

Documento de Diseño de Interfaces

Proyecto: CouchInn
Revisión 1.0

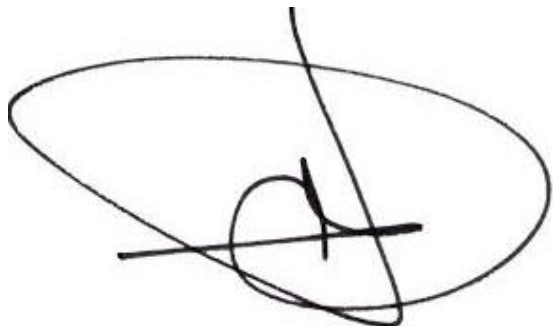



Mayo

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Cambio	Verificado.
18/05/16	1.0	Caracotche Romina Stancich David Scafini Carlos	[Descripcion]	

Documento validado por las partes en fecha: 18/05/16

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración Marcelo Bufartanelo	Aclaración Dakaro

Contenido

CONTENIDO	4
1 DISEÑO DE INTERFACES	5
1.1 Tipo de interfaz a utilizar	5
1.2 Tratamiento de errores.	5
1.3 Manejo de prevención de errores.	5
1.4 Generación de ayudas	5
1.5 Definición de atajos.....	5
1.6 Manejo de salidas.....	5

1 Diseño de Interfaces

1.1 Tipo de interfaz a utilizar

La empresa es consciente de que el cliente ha hecho mucho hincapié en mantener los colores y el logo originales de Couchinn que, en la página principal, estará ubicado en la parte superior izquierda.

La navegabilidad del sistema será intuitiva y amigable.

Los usuarios se comunicaran con el sistema a través de la utilización de mouse y teclado.

Al abrir la aplicación se ingresara directamente a la pagina principal, dando la opción al usuario en la parte superior derecha de loguearse con su cuenta (en caso de tener una) o registrar una nueva cuenta.

La aplicación tendrá fácil acceso a las distintas ventanas principales por medio de un menú ubicado en la parte superior debajo del logo de CouchInn.

1.2 Tratamiento de errores.

Básicamente se manejarán 4 tipos de errores:

Ingreso de datos: para este caso se indicará al usuario cual fue el error en el ingreso de datos a través de un cartel de alerta.

Usuario o contraseña errónea: Se avisará por medio de un cartel de alerta cuando el usuario o la contraseña sean incorrectas. Se considerarán los siguientes casos: usuario inexistente, contraseña incorrecta y usuario incorrecto.

Falta de datos a completar: Se indicará a través de una alerta que se dejaron campos indispensables sin completar.

Selección de fecha incorrecta: Se avisará por medio de un cartel de alerta que la fecha indicada ya pasó.

1.3 Manejo de prevención de errores.

Para prevenir errores de ingreso de datos, se brindara al usuario una breve descripción de que debe ingresar en cada campo así como también la forma en la que debe ser ingresado.

Para prevenir errores de usuario o contraseña incorrectas el sistema contará con una opción de “recuperar contraseña” que enviará un mail al usuario detallando la nueva contraseña y la forma de cambiarla nuevamente.

Para prevenir errores de falta de datos a completar, los campos indispensables irán acompañados de un asterisco explicando debajo de la ventana que los campos que tengan dicho simbolo no pueden quedar incompletos antes de aceptar. En caso de que esto ocurra, se pondrá el nombre del campo en color rojo.

Para prevenir errores de fecha incorrecta se proporcionara al usuario un calendario inhabilitando aquellas fechas que no superen la fecha actual.

1.4 Generación de ayudas

Las ayudas estarán presentes en un apartado “ayuda” en el menú principal del sistema y a lo largo del todo el programa. El apartado ayuda dará un visión rápida, clara y simple del manejo general del sistema, utilizando imágenes reales de casos de uso del sistema, y explicaciones de qué ocurre en cada imagen. También se explicará cómo usar los atajos y qué hace cada uno. Las ayudas a lo largo del programa serán presentadas en forma de un

botón accesible tanto por mouse como por un atajo en todas las pantallas donde se considere necesario. Al presionarse aparecerá una ayuda similar o igual a la que aparece en “ayuda” del menú principal pero en este caso solo explicará cómo trabajar con la pantalla actual y no expondrá nada relacionado a los atajos.

Consideramos que como mínimo debe haber una ayuda que explique el uso del programa en su totalidad (ayuda del menú principal). A su vez nos parece práctico que con solo apretar un botón, el usuario pueda ser socorrido en cualquier parte del programa (salvo en la ayuda misma)

1.5 Definición de atajos.

Se dejará el logo de CouchInn en todas las ventanas en la parte superior izquierda y al hacerle click llevará a la página principal.

1.6 Manejo de salidas

Se utilizarán ventanas modales, haciendo que al cerrar o cancelar alguna acción, se cierre esa ventana volviendo a la ventana anterior.

La salida del programa podrá realizarse en todo momento mediante la utilización del atajo que provee la combinación de teclas Alt+F4 o el botón “X” de la ventana. Vale aclarar que si se estaban completando datos, el sistema antes de permitir la salida del programa pedirá la confirmación de la decisión ya que esos últimos cambios no se van a ver reflejados ni van a ser guardados.

En cuanto a las pantallas internas del programa todas permitirán volver a atrás. Las mismas no consultarán al usuario si está seguro de realizar la acción y no perpetuarán ni guardan los cambios guardados en la pantalla de la cual se desea volver atrás. Esto último es así ya que el botón será colocado estratégicamente de forma tal que para el usuario se le haga prácticamente imposible su accionar mientras está utilizando el sistema “normalmente”.