PiX

Interaction notation for UX design

Guía del uso para plantilla de PiX app

PiX es un herramienta entregable del diseño que encapsula el flujo de la interacción, la cualidad de la experiencia, para colegas y clientes. PiX app contiene una fuente iconográfica diseñada especialmente para la representación de acciones y procesos involucrados en el flujo de la experiencia del usuario. Las diferentes categorías de íconos funcionan de manera aislada o como parte de una iconografía más compleja.

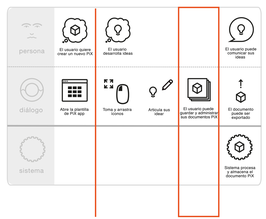
El siguiente documento explica paso a paso el uso de la plantilla de PiX app para Illustrator.

1. Partitura

La partitura presenta un lenguaje gráfico que ayuda a reflejar el flujo del tiempo implicado en la experiencia del usuario. Colocando una variedad de íconos en tres capas distintas, la partitura permite evidenciar el diseño de interacción y volverse más fácil de comprender por otras disciplinas involucradas en el proceso del diseño.

Ejemplo de partitura

Este es un ejemplo para ayudar a comprender cómo funciona la partitura



2. Capas

La partitura de interacción está dividida en tres capas: la capa del usuario, la de interacción y la del servicio.

persona

Esta capa muestra los objetivos de la persona mediante el desarrollo de su modelo mental de la tarea en cuestión. También muestra las emociones (esperadas) involucradas en la experiencia global.

diálogo

Esta es la capa del diálogo que representa las acciones concretas sucediendo en la interfaz: gestos, mensajes, acciones; toda manipulación directa de elementos y constructos sucediendo en el punto de contacto.

sistema

Esta es la capa del sistema que muestra lo que ocurre tras bambalinas, aquello que permite que el servicio se desarrolle; todas las acciones de apoyo que son entregadas y presentadas a la persona.

3. Los íconos

La fuente iconográfica PiX (v.2.5) está diseñada especialmente para representar acciones y procesos involucrados en el flujo de la experiencia del usuario. Las diferentes categorías sirven como íconos aislados o como parte de íconos más complejos.

3.1. Contenedores

Estos íconos estan diseñados para contener objetos y pueden ser utilizados en combinaciones con otros íconos, especialmente los de la categoría objetos. Pueden ser usados en cualquiera de las tres capas.

3.2. Objetos

Son objetos estandarizados que representan acciones. Estos íconos pueden ser usados en todas las capas.

3.3. Flechas y botones de reproducción

Flechas y botones estándar que pueden ser utilizados en cualquiera de las tres capas, especialmente en conjunto con otros íconos.

3.4. Usuario: expresiones faciales

Estos íconos estan diseñados para su uso en la primera capa de las partituras (persona), de manera de representar emociones del usuario y sus reacciones producidas por la interacción y el diálogo con el sistema.

3..5 Usuario: gestualidad touch

Los íconos de gestualidad touch representan los movimientos del usuario y sus acciones usando la mano. Estos íconos pueden ser usados en la segunda capa de la partitura de interacción.

3..6 Aparatos y controles

Estos íconos son apropiados para la segunda capa (el diálogo de la interacción). En conjunto con los íconos de gestualidad touch, buscan representar las acciones posibles del usuario en la interfaz.

4. Íconos agrupados

Los íconos de PiX pueden ser dispuestos uno sobre otros, constuyendo íconos "agrupados", expandiendo el set inicial.
Para la apilación de elementos es necesario el uso de grillas que ayudan a colocar los íconos en determinadas posiciones.

4.1. Grillas y ejemplo

Las grillas tienen como propósito su uso en alineación de íconos y su correcto agrupamiento de contenedores y objetos, objetos entre sí, objetos y flechas , gestos touch, etc.

4.2 Gestualidad touch

Los íconos son construidos a partir de elementos como flechas y objetos y su agrupación con gestualidad touch. Estos pueden ser incorporados en la capa de diálogo de la partitura.

4.3 Aparatos y controles

Estos íconos incluyen acciones en el móvil, acciones genéricas y particulares del mouse, y controles para el trackbad y teclado.

4.3.1 Móvil

4.3.2 Controles mouse

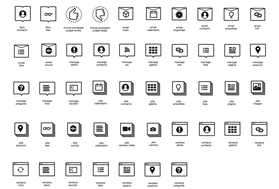
4.3.2 Controles trackpad y teclado

4.4 Usario: intenciones y acciones

Esos íconos agrupados son compuestos de manera de reflejar los deseos y acciones del usuario durante la interacción. Varían desde el pensar y decir, hasta el enviar un email y otros; y deberían ser aplicados en las primeras dos capas de la partitura de interacción.

4.4.1 Usuario: intenciones

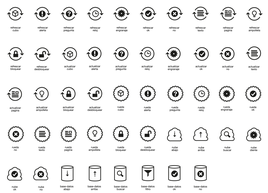
4.4.1 Usuario: acciones



4.4.1 Acciones de objetos

4.5 Respuesta del sistema

Los íconos de respuesta del sistema deberían ser utilizados en la última capa de la partitura, representando el modo en que el sistema reacciona frente a las acciones del usuario.



Nombre de partitura

Descripción partitura

persona		
diálogo		
sistema		

Comentarios sobre las acciones compendidas en la partitura