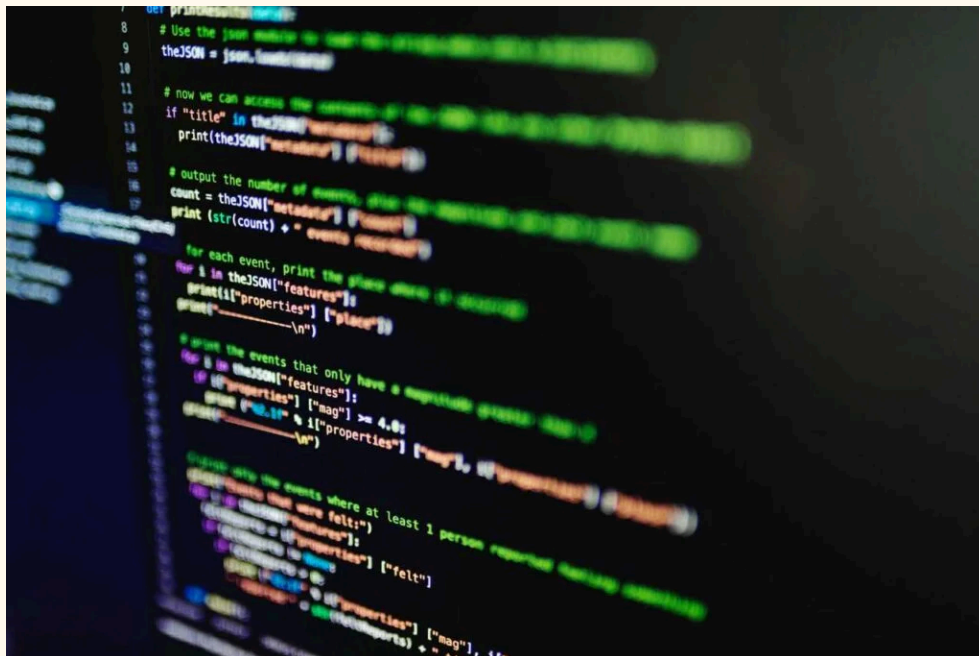


Desarrollo de Interfaces:

TEMA 1

DI Entrega Práctica Tema 1

Tarea:



ÍNDICE

1. Introducción..... 2

2. Objetivos principales..... 2

3. Descripción de la práctica..... 2

 Diseño 1..... 2

 Diseño 2..... 4

 Diseño 3..... 6

 Valoración personal..... 8

4. Conclusión..... 9

5. Bibliografía..... 9

1. Introducción

En esta práctica se diseñarán tres versiones de una aplicación de gestión con operaciones CRUD para Clientes, Artículos y Tickets de compra. Se deben detallar las interacciones y elegir el diseño más eficiente para el usuario final.

2. Objetivos principales

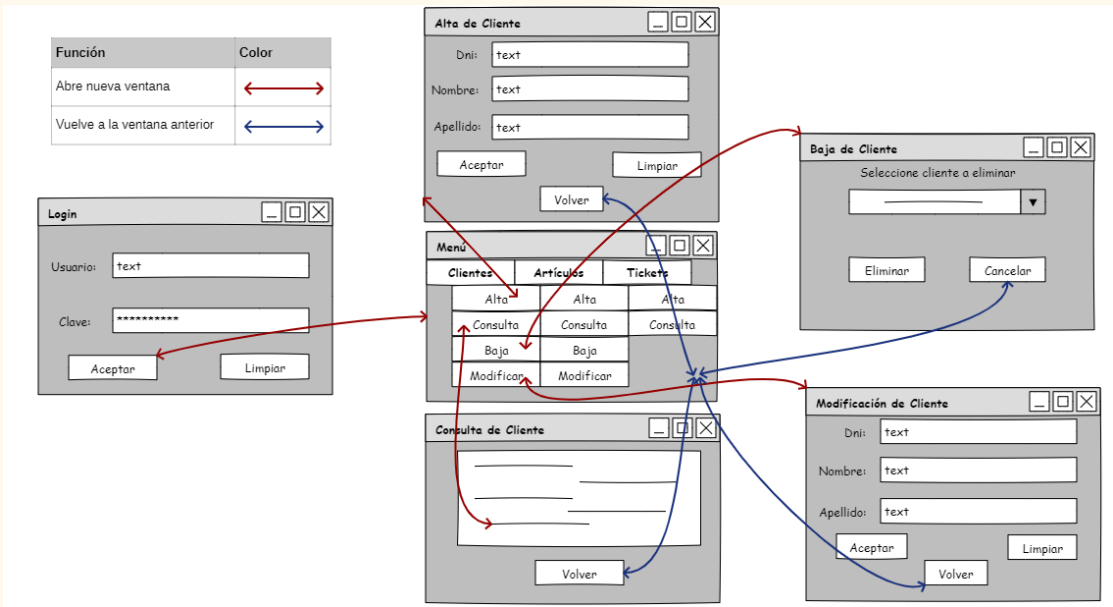
Cumplir correctamente y de manera completa con todos los requisitos de la primera tarea de la asignatura, asegurándote de abordar cada uno de los puntos solicitados y presentarlos de forma clara.

3. Descripción de la práctica

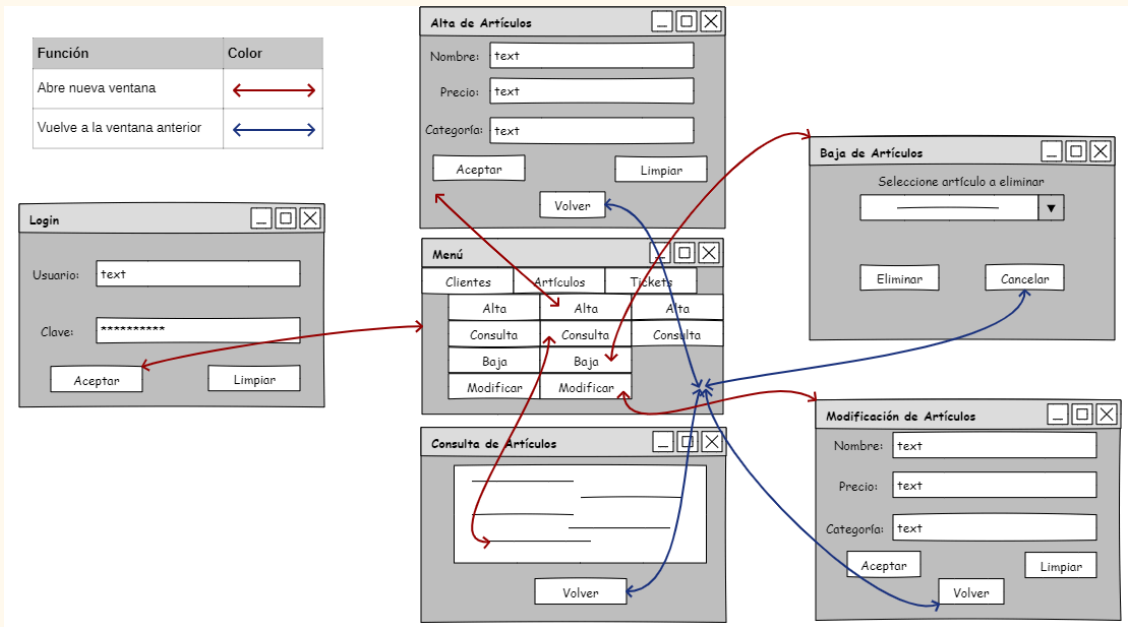
En esta práctica se deben realizar 3 diseños diferentes para una aplicación de un programa de gestión. En dicho programa debemos realizar las operaciones CRUD habituales para Clientes (Alta, Baja, Modificación y Consulta), para Artículos (Alta, Baja, Modificación y Consulta) y para Tickets de compra (Alta y Consulta). Como conclusión final, hay que indicar cuál es el que tú crees que es el diseño más eficiente desde el punto de vista de facilidad de uso por parte del usuario final.

Diseño 1

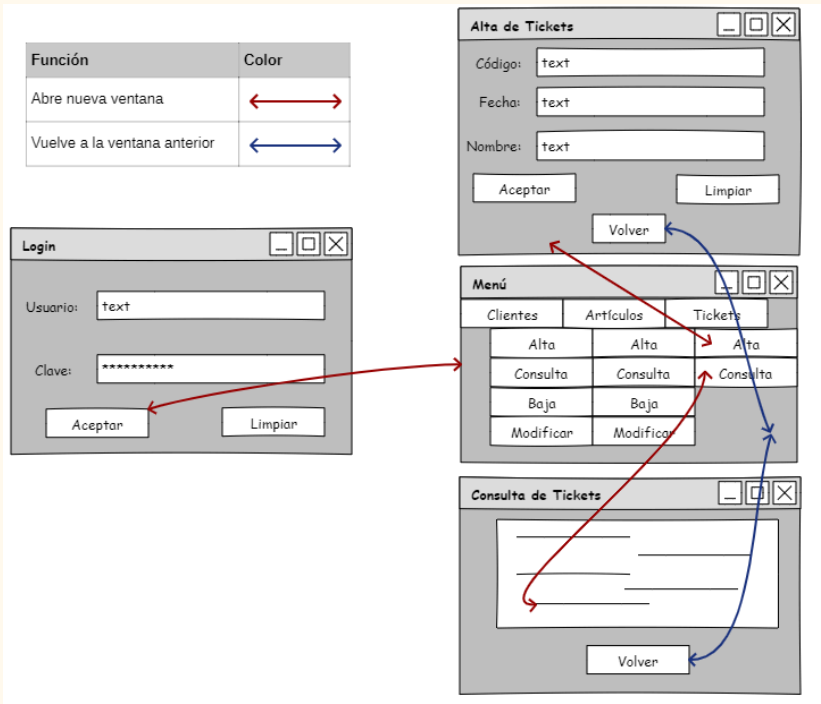
CLIENTES



ARTÍCULOS

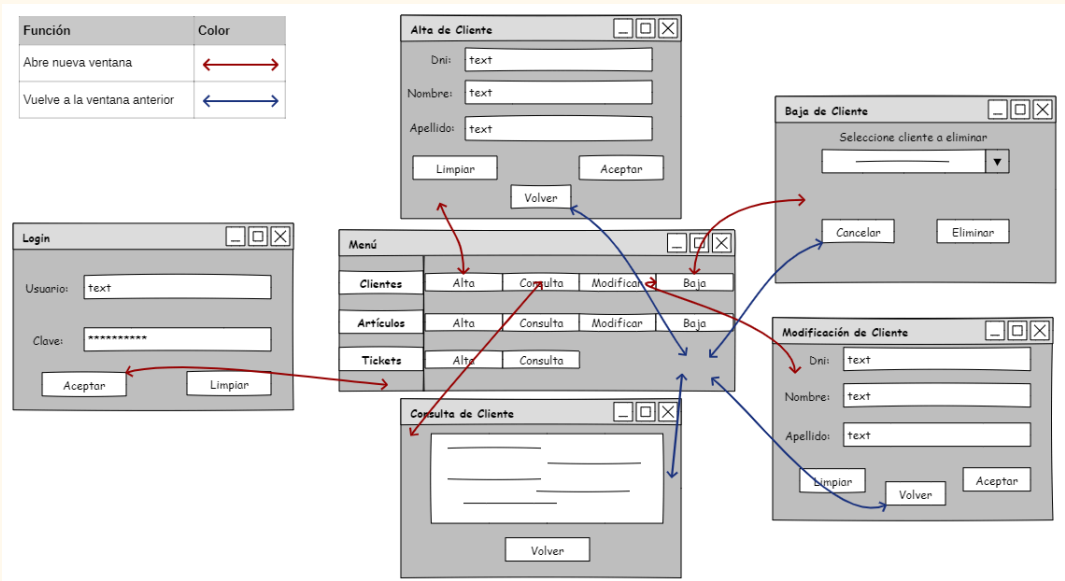


TICKETS

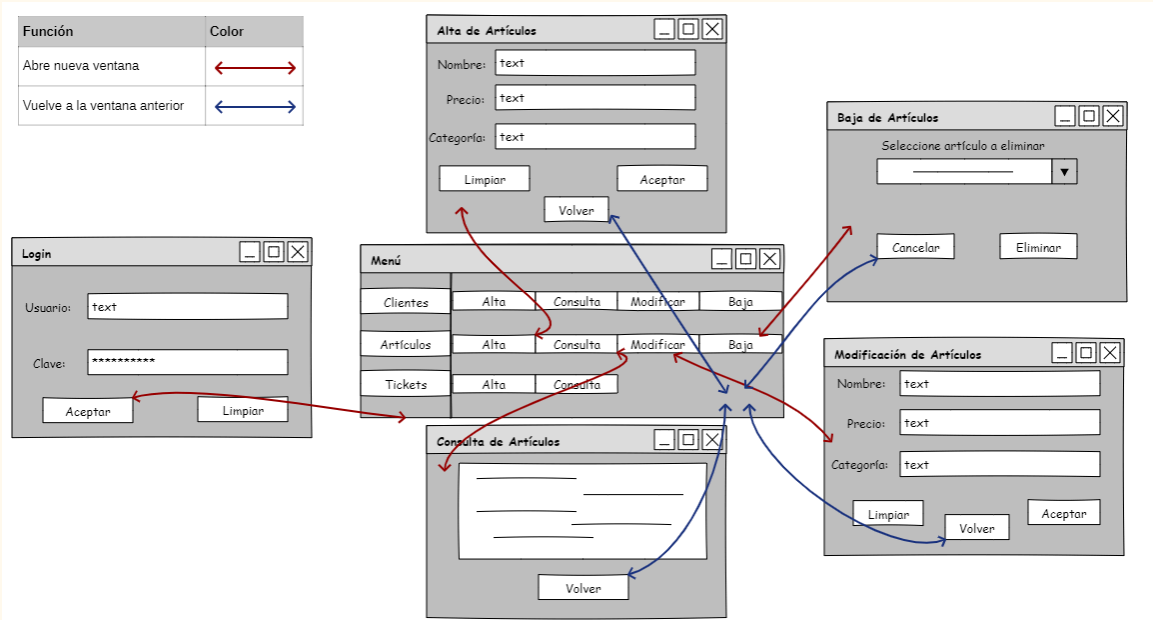


Diseño 2

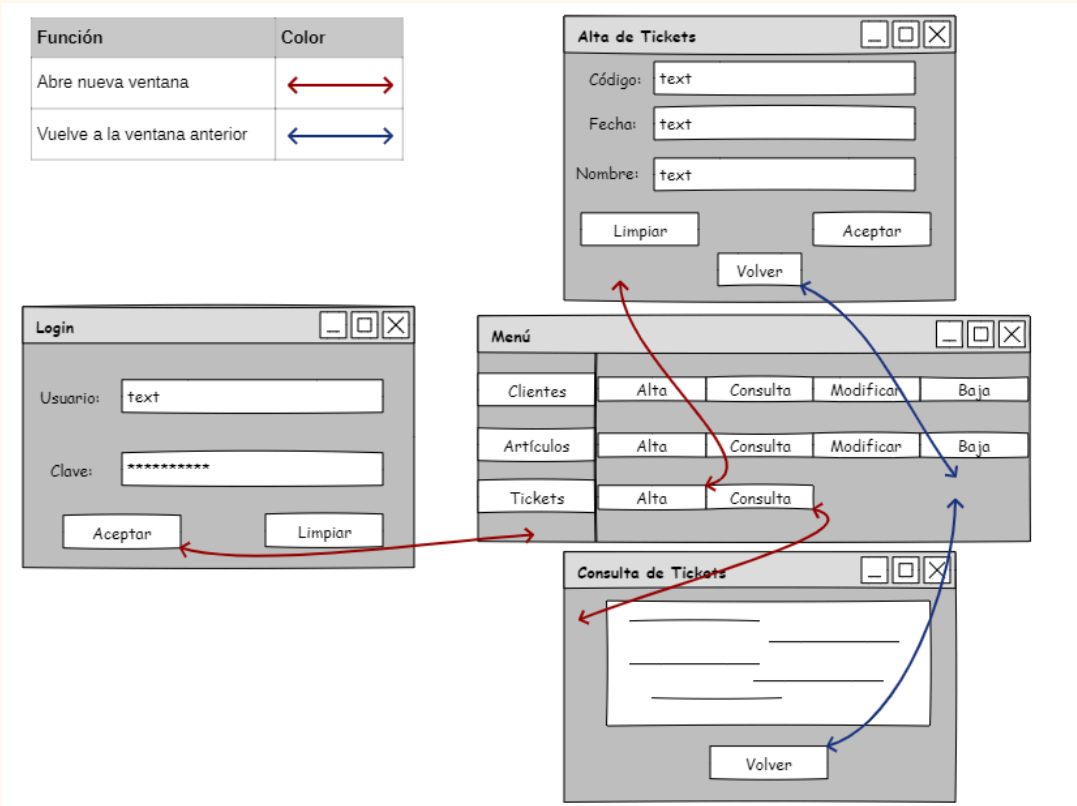
CLIENTES



ARTÍCULOS

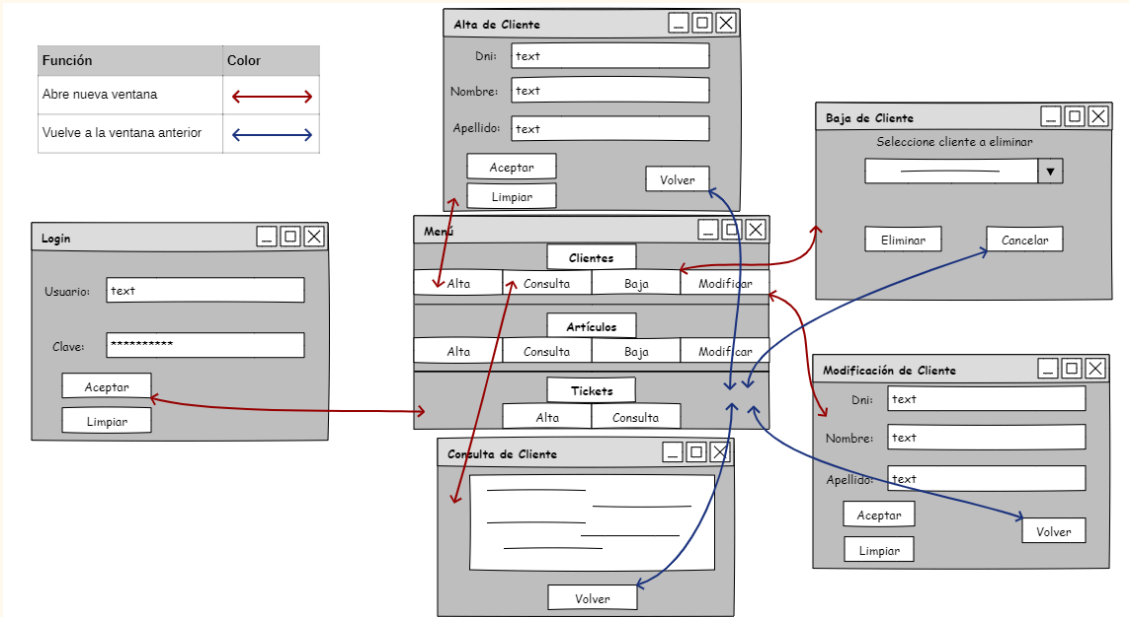


TICKETS

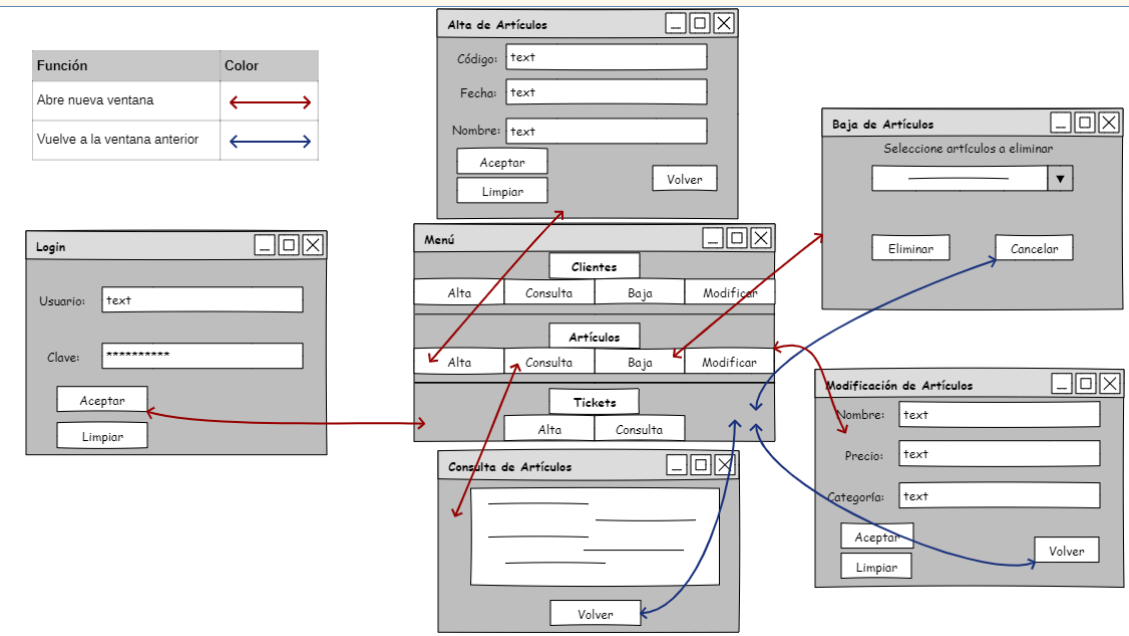


Diseño 3

CLIENTES



ARTÍCULOS



TICKETS



Valoración personal

En estos 3 diseños he creado un menú diferente por cada diseño junto algunos detalles por cada diseño.

En el primer diseño he optado por crear un menú en el que cuando clickas en “Clientes”, “Artículos” y “Tickets” se despliegan las opciones hacia abajo y las opciones se encuentran en la parte superior de la ventana. Además el botón de “Aceptar” se encuentra situado en la parte inferior izquierda de la ventana, el de “Limpiar” a la misma altura que el de “Aceptar” pero a la izquierda de la venta, y la opción de “Volver” que lleva a la ventana de atrás está situado en la parte media baja de la ventana

En el segundo diseño he cambiado el menú de forma que las opciones que se pueden pulsar se encuentran situadas en la parte izquierda de la ventana situados desde arriba hacia abajo. De tal forma que ahora las opciones del menú se despliegan hacia la derecha en vez de hacia abajo, lo que hace que ocupe toda la ventana a lo largo de la horizontalidad. Además en este diseño he cambiado el orden de los botones de “Aceptar” y “Limpiar” que los he cambiado de posición.

Por último en el tercer diseño he creado un menú en el que siempre están visibles todas los botones y las opciones están en la mitad de la ventana siempre visibles. Por lo que se ven todas las posibles nuevas ventanas en la misma del menú. Además de que los botones de “Aceptar” y “Limpiar” se encuentran situados el mismo lado de la ventana uno debajo de otro y el de “Volver” en la parte derecha de la ventana.

En conclusión si me tuviese que quedarme con un solo diseño creo que el mejor diseño es el número 1. Creo que este es el mejor porque tiene un sistema mucho más intuitivo a la hora de moverse por el menú, ya que las opciones se despliegan hacia abajo y está todo más claro. Además los botones de “Aceptar” y “Limpiar” están situados en los lados más comunes de la mayoría de los programas. Por lo que creo que el 1 es mejor que los restantes debido a que el menú está mucho más claro y los botones tienen una ubicación más lógica e intuitiva.

4. Conclusión

En conclusión pienso que gracias a realizar esta tarea entiendo la importancia de hacer bien un diseño que sea sencillo e intuitivo para el usuario. Ya que el modo en el que ubican los botones o las opciones puede afectar a la experiencia de los usuarios y que afecte negativamente a la repercusión de la empresa a la que pertenece ese programa. Por ese motivo hay que saber gestionar bien el diseño de un programa.

5. Bibliografía

NaN