

Connect! / Where is my Friend?

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 1.0

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30/08/2013	1.0	Inicio del Documento	Rafael Olivera

Contenido

1. <i>Objetivo</i>	3
2. <i>Tipo de aplicación</i>	3
3. <i>Tipo de usuarios</i>	3
4. <i>Interfaz de Usuario según requerimientos</i>	3
5. <i>Interfaz de Usuario: aspecto visual</i>	4

1. Objetivo

El objetivo de este documento es establecer las pautas estándares que serán tomadas como base en el diseño de la interfaz de usuario de las aplicaciones requeridas. Se describirán requerimientos, particularidades, y cada aspecto de la interfaz de usuario que se implementará.

2. Tipo de aplicación.

Se desarrollarán dos aplicaciones móviles, que además, soportarán múltiples plataformas (Windows Phone, Windows 8, iPhone y Android). Esto obliga a que las aplicaciones cuenten con una interfaz gráfica para cada plataforma, debido a que tanto el aspecto como el funcionamiento varía en cada una de ellas.

La primera aplicación: *Connect!*, tiene como función facilitar el intercambio de datos al "agregar a un amigo" a una red social. La aplicación permite, de manera rápida y simple, conectarme con mis amigos de Facebook, Twitter, LinkedIn y Skype, e intercambiar otra información como Teléfonos, mails, etc.

Where is my Friend?, la segunda aplicación, permite a los usuarios de *Connect!* Obtener seguimientos GPS de sus amigos por un período de tiempo determinado.

Se entra en más detalle en Puntos siguientes.

3. Tipo de usuarios.

Ambas aplicaciones, debido a la naturaleza de los dispositivos en que operan, están destinadas a público en general.

En particular, *Connect!* está centrado en CONECTARSE, cuando una persona se conecta con otra tiene la posibilidad de agregar a la persona en todo su mundo virtual. Por lo tanto, en especial la aplicación va dirigida a aquellas personas que frecuentan las redes sociales; aunque como mencionamos anteriormente, cualquier persona puede usar *Connect!*.

Where is my Friend? es una aplicación tan útil, que cualquier usuario querría tenerla, es por tanto que la misma está dirigida a todo público. Para aquella persona que espera a otra en la parada del bus, para una madre preocupada que desea saber dónde está su hijo, hasta para una novia celosa que desconfía de su pareja, *Where is my Friend?* tiene la obligación de ser una aplicación extremadamente amigable para cualquier tipo de usuario.

4. Interfaz de Usuario según requerimientos

Es importantísimo para este tipo de Proyecto, que la interfaz de usuario sea realmente amigable, fluida, fácil de usar.

Connect! es una aplicación que busca minimizar esfuerzo, es por tanto que debe ser extremadamente fácil de usar. El usuario debe entrar a la aplicación e inmediatamente saber cómo realizar la conexión.

Cabe destacar además que es deseable que la interfaz sea tanto mantenible, como extensible. Es decir, debe ser fácil para el desarrollador agregar nuevas redes sociales a la aplicación.

Where is my Friend? debe centrarse específicamente en la amigabilidad y en la facilidad de interacción con el usuario. Es una aplicación que podría ser usada por un niño, adolescente, adulto, o hasta adulto mayor. La idea es que el usuario simplemente pida a un amigo para seguirlo, y al aceptar, visualice su ubicación geográfica por un tiempo determinado.

5. Interfaz de Usuario: aspecto visual

Se busca que ambas aplicaciones sean amigables, fluidas, y atractivas para el usuario. Deben tener una interfaz moderna y sencilla pero también entendible y funcional.

Se entrará en más detalle en el aspecto visual de la interfaz de usuario, en la segunda revisión, luego del prototipado. Se incluirán imágenes de las funcionalidades más relevantes de las aplicaciones.