototipo versión 2

Pantalla principal de la aplicación, se cuenta con una barra inferior para una mejor accesibilidad de las personas con el celular. Además, siguiendo las guías de diseño, no se agregaron más de cinco opciones en la barra de navegación y se implementaron iconos que contrasten correctamente con el color del fondo y en la segunda versión se cambiaron a unos que estén más adecuados a su función. Otro cambio fue que en la guía de diseño de Android aconseja que las barras de navegación estén acordes con el color principal de la paleta de colores de la aplicación.

## *Pantalla búsqueda*

Mapa

Descripción generada automáticamente

Interfaz que aparece cuando el usuario hace una búsqueda para ir a un lugar y se puede activar y desactivar para que te muestre de primero la ruta más segura de entre todas las disponibles, tiene el mismo formato que las demás opciones para que el diseño tenga congruencia y resalte.

## *Pantalla de Registro de reporte*

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente *Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente*

Prototipo versión 1 Prototipo versión 2

*Mapa

Descripción generada automáticamente*

Prototipo añadido

Mapa

Descripción generada automáticamente Mapa

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Prototipo versión 1 Prototipo versión 2

Secuencia de pantallas que se generan al realizar un reporte. La primera tiene campos para rellenar y recolectar datos importantes del incidente. En esta se realizaron cambios en la barra de navegación y de búsqueda, además se cambiaron las etiquetas para que estén dentro del campo de texto, siguiendo las guías de diseño recomendadas. La segunda se añadió en esa segunda versión de los prototipos, debido a que ahora se está considerando que los usuarios no siempre estarán en la zona exacta en la que ocurrió el incidente al momento de crear el reporte, por lo que no se puede tomar su ubicación actual directamente, sino que el usuario confirmará la ubicación en el mapa y posteriormente se enviará.

Por último, la última pantalla es la que aparece posterior al envío del reporte, donde se lee el mensaje de que el reporte se ha enviado correctamente y se añade el nuevo pin al mapa. Igualmente se realizaron cambios mínimos entre versiones, que fueron los colores de las barras.

## *Pantalla detalles del reporte*

*Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente*

Cuando el usuario da clic a alguno de los pines que se encuentran el mapa, una ventana como la anterior aparece. Cada reporte cuenta con un único identificador de reporte. Se hizo siguiendo algunas de las recomendaciones de las guías de diseño de Android, en donde indica que, en caso de ventanas como estas, si no se realiza algún cambio directamente se implementa un solo botón de cerrar o atrás, de ningún otro que pueda resultar ambiguo. Además, se recomienda agregarle un color diferenciable a este tipo de botones. Para la funcionalidad de aportar, se implementó un diseño de énfasis medio debido a que no se quiere que el botón sea lo que llame más la atención del usuario, pero que tampoco pase desapercibido.

## *Pantalla de añadir contribución al reporte*

*Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente*

Se añade un campo de texto en la misma pantalla de detalles de reporte, en donde los otros usuarios pueden agregar información adicional y apoyar a recabar más datos del incidente. Estos se verán como comentarios que los demás podrán visualizar.

## *Pantalla de amigos*

*Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente*

Interfaz de amigos, en esta pantalla puedes ver a todos los amigos y los mensajes que han intercambiado donde enviar sus ubicaciones o recibes alguna notificación cuando está en peligro. Ahí mismo en los tres puntos puedes eliminar, bloquear o reportar algún contacto. Se siguió las guías de diseño, en donde indican que es recomendable que sea notable la separación y diferencia entre los elementos de la lista (como se hizo con la línea horizontal) y se tomó un formato de una lista de una sola línea (Single-line list) con el texto principal, soporte visual (las imágenes de perfil) y con acciones primarias y secundarias (los botones de la sección derecha respectivamente). Además, se tiene la funcionalidad de barra de búsqueda para encontrar amigos y una sección donde se puede ver las solicitudes de amistad.

## *Pantalla de información*

*Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente*

En esta interfaz se encuentran todos los números para denuncias oficiales y para emergencias, tienen la opción de ser desplegables y que se muestra el número y su dirección (si aplica). Igualmente se aplicaron aquí las recomendaciones de las guías de diseño para la lista de una línea.