

# Dissenyar l'App

---

El primer pas pel disseny de la vostra app és decidir quina serà la seva **interfície** (és a dir, quin aspecte tindrà l'app per a l'usuari i com interaccionarà l'usuari amb el dispositiu mòbil per a fer-la funcionar). Per fer-ho, primer heu dissenyat un mapa on han quedat reflectides totes i cadascuna de les funcions que permetrà i els diferents camins que es podran prendre en funció dels menús o botons que decidiu que tingui. Aquest document ja dóna una idea de quantes pantalles tindrà la vostra aplicació i quines funcions hi haurà a cada pantalla. El següent pas és dissenyar l'aspecte de cada pantalla. Per fer-ho, us proposem l'ús del programa Balsamiq.

## CONSELLS PER DISSENYAR LA VOSTRA INTERFÍCIE

---

### *Organitzar l'experiència de l'app. L'Arquitectura de la informació.*

La vostra app tindrà diferents pantalles en funció de què hagi introduït l'usuari. Una pantalla pot ser la de benvinguda i la següent potser és un formulari que l'usuari ha d'emplenar.

L'**Arquitectura de la informació** és una expressió força grandiloqüent per indicar, senzillament, l'organització de les pantalles de la vostra app. A vegades també s'anomena disseny de la interacció, disseny de la informació, disseny de la navegació o disseny de la interfície. Tot plegat vol dir, simplement:

**L'organització de les dades dins d'una app; com l'usuari accedirà a la informació o realitzarà les diferents tasques en un lloc web o una aplicació.**

S'ha dit que:

*“Si no serveix per arribar als objectius definits, oblida-te'n. Repassa de nou els objectius i necessitats de l'usuari (les històries) i identifica les tasques que s'hi relacionen.”*

*\*Fling (pàg. 93)*

### *Consells de disseny*

#### **Centreu-vos en la tasca principal**

- Analitzar què cal a cada pantalla.
- Es tracta d'una informació o funcionalitat indispensable que els usuaris necessiten ara mateix?
- Racionalitzar la interacció amb continguts que realment importin a la gent.

### **Fomenteu els continguts que realment importen a l'usuari**

- Joc: una bona història, uns gràfics bonics i un sistema de joc que respongui.
- Fotografies: uns botons translúcids que desapareguin al cap d'una estona sense interactuar-hi. Mantenir els botons i controls sota mínims.

### **Penseu en vertical**

La part superior de la pantalla és la més visible per als usuaris.

Els usuaris tendeixen a fer el següent:

- Sostenir el dispositiu amb la mà no dominant i fer els gestos amb la mà dominant.
- Deixar el dispositiu en una superfície plana i fer els gestos amb la mà dominant.
- Sostenir el dispositiu amb les dues mans i fer els gestos amb els dos polzes.

Situeu la informació que s'utilitza més freqüentment prop de la part superior. A mesura que la mirada va baixant, la informació hauria de passar del general al concret (p. ex. en un joc, els gràfics del joc haurien de ser a la meitat superior i els controls a la meitat inferior).

### **Feu que la gent pugui seguir un itinerari lògic**

- Feu que els usuaris només disposin d'una via per accedir a una pantalla.
- Si cal emprar la mateixa pantalla en diferents contextos, diferencieu-la d'alguna manera clara.

### **Feu que el seu ús resulti senzill i evident**

- Feu que la funció principal de l'app sigui evident a primera vista.
- Reduïu al mínim la xifra de controls.
- Utilitzeu els controls més habituals amb certa coherència per tal que es comportin com la gent ho espera.

### **Etiqueteu els controls clarament**

- Sigueu coherents amb els paradigmes d'ús de les aplicacions incorporades a la vostra app (p. ex. un cronòmetre).
- Empreu una terminologia centrada en l'usuari (l'idioma que el vostre públic entendreà!).
- Reduïu al mínim l'esforç necessari per quan l'usuari hagi d'introduir informació.
- Feu que als usuaris els resulti senzill marcar les seves opcions.

### **Doneu a conèixer la vostra marca d'una manera adequada**

- Incorporeu els colors o imatges de la marca amb cura i sense que resultin molestos.
- Eviteu robar espai al contingut que als usuaris els importa.

### **Feu que localitzar-la sigui ràpid i que valgui la pena**

Cal atraure i alhora informar amb una descripció ben redactada:

- Comproveu l'ortografia i la puntuació.
- No feu servir massa majúscules.
- Si cal, expliqueu com s'han resolt alguns errors concrets del programari.

#### **A més:**

- Sigueu concisos.
- Empreu els elements de la interfície amb coherència.
- Considereu incorporar-hi aspectes més físics o realistes.
- Feu que la gent es quedi embadalida amb els gràfics.
- Gestioneu bé els canvis en la orientació del dispositiu.
- Feu que els controls tinguin la mida de la punta d'un dit.
- Utilitzeu unes animacions subtils a l'hora de comunicar.
- Feu que es puguin utilitzar adequadament diversos gestos.
- Demaneu a l'usuari que desi només quan sigui necessari.
- Feu que arranqui a l'instant.
- Prepareu una pantalla de càrrega o quelcom que s'hi assembli; farà que disminueixi la percepció del temps de càrrega.
- Si cal, mostreu l'acord de llicència o qualsevol eximent de responsabilitat legal.

### *Crear l'estil de la vostra app*

Vet aquí algunes consideracions que hauríeu de tenir en compte quan penseu i elaboreu el disseny visual de l'app.

#### **El missatge**

Penseu en allò que mireu de comunicar visualment amb la vostra app. Quina es la impressió general que estareu creant de manera explícita a través del disseny visual? Quina reacció instintiva tindrà algú davant d'allò que heu dissenyat?

Quan parlem de construcció de marca hem de tenir present la impressió que causa la nostra empresa o el nostre logo; és la nostra reputació. La construcció de marca reforça el missatge però no el transmet. Si bé les ocasions que tenim per construir la marca són limitades, la necessitat de transmetre un missatge és primordial. Als usuaris no els interessa tan la vostra marca sinó el missatge que comuniquem. Els usuaris es poden fer preguntes com ara: "Què m'aporta això?" o bé "Per què això és important per a mi?".

La pregunta clau que cal fer-se és:

**El disseny que hem creat transmet el missatge adequat al nostre usuari en el context adequat?**

## **Aparença i sensació**

Aquests aspectes són del tot subjectius (dit d'altra manera, la sensació que pugui tenir l'usuari variarà segons els seus gustos i opinions). Per això mateix són difícils de definir, però es poden considerar com allò real i tàctil que els usuaris poden veure i tocar. Es poden utilitzar per provar de fomentar determinades accions i es poden basar en un disseny tangible. Es poden descriure clarament en termes de causa i efecte; "l'usuari premerà aquest botó *perquè* anirà a aquesta pantalla *perquè*...". L'aparença i la sensació que es transmeten ajuden a comunicar el missatge (p. ex. un usuari d'iPhone espera dels controls que funcionin d'una determinada manera i amb unes qualitats determinades).

Color – els colors tendeixen a comunicar diferents estats psicològics (poden afectar els pensaments i emocions de les persones).

*\*(Fling, Brian. Elements of Mobile Design, pàg. 116)*