

A decorative graphic on the left side of the page. It consists of a solid red rectangle at the top, partially enclosed by a black frame. The frame extends downwards and then turns to the right, creating a large open space for the text.

PRÁCTICA 2:

DISEÑO DE INTERFACES

Óscar Bellón García
Sara Sánchez García
Saúl Santana Santana

Contenido:

- Resumen de la idea
- Pantalla de inicio
- Barra de navegación
- Pantalla de puntuación
- Pantalla de perfil
- Pantalla de competir
- Pantalla de estadísticas

Resumen de la idea:

Para trabajar en esta asignatura hemos decidido diseñar una aplicación nativa de android de asistencia para el tiro con arco. El objetivo principal es automatizar el proceso de puntaje de dicha actividad y el análisis de los resultados de los puntajes del arquero. Los puntajes se realizan lanzando una cantidad determinada de tandas de flechas, tanto la cantidad de tandas como la de flechas por tanda varían según el formato o la categoría utilizada, nuestro objetivo es permitir que el usuario seleccione sus preferencias y la aplicación se encargue de calcular las puntuaciones y de darle información relevante al respecto.

Pantalla de inicio:

Con el objetivo de almacenar los datos del usuario para poder aportar información estadística y soporte para actividades multiusuario nuestra app consta de un sistema de registro e inicio de sesión.

En primer lugar al iniciar la aplicación se pedirá al usuario que inicie sesión en una pantalla simple. En caso de no tener cuenta o querer crear otra, el usuario puede pulsar el botón de registrarse para acceder a la pantalla de registro. Dicha pantalla pide al usuario la información mínima e indispensable para crear su cuenta.



Barra de navegación:

Para la navegación para los distintos menús y pantallas de la aplicación hemos diseñado una barra de navegación simple que se muestra en la parte baja de la aplicación para ser fácilmente operada con el pulgar y que consta de los enlaces a la pantallas principales de la app.



Pantalla de puntuación:

La vista “puntuar” permite al usuario añadir los datos del tipo de puntuación que va a realizar, posteriormente se le mostrará una tabla que completar con los datos de la ronda de tiro siguiendo el formato típico de la federación internacional de tiro con arco y una vez realizada la ronda y rellenos los datos sobre la tirada se le presentará información sobre cómo ha sido la tirada además de algunos datos de importancia para el usuario. La tabla de puntuaciones además cuenta con la posibilidad de adjuntar una foto de la tanda para añadir información adicional a la tirada. En el futuro la idea principal consistiría en automatizar el proceso y que una red neuronal fuera capaz de extraer los datos de la imagen..

Datos Puntuación

Diana:

3

Letra:

A

Modalidad:

Modalidad

Categoría:

Categoría

Distancia:

Distancia

Número de flechas:

Número de flechas

Siguiente >

Perfil

Estadísticas

Puntuar

Competir

← Tabla

	1	2	3	Adjuntar foto
3	10			
6				
9				
12				
15				
18				
21				
24				
27				
30				
33				
36				
50m	Total Puntos			
	10s			

Siguiente >

← Resumen Puntuación

Lucía Bolaños

Puntos totales: 547

Promedio de puntos: 7,54

Dieces totales: 5

Promedio de dieces: 0,04

Desviación típica: 1,3

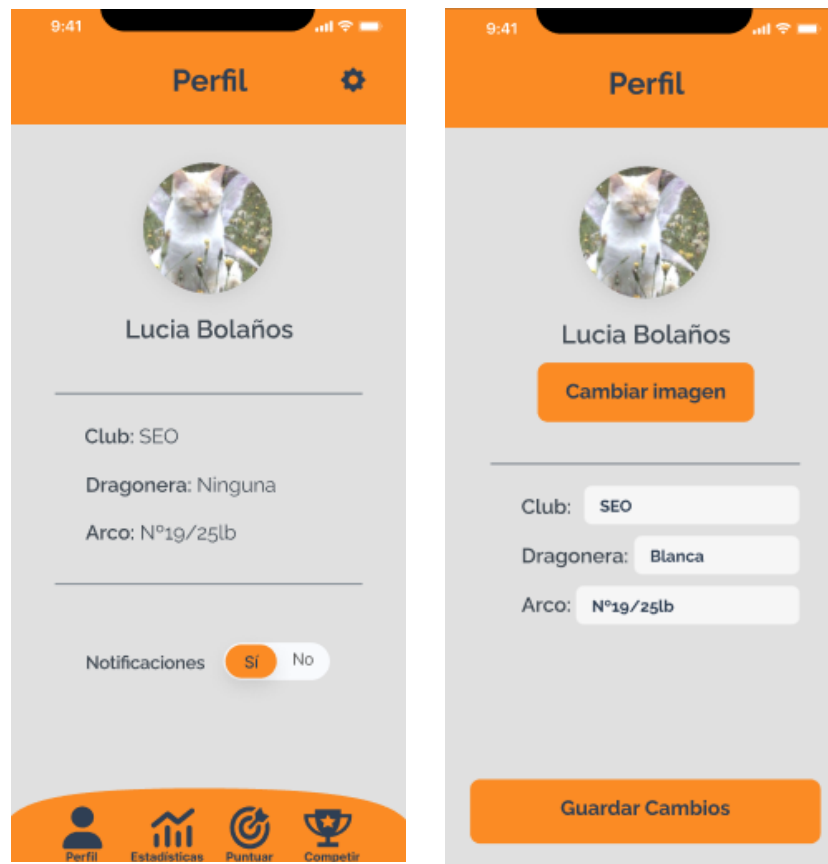
Ubicación: Detectar ubicación

Buen trabajo! Sigue así.

Guardar Puntuación

Pantalla de perfil:

Por otro lado, la vista “perfil” muestra la información del usuario y le da la posibilidad de modificarla y actualizarla según sus preferencias y necesidades.



Pantalla de competir:

Al hacer click sobre el icono de competir en la navbar se nos dirige a una primera pantalla en la que podremos elegir dentro de que competición queremos entrar.

Se distingue entre dos tipos de competición, públicas y privadas. Dentro de las competiciones públicas cualquier usuario de la aplicación puede entrar. Para las competiciones privadas hay un requisito de cercanía entre los móviles que se pretende implementar con bluetooth.

Las competiciones aparecen listadas en ambos casos con su nombre, la distancia a la diana y la modalidad de la competición en cada lista correspondiendo al tipo de competición.

Debajo de estas listas se sitúa un botón de crear competición que redirige a una vista temporal dedicada a la creación de la misma.

Esta vista de creación permite seleccionar el tipo de competición, su nombre, la modalidad, la categoría, la distancia a la diana y el número de flechas. Al pulsar sobre crear se le redirige a la pantalla anterior de selección de competiciones.

The image displays two mobile application screens for creating competitions. The left screen, titled 'Competiciones', shows a list of existing competitions under two sections: 'Abiertas' (Open) and 'Privadas' (Private). Each section contains a placeholder for a competition entry, labeled 'Competi1 - 18 metros - modalidad' and 'Competi2 - 18 metros - modalidad' respectively, with a plus icon to add more. At the bottom of the list is a 'Crear Competición' button. The right screen, titled 'Datos Competición', is a form for creating a new competition. It includes fields for 'Tipo' (set to 'Pública'), 'Nombre' (placeholder 'Nombre'), 'Modalidad' (placeholder 'Modalidad'), 'Categoría' (placeholder 'Categoría'), 'Distancia' (placeholder 'Distancia'), and 'Número de flechas' (placeholder 'Número de flechas'). A 'Crear' button is at the bottom. Both screens have a bottom navigation bar with icons for 'Perfil', 'Estadísticas', 'Puntuar', and 'Competir'.

Al entrar en la competición nos dirigimos a una vista muy similar a la vista de puntuación, en la que iremos anotando las puntuaciones de cada uno de los lanzamientos del usuario. La principal diferencia está en la esquina inferior derecha, donde a medida que se puntúe aparecerán las fotos de perfil de los tres usuarios que encabezan la competición.

Una vez la competición se acaba se da paso a una tabla de resultados donde se lista a todos los participantes y su puntuación final, destacando a los 3 primeros clasificados. Si se hace click sobre la clasificación de alguno de los participantes se observará una descripción resumida de su partida, sus puntos totales, el promedio, el número de dieces, el porcentaje de dieces y la desviación típica.

9:41

← Tabla Competición

	1	2	3	Adjuntar foto
3	10			
6				
9				
12				
15				
18				
21				
24				
27				
30				
33				
36				
50m	Total Puntos			
	10s			

Siguiente >

9:41

← Tabla Resultados

Lucia Bolaños
600 puntos

Lucia Bolaños
600 puntos

Lucia Bolaños
600 puntos

Lucia Bolaños - 600 puntos

Lucia Bolaños - 600 puntos

Lucia Bolaños - 600 puntos

Lucia Bolaños - 600 puntos

Siguiente >

9:41

← Resumen Puntuación

Lucia Bolaños

Puntos totales: 547

Promedio de puntos: 7,54

Dieces totales: 5

Promedio de dieces: 0,04

Desviación típica: 6,3

En la página anterior al darle a siguiente aparecerá en pantalla un resumen similar al anterior pero sobre los propios resultados del usuario y que incluirá el botón de salir para volver a las pantallas de navegación.

9:41

Resumen Puntuación

Lucia Bolaños

Puntos totales: 547

Promedio de puntos: 7,54

Dieces totales: 5

Promedio de dieces: 0,04

Desviación típica: 6,3

Salir >

Pantalla de estadísticas:

Al iniciar sesión con su usuario se cargará de manera automática la pantalla dedicada a las estadísticas. Cuando el usuario puntúe sus partidas estas se guardarán en un histórico con fecha asociada que permitirá la visualización de diversas gráficas que permitirán al usuario analizar su desempeño en la actividad a lo largo del tiempo.

Debajo del título aparecerá un input que permitirá introducir un rango de fechas determinado para actualizar las gráficas y analizar aquellas partidas que han sido realizadas dentro de ese rango. Al cargar la pantalla el rango de fechas se corresponderá con la primera puntuación realizada y la última.

Las gráficas se presentarán listadas a modo de tarjeta una sobre otra. En un principio describimos dos posibles gráficas a representar y que darán información de utilidad al usuario:

1. Una gráfica de líneas que representará la evolución de las puntuaciones totales a lo largo del eje temporal.
2. Un diagrama de cajas y bigotes donde cada caja se corresponderá a los valores de cada lanzamiento y permitirá analizar la concentración o dispersión de los valores en cada puntuación. Se contempla que cuando el número de partidas dentro del lapso de tiempo de estudio sea grande y con el principal objetivo de mejorar la visibilidad las distintas partidas se agrupen



Anexo

Enlace al figma con los diseños:

<https://www.figma.com/file/U8L11HxoNnGngG1fKZIt4x/PAMN?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=SuS6j0DoWiP8CucP-1>