



DESARROLLO EN APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MOVILES
Programa Ingeniería de Sistemas y Computación

PERÍODO ACADÉMICO	2016 - 1	FECHA: Abril 1 de 2016
-------------------	----------	------------------------

Aplicación “Campus UQ”

Andrés Felipe Perdomo Forero
Juan José Perdomo Forero

Universidad del Quindío

Mockups

A continuación se realiza la presentación de los mockups diseñados para la aplicación “CampusUQ”, así como su descripción y especificación para el soporte de las diferentes funcionalidades y requerimientos solicitados para el correcto funcionamiento de la aplicación.

Nota: En todas las interfaces que presente la aplicación al usuario se utilizara el estilo de escritura CamelCase, además la app Campus UQ se podrá ejecutar desde la API 15 a la última.

Principal



Imagen 1: Mockups de la interfaz principal.



Imagen 2: Mockups de la interfaz principal, orientación horizontal.

Las imágenes “Imagen 1” y “Imagen 2” representan los mockups de la interfaz principal de la aplicación en sus diferentes orientaciones, esta interfaz tiene como objetivo brindar al usuario el acceso a las diferentes funcionalidades que la aplicación contendrá, las funcionalidades a las cuales esta interfaz brinda al acceso son: Directorio, pagina web, idioma, noticias y sugerencias; a continuación se realiza una descripción particular de cada una de las funcionalidades que ofrece esta interfaz.

La interfaz en la parte superior cuenta con el logo de la universidad y el nombre de la aplicación, seguido la interfaz cuenta con el nombre “Opciones”, más abajo se encuentran seis botones, cada uno de ellos tiene como nombre la funcionalidad a la cual este botón brinda acceso; Cuando el usuario pulse alguno de estos seis botones este lo mandara a la interfaz correspondiente o a la funcionalidad que a la cual el botón corresponda. Cuando el usuario desee acceder a una de las funcionalidades que la aplicación brinda deberá pulsar en el botón correspondiente a la funcionalidad que desee realizar.

- Cuando el usuario pulse en el botón “Directorio” la aplicación lo enviara a la interfaz correspondiente a la funcionalidad del directorio, allí podrá realizar esta acción.
- Cuando el usuario pulse en el botón “Noticias” la aplicación lo enviara a la interfaz correspondiente a la funcionalidad de las noticias, allí podrá realizar las acciones

correspondientes a la funcionalidad de noticias.

- Cuando el usuario pulse el botón “Pagina web” la aplicación lo redirigirá a la página web de la universidad del Quindío (www.uniquindio.edu.co).
- Cuando el usuario pulse el botón “Sugerencias” la aplicación lo enviara a la interfaz que corresponde a esta funcionalidad, allí podrá realizar las acciones correspondientes a la funcionalidad de Sugerencias.
- Cuando el usuario pulse el botón “Ayuda” la aplicación lo enviara a la interfaz que corresponde a esta funcionalidad, allí el usuario podrá realizar las acciones correspondientes a la funcionalidad de ayuda”

Directorio



Imagen 3: Mockups de la interfaz directorio.



Imagen 4: Mockups de la interfaz directorio, orientación horizontal.

Las imágenes “Imagen 3” y “Imagen 4” representan los mockups de la interfaz de la funcionalidad “Directorio” de la aplicación en sus diferentes orientaciones, esta interfaz tiene como objetivo brindar al usuario la funcionalidad “Directorio”, busca brindar al usuario poder realizar todas las acciones correspondientes a la funcionalidad especificada.

La interfaz en la parte superior cuenta con el logo de la universidad y el nombre de la aplicación, seguido la interfaz cuenta con la opción para seleccionar la dependencia deseada, después cuenta con una lista donde se muestran los contactos y los teléfonos o extensiones correspondientes a la dependencia seleccionada y por ultimo cuenta con un botón para actualizar los contactos y teléfonos de la lista que se visualiza.

Si el usuario desea utilizar la funcionalidad del directorio deberá , deberá inicialmente seleccionar una dependencia, automáticamente la lista se llenara con los contactos y/o extensiones correspondientes a la dependencia seleccionada, posteriormente el usuario podrá navegar por la lista y si lo desea presionar sobre un teléfono y este realizara una llamada automáticamente al número seleccionado, si el usuario desea actualizar los números de esta lista deberá pulsar en el botón “Actualizar”, donde se actualizara la lista con sus datos correspondientes.

Idioma



Imagen 5: Mockups de la interfaz Idioma.

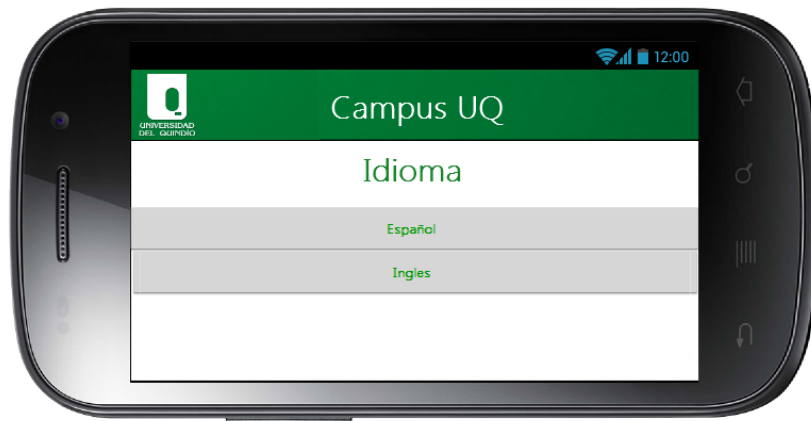


Imagen 6: Mockups de la interfaz Idioma, orientación horizontal.

Las imágenes “Imagen 5” y “Imagen 6” representan los mockups de la interfaz de la funcionalidad “Idioma” de la aplicación en sus diferentes orientaciones, esta interfaz tiene como objetivo brindar al usuario la funcionalidad de internacionalización, esta interfaz busca brindar al usuario las acciones correspondientes a la funcionalidad “Idioma”.

La interfaz en la parte superior cuenta con el logo de la universidad y el nombre de la aplicación, seguido la interfaz cuenta con el nombre “Idioma, posteriormente la interfaz cuenta con dos botones equivalentes a los idiomas que la aplicación debe soportar.

Si el usuario desea utilizar la funcionalidad de “Idioma”, deberá identificar el nombre del idioma al que desea traducir la aplicación, posteriormente el usuario debe pulsar en uno de los botones que equivale a un idioma, automáticamente la aplicación cambiara al idioma que el usuario selecciono.

Ayuda



Imagen 7: Mockups de la interfaz “Ayuda”.



Imagen 8: Mockups de la interfaz “Ayuda”, orientación horizontal

Las imágenes “Imagen 7” y “Imagen 8” representan los mockups de la interfaz de la funcionalidad “Ayuda” de la aplicación en sus diferentes orientaciones, esta interfaz tiene como objetivo brindar al usuario la funcionalidad de “Ayuda”, esta busca brindar al usuario una explicación detallada de todas las acciones posibles a realizar con esta aplicación.

La interfaz en la parte superior cuenta con el logo de la universidad y el nombre de la aplicación, seguido la interfaz cuenta con el nombre “Ayuda”, después la interfaz cuenta con el nombre de la funcionalidad a la cual proporcionara una explicación, después del nombre de la funcionalidad la aplicación tiene una imagen en donde se señala la ubicación de esta funcionalidad y proporciona una explicación detallada de la funcionalidad, la interfaz cuenta con un listado de todas sus funcionalidades disponibles.

Si el usuario desea utilizar la funcionalidad de “Ayuda” deberá dirigirse a esta interfaz y posteriormente ubicar el nombre de la funcionalidad en la que desea recibir ayuda, el usuario deberá leer la explicación proporcionada por la aplicación para obtener conocimiento sobre su objetivo y funcionamiento.

Sugerencias



The image shows a black smartphone displaying a web application interface. At the top, there is a green header bar with a white logo on the left and the text "Campus UQ" on the right. Below the header, the text "UNIVERSIDAD DEL QUIINDIO" is visible. The main form area has a white background and contains three input fields: "Nombre:" with a single-line text box, "Asunto:" with a single-line text box, and "Sugerencia:" with a larger multi-line text box. At the bottom of the form is a grey button labeled "Enviar". The smartphone's status bar at the top shows signal strength, battery level, and the time "12:00". The bottom of the phone shows standard Android navigation icons.

Imagen 9: Mockups de la interfaz "Sugerencias".



Imagen 10: Mockups de la interfaz “Sugerencia” orientación horizontal.

Las imágenes “Imagen 9” y “Imagen 10” representan los mockups de la interfaz de la funcionalidad “Sugerencias” de la aplicación en sus diferentes orientaciones, esta interfaz tiene como objetivo brindar al usuario la funcionalidad de “Sugerencias”, busca permitir al usuario enviar sugerencias sobre la aplicación.

La interfaz en la parte superior cuenta con el logo de la universidad y el nombre de la aplicación, seguido la interfaz cuenta con tres nombres y tres campos de texto, correspondientes a el nombre, asunto y sugerencia que le permitirá al usuario ingresar sus datos, finalmente la interfaz tiene un botón

Si el usuario desea utilizar la funcionalidad de “Sugerencias” deberá dirigirse a esta interfaz, posteriormente el usuario deberá diligenciar correctamente los campos pedidos en la sugerencia (nombre, asunto y la sugerencia que desea enviar), después de llenar todos los campos correctamente el usuario deberá pulsar el botón “Enviar” para terminar el proceso de envío de la sugerencia.

Noticias



Imagen 11: Mockups de la interfaz “Noticias”.



Imagen 12: Mockups de la interfaz “Noticias” orientación horizontal.

Las imágenes “Imagen 11” y “Imagen 12” representan los mockups de la interfaz de la funcionalidad “Noticias” de la aplicación en sus diferentes orientaciones, esta interfaz tiene como objetivo brindar al usuario la funcionalidad de “Noticias”, tiene como objetivo brindar al usuario la visualización de las noticias publicadas por la universidad del Quindío, además de acceder a una información más detallada de cada noticia.

La interfaz en la parte superior cuenta con el logo de la universidad y el nombre de la aplicación, seguido la interfaz cuenta con el logo de las noticias de la universidad el Quindío y por ultimo tiene una lista de ítems que contiene la imagen de la noticia y el título de ella.

Si el usuario desea utilizar la funcionalidad de “Noticias” deberá dirigirse a esta interfaz, posteriormente el usuario podrá visualizar las noticias que han sido publicadas, el usuario podrá desplazarse hacia abajo para visualizar las noticias en su totalidad, se mostrara la imagen y el título de la noticia, si el usuario desea ampliar la información de alguna noticia deberá pulsar sobre esta y automáticamente la aplicación desplegara la interfaz correspondiente a la noticia.

Noticia Seleccionada



Imagen 13: Mockups de la interfaz “Noticias Seleccionada”.



Imagen 14: Mockups de la interfaz “Noticias Seleccionada” orientación horizontal.

Las imágenes “Imagen 13” y “Imagen 14” representan los mockups de la interfaz de la funcionalidad “Noticia seleccionada”, esta interfaz tiene como objetivo brindar al usuario una descripción más detallada de la noticia seleccionada, busca brindar las diferentes acciones que se pueden realizar en la funcionalidad de “Noticia seleccionada”.

La interfaz en la parte superior cuenta con el logo de la universidad y el nombre de la aplicación, seguido la interfaz cuenta con el título de “Noticias unquindio”, después tiene un campo con el número del “id” de la noticia, la interfaz cuenta con una imagen de la publicación, un título y una descripción de la noticia que se publica, para finalizar la interfaz cuenta con dos botones que permitirán compartir la noticia en Facebook o Twitter.

Si el usuario desea utilizar la funcionalidad de “Noticia seleccionada”, este deberá seleccionar una noticia, donde posteriormente se dirigirá a esta interfaz, donde se le muestra la noticia que selecciono de una forma detallada, el usuario puede navegar para visualizar la imagen de la noticia, su id y su descripción; si el usuario desea compartir esta noticia en alguna de las dos redes sociales disponibles, deberá pulsar el botón de la red social correspondiente a la red social en la cual desea compartir la noticia.

Mensaje de conexión



Imagen 15: Mockups de la interfaz “Mensaje de conexión”.



Imagen 16: Mockups de la interfaz “Mensaje de conexión” orientación horizontal.

Las imágenes “Imagen 15” y “Imagen 16” representan los mockups del mensaje de alerta cuando no se tiene conexión a internet, esta interfaz tiene como objetivo mostrar el mensaje al usuario cuando no esté conectado a internet.

Cuando el usuario no tenga conexión a internet e ingrese a la aplicación, este mensaje saldrá automáticamente notificándole al usuario de su falta de conexión a internet y bloqueando algunas funciones que necesitan de conexión para ser utilizadas, también brinda un botón donde si el usuario desea volver a intentar realizar su conexión deberá pulsarlo para recargar la aplicación.