

LUMIÈRE

watch diferent



Lumière es la culminación de un gran proceso llevado a cabo durante algunos meses que tenía por finalidad la creación de una interfaz responsive, adaptable a PC, tablet y móvil, que permitiera a sus usuarios, entre otras, la visualización de material audiovisual clásico de autor.

OBJETIVOS DE COMUNICACIÓN

1

Otorgar una experiencia lujosa para un tipo de usuario muy concreto.

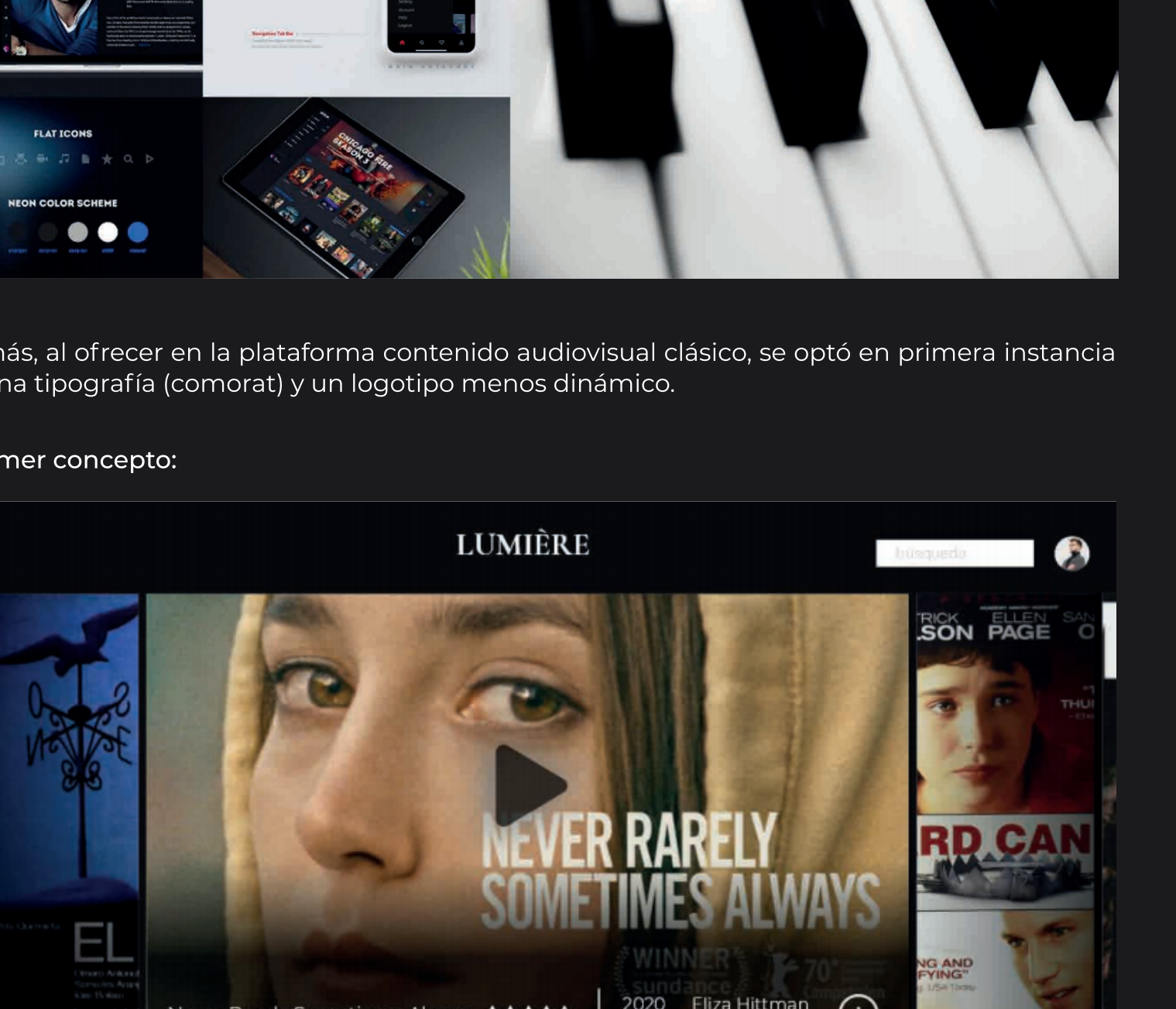
El usuario tipo de este contenido es alguien que sabe bien lo que quiere y que, por lo general, tiene un alto nivel de conocimientos sobre el cine de autor y/o cine clásico. Es por ello que la experiencia que se le debe ofrecer a la comunidad de consumidores de este producto debe ser del más alto nivel, generando una entorno íntimo y exclusivo. El usuario se debe sentir a gusto, como si la experiencia hubiese sido creada especialmente para él y con la posibilidad de poder interactuar con otros amantes del cine clásico de autor.

2

Generar un entorno intuitivo y cómodo para el usuario.

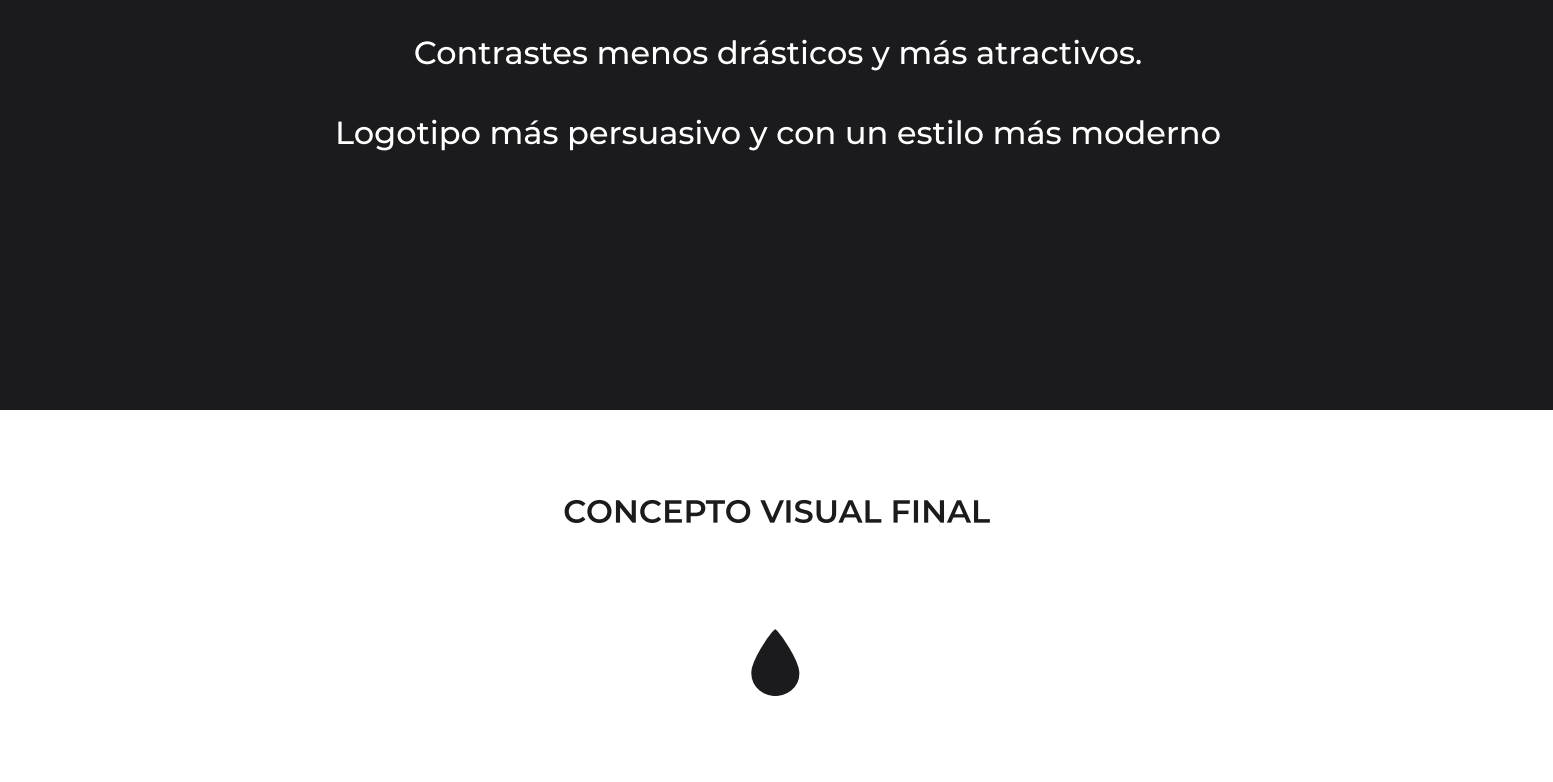
La interfaz diseñada debe ser sencilla de aprender a usar y de recordar. En el mundo de la reproducción de contenido digital los iconos y la acción que representan está enormemente estandarizado. Por ello, el entorno digital a diseñar debe seguir las representaciones mínimas establecidas por predecesores tales como Netflix o YouTube.

VALORES CLAVE



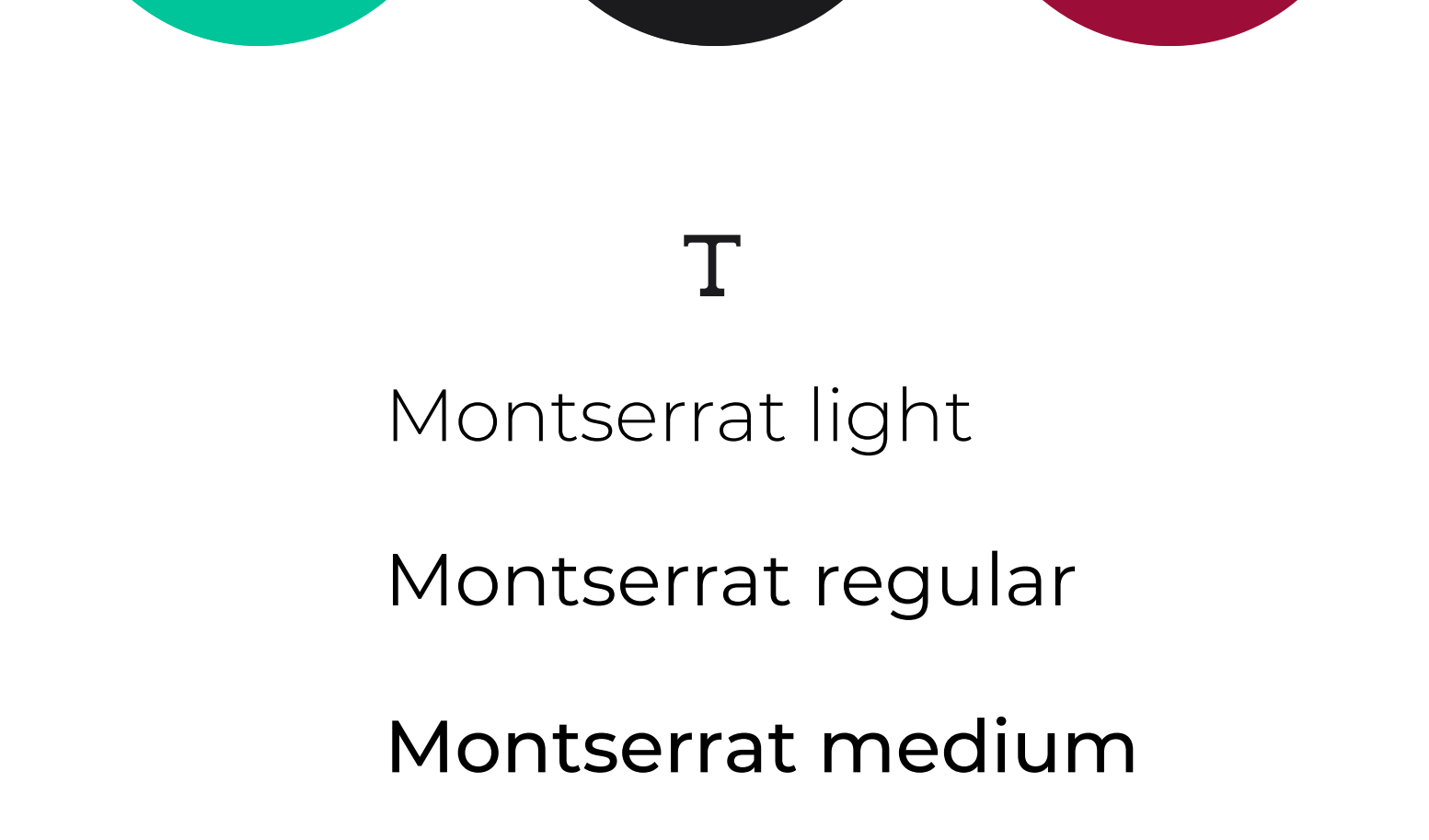
EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO

Para integrar los valores definidos anteriormente a la plataforma, se planteó des de un inicio basar la estética de la interfaz en un concepto muy básico: el contraste. Los primeros conceptos, provenientes de la inspiración obtenida del moodboard, planteaban aplicar el contraste mediante el uso del blanco y el negro.



Además, al ofrecer en la plataforma contenido audiovisual clásico, se optó en primera instancia por una tipografía (comórat) y un logotipo menos dinámico.

El primer concepto:



Pronto se comprobó la poca atracción que ésta propuesta provocaba en los usuarios y en el exceso de contraste que producía el blanco con el negro en algunos elementos. Un ejemplo de ello lo podemos ver en la imagen anterior, en el campo de búsqueda.

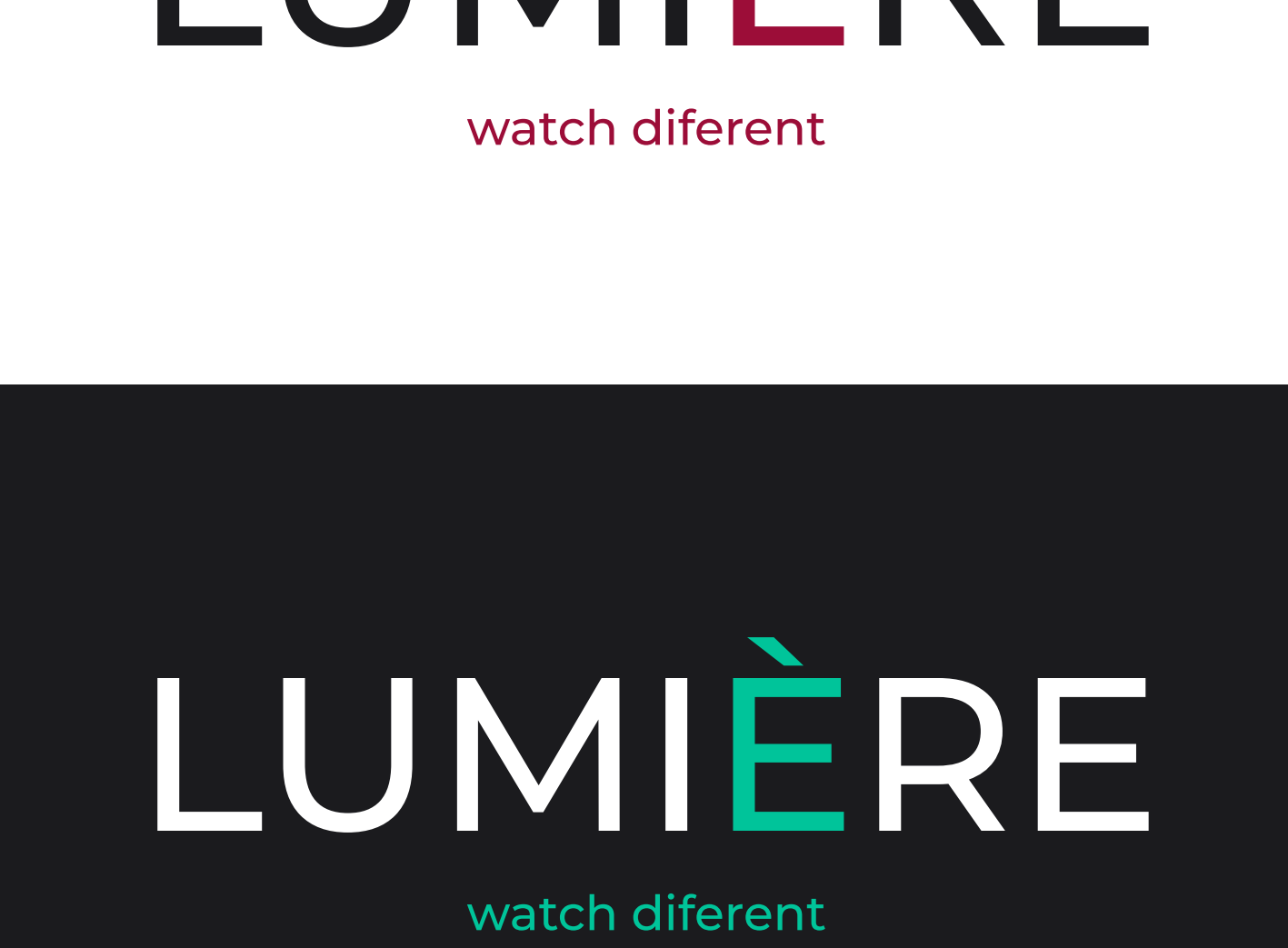
El cambio

Una vez detectadas las posibles mejoras a aplicar a la primera propuesta, se siguió a elaborar una propuesta que incorporara lo siguiente:

Contrastes menos drásticos y más atractivos.

Logotipo más persuasivo y con un estilo más moderno

CONCEPTO VISUAL FINAL



T

- Montserrat light
- Montserrat regular
- Montserrat medium
- Montserrat semibold



LUMIÈRE

watch diferent

LUMIÈRE

watch diferent

LUMIÈRE

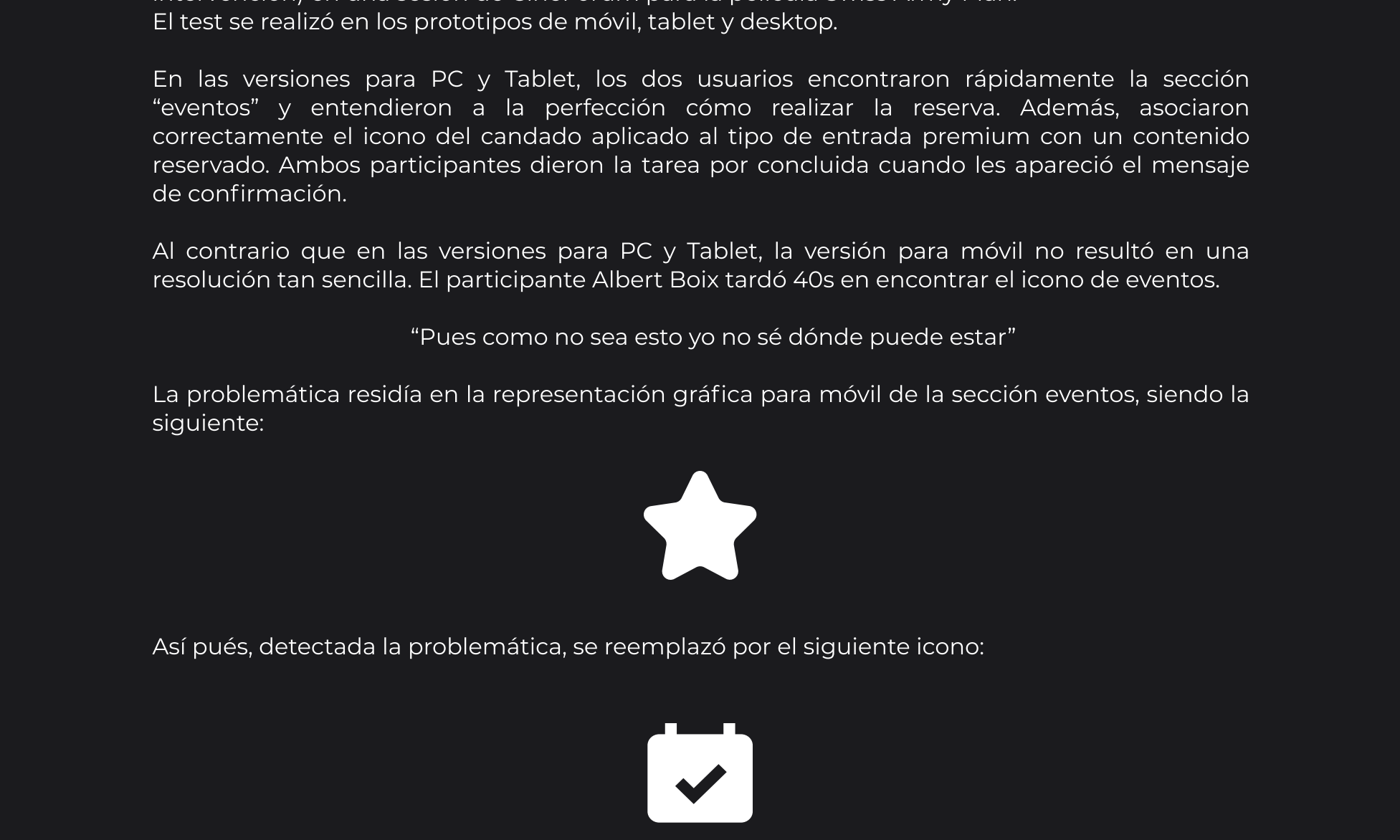
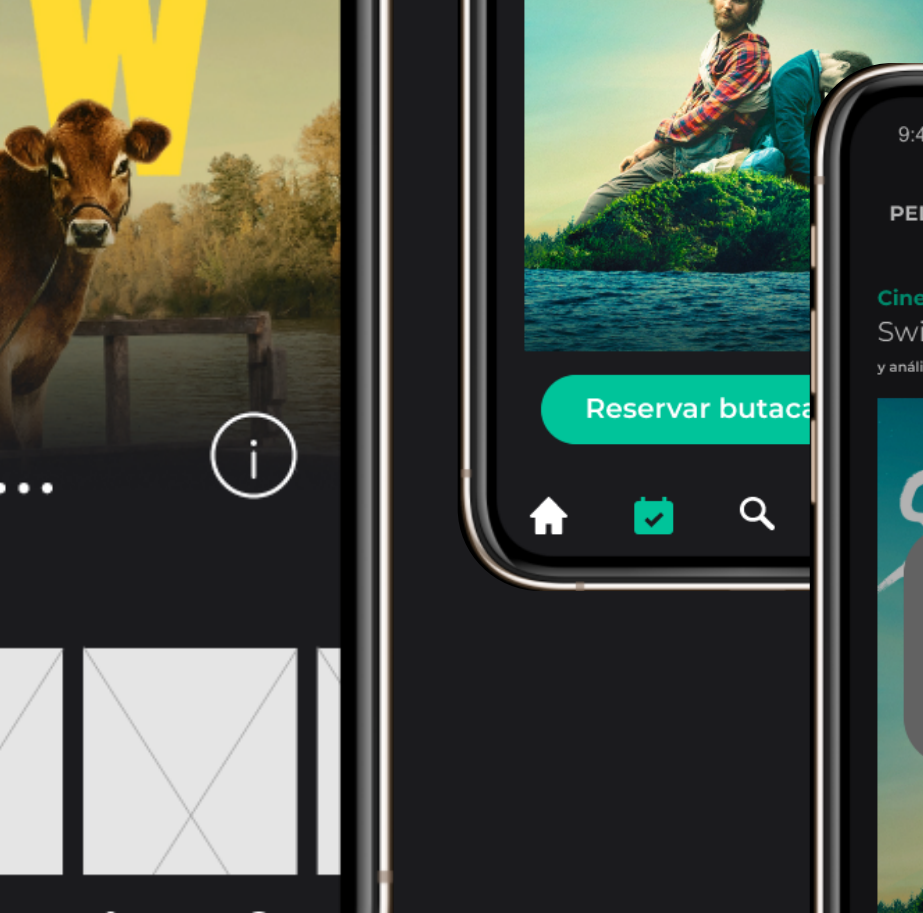
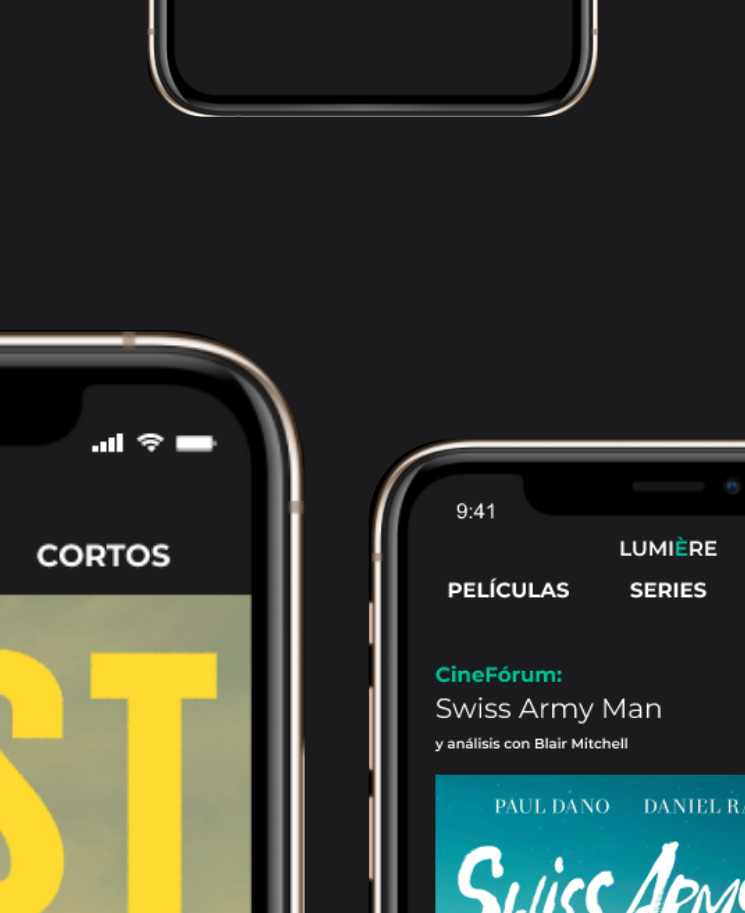
watch diferent

PROTOTIPADO

Para el prototipado se eligieron los anchos de pantalla siguientes:

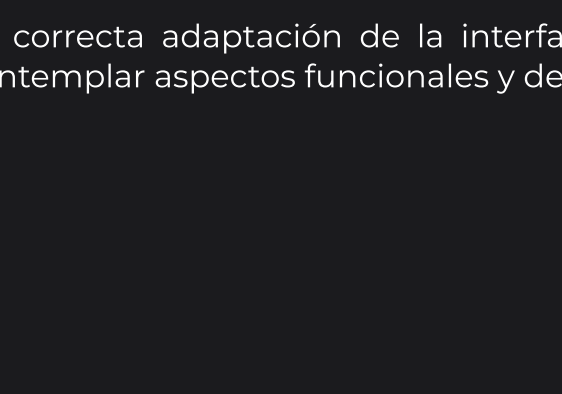
- 1440 X 1024 Desktop
- 1194x834 Ipad Pro 11"
- 375 X 612 Iphone Pro / X

La tarea definida fue la reserva de una butaca regular (sin intervención) en una sesión de CineFórum para la película Swiss Army Man.



TESTS CON USUARIOS

Objetivo del test: Encontrar posibles errores de diseño e interacción en la plataforma creada
Participantes: Se realizó el test a 2 usuarios de perfiles muy distintos.



Elena Sanmartín
23 años
licenciada en management
trabajando como jefa de marketing
intereses:
- arte
- startups tecnológicas
- gimnasio

Albert Boix
62 años
licenciado en física
jubilado y amo de casa
intereses:
- alemán
- deportes
- sudokus

Al inicio del test se les explicó la tarea a realizar. Realizar la reserva de una butaca regular (sin intervención) en una sesión de CineFórum para la película Swiss Army Man. El test se realizó en los prototipos de móvil, tablet y desktop.

En las versiones para PC y Tablet, los dos usuarios encontraron rápidamente la sección "eventos" y entendieron a la perfección cómo realizar la reserva. Además, asociaron correctamente el icono del candado aplicado al tipo de entrada premium con un contenido reservado. Ambos participantes dieron la tarea por concluida cuando les apareció el mensaje de confirmación.

Al contrario que en las versiones en un PC y Tablet, los usuarios se trataban en una resolución tan sencilla. El participante Albert Boix tardó 40s en encontrar el icono de eventos.

"Pues como no sea esto yo no sé dónde puede estar"

La problemática residía en la representación gráfica para móvil de la sección eventos, siendo la siguiente:

Así pues, detectada la problemática, se reemplazó por el siguiente icono:

CONCLUSIONES

- La creación de una biblioteca de elementos es esencial a la hora de crear y mantener una interfaz digital. La incorporación de esta herramienta simplifica y estandariza enormemente la creación de nuevas pantallas y la adaptación de elementos.
- Disponer de tipos de texto y color establecidos y correctamente anidados permite realizar pruebas y variaciones al instante.
- Las interfaces digitales son entes en constante movimiento y cambio. Es tarea del diseñador preparar el conjunto para que pueda seguir el ritmo necesario.
- La correcta adaptación de la interfaz a distintos dispositivos y anchos de pantalla debe contemplar aspectos funcionales y de entorno.