Connect! &Whereismyfriend?
Pautas para la Interfaz de Usuario
Versión 1.3

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
[30/08/2013]	1.0	Inicio del Documento	Rafael Olivera
[30/08/2013]	1.1	Agrega Flujo de Aplicaciones y detalles de aspecto	Rafael Olivera
[14/09/2013]	1.2	Agregado flujo WIMF	Federico Garcia
[15/09/2013]	1.3	Arreglo de documento	Samuel Noble

Contenido

1. *Objetivo* *3*
2. *Tipo de aplicación.* *3*
3. *Tipo de usuarios.* *3*
4. *Interfaz de Usuario según requerimientos* *3*
5. *Flujo de Aplicaciones* *4*
6. *Interfaz de Usuario: aspecto visual* *18*

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 2 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 entre 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.

Whereismyfriend?, la segunda aplicación, permite a los usuarios de Connect! Obtener seguimientos GPS de sus amigos por un período de tiempo determinado.

Se entra en mas detalle en Puntos siguientes.

3. Tipo de usuarios*.*

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

En particular, Connect! esta 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!.

Whereismyfriend? es una aplicación tan útil, que cualquier usuario querría tenerla, es por tanto que la misma esta dirigida a todo público. Para aquella persona que espera a otra en la parada del bus, para una madre preocupada que desea saber dondeesta su hijo, hasta para una novia celosa que desconfía de su pareja, Whereismyfriend? 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 como 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.

Whereismyfriend? 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.

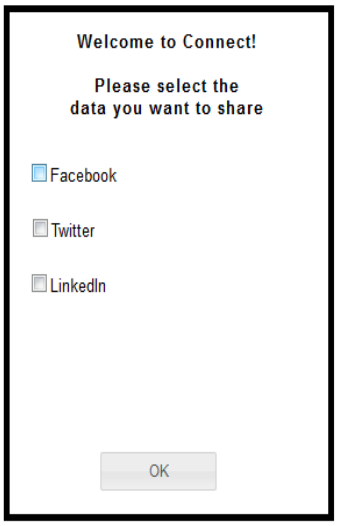
5. Flujo de Aplicaciones

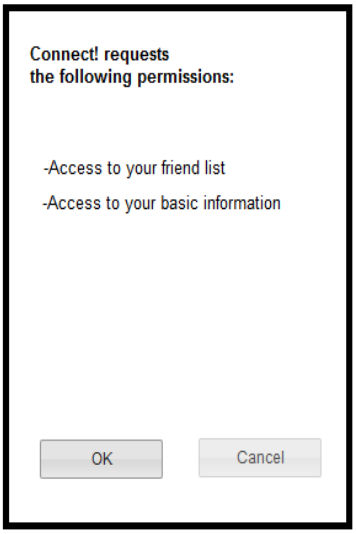
5.1. Connect!

El usuario se encuentra con la pantalla de LogIn al ingresar a la aplicación

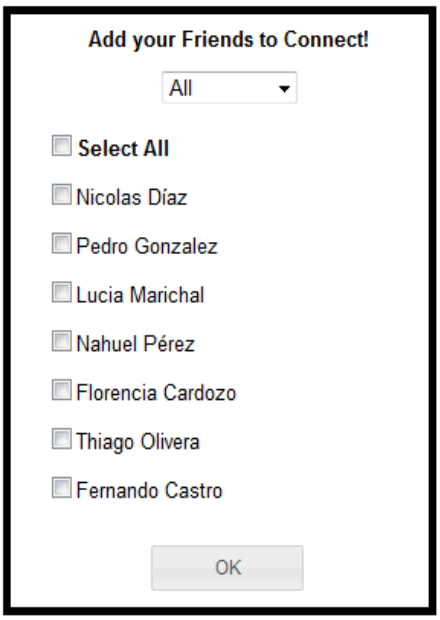
Una vez que el usuario ingresa, si es la primera vez, se le pide las redes sociales que desea asociar a Connect!, y para cada una de ellas se piden los correspondientes permisos. Una vez elegidas, el usuario oprime OK y continúa hacia la sincronización Inicia.

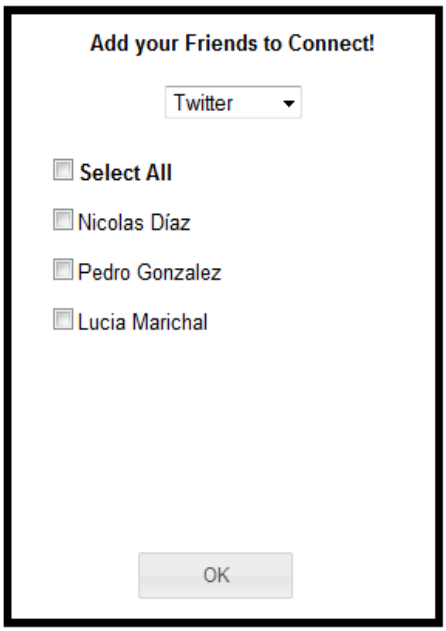
En caso que el usuario ya esté registrado, avanza al Menú Principal.



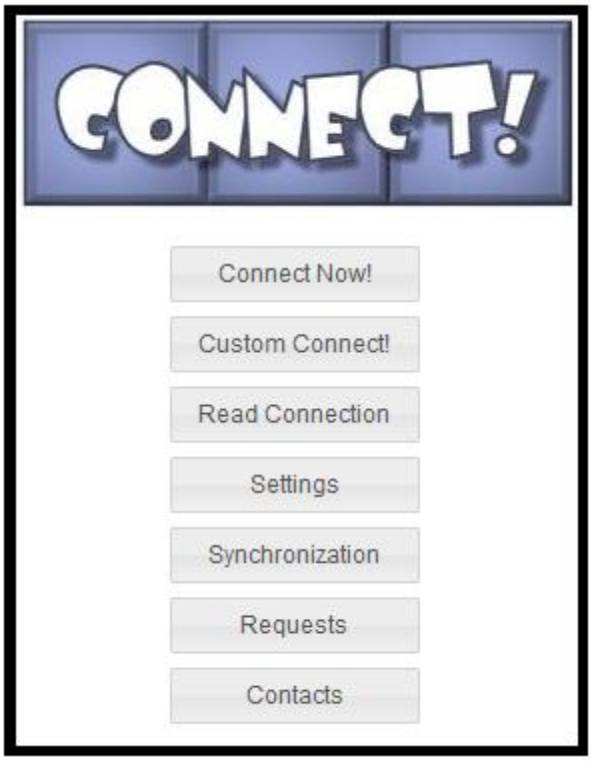


En la sincronización inicial se muestran los amigos del usuario en las redes seleccionadas que poseen Connect!. El usuario puede elegir verlos a todos o filtrar por red social. Una vez seleccionados los usuarios que se quieren agregar, el dispositivo envía las solicitudes de conexión





Es aquí donde se llega al Menú Principal, donde uno puede ver las diferentes opciones que puede realizar con la aplicación.



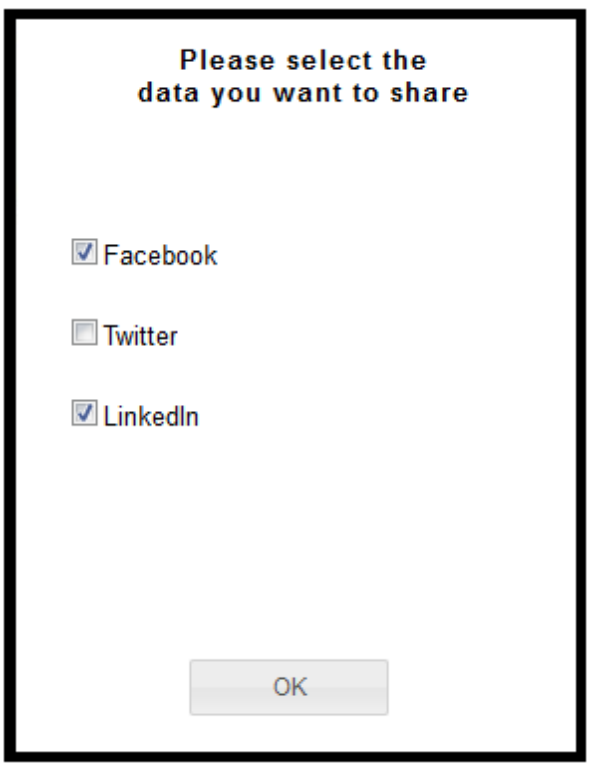
Se explicará el funcionamiento de cada Botón:

5.2. Connect Now!

Se generará un Código QR con los datos que el Usuario tiene configurado por defecto

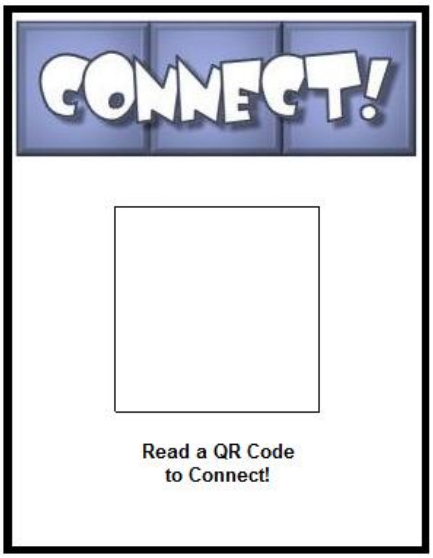
5.3. Custom Connect!

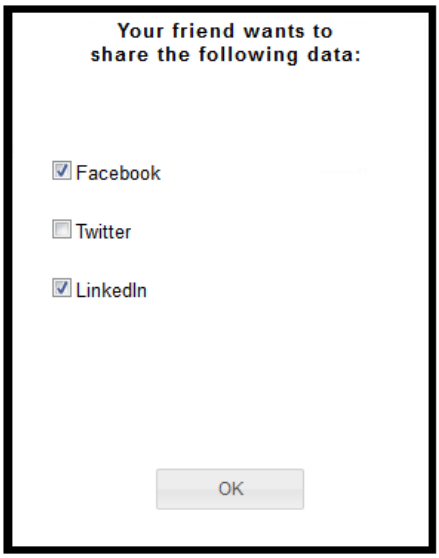
Esta opción se utiliza cuando el usuario no desea compartir la totalidad de sus datos configurados, por lo tanto, se le pregunta al mismo que datos desea compartir antes de generar el QR.

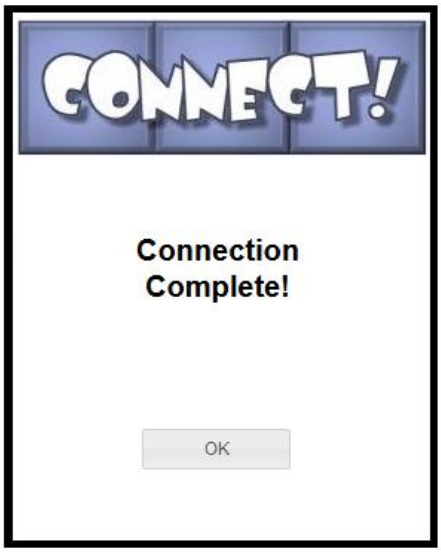


5.4. Read Connection

Mediante esta opción el usuario puede leer un código QR para realizar la conexión. Luego el usuario selecciona, entre las redes que eligió el usuario que inició el QR, los datos que efectivamente desea compartir



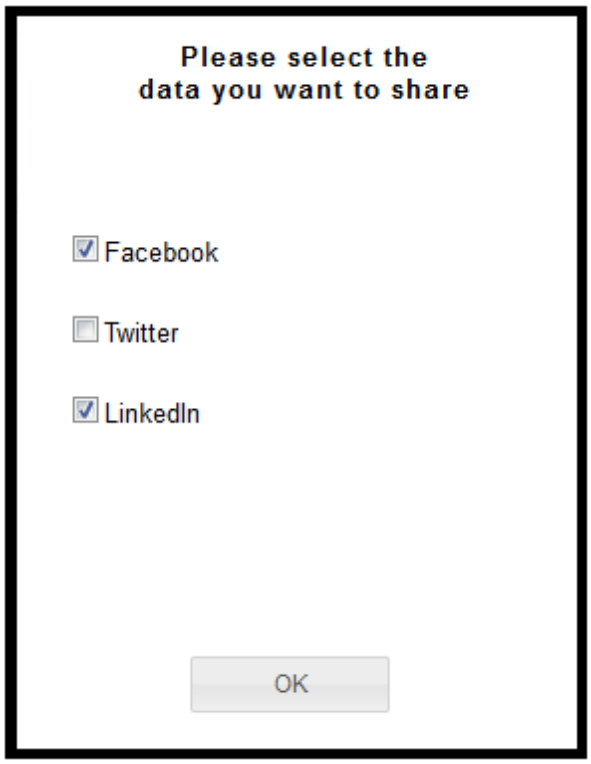




‘

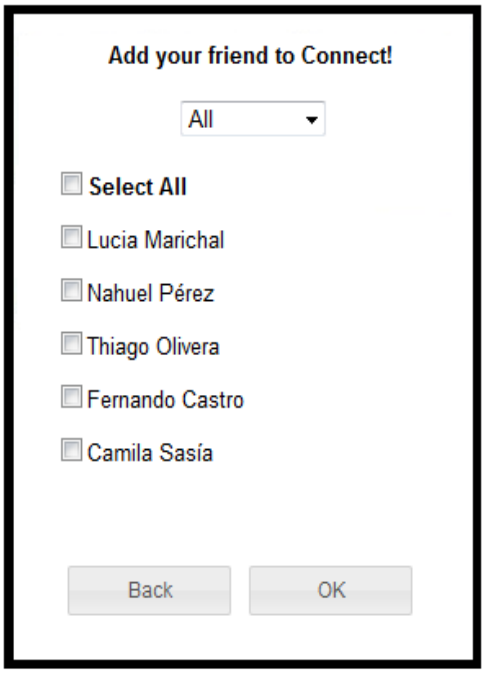
5.5. Settings

En esta opción, el usuario puede seleccionar los datos que desea compartir inmediatamente, es decir, desde la opción CONNECT NOW!



5.6. Synchronization

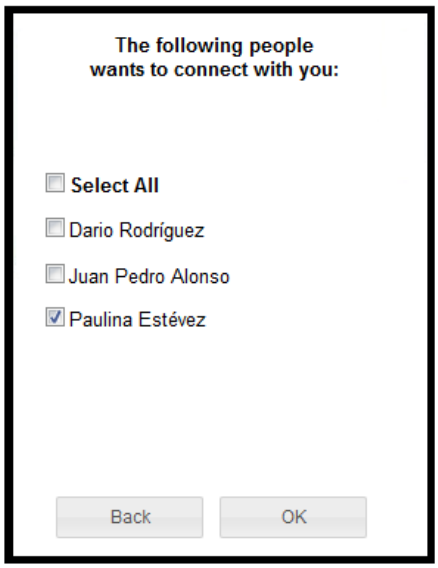
Esta opción es análoga a la sincronización inicial, se listan los amigos del usuario en sus redes sociales que posean Connect!, y el mismo puede conectarse con ellos

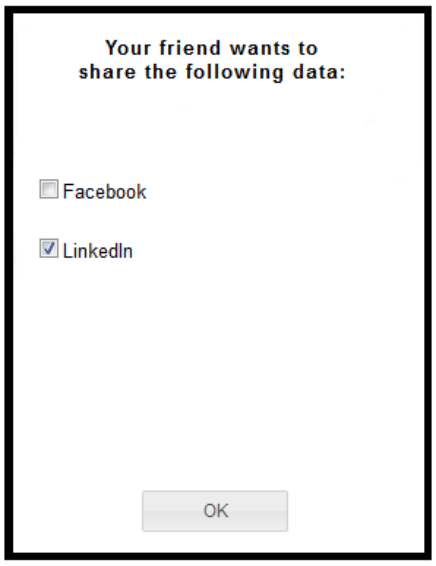


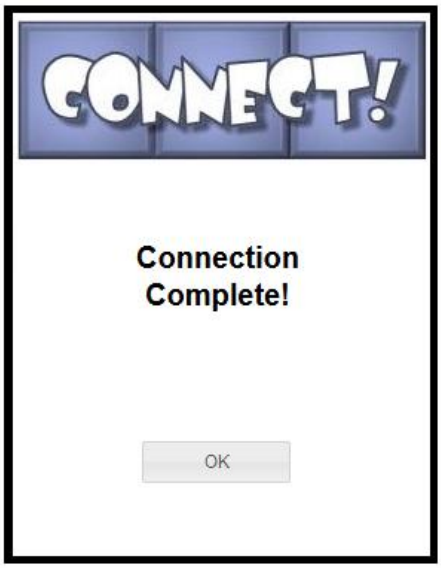
5.7. Requests

Del otro lado, está el usuario al cual le llega la solicitud de conexión. Las mismas pueden verse en esta opción. Se listan los usuarios que han enviado una solicitud de conexión al usuario.

El mismo selecciona sus amigos, y para cada uno de ellos se le pregunta a que red social conectar.(dentro de sus redes configuradas y las que envió el usuario)



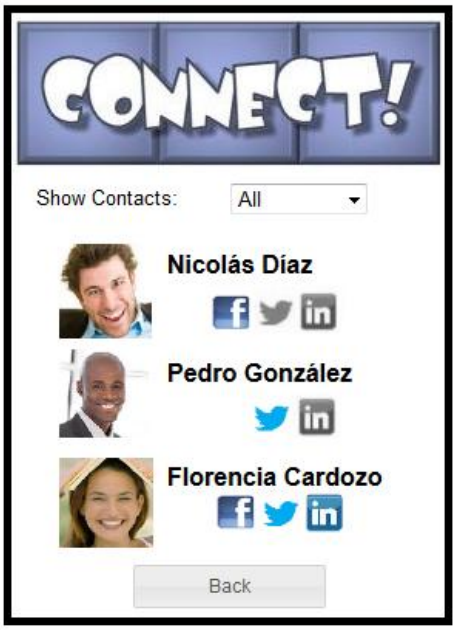


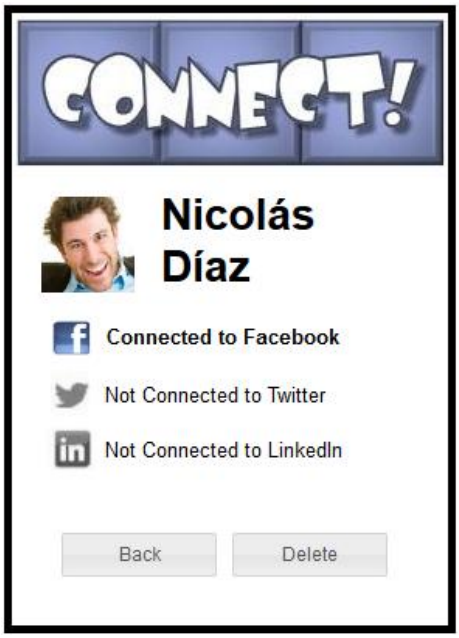


5.8. Contacts

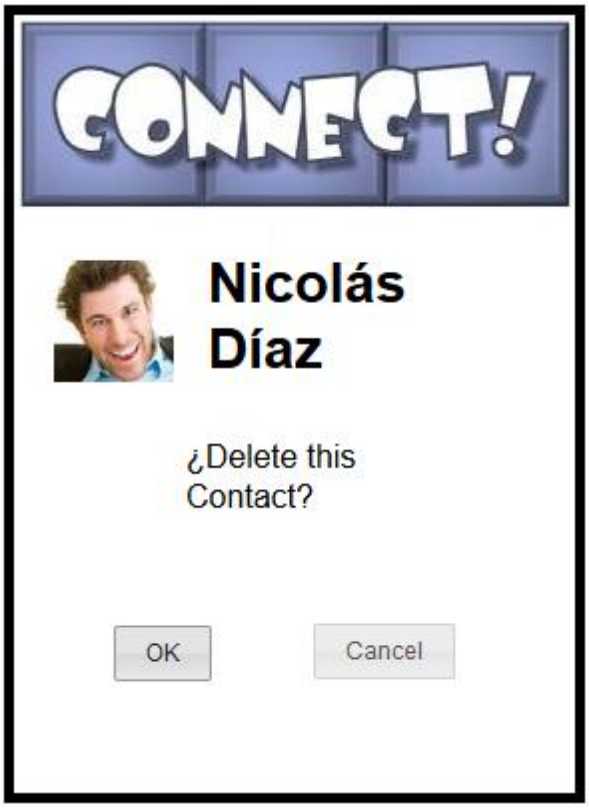
En esta opción el usuario puede ver sus contactos, así también como las redes sociales a los cual esta conectado con cada uno:

- **Redes a color:** Redes con las que estoy conectado con mi amigo.
- **Redes en blanco y negro:** Redes en las que no estoy conectado, pero podría conectarme en la opción de Sincronización.
- **Redes que no aparecen:** Redes a las cual no me puedo conectar(yo no lo tengo configurado o el amigo no lo tiene).





Desde aquí también se puede eliminar usuarios con el botón 'Delete'

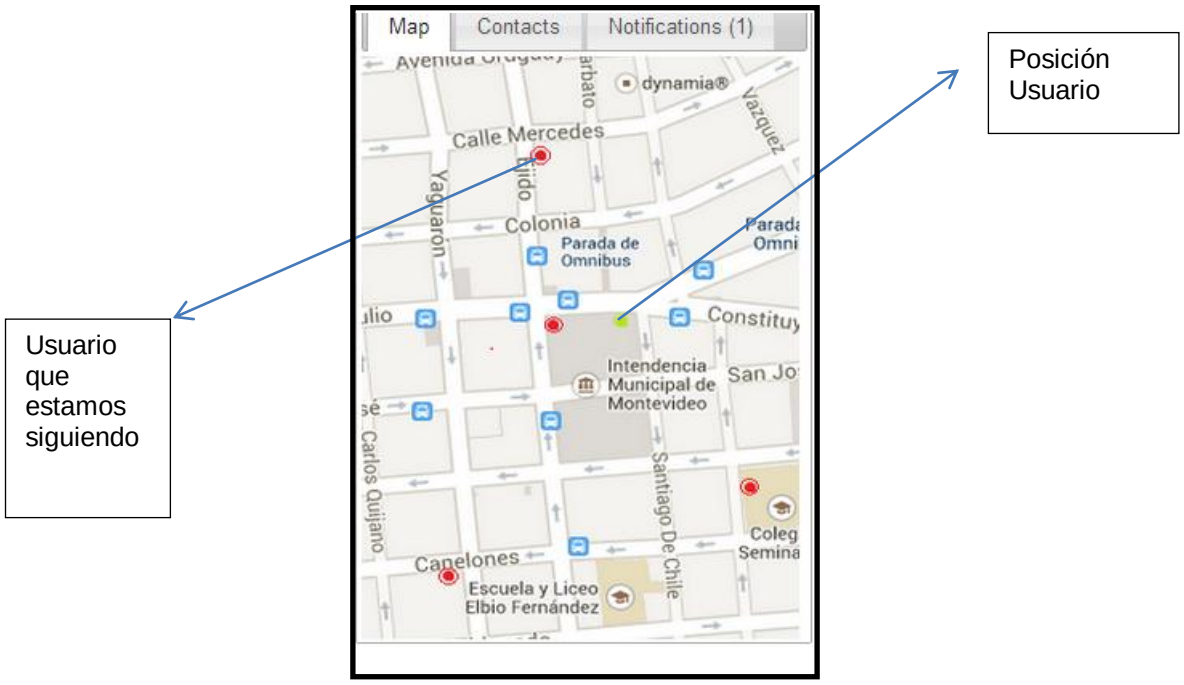


5.9. Where is my friend?

El usuario abre la aplicación y deberá hacer el correspondiente log-in. Esto permite a la aplicación identificar al usuario para obtener información necesaria para el funcionamiento del software así como para hacer la experiencia más dinámica y amigable. Una vez finalizado el proceso de identificación se podrá acceder a las funcionalidades principales

.

En el menú principal se podrá ver el mapa con la posición del usuario y la posición de aquellas personas a las q estamos siguiendo, así como accesos directos a nuestros contactos de Connect! y a las notificaciones que requieren nuestra atención. (como pedidos de seguimiento)

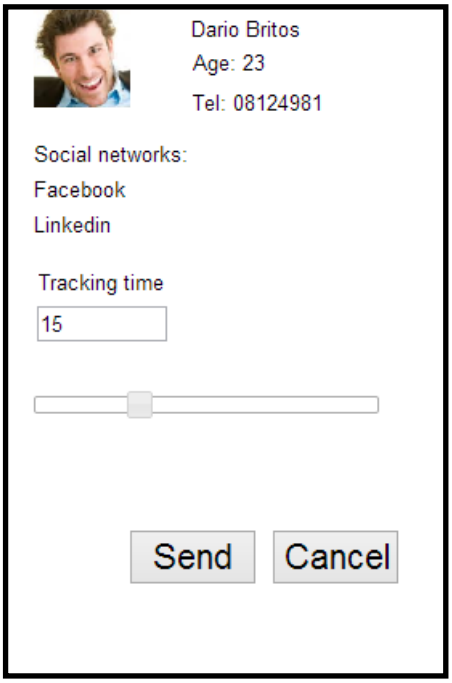


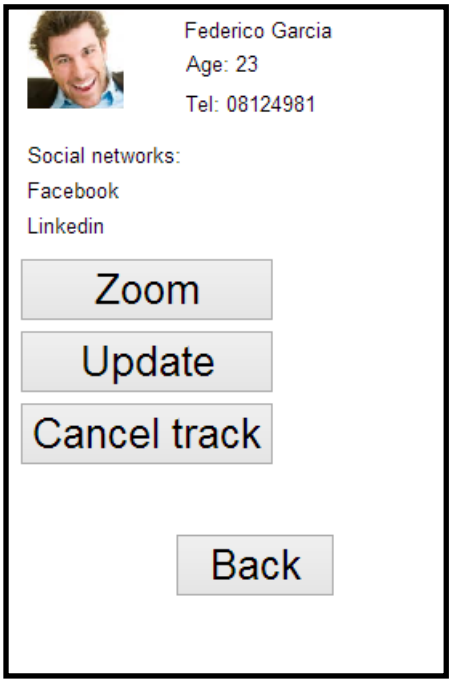
Si se selecciona la opción Contacts, se desplegará una lista con todos los contactos y pudiendo distinguirse los mismos por su situación de seguimiento tal como se muestra en la siguiente figura. Una vez en esta lista se podrá seleccionar algún contacto para ver más información y realizar distintas funcionalidades como se mostrara con mayor detalle a continuación.

Si se selecciona un contacto se abrirá una pantalla distinta dependiendo de su situación de seguimiento.

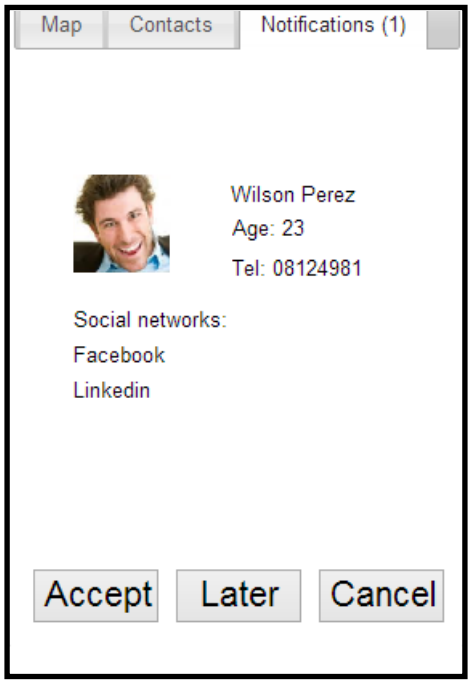
- En caso de elegir un contacto al que se está siguiendo aparecerá una pantalla con su información y botones para Zoom (Centrar y acercar el mapa al contacto), Actualizar seguimiento (para solicitar más o menos tiempo de seguimiento), Cancelar seguimiento.
- En caso de elegir un contacto al que no se está siguiendo aparecerá una pantalla con la información del contacto y controles para solicitar seguimiento por cierta cantidad de minutos.

En caso que el contacto este siguiendo al usuario aparecerá también la opción de cancelar el seguimiento.





Si se eligen ver las notificaciones se desplegara una pantalla mostrando la información pertinente al asunto que requiere la atención del usuario.
En el caso siguiente es una notificación de pedido de seguimiento de parte del usuario cuya información aparece en pantalla pudiendo Aceptar, Cancelar, o Decidir más tarde.

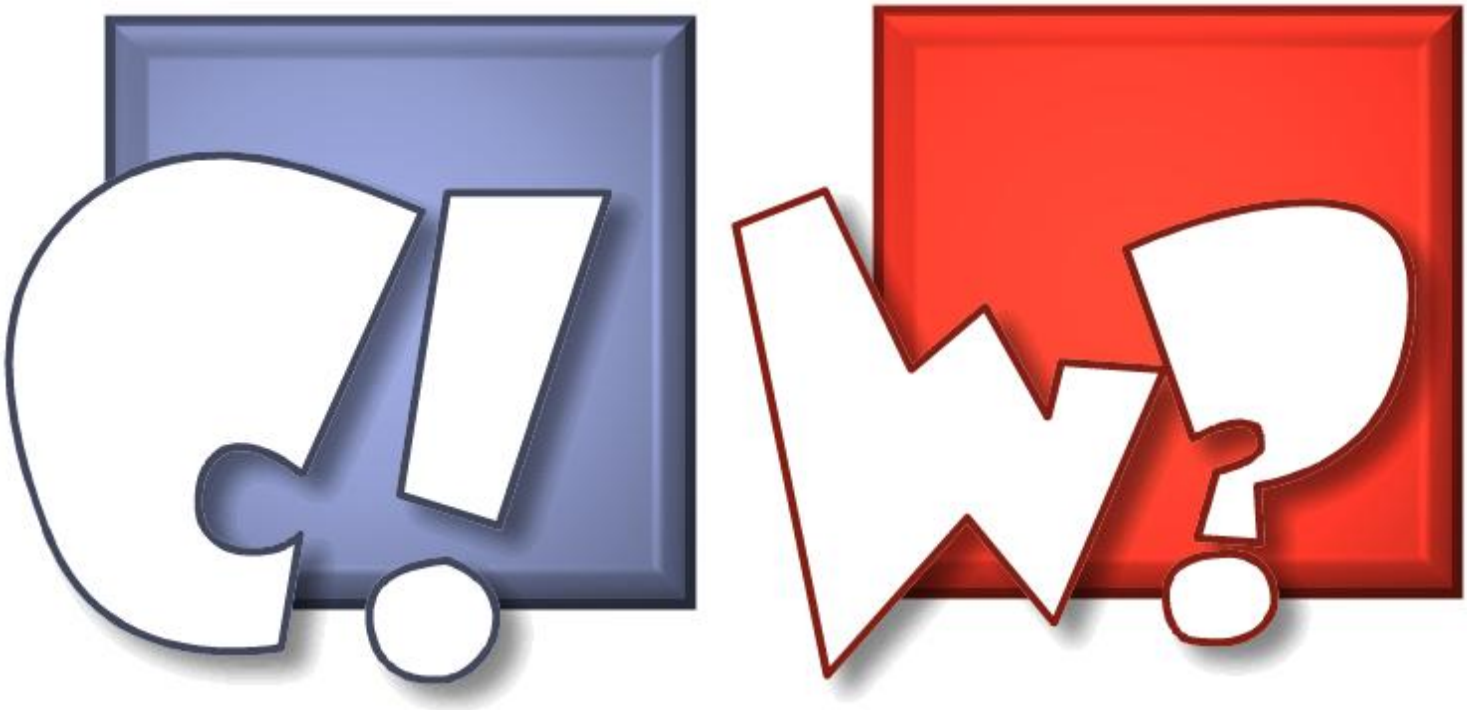


NOTA IMPORTANTE: Las imágenes mostradas en este documento corresponden a un prototipo diseñado únicamente para mostrar el flujo de utilización de la aplicación y por lo tanto no pretende representar el look &feel de la aplicación final.

6. 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 utilizarán los siguientes logos para ambas aplicaciones:



Por lo tanto, se utilizarán tonos de azul para la aplicación Connect!, y tonos de rojo para la aplicación Whereismyfriend?

- La interfaz gráfica será basada en el flujo de las aplicaciones descripto en la sección anterior.

- Cabe destacar que la interfaz gráfica, en lo que respecta a botones, pantallas, tamaños, etc se adecuará a cada plataforma

- Para las redes sociales, se utilizarán los logos correspondientes de cada una de ellas.