

# Diseño gráfico



# Diseño gráfico

## Pantalla:

- Tamaño 7" y 10", los tamaños de tabletas comunes en el mercado. El prototipo de trabajo es de 10" porque Android escala automáticamente y sin problemas de un formato mayor a uno menor, en este caso, a 7".
- MDPI. Densidad media del píxel: 160 dpi.
- Alta resolución para 10": 1280 x 800 px.
- Orientación horizontal porque las acciones y el diseño de los componentes de UI se despliegan horizontalmente.
- 1 dp = 1 px

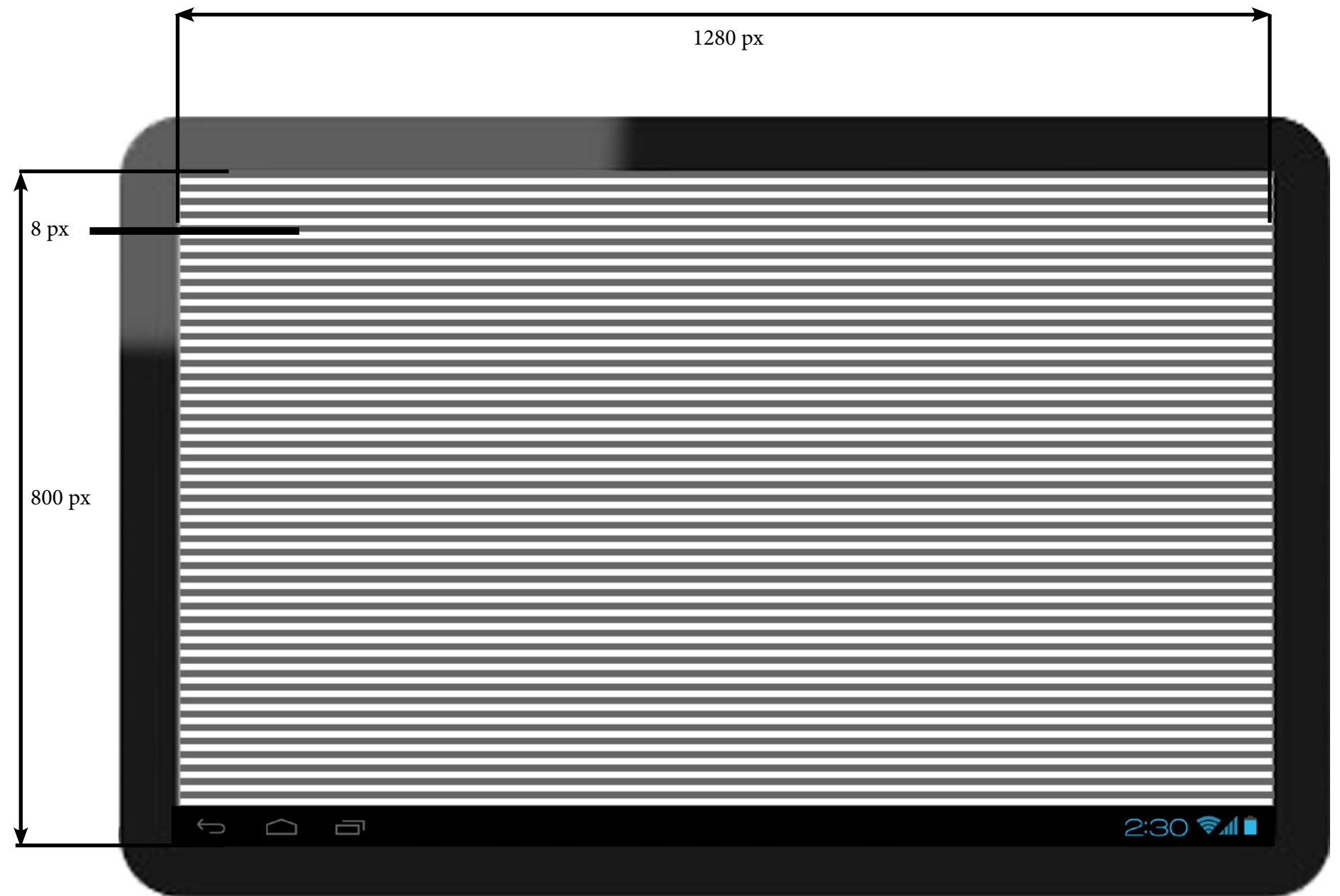


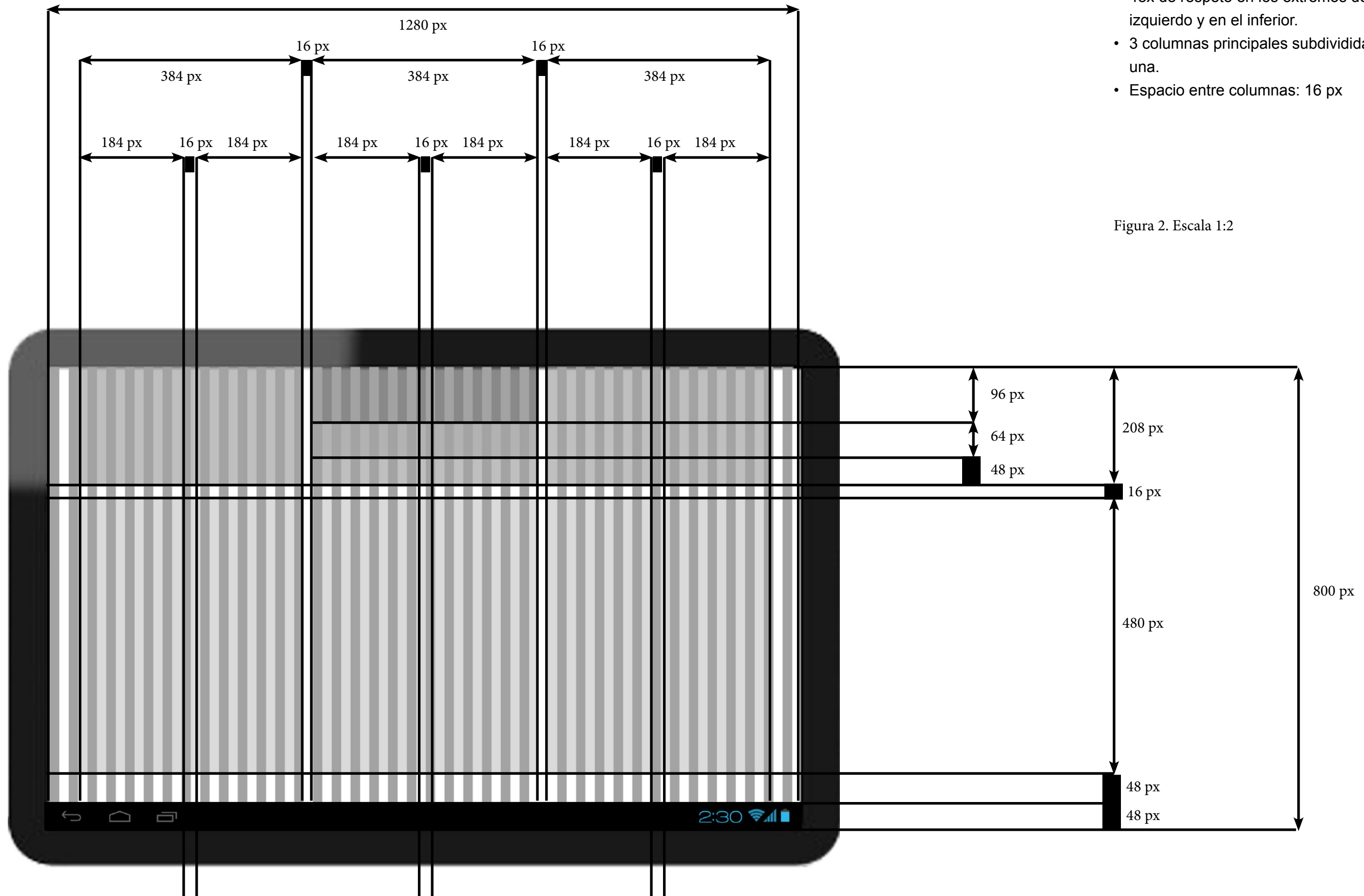
Figura 1. Escala 1:2

# Diseño gráfico

## Retícula:

- Base de línea 8 px.
- 48x de respeto en los extremos derecho e izquierdo y en el inferior.
- 3 columnas principales subdivididas en 2 cada una.
- Espacio entre columnas: 16 px

Figura 2. Escala 1:2



Diseño gráfico

Articulación de los espacios

Figura 3. Escala 1:2,4

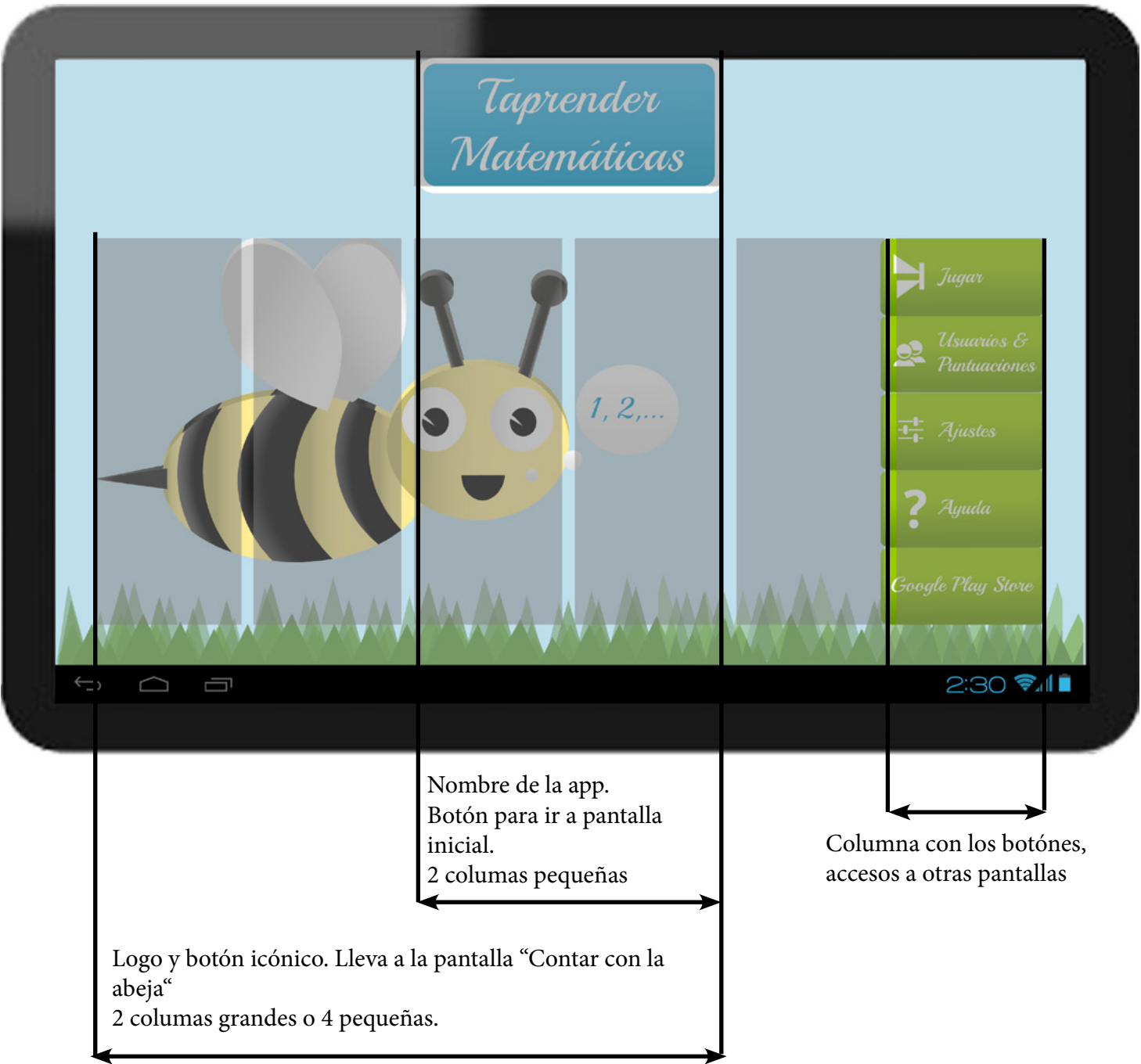
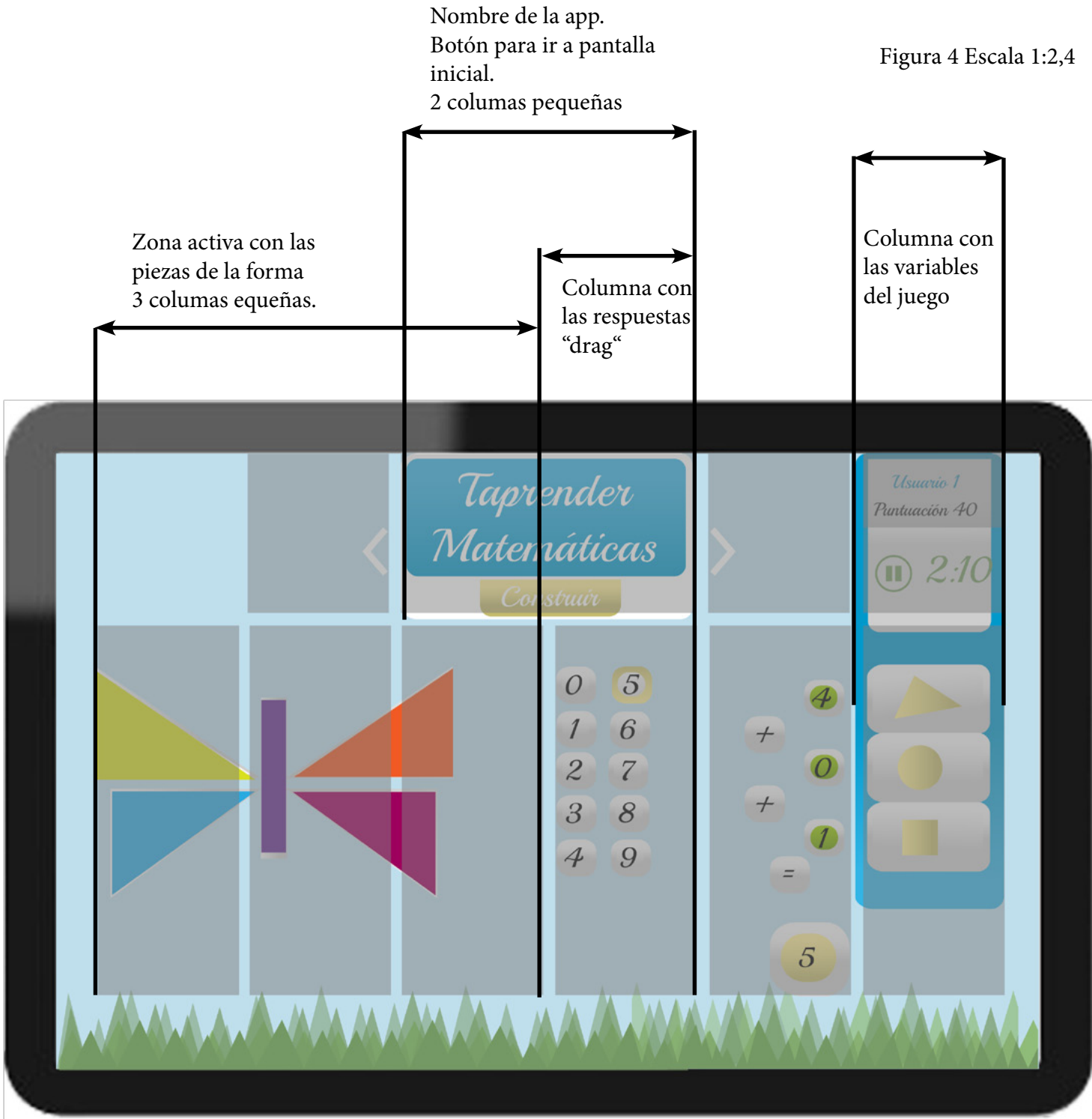


Figura 4 Escala 1:2,4



# Diseño gráfico

## Fuente tipográfica

### Playball

Esta fuente se empleará para los elementos de navegación relacionados con los contenidos que antañan a los niños.

En algunos casos su implementación será a través de imágenes que tienen función de botones.

Tamaños de fuente (sp) son 18 y 22

Se emplearán exclusivamente para títulos.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

### Playball

Esta fuente se emplea para las pantallas de ajustes, usuarios, ayuda y para reproducir las puntuaciones del juego sobre la marcha.

Tamaños de fuente (sp) son 14 y 18.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Figura 5

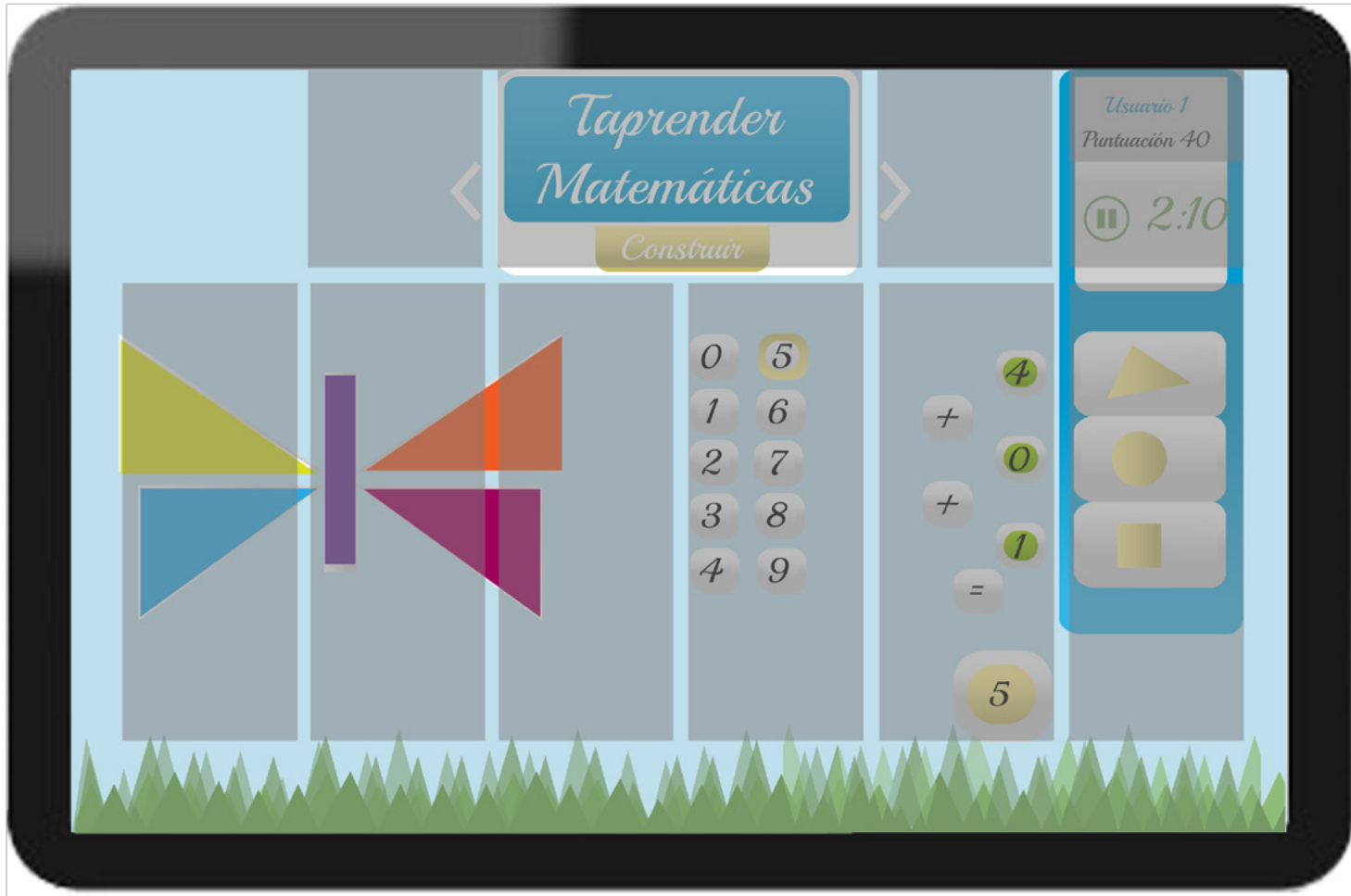
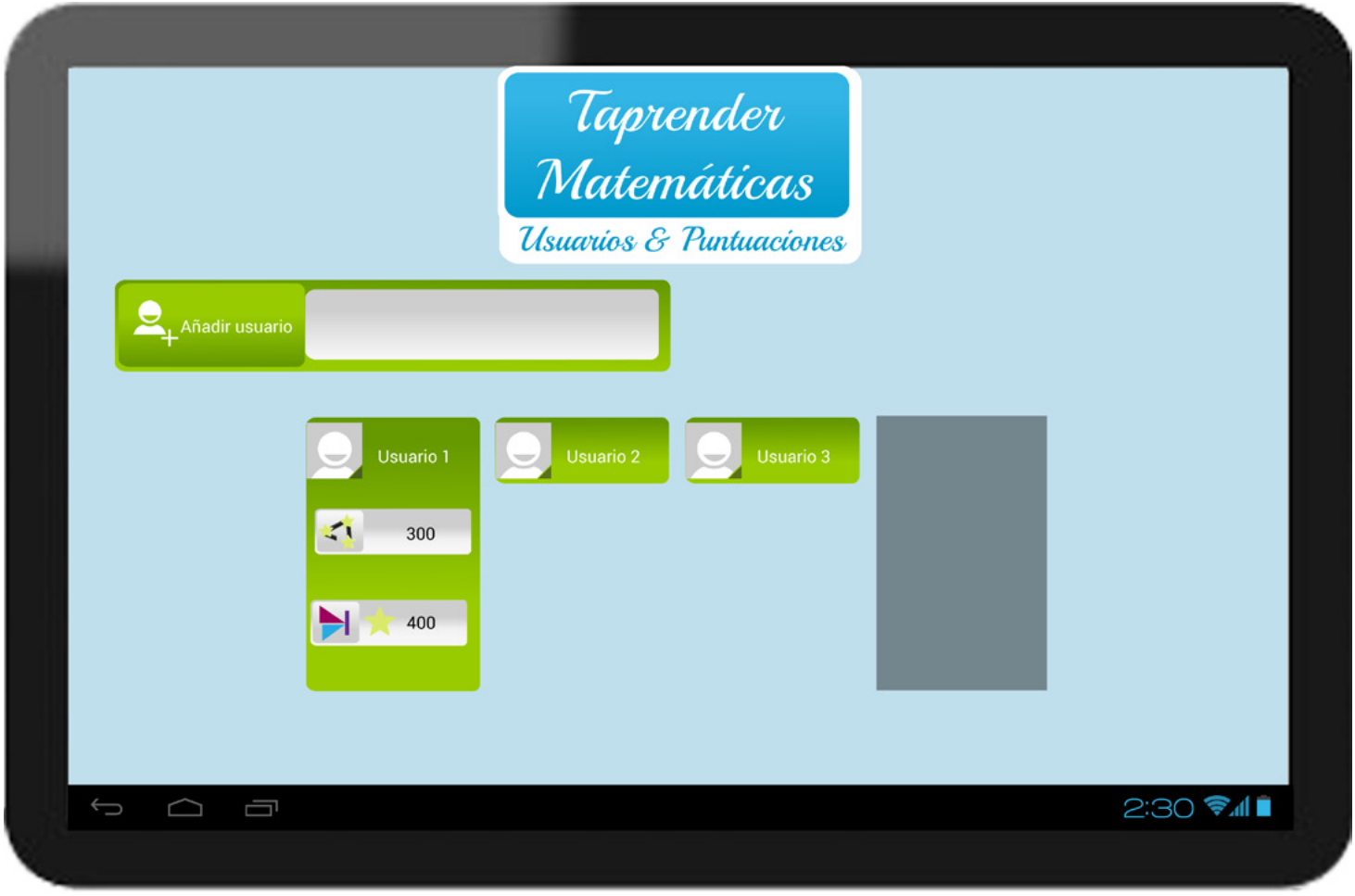


Figura 6






# Diseño gráfico




## Iconos y botones

### Propios de Android

Siempre van acompañados de texto

	Figura 7	Figura 8	Figura 9	Figura 10	Figura 11	Figura 12
						
Uso	Representa la pantalla de usuarios	Representa la pantalla de ajustes	Representa la pantalla de usuarios	Representa la pantalla de usuarios	Representa la pantalla de usuarios	Representa la pantalla de usuarios
Tamaño*	40 x 32 px	32 x 32 px	27 x 48 px	48 x 48 px	97 x 27 px	131 x 48 px
Colores	Blanco	Blanco	Blanco	Blanco y 20 y 80% K (negro)	Blanco, Azul: #33b5e5 Gris: #555555 con 40 y 50 % de opacidad	Blanco Azul: #33b5e5

### Propios de la UI de la app

	Figura 13	Figura 14	Figura 15
			
Uso	Es el icono para la expresión mínima del juego y acceder a la pantalla de juegos	De izquierda a derecha: representación del juego “Conectar” y “Construir”	
Tamaño*	40 x 32 px	382 x 180 px	
Colores	Blanco	Blanco Verde (gradiente): #99CC00 y #669900 Amarillo: #DBEA6C Blanco gradiente a 10K (gris-negro)	

De arriba a bajo:  
El nombre de la app que da acceso al panel principal, la etiqueta “Construir” sirva para que el usuario se ubique en qué pantalla es.

La etiqueta en la segunda figura tiene la misma finalidad, pero tiene estilo diferente porque la pantalla a la que pertenece no pertenece a los juegos.

La última figura realmente representa la primera pantalla de todos, porque el fondo blanco es replegado y no contiene información adicional.

Tamaño: ver indicaciones sobre retícula.

Colores:  
Azul (degradado): #33B5E5 y #0099CC  
Amarillo(degradado): #DBEA6C y #FFEE96  
Blanco



\*Las imagenes aquí disponibles son escaladas y no corresponden con las medidas descritas. Para visualizarlas en su formato original, veáse los archivos en formato Illustrator (.ai)

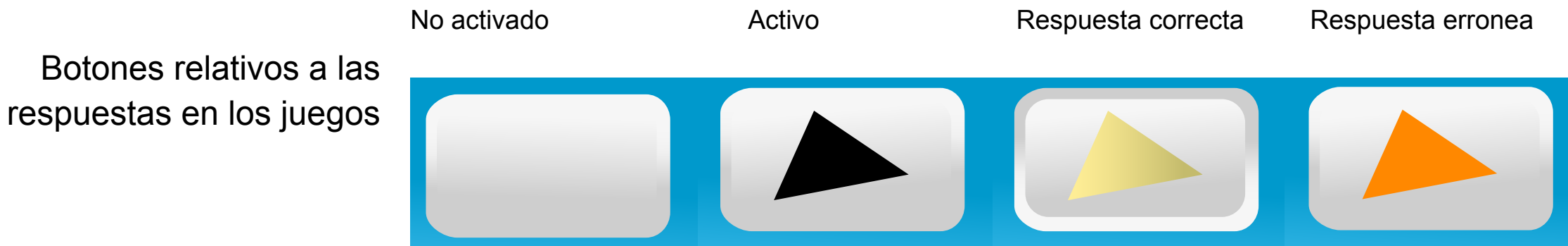
# Diseño gráfico

## Comportamiento de los botones



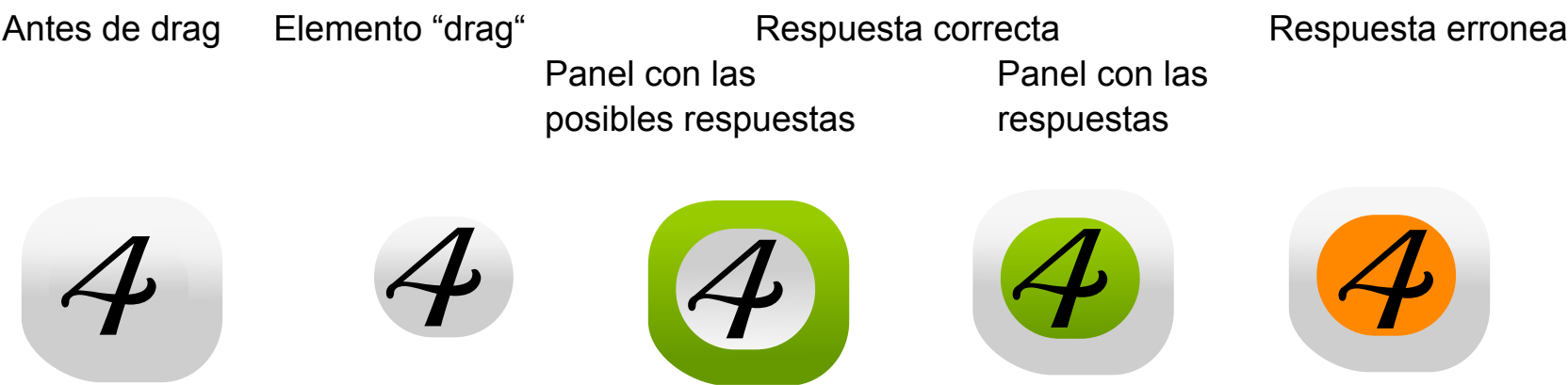
Figura 17

Figura 18



No son botones pero visualmente comparten las mismas premisas.

Figura 19



Son los elementos, al estilo de botones, que permiten hacer "drag" con ellos. Sirven para dar respuestas

Figura 20



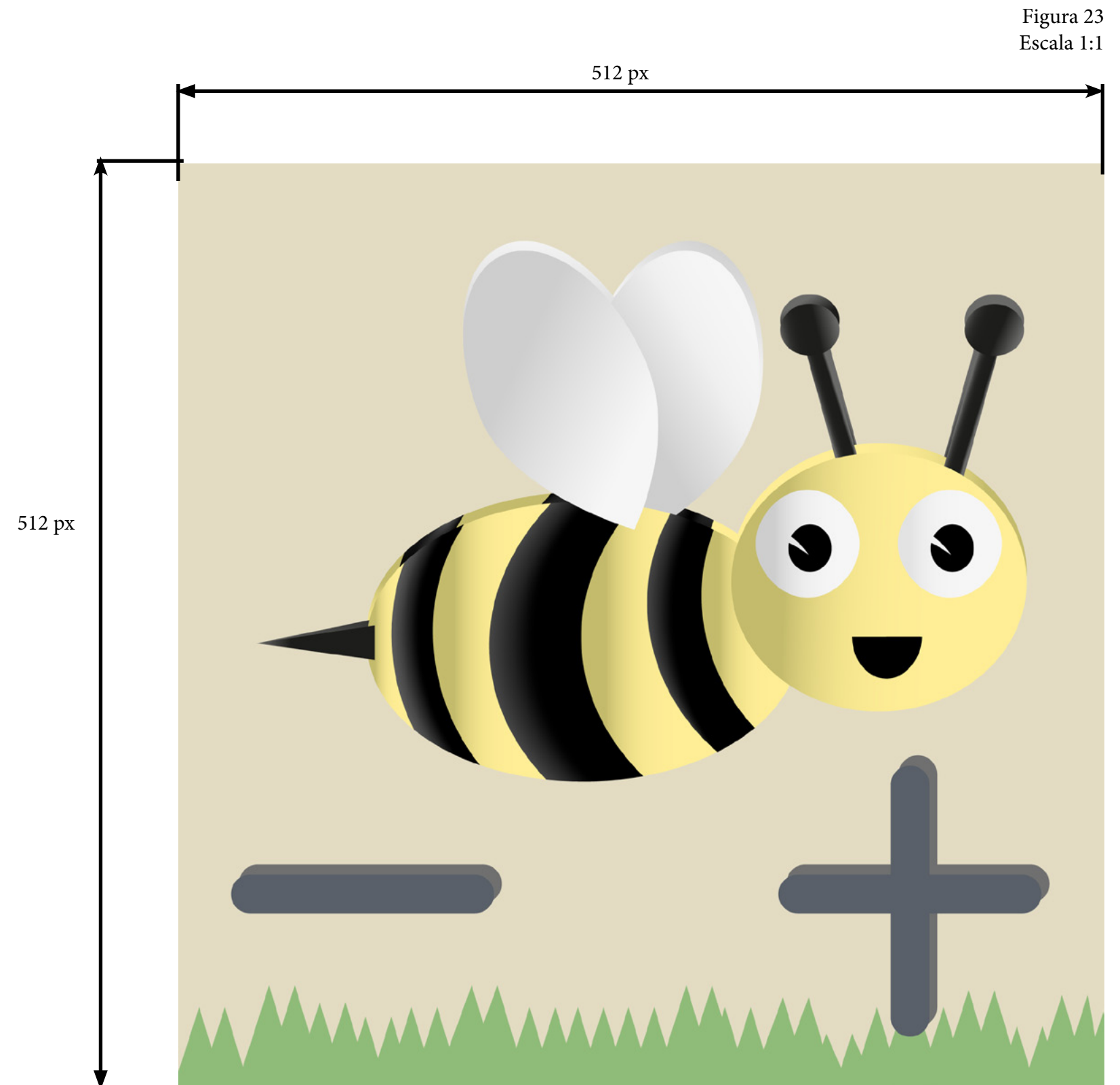
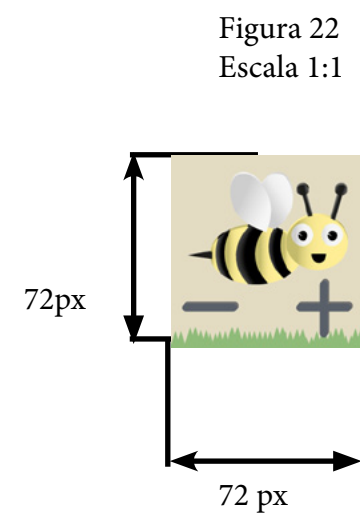
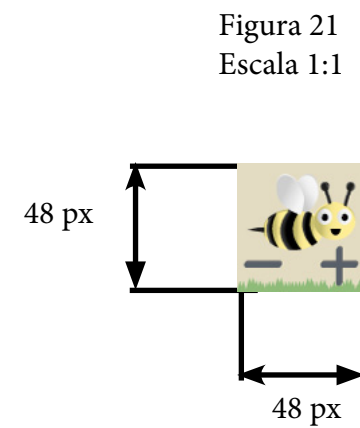
# Diseño gráfico

## Logo e iconos

Figura 21: Es el icono de la app en su tamaño mínimo permitido para MDPI

Figura 22: Es el icono de la app en su tamaño mínimo permitido para HDPI. Se emplea para el icono del inicio y acceso directo de la aplicación.

Figura 23: Es el icono de la app para su uso de distribución y promoción en Google Play Store.





# Diseño gráfico

## Wireframes

### Pantalla principal (padre)

Da acceso a todas las demás pantallas de la app, a través de botones.

La abeja también es un botón que lleva a la pantalla de la siguiente página.

Suena con ligera música de fondo.

Al apreta el botón “Google Play” se abre una ventana con la aplicación de “Google Play Store” en la que se muestra la página de la aplicación en esta red de distribución.

Figura 24  
Escala 1:2



# Diseño gráfico

## Wireframes

### Contar con la abeja

Se accede a esta pantalla a través de la pantalla principal. Para salir de ella, hay que dar al botón “hacia atrás” o al título de la app, el cuadro azul.

Como se puede ver en figura 26, en la siguiente página, el usuario arrastra, o hace “drag”, con la abeja horizontalmente. En el momento en que la abeja toca alguno de los márgenes de seguridad verticales (48 px en los extremos de la pantalla), hay un ligero movimiento panorámico horizontal que lleva a la siguiente pantalla, tal como aparece en figura 26.

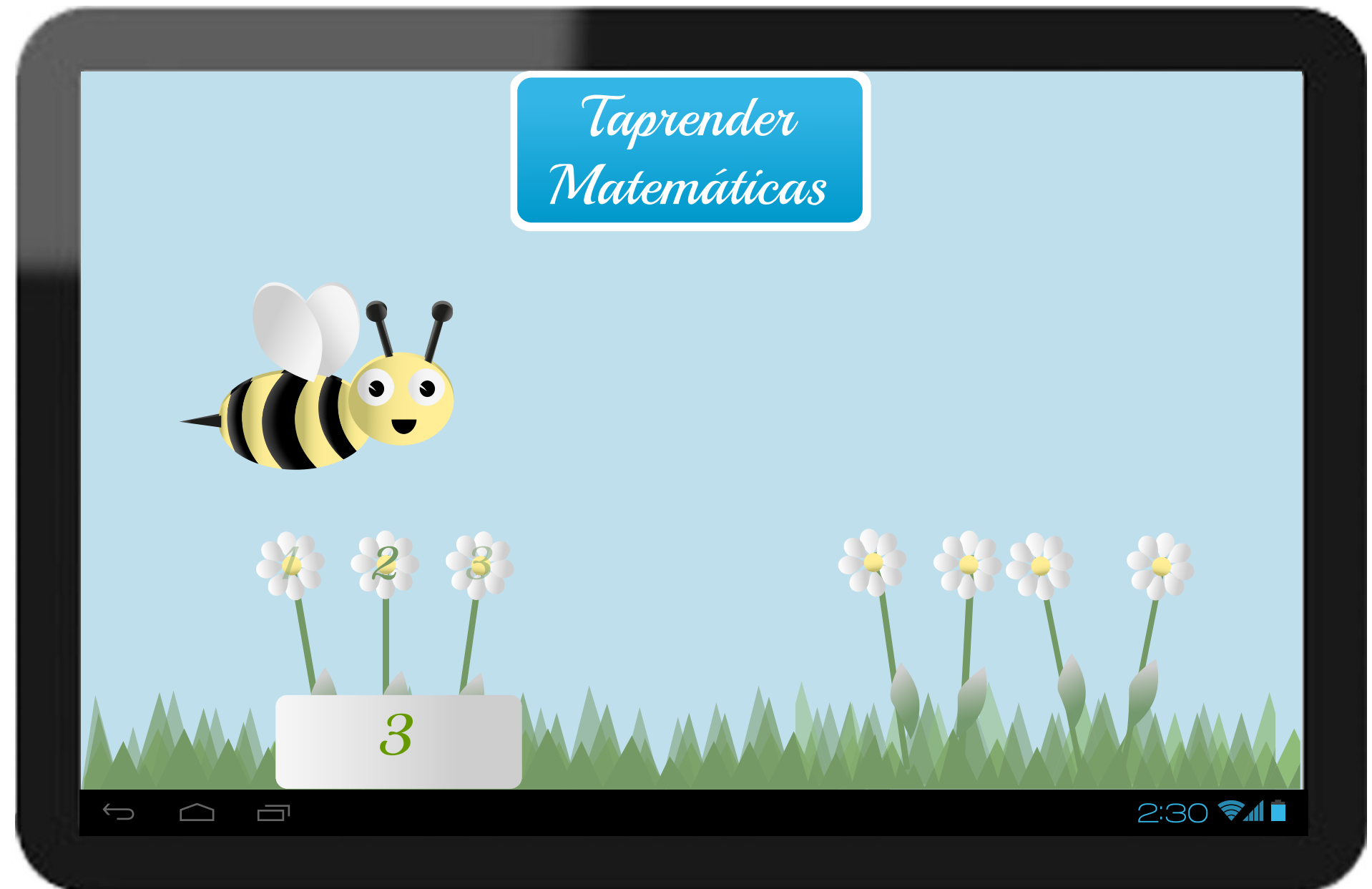
Aquí no hay música de fondo, pero si hay una voz en off que pronuncia el número que corresponde a las agrupaciones de flores. La pronunciación y la aparición de la referencia gráfica se basan en la posición de la abeja y las coordenadas de columnas de contenido (las flores).

Al soltar la abeja, se queda en un sitio, al apretarla, sin “drag” pronuncia el número, al inicio del “drag también”.

Cuando el usuario hace “tap” sobre alguna flor, la voz en off pronuncia el número que le corresponde.

La opacidad de las cifras en las flores va ligada a la posición horizontal del ojo izquierdo de la abeja. Si sus coordenadas son las mismas que las del tronco de la flor, el número gana opacidad.

Figura 25  
Escala 1:2



# Diseño gráfico

## Wireframes

### Contar con la abeja

En la figura abajo, hay un claro ejemplo del movimiento en pantalla y de las variables en su diseño.

Cabe destacar que, una vez iniciado el juego, un grupo ya contado, guarda su representación gráfica, para que los niños puedan consultar los números y su orden.

En esta presentación interactiva no hay “lights-off”, es decir, la barra de Android, en la parte inferior de la pantalla, se mantiene. Sirve para permitir al usuario acostumbrarse a la navegación y porque no hablamos de un juego estrictamente dicho, sino de una presentación que no necesita de pausas, ni supone una concentración en las actividades que involucra.



Figura 26  
Escala 1:3

# Diseño gráfico

## Wireframes

### Usuarios & Puntuaciones

Esta pantalla contiene los usuarios registrados y sus puntuaciones en los juegos respectivos.

El máximo son 3 usuarios y un acceso público.

Las puntuaciones se articulan por el tipo de juego y van asociadas a los iconos representativos de los juegos.

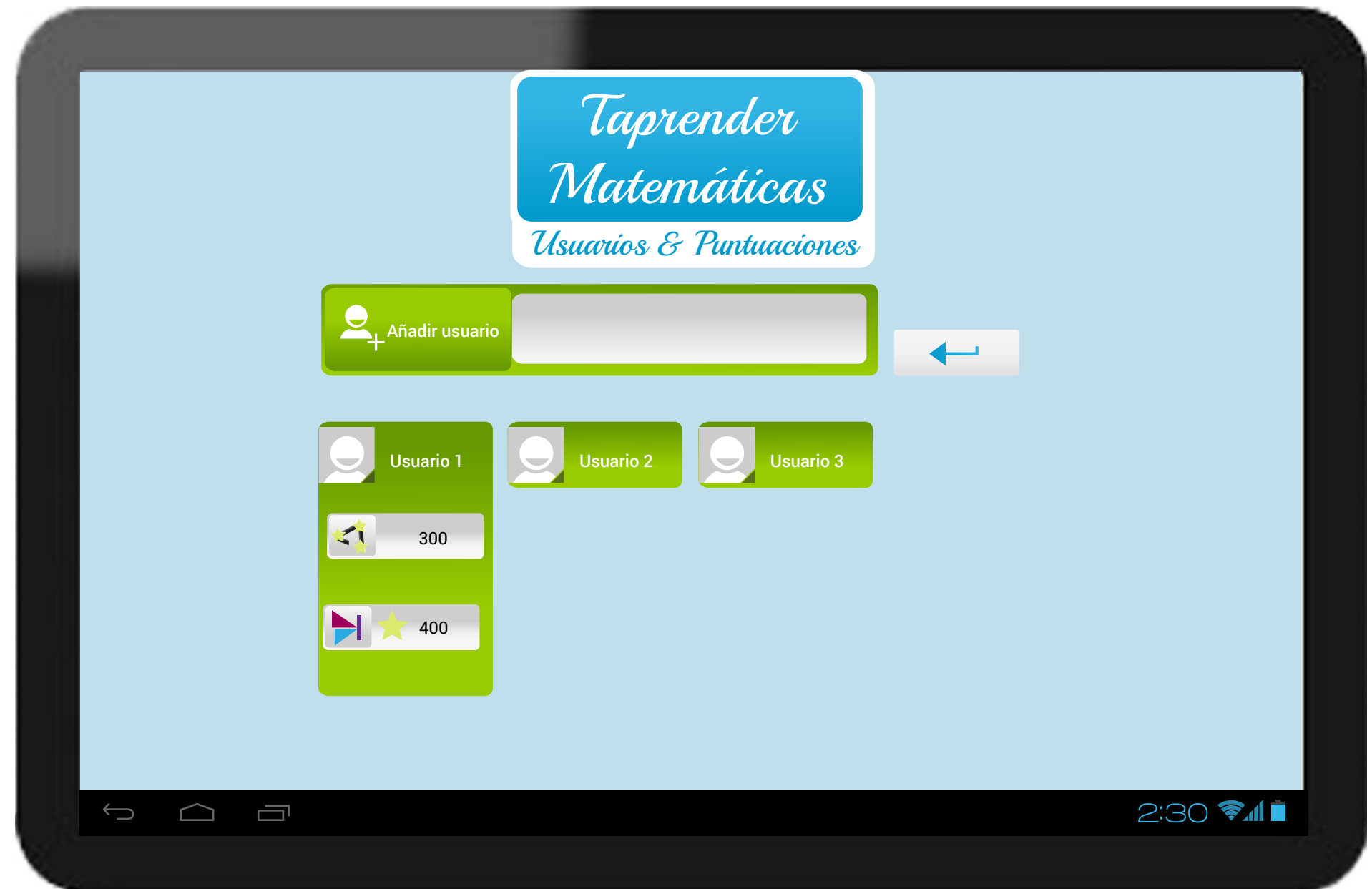
Los usuarios son representados a través de botones que son desplegables sin acción.

El icono de estrella al lado de una puntuación, implica el mejor resultado registrado en el dispositivo.

Añadir un usuario también es un botón desplegable que permite entrar texto en un campo. Al desplegar, aparece también el botón de intro para cerrar el registro.

En esta pantalla no hay una voz en off pero si la música de la pantalla principal.

Figura 27  
Escala 1:2



# Diseño gráfico

## Wireframes

### Ajustes

Esta pantalla contiene las características modificables del diseño.

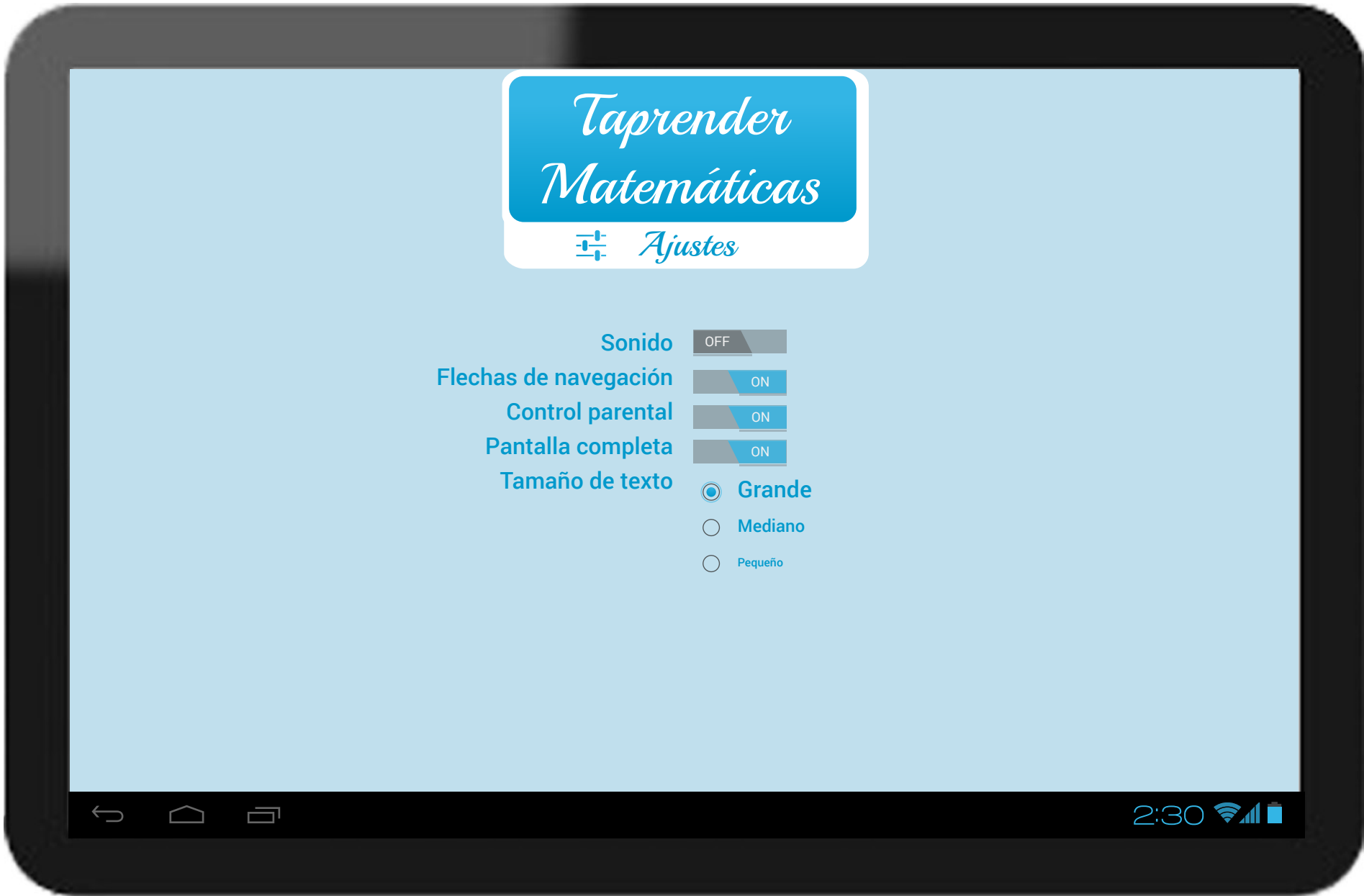
Como no es una pantalla para los juegos, su estilo visual varía dando lugar a un contexto más formal y haciendo uso de los recursos gráficos de Android, tal como recomiendan sus desarrolladores.

En esta pantalla no hay una voz en off pero si la música de la pantalla principal.

En esta primera versión del juego, los ajustes modificables son escasos. No obstante, conforme se publiquen otras versiones, habrá más variables para el sonido y el diseño.

Como nota: “Pantalla completa” aparece en los apuntes como “modo lights-out”.

Figura 28  
Escala 1:2



# Diseño gráfico

## Wireframes

### Ayuda

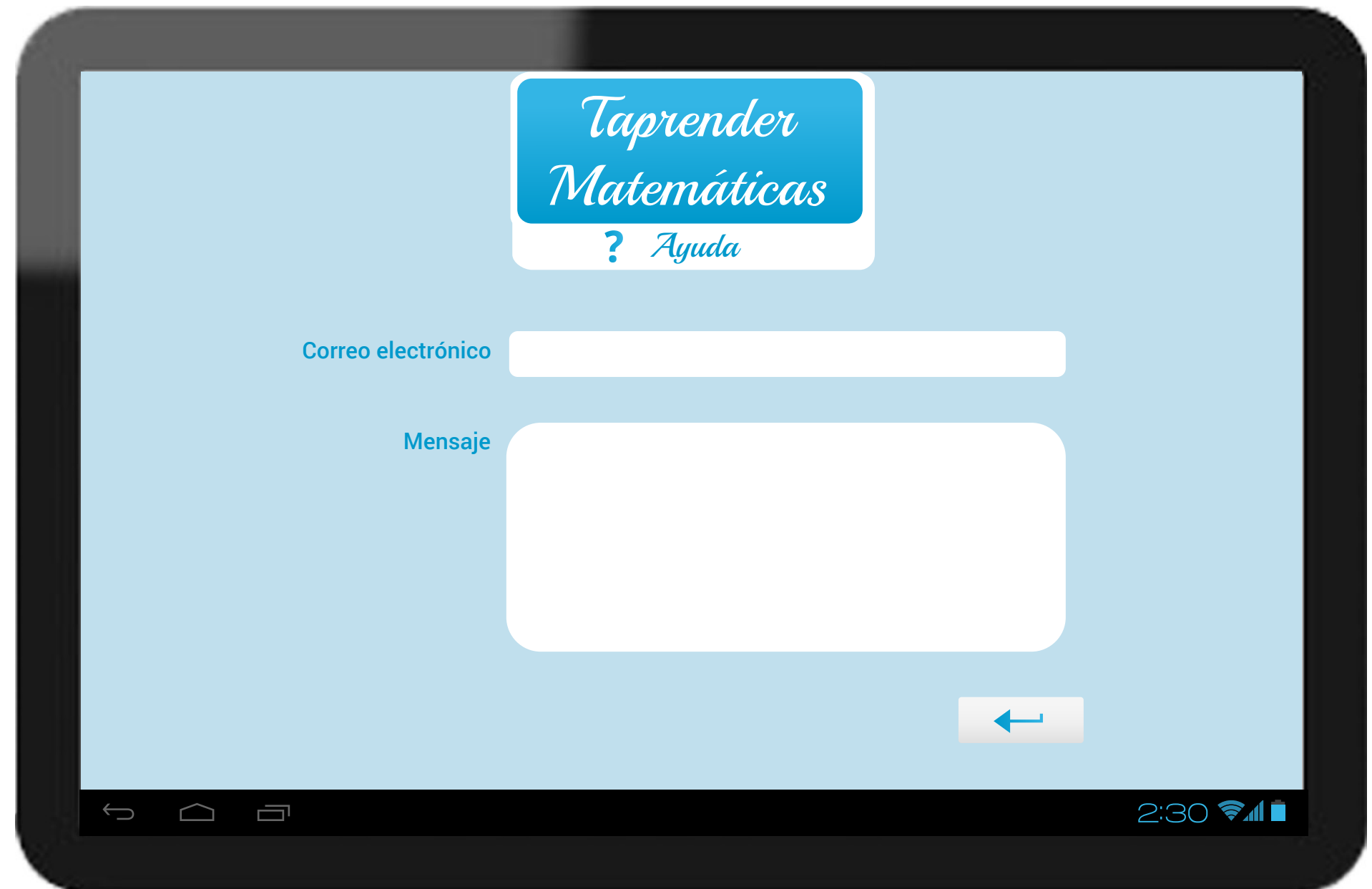
Esta pantalla cuenta con un formulario de envío para incidencias y comentarios de los usuarios acerca del juego.

En esta pantalla no hay una voz en off pero si la música de la pantalla principal.

En esta primera versión del juego, no se contempla hacer un manual de uso disponible en la app misma, si que hay pequeñas instrucciones en Facebook y Google Play Store. La causa de ello es que el contenido en las futuras versiones se basará justamente en las posibles incidencias, siempre evitando la base instructiva de este tipo de contenidos. Dejar el usuario descubrir los contenidos y darle la oportunidad de modificar características y el poder de evaluar y emitir juicio.

A partir de la siguiente versión, el juego contará con una animación a modo de captura de pantalla de un jugador que se desplaza por los contenidos de la app.

Figura 29  
Escala 1:2



# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar

Esta pantalla cuenta con un formulario de envío para incidencias y comentarios de los usuarios acerca del juego.

En esta pantalla no hay una voz en off pero si la música de la pantalla principal.

En esta primera versión del juego, no se contempla hacer un manual de uso disponible en la app misma, si que hay pequeñas instrucciones en Facebook y Google Play Store. La causa de ello es que el contenido en las futuras versiones se basará justamente en las posibles incidencias, siempre evitando la base instructiva de este tipo de contenidos. Dejar el usuario descubrir los contenidos y darle la oportunidad de modificar características y el poder de evaluar y emitir juicio.

Figura 30  
Escala 1:2





# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Conectar

Este juego consiste en conectar las estrellas por orden numérico, en caso de que no se cumpla esta orden o se intenten conectar estrellas no enumeradas, la conexión no se producirá.

El gesto a emplear es el drag. El dedo es seguido por la línea.

Los círculos blancos en esta figura, no aparecerán en el juego, son ilustrativos para señalar la posición de las estrellas que aparecerán en al completar la tarea. Para más información véase el capítulo “Diseño gráfico. Planteamiento”, disponible en la memoria del proyecto.

Al hacer tap sobre las estrellas numeradas, la voz en off pronuncia su valor.

El panel con los botones blancos, a la derecha es desactivado, su activación tiene lugar al conectar todas las estrellas.

El sombreado azul en una de las estrellas significa que es el último valor activo (al que se haya hecho tap).

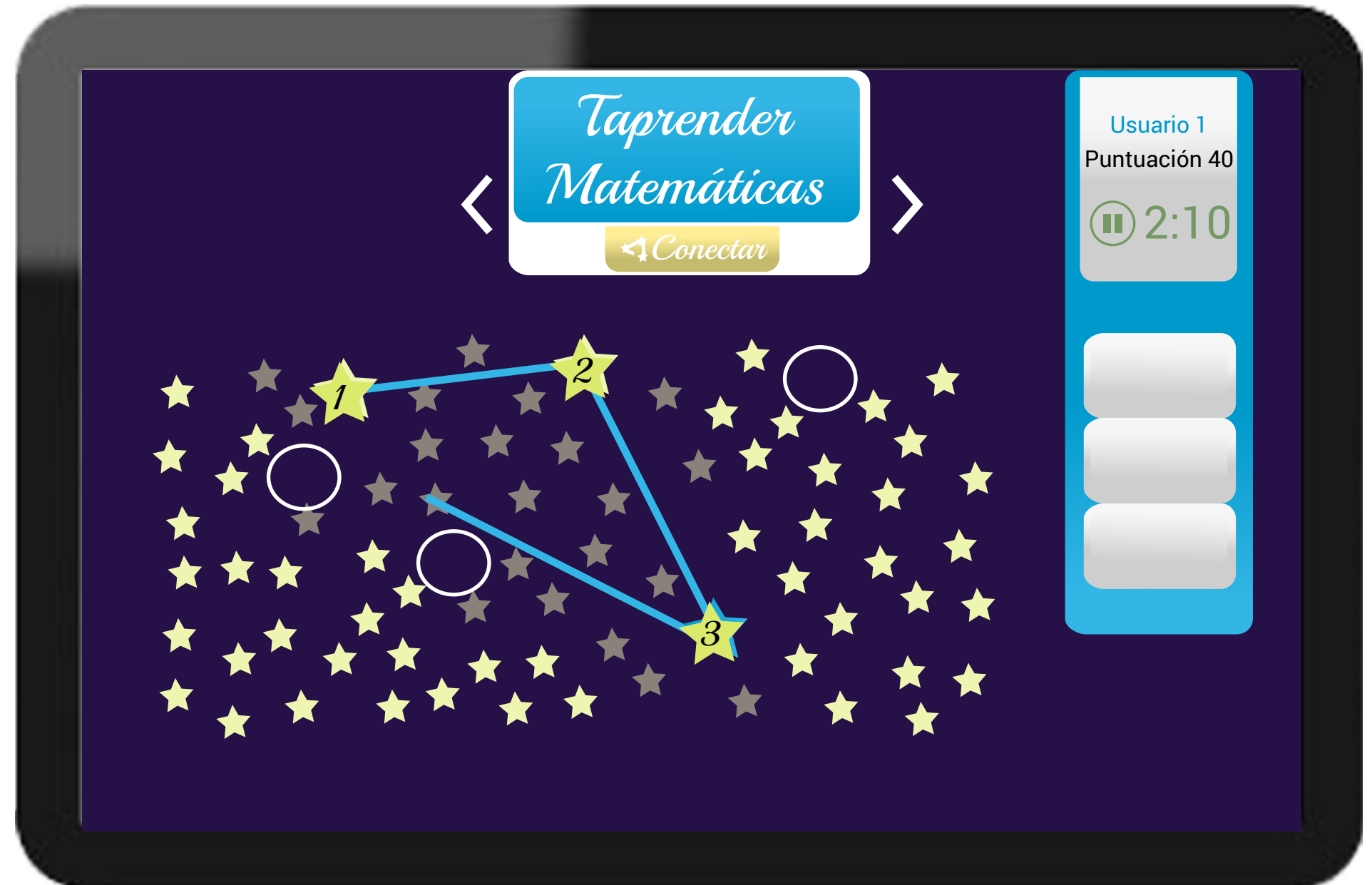


Figura 31  
Escala 1:2

# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Conectar

Esta pantalla se demuestra el resultado final de completar la primera acción de la tarea.

Las estrellas que no forman una agrupación pierden opacidad, la vuelven al ganar, cuando el usuario de respuesta correcta en el panel derecho, ya activado.

El panel derecho contiene una serie de botones ilustrativos que el usuario ha de elegir para responder a la pregunta planteada por la voz en off al conectar las estrellas, “¿Cuál es esta figura?”. Al dar respuesta errónea la voz en off: “Intentálo de nuevo”.

En esta pantalla los círculos blancos tienen el mismo valor en la figura 31, en la pantalla anterior. No obstante, aquí hay también 4 círculos verdes que sirven para marcar la siguiente agrupación de estrellas por resolver; estos círculos no aparecen en el juego, son meramente explicativos.

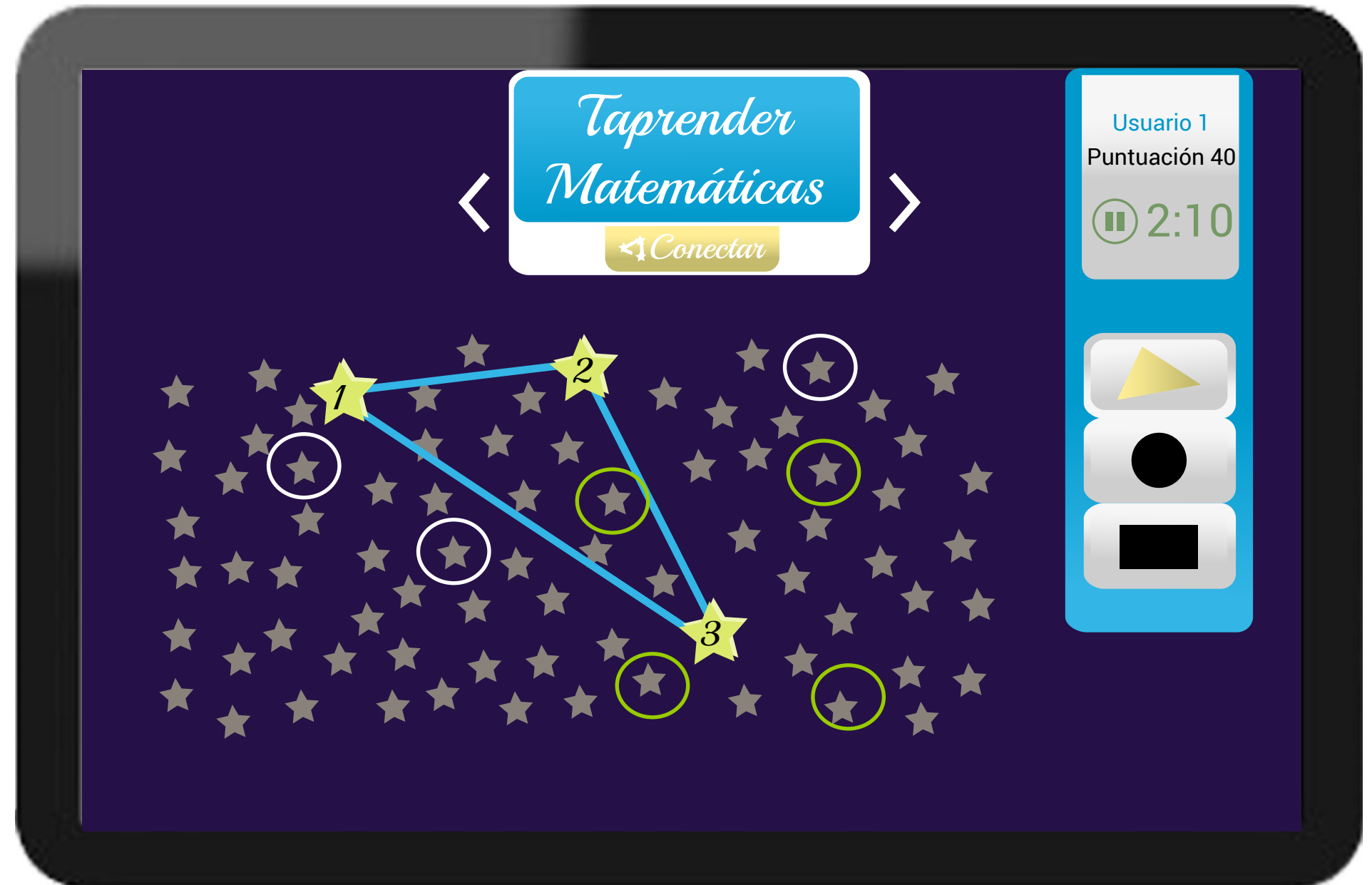


Figura 32  
Escala 1:2

# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Conectar

Esta pantalla cuenta con un formulario de envío para incidencias y comentarios de los usuarios acerca del juego.

Esta pantalla es meramente transitoria. Sirve para ilustrar la ganancia de opacidad de las estrellas, hasta el momento, no involucradas en la tarea por completar. Mientras tanto, el grupo de estrellas de la tarea completada, pierde opacidad hasta desaparecer.

Por otra parte, las estrellas de los círculos verdes agrandecen, ganan opacidad hasta lograr la de 100% y sus referencias numéricas ya son disponibles.

El panel para las respuestas es otra vez desactivado.

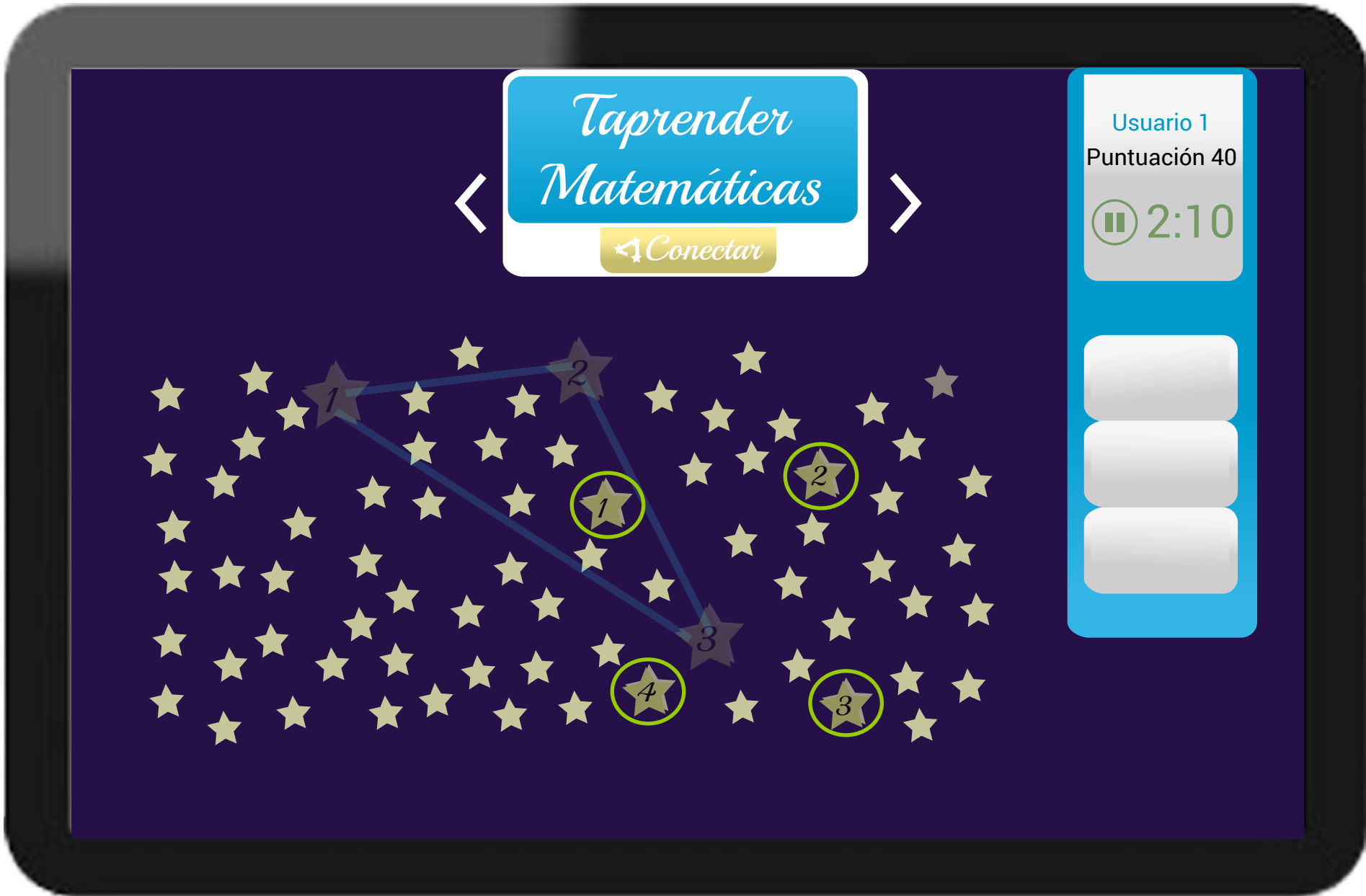


Figura 33  
Escala 1:2

# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Construir

Las figuras coloreadas se desplazan con el dedo, a modo de “drag” y se colocan en los huecos blancos que les corresponden. No hay que darles la vuelta, ni nada del estilo.

El cuadro azul y blanco en la esquina superior derecha contiene el nombre del usuario registrado, la puntuación de momento en el juego, el tiempo restante y un botón para pausar el juego.



Figura 34  
Escala 1:2

# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Construir

El wireframe en esta página, figura 35, es el resultado de la finalización de la primera acción de la tarea (construir una mariposa y contar las figuras empleadas).

Esta primera acción es colocar las piezas en su sitio, de manera que la parte izquierda de la pantalla se queda vacía de contenido.

Cuando este ocurre, se activa un movimiento panorámico horizontal, de derecha a izquierda de la mariposa, que muestra la siguiente actividad de la tarea. Resultado en figura 36.

Una vez colocados todos los elementos la voz en off dice “¡Muy bien!”.

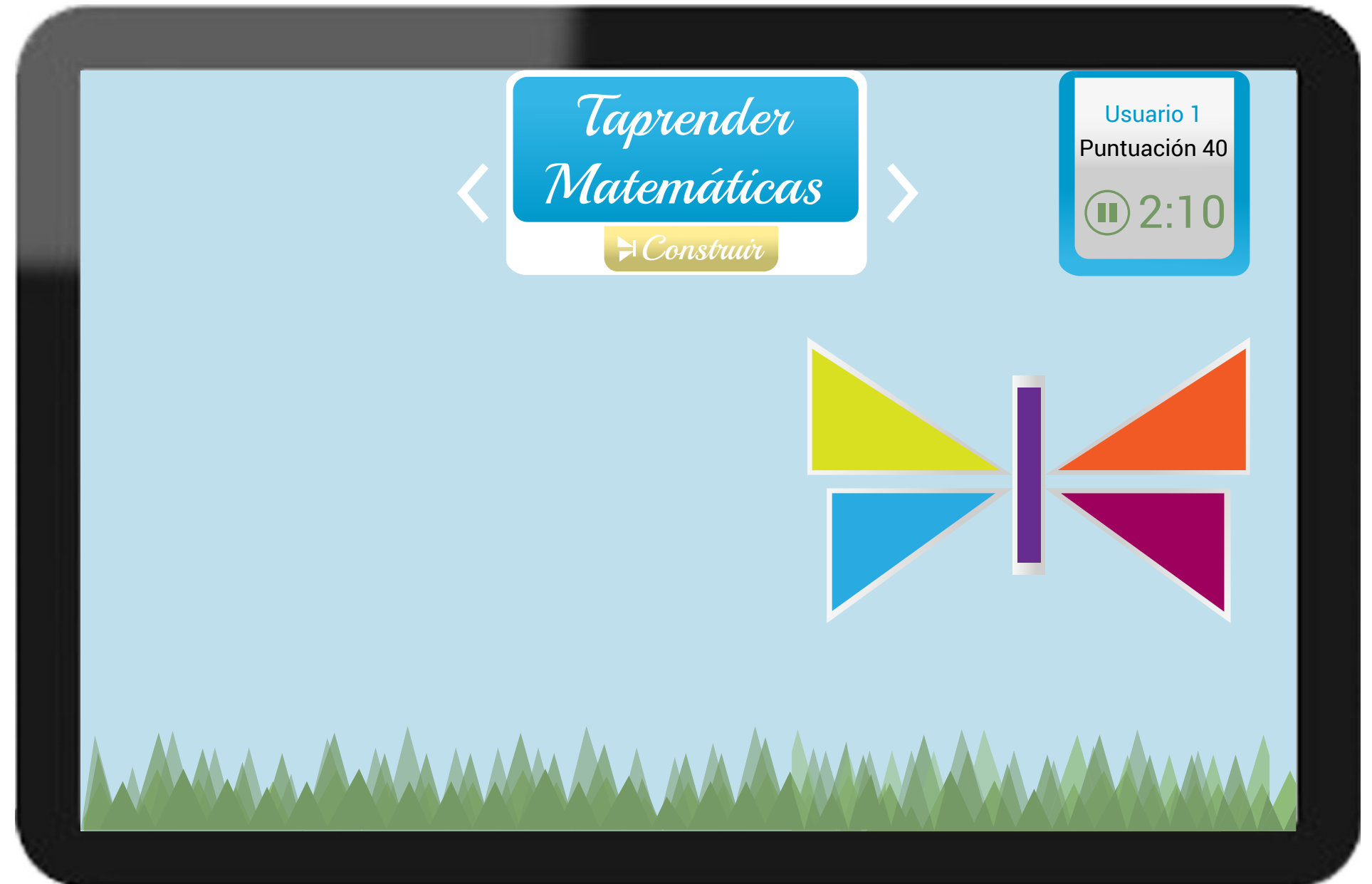


Figura 35  
Escala 1:2

# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Construir

En esta figura vemos la articulación de los contenidos en pantalla tras completar la primera acción de la tarea, figuras 34 y 35.

Esta segunda acción consiste en hacer drag de la columna de valores, colocar el número, que el usuario cree correcto, en la casilla adecuada.

El número ha de corresponder a la cantidad de figuras de cierto tipo para la construcción de la mariposa.

Al hacer click en cualquiera de los números disponibles, la voz en off pronuncia su valor. Su respuesta al dar con un valor correcto es “¡Muy bien!”, si es un valor erróneo “Intenta de nuevo” y cuando todos son correctos “Excelente”.

Cuando se da un valor erróneo, la casilla se queda naranja y el valor erróneo pierde opacidad completa en 5 segundos para dejar una casilla vacía

Significado de los colores:

Figuras:

- Dorado: respuesta correcta
- Naranja: respuesta errónea
- Negro: pendiente de respuesta

Números:

- Contorno verde: número activo en drag
- Sin contorno: número en movimiento
- Columna de respuestas:
  - Verde: respuesta correcta
  - Naranja: respuesta errónea
  - Blanco e interrogativo: pendiente de respuesta

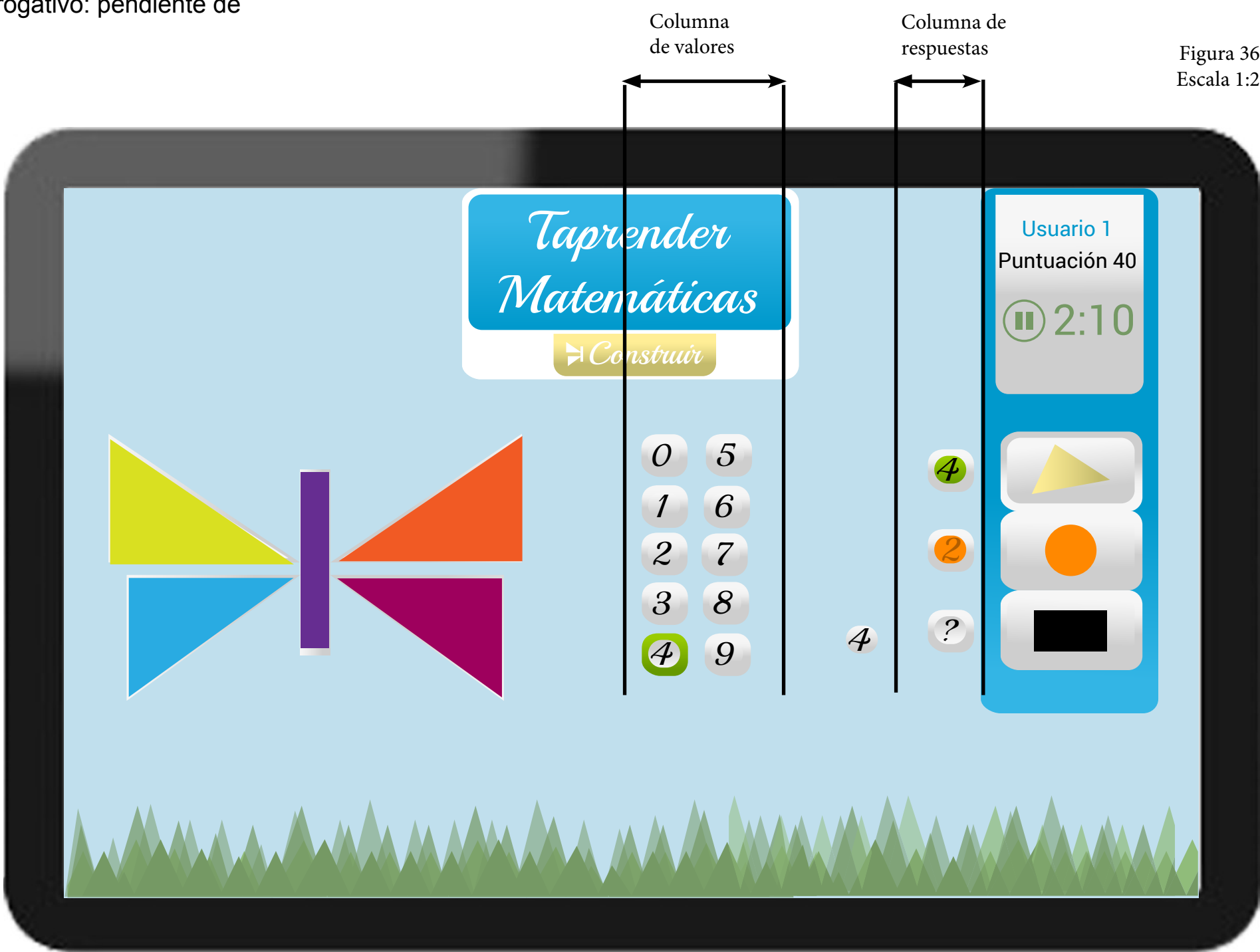


Figura 36  
Escala 1:2

# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Construir

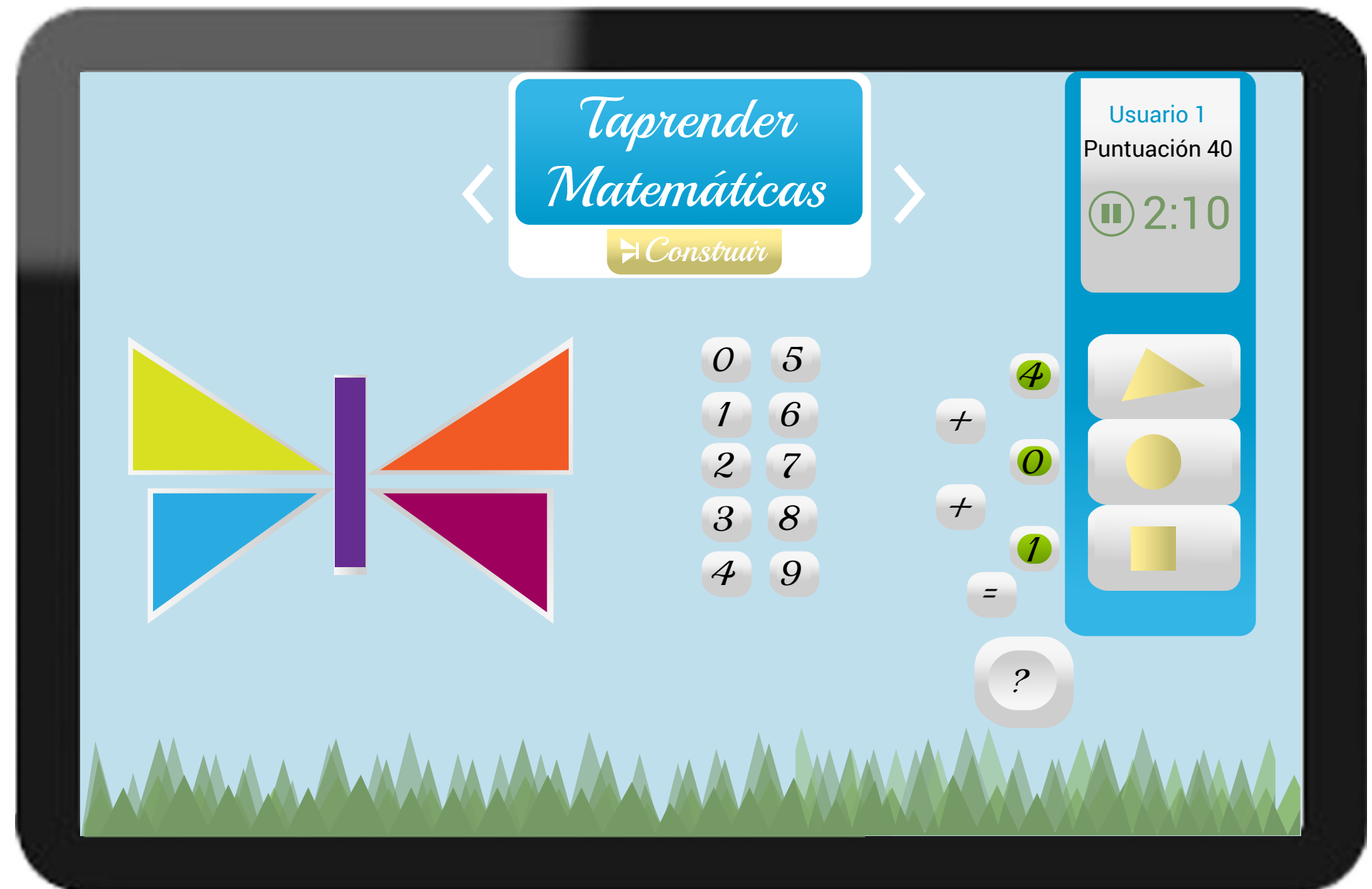
Figura 37 ilustra la tercera acción de la presente tarea.

Una vez contados todos los tipos de figuras, ahora toca sumarlos, acostumbrarse a los símbolos “+”, “?” e “=” y aprender a hacer evaluación de los recursos empleados para la tarea.

Los símbolos son elementos inactivos y la respuestas se dan como en la acción anterior, haciendo drag con el número correspondiente.

Al igual que en la pantalla anterior, al hacer tap sobre los valores numéricos la voz en off los pronuncia. Cuando finaliza tarea, pronuncia el número final y finaliza con “¡Excelente trabajo!”

Figura 37  
Escala 1:2





# Diseño gráfico

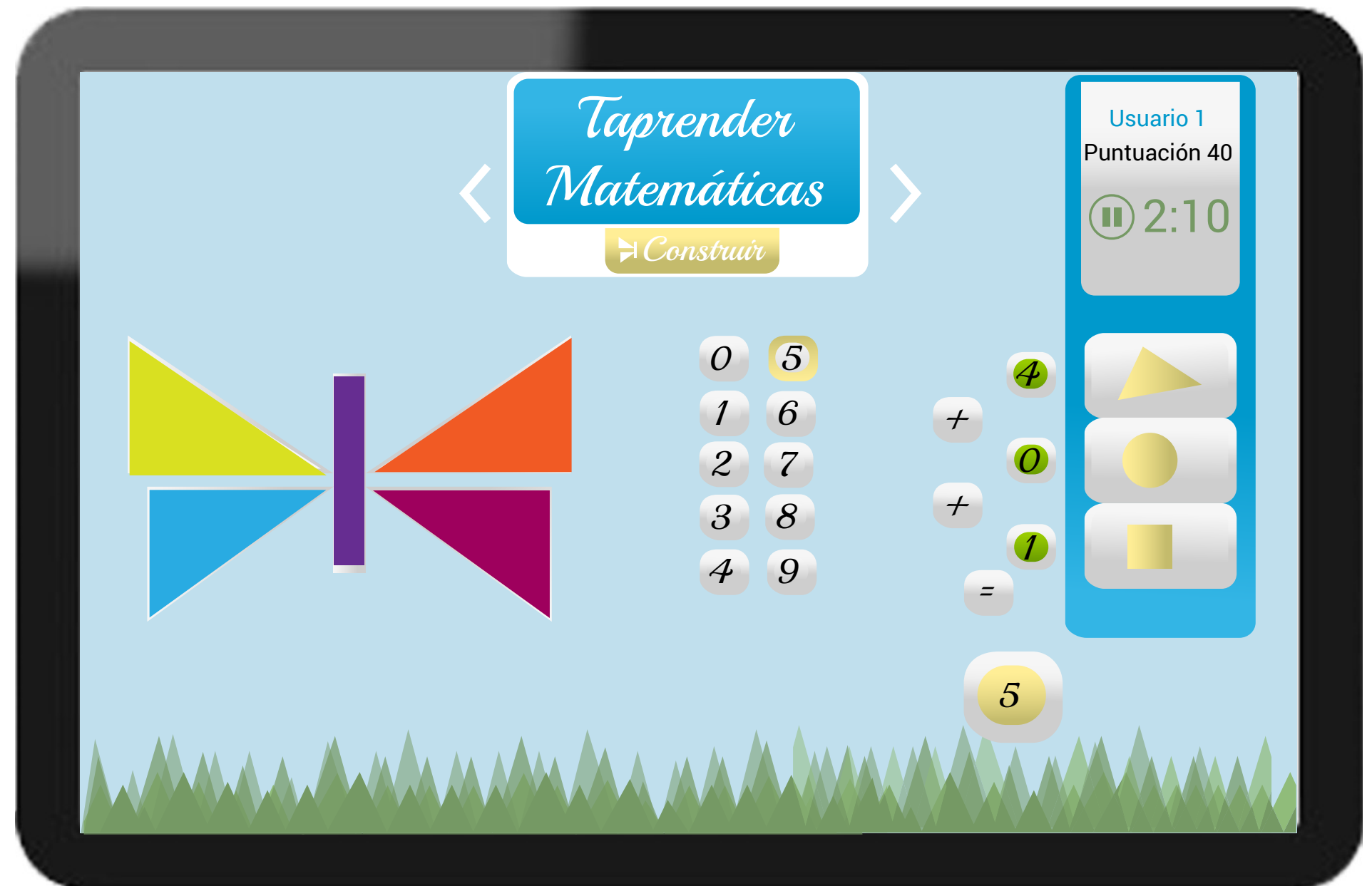
## Wireframes

### Jugar: Construir

Figura 38 muestra el resultado de la acción descrita en la página anterior.

Es la representación de la pantalla con las respuestas correctas y la tarea completada.

Figura 38  
Escala 1:2



# Diseño gráfico

## Wireframes

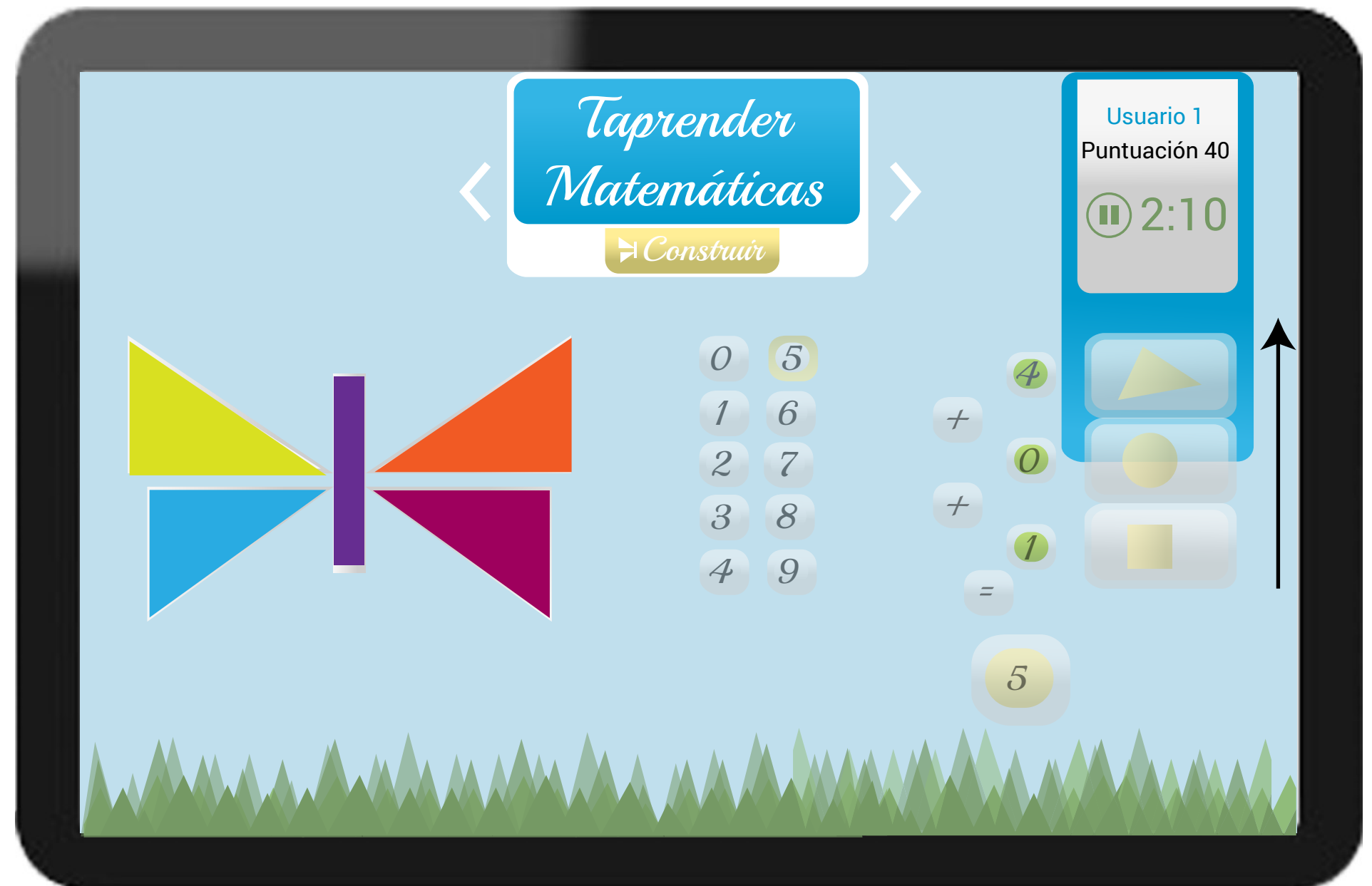
### Jugar: Construir

La figura a la derecha, no representa una pantalla del juego, sino la transición que se da al completar una tarea de construcción.

Los elementos temporales en pantalla, como los botones pierden opacidad hasta desaparecer. Mientras tanto, el panel azul se repliega hacia arriba (la flecha negra sirve para ilustrarlo) hasta colocarse en su posición y tamaño iniciales.

La voz en off “¡Muy bien!”

Figura 39  
Escala 1:2



# Diseño gráfico

## Wireframes

### Jugar: Construir

En figura 39, página anterior, vimos la transición del cumplimiento de la tarea a su resultado final que aparece en la presente página, figura 40.

La ilustración es la representación del animal final, del resultado de la construcción y los cálculos. Su aparición en pantalla es tras la desaparición de los demás elementos y la ganancia de opacidad del dibujo final.

Entre la construcción y la ilustración aparece el nombre del animal y la voz en off (siempre femenina), pronuncia el nombre del animal. Si se hace tap sobre el nombre del animal, la voz en off vuelve a pronunciarlo.

Para pasar a la siguiente tarea basta con hacer tap sobre cualquier otra zona.

Figura 40  
Escala 1:2

