

BeatIt!

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 1.2.3



Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
23/08/2014	1.1.1	Creación del documento	Martín Berguer, Martín Alayón
24/08/2014	1.1.2	Revisión y corrección del documento	Alejandro Brusco
24/08/2014	1.1.3	Revisión	Emiliano Vázquez
28/08/2014	1.1.4	Actualización del documento	Martín Alayón
29/04/2014	1.1.5	Actualización del documento	Martín Berguer
30/04/2014	1.1.6	Actualización del documento	Martín Alayón Martin Berguer
30/08/2014	1.1.7	Revisión de SQA	Pablo Olivera
10/09/2014	1.2.1	Actualización del documento	Martín Alayón, Martín Berguer
12/09/2014	1.2.2	Actualización del documento	Martín Berguer, Martín Alayón
13/09/2014	1.2.3	Revisión SQA	Pablo Olivera

Contenido

[Objetivo](#)

[Tipo de aplicación](#)

[Tipo de usuarios](#)

[Interfaz de Usuario según requerimientos](#)

[Interfaz de Usuario: aspecto visual](#)

[Login](#)

[Home](#)

[Challenges](#)

[Ranking](#)

[Profile](#)

[Challenge in Progress](#)

[Challenge Detail \(Finished\)](#)

1. Objetivo

El objetivo de las interfaces gráficas serán otorgar un sistema lo más intuitivo y amigable posible para el usuario, de modo que pueda familiarizarse fácilmente con la navegación de la aplicación.

2. Tipo de aplicación

La aplicación es un juego para dispositivos móviles que tendrá soporte en Android y Windows Phone.

3. Tipo de usuarios

El juego está enfocado a todo público, principalmente a jóvenes en el rango de 15 a 25 años.

4. Interfaz de Usuario según requerimientos

El juego debe tener una navegación simple, intuitiva y dinámica. El usuario debería poder iniciar un desafío de manera rápida, sin necesidad de navegar mucho dentro de la aplicación.

Las aplicaciones se desarrollarán en lenguaje nativo, por lo cual se basará en el diseño nativo para cada plataforma. Esto otorga al usuario final, mayor facilidad al momento de utilizar la aplicación, ya que se encuentra familiarizado con el propio entorno gráfico del dispositivo.

Se utilizarán estilos (fuentes, tamaños, colores) teniendo en cuenta cada plataforma.

Por esta causa los diseños de las pantallas no tienen porqué coincidir pero si tener la misma funcionalidad.

5. Interfaz de Usuario: aspecto visual

Login



En esta pantalla el usuario podrá iniciar sesión en la aplicación, inicialmente se muestra la pantalla teniendo en cuenta sólo el login con Facebook. Hay que tener en cuenta que podrían ser más (Live, Twitter, Google) en este caso se mostrarán los botones en forma de listado o grilla dependiendo de la plataforma.

Además se muestra el logo de la aplicación y un texto descriptivo de la aplicación.

Home

La pantalla principal de la aplicación es la Home. Ésta se encuentra compuesta por tres secciones: Challenges, Ranking y Profile.

En Windows Phone la navegabilidad entre estas tres secciones se realiza mediante un gesto de *slide*.

Este comportamiento es muy común en dicha plataforma, lo cual es bastante intuitivo para el usuario.

Por otro lado, en Android se utilizan 3 *tabs*, presionando un tab se mostrará la sección correspondiente.

En Android, de esta pantalla en adelante se utilizará un *header* en el cual se muestra el nombre de la aplicación (podría incluirse un logo minimalista) y los botones correspondientes a cada pantalla (por ej.: atrás, rendirse, compartir, etc).

Challenges

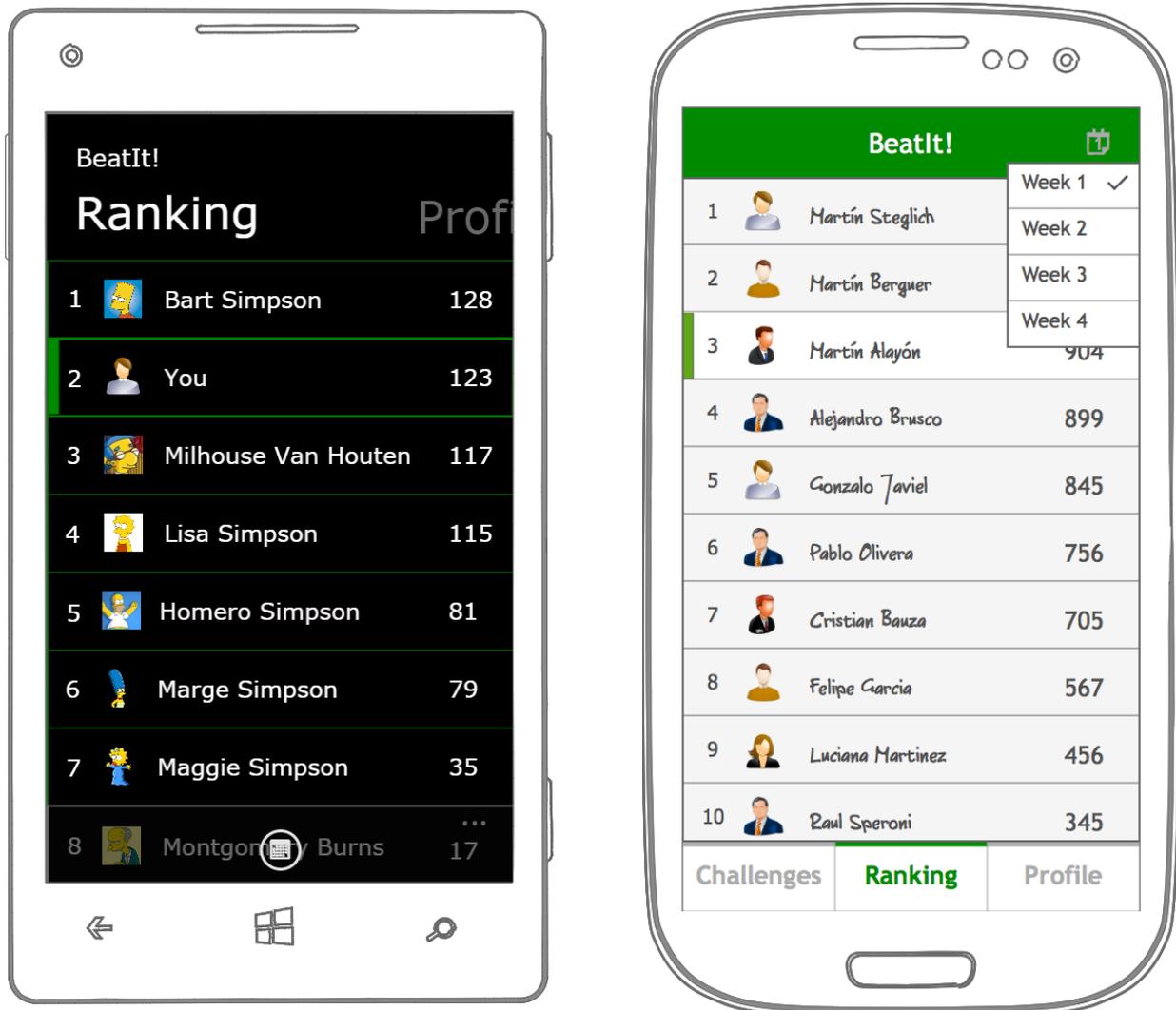


En esta pantalla se muestra el listado de desafíos de la aplicación.

En el caso de Windows Phone se muestra una grilla nativa, utilizando colores temáticos para cada tipo de desafío, además se indican los desafíos finalizados con colores vivos típicos de la plataforma.

En Android se muestra como un listado, indicando los desafíos finalizados (gris) y los desafíos en curso (blanco).

Ranking



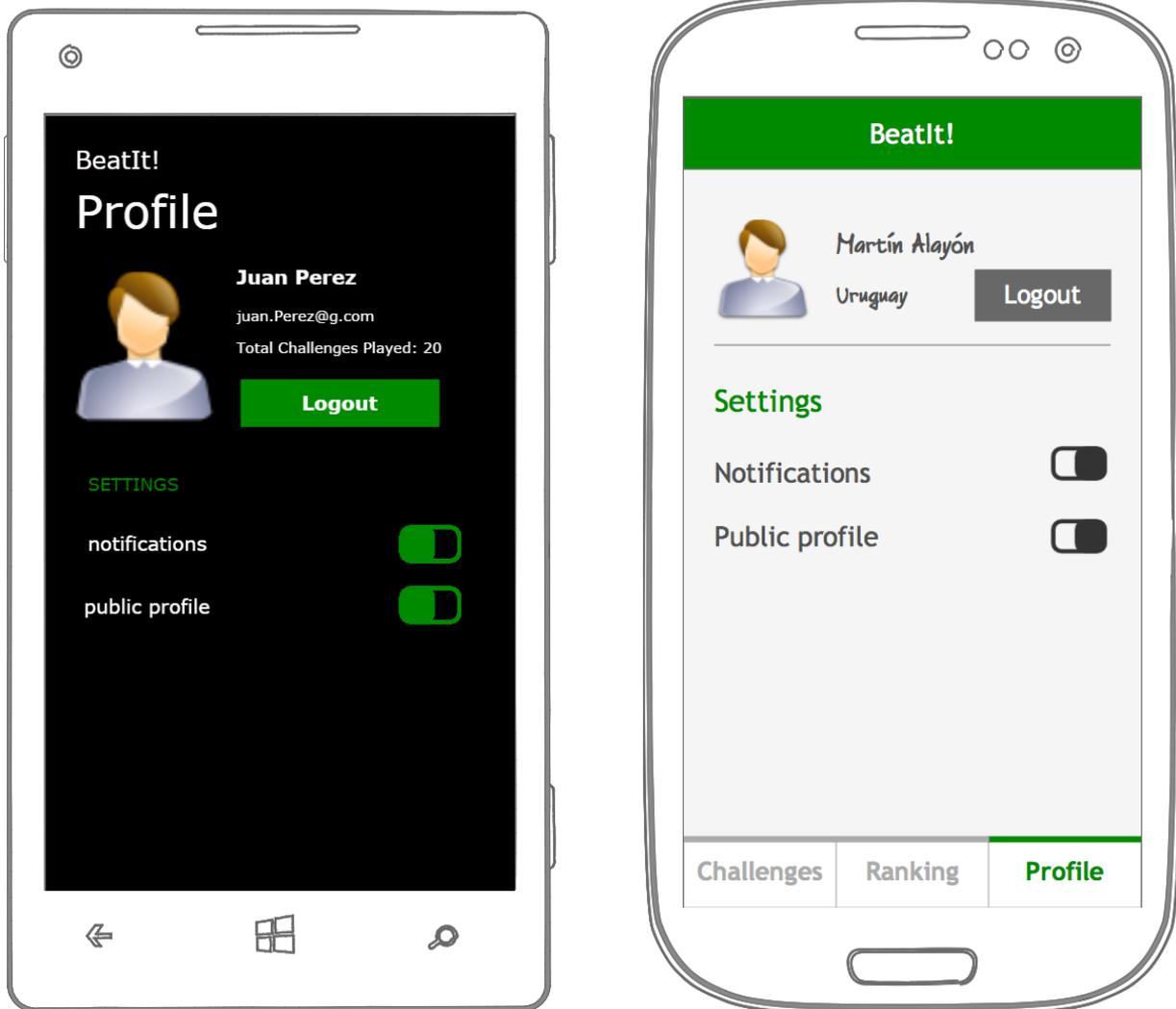
En la pantalla del Ranking se muestra el listado ordenado de forma descendente por puntos obtenidos para cada ronda.

Se muestra un botón de filtrado por semana en el header de la aplicación. Al presionar el botón se despliega el listado de las rondas identificadas por el número de semana. Al seleccionar una semana, se mostrará en pantalla el Ranking de la ronda que se llevó a cabo en dicha semana.

El botón se ubica en la posición característica de acuerdo a la plataforma, en Windows Phone es en la barra de aplicación, mientras que en Android es en la barra de título.

Por otra parte, se resalta la celda correspondiente al usuario logueado.

Profile



En la pantalla del perfil del usuario, se podrá cerrar sesión, mediante el botón correspondiente.

Esta pantalla muestra los datos principales del usuario logueado.

También se muestran las configuraciones del usuario en el dispositivo.

Estas configuraciones se muestran utilizando *switches* nativos de cada plataforma. Las configuraciones que se muestran en las pantallas son a modo de ejemplo, configurables a futuro.

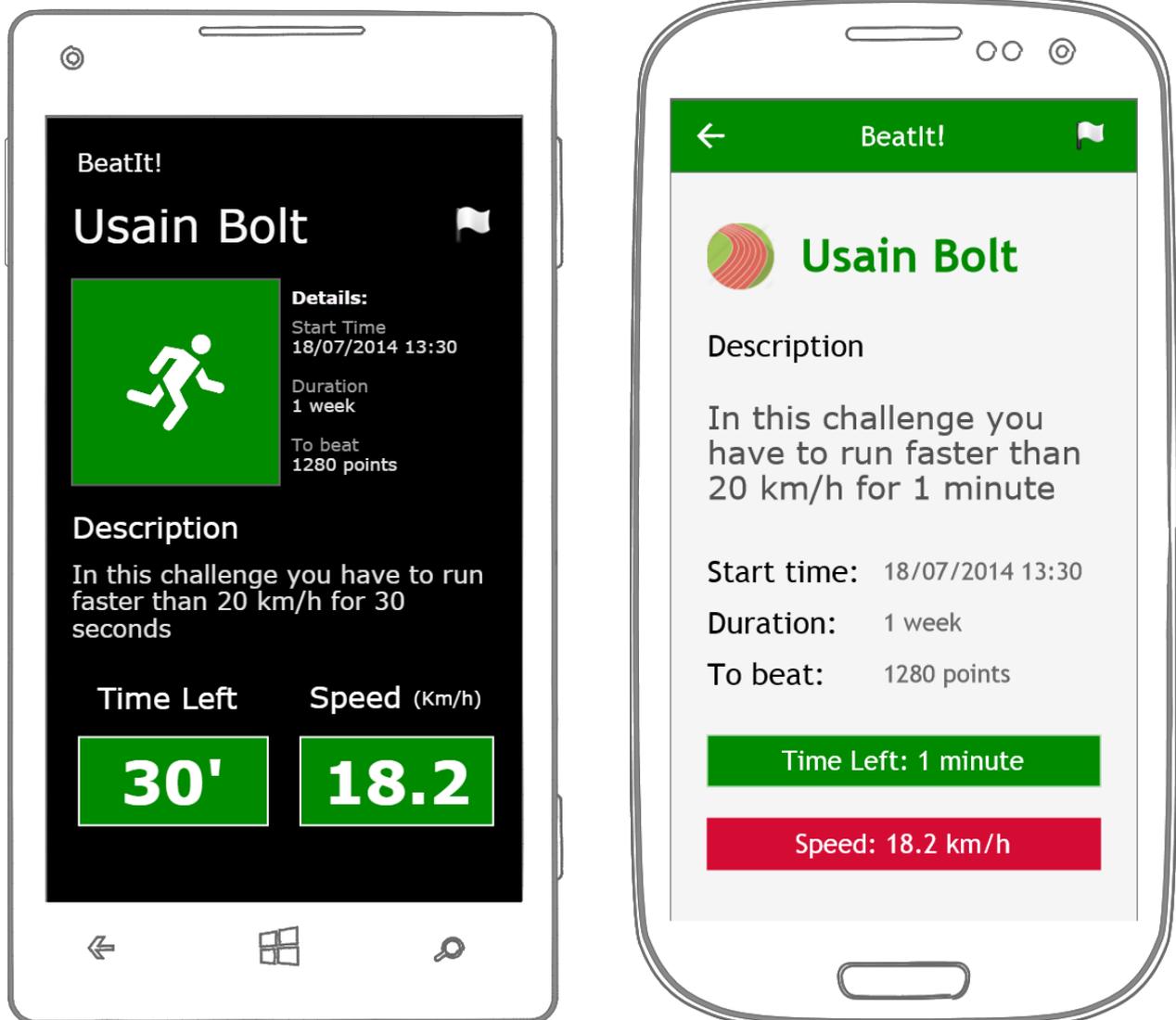
Challenge in Progress

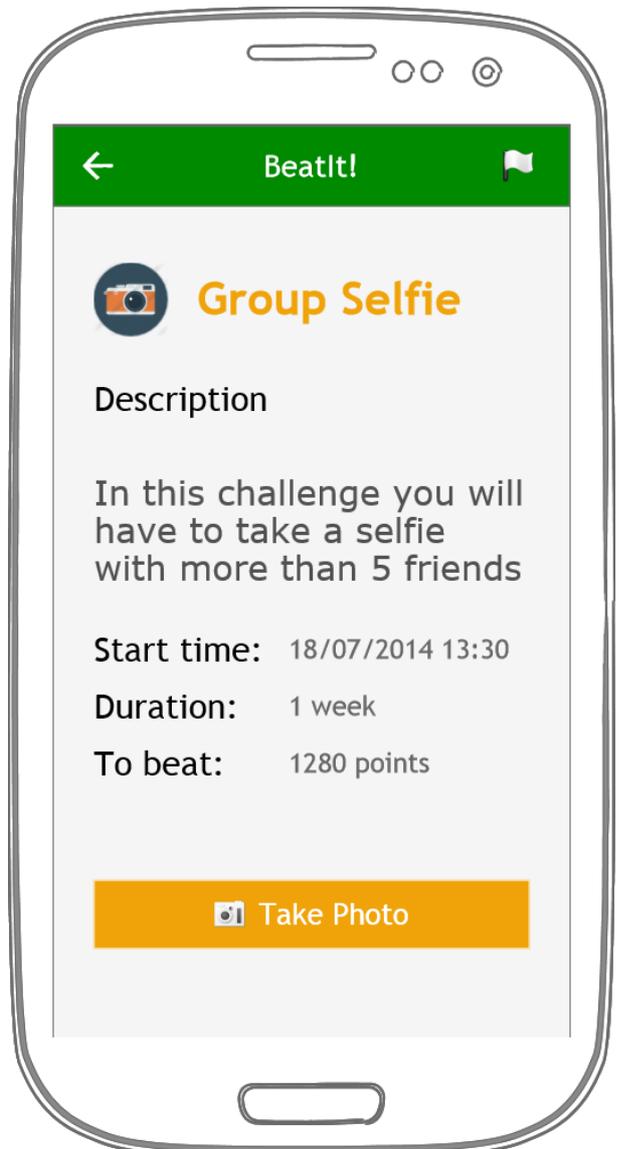
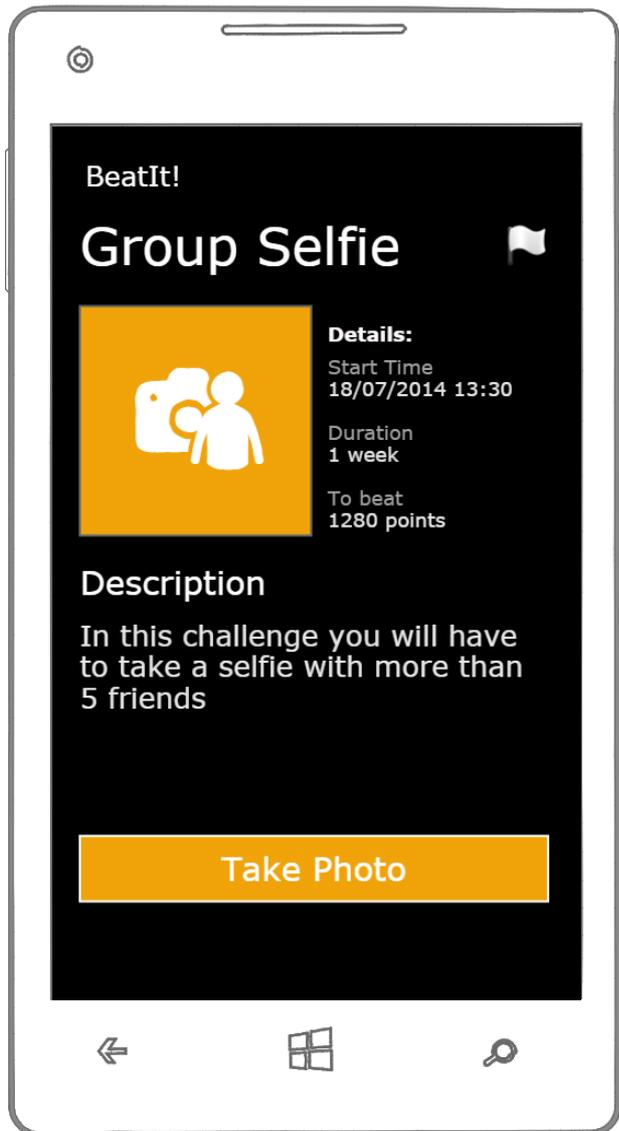
La pantalla del desafío en curso dependerá de cada desafío pero deberán seguir un template similar:

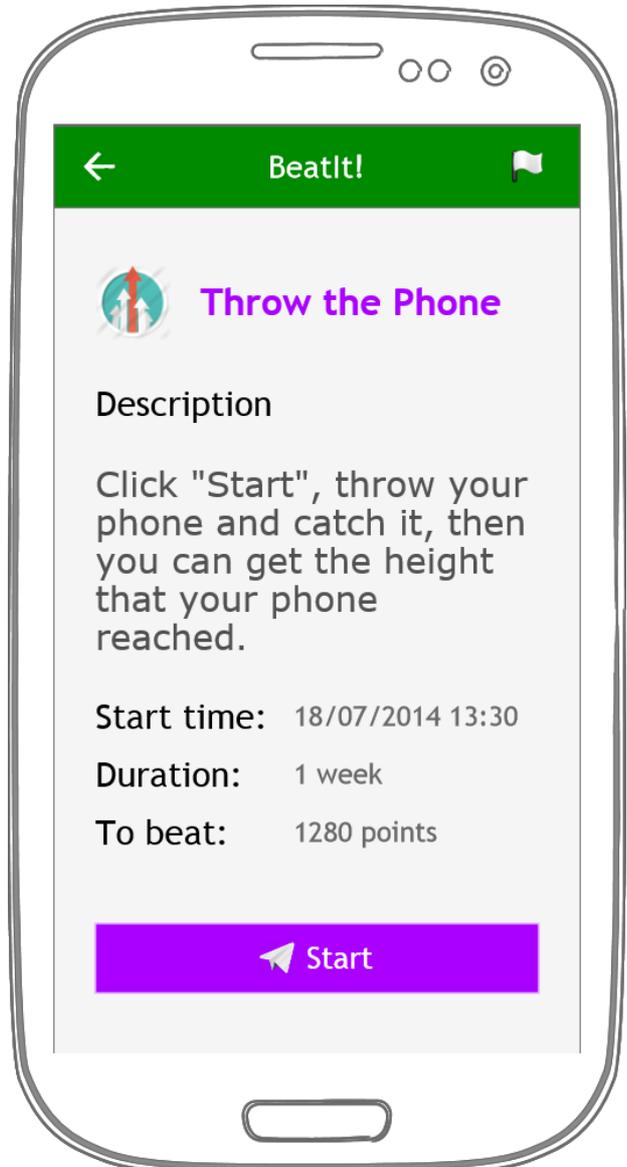
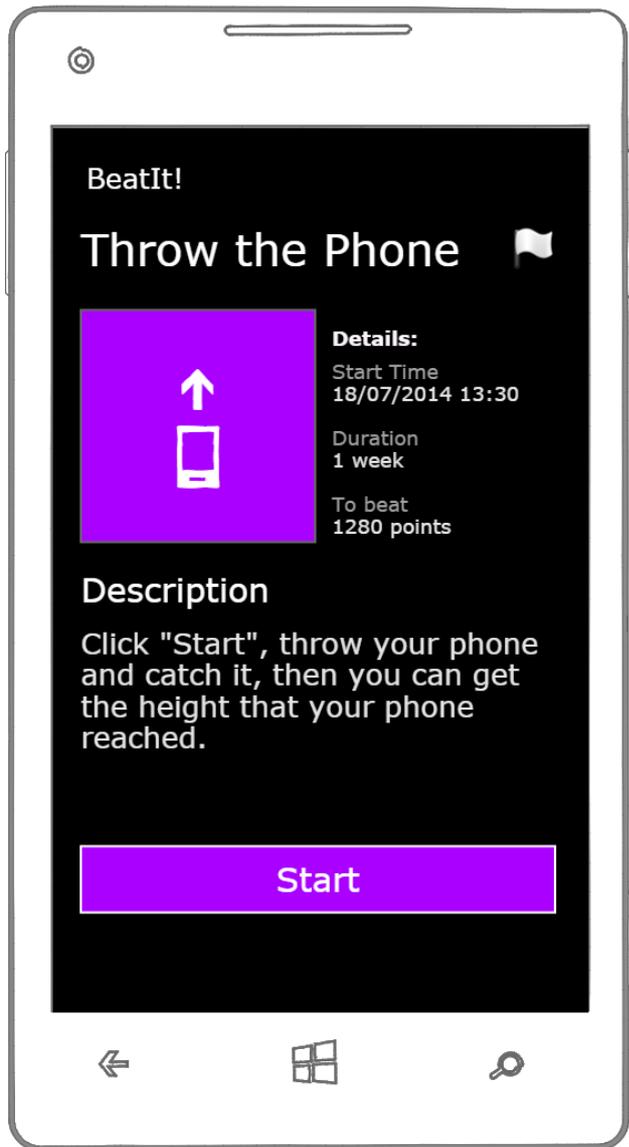
- Header (botón de atrás, nombre de la aplicación y botón de rendirse).
- Icono del desafío.
- Título del desafío.
- Descripción del desafío.
- Hora de comienzo del desafío.
- Tiempo restante para finalizar la partida.
- Puntaje a superar.

Se debe completar la pantalla con los componentes correspondiente a cada desafío (botones, textos, etc).

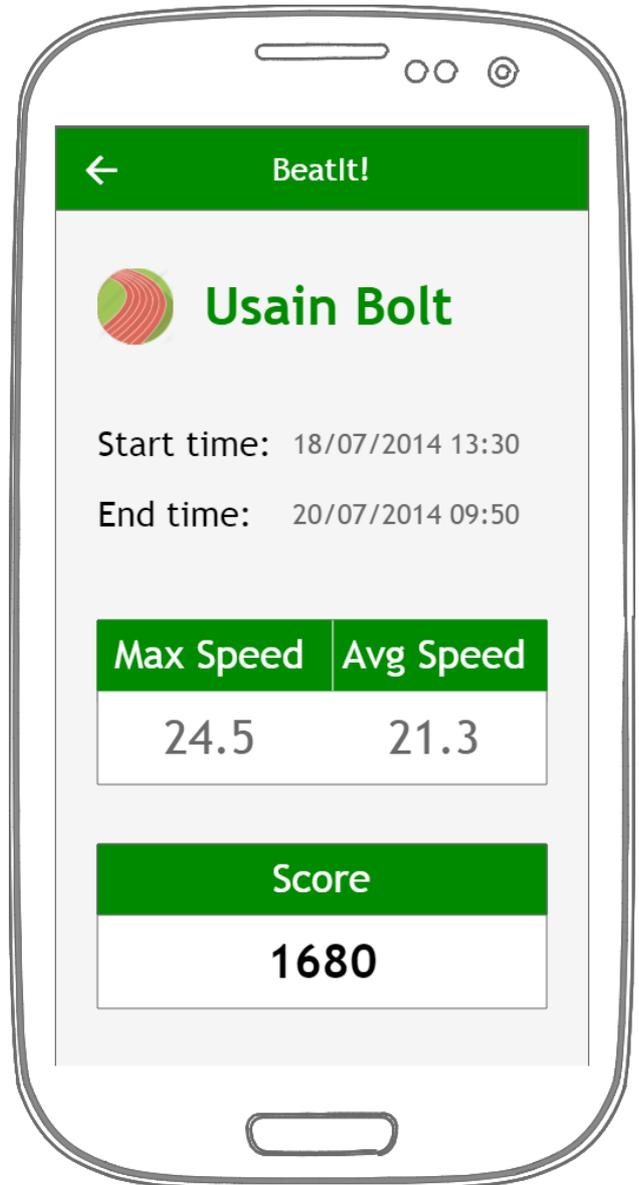
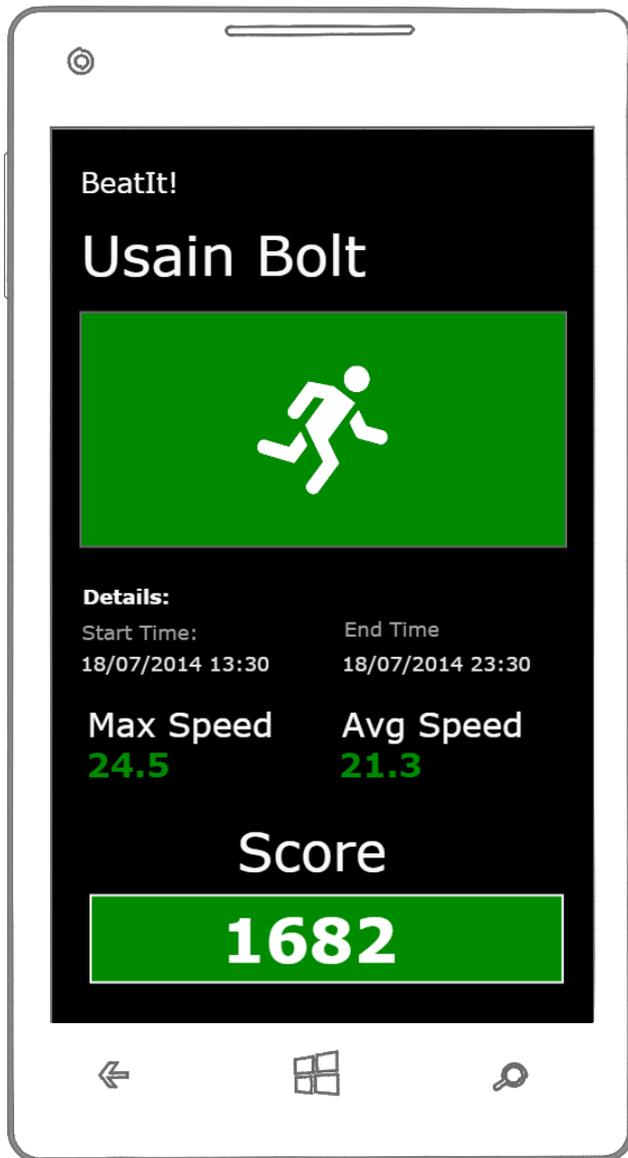
A continuación se muestran las pantallas para cada desafío:







Challenge Detail (Finished)



La pantalla del detalle del desafío se mostrará sólo para los desafíos completados por el usuario.

Esta pantalla será parecida a la anterior, mostrando datos de la partida finalizada, como lo es el puntaje, el tiempo que necesitó el usuario para realizarlo, etc.