

Challenge Accepted

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 3.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
23/08/2014	1.0	Creación del documento.	Alejandro Miguel.
24/08/2014	1.1	Revisión del documento.	Federico Blumetto.
24/08/2014	1.2	Revisión de formato.	Equipo SQA.
30/08/2014	2.0	Actualización de pautas.	Alejandro Miguel.
31/08/2014	2.1	Revisión y Verificación de documento.	Gonzalo Sintas.
31/08/2014	2.2	Revisión final de SQA.	Federico Blumetto.
13/09/2014	3.0	Se agregan pantallas correspondientes al diseño de Windows Phone.	Alejandro Miguel.
14/09/2014	3.1	Revisión del Documento.	Gonzalo Sintas

Contenido:

- [1. Objetivo.](#)
- [2. Tipo de aplicación.](#)
- [3. Tipo de usuarios.](#)
- [4. Interfaz de Usuario según requerimientos.](#)
 - [Interfaz adaptable a la orientación del dispositivo.](#)
 - [4.1. Descripción de requisitos.](#)
 - [4.1.1. Interfaz de usuario nativa.](#)
 - [4.1.2. Interfaz abocada a la simplicidad de juego.](#)
 - [4.1.3. Interfaz multilenguaje.](#)
 - [4.1.4. Interfaz adaptable al tamaño del dispositivo.](#)
 - [4.1.5. Interfaz adaptable a la orientación del dispositivo.](#)
- [5. Interfaz de Usuario: aspecto visual.](#)
 - [5.1. Aspecto visual Android.](#)
 - [5.1.2. Pantalla de Loading.](#)
 - [5.1.2. Pantalla de Login.](#)
 - [5.1.3. Pantalla Principal.](#)
 - [5.1.4. Pantalla de Ranking.](#)
 - [5.1.5. Pantalla de desafío.](#)
 - [5.1.6. Barra de herramientas \(Toolbar\).](#)
 - [5.2. Aspecto visual Windows Phone.](#)
 - [5.2.1. Pantalla de Loading.](#)
 - [5.2.2. Pantalla de Login.](#)
 - [5.2.3. Pantalla Principal.](#)
 - [5.2.4. Pantalla de Ranking.](#)
 - [5.2.5. Pantalla de desafío.](#)
 - [5.2.5. Barra de herramientas \(AppBar\).](#)

1. Objetivo.

El documento pretende establecer, a nivel general, las pautas que servirán de base para el diseño y construcción de las interfaces de usuarios, en función de los requerimientos relevados con el cliente.

2. Tipo de aplicación.

Consiste en un juego para dispositivos móviles, multiplataforma, que deberá correr en los sistemas operativos Windows Phone y Android. La interfaz de la misma deberá contar con las características nativas de su respectivo sistema operativo.

3. Tipo de usuarios.

El producto está destinado a cualquier tipo de usuario que cuente con dispositivos móviles con sistema Windows Phone o Android.

4. Interfaz de Usuario según requerimientos.

A continuación se enumeran los requisitos relacionados a la interfaz que se recabaron hasta el momento:

- Interfaz de usuario nativa.
- Interfaz abocada a la simplicidad de juego.
- Interfaz multilinguaje.
- Interfaz adaptable al tamaño del dispositivo.
- Interfaz adaptable a la orientación del dispositivo.

4.1. Descripción de requisitos.

4.1.1. Interfaz de usuario nativa.

La interfaz de usuario de cada una de las aplicaciones deberá adquirir las características nativas de la interfaz del sistema operativo para el que será desarrollada. Esto quiere decir, que las componentes de la interfaz adoptarán mismo estilo, tamaño relativo entre ellos y ubicación de los mismos, color, y demás aspectos característicos del sistema operativo.

4.1.2. Interfaz abocada a la simplicidad de juego.

El flujo principal del juego deberá ser fluido, es decir, que el usuario será capaz de navegar a través de todas las pantallas que le plantean la totalidad de desafíos en no más de 20 "clicks".

4.1.3. Interfaz multilinguaje.

La interfaz de usuario podrá contener textos en español o en inglés. La aplicación deberá ser capaz de reconocer el lenguaje utilizado en el dispositivo y seleccionar automáticamente el mismo para la aplicación.

También se deberá poder cambiar manualmente en caso de que el usuario lo desee.

4.1.4. Interfaz adaptable al tamaño del dispositivo.

La interfaz de usuario deberá poder ser correctamente apreciada no importando el tamaño de la pantalla del dispositivo en el cual se está ejecutando la aplicación. Por lo tanto se deberá verificar que ésta se adapta a cualquier tamaño.

4.1.5. Interfaz adaptable a la orientación del dispositivo.

La interfaz de usuario deberá adaptarse a la orientación del dispositivo, por lo tanto, se deberán crear dos interfaces, una para la posición landscape (horizontal) y otra para la posición portrait (vertical). Ambas deberán mantener el mismo aspecto, es decir, elementos, íconos, colores y demás.

Cabe destacar que en el caso de los desafíos la orientación puede ser fija, ya que esta puede ser necesaria para la resolución del mismo. En estos casos sólo se permitirá una orientación.

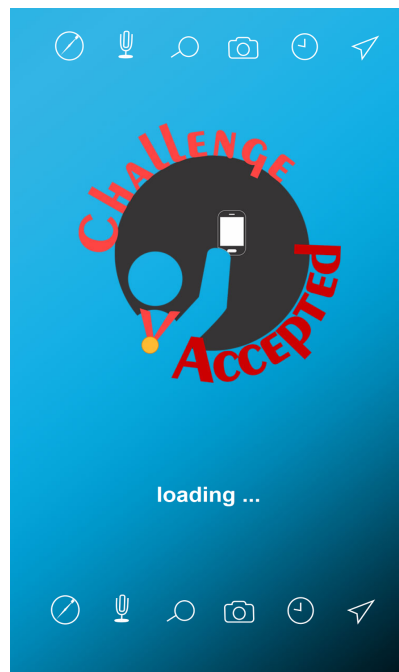
5. Interfaz de Usuario: aspecto visual.

En este apartado incluiremos prototipos de las pantallas básicas de la aplicación para ambas plataformas.

5.1. Aspecto visual Android.

5.1.2. Pantalla de Loading.

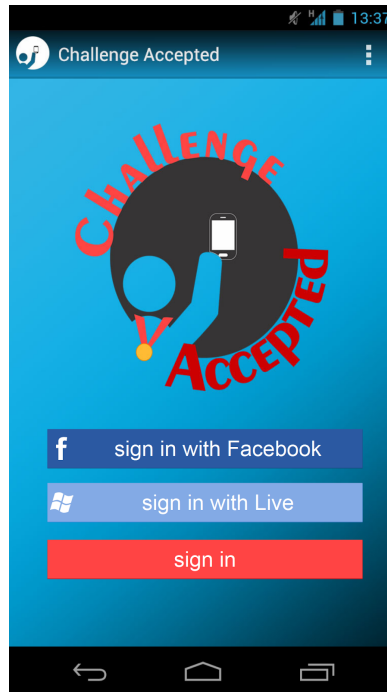
Esta pantalla es la que el usuario apreciará mientras el juego se carga en memoria.



La intención de esta pantalla es informar al usuario que la aplicación se está cargando y aprovechar el momento para mostrar el logo, nombre e iconografía representativa de las características del juego.

5.1.2. Pantalla de Login.

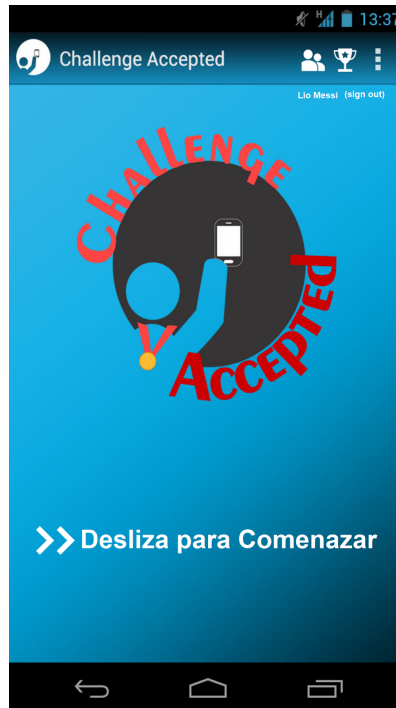
El usuario necesita identificarse antes de poder jugar. En caso de que el jugador aún no se encuentre logueado se mostrará la siguiente pantalla.



La misma da la posibilidad al usuario de identificarse mediante Facebook, Live o "manualmente".

5.1.3. Pantalla Principal.

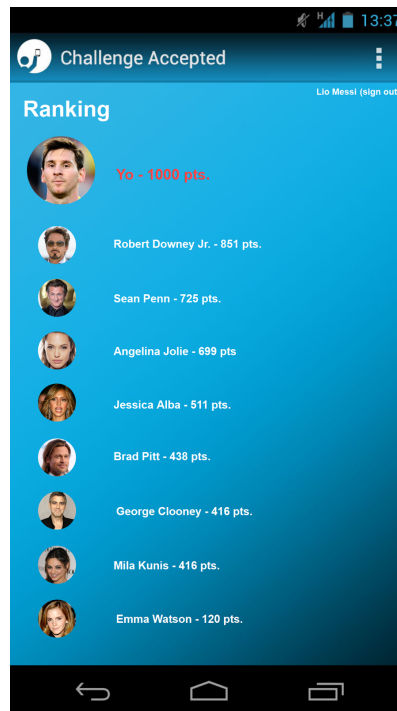
Una vez el usuario se identificó se muestra la siguiente pantalla.



En la misma se puede apreciar la opción de comenzar a jugar, "Desliza para Comenzar".

5.1.4. Pantalla de Ranking.

El usuario tendrá la opción de acceder al ranking de puntuaciones de todos los jugadores para la semana en la que se encuentra, la siguiente pantalla será la encargada de mostrar dicho ranking.



En ella se pueden apreciar en orden de posiciones la foto, nombre y puntaje de los usuarios registrados en la aplicación.

5.1.5. Pantalla de desafío.

Las pantallas de los desafíos variarán según el mismo. Para esta versión del documento de Pautas para la Interfaz de Usuario se incluye sólo un desafío, la intención de esta pantalla es pautar un patrón que será común a todos los desafíos.



Los elementos que se deben destacar en esta instancia son los siguientes:

- Descripción del desafío: se ubicará un rectángulo en el área superior de la pantalla en donde se colocará el número de desafío junto con íconos que darán información al usuario acerca de la modalidad del desafío.



- Factor de puntaje: deberá aparecer en todas las pantallas de desafío un indicador del factor de puntaje del desafío dado. En el ejemplo el puntaje obtenido en el desafío dependerá del tiempo de resolución del mismo, por lo tanto se coloca un reloj que contabiliza el tiempo que transcurre.






5.1.6. Barra de herramientas (Toolbar).

Estará presente en todas las pantallas, a excepción de la Pantalla de Loading, una barra de herramientas (toolbar) característica de las aplicaciones Android, por medio de la cual el usuario podrá acceder a distintas opciones. También aparecen en la misma el logo y nombre del juego.



A continuación se detallan algunos de los elementos que podrán aparecer en la toolbar:

-  Permite al usuario invitar a otros jugadores a que conozcan el juego.
-  Permite al usuario acceder a la pantalla de ranking.
-  Permite al usuario desplegar el menú de opciones en donde se podrá, por ejemplo, cambiar el idioma de la aplicación de forma manual, o salir de la misma.

5.2. Aspecto visual Windows Phone.

5.2.1. Pantalla de Loading.

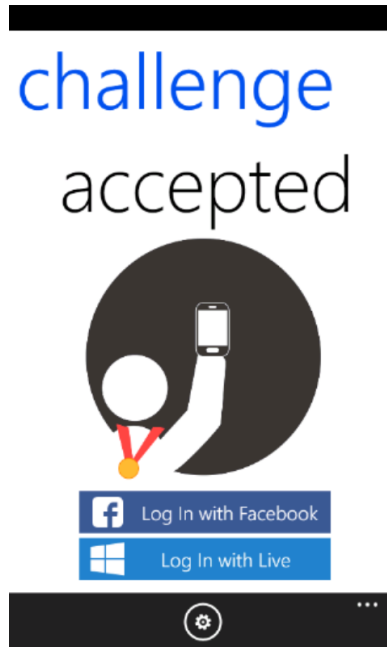
Esta pantalla es la que el usuario apreciará mientras el juego se carga en memoria.



La intención de esta pantalla es informar al usuario que la aplicación se está cargando y aprovechar el momento para mostrar el nombre del juego.

5.2.2. Pantalla de Login.

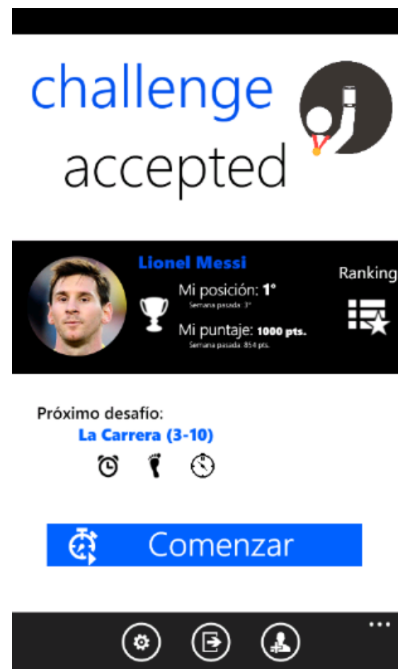
El usuario necesita identificarse antes de poder jugar. En caso de que el jugador aún no se encuentre logueado se mostrará la siguiente pantalla.



La misma da la posibilidad al usuario de identificarse mediante Facebook o Live.

5.2.3. Pantalla Principal.

Una vez el usuario se identificó se muestra la siguiente pantalla.



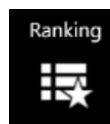
En la misma aparecen diversos elementos detallados a continuación:

- Recuadro de acceso al ranking: Se coloca en la zona media de la pantalla un recuadro mediante el cuál se accede al ranking.



El mismo cuenta con los siguientes elementos:

- Punto de acceso al ranking: en la zona derecha de dicho recuadro se ubica la siguiente figura:



el objetivo de la misma es sugerir al usuario que que este es el punto de acceso al ranking.

- Datos acerca del jugador "logueado": se ubicará en un rectángulo colocada en la zona media de la pantalla, información de interés para el usuario, con la intención de ilustrar el concepto se colocaron en la pantalla datos acerca del jugador: nombre y foto; y sobre su

desempeño en el mismo tanto para la semana actual como la anterior. Cabe remarcar que que el objetivo de esta pauta es ejemplarizar el objetivo del rectángulo, mostrar información de interés; por lo tanto no quiere decir que esta se la información que realmente se vaya a mostrar allí en la aplicación definitiva.



- Indicador del próximo desafío: se incluye en esta pantalla información acerca del próximo desafío a cumplir.

Próximo desafío:

La Carrera (3-10)



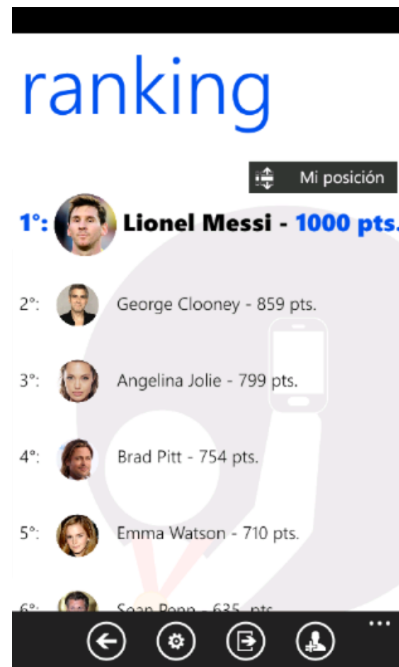
Se detallan el nombre del desafío, la posición del mismo en la lista de pendientes y un conjunto de íconos que darán información al usuario acerca de la modalidad del desafío.

- Botón de inicio de desafío: mediante el mismo el usuario da comienzo al próximo desafío.



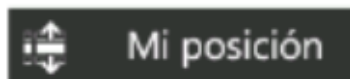
5.2.4. Pantalla de Ranking.

El usuario tendrá la opción de acceder al ranking de puntuaciones de todos los jugadores para la semana en la que se encuentra, la siguiente pantalla será la encargada de mostrar dicho ranking.



Elementos incluidos:

- Ranking: se incluye una lista en donde se puede apreciar en orden de posiciones los diez primeros foto, número de posición, nombre y puntaje de los usuarios registrados en la aplicación.
- Botón localizador: se ubica en la zona superior un botón que permite al usuario encontrar su posición en caso de no encontrarse entre los diez primeros jugadores.



5.2.5. Pantalla de desafío.

Las pantallas de los desafíos variarán según el mismo. Para esta versión del documento de Pautas para la Interfaz de Usuario se incluye sólo un desafío, la intención de esta pantalla es pautar un patrón que será común a todos los desafíos.

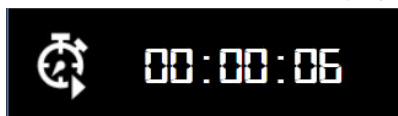


Los elementos que se deben destacar en esta instancia son los siguientes:

- Descripción del desafío: se ubicará un rectángulo en el área superior de la pantalla en donde se colocará el número de desafío junto con íconos que darán información al usuario acerca de la modalidad del desafío.

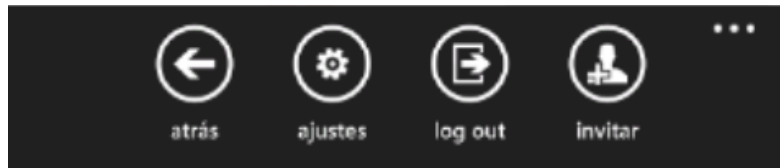


- Factor de puntaje: deberá aparecer en todas las pantallas de desafío un indicador del factor de puntaje del desafío dado. En el ejemplo el puntaje obtenido en el desafío dependerá del tiempo de resolución del mismo, por lo tanto se coloca un reloj que contabiliza el tiempo que transcurre.


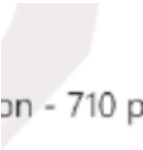




5.2.5. Barra de herramientas (AppBar).

Estará presente en todas las pantallas, a excepción de la Pantalla de Inicio, una barra de herramientas (AppBar) característica de las aplicaciones Windows Phone, por medio de la cual el usuario podrá acceder a distintas opciones.



A continuación se detallan algunos de los elementos que podrán aparecer en la AppBar:

-  Permite al usuario invitar a otros jugadores a que conozcan el juego.
-  Permite al usuario “desloguearse”.
-  Permite acceder a ajustes del juego, en donde por ejemplo se ofrecerá la opción de cambiar el idioma del mismo.
-  Permite volver a la pantalla anterior.