

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the text 'DI'.

DI

Práctica 1

PLANIFICACIÓN DE INTERFACES
GRÁFICAS

Álvaro Manuel Navarro Cruz

2º DAM
10/10/2024

Índice

| | |
|-------------------------------|----|
| Introducción (↑)..... | 4 |
| 1.- Diseño 1 (↑)..... | 5 |
| 1.1.- Menú Principal..... | 5 |
| 1.2.- Clientes | 6 |
| 1.2.1.- Alta | 6 |
| 1.2.2.- Modificación..... | 6 |
| 1.2.3.- Consulta..... | 7 |
| 1.2.4.- Baja | 7 |
| 1.3.- Artículos..... | 8 |
| 1.3.1.- Alta | 8 |
| 1.3.2.- Modificación..... | 8 |
| 1.3.3.- Consulta..... | 9 |
| 1.3.4.- Baja | 10 |
| 1.4.- Tickets de Compras..... | 11 |
| 1.4.1.- Alta | 11 |
| 1.4.2.- Consulta..... | 12 |
| 2.- Diseño 2 (↑)..... | 13 |
| 2.1.- Menú Principal..... | 13 |
| 2.2.- Clientes | 14 |
| 2.2.1.- Alta | 14 |
| 2.2.2.- Modificación..... | 15 |
| 2.2.3.- Consulta..... | 16 |
| 2.2.4.- Baja | 17 |
| 2.3.- Artículos..... | 18 |
| 2.3.1.- Alta | 18 |
| 2.3.2.- Modificación..... | 19 |
| 2.3.3.- Consulta..... | 20 |
| 2.3.4.- Baja | 21 |
| 2.4.- Tickets de Compra | 22 |
| 2.4.1.- Alta | 22 |

| | |
|--|----|
| 2.4.2.- Consulta..... | 23 |
| 3.- Diseño 3 (App Mobile Version) (↑)..... | 24 |
| 3.1.- Menú Principal..... | 24 |
| 3.2.- Clientes | 25 |
| 3.2.1.- Alta | 25 |
| 3.2.2.- Modificación..... | 26 |
| 3.2.3.- Consulta..... | 27 |
| 3.2.4.- Baja | 28 |
| 3.3.- Artículos..... | 29 |
| 3.3.1.- Alta | 29 |
| 3.3.2.- Modificación..... | 30 |
| 3.3.3.- Consulta..... | 31 |
| 3.3.4.- Baja | 32 |
| 3.4.- Tickets de Compras..... | 33 |
| 3.4.1.- Alta (Funcionamiento base) | 33 |
| 3.4.2.- Alta (Detalles)..... | 34 |
| 3.4.3.- Consulta..... | 35 |
| 4.-Conclusión (↑) | 36 |
| 5.-Bibliografía..... | 37 |

Introducción

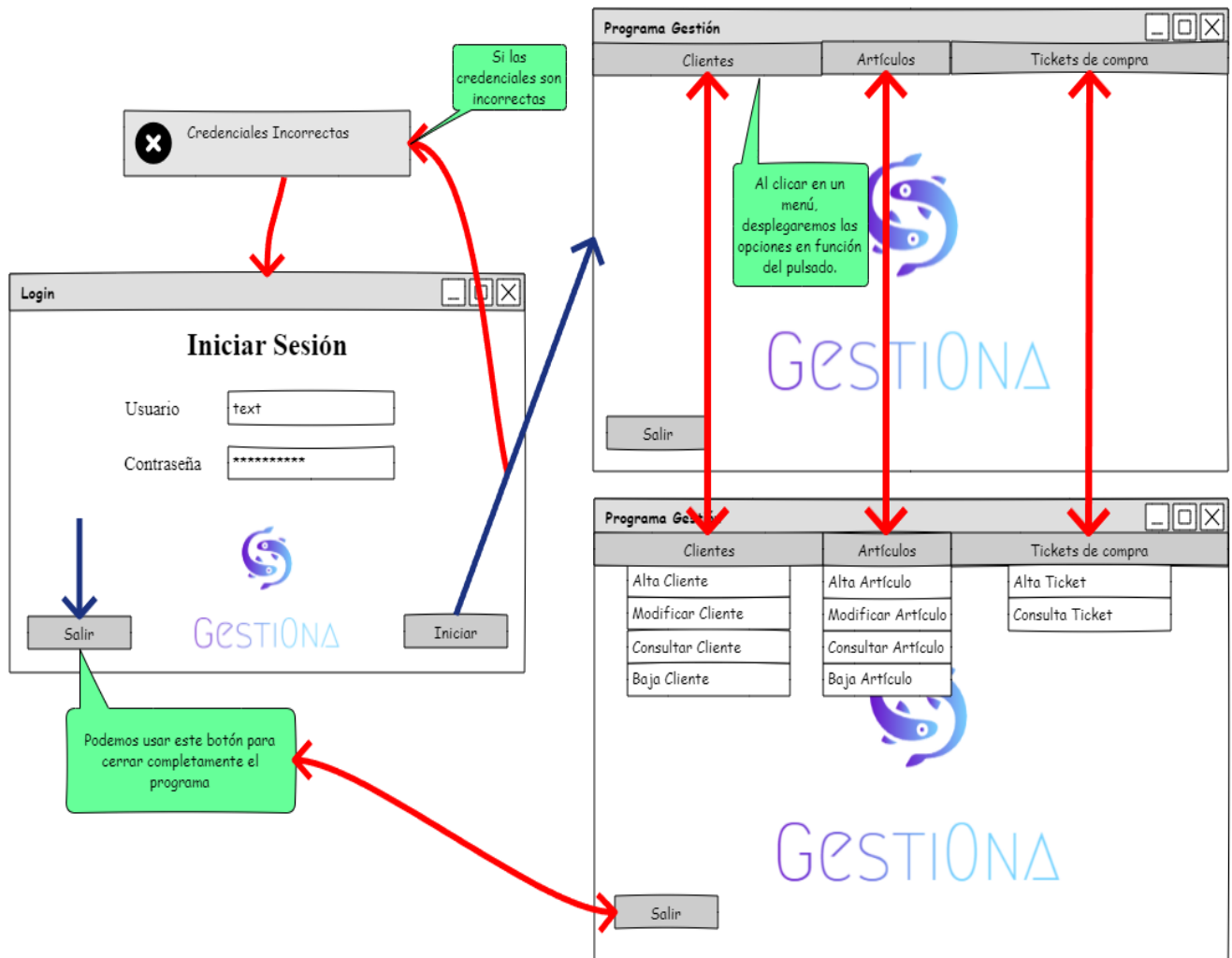
En esta práctica se pide poner en manifiesto nuestras aptitudes para el diseño de programas de gestión, utilizando herramientas de diseño de software y teniendo que realizar un total de tres diseños diferentes, explicando su flujo y funcionamiento para el usuario que tenga que utilizarlo.

En este caso, se han realizado dos diseños versión escritorio y un tercero versión App para dispositivos móviles.

Para esta práctica se ha utilizado la herramienta “**Pencil**”, en su **versión 3.1.1**.

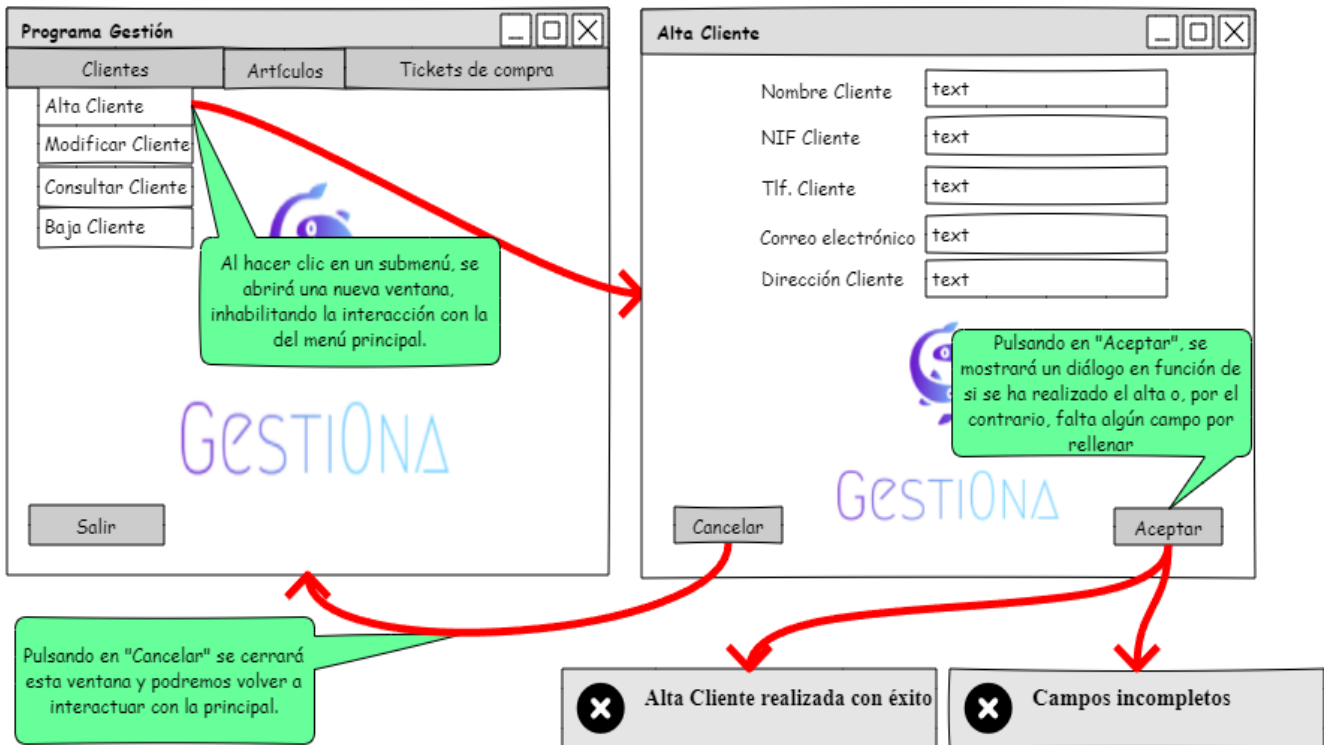
1.- Diseño 1 (↑)

1.1.- Menú Principal

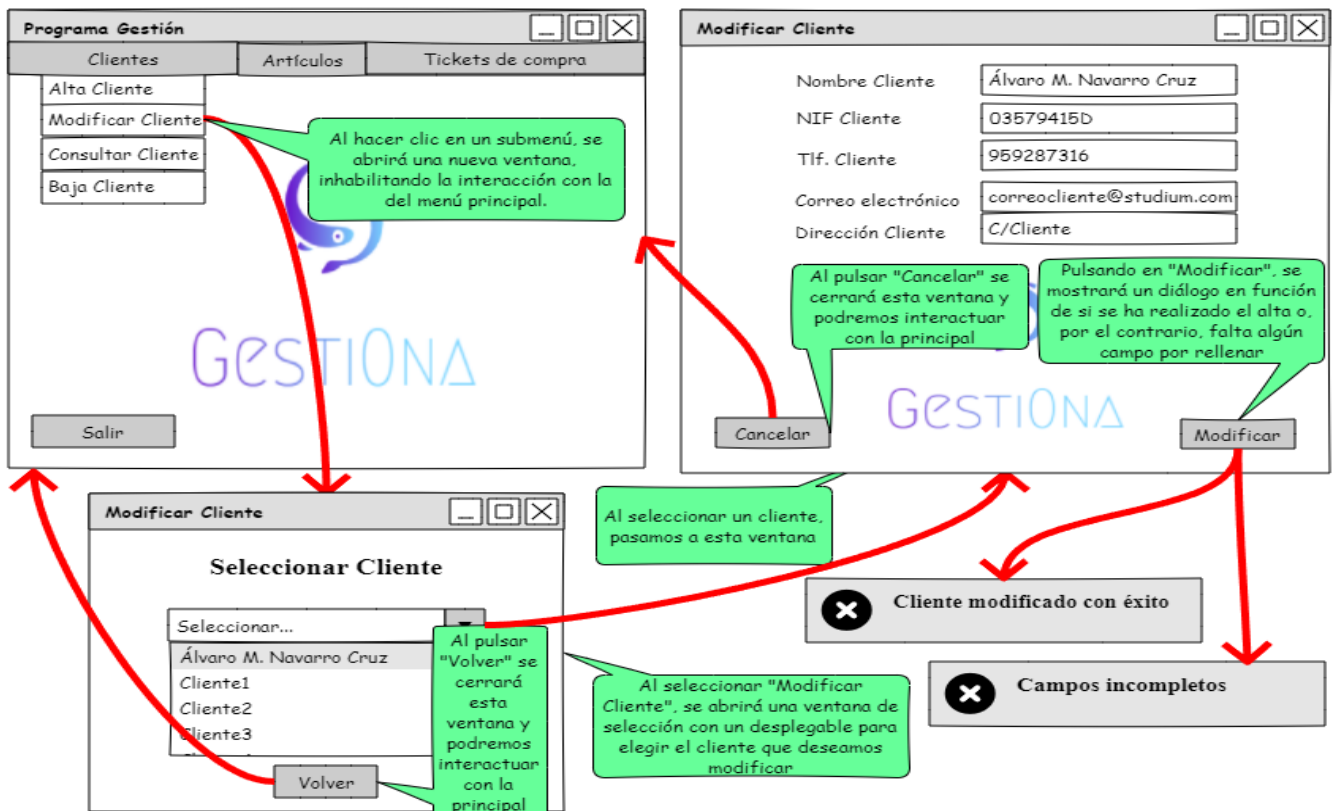


1.2.- Clientes

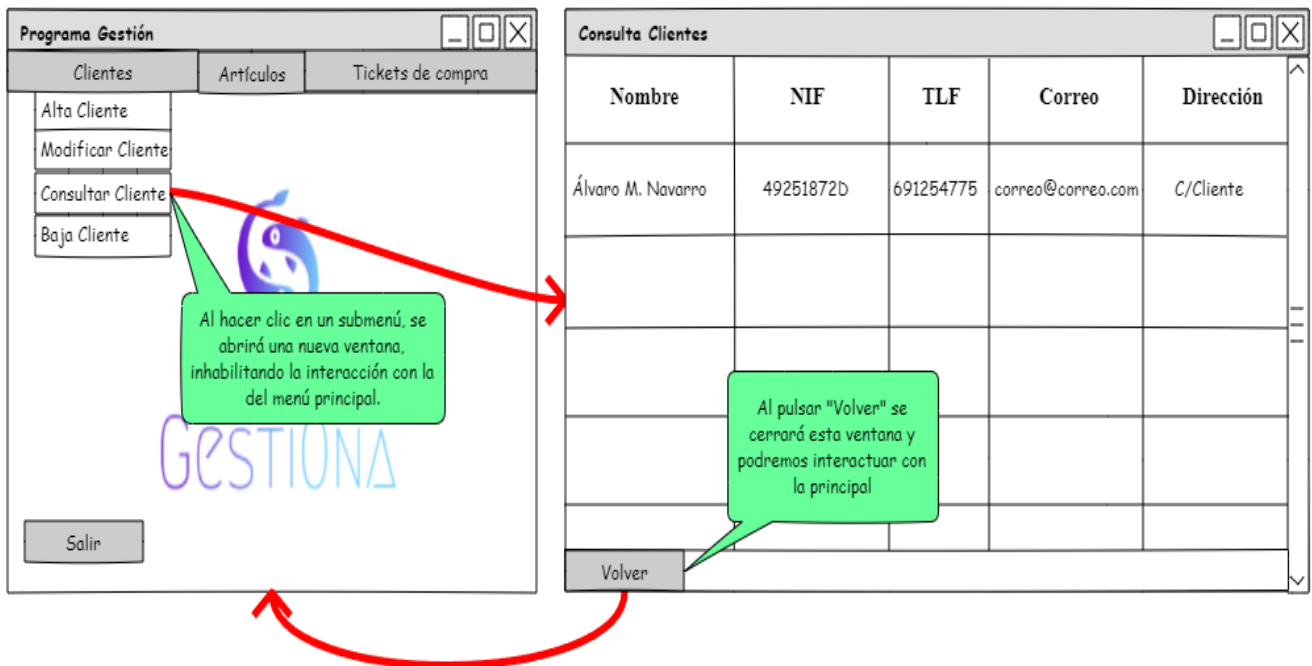
1.2.1.- Alta



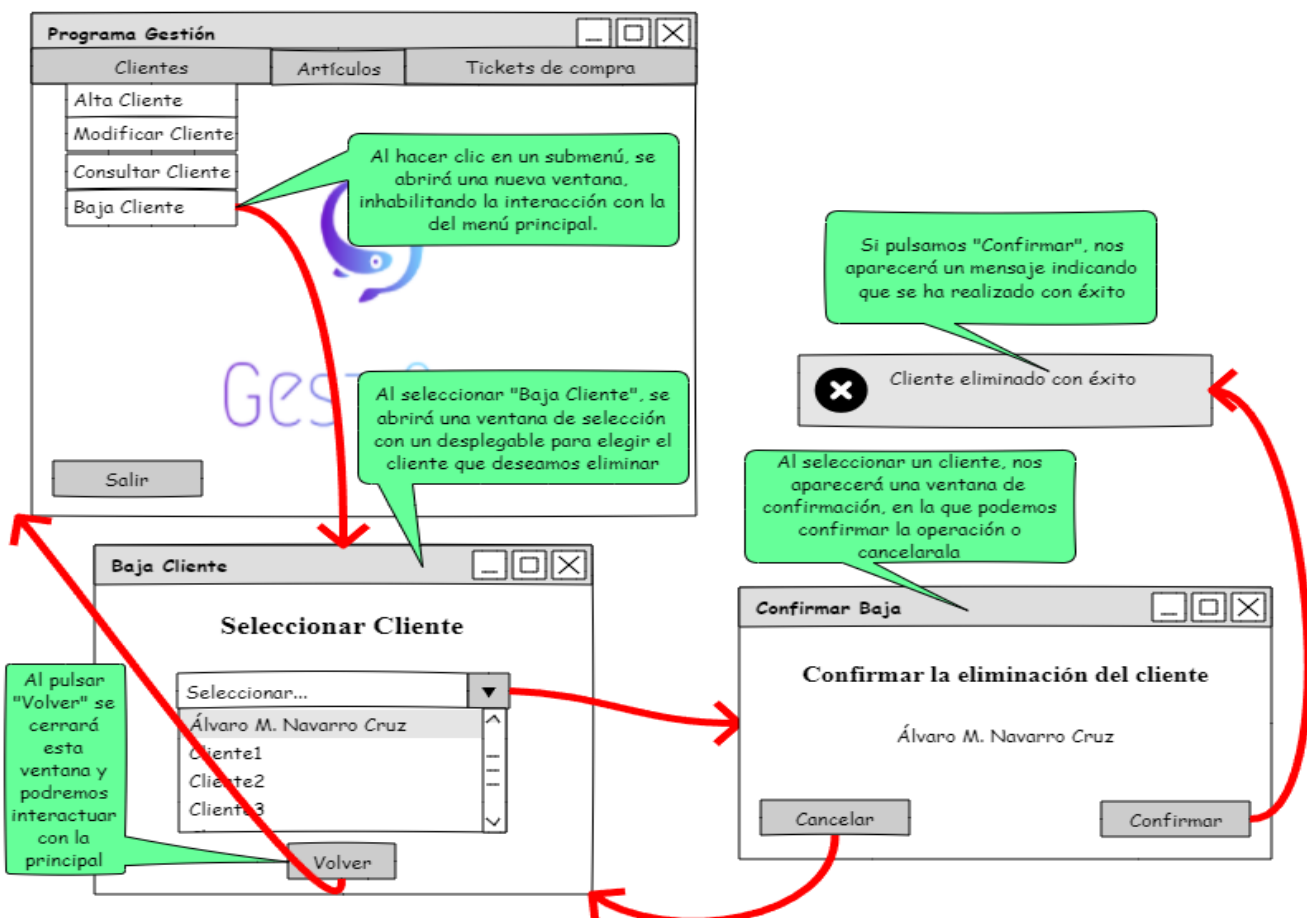
1.2.2.- Modificación



1.2.3.- Consulta

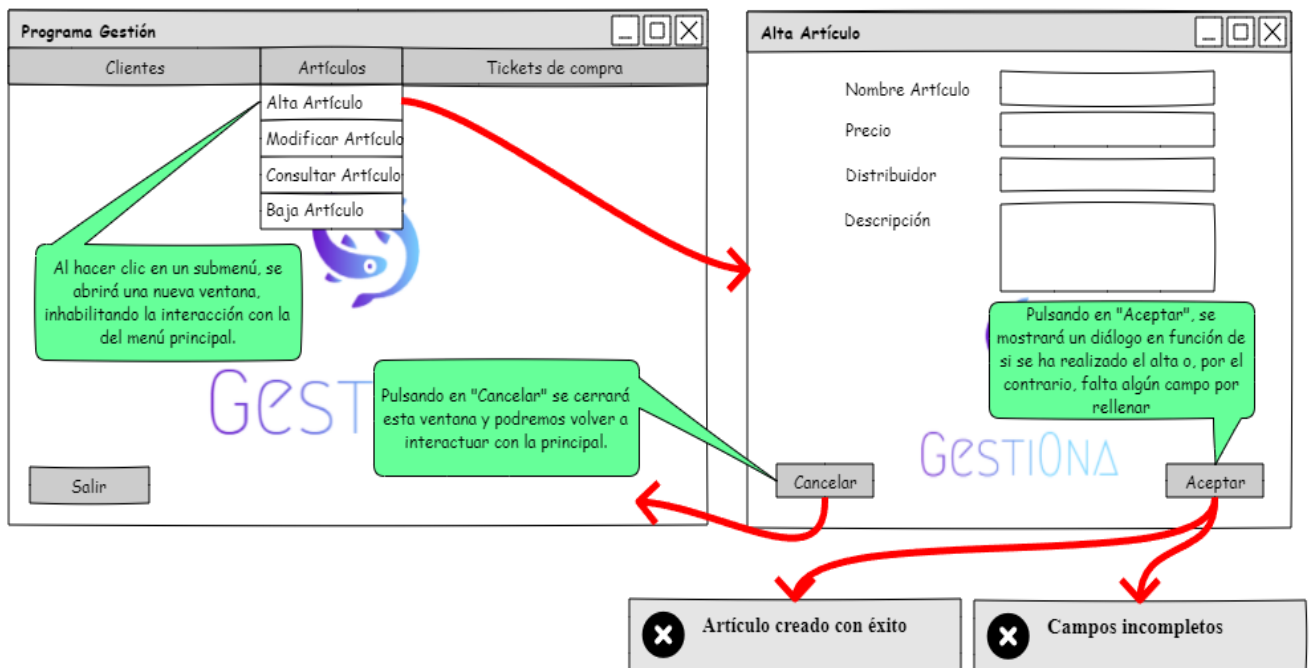


1.2.4.- Baja

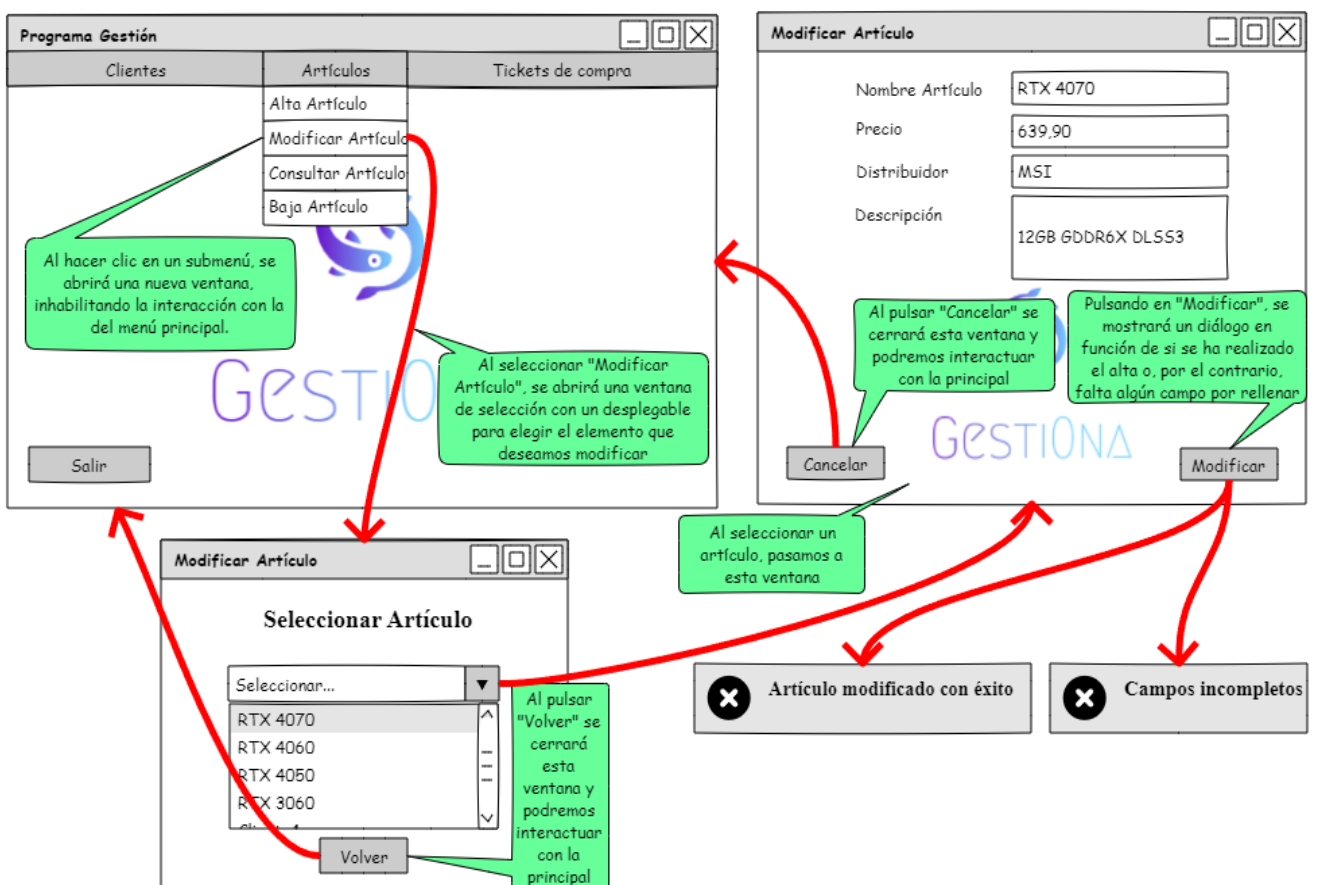


1.3.- Artículos

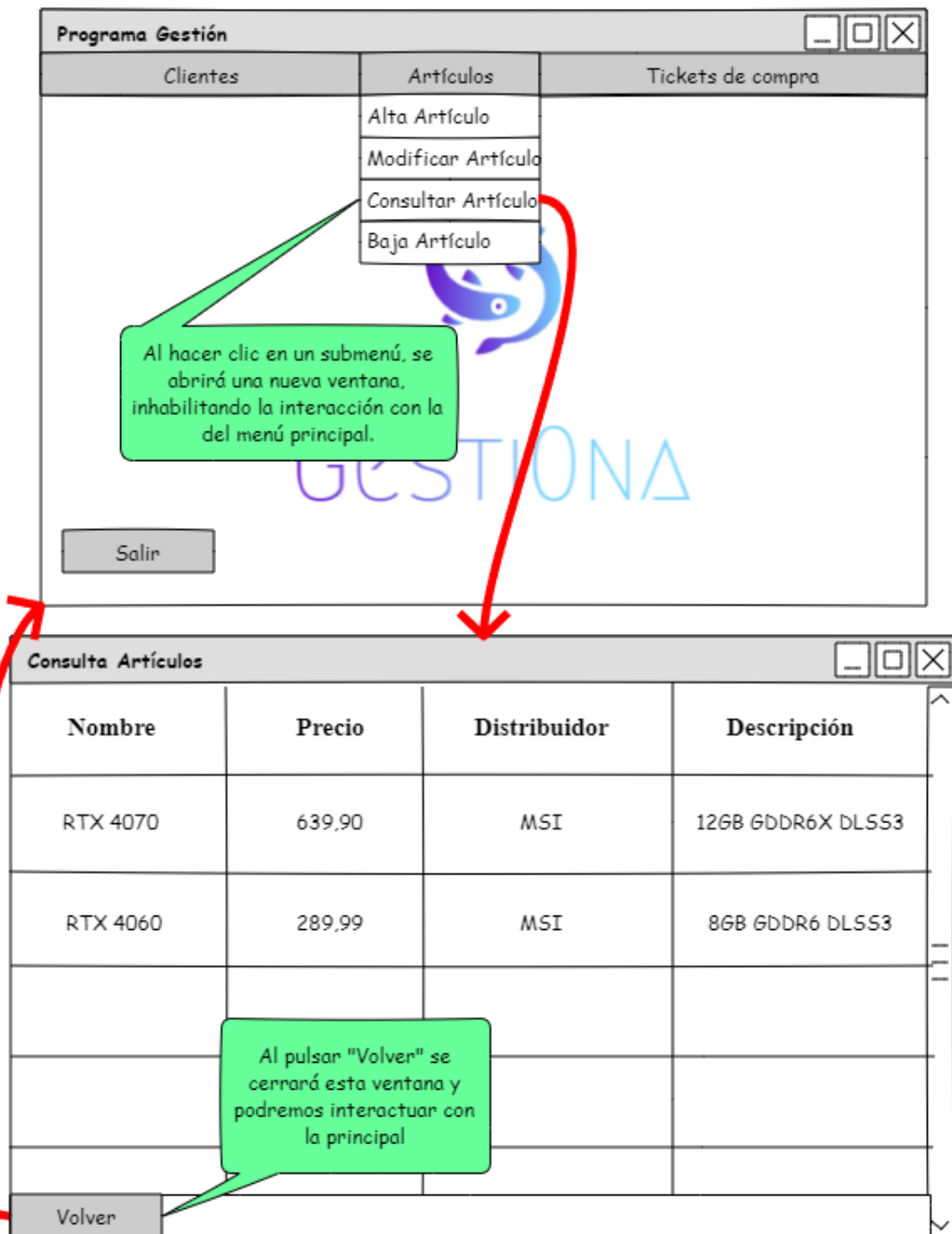
1.3.1.- Alta



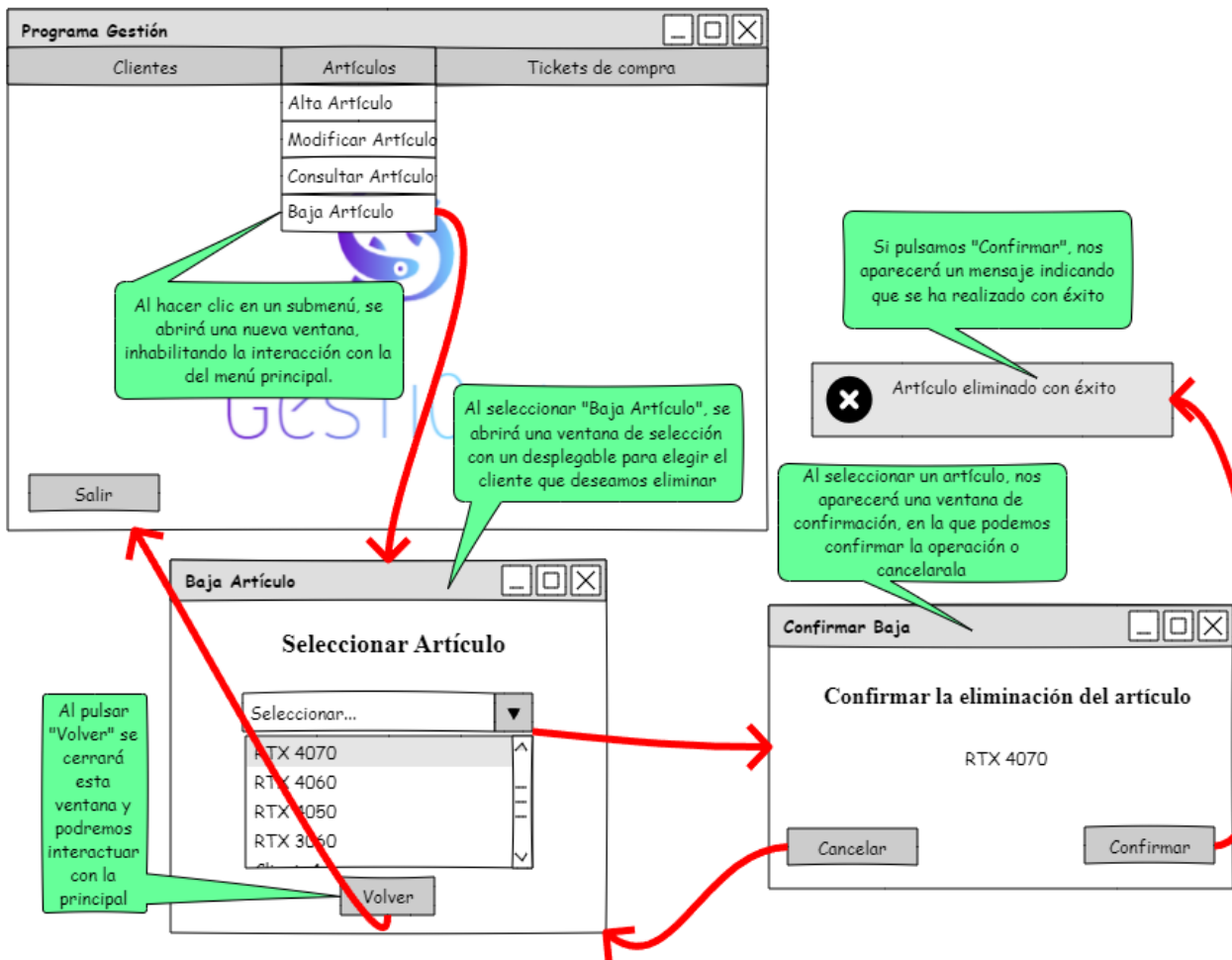
1.3.2.- Modificación



1.3.3.- Consulta

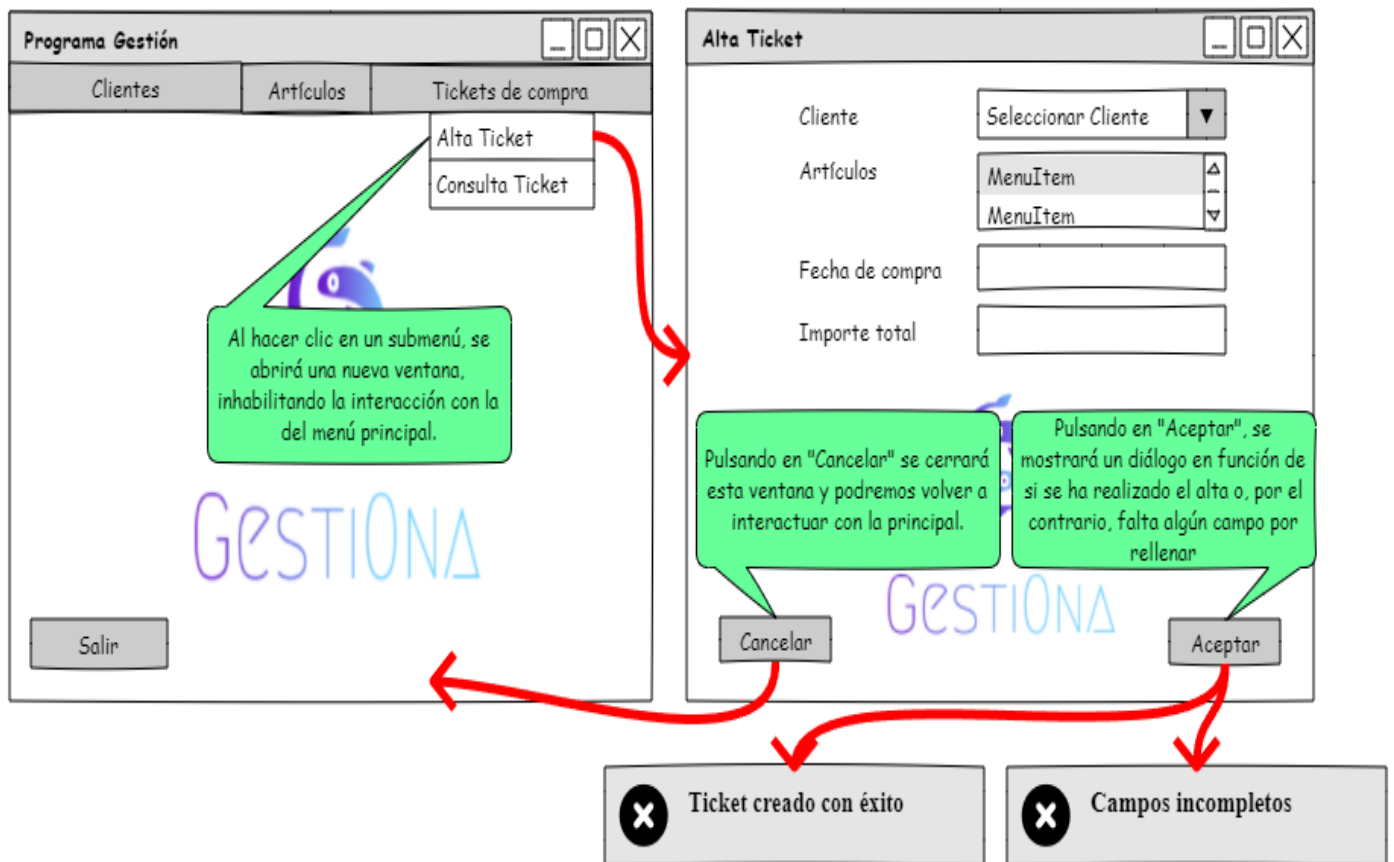


1.3.4.- Baja

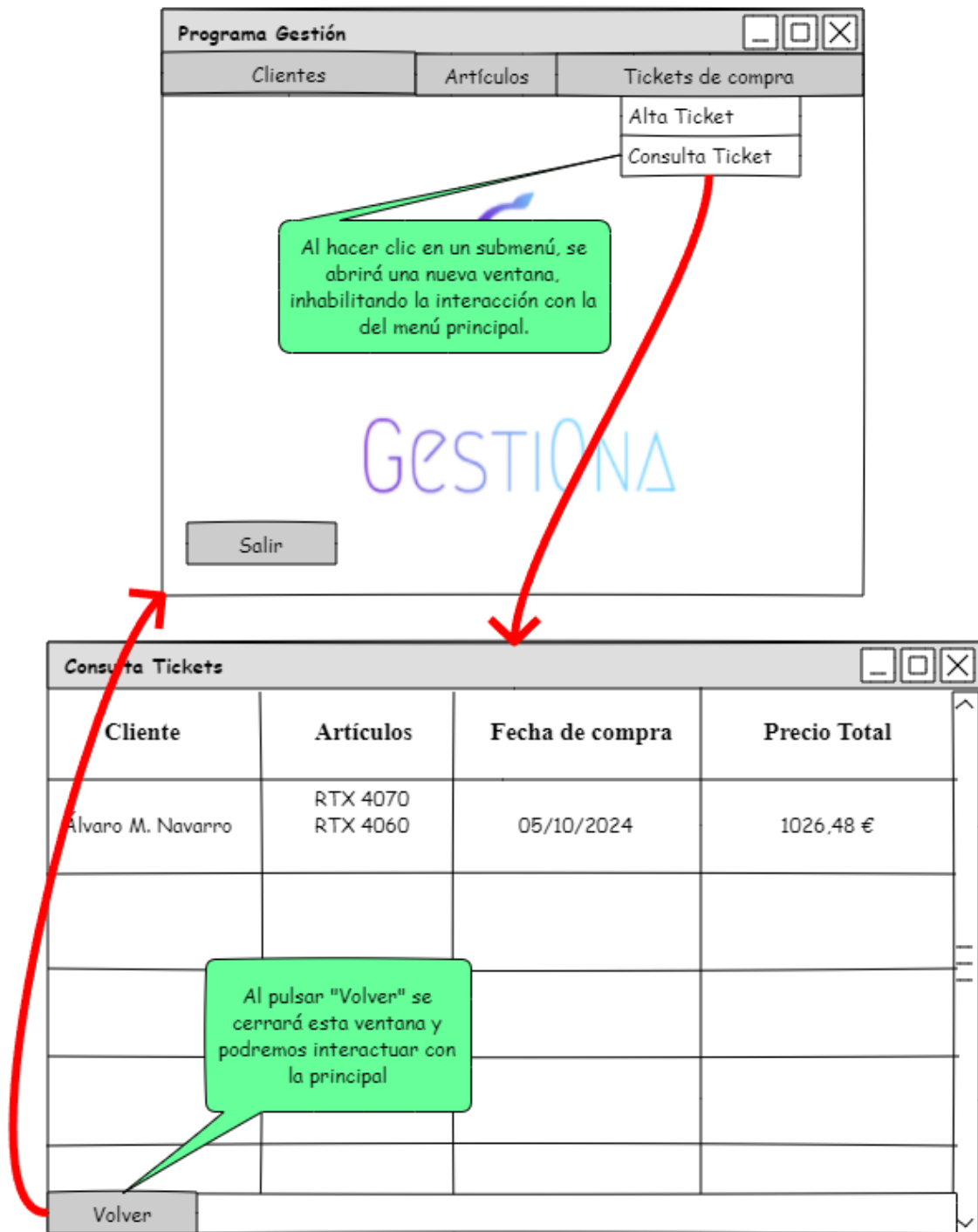


1.4.- Tickets de Compras

1.4.1.- Alta

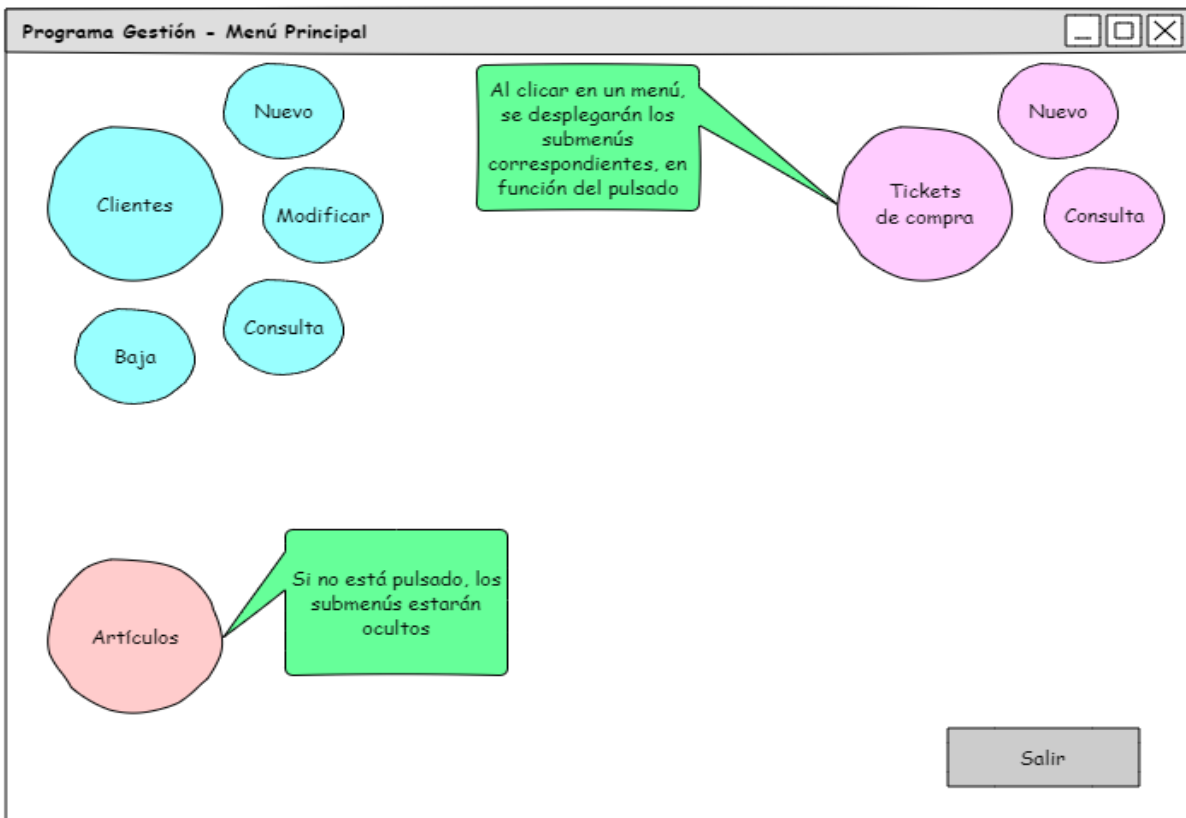
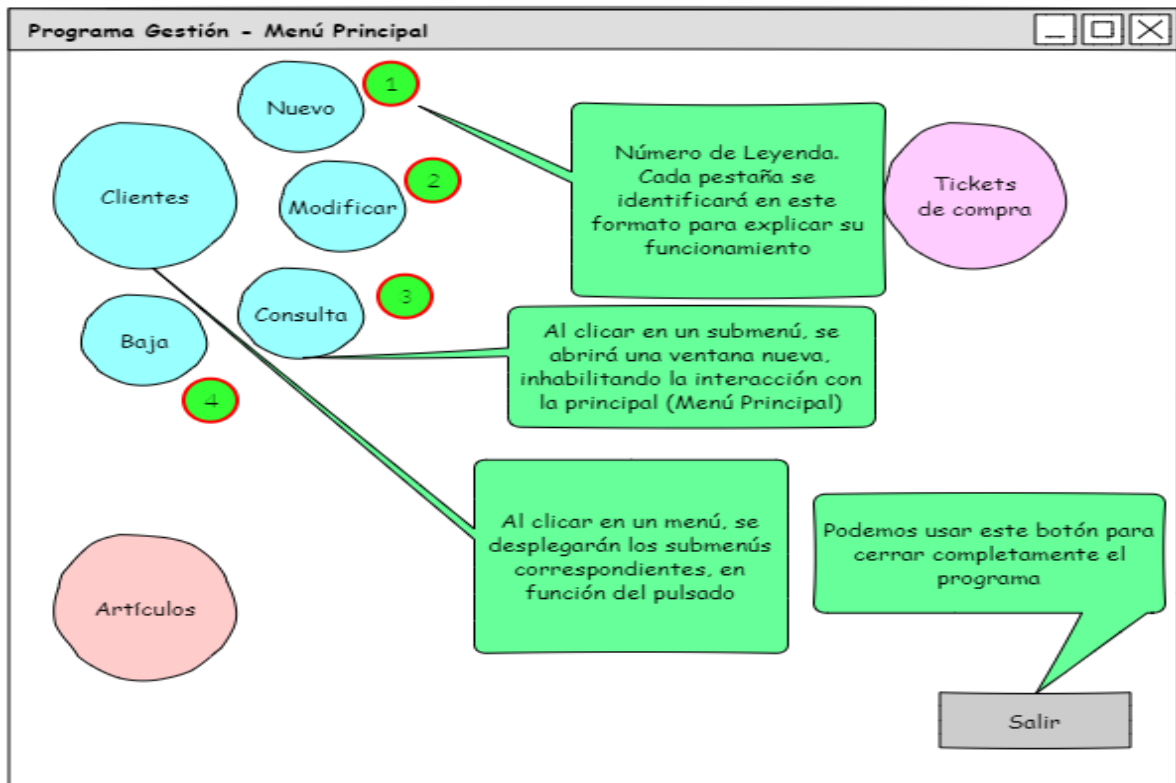


1.4.2.- Consulta



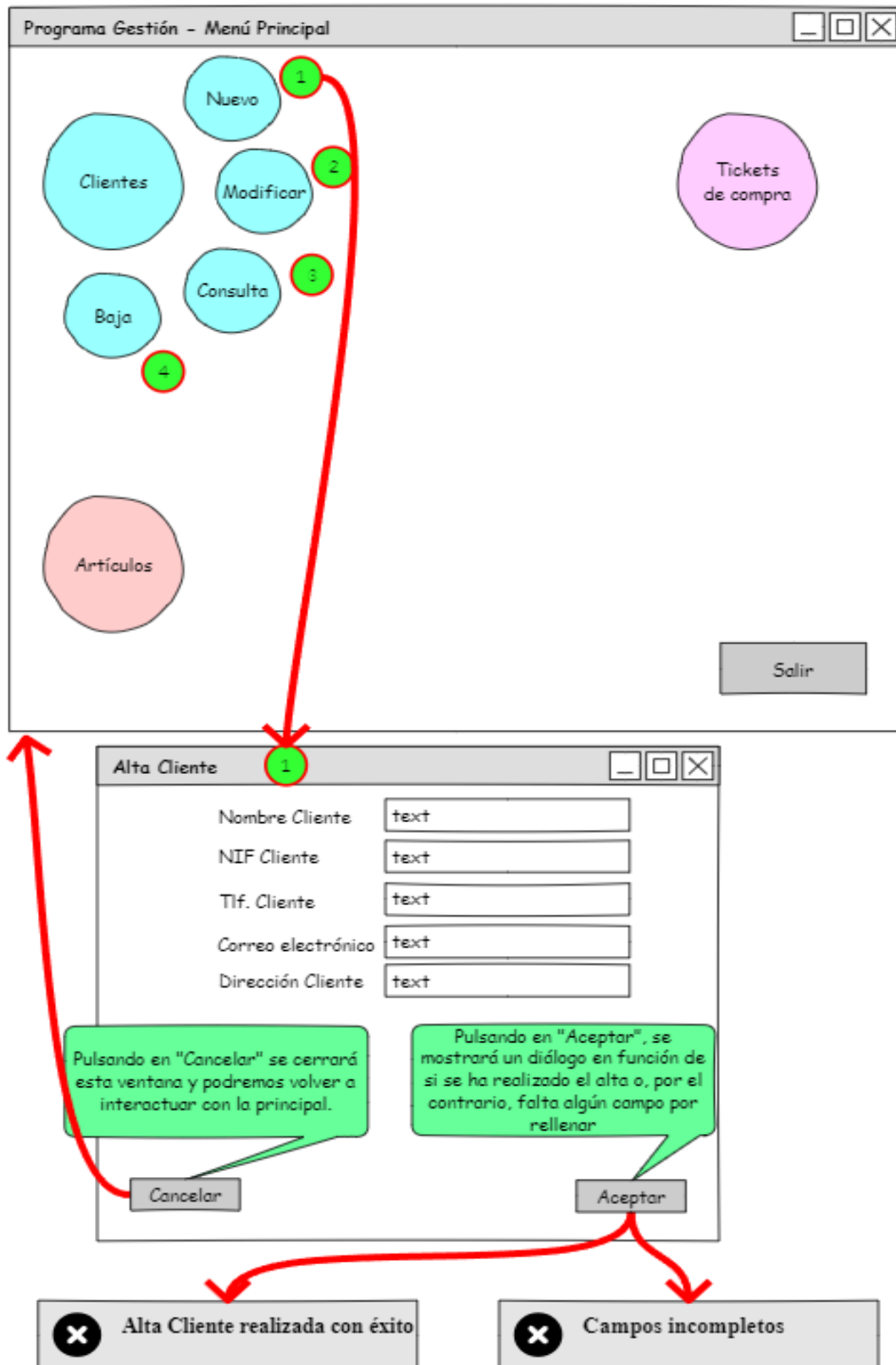
2.- Diseño 2 (↑)

2.1.- Menú Principal

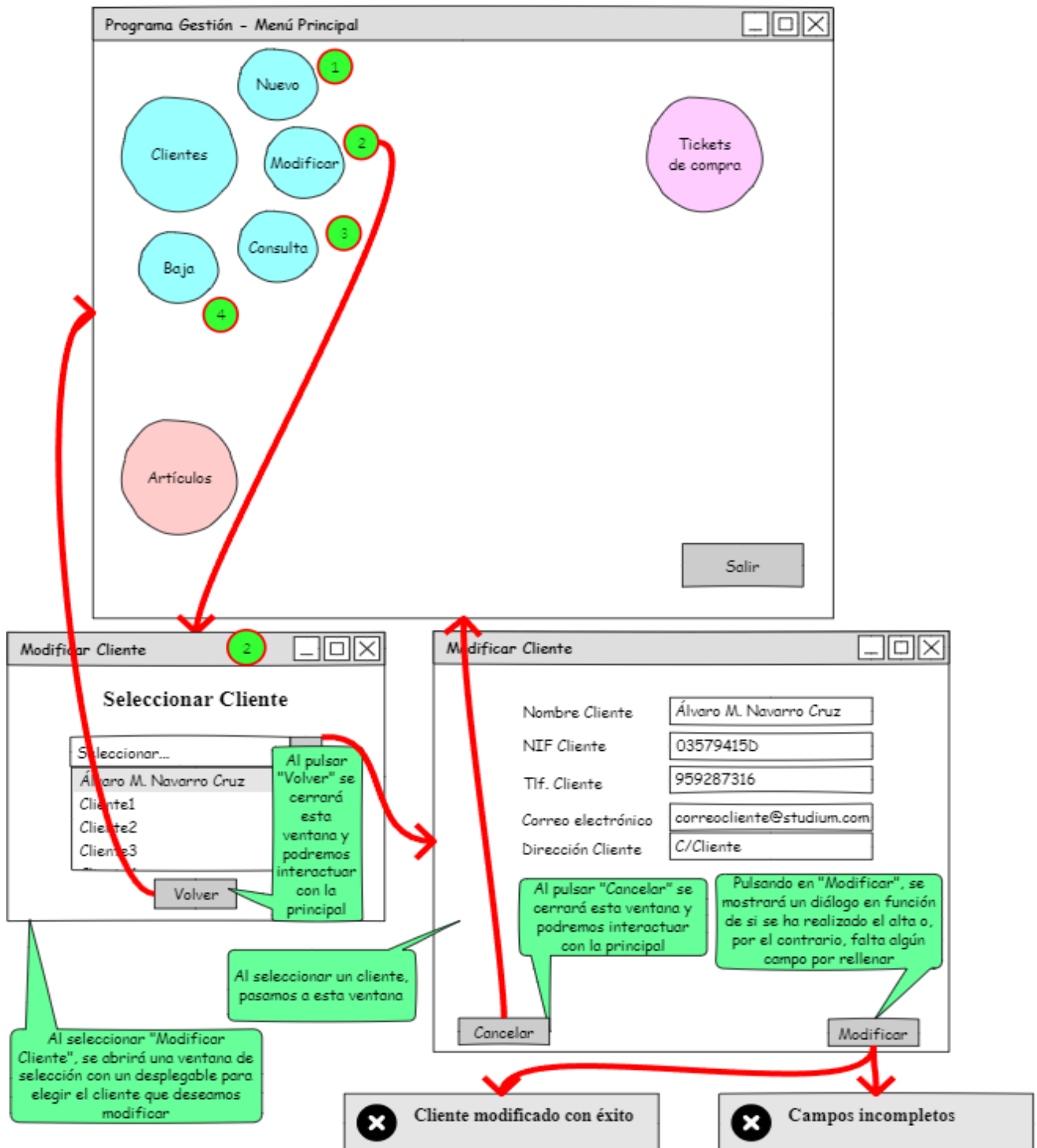


2.2.- Clientes

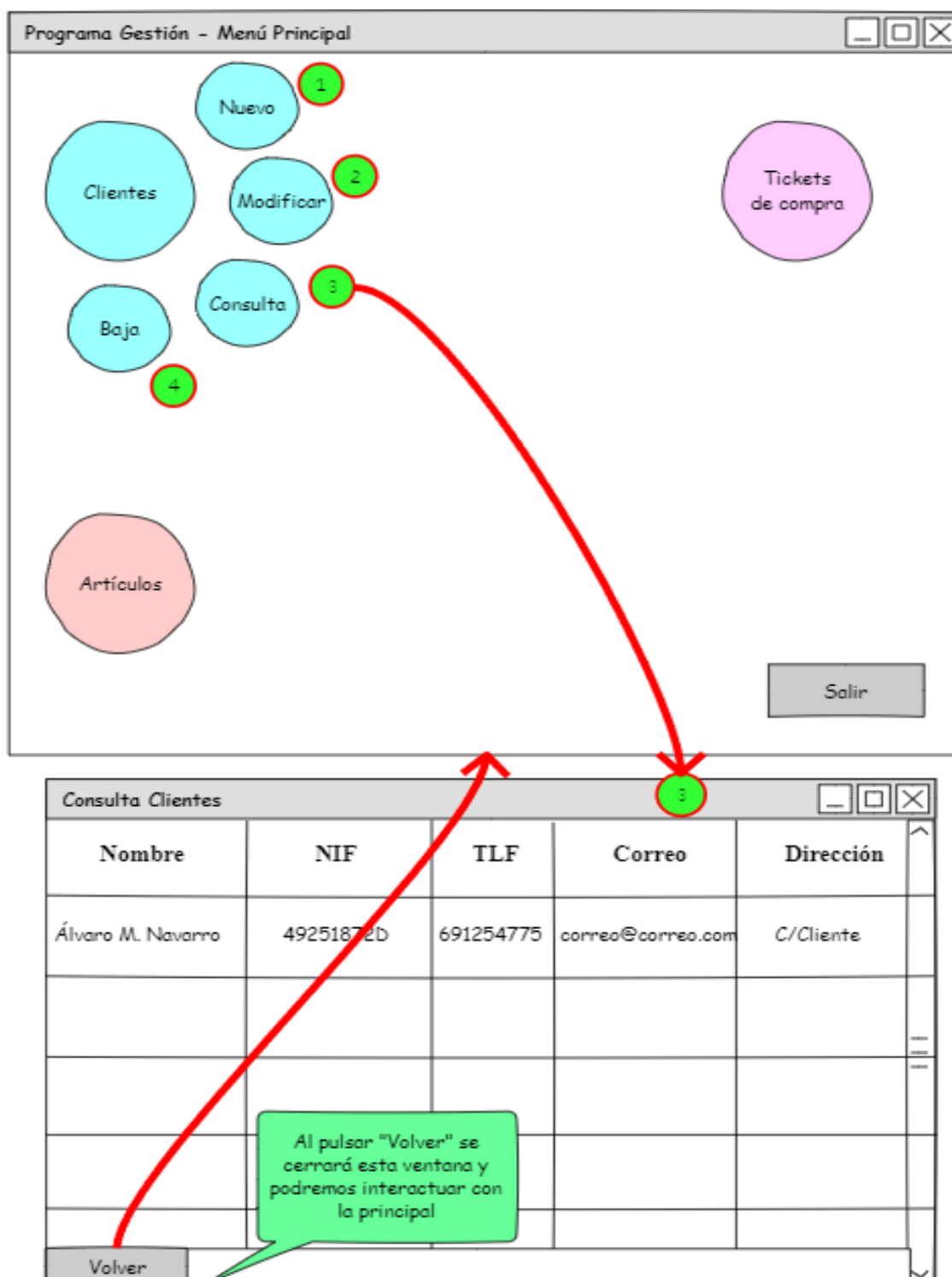
2.2.1.- Alta



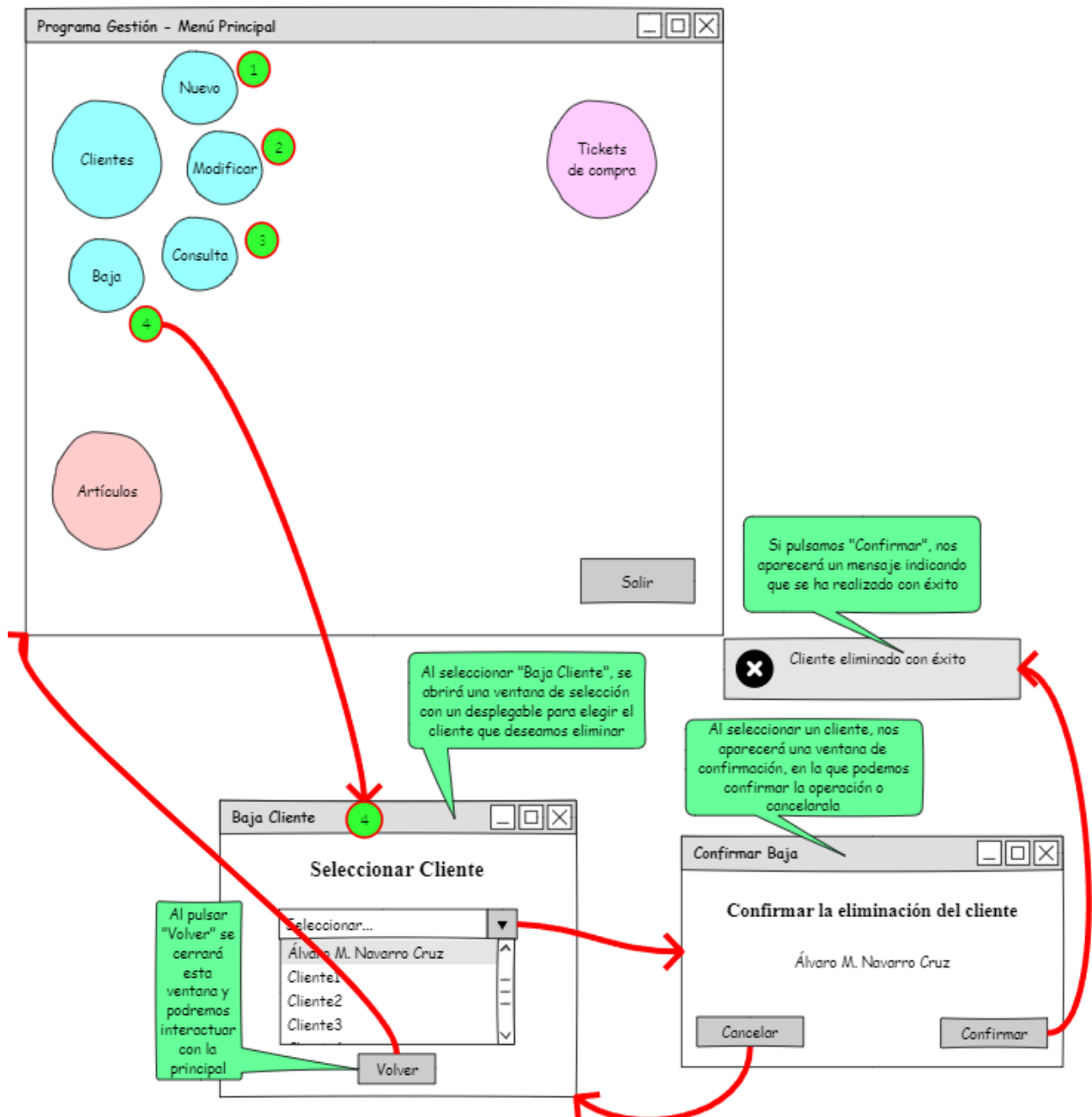
2.2.2.- Modificación



2.2.3.- Consulta

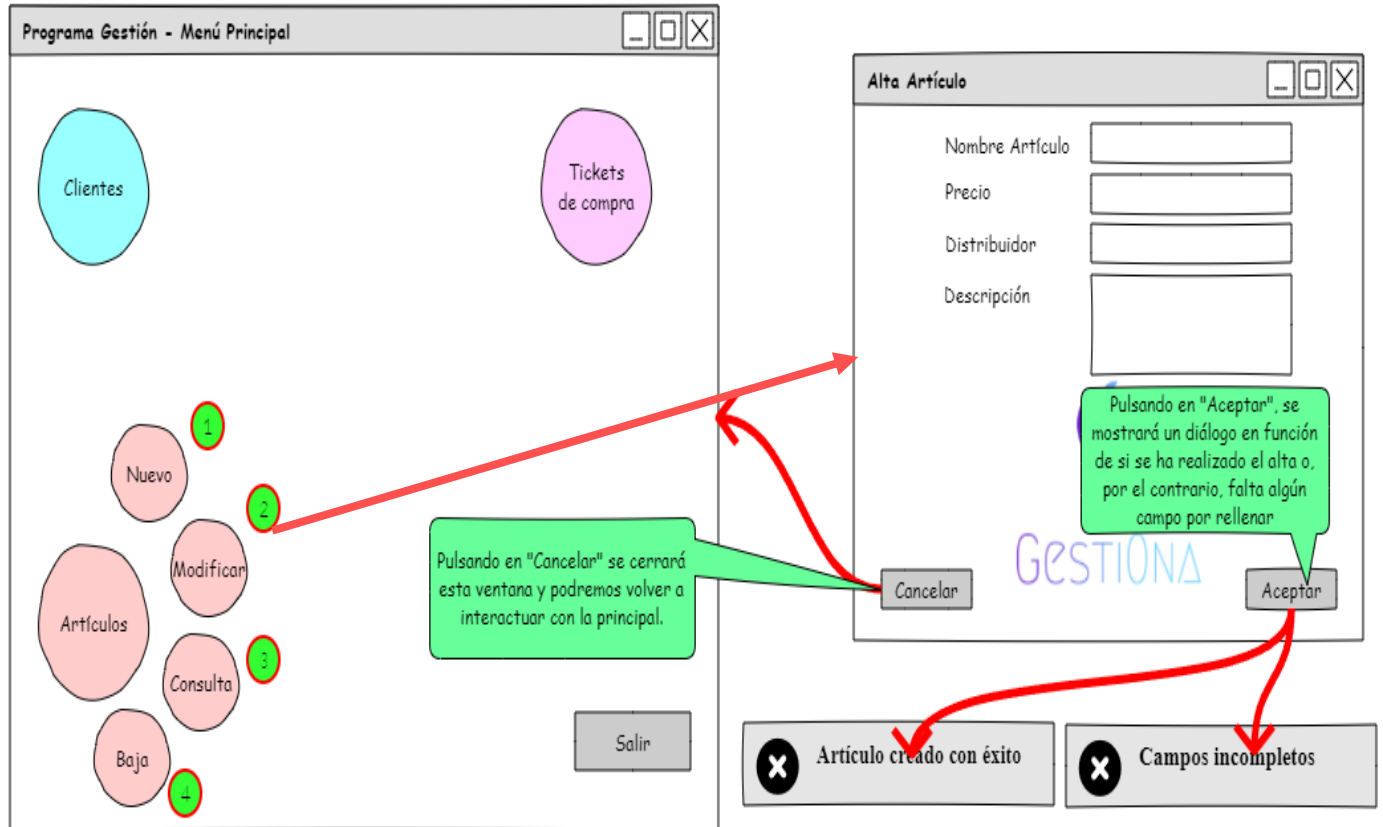


2.2.4.- Baja

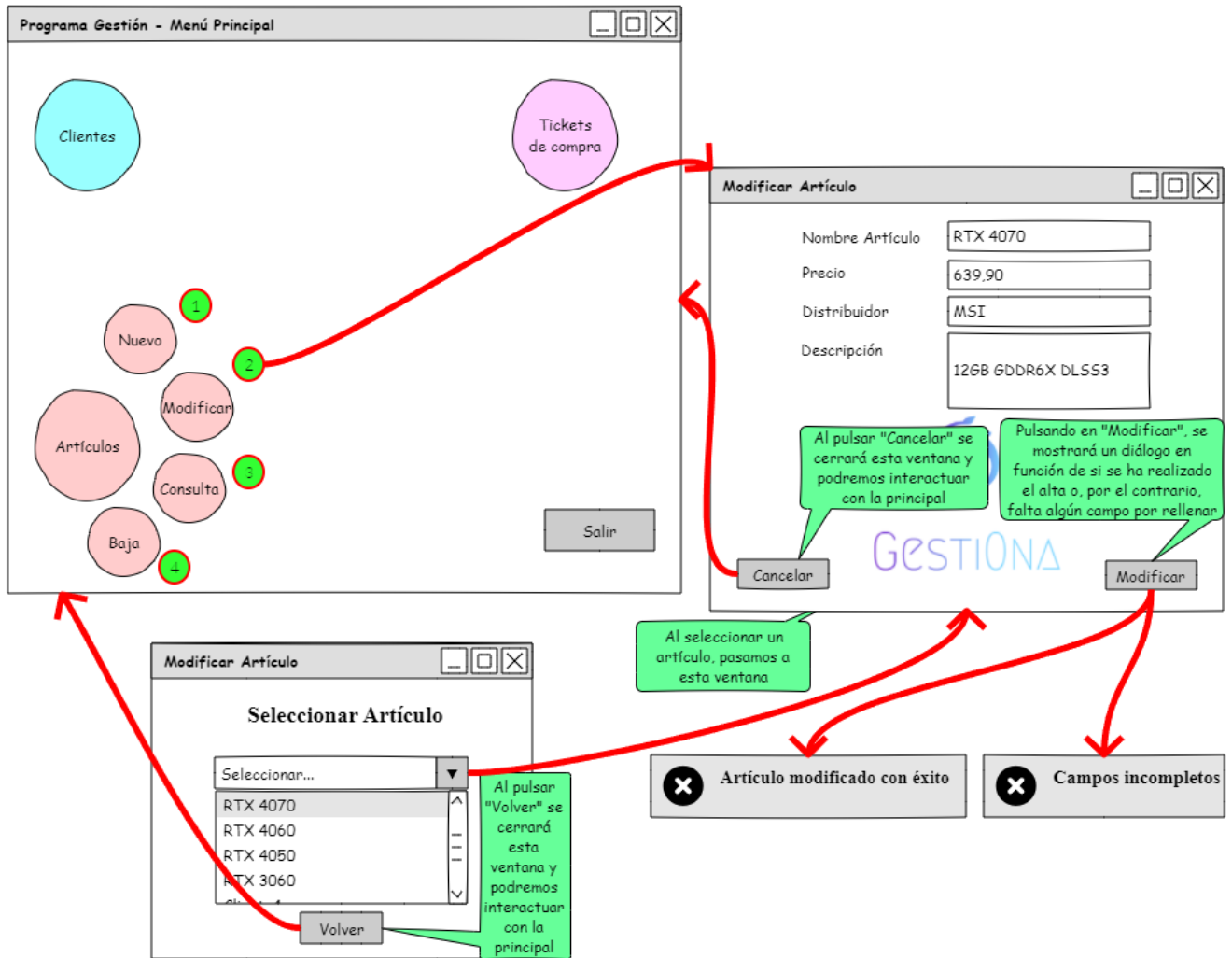


2.3.- Artículos

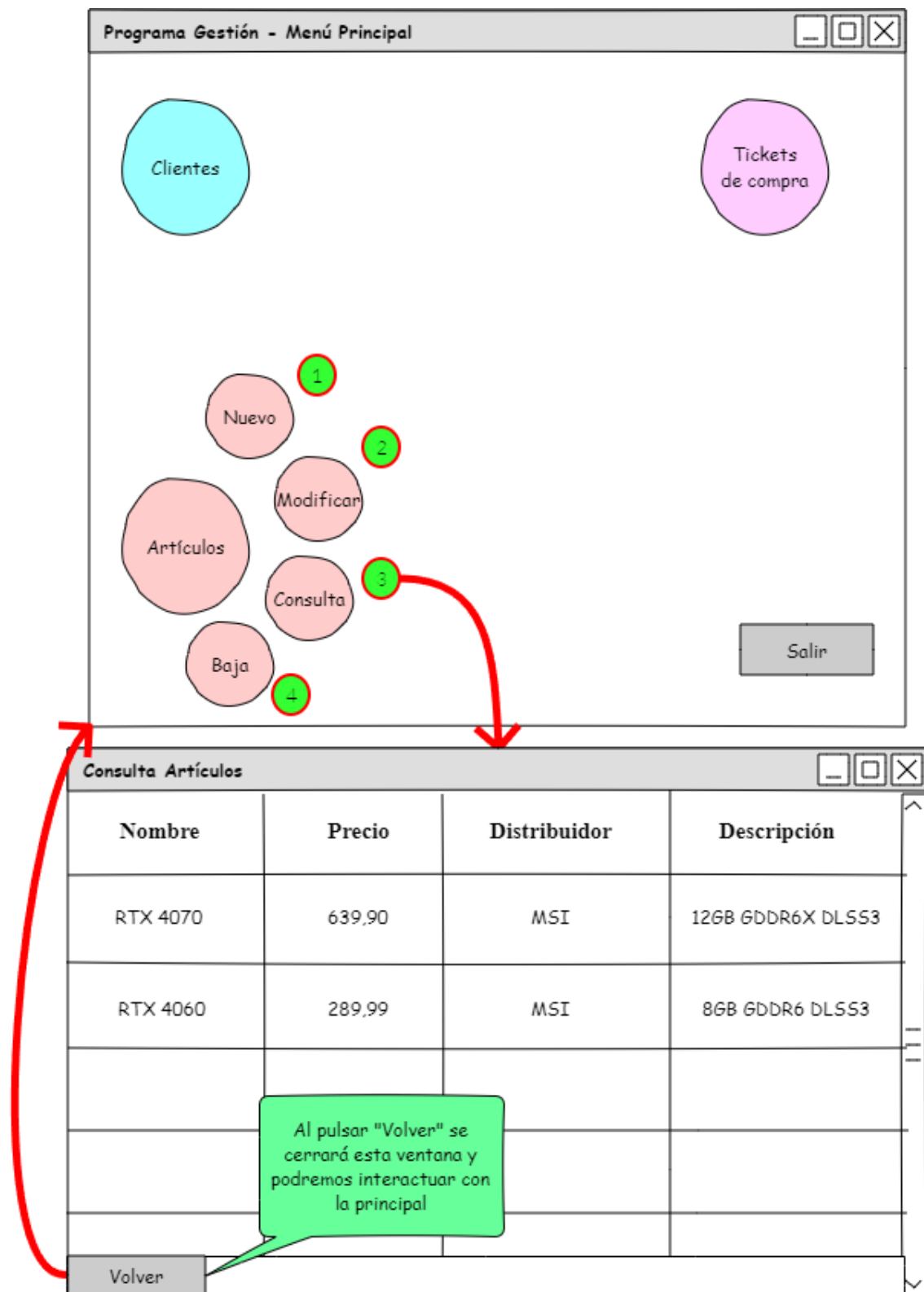
2.3.1.- Alta



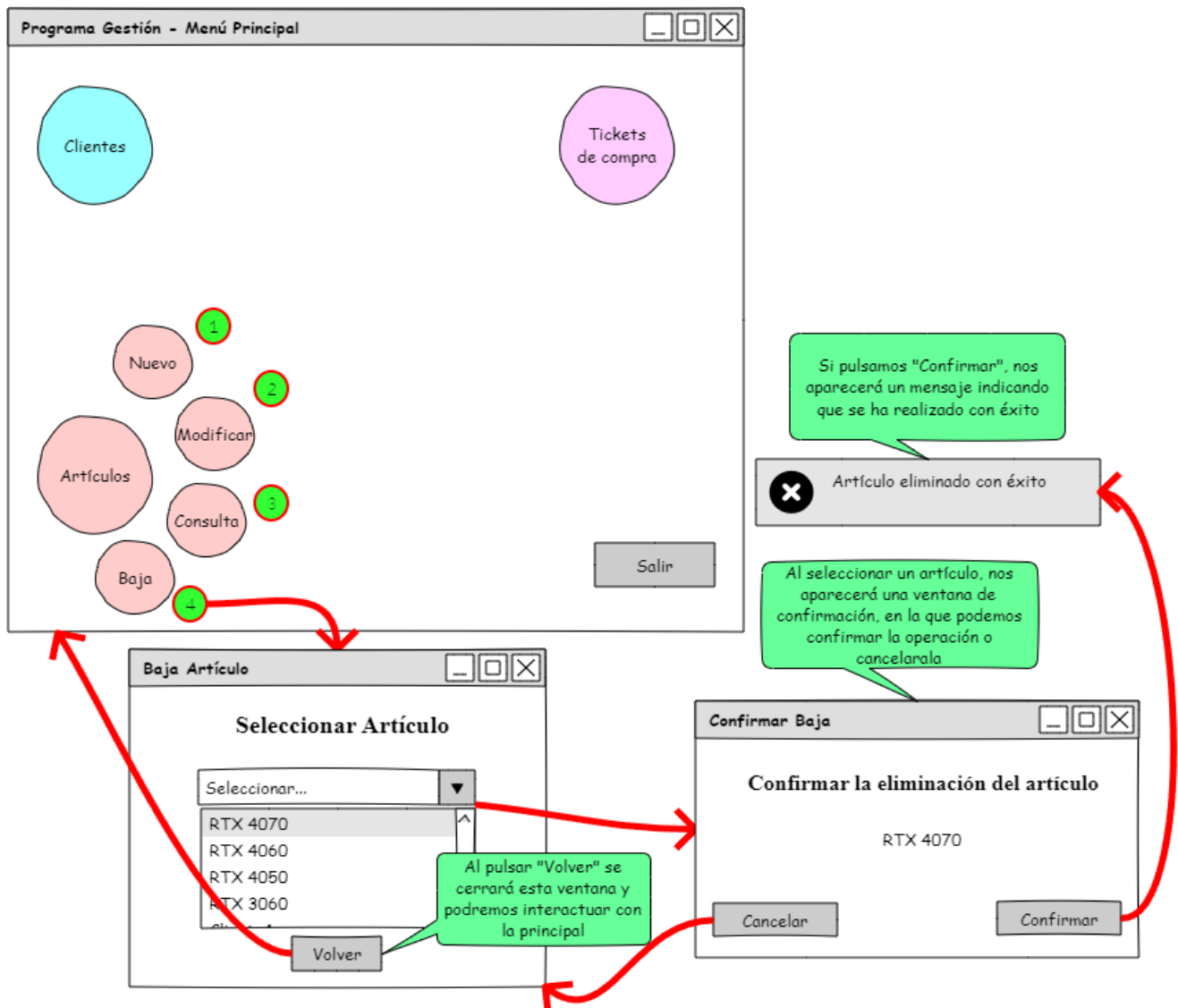
2.3.2.- Modificación



2.3.3.- Consulta

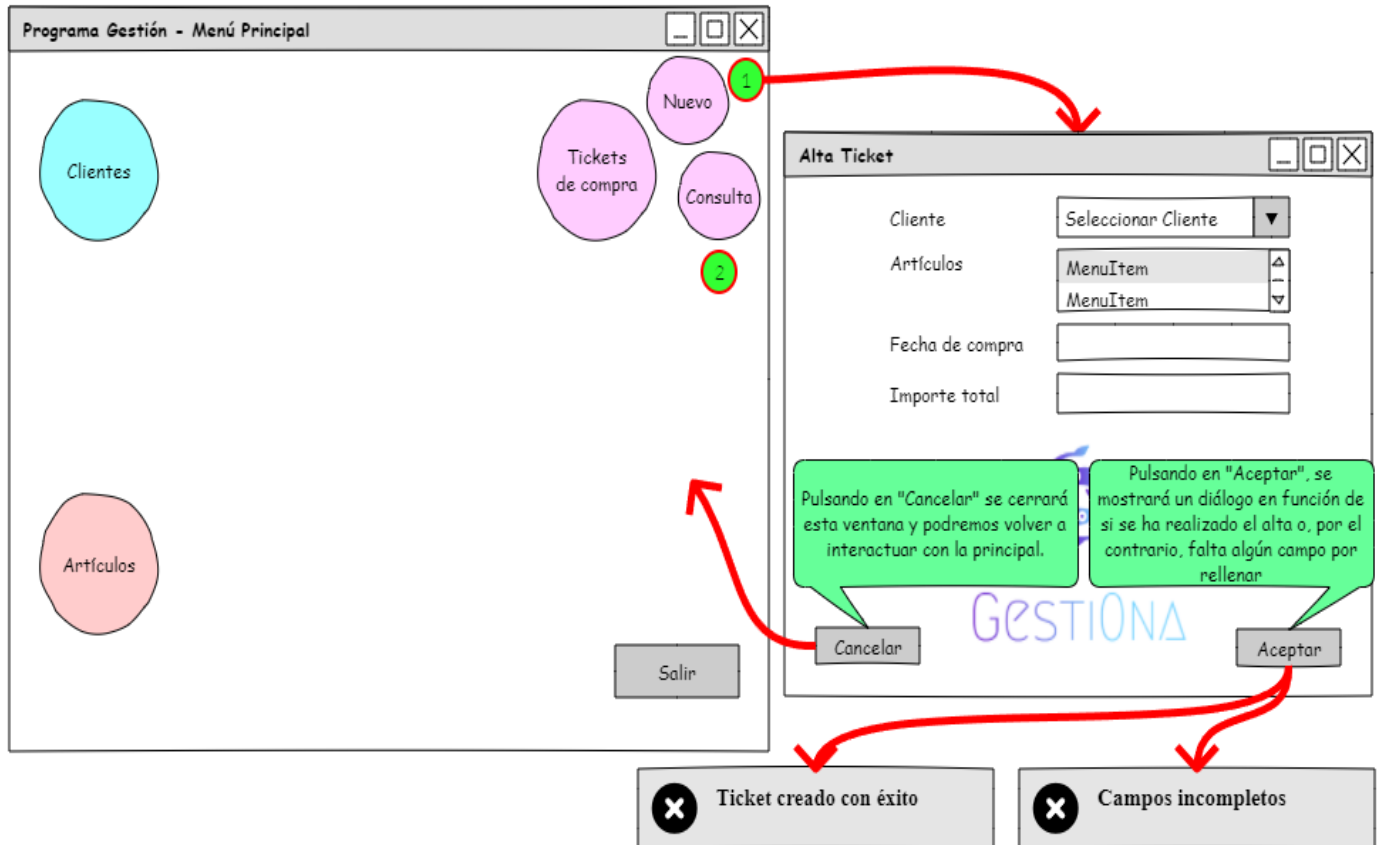


2.3.4.- Baja

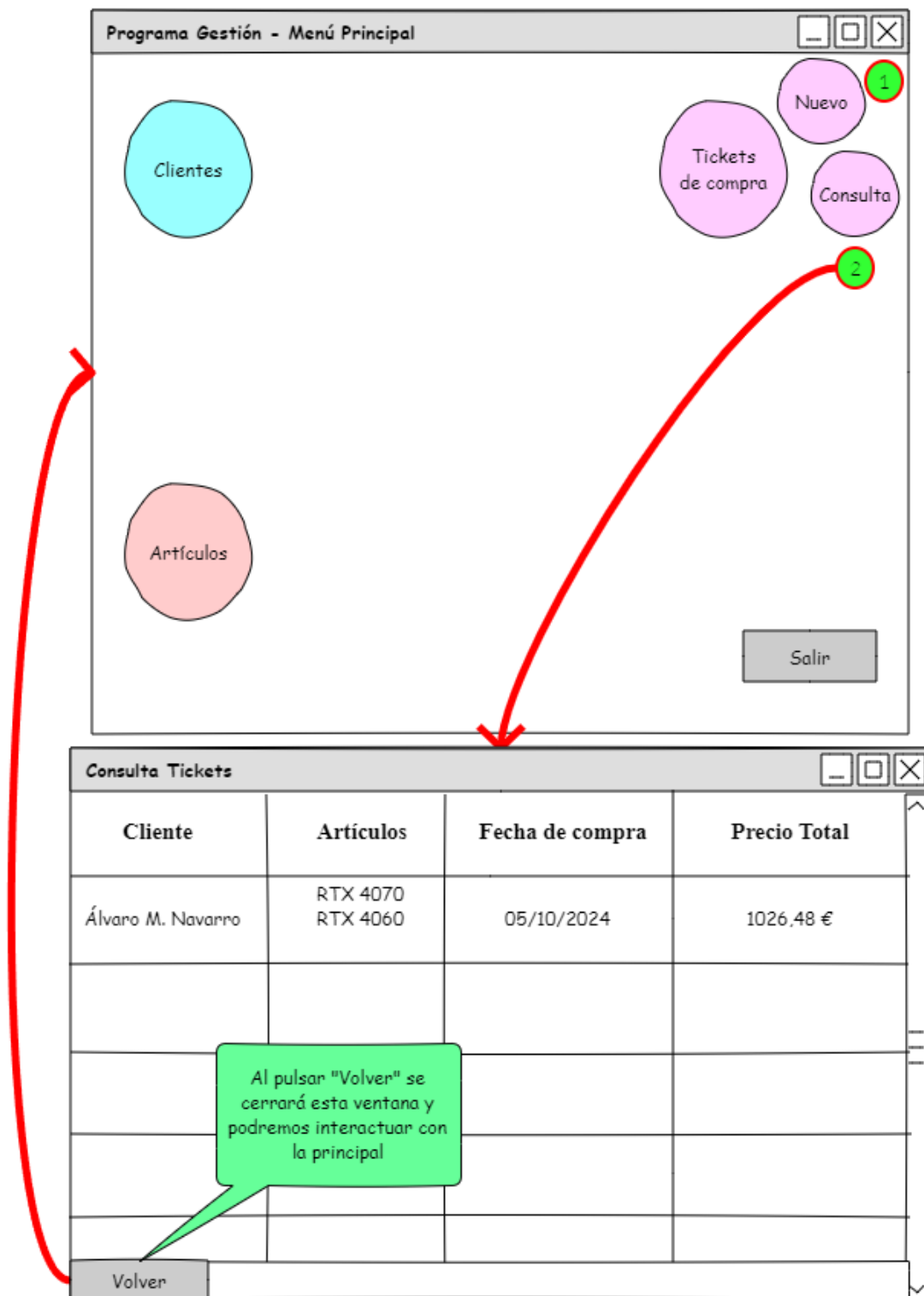


2.4.- Tickets de Compra

2.4.1.- Alta



2.4.2.- Consulta



3.- Diseño 3 (App Mobile Version)

3.1.- Menú Principal



3.2.- Clientes

3.2.1.- Alta



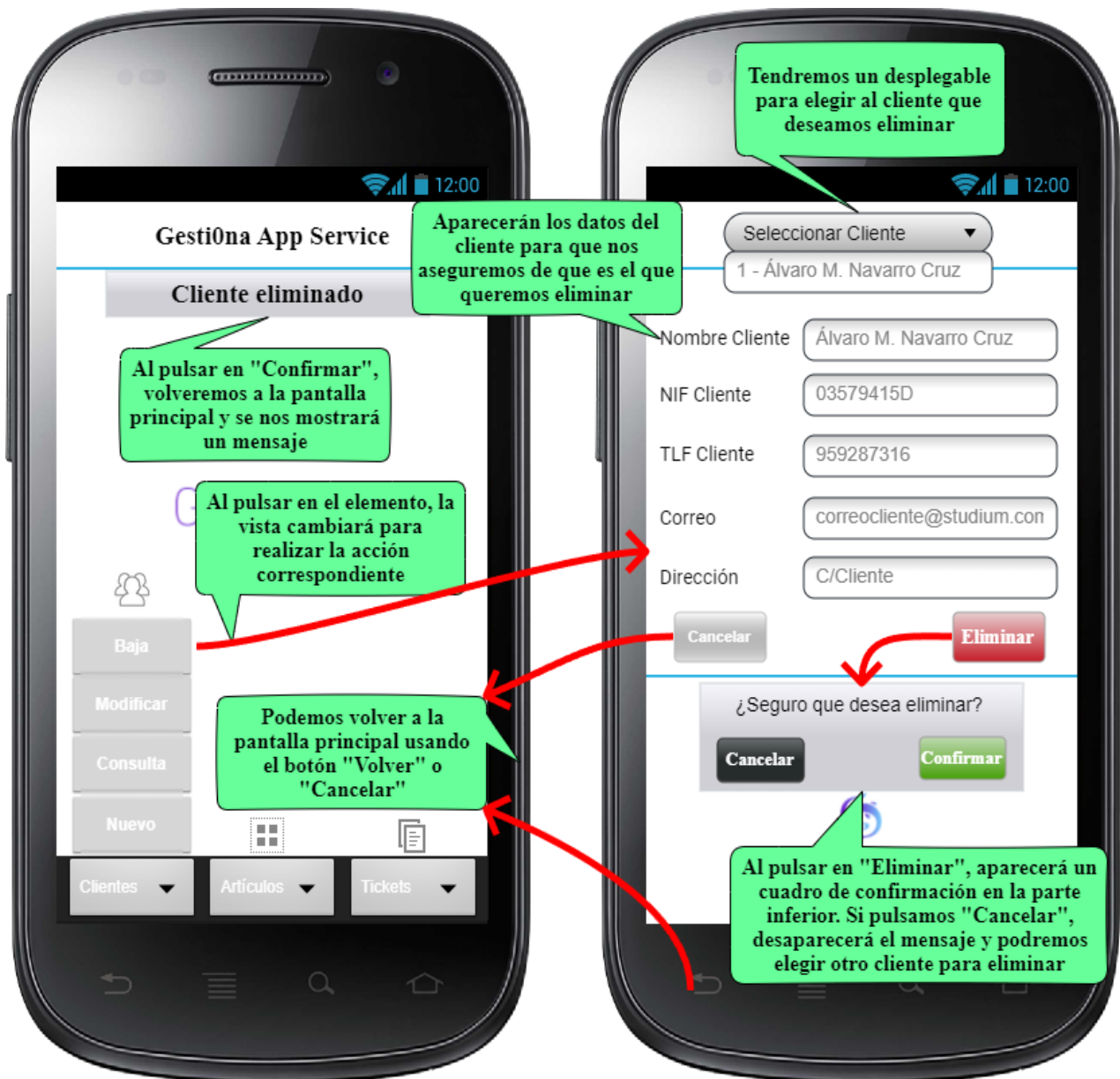
3.2.2.- Modificación



3.2.3.- Consulta



3.2.4.- Baja



3.3.- Artículos

3.3.1.- Alta



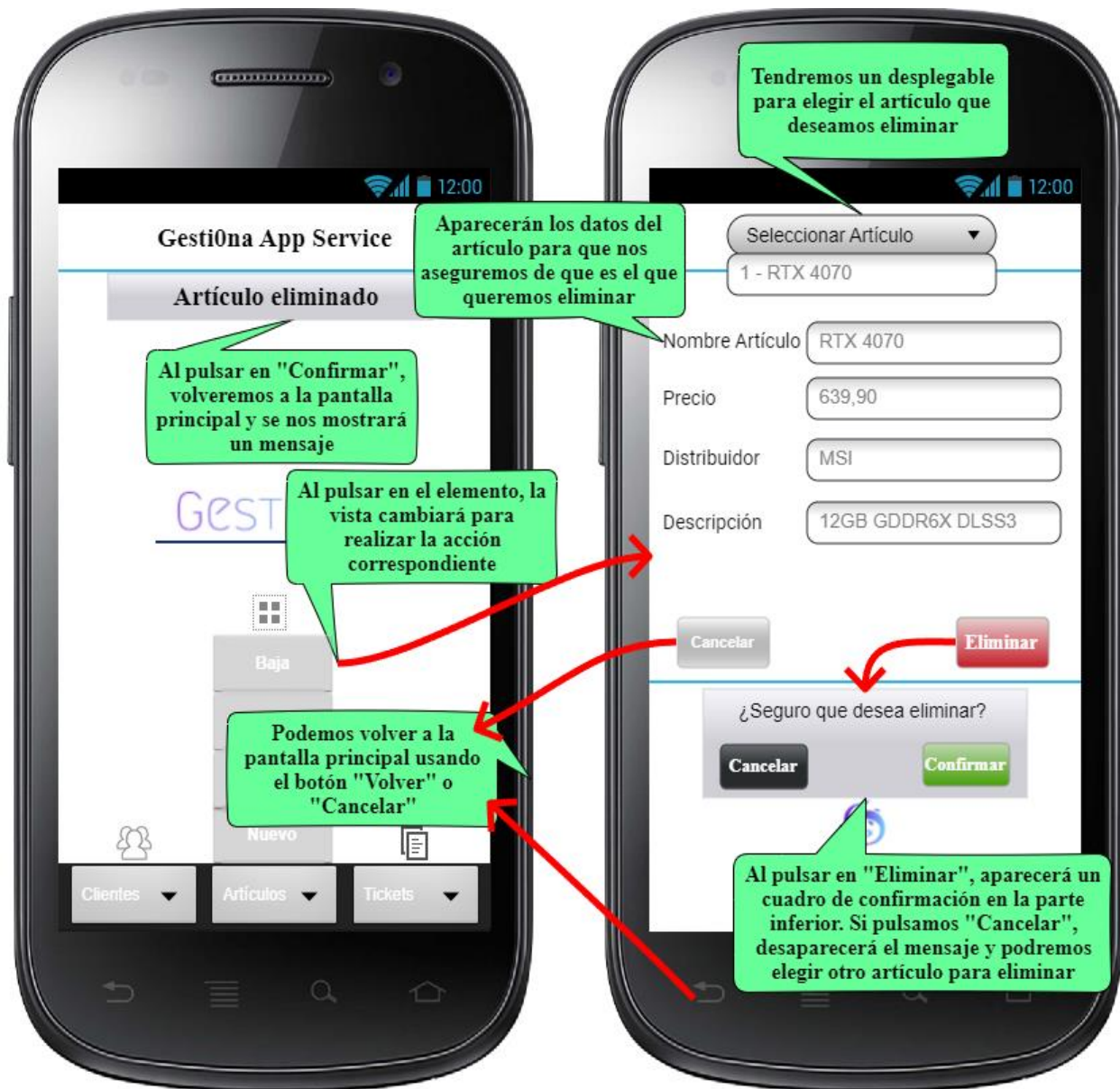
3.3.2.- Modificación



3.3.3.- Consulta



3.3.4.- Baja



3.4.- Tickets de Compras

3.4.1.- Alta (Funcionamiento base)



3.4.2.- Alta (Detalles)



3.4.3.- Consulta



4.-Conclusión

Gracias a esta práctica he podido mejorar en cuanto al diseño de interfaces se refiere, ya que he tenido que valorar distintas ideas y elegir las más adecuadas para el desarrollo de la misma.

En cuanto a facilidad de uso, en mi opinión, pienso que sería el primer diseño, ya que es el más común en cuanto a distribución se refiere, con la barra de menú superior y sus correspondientes submenús.

Pienso que, al seguir el diseño “normalizado” a lo largo de los años, es más intuitivo para el usuario medio de estos programas, aunque la versión móvil también puede resultar muy intuitiva para los más actualizados, además de aportar la facilidad de realizar estas gestiones desde tu dispositivo móvil, sin necesidad de ordenadores portátiles o de sobremesa, facilitando así el teletrabajo o las revisiones rápidas puntuales.

5.-Bibliografía

Grupo Studium ([↑](#))

1. *María José Martínez Navas, Desarrollo de Interfaces (Práctica Tema 1)*. Publicado en [Grupo Studium](#).

Recuperado:

https://campustudium.com/pluginfile.php/15977/mod_resource/content/3/Tema%201-Planificaci%C3%B3n%20de%20Interfaces%20Gr%C3%A1ficas%20-%20Pr%C3%A1ctica_v3.pdf

Último acceso (06/10/2024).