
TEMA 1 –DISEÑO DE INTERFACES – PRÁCTICA 3 –

PROTOTIPO APP ESCRITORIO



Entregad un fichero comprimido con nombre **DISEÑO_ESCRITORIO_<NOMBREALUMNO>** que contenga un PDF con la documentación (fecha en Moodle)

La idea y objetivos de esta práctica son:

1. Diseñar un prototipo de APP ESCRITORIO siguiendo las **pautas de diseño** vistas en el tema y los consejos para obtener buena **Usabilidad** y buena **UX**.
2. Este prototipo valdrá como base para el desarrollo de una aplicación real, es decir, la programaremos entera.
3. Por otra parte el diseño de TODAS las posibles ventanas ayudará a evitar fallos de programación antes de desarrollarla (esto ahorrará tiempo).

1. Diseña un **PROTOTIPO ESCRITORIO** con las siguientes especificaciones:

- a. La APP será una aplicación de gestión con acceso a una base de datos (para poder enlazarla en temas posteriores con el resto de asignaturas). Por cada tabla se tendrá que realizar **CRUD** (Create, Retrieve, Update, Delete) es decir: Listado, Inserción, Borrado y Actualización.
 - i. El tema será **totalmente libre** aunque se recomienda que sea algo que os motive. Ej: App sobre CINE.
 - ii. La base de datos deberá ser remota o mezcla de remota/local (esto es muy dependiente del tipo de APP).
 - iii. Generar el diagrama E-R de con una relación M-a-N, es decir, la gestión de 3 tablas. Ej: pelis→reparto←actores
 - iv. Además, cada una de las tablas principales ha de tener como mínimo 5 campos y se tendrá en cuenta que sean variados (enteros, reales, booleanos, campos de selección, imágenes, etc..). La tabla intermedia tendrá al menos 1 campo más (además de las FK de las otras dos tablas).
 - v. Elige temática, explicando **qué hace exactamente** la APP: datos de entrada y salida en cada una de las pantallas. **METER EL ENTIDAD RELACIÓN CON TODAS LAS EXPLICACIONES DE LOS CAMPOS EN EL PDF.**

b. Genera un conjunto de MOCKUPS para las ventanas:

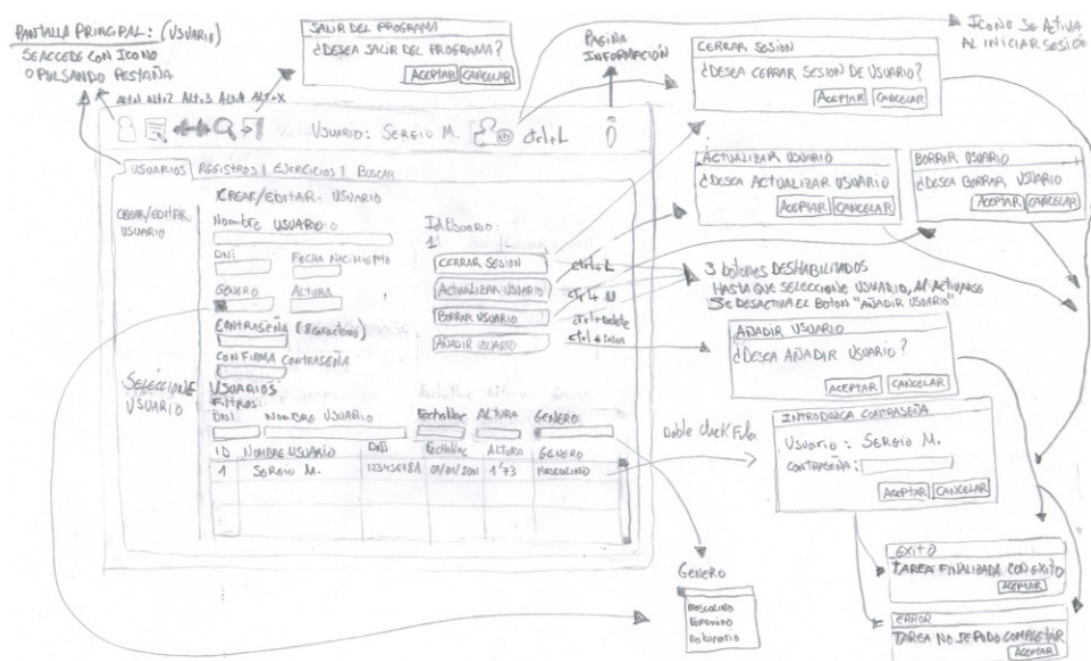
- Se deberá hacer un diseño previo del maquetado (MOCKUP) **a mano y en papel** (indicando con flechas cómo se va de una pantalla a otra) de **TODAS** las pantallas (esto ahorrará mucho tiempo dado que seguro que sufrirá modificaciones). ¿¿¿Por qué en papel???

Estas pantallas tendrán que simular de la forma más fiel posible el hipotético funcionamiento de la APP. Finalmente se insertarán en un documento de texto como parte de la documentación.

- Crear el mockup de la **página principal** (menús superior/lateral y zona de datos), un conjunto de botones en la toolbar o algo similar.
- Genera **TODAS las pantallas necesarias mostrando el funcionamiento de las distintas opciones de la APP**, es decir, que aparecerá al escoger por cada opción del menú principal.
- Mostrar también las posibles ventanas emergentes (información, errores, etc..)
- Generar las flechas de **NAVEGABILIDAD**.

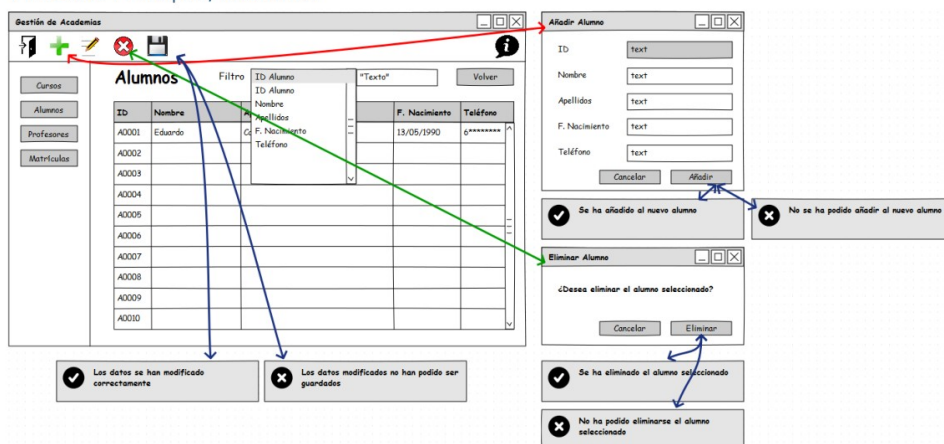
METER FOTOS DEL MOCKUP DE CADA VENTANA CON SU CORRESPONDIENTE EXPLICACIÓN EN EL PDF.

Ejemplo orientativo:



Un ejemplo más claro, hecho con un programa de mockups:

4 Interfaz Principal / Alumnos



2. Pautas de **USABILIDAD**:

- Repetir la práctica 2 del tema pero ahora sobre el diseño de esta APP: rellenar una tabla todas las medidas de Usabilidad indicando el grado en el que las cumpliría esta APP y una explicación de las mismas. Las medidas serían: usabilidad incontable, usabilidad contable (heurísticas), ux y accesibilidad con cada una de sus pautas (tabla de 26 filas):

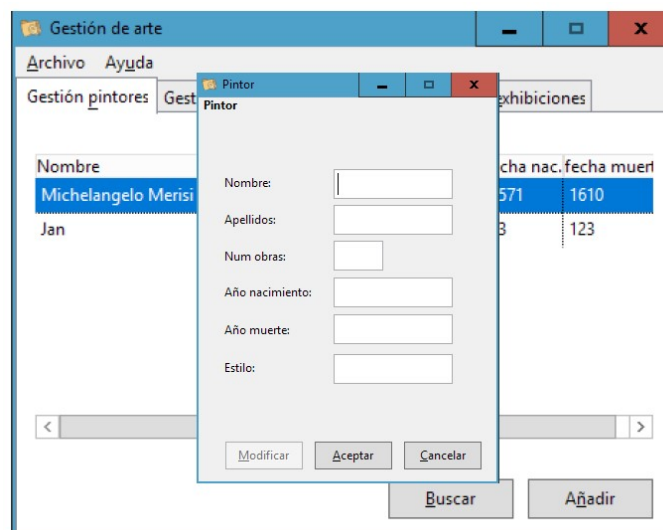
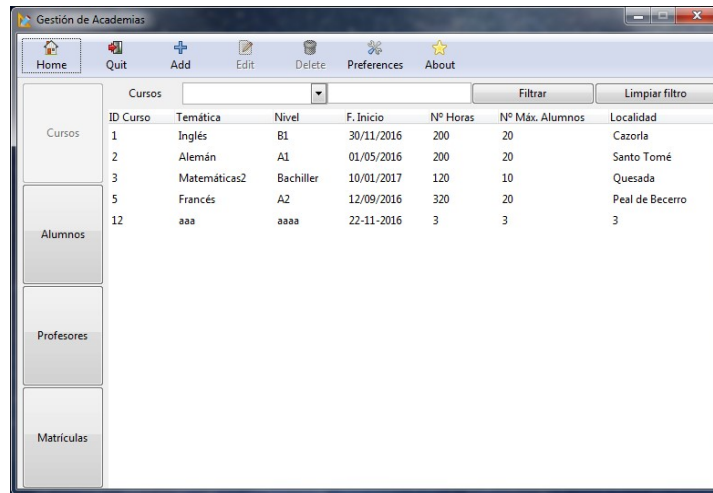
MEDIDA DE USABILIDAD	PAUTA	CUMPLE?(SI/NO)	GRADO	EXPLICACIÓN
Usabilidad contable (Heurísticas)	Visibilidad y Estado del Sistema	SI	4	El orden de las acciones en el menú y en los formularios es correcto porque

3. Pautas de **DISEÑO**:

- De forma general para toda la aplicación (no ventana por ventana), **utilizar las pautas** de diseño ESCRITORIO vistas en el tema sobre composición, iconografía, diseño de menús, ventanas, tipografía, colores, etc. Teniendo en cuenta que algunas cosas no podremos hacerlas con el prototipo, por ejemplo, el TABORDER.
- Tener cuidado con el tamaño de las ventanas. Para ser coherentes debieran tener todas el mismo tamaño pero ocurre que a lo mejor hay pantallas algo más pequeñas como pueden ser las de error o las de información. En ocasiones también la pantalla de inicio/registro puede ser más pequeña. También tener en cuenta que la pantalla más grande (la que más elementos tenga) determinará el tamaño del resto.
- Una vez hecho todo el prototipo, ya sí se puede rellenar una tabla indicando si vuestra App (de forma general) cumple/no cumple las pautas especificando vistas anteriormente. Como antes, el grado lo podéis establecer de 0 a 4, donde 0 no lo cumple para nada y 4 lo cumple siempre. Además tendréis que explicar en detalle dicho grado. Ejemplo:

CLASE DE PAUTA	PAUTA	CUMPLE?(SI/NO)	GRADO	EXPLICACIÓN
Principios de Composición de Ventanas	Estructurar la información y las acciones del usuario en la APP	SI	4	En la parte central de la ventana está el listado de elementos y alrededor de él se posicionan todos los controles para Añadir, Borrar, etc...

4. **OTRAS CONSIDERACIONES:** Habrá que tener ciertos aspectos de funcionalidad en cuenta (dado que aunque la APP sea un diseño habrá que ir teniendo en cuenta para no hacer grandes modificaciones en el futuro).
- a. Existen distintos tipos de organización/navegación con distintas disposiciones: marco, pestañas, ventanas emergentes ó híbrido: Ejemplos:



- b. Si por ejemplo tenemos una tabla que muestra datos a gestionar donde hay campos no-texto como por ejemplo una foto en el listado NO se podrá representar estos datos como tal con su tamaño original. La solución pasa por sacar esta información en el VER/EDITAR.
- c. Desde cualquier sitio de la aplicación yo tengo que poder salirme, por lo tanto meterlo en el menú superior o en la toolbar (la X es la última opción elegible).
- d. Utilizar iconos en todos los botones comunes, opciones de menú Fichero y/o toolbar.
- e. Definir claramente cuantos **ROLES** tendrá la aplicación. Si por ejemplo es una APP de uso interno solamente un usuario (admin) controlará el CRUD de todo. Si por el contrario queremos que sea una APP de "usuario", donde haya un login, entonces tendremos que dividir las tareas del CRUD en 2: unas las hará el usuario (por ejemplo al registrarse/modificar está haciendo un INSERT/UPDATE) y otras tareas las hará el admin.

- f. Si tengo que poner opciones excluyentes sobre algún campo y **NO son registros de base de datos** (sino que son registros que NO crecen)!!:
 - i. si son 3 hacer un grupo de radiobotones,
 - ii. si son más de 3 hacer un combobox/choicebox (lista desplegable).
 - g. Relacionado con el anterior, cuando se tiene que asociar la llave foránea de una tabla (por ejemplo, en la parte N tengo que meter la clave de la parte 1) hacer 2 cosas:
 - i. Si el **número de elementos es pequeño** (menos de 10), meterlos en un combobox. Ej: Si guardo coches a alquilar y tengo una flotilla pequeña podría cargar ese combo con esos datos.
 - ii. Si el **número de elementos es grande** hacer un buscador. Ej: Si guardo clientes que pueden alquilar coches y tengo unos 100 coches, lógicamente no podrán ir en un combo (se saldría de la pantalla), tendré que hacer un buscador que me permita rellenar ese campo.
5. **LO QUE HAY QUE ENTREGAR:** Genera una documentación en PDF que contenga obligatoriamente:
- a. Portada con nombre del alumno/a y de la aplicación.
 - b. Un índice de contenido
 - c. Una introducción que detalle todos los ejercicios del punto **1a**: explicar la temática de la aplicación, el modelo entidad relación y la explicación detallada de todos los campos.
 - d. Definir los ROLES y el carácter de la aplicación ¿dónde va la base de datos?¿local o remoto? Cuántos tipos de usuario harán el CRUD de los datos.
 - e. Pantallazos de cada ventana que explique el punto **1b**: (fotos de MOCKUPS en PAPEL) con las flechas de NAVEGABILIDAD (partiendo de cada botón) hacia el resto de ventanas, con las explicaciones detalladas de funcionamiento por cada ventana junto a los posibles errores.
 - ~~f. Tabla con **Pautas de Usabilidad** de tu aplicación (tabla de 26 filas)~~
 - g. Tabla con **Pautas de Diseño** de tu aplicación (29 pautas).