

PRÁCTICA 3: PROTOTIPADO / Mockup

Nº Sesiones: 3-4 **Fecha entrega** hasta 21 de mayo de 2022

Objetivo:

Creación de un prototipo para prueba del interfaz. En esta fase, se analizarán los elementos de diseño y su organización de la información respecto a la plataforma de implantación (desktop). Aplicación de guías de estilo y patrones de diseño. Uso de librerías de desarrollo de IU y simulación de la interacción para la evaluación de la funcionalidad. Verificar su adaptación a dispositivos móviles.

Planteamiento:

En esta vamos a analizar el uso de herramientas para el **diseño del IU en modo Web/Hi-Fi**. Para ello usaremos los bocetos de la práctica anterior. Vamos a considerar los siguientes aspectos:

- Diseño y organización del **layout** siguiendo estilos basados en un sistema de rejilla responsivo.
- Utilización de **guía de estilos** (colores, iconos, tipografía) adecuada para el proyecto.
- Uso de **patrones de diseño** para componentes.
- Utilizar herramientas de desarrollo Web. Utilizaremos el entorno **Bootstrap** como herramienta soporte al diseño (snippet, editores)
- Se deberán diseñar todos los bocetos del website (parte del cliente) sin funcionalidad (se podrían simular datos) y **publicar en GITHUB** (para su evaluación en siguiente práctica)

Descripción de la práctica:

1. [MOODBOARD] **Diseño visual** . Definiremos una guía de estilos visual

Referencia de lectura: Design Mood. 7 Motives to Create Mood Boards

<https://uxplanet.org/design-mood-7-motives-to-create-mood-boards-b81ae36e399f>

<https://uxplanet.org/creating-better-moodboards-for-ux-projects-381d4d6daf70>

Se pueden usar herramientas como Milanote (<http://www.milanote.com/>) o Paddlet (<https://padlet.com>) para **crear un lienzo** que contiene: imágenes / colores / fuentes (iconos / logotipos y estilos a aplicar a tu diseño. Usar herramienta como Paletton se podrá escoger la **paleta de colores** (<http://www.paletton.com/>)

Fonts (iconos). <http://fontawesome.io/>

Fonts (google) <https://fonts.google.com>

El moodboard debe incluir al menos:

- LOGOTIPO
- Fuentes posibles a usar (una o dos)
- Paleta de colores (justificando la elección de los mismos)
- Iconos/símbolos a utilizar y su estilo
- al menos 3 imágenes inspiradoras (con apariencia visual deseada)

2. [LANDING PAGE] Diseñar página web de *Onboarding* del proyecto (ya con el estilo de diseño visual seleccionado).

<https://uxdesign.cc/how-to-craft-an-effective-landing-page-a-brief-case-study-7c592ba4b967>

<https://uxplanet.org/the-ux-behind-designing-landing-pages-that-convert-b302ef745c74>

La “página de aterrizaje” es un tipo de página promocional (de un solo boceto) que incluye:

- un **título** (y subtítulo) que sugierentes/motivadores sobre la propuesta de diseño
- Algún **elemento gráfico de refuerzo** (imagen/vídeo) que de fuerza a la idea. Para esta práctica bastaría indicar dónde estaría situado y más o menos qué tipo de contenido aparecería.
- Detalle de características **beneficios** de esta propuesta (1-3) y algún refuerzo emocional para hacer la propuesta **deseable**
- una única acción (CTA) que redirige a la app (el enlace por ahora es irrelevante)

3. [GUIDELINES] Organizar elementos de diseño: **Patrones IU** y **Guidelines** a aplicar para el diseño.

Referencia de patrones:

<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/web-ui-design-patterns-2016-volume-1/>.

También se puede consultar <http://ui-patterns.com/>

Guidelines: se recomienda seguir sus consejos. Posibilidades:

<https://material.io/archive/guidelines/>

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>

[4. LAYOUT HI-FI] Realizar el **layout** (con guidelines del dispositivo elegido), usando técnica de Grid system:

<https://www.smashingmagazine.com/2017/12/building-better-ui-designs-layout-grids/>

<https://www.smashingmagazine.com/2009/05/8-layout-solutions-to-improve-your-designs/>

Recomendaciones para el diseño:

<http://shortiedesigns.com/2014/03/10-top-principles-effective-web-design/>,

<http://tomkenny.design/articles/the-principles-of-good-web-design-part-1-layout/>

Inspiración:

<https://www.smashingmagazine.com/2009/05/8-layout-solutions-to-improve-your-designs/>

Se puede optar por **hacer el layout con una de estas opciones:**

- a) **LAYOUT Mockup.** Para ello usaremos una herramienta como **Adobe XD** para crear bocetos y sus enlaces. Se recomienda crear para smartphone y exportar para su simulación en móvil.
- b) **LAYOUT Protopie** (<https://www.protopie.io>) herramienta de prototipado funcional (que permite importar desde Adobe XD) y que incorpora gran cantidad de recursos para desarrollar la parte interactiva y evaluar en la nube.
- c) **LAYOUT HTML** realizamos desarrollo en HTML5 o usando un CSS framework que agilizará el proceso. Se recomienda sólo en caso de tener un conocimiento sobre diseño de aplicaciones web y frameworks. Se debería Verificar su **Correcta visualización en diferentes dispositivos (responsive)**

Utilizar **patrones de diseño** y **guidelines** adaptados a las tareas a realizar en la práctica. Se recomienda usar patrones de navegación, de entradas de usuario (formularios) y organización de datos (galería).

Patrones de diseño.

Fonts (tipografía). <http://fontawesome.io/>

Guidelines y buenas prácticas en Web.

<https://www.smashingmagazine.com/web-design-essentials-examples-and-best-practices/>

5. [PUBLISH] Publicar tu case Study. Publica los resultados de práctica en una página Web. Se recomienda usar para ello el **repositorio Github** <https://github.com/mgea/DIU>. Adapta el fichero **readme.md de la página principal de tu repositorio DIU en GitHub** para que tenga una estructura e información como has descubierto en MuseMap (con los distintos apartados recolectados en tu práctica)

DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

Se debe entregar el proyecto en un fichero comprimido ZIP.

- Datos identificativos del equipo
- Entregables de la práctica:
 - 1. Diseño Visual (15%)
 - 2. Landing Page (15%)

3. Patrones+Guidelines (15%)
4. Prototipo HIFI+Simulación (40%).
5. Case Study (Publishing) (15%)

El fichero se llamará **{nombre_equipo}_P3**, se debe además publicar en GITHUB los resultados.

En https://github.com/mgea/UX_CaseStudy se pueden analizar la publicación algunos Case Study de otros años.