

# Inventario de colecciones privadas para iOS

## Anexo 2 – Prototipo de bajo nivel

**Oscar Fernández Ardanuy**

Máster Universitario en Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

**Eduard Martin Lineros**



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada [3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

## Índice

1. Introducción.....	1
2. Diseño de pantallas de bajo nivel.....	2
2.1 Menú inicial (0) .....	2
2.2 Lista de categorías (1).....	3
2.3 Añadir categoría (1.1).....	4
2.4 Lista de piezas (1.2) y de futuras compras (2) .....	5
2.5 Añadir pieza (1.2.1)(2.1).....	6
2.6 Ver pieza (1.2.2)(2.2)(3.1) .....	7
2.7 Buscador (3).....	8
2.9 Información (4) .....	9

## Lista de figuras

Figura 1 - Árbol de navegación	1
Figura 2 - Menú inicial	2
Figura 3 - Lista de categorías	3
Figura 4 - Añadir categoría	4
Figura 5 - Lista de piezas / Lista de futuras compras	5
Figura 6 - Añadir pieza	6
Figura 7 - Ver pieza	7
Figura 8 - Buscador	8

# 1. Introducción

Este anexo contiene todas las pantallas diseñadas, para el prototipo de bajo nivel. Se analizan las diferencias y el motivo de la elección del modelo seleccionado.

La numeración de las pantallas va en relación al árbol de navegación, que se puede ver en la figura 1.

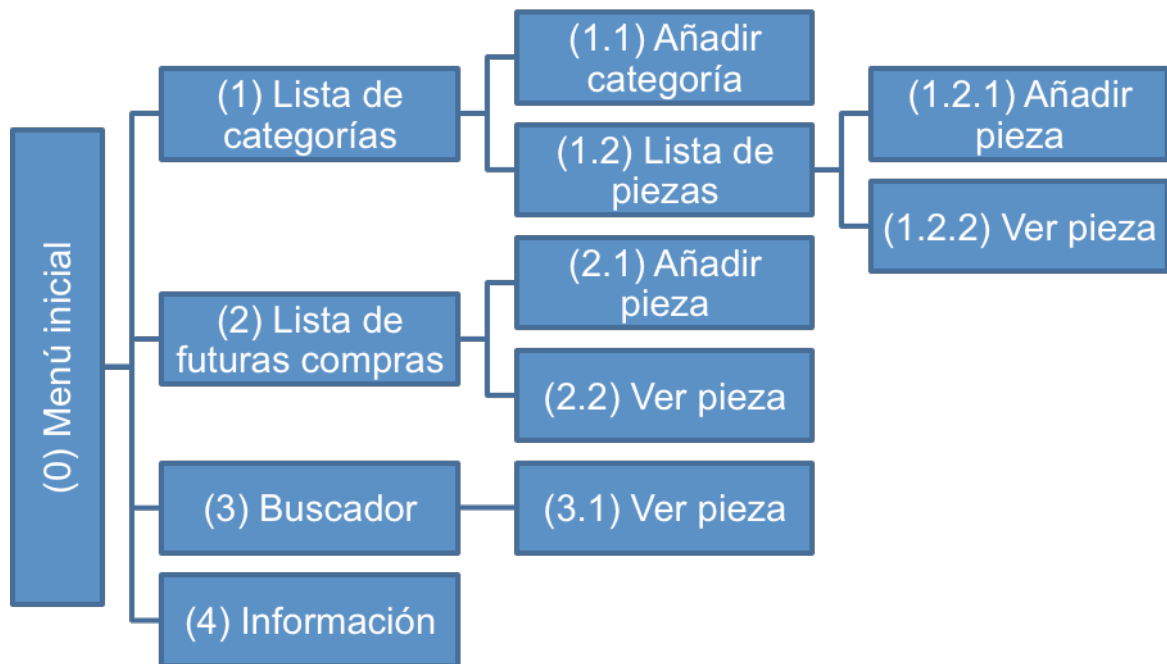


Figura 1 - Árbol de navegación

## 2. Diseño de pantallas de bajo nivel

### 2.1 Menú inicial (0)

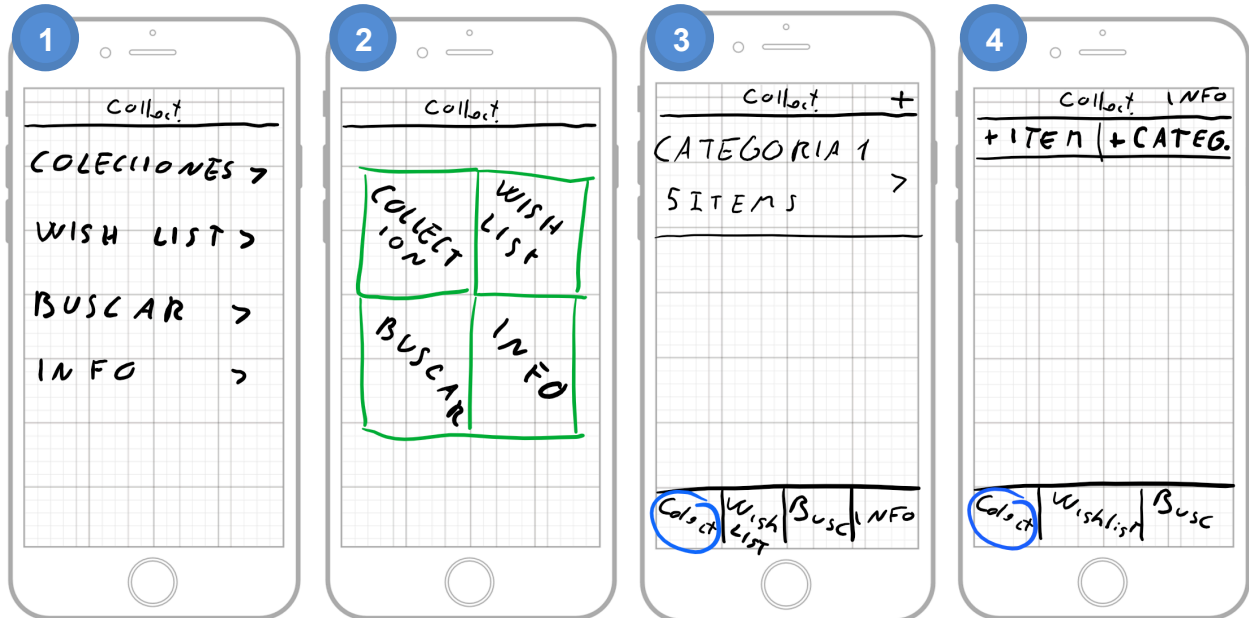


Figura 2 - Menú inicial

El menú inicial es la primera pantalla que ve el usuario al abrir la aplicación. Sirve como enlace a las 4 secciones de la aplicación. La figura 2 muestra las 4 versiones planteadas.

1. Muestra una lista con las opciones
2. Muestra las opciones como botones de gran tamaño
3. Muestra las opciones en una barra de navegación inferior
4. Muestra las opciones en una barra de navegación inferior, a excepción de una que va en la barra de navegación superior

**La opción escogida es la 3.**

Los beneficios sobre la 1 y 2 son permitir el cambio entre secciones sin volver al inicio, agilizando la navegación.

Frente a la opción 4, tener las opciones compactadas en una misma barra de navegación es positivo, porque agrupa en una misma zona todos los menús de sección y libera la barra de navegación superior. Es importante, para una buena experiencia de usuario, no confundir al usuario situando opciones similares en lugares diferentes.

## 2.2 Lista de categorías (1)

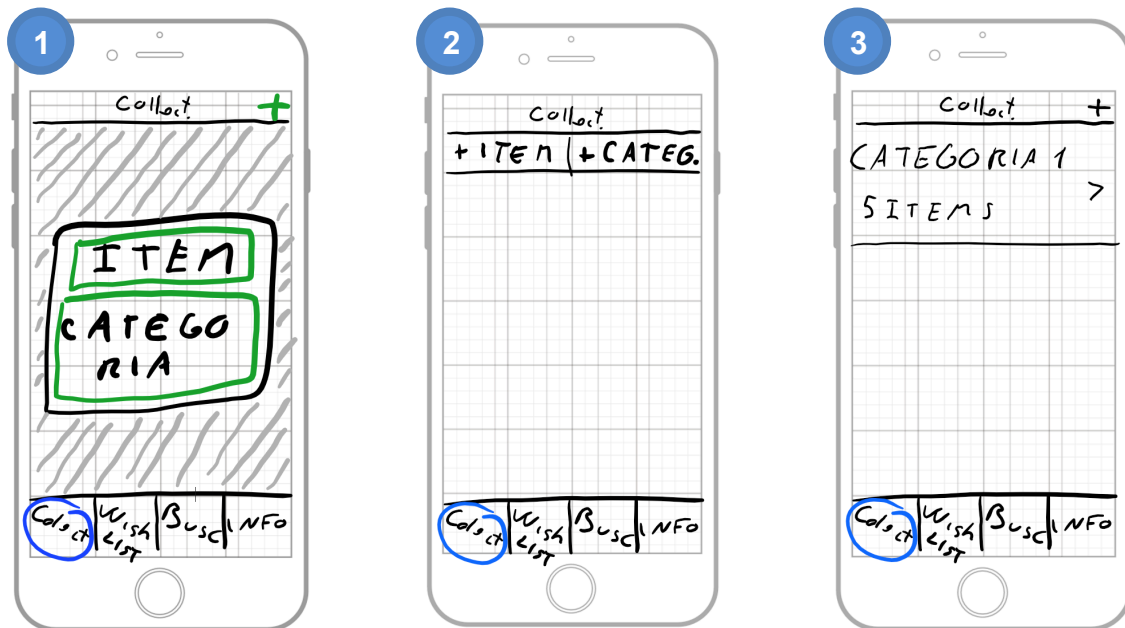


Figura 3 - Lista de categorías

La lista de categorías muestra el listado de categorías, creadas por el usuario. También permite enlazar con la pantalla de creación de categorías. Debido a la elección en el punto 2.1, de la opción con la barra de navegación inferior, la lista de categorías queda a la vista al abrir la aplicación. La figura 3 muestra las 3 opciones propuestas:

1. La barra de navegación superior abre un pop-up. Este consulta si se quiere crear una pieza o una categoría
2. Se le añade a la barra de navegación debajo de la barra de navegación superior. Esta barra ofrece las opciones de añadir una pieza o una categoría
3. Solo permite crear una categoría nueva, pulsando en el icono de la barra de navegación superior.

**La opción escogida es la 3.**

La razón ha sido tomada tras analizar la navegación sugerida, en el momento que los usuarios pudiesen crear multitud de categorías anidadas. Para simplificar el funcionamiento de la aplicación, y no permitir a los usuarios que la vuelvan compleja, se ha decidido que en la pantalla de categorías solo se podrán crear categorías, y que estas no serán anidables.

## 2.3 Añadir categoría (1.1)

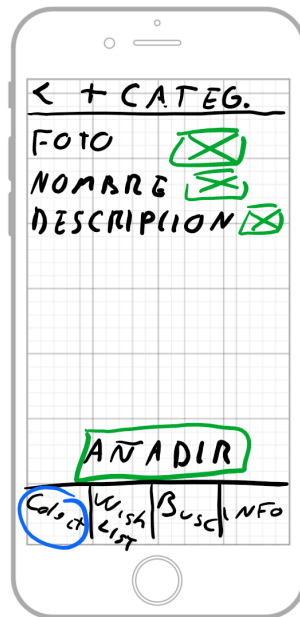


Figura 4 - Añadir categoría

Para la pantalla de añadir categoría solo se diseñó una pantalla. Su diseño final dependerá de los datos que tenga que incluir.

## 2.4 Lista de piezas (1.2) y de futuras compras (2)

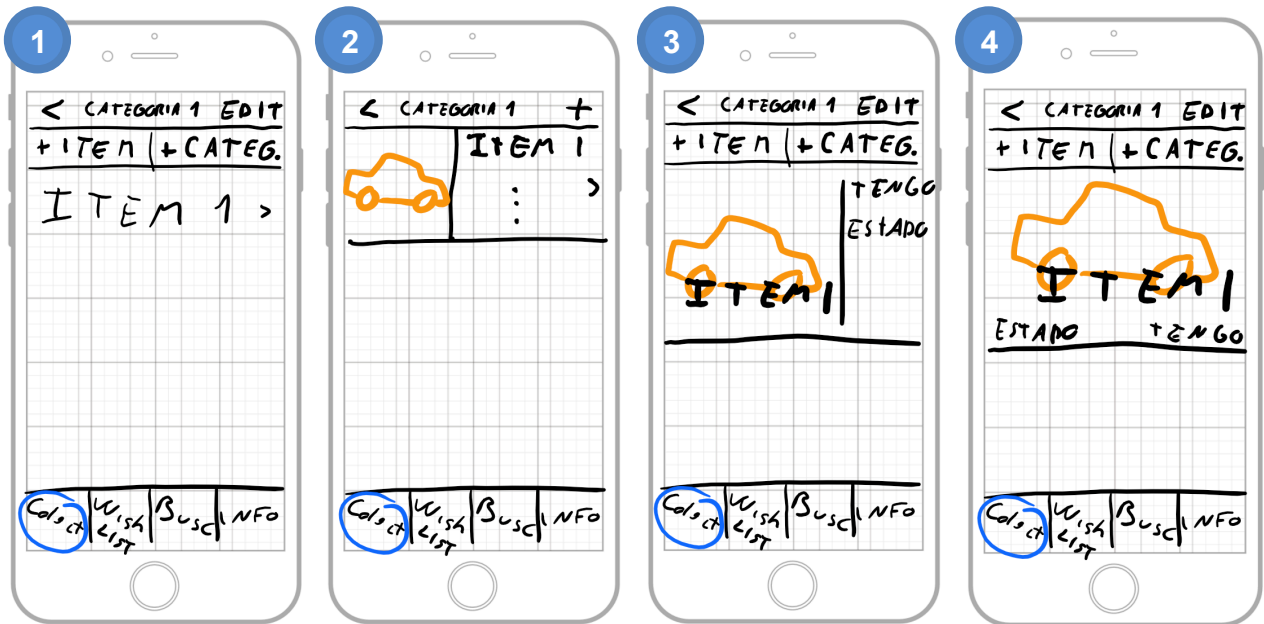


Figura 5 - Lista de piezas / Lista de futuras compras

La lista de piezas muestra el listado de piezas, de la categoría padre, creadas por el usuario. También permite enlazar con la pantalla de creación de piezas. Del mismo modo, la lista de futuras compras sigue el mismo perfil. Este es el motivo de que compartan diseño.

La figura 5 muestra las 4 opciones propuestas. La principal diferencia entre ellas es el tamaño de la imagen.

### La opción escogida es la 2.

La intención de estas listas es que los usuarios puedan consultarlas con agilidad. Por esto, es importante que, con la información mostrada de cada pieza, la sepan reconocer sin tener que abrir su perfil.

Estéticamente, la opción mas interesante es la 4. Mostrar una lista repleta de imágenes grandes da un aspecto más bonito a la aplicación. Por el contrario, contrastando opiniones con coleccionistas, la superficie vertical de la lista aumentaría demasiado, haciendo más costoso desplazarla en caso de tener muchas filas. La opción 2 muestra la imagen a un tamaño suficiente para reconocerla, pero sin hacer crecer en exceso la lista.

## 2.5 Añadir pieza (1.2.1)(2.1)

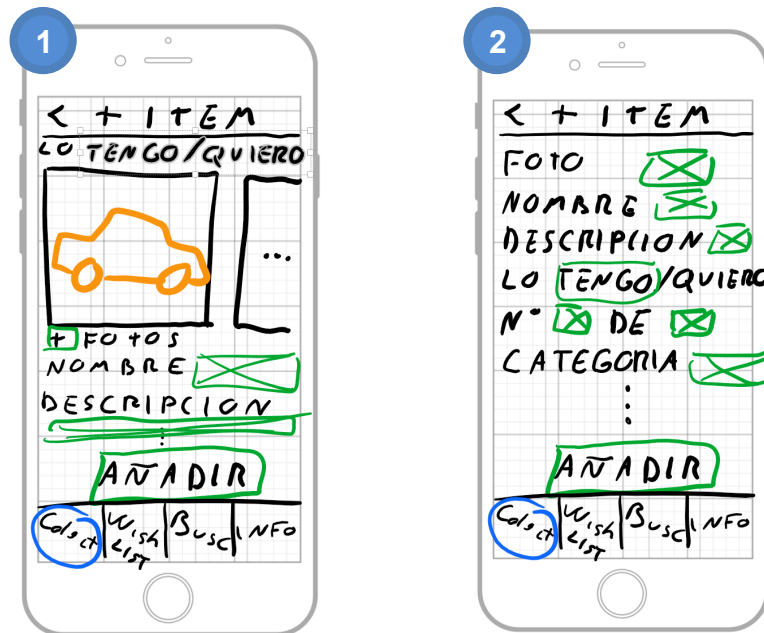


Figura 6 - Añadir pieza

La figura 6 muestra las 2 opciones propuestas para la pantalla de añadir pieza. La diferencia principal es el tamaño de las fotografías.

El diseño de esta pantalla es compartido. Las pantalla de añadir pieza, que parten de la lista de categorías y de la lista de futuras compras, solo se diferencian en un campo marcado por defecto en una de ellas.

**La opción escogida es la 1.**

La opción 1 muestran las imágenes de un tamaño mas grande y en un carrusel. Es importante que las pantallas luzcan bien, y una distribución con mas espacios e imágenes mas grandes siempre ayuda.

## 2.6 Ver pieza (1.2.2)(2.2)(3.1)

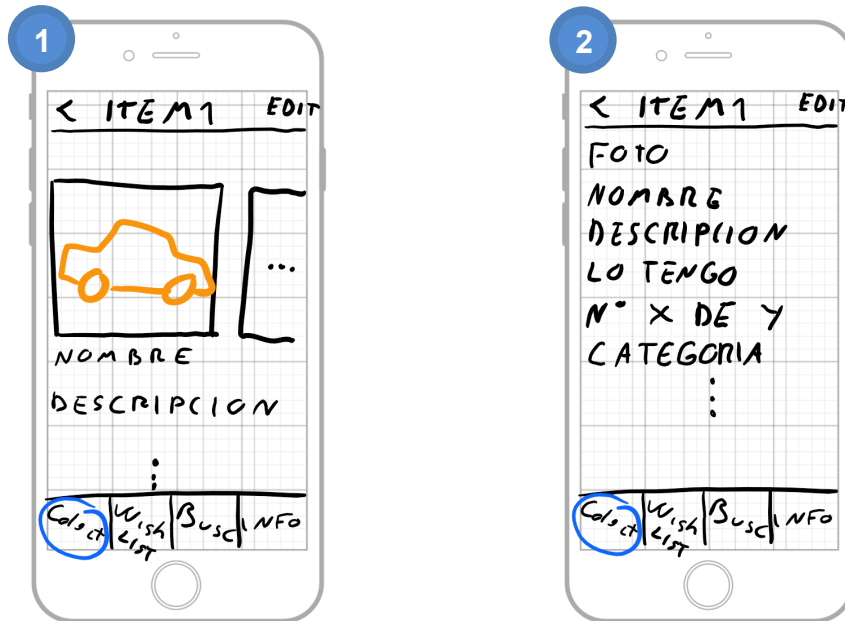


Figura 7 - Ver pieza

La figura 7 muestra las 2 opciones propuestas para la pantalla de ver pieza. La diferencia principal es el tamaño de las fotografías.

Todas las pantallas, para visualizar las piezas de la aplicación, comparten este diseño.

**La opción escogida es la 1.**

La opción 1 muestran las imágenes de un tamaño mas grande y en un carrusel. Es importante que las pantallas luzcan bien, y una distribución con mas espacios e imágenes mas grandes siempre ayuda.

## 2.7 Buscador (3)

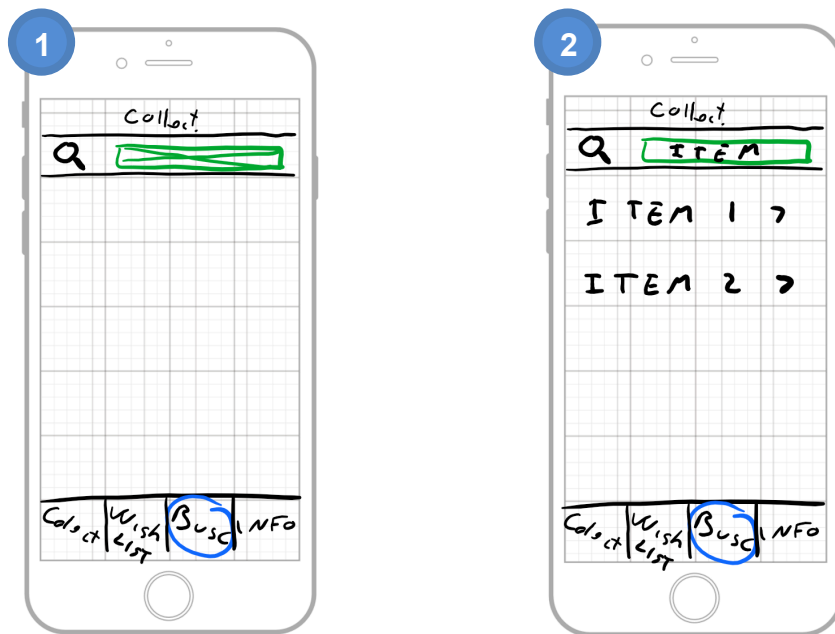


Figura 8 - Buscador

La pantalla de buscador hereda el diseño de las pantallas de lista de piezas y lista de futuras compras, con un añadido. Para permitir la búsqueda, se sitúa una barra de búsqueda debajo de la barra de navegación superior. El resto de la pantalla tendrá el diseño que aparece en la figura 5, opción 2.

## 2.9 Información (4)

La pantalla de información no sigue ningún diseño concreto. Sirve para mostrar algunos datos de la aplicación. Su diseño dependerá del tipo de información.