

TFG

**PROPUESTA PARA REDISEÑO DE LOGO-
TIPO E INTERFAZ DE UNA APP**

DISEÑO GRÁFICO APLICADO A LAS APP ANDROID

Presentado por Fº Javier Escorcía Bermúdez

Tutor: Fernando Cordón Fernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2017-2018



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

La demanda del perfil de diseñador de experiencia de usuario ha aumentado exponencialmente a lo largo de 10 años a medida en que la informática ha evolucionado. La digitalización de los ámbitos cotidianos de nuestras vidas es una realidad que cada vez sucede con más velocidad.

El siguiente proyecto es una práctica enfocada desde la perspectiva del diseñador de experiencia con el objetivo de adquirir nuevos conocimientos y aptitudes para poder desenvolverme en ámbito profesional de las nuevas tecnologías.

En él se desglosarán los razonamientos clave para la reestructuración de una aplicación, ya existente en la app store, con el objetivo de optimizar el modo de interacción con el que se presenta a los usuarios.

Como producto final, se obtendrá una presentación visual apta para vender la idea a los desarrolladores de la aplicación a la que va destinada.

PALABRAS CLAVE

- _ Experiencia de usuario
- _ Diseño gráfico
- _ App
- _ Optimizar

SUMMARY

The demand for the user experience designer profile has increased exponentially over 10 years as computing has evolved. The digitalization of the everyday areas of our lives is a reality that happens with more speed every time.

The following project is a practice focused from the perspective of the experience designer with the aim of acquiring new knowledge and skills to be able to develop in a professional environment of new technologies.

It will break down the key arguments for restructuring an application, already existing in the app store, with the aim of optimizing the way of interaction with which it is presented to users.

As a final product, you will obtain a visual presentation suitable to sell the idea to the developers of the application to which it is intended.

KEY WORDS

- _ User experience
- _ Graphic design
- _ App
- _ Optimize

AGRADECIMIENTOS

Quisiera dedicar esta página para agradecer a todas aquellas personas que me han apoyado durante el la carrera.

A todos mis familiares, por haberme dedicado el cariño y la comprensión que han hecho mi vida algo más llevadero.

A quellxs amigxs que han estado ahí acompañándome en los buenos y malos momentos.

A esos profesores apasionados por sus quehaceres que han dejado huella en mi personalidad.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	6
2.1.OBJETIVOS	
2.2. METODOLOGÍA	
2.2.1 INVESTIGACIÓN	
2.2.2 CRITERIOS DE INTERVENCIÓN	
3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES	8
3.1. BREVE HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERFAZ	
3.1.1 ¿QUÉ ES LA INTERFAZ GRÁFICA?	
3.1.2 EVOLUCIÓN DE LA INTERFAZ GRÁFICA	9
3.2. EXPERIENCIA DE USUARIO	10
3.2.1 ¿QUÉ ES LA EXPERIENCIA DE USUARIO?	11
3.2.2 CONCEPTOS CLAVE	12
3.3. DEL ESQUEOMORFISMO AL FLAT DESIGN	15
3.4. APPS REFERENTES	16
3.4.1 SHAZAM	
3.4.2 PANTALLA CÓDIGO QR DE WHATSAPP	17
4. REDISEÑO DE LA APARIENCIA DE LA APP “WTF”	18
4.1.ANÁLISIS DE LA APP OBJETO DEL REDISEÑO	
4.1.1 EL LOGOTIPO	
4.1.2 ANÁLISIS DE LA ACTUAL INTERFAZ GRÁFICA	19
4.1.3 TESTEO PREVIO AL REDISEÑO	21
4.3.PROPUESTA PARA EL REDISEÑO DE WHAT THE FONT	22
4.3.1 PROPUESTA PARA EL REDISEÑO DEL LOGOTIPO	
4.3.2 PROPUESTA PARA EL REDISEÑO DE LA INTERFAZ	24
4.3.3 MAQUETA DEL REDISEÑO DE “WHAT THE FONT”	26
4.3.4 TESTEO DE EXPERIENCIA DE USUARIO	27
5. CONCLUSIONES	28
6. BIBLIOGRAFÍA	29

1.INTRODUCCIÓN

Han sido cuatro intensos años, que de lo general a lo particular, han hecho que mis estudios culminen en un perfil profesional muy concreto. Mi interés por las nuevas tecnologías ha ido aumentando a medida que he ido conociendo el funcionamiento de este peculiar sistema de comunicación que es la red de internet. Asignaturas como "Elementos del diseño" o "Diseño editorial" han afinado mi sensibilidad visual, mientras que otras como "Apps y arte multimedia" o "Diseño web" han despertado mi interés por el lenguaje de programación al servicio del diseño gráfico.

El enfoque que he dado a mi perfil se ha concretado en el de diseñador de experiencia de usuario, una disciplina clave para la dirección que está tomando el desarrollo tecnológico en la actualidad. El teléfono móvil se ha convertido en un dispositivo multiusos, en el que poder instalar tantas funcionalidades como nos permita la programación. La app store es un negocio en auge, en la que el método de configurar la apariencia y la información de las aplicaciones es un factor decisivo para que estas alcancen el triunfo entre la comunidad de usuarios.

La forma en la que se han materializado los nuevos dispositivos requiere de mentalidades capaces de programar un método de interacción óptimo para los usuarios de grandes comunidades como Android o Apple; basta con un mínimo error de cálculo para perder posicionamiento entre infinidad de aplicaciones que realizan una misma función. El buen diseñador de experiencia de usuario ha de estar capacitado para manejar infinidad de matices, que incluyen factores psicológicos, sociológicos, culturales, físicos, económicos...

Debido a la proyección que veo en mi especialidad, he creído conveniente dedicar mi trabajo a la realización de una práctica que se asemeje con la mayor fidelidad al tipo de trabajos que deberé de afrontar en el mundo laboral.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1.OBJETIVOS

Desde mi posición como usuario de la comunidad Android, y como futuro diseñador de experiencia digital que pretendo ser, voy a dedicar este trabajo para tratar de aportar elementos que puedan enriquecer la experiencia de uso de la aplicación "What the font".

Esta aplicación me ha parecido una oportuna elección, ya que al ser una herramienta destinada para el ámbito del diseño gráfico, será más sencillo identificar las posibles problemáticas de cara a una correcta interacción máquina/humano, debido a que como diseñador gráfico, sabré analizar mejor las necesidades del perfil de usuario para el que voy a trabajar.

Pretendo rediseñar la apariencia visual de "What the font" aportando un nuevo logotipo y optimizar la experiencia de uso reconfigurando la estructura de la interfaz, con el objetivo de favorecer la cohesión como marca y tratando de de facilitar el recorrido que deba realizar el usuario para satisfacer su necesidad.

El resultado de mi trabajo será una presentación visual útil para proponer la nueva imagen a los desarrolladores de la app en cuestión. El trabajo que aquí propongo tiene un fuerte componente conceptual, puesto que en esencia se está generando una idea para ser vendida.

2.2. METODOLOGÍA

2.2.1 Investigación

Para poder intervenir sobre la app "What the font" bajo criterios que respondan a la profesionalidad necesaria que caracteriza a un diseñador de experiencia de usuario, se realizará una investigación completa que permita adquirir una noción teórica suficiente para justificar el origen de todas las modificaciones que crea pertinentes.

Esta investigación recogerá datos históricos sobre el origen, la evolución y consolidación de la interfaz gráfica de los dispositivos digitales, así como el origen, desarrollo y actual situación del perfil al que responde la mentalidad de los diseñadores de experiencia de usuario.

2.2.2 Criterios de intervención

Todos los conceptos desarrollados tales como usabilidad, utilidad, arquitectura de la información... serán contrastados con los resultados del análisis de la aplicación objeto de este trabajo con el fin de identificar las posibles problemáticas.

La configuración de la nueva imagen partirá de fundamentos sólidos del ámbito del diseño de experiencia de usuario; buscando en todo momento la precisión en la elección de nuevas estructuras con el fin de generar una

mejor experiencia por parte del usuario.

Para dar una consistencia empírica a las modificaciones que pretendo realizar, la aplicación será sometida a dos testeos, en los que intervendrán varios usuarios que respondan al perfil para el que está diseñado la app.

En este experimento se analizarán las dificultades que se les puedan presentar a los integrantes, con el fin de corregirlas en la actualización que propondré al equipo de "What the font".

Uno de los criterios más importantes será el de no realizar cambios que atenten contra el actual modo de empleo de la aplicación, puesto que desde nuestra perspectiva, desconocemos las líneas de código que hacen posible el funcionamiento de ésta. Además, se mantendrá la esencia de la actual apariencia, tratando de aportar una nueva configuración visual que beneficie la experiencia estética por parte del usuario. En definitiva, mi intención a la hora de intervenir sobre la app es la de aportar detalles que incrementen la calidad del producto final, no la de realizar cambios bruscos que perjudiquen la original identidad de la marca.

3. MARCO TEÓRICO Y REFERENTES

A lo largo del siguiente apartado se contextualizará el proyecto mediante nociones históricas de los puntos claves para la aparición y evolución de la interfaz gráfica de los dispositivos digitales, así como la definición del perfil al que responde el diseñador de experiencia de usuario, acompañado de la explicación de los conceptos que intervendrán a modo de criterio a la hora de efectuar la intervención sobre la estructura de la aplicación.

De este modo, las nociones explicadas en el punto tres, fundamentarán las decisiones tomadas en el punto cuatro.

3.1. BREVE HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERFAZ

3.1.1 ¿Qué es la interfaz gráfica?

Es difícil imaginar un antes al doble click para abrir un documento; deslizar el dedo sobre un cristal para cambiar una fotografía; mantener pulsado para abrir un menú de opciones... Nuestra relación con las computadoras ha ido evolucionando a lo largo de cinco décadas hasta haber alcanzado una interacción fluida y satisfactoria. Cada una de las acciones anteriormente mencionadas se realiza a diario por un gran número de personas con la misma naturalidad con la que pestañeamos.

Es tal la interiorización de las máquinas en nuestro día a día, que hemos llegado a olvidar la barrera existente entre las computadoras y el funcionamiento de la mente humana. Ambos, mente y computadora, procesan información, pero de distintos modos. Lo que para un ser humano son una serie de ideas que evocan a experiencias subjetivas en las que intervienen formas, colores, ideas, sentimientos..., para los procesadores no son más que líneas de código; ceros y unos agrupados en contenido cada vez más complejo.

Es necesario un mediador que permita la comunicación entre ambos métodos de representación de la realidad; una plataforma que permita traducir gestos en código binario; y código en contenido audiovisual dotado de significado accesible para nuestro entendimiento.

La interfaz gráfica es el entorno que permite la comunicación entre la dimensión digital y la dimensión mental. Gracias a una serie de convenciones audiovisuales asociadas a determinadas funciones informáticas, hemos conseguido hacer más accesible el empleo del ordenador, hasta tal punto que se ha logrado hacer de estas máquinas un elemento indispensable para el día a día de un sector significativo de la población humana.

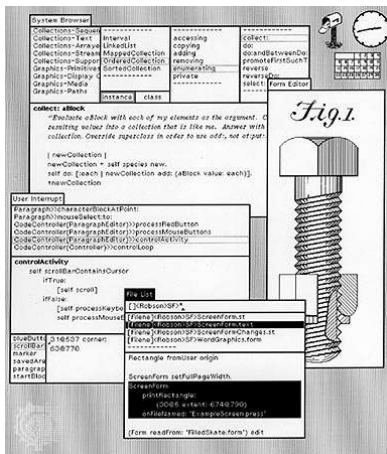


IMAGEN 1. Interfaz de ordenador Alto.

3.1.2 Evolución la interfaz gráfica

Se ha creído conveniente realizar un breve recorrido por la historia de la interfaz gráfica para asimilar las necesidades que motivaron la incorporación de los elementos que en la actualidad empleamos con tanta naturalidad y así obtener una amplia perspectiva del campo que nos atañe.

Las primeras computadoras eran complejas máquinas que tan solo podían manejar expertos informáticos, debido a un nivel elevado de abstracción en la configuración de los comandos. Ya en la década de los 40 se comenzó a proyectar un futuro más accesible para estas herramientas de trabajo, mediante interfaces amigables próximas al usuario medio; pero hasta la década de los setenta no se materializó la primera aproximación al prototipo de ordenador que actualmente conocemos.

El 1973, la compañía Xerox PARC desarrolla “Alto”, el primer ordenador dotado de una interfaz gráfica; ésta permitía una interacción fluida usuario/máquina manejable mediante el puntero del novedoso ratón. El espacio de trabajo, en blanco y negro, se limitaba a una representación textual; carente de ventanas, iconos...

Xerox Star 8010 (1981) y Xerox Star (1984) incorporaron grandes avances a las innovaciones de su antecesor. En ellos se emplea por primera vez la metáfora de escritorio para representar los elementos de la interfaz.

La metáfora de escritorio es un sistema de representación que emplea analogías gráficas basadas en referentes del ámbito cotidiano de las oficinas de trabajo, lugar para el que originalmente estaban destinados los primeros ordenadores comerciales, para facilitar la comprensión e interiorización de los elementos que configuran una interfaz gráfica. Mediante los píxeles de la pantalla se representan sencillos y familiares iconos relacionados con complejas líneas de código. De este modo se emplean “carpetas” para almacenar archivos, “ventanas” para delimitar espacios de trabajo... Los ordenadores Star aportaron las ya consolidadas acciones “cortar, pegar, mover”, el concepto de ventana como espacio de trabajo, la acción “seleccionar archivos”, ...

El desarrollo significativo y la eclosión de la interfaz gráfica sucede en la década de los 80. Después del fracaso en el mercado de Apple Lisa debido a los elevados costes de producción, Machintosh, lanzado al mercado el 1984, fue el primer ordenador en alcanzar el éxito comercial. A partir de este novedoso modelo, el usuario tuvo la posibilidad de interactuar en un entorno multipanel, pudiendo trabajar con varias ventanas al mismo tiempo.

Durante este periodo, ordenadores como Amiga (1985), Windows 1.0, GEOS (1986), Windows 2.0; fueron factores decisivos a la hora de construir

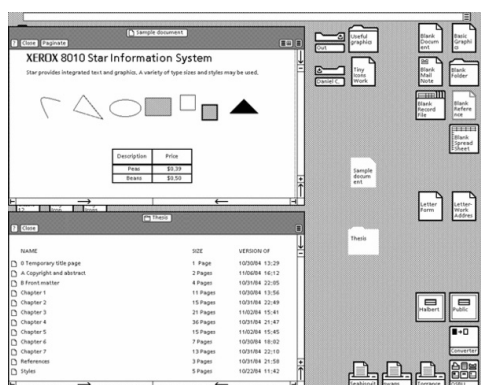


IMAGEN 2. Interfaz de ordenador Xerox Star.



IMAGEN 3. Interfaz del sistema operativo Windows 7

un sistema de interfaz gráfica que respondiese a las necesidades básicas para poder interrelacionar el usuario con la máquina. La evolución de la apariencia de la interfaz gráfica durante esta época va cogida de la mano de los avances tecnológicos; cuan mejor tarjeta gráfica, más elementos para incluir en la pantalla. Las interfaces comenzaron adoptar una estructura más sintética eliminando información redundante que pudiese dar lugar a confusión. Se incluyeron sistemas como las barras de arrastre; el menú fijo en la parte superior de la pantalla; empiezan a surgir las aplicaciones con funciones específicas...

Ya consolidado un modelo de interfaz gráfica completamente funcional que permitiese un uso rudimentario, la informática da un gran salto que va de lo práctico a lo estético. A partir del año 95 los ordenadores comenzaron a ser dispositivos personalizables al gusto del consumidor, permitiendo personalizaciones tales como la elección del fondo de pantalla, el icono del puntero, la posibilidad de escribir nombres largos para los archivos.

El progreso de las nuevas tecnologías ha permitido llevar la metáfora de escritorio a los dispositivos móviles, en los cuales en la actualidad los usuarios pueden realizar prácticamente todas las tareas habituales que antaño se realizaban mediante el ordenador. Las aplicaciones, instalables según el antojo del usuario, permiten satisfacer necesidades concretas mediante los dispositivos de entrada y salida del celular.

El modelo de dispositivo táctil ha convertido las computadoras en meros soportes sobre los que poder configurar aplicaciones destinadas a las más específicas tareas. Las limitaciones informáticas de nuestros días ya no radican en carencias de hardware, si no en la capacidad creativa de los desarrolladores a la hora de proponer las "reglas del juego" de la infinidad de herramientas que la tecnología de nuestros días permite configurar. La libertad de creación es prácticamente infinita. El sistema de interacción de nuestros días cuenta con un amplio espectro de acciones, tales como "deslizar", "presionar sutilmente", "presionar durante un tiempo", "voltear el dispositivo"...

Actualmente, los dispositivos digitales se han convertido en una prolongación de nuestro cerebro. Hemos interiorizado toda una serie de gestos, iconos, sonidos, neologismos... Es indudable el arraigo de los ordenadores en nuestro modo de vida.

3.2. EXPERIENCIA DE USUARIO

Cada vez son más los aspectos de nuestra vida que son mediados con aplicaciones o páginas web: compras online, publicidad, comunicación, gestiones públicas, ocio...

La evolución de la apariencia gráfica de las herramientas digitales se ha

ido adaptando a las necesidades del usuario con el fin de generar una experiencia de uso agradable, práctica y amena. Este proceso de adaptación a las nuevas tecnologías ha sido posible gracias a infinidad de estudios provenientes de diversas disciplinas dedicadas a analizar las posibles vías de la configuración de los dispositivos digitales, tanto en aspectos de hardware como los de software.

3.2.1 ¿Qué es la experiencia de usuario?

Desde la aparición de los primeros ordenadores hasta la actualidad, se ha tratado de generar una relación fluida entre máquina y usuario. Lejos quedan aquellos ordenadores basados en interminables líneas de código comprensibles para un pequeño sector de la sociedad especializado en el ámbito informático.

Tal y como comentábamos anteriormente, el lenguaje digital dista mucho de cómo los seres humanos entendemos la realidad; la experiencia de usuario aplicada a las tecnologías digitales es el estudio que trata de generar una interacción amena entre ambos integrantes de este peculiar sistema.

La experiencia de usuario se refiere a todos los factores con los que un usuario ha de interactuar para satisfacer la necesidad que motiva el empleo de una app, por ejemplo.

El diseño de la experiencia de usuario es un ámbito interdisciplinar que pretende optimizar los factores que permitirán la satisfacción de los objetivos del usuario. Se trata de un concepto difícil de definir, en el cual coexisten multitud de factores provenientes de diversos orígenes.

Los precursores de esta rama, surgen a principios del siglo XX, durante la revolución industrial. La aparición de nuevas máquinas requerían de una planificación previa que permitiese un correcto uso del instrumental por parte de los trabajadores. No obstante, estos planes no pretendían el bienestar del usuario (concepto que hasta la fecha no era tenido en cuenta, tal y como lo hacemos en la actualidad), siendo el verdadero objetivo el de favorecer la productividad.

Es Donald A. Norman quien por primera vez emplea el término para referirse a lo que hoy día entendemos como experiencia de usuario:

“Inventé el término porque pensé que la interfaz humana y la usabilidad eran demasiado limitadas. Quería cubrir todos los aspectos de la experiencia de la persona con el sistema, incluida la parte gráfica del diseño industrial, la interfaz, la interacción física y manual. Desde entonces, el término se ha extendido ampliamente, tanto que está empezando a perder su significado.”-

Es importante no confundir el diseño de experiencia de usuario con el diseño de la interfaz. La interfaz es el resultado de todo el proceso que conlleva diseñar la experiencia de usuario. Tal y como vemos en la imagen 4.

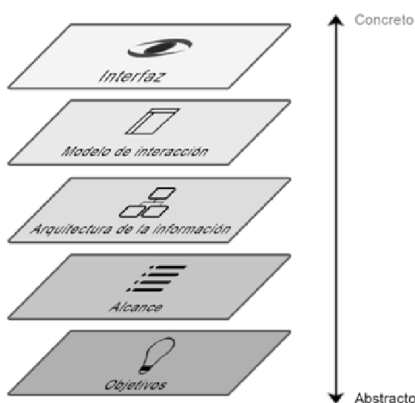


IMAGEN 4. Las capas de la experiencia de uso.



IMAGEN 5 . Iteraciones rápidas contrastadas con una única iteración prolongada.

3.2.2 Conceptos clave

Son muchos los factores que intervienen en el resultado positivo de un buen diseño de experiencia. Para los objetivos concretos del proyecto que nos atañe, dedicaremos especial interés a aquellos conceptos de la experiencia de usuario que mejor se ajusten a las actuales necesidades de la app objeto de la intervención. A continuación señalaremos aquellos que han sido de utilidad a la hora de reconfigurar la estructura de la aplicación "What the font".

El paraguas

Al trabajar en la optimización de la experiencia de uso, es importante dejar de lado la tradicional perspectiva del trabajo realizado en un largo y complejo periodo. Para enriquecer la configuración de una aplicación es mejor iterar en pequeños ciclos, aportando pequeños avances y analizando los resultados obtenidos. Esta noción teórica puede ser representada con una gráfica que recuerda a la forma de un paraguas (imagen 5) para facilitar su comprensión. Mientras la prolongada curva ascendente representa un proceso que desemboca en un único resultado, fruto de un largo periodo de construcción; las pequeñas curvas ascendentes, que parten del un mismo lugar que la anterior, representan un procedimiento de trabajo segmentado en cortos periodos de reajustes que aportan más "resultados definitivos" en menos tiempo.

Por tanto para el trabajo que nos ocupa, trataremos de proponer una actualización, que con puntuales cambios estructurales suponga una mejora para la aplicación.

Usabilidad

Nos referimos con usabilidad a la facilidad con la que el usuario se desenvuelve con una herramienta digital. En estos términos, una aplicación será usable en la medida en la que el usuario pueda aprender sin complicaciones el modo con el que debe de interactuar con el programa. Una app con una correcta usabilidad será eficiente y satisfará las necesidades del usuario sin oponer resistencia.

La tetera para masoquistas (imagen 6) es un buen ejemplo para comprender en qué consiste la usabilidad, puesto que esta es la materialización de un objeto en absoluto usable.

"El objetivo de la Usabilidad es entonces, desde cierto punto de vista, hacer menos interfaz y no lo contrario. El destino final es construir aplicaciones



IMAGEN 6. Tetera para masoquistas.

donde el 100% de los esfuerzos del usuario estén destinados a la tarea y esto implica 0% de interfaz. " ¹

Una usabilidad favorable beneficiará a la aplicación aportando usuarios propensos a la fidelidad, satisfechos y un menor coste de soporte y mantenimiento.

_Utilidad

La utilidad es un concepto fácilmente confundible con usabilidad, debido a la similitud etimológica. Cuando nos referimos a la utilidad de una aplicación hablamos del nivel en que la función de esta responde a las necesidades del usuario.

Tal y como veremos más adelante, "What the font" es percibida como una aplicación muy útil para los diseñadores gráficos, pero que presenta ciertos aspectos de usabilidad que podrían ser mejorados.

_Modelo de interacción

Los modelos de interacción son esquemas mentales de determinadas rutinas que los seres humanos memorizamos a base de adquirir repetidos resultados positivos. Los modelos de interacción suelen ser esquemas de funcionamiento incompletos en relación al funcionamiento exacto de los mecanismos a los que van relacionados, pero eficaces a un nivel local.

Un ejemplo práctico de modelo de interacción es la convención del doble click; el usuario sabe que dicha función desencadena la acción "abrir un archivo" a pesar de que este por lo general desconoce las líneas de código que el ordenador está efectuando en un plano invisible. Sabiendo el funcionamiento interno o no, el usuario que ha abierto un archivo con un doble click, volverá a emplear la acción en situaciones futuras que lo requieran.

Los modelos de interacción consolidados socialmente son recursos que facilitan el planteamiento de nuevas herramientas, facilitando la comprensión de su modo de uso en un primer contacto.

_Affordance

*"Podemos pensar en el concepto de 'affordance' como una premisa o requisito de la usabilidad: si nos vemos obligados a explicar al usuario cómo usar algo, probablemente es porque en realidad se encuentre mal diseñado."*²

En el caso que nos ocupa, "What the font" es una aplicación que requiere de

1 MORDECKI, D. Miro y entiendo, p. 4.

2 YUSEF, M. Experiencia de Usuario; Principios y Métodos, p. 26.

ciertas indicaciones para su correcto uso. Por esta razón, el modo en el que se presentan es un factor decisivo para hacer sentir cómodo al usuario.

Arquitectura de la información

Cuando hablamos de arquitectura de la información, nos referimos al proceso del diseño que tiene como objetivo ordenar los contenidos de un modo que sea sencillo para el acceso concreto por parte del usuario. Un ejemplo práctico podría ser las posibles estructuras que podría presentar un catálogo online de compra de electrodomésticos. El modo en el que ordenemos la información será un factor decisivo para que el usuario encuentre lo que desea sin llegar a frustrarse. Teniendo en cuenta esto, un buen arquitecto de la información tratará de agrupar los contenidos de un modo lógico, en categorías que vayan de lo general a lo particular. Quedan por tanto descartadas decisiones absurdas como emplear como criterio de agrupación el color de los electrodomésticos para filtrar un primer nivel de búsqueda.

Relación esfuerzo-beneficio

El beneficio es el combustible que alimenta el motor del mercado de las aplicaciones móviles. Los usuarios tratarán de satisfacer sus necesidades pagando con el esfuerzo que implica invertir tiempo en tratar de comprender el método en el que se emplea la aplicación que han descargado.

Al estructurar una aplicación, es importante tener en cuenta que si el esfuerzo que tiene que invertir el usuario para comprender el modo de empleo es superior al beneficio que sacará a cambio, es muy probable que el proceso finalice con una triste desinstalación.

El elevado número de toques en la pantalla que requiere "What the font" plantean muchos esfuerzos por parte del usuario para tan solo realizar una tarea.

Tres niveles de interacción

Es importante saber situarnos en el lugar del usuario para poder comprender las necesidades que deben fundamentar las implementaciones que realicemos.

El modo en el que los usuarios experimentan la interacción con herramientas digitales, puede dividirse en tres niveles: miro y entiendo; leo y entiendo; y por último, pienso y entiendo. Tal y como propone Mordecki en su libro "Miro y entiendo".

En el primer nivel, miro y entiendo, el usuario interactúa con la aplicación de un modo prácticamente inconsciente. Es dónde actúan los modelos de interacción ya aprendidos a partir de experiencias previas en los que intervienen iconos, gestos o rutinas.

Leo y entiendo aparece cuando es necesario explicar el modo de uso mediante texto; con esto el usuario comprenderá al detalle el planteamiento que proponen los desarrolladores, pero estaremos haciendo que el usuario



IMAGEN 7 .Portada libro "Miro y entiendo".

se esfuerce, rozando los límites que inciten el abandono de la app.

El máximo esfuerzo y por tanto la máxima recompensa se encuentra en el tercer nivel: pienso y entiendo. Cuando el texto instructivo que se presenta es demasiado complejo, el usuario deberá de recurrir a emplear el razonamiento para poder comprender la herramienta. Si los beneficios que vaya a obtener de esta no son exageradamente elevados, es muy probable que este trate de instalar otra aplicación buscando mayor efectividad.

Desde nuestra posición como diseñadores de experiencia de usuario debemos tratar de mantener al usuario en el primer nivel. En caso de ser estrictamente necesario el segundo nivel, tal y como nos sucede, deberá de encontrarse una solución que compense la molestias que esto genera en el usuario.

Por lo general, la app que nos ocupa es muy intuitiva, ya que emplea bastantes iconos que ya tienen asociados métodos de interacción bien asentados en la mente de la comunidad internauta; pero hay ciertos elementos que mantienen al usuario en el segundo nivel de interacción que podrían presentarse de un modo más lúdico con el fin de hacer más llevadero el aprendizaje.



IMAGEN 8. Comparación esqueomorfismo y flat design.

3.3. DEL ESQUEOMORFISMO AL FLAT DESIGN

La clave estética para representar los elementos de la interfaz gráfica es un factor decisivo para conseguir que el usuario interaccione correctamente con el dispositivo. Tal y como se mencionaba más arriba, la metáfora de escritorio ha sido la que ha prevalecido como base de la configuración de las interfaces hasta la fecha. Mediante esta metáfora se consigue relacionar elementos del entorno cotidiano a las funciones del dispositivo.

Las carpetas, la papelera de reciclaje, la lupa como elemento para buscar, el disquete para guardar el estado de un programa. Toda una serie de elementos cotidianos que fueron incorporados en el imaginario de la comunidad internauta para facilitar el uso de los ordenadores y que en la actualidad forman parte de una convención de iconos bien arraigada.

Una vez decidida la analogía que representará los componentes de la interfaz ¿Qué clave estética para representar los iconos mediante el pixel?

3.2. ESQUEOMORFISMO

Los primeros iconos, innovaciones incorporadas en los ordenadores Xerox Star tal como hemos visto más arriba, presentaban una representación tridimensional, tratando de parecerse mucho a los elementos a los que hacían referencia. Podemos pues decir que los primeros iconos de la historia de la interfaz basaban su clave estética en el esqueomorfismo.

3.2. FLAT DESIGN

La asimilación de los iconos incorporados durante la primeras épocas de las interfaces gráficas ha permitido sintetizar las formas hasta alcanzar la planitud.

Flat design es un estilo basado en la claridad, simplicidad y eficacia visual. Elementos característicos de una composición flat son las tintas planas;



IMAGEN 9. Interfaz esqueomórfica.

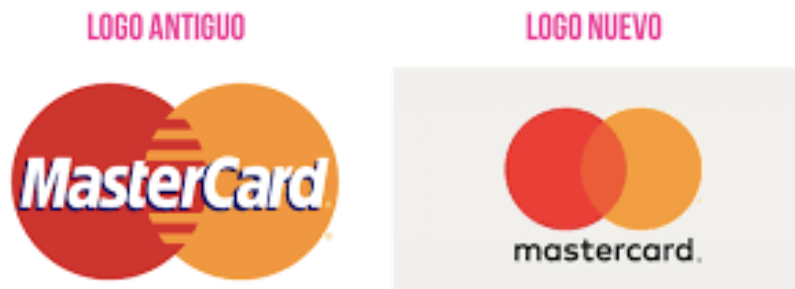


IMAGEN 10. Pentagram. Evolución al flat design del logotipo de Mastercard, 2016.

colores llamativos; estructuras basadas en formas geométricas simples; síntesis conceptual. Tal y como vemos en la imagen 10, el nuevo logotipo de Mastercard respeta el concepto de la identidad visual reduciendo el número de elementos que configuran la imagen.

En la actualidad es el estilo que predomina en las interfaces.

Para el rediseño emplearemos la misma estética de la actual interfaz, la cual presenta las características del flat design, ya que la apariencia minimalista a la que actualmente responde la interfaz armoniza con los principios que rigen el paradigma estético de nuestros días.

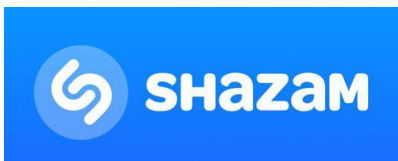


IMAGEN 11. Logotipo completo de "Shazam".

3.4. APPS REFERENTES

Hay pocas aplicaciones que realicen la función que "What the font" desempeña, por lo que ampliaremos el rango que abarcará el estudio. Analizaremos aplicaciones que desempeñen funciones parecidas con el objetivo de identificar los rasgos que las caracterizan y las posibilidades para poder destacar en el mercado.

3.4.1 SHAZAM

"Shazam" se ha convertido en el principal referente para el rediseño de la aplicación objeto de este trabajo, puesto que en esencia, comparte con "What the font" una funcionalidad muy parecida. Ambas aplicaciones registran elementos del entorno del usuario mediante un dispositivo de entrada del teléfono móvil, para después compararlos con una base de datos para así identificar "Nombre", "Autor", etc.

En el caso de "Shazam", tan solo es necesaria una acción, representada en una sola pantalla. El usuario tan solo tiene que pulsar para que el dispositivo identifique el audio que esta sonando. En el caso de "What the font", se requiere de una fotografía con las características óptimas para que el dispositivo pueda comparar la información y una serie de ajustes que se presentan a modo de obstáculos a la hora de obtener el resultado.

El icono está íntimamente relacionado con la única acción que conforma el proceso principal de la app. La acción "pulsar" es la única que necesita el usuario, y está íntimamente relacionada con la identidad de la marca, puesto



IMAGEN 12. Captura de la interfaz de "Shazam".

que en sí, el logotipo se convierte en un botón que inicia la tarea de identificar la canción que desea reconocer el usuario.

Podemos concluir el análisis de "Shazam" afirmando que posee un modelo de interacción bien arraigado en la mente de los usuarios que conforman su comunidad; pulsando un botón, casi por arte de magia, los usuarios satisfacen su necesidad casi sin pensarlo. Usable y útil a la par, puesto que dicho modelo permite

3.4.2 Pantalla código QR de "Whatsapp"

Se ha tomado como referente la pantalla de la aplicación "Whatsapp" destinada a la identificación del código QR para enlazar el dispositivo móvil con un ordenador. Esta pantalla emplea un sistema similar al de "What the font": mediante la cámara delantera del dispositivo el usuario aporta contenido necesario para el protocolo de la app.

"Whatsapp" nos presenta una vista a tiempo real de la cámara, indicando al usuario que tiene que capturar el código requerido mediante la cámara de fotografiar. Para acotar las acciones, se ha dispuesto un cuadrado centrado, el cual en su interior contiene la imagen que registra la pantalla representada con más brillo que la imagen representada en el exterior, con el objetivo de hacer entender que la superficie de la pantalla válida es la que está en el interior; y que por tanto es ahí donde se tiene que situar el código. Para finalizar, la pantalla incluye una línea verde horizontal que recorre ascendente y descendentemente la superficie del cuadrado, recordando al sistema que emplean los tradicionales escáneres.

Se delimitan las posibles acciones del usuario para que este realice la tarea casi sin pensar, al contrario que sucede en la app "What the font" en la que se muestra la interfaz cruda de una cámara de fotografiar y toda una serie de subprocesos antes de obtener el resultado final. Ya con este análisis, se insinúa una posible vía de intervención para nuestra aplicación, incluyendo desde un principio elementos que, interrelacionándose con la pantalla de la cámara de fotografiar, direccionen las acciones del usuario.

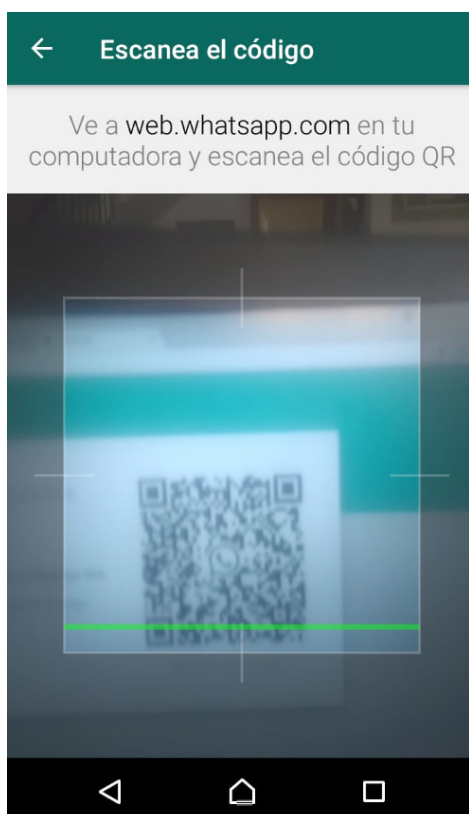


IMAGEN 13. Interfaz "Whatsapp" captura QR.

4. REDISEÑO DE LA APP “WTF”

4.1. ANÁLISIS DE LA APP OBJETO DEL REDISEÑO

Una vez definido el campo sobre el que vamos a realizar la intervención que se propone, procederemos a analizar las características que actualmente presenta “What The Font” para contrastar los resultados con las nociones teóricas que van a condicionar los criterios de actuación.

4.1.1 LA FUNCIÓN PRINCIPAL DE “WHAT THE FONT”

La app “What the font” tiene como finalidad principal la de identificar el nombre de las tipografías que el usuario haya fotografiado previamente con la cámara de su dispositivo.

4.1.2 EL LOGOTIPO

Actualmente, “What the font” cuenta con un logotipo que basa su estructura en un cuadrado blanco #fff (imagen 14). Este a su vez subdivide su estructura en dos rectángulos horizontales, tal y como vemos en el esquema de la ilustración 15, en los cuales se disponen tres cajas de texto: dos superiores y una inferior.

La primera caja contiene el texto “what” situado en el lado izquierdo de la estructura rectangular superior (contenida en el rectángulo A del esquema representativo), representado con las mayúsculas de una tipografía de palo seco, mediante el azul de código #00aaff. A esto se le añade un rectángulo formado por una línea discontinua de color negro (#000). Este último, enmarca el texto y hace referencia al método gráfico que emplea la aplicación para representar el proceso de identificar la tipografía.

A la derecha de “what”, la caja de texto que representa “the” (contenida en el cuadrado B del esquema representativo), la cual emplea una tipografía más desenfadada, una script que hace contrapunto con la anterior tipografía. En este caso el fondo ha sido cambiado a negro mediante un rectángulo que rellena la caja de texto en cuestión. El borde superior derecho ha sido redondeado mientras que el resto de bordes mantienen su original angularidad. A este cúmulo de elementos, sumamos un subrayado que sigue la direccionalidad de la transversal horizontal de la te y que tan solo subraya la “e”.

Por último, la tercera caja ocupa la suma de la longitud de las anteriores dos cajas, y se sitúa en la estructura rectangular inferior. Esta contiene el texto “FONT”, representado mediante una tipografía muy similar a la que se emplea en la primera caja de texto, pero esta vez se han realizado una serie de licencias artísticas, que a mi parecer no aportan contenido a la totalidad del logotipo. Estamos refiriéndonos a la exclamación situada en el interior de la O y a la deformación del texto. Mientras que la exclamación parece haber



IMAGEN 14. Actual logo de la app WTF.

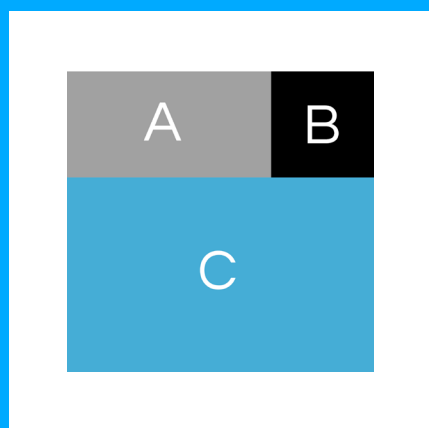


IMAGEN 15. Estructura del actual logotipo WTF.

sido incorporada con el único motivo de dar un carácter desenfocado a la imagen de la app, la deformación de "font" ha sido empleada para rellenar el espacio necesario para que el texto del logotipo encaje en un cuadrado.

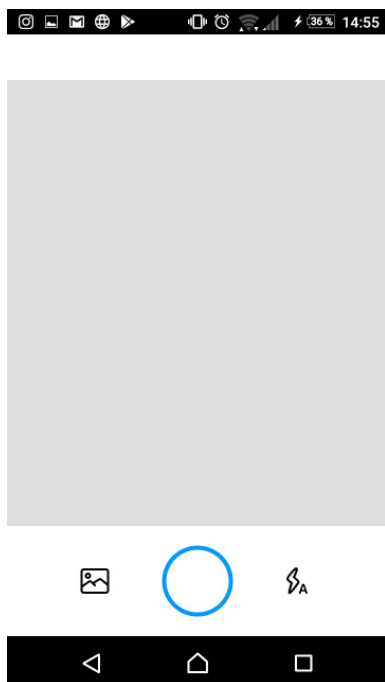


IMAGEN 16. Actual interfaz de What the font. Primera pantalla.

4.1.3 ANÁLISIS DE LA ACTUAL INTERFAZ GRÁFICA

Al abrir "What The Font", encontramos una pantalla muy similar a la interfaz de una cámara para fotografiar para dispositivo móvil. En ella encontramos la imagen a tiempo real que registra la cámara delantera del dispositivo, enmarcada por dos pastillas blancas tanto en la parte superior como en la inferior tal y como podemos observar en la ilustración 16.

En la pastilla blanca inferior, encontramos tres iconos centrados. De izquierda a derecha: botón galería; botón circular para fotografiar; botón para manejar opciones del flash. Al encontrar centrado el icono circular, se está priorizando la acción "fotografiar" y se está dejando en un segundo plano la posibilidad de acceder a la galería y/o modificar las opciones del flash.

En definitiva, desde esta pantalla tenemos la opción de realizar tres acciones; dos de las cuales llevan a una nueva pantalla.

El usuario pulsa el icono del flash

Al pulsar el icono del flash no cambiaremos de pantalla; tan solo podremos optar a tres opciones, las cuales se representan modificando levemente el propio icono, sin moverlo de lugar.

El usuario ha pulsado el icono de la galería.

Al pulsar el icono de la galería, tal y como es de esperar, el usuario accede a una pantalla que tiene como titular "All photos", en la cual mostrarán todas las fotografías que se encuentren almacenadas en la memoria del dispositivo.

Esta pantalla no tiene ningún criterio para clasificar las fotografías; en ella se muestran absolutamente todas las que el usuario tenga en la memoria del dispositivo, tengan o no tengan representada una tipografía en ellas.

El usuario pulsa el botón para fotografiar

Al realizar una fotografía, la aplicación nos lleva a una nueva pantalla la cual presentará la apariencia base de la anterior. En ella habrán aparecido tres iconos justificados en la parte superior. Estos son de izquierda a derecha: la flecha indicativa para retroceder, la cámara para fotografiar y el icono de información. En la inferior, de izquierda a derecha, encontraremos un icono que indica cambio de orientación, una flecha señalando hacia la derecha indicando la acción "continuar" y un marco con el símbolo "+" que indica la suma de estos elementos.

En esta pantalla pueden darse tres situaciones dadas, las cuales requeri-



IMAGEN 17. Segunda pantalla de la app "WTF".

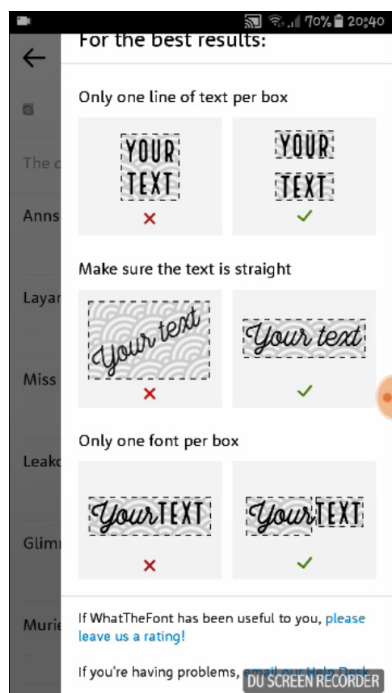


IMAGEN 18. Indicaciones de la app "WTF".

rán mayor o menor esfuerzo por parte del usuario:

Si se dan las circunstancias necesarias, la aplicación reconocerá por sí sola las zonas de la fotografía en las que haya tipografía, y consecuentemente, las enmarcará. El usuario tendrá la posibilidad de tocar los marcos para poder modificar las dimensiones y para poder borrarlos con el objetivo de mejorar las condiciones para que la app procese la información.

En el caso de que la aplicación no reconozca la tipografía fotografiada, el usuario deberá de enmarcar los lugares en los que esta se encuentre. Para hacerlo deberá de pulsar el icono con forma de marco de la parte inferior derecha. Una vez activado el botón, se deberá de pulsar sobre la fotografía para crear un marco, el cual deberá de ser ajustado estirando los vectores de las esquinas. Podremos añadir tantos marcos como deseemos.

De no haber conseguido una fotografía adecuada para los requisitos de la aplicación, el usuario tendrá la opción de volver a la anterior pantalla, o pulsando al icono de la flecha que indica retroceso o pulsando el icono de la cámara, lo cual resulta confuso (imagen 17). El proceso para seleccionar la tipografía mediante marcos generados por el usuario de un modo manual debe de seguir los criterios explicados de un modo ilustrativo en la pantalla de información; a la cual puede acceder el usuario mediante el consolidado botón "i", el cual accionará el desplegable de la imagen 18.

*"(...) el número de clicks o de toques de pantalla determinantes para que un mensaje, consulta o compra electrónica se realice o no."*³

Si pulsamos sobre el botón que indica cambio de orientación véase en la ilustración 19, entraremos en una tercera pantalla, y por tanto un nuevo recorrido, notando un brusco cambio al color negro como predominante. Siguiendo la misma estructura para disponer los elementos, encontraremos en la parte inferior tres iconos justificados. A izquierda y derecha tendremos los iconos "girar a la izquierda" y "girar a la derecha"; en el centro seguirá apareciendo botón que indica la acción "continuar". Justo encima encontraremos una barra que nos permitirá rotar la fotografía de un modo más preciso.

Ya sea desde la segunda pantalla o la tercera, al teñirse de azul el botón que indica la acción "continuar" el usuario podrá acceder a la última pantalla de la aplicación, en la que si todo ha salido bien, se obtendrá el nombre de la tipografía objeto de la identificación.

4.1.4 TESTEO PREVIO AL REDISEÑO

Tal y como propone el autor Daniel Mordedki en su libro "Miro y entiendo", se realizará un estudio práctico sobre la calidad de experiencia de uso de la app en cuestión.

*"Los Test con Usuarios (...) son una técnica cualitativa. Es el equipo que planifica y realiza la prueba el que saca las conclusiones y recomendaciones a partir de lo que sucede en el test, de los objetivos planteados, de su conocimiento de Usabilidad y de la propia participación de los usuarios."*⁴

Este tipo de test ha de realizarse mínimo con 5 personas y máximo con 8, puesto que a partir de la novena, según afirman los expertos, la información que se aporta es cada vez menor.

El experimento se dividirá en dos fases: la primera para analizar los resultados de la actual configuración de la interfaz gráfica y la segunda para analizar las ventajas y desventajas de la propuesta para el rediseño.

Debido a que la función que desempeña la aplicación es muy sencilla, para el primer estudio se elegirán a 5 usuarios que respondan positivamente al perfil para el que la app está destinada. Los integrantes del experimento deberán tener nociones básicas sobre los fundamentos de la tipografía y preferentemente deberán de estar cursando o ejerciendo alguna carrera o profesión relacionada con el diseño gráfico.

Los integrantes del experimento no conocerán de antemano la existencia de la aplicación "What the font", y por tanto, tampoco sabrán el funcionamiento de esta.

Una vez convocados a realizar la prueba, los integrantes deberán de instalar la aplicación en sus dispositivos para proceder a efectuar la práctica.

El coordinador tan solo dará la siguiente indicación: "Trata de identificar la siguiente tipografía".

El resultado de la prueba consistirá en un registro de la actividad de la pantalla del dispositivo móvil mientras se utiliza la app, acompañado del audio sincronizado en el que será registrado el razonamiento en voz alta de cada uno de los participantes.

A continuación serán señalados aquellas partes del experimento que supongan contenido relevante para el desarrollo de la propuesta para el rediseño que aquí nos ocupa.

A todos los integrantes del test les resultó confusa la primera pantalla, en la que no encontraron ningún tipo de información para saber cómo utilizar

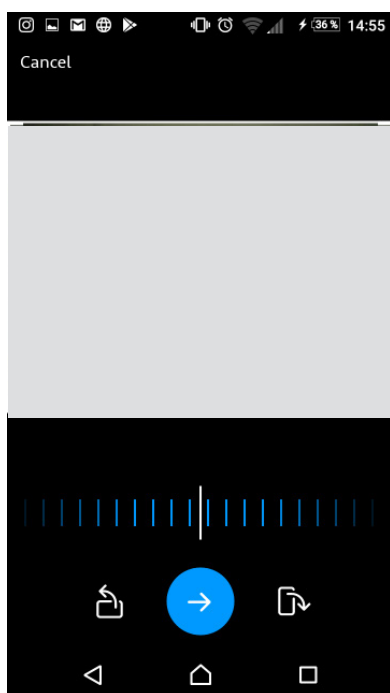


IMAGEN 19. Pantalla para ajustar la orientación.



IMAGEN 20. Propuesta para el icono.

la aplicación. Sí sabían que debían de realizar una foto o acceder a la galería ya que la interfaz les resultaba familiar, pero no tenían muy claro cómo continuar. Vieron de poca utilidad disponer la información sobre cómo hacer la captura en la segunda pantalla, una vez hecha la fotografía.

Cuando la aplicación detectaba y enmarcaba varias tipografías a la vez, los usuarios no sabían muy bien si darle al botón para continuar.

Dos usuarios que repitieron la fotografía encontraron confuso que dos iconos de la segunda pantalla realizaran la acción "volver atrás".

El estudio concluye afirmando que según los datos obtenidos, los usuarios que emplean "What the font" llegan a alcanzar sus objetivos pasando por situaciones que generan sensación de inseguridad por una mala estructuración de la información. La aplicación parte de un buen planteamiento, pero podría ser sometida a una actualización que minimizara la posibilidad de obtener malas puntuaciones en la app store.

4.3. PROPUESTA PARA EL REDISEÑO DE "WHAT THE FONT"

Ya identificada la problemática, la siguiente parte del proyecto consiste en la intervención sobre la actual configuración estética de la aplicación analizada.

4.4.1 PROPUESTA PARA EL REDISEÑO DEL LOGOTIPO

A mi parecer, hay demasiados elementos actuando dentro de un cuadrado que va a ser contemplado la mayor parte del tiempo en un formato de reducidas dimensiones. Estos elementos acaban generando ruido que dificulta la asimilación de la imagen total y que a posteriori también dificultan la síntesis y convencionalización de la imagen representativa de la aplicación, esto es, se dificulta la interiorización a largo plazo. Recordemos que un logotipo debe ser concebido como una imagen icónica que persista en la memoria visual de los usuarios, y que por tanto la síntesis debe de ser un factor indispensable para su diseño. Es fácil reconocer y recordar logotipos de aplicaciones como "Youtube", "Instagram", "Whatsapp"... Logotipos que parten de un esquema visual sencillo y efectivo.

Para facilitar la comprensión de la marca propongo emplear un isotipo para los tamaños reducidos tales como el contexto del menú de un dispositivo móvil; y emplear un logotipo en el que se represente todo el nombre de la aplicación en soportes de mayor tamaño, como por ejemplo las fotografías ilustrativas de la App store o para animaciones explicativas que puedan ser empleadas en la web.

_Isotipo

Para el icono propongo una solución que, según entiendo, sintetiza el concepto principal de la aplicación en dos elementos (imagen 20) . La principal estructura sigue siendo un cuadrado. Como ya se ha dicho, la app basa su



IMAGEN 21. Icono contextualizado.

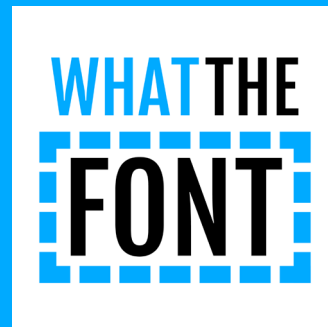


IMAGEN 22. Propuesta para logotipo completo.

funcionalidad en enmarcar tipografías para poder identificarlas. Por ello he creído conveniente incluir dicho marco en el logotipo como elemento representativo, contextualizado con la función que desempeña en la app. Dicho marco se ha representado mediante pequeños rectángulos. La letra situada en el interior será una "w" de color negro representando al "What" de el nombre completo; a pesar de encontrarse en el centro, no será la protagonista de la composición, puesto que lo que hay en el interior del marco podría tomar las más diversas formas. La tipografía empleada se ha modificado sutilmente para guardar relación con los pequeños rectángulos que conforman el marco. De este modo se han empleado dos rectángulos de las mismas medidas funcionando a modo de serifas de la "w".

Creo que no es conveniente incluir el nombre de la app para el icono, puesto que al ser respresentado en la pantalla de inicio de los dispositivos móviles se vería dos veces, ya que todos los iconos se acompañan del título de la app.

Logotipo completo complementario

Pensado como complemento, he decidido incluir en la identidad de la marca un diseño más complejo que incluya el nombre completo de la app. En éste se mantendrá el marco de línea discontinua característico, envolviendo una de las palabras del naming mostrando el modo en el que el usuario debe de emplear la aplicación. De este modo, tan solo se enmarcará una palabra, debido a los requisitos del funcionamiento de la app.

La estructura del logotipo completo ha sido tomada del actual y único logotipo de "What the font" (imagen 15). No obstante, se ha decidido reducir el número de elementos que componen la totalidad con el objetivo de facilitar asimilación por parte del usuario. Tan solo se empleará una tipografía: "Fjalla One ". Esta tipografía es muy similar a la de palo seco que actualmente emplea "What the font". Como ya hemos señalado, pretendemos hacer una mejora en la estética manteniendo la esencia de la actual apariencia de la aplicación.

En este caso, el marco está en seleccionando el texto "FONT", ya que nos ha parecido más significativo para representar la función de la app, puesto que identifica "fuentes". Además, al ser la palabra más grande de la compo-

sición, se requiere de un marco de mayor tamaño para contener el texto, el cual es el verdadero protagonista de la estética "What the font" que aquí se propone .

El hecho de que en el isotipo se esté enmarcando la letra "W", haciendo referencia a la palabra "what" y que en el logotipo de nombre completo se esté enmarcando la palabra "font" da mayor importancia al marco. No importa qué tipografía "What the font" podrá identificarla.

En este caso, se alterará el orden de la disposición de las tintas, siendo de color azul el texto "WHAT" junto con el marco y de color negro los textos "THE" y "FONT". Se ha prescindido de la pastilla negra que contenía al texto "THE", la exclamación contenida en la "O" del texto "FONT".

4.3.2 PROPUESTA PARA EL REDISEÑO DE LA INTERFAZ

Soy consciente de que gran parte del fraccionamiento de las funciones que presenta la app es debido a condicionantes relacionados con aspectos de la programación. Trataré de realizar una intervención estética y estructural que respete íntegramente los aspectos funcionales con el objetivo de sintetizar el proceso de obtención de resultados, y por tanto, minimizar la posibilidad de frustrar al usuario.

Tal y como han demostrado los testeos de usabilidad señalados más arriba, "What the font" presenta ciertos problemas que radican principalmente en la usabilidad, la arquitectura de la información y en el exceso de posibles situaciones en las que puede equivocarse el usuario. Incorporar tal número de pantallas para desempeñar una sola función requiere del usuario un esfuerzo que supera con creces la motivación por la que emplea la aplicación.

"(...) las aplicaciones con multitud de opciones visibles desde la pantalla principal han demostrado ser claramente más difíciles de utilizar(...)"⁵

Desde un primer momento, la app se muestra para el usuario como territorio desconocido. Está claro que la interfaz para fotografiar resulta familiar, y que por tanto estamos invitando al usuario a que fotografíe el entorno o que adjunte a la app una fotografía de la galería. ¿Pero, cómo tiene que ser esa fotografía? El usuario que necesite emplear la app, deberá fotografiar sin tener la menor idea de cómo continuará el procedimiento de identificación.

Una vez adentrados en la segunda pantalla las posibilidades para no alcanzar el deseado resultado aumentan de un modo exponencial.

El hecho de que la aplicación señale por sí sola los lugares en los que detecta que hay tipografía puede sonar muy práctico. Y lo es cuando tan solo estamos fotografiando una sola palabra. Pero esto no sucede la mayoría de

5 SANCHIS, A. Diseño de experiencia de usuario en la museografía interactiva, p. 156.

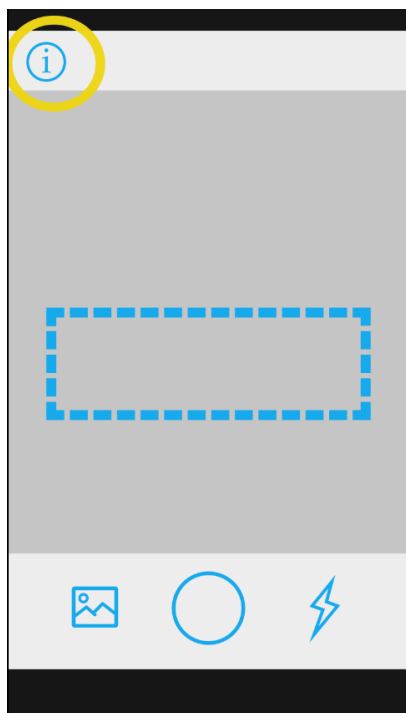


IMAGEN 23 .Captura de la animación.

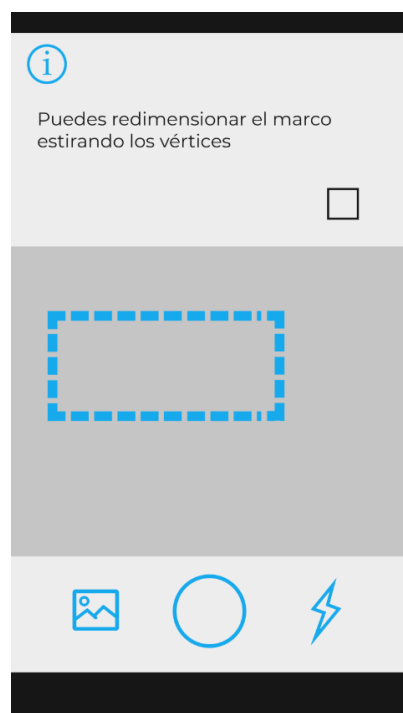


IMAGEN 24 .Captura de la animación.

los casos, en los que por lo general el usuario realizará fotos en las que aparezcan más de una tipografía a la vez. En estas situaciones nos encontramos en una pantalla con infinidad de marcos e infinitas dudas sobre cómo seguirá el procedimiento de identificación, tal y como sucede en el minuto 03:35 del test de la app.

Es en esta parte del proceso cuando podemos encontrar información sobre cómo utilizar la aplicación mediante el botón de información. Ya desesperados los usuarios, pulsan sobre este botón y ven ante sus ojos cómo un panel se desglosa y mediante unas ilustraciones a modo de instrucciones ve cómo han de ser las fotografías para obtener un óptimo resultado.

*"Explicaciones adicionales, deben hacerse desde el inicio del uso de la aplicación (pantalla principal o de carga) y de un modo sintético"*⁶

Con estos consejos, el usuario que aún tenga paciencia, puede volver a la pantalla llena de marcos donde tendrá que descubrir cómo eliminarlos, esto es pulsando encima de ellos para que aparezca el icono de la papelera, para después pulsar esta. En el caso de haber descubierto tal tarea, el usuario deberá de eliminar marco a marco aquellos que no le interesen, volviéndose esta una tarea repetitiva que con mucha facilidad hará desistir el empleo de la aplicación.

De no ser suficientes pantallas, aún tenemos la posibilidad de adentrarnos en otra subpantalla para realizar otro tipo de preajuste. En este caso entramos en la ya mencionada pantalla para corregir la orientación de la tipografía fotografiada, la cual debe de estar alineada con la direccionalidad de las líneas del marco.

Se suma al contenido el hecho de que la nueva pantalla pasa de tener el fondo de color negro, llevando la contraria a la totalidad de la aplicación que mantiene su luminosidad con el color blanco.

Propongo sintetizar la app en dos únicas pantallas: una para introducir la información necesaria y otra para obtener los resultados. Esto se podría llevar a cabo del modo en el que se muestra en la ilustración 23. En esta primera pantalla encontraríamos una interfaz muy similar a la que actualmente posee What the Font, pero en este caso, ya desde el principio se mostraría el característico marco en el que se tiene que situar la tipografía a identificar. Para cohesionar la imagen de la app, el marco será exactamente el mismo que encontramos en el logotipo.

En la parte superior izquierda ya encontraríamos desde un primer momento el icono de información. En la parte inferior de la pantalla encontraríamos tres botones, de izquierda a derecha: icono de galería, icono para fo-

6 SANCHIS, A. Diseño de experiencia de usuario en la museografía interactiva, p. 156.



IMAGEN 25 .Captura de la animación.



IMAGEN 26 .Captura de la animación.

tografiar e icono para modificar el flash.

Ya mediante el logotipo, se hace un guiño para dar a entender cómo funciona la app, pero por lo general, el usuario, tendrá predisposición a desconocer el funcionamiento de la herramienta, por lo que, de inmediato encontrará su respuesta pulsando el botón de información. Este activará una corta animación, en la que se explicará de un modo muy gráfico el modo en el que se emplea la app.

Los pasos a seguir serán los siguientes:

- 1.- Situar una única palabra en el interior del marco (el tamaño del cual podrá ser ajustado mediante los vectores).
- 2.- Alinear la tipografía con las horizontales del marco.
- 3.- Fotografiar para obtener los resultados.

He creído oportuno reforzar la animación con el familiar sonido de acierto y con un checkbox con ticks verdes en el lateral de las indicaciones, con el objetivo de aumentar la sensación de realización por parte del usuario. Con este nuevo modelo de interacción prescindimos de las subpantallas que conformaban la aplicación, evitando de este modo posibles fugas en las que el usuario decida abandonar la tarea debido a su frustración.

4.3.3 MAQUETA DEL REDISEÑO DE LA INTERFAZ

Para presentar la idea, se ha elegido el formato audiovisual ya que hemos creído que se trata del modo más efectivo de transmitir la sensación que se pretende generar al usuario con las nuevas aportaciones.

El producto final de este trabajo, consistirá en una animación realizada mediante el programa After Effects en la que se puede observar los nuevos ajustes del modo de uso de la aplicación. Es necesario aclarar que la animación que se presenta es una simulación de una captura de pantalla de móvil mientras se está utilizando la propuesta para la actualización de "What the font". Esta mostrará a su vez la animación que propongo incorporar al pulsar sobre el botón de información, por tanto, una animación dentro de otra animación.

Para realizarla han sido necesarios recursos tales como "desplazamiento de objetos", "cambios de opacidad en el tiempo", "incorporación de sonidos puntuales".

El video comenzará desde la pantalla de inicio del dispositivo móvil, en la que veremos el nuevo icono de "What the font" relacionado con otros iconos ya bien arraigados en el imaginario colectivo (Whatsapp, Instagram, Facebook). Con esto se pretende hacer ver a los desarrolladores la mejora de

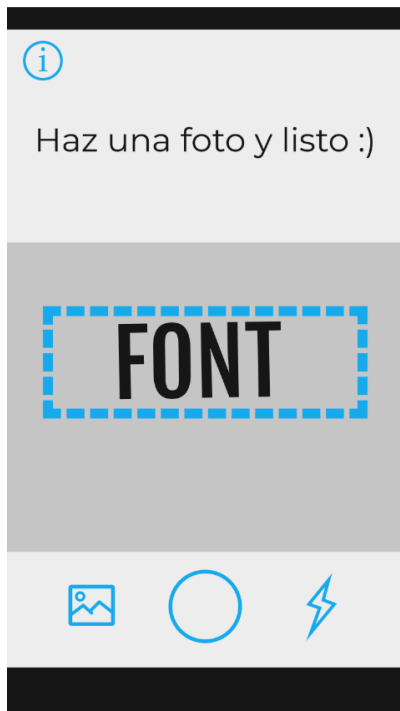


IMAGEN 27 .Captura de la animación.

la apariencia en relación al anterior logotipo.

Una pequeña circunferencia naranja aparecerá en la pantalla representando el recorrido del dedo del usuario. Se mostrará cómo esta accede a "What the font" y la primera pantalla de la app.

Una vez dentro, se mostrará cómo el usuario pulsa el botón de información, lo cual activará un desplegable superior en el que empezarán a aparecer las indicaciones.

La animación que se propone implementar al pulsar el botón de información explicará de un modo didáctico los sencillos pasos que el usuario debe de seguir para obtener los resultados que deseados.

He creído oportuno reforzar cada indicación con el familiar sonido de acierto y con un checkbox con ticks verdes, con el objetivo de aumentar la sensación de realización por parte del usuario.

A continuación procedemos a explicar de un modo detallado cada una de las indicaciones que se dan en la animación:

La primera indicación tendrá el texto "Puedes redimensionar el marco estirando los vértices" (imagen 24). Una vez dejado el tiempo estimado para que el usuario lea la indicación, el marco de la primera pantalla se moverá solo, mostrando las posibilidades de uso.

La segunda indicación (imagen 25) tendrá el texto " Sitúa dentro del marco una sola palabra de la tipografía que desees identificar". Acto seguido aparecerá el texto "font" del logotipo "What the font" desplazándose desde el exterior de la pantalla hasta el interior del marco de la aplicación."Font" estará orientado de un modo incorrecto para ilustrar la tercera indicación;

" Gira el dispositivo hasta conseguir alinear la tipografía con el marco". (imagen 26)

"Haz una foto y listo :)" (imagen 27). Un destello blanco acompañado del sonido de una cámara de fotografiar concluirán el tutorial. Se ha incluido un la representación de una cara sonriente para dar al texto un tono amigable.

4.3.3 TESTEO POSTERIOR AL REDISEÑO DE LA APP

Una vez planteados los cambios y realizada la maqueta, se procederá a realizar el testeo posterior al rediseño. Esta vez la prueba será sencilla.

Consistirá en la muestra de la maqueta a los cinco sujetos del testeo anterior. Se mostrará el video de la nueva apariencia de la aplicación y se le preguntará en qué medida le resulta más sencillo el nuevo planteamiento de la interfaz.

Los usuarios han encontrado más sencillo el empleo de "What the font" con la propuesta para el rediseño puesto que sentían que habrían acabado antes su tarea habiendo visto la animación desde un principio.

5. CONCLUSIONES

En caso de implementar las soluciones que en el presente trabajo se proponen, "What the font" puede verse beneficiada de diversos modos.

La apariencia del nuevo logotipo representará los conceptos clave intrínsecos a la aplicación mediante un número reducido de elementos. De este modo se facilitará al usuario la memorización de éste y por tanto será más propenso a relacionar la imagen de la app con la utilidad que esta desempeña. Focalizar la atención en una sola letra enmarcada ya da pistas de cómo se utiliza la aplicación.

El logotipo con el nombre completo, caracterizado por la horizontalidad, podría emplearse en un segundo plano en las ilustraciones de la pantalla para descargar la aplicación, en animaciones, en la web de la propia app. Insistimos en que la mayor importancia visual debe recaer sobre el isotipo, en el cual el marco será el protagonista de la composición.

Creemos que es importante recalcar que el marco que aparece en el logotipo ha de ser exactamente el mismo que se encuentre en la interfaz de la aplicación, con el objetivo de que el usuario asocie la apariencia de la aplicación con la funcionalidad; asociación que dará ventaja sobre aquellas aplicaciones que surjan con el paso del tiempo destinadas a la misma tarea.

La síntesis de la estructura de la interfaz limitará las acciones del usuario, facilitando el modo de empleo y propiciando el surgimiento de un modelo de interacción que podría generar en los usuarios un ritual de uso. Dicho ritual podría convertirse en un elemento diferenciador en el mercado, del mismo modo que sucede con "Shazam", al cual se le reconoce por el botón identificador de canciones. Relacionar el marco del logotipo, ya desde la primera pantalla con el elemento "cámara de fotografiar" minimizará la desorientación de los usuarios

Al incorporar el icono de información desde el primer momento el usuario confuso podrá resolver sus dudas de inmediato. Presentar la información mediante una animación dota a la app de un carácter lúdico que favorece la deseabilidad, practicidad y, por tanto, minimiza las posibilidades de que los usuarios lleguen a frustrarse.

Siempre habrá posibilidad de mejorar, no obstante, creo haber aportado una solución que puede optimizar la experiencia de uso de "What the font". Realizar este trabajo me ha servido para ponerme en la piel de aquellos que constantemente y de un modo prácticamente invisible velan por hacer más sencillo el uso de aplicaciones. Me he sentido parte de un proceso de mediación entre desarrolladores y usuarios, comprendiendo los matices que conlleva cada perspectiva.

Acabo la práctica con la sensación de haber descubierto todo un campo

de apasionante investigación; con muchas ganas de afrontar nuevos proyectos y de asimilar aquellos conceptos que harán de mí un diseñador de experiencia apto para la dedicación profesional.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

GARRETT, JESSE JAMES. *The Elements of User Experience, second edition. United States of America: New Riders*(Pearson Education), 2011.

RUDOLF, A. *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*, segunda edición. Alianza Editorial, 2005

TIDWELL, JENIFER. *Designing Interfaces, Patterns for Effective Interaction Design*. Canada: O'Reilly Media, 2011.

TIMOTHY, SAMARA. *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004-07.

MUNARI, BRUNO. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.

NIELSEN, JAKOB; BUDIU, RALUCA. *Usabilidad en dispositivos móviles*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia, 2013.

VEEN, JEFFREY. *Arte y Ciencia del Diseño Web*. Madrid: Pearson Educación, 2001.

Tesis

YUSEF ,H. *Factores del Diseño Web Orientado a la Satisfacción y No-Frustración de Uso*. Granada: Universidad de Granada, 2006.

Recursos en línea

MERRERO, E. *Interfaz gráfica de usuario: Aproximación semiótica y cognitiva* [recurso en línea]. Diseño gráfico y comunicación audiovisual. Univ. de La Laguna (España)

MORDECKI, D. *Miro y entiendo*. [consulta: 2018-03-12] Disponible en: <<http://www.mordecki.com/html/descargamye.php>>

NIELSEN, J. . How Long Do Users Stay on Web Pages? Nngroup.com [re-

curso en línea] (2011) [Consulta: 2018-04-24] Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/howlong-do-users-stay-on-web-pages/>

NIELSEN, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Nngroup.com [recurso en línea] [Consulta: 2018-04-29] Disponible en: <<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>>

NIELSEN, J., y NORMAN, D. (2002). The definition of user experience. Nngroup.com [recurso en línea] [Consulta: 2018-06-11] Disponible en: <<https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>>

SANCHIS, G. *Diseño de experiencia de usuario en la museografía interactiva: Metodología proyectual para aplicaciones móviles de museos y espacios expositivos*. [Tesis doctoral]. Valencia: Universitat Politècnica de València, 2017. [Consulta: 2017-11-13]. Disponible en: < <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/90583/Sanchis%20-%20Dise%C3%B1o%20de%20experiencia%20de%20usuario%20en%20la%20museograf%C3%ADa%20interactiva.%20Metodolog%C3%ADa%20proyectual%20....pdf?sequence=1> >

YUSEF, M. . *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. [recurso en línea] [Consulta: 2018-04-29]. Disponible en: < http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf >