

DISEÑO DE LA SOLUCION

INTERFAZ DE USUARIO Y PROTOTIPOS

La interfaz de usuario es el medio con el que el usuario puede comunicarse con nuestra aplicación.

Normalmente la interfaz de usuario destaca por ser fácil de entender e intuitiva, es por eso que hemos utilizado en la aplicación de Naturaleza Viva, una sección principal en la que hemos expuesto las diferentes acciones de la aplicación en una misma pantalla.

Cada acción la hemos descrito con una imagen y un título, por lo que hemos conseguido que sea altamente intuitiva para todo tipo de usuario.

A continuación iremos detallando las características de cada una de las pantallas que vamos a ir encontrando con el uso de la aplicación.

Otro aspecto fundamental en el desarrollo de las interfaces de usuario son los colores a utilizar. Con el objetivo de generar una aplicación amigable hemos utilizado tres colores; el blanco, para generar una sensación de limpieza y minimalismo, un color verde bosque, ya que es un color característico de la naturaleza y un color verde encina, para aquellos pequeños detalles.

Al contar con dos aplicaciones, una móvil y otra de escritorio las detallaremos por separado. Comenzaremos por la aplicación móvil y acabaremos con la aplicación de escritorio.



APLICACIÓN MOVIL

Login

Primera página que nos vamos a encontrar al instalar la aplicación. En ella encontraremos dos campos a rellenar, el usuario/correo electrónico y la contraseña, y dos botones, uno para iniciar sesión y otro para registrarse.



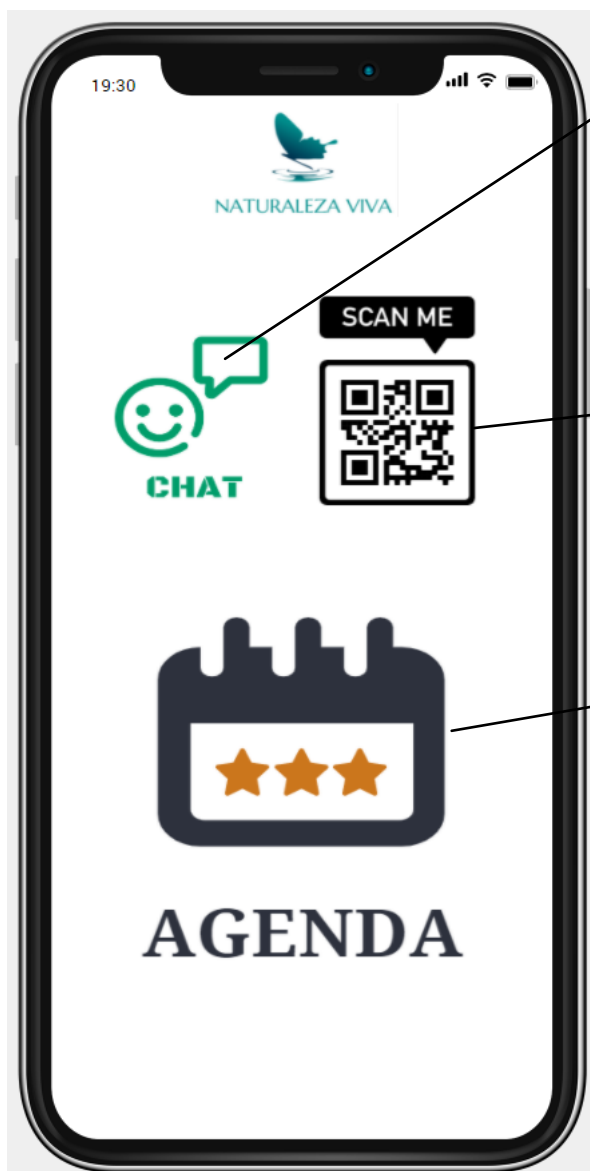
PANTALLA DE REGISTRO

En esta pantalla nos tendremos que crear un usuario dentro de la aplicación, mediante nuestro correo electrónico, cuenta de google o twitter. Para el primer caso tendremos que rellenar adecuadamente los campos vacíos y pulsar el botón de registrarse. Y en el caso de querer registrarnos con nuestra cuenta de google o twitter simplemente debemos pulsar el botón indicado.



PANTALLA PRINCIPAL

En esta pantalla encontramos todas las opciones que la aplicación nos va a dejar llevar a cabo, tanto la lectura de QR, para obtener la ficha del animal al que pertenece dicho código, como el chat con la central (aplicación de escritorio) y por ultimo tendremos acceso a la agenda semanal en la que figuraran todos las liberaciones producidas.



Botón de acceso a la pantalla de chat donde poder enviar y recibir mensajes

Botón de Acceso a la pantalla de escaneo, donde podremos escanear el chip de cualquier animal con la ayuda de la cámara del dispositivo.

Botón de acceso a una pantalla que nos mostrará un calendario semanal con las actividades realizadas

PANTALLA DE MENSAJERIA

En esta pantalla nos encontramos con la sección de mensajería entre la aplicación móvil y la aplicación de escritorio situada en la central de Naturaleza Viva, con la cual podrá intercambiar mensajes en tiempo real.

Podremos escribir nuestro mensaje y al darle al botón de enviar se situara en la parte superior derecha de la pantalla. Y los mensajes recibidos se situaran en la parte superior izquierda consecutivamente.



PANTALLA DE LECTURA DE QR

En esta pantalla, mediante la utilización de la cámara del dispositivo, podremos hacer lectura del código QR que lleve consigo el animal en cuestión. Esto nos mostrara la ficha del animal a quien pertenece el QR escaneado.



Código QR a escanear del animal del cual queremos mostrar sus datos

Botón con el cual podremos acceder a la ficha del animal.

Botón para volver a la pantalla anterior

PANTALLA DE AGENDA SEMANAL

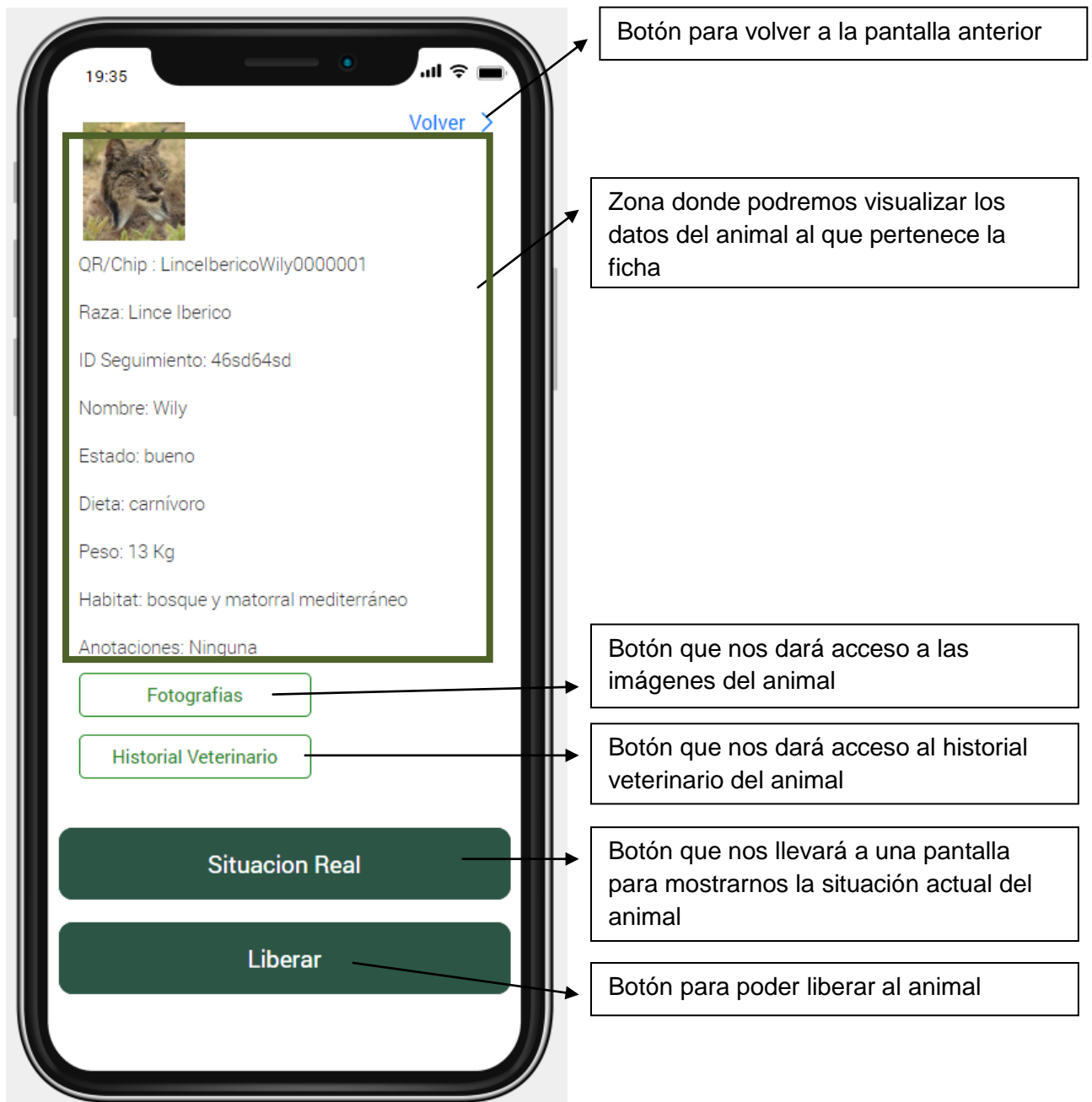
Pantalla en el que mostraremos los días de la semana con las tareas realizadas cada día. De entrada mostraremos el día actual.

Tendremos la oportunidad de acceder a cada una de las tareas mostradas en la agenda. En nuestro ejemplo, tratamos la tarea de un animal liberado, por lo que podremos acceder a ella pulsando sobre la tarjeta y nos llevara a la pantalla de seguimiento del animal.



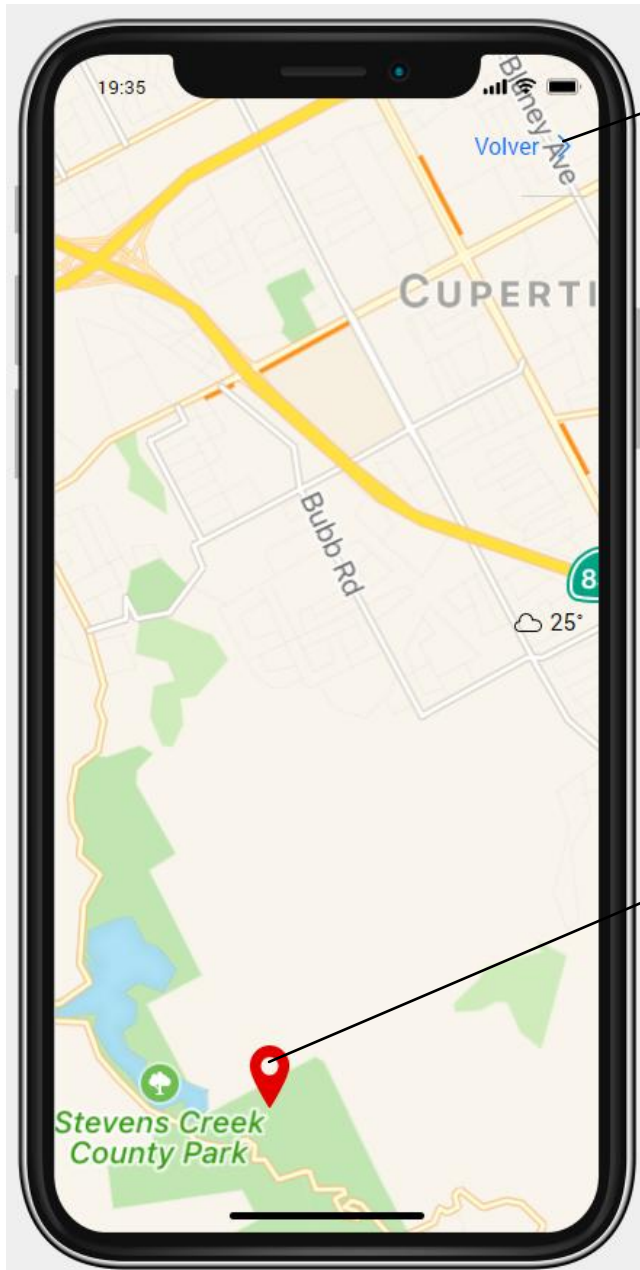
FICHA DEL ANIMAL ESCANEADO

Ficha del animal escaneado, donde mostraremos toda la información disponible acerca de él (chip, raza, id de seguimiento, nombre, estado, dieta, peso, hábitat, anotaciones, fotografías y su historial veterinario). También contaremos con la posibilidad de liberarlo si aun no lo estuviera, así de poder acceder a la situación real del mismo.



PANTALLA DE SEGUIMIENTO

Pantalla que nos mostrará un mapa con la situación actual del animal

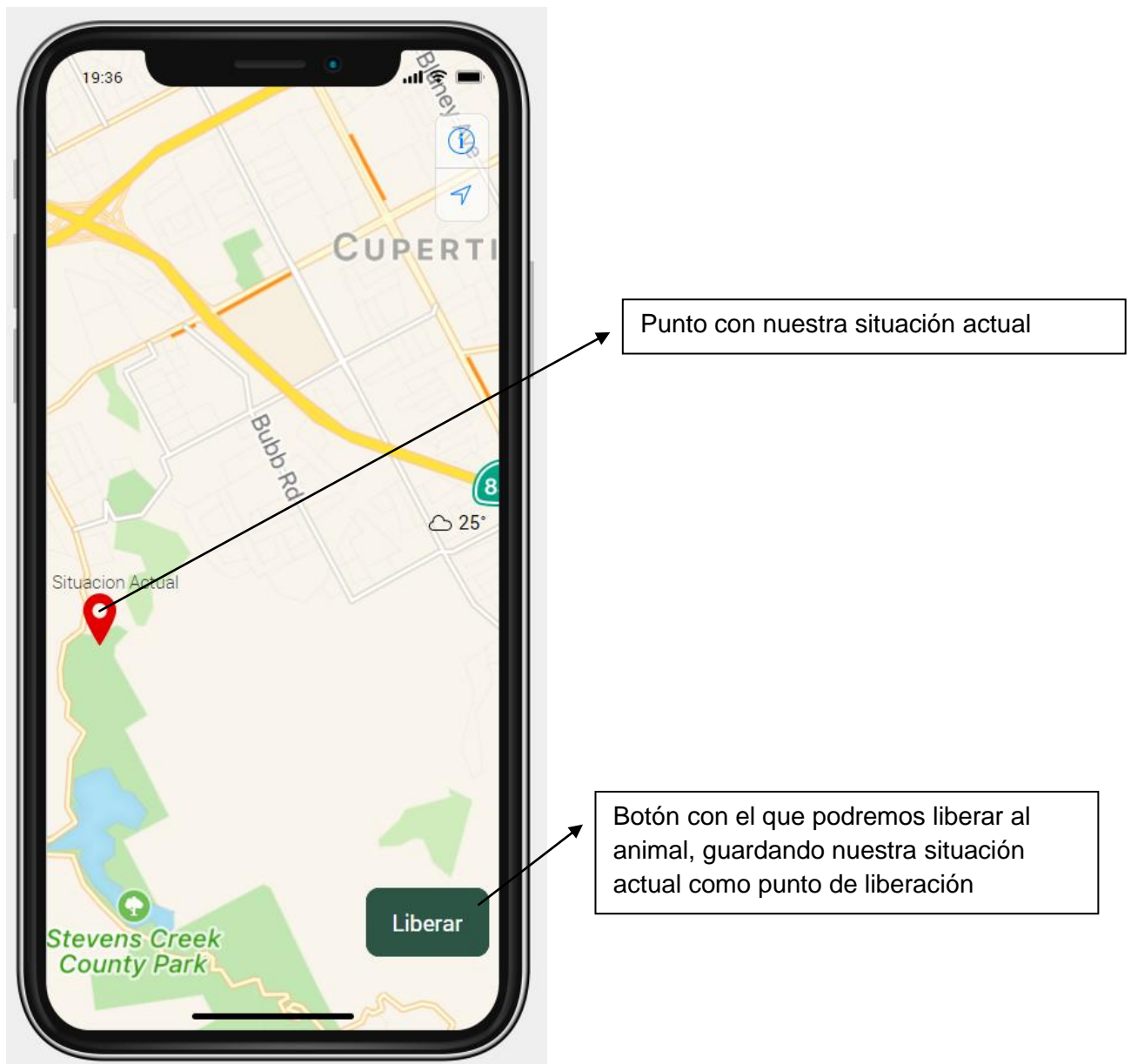


Botón para volver a la pantalla anterior

Punto donde se encuentra el animal

PANTALLA DE LIBERACION DEL ANIMAL ESCANEADO

En esta pantalla, gracias a la localización del dispositivo podremos realizar la liberación del animal. En el momento en el que pulsemos el botón de liberación el animal contará como liberado y como punto de liberación contara nuestra localización actual.



APLICACIÓN DE ESCRITORIO

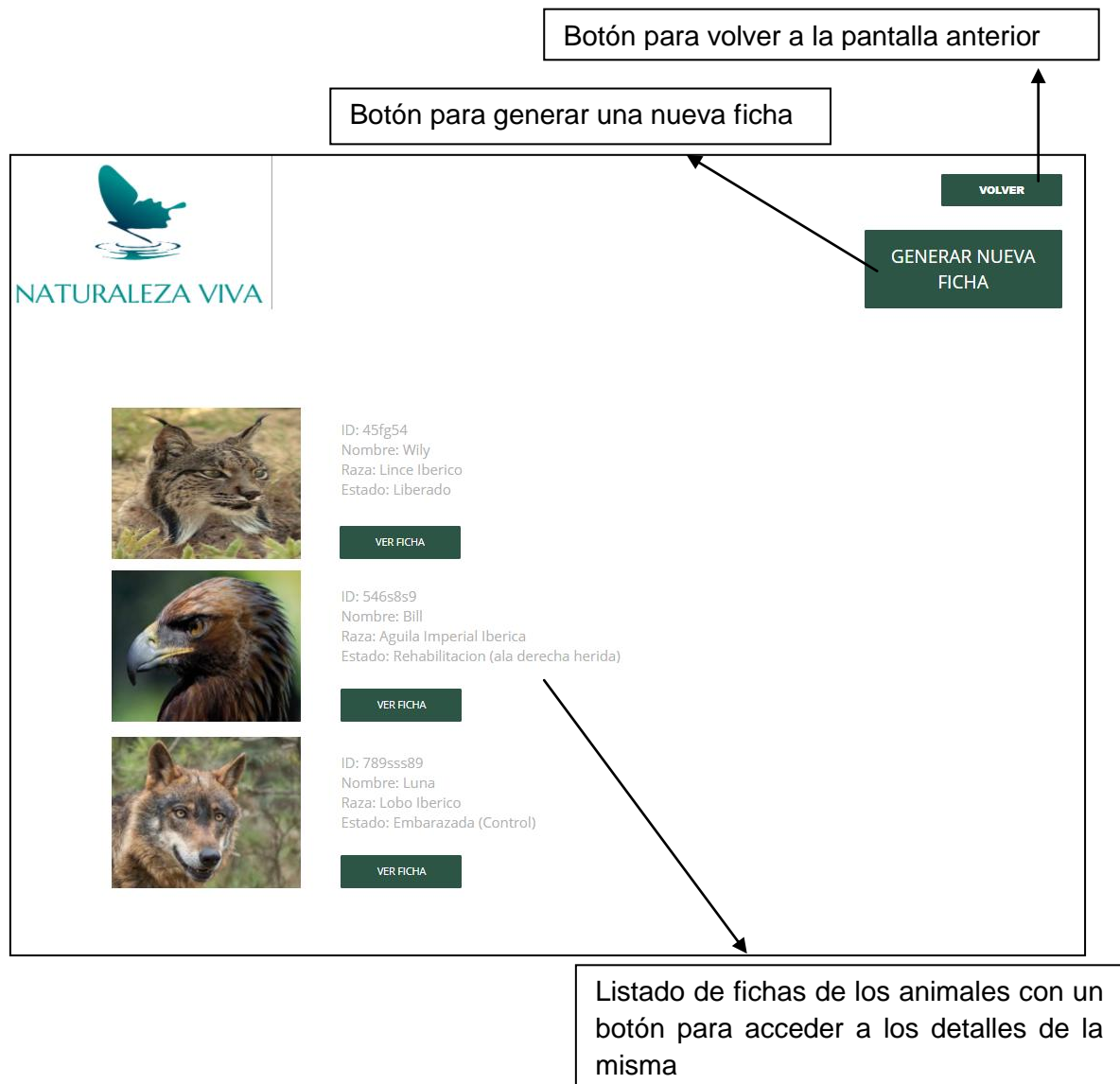
PANTALLA PRINCIPAL

Esta pantalla será la que nos encontremos al acceder a la aplicación. En ella encontramos de manera muy intuitiva cuatro acciones que podemos realizar, ya sea gestionar las fichas de los animales, gestionar las puestas en libertad de los animales, ver el historial de acciones de Naturaleza Viva y por ultimo mandar mensajes a cualquier usuario de la aplicación.



GESTION DE ANIMALES

En esta pantalla encontramos todos los animales con los que cuenta Naturaleza Viva. A parte de poder visualizar la ficha de cada animal, podremos incluir nuevos animales en nuestro sistema



GESTION DE PUESTAS EN LIBERTAD

En esta pantalla listaremos aquellos animales puestos en libertad, para poder llevar un seguimiento y poder acceder a su ficha en cualquier momento



HISTORIAL DE ACCIONES

Pantalla que nos mostrará todas aquellas tareas llevadas a cabo

Botón para volver a la pantalla anterior



NATURALEZA VIVA

VOLVER

HISTORIAL DE ACCIONES

Lorem Ipsum (25)

	NUMERO DE ACCION	TAREA REALIZADA	ESTADO	ANOTACIONES
	4565548DF	SOLTAR LINCE IBERICO MACHO	ACABADA	EL ANIMAL EVOLUCIONA CORRECTAMENTE
	4565548DF	SOLTAR LOBO IBERICO MACHO	ACABADA	EL ANIMAL EVOLUCIONA CORRECTAMENTE
	4565548DF	SEGUIMIENTO CIGÜEÑA NEGRA HEMBRA	ACABADA	EL ANIMAL EVOLUCIONA CORRECTAMENTE
	4565548DF	SEGUIMIENTO QUEBRANTAHUESOS MACHO	ACABADA	EL ANIMAL EVOLUCIONA CORRECTAMENTE
	4565548DF	SEGUIMIIRNTO UROGALLO MACHO	ACABADA	EL ANIMAL EVOLUCIONA CORRECTAMENTE
	4565548DF	SEGUIMIENTO LINCE IBERICO HEMBRA	ACABADA	EL ANIMAL EVOLUCIONA CORRECTAMENTE
	4565548DF	SOLTAR LINCE IBERICO HEMBRA	ACABADA	EL ANIMAL EVOLUCIONA CORRECTAMENTE

PANTALLA DE MENSAJERIA

Pantalla que nos permitirá la comunicación con los distintos usuarios de la aplicación móvil.



FICHA DE ALTA DE UN NUEVO ANIMAL

A continuación se muestra la ficha que se ha de rellenar para la incorporación de un nuevo animal. En esta pantalla simplemente debemos rellenar todos los campos disponibles y pulsar sobre el botón de guardar.


NATURALEZA VIVA

VOLVER

FICHA


HISTORIAL

IMAGENES


GUARDAR

FICHA DE UN ANIMAL

A continuación se muestra una ficha con los datos de un animal.


NATURALEZA VIVA

VOLVER



FICHA

HISTORIAL

SEGUIMIENTO

IMAGENES

GUARDAR

SEGUIMIENTO DEL ANIMAL

En la pantalla siguiente se mostrará con un icono de localización, el punto donde se encuentra el animal seleccionado y las coordenadas que llevan hasta él.

