

Guía de Estilo (versión Alfa)

“Perú Learns English”

Laura Victoria Vargas Pérez

Esta guía constituye un conjunto de criterios o normas que orientan y determinan las variables que deben ser usadas en el momento de modificar o adicionar elementos a la aplicación.

Nota 1: Los pantallazos adjuntos a esta guía pueden diferir de la visualización directamente sobre Gnome en la XO 1.5.

Nota 2: Debe tenerse en cuenta que algunos comportamientos audiovisuales descritos en la presente Guía, se encuentran en desarrollo y serán implementadas en la versión BETA.

Normas generales de estilo

El estilo gráfico usado ha sido diseñado teniendo en cuenta un grupo etario diverso en una geografía compleja y variada. En consecuencia el estilo es sencillo, limpio y entretenido.

La navegación apela a la intuición de los niños quienes suelen recorrer toda la interfase, al mismo tiempo que ofrece un espacio para los mayores que puedan requerir instrucciones de uso.

El menú principal se compone entonces de tres elementos:

- Instrucciones de uso
- Créditos
- Tópicos

Cada tópico está compuesto de una cápsula de video de hasta dos minutos, uno (o hasta tres) juegos, y mínimo cinco *flashcards*, donde cada una está compuesta del texto y la imagen acorde con el video y los respectivos descriptores de contenidos.

Textos

Para desarrollar los títulos principales de la aplicación se plantea la elaboración de logotipos en degradé naranja con reborde blanco, en tipografía “Decade”, con tamaños variables según la posición.

Para los demás textos, la tipografía utilizada es “DejaVu Sans” en color negro y blanco, en tamaños 12pt, 16pt y 18pt – para cuerpos y subtítulos respectivamente.

Colores e Imágenes de Fondo

Se busca la personalización mientras que se plantea inicialmente para el fondo, un tono de azul grisáceo (#778899) compatible con el entorno Gnome, el cual funciona bien tanto con letras negras como blancas y de otros colores.

Adicionalmente se plantea para los juegos la contextualización de las imágenes de fondo en relación con los intereses y realidades de los usuarios objetivo.

Navegación General



Se plantea el inicio de la navegación con la bienvenida y el conjunto de instrucciones. Para la versión beta se debe definir la redacción de estos textos, teniendo en cuenta que deberían aparecer tanto en inglés como en español, con un máximo de dos párrafos y hasta cuatro líneas, con un lenguaje sencillo y amigable.

A continuación sobre el eje horizontal se presenta el botón de créditos, en el cual, tipo película, se desplegarán los textos referentes a las licencias de los activos audiovisuales utilizados, los créditos de ideación, diseño y desarrollo de la aplicación.

Finalmente sobre el eje horizontal se plantea verticalmente el menú con el nombre de los tópicos según el orden de las unidades correspondientes a los descriptores de contenidos. A partir de este menu, inicia la navegación hacia el desarrollo de la unidad, una vez seleccionado el tópico deseado.

Desarrollo de los Tópicos



Cada tópico inicia con la reproducción de la cápsula de video asociada. Para la versión beta, se plantea la opción de incluir el botón de “pantalla completa” para el reproductor de video.

En la selección de los videos debe tenerse en cuenta la lecturabilidad de los textos en el espacio previsto, la calidad del audio, y el formato del mismo (formato “ogv”, baja resolución, monoaural).

Llamado a la Acción I: Repaso Espaciado

La primera vez que se reproduce el video, se invita a los usuarios a continuar la exploración de las actividad “Flashcards”, mediante la activación del control de pre-visualización de las mismas en la esquina inferior izquierda y la inclusión de claves visuales sobre el título. Aquí rotaran cada 3 segundos todas las flashcards disponibles en cada tópico, una vez se termine el video.

Ante la selección del usuario o bien en el titulo o en la pre-visualización de los Flashcards, la aplicación despliega la funcionalidad de Flash Cards con el respectivo algoritmo de repaso espaciado.

Llamado a la Acción II: Actividad Lúdica

La siguiente vez que se reproduce el video, se invita a los usuarios a continuar la exploración de la actividad ludica “Play Practice”, mediante la activación de claves audiovisuales sobre el banner ubicado en la esquina superior derecha.

Flashcards

En esta interfase se presentan los flashcards (que consisten en una imagen asociada a una palabra). El modelo utilizado es el de Repaso Espaciado, es decir, primero se ofrece al usuario la imagen, y se le pregunta “What is This?”

(Ver:

http://es.wikipedia.org/wiki/Repaso_espaciado).



Entonces el sistema muestra y vocaliza la palabra asociada con la imagen y procede a preguntarle al usuario si sabía la respuesta correcta. Se despliegan 3 opciones de respuesta en 3 colores diferentes:

Verde	I Knew it!	Lo sabia!
Amarillo	I wasn't sure!	No estaba seguro!
Rojo	I had no idea!	No tenia idea!

Debe tenerse en cuenta que las palabras claves seleccionada deber ser sencillas y fácilmente representables en imágenes, con el objetivo de reducir el margen de error de los usuarios en el uso del algoritmo.

Juegos

Aunque la dinámica de cada juego determina las claves audiovisuales correspondientes, es importante considerar algunos lineamientos comunes para todos.

- La ruta de acceso para los juegos siempre sera desde cada uno de los tópicos.
- El espacio de ejecución del juego, corresponde al bloque inferior de la aplicación exclusivamente. La navegación horizontal debe mantenerse accesible a los usuarios.
- La gráfica y el estilo deben acoplarse fácilmente al resto de la aplicación.



Sonidos y links

Para esta versión Alfa, no han sido incluidos sonidos y links definitivos. Queda pendiente actualizar esta Guía según la implementación de los mismos en la versión Beta.

Laura Victoria Vargas Pérez

Diseñadora de Experiencia de Usuario *Senior*