



**UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA**  
**ESCUELA SUPERIOR DE INFORMÁTICA**

## **Memoria Protectora**

*David Arias Escribano*

*Patricia Díez Herguido*

*Isabel del Rosario González Vega*

**Asignatura:** Interacción Persona-Ordenador I

**Grupo de Trabajo:** B01

**Titulación:** Grado en Ingeniería Informática

**Fecha:** 3 de Enero de 2022

Tabla de contenido

**INTRODUCCIÓN: OBJETO Y DELIMITACIÓN DE LA PRÁCTICA DESARROLLADA..... 3**

**ANÁLISIS DE REQUISITOS ..... 4**

**BOCETOS DE LA APLICACIÓN ..... 5**

    BOCETOS REALIZADOS A MANO ..... 5

    BOCETOS REALIZADOS CON MARVELAPP..... 7

**TECNOLOGÍA Y RECURSOS UTILIZADOS ..... 11**

**JUSTIFICACIÓN DEL DISEÑO DE LA GUI EN BASE A LO ESTUDIADO EN TEORÍA ..... 11**

**INFORMACIÓN DE ADICIONAL ..... 12**

    LOGIN..... 12

    ENLACES DE INTERÉS ..... 12

## Introducción: objeto y delimitación de la práctica desarrollada.

Gracias a esta práctica hemos podido ver de primera mano lo que es la interacción persona ordenador, en nuestro caso tuvimos que diseñar e implementar una aplicación para la gestión de la adopción de perros de un refugio de animales, nuestro objetivo en todo momento fue que esta actividad se realizase de manera sencilla otorgando al usuario de herramientas intuitivas.

Nuestro programa consta de 8 ventanas diferentes, cada una para realizar una tarea diferente, como se podrá ver en los bocetos a continuación, cada una para gestionar la identificación, la información o las tareas que se quieren realizar.

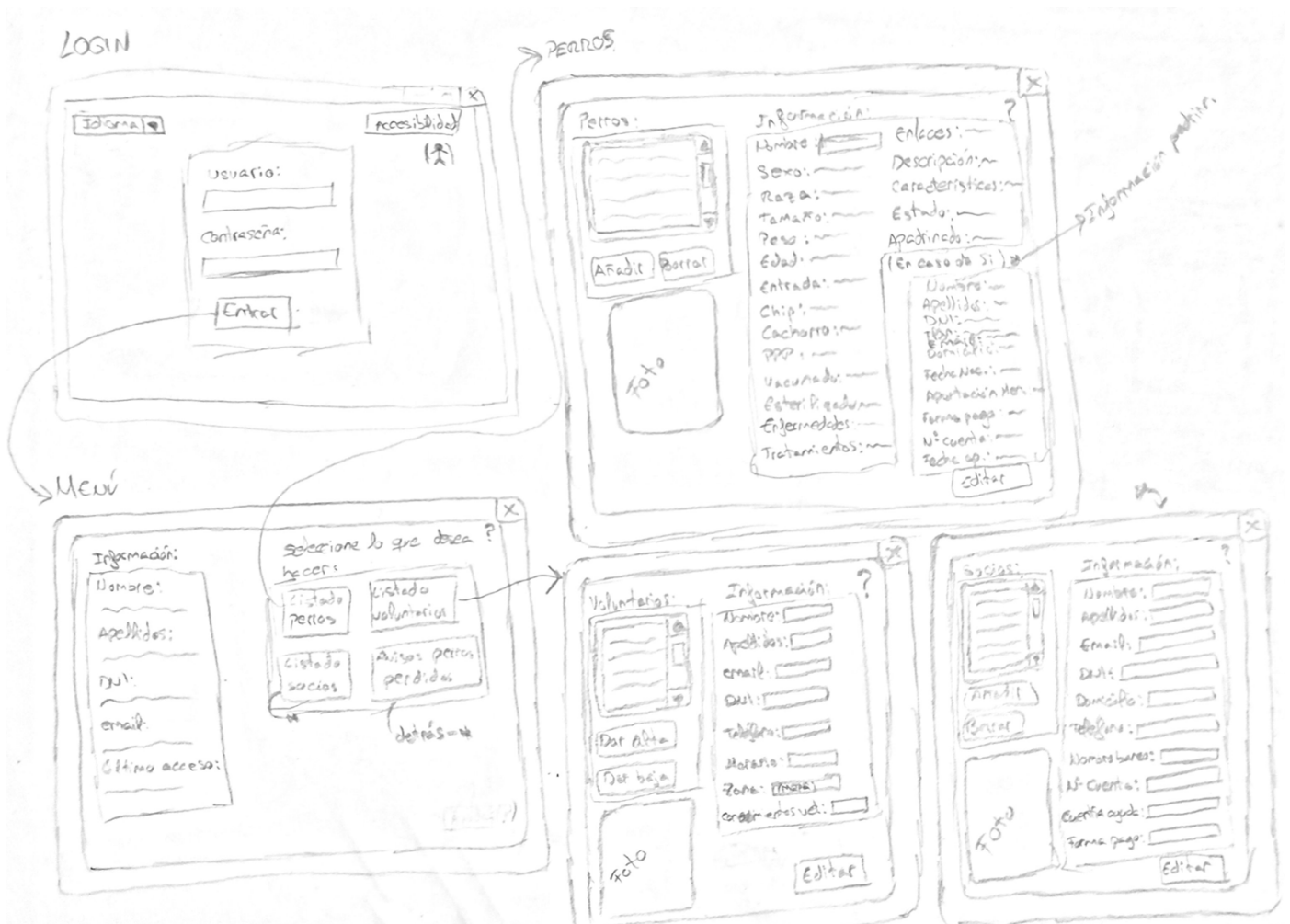
## ANÁLISIS DE REQUISITOS

Hemos realizado el diseño centrándonos en el usuario (DCU), por lo que hemos especificado y analizado los requisitos siguiendo la funcionalidad esperada por el usuario y aumentando en el mayor grado posible la usabilidad de nuestra aplicación. De este modo, hemos extraído del enunciado de la práctica los siguientes requisitos:

IDENTIFICADOR	REQUISITO
REQ001	Se permite el acceso mediante identificación y clave en la ventana de login.
REQ002	Se mostrará la información del usuario y la fecha del último acceso.
REQ003	Se proporcionará ayuda al usuario y la app se adaptará a sus preferencias y necesidades.
REQ004	El usuario podrá salir de la aplicación en cualquier instante.
REQ005	Se permitirá al usuario añadir, borrar, editar y listar los perros de la protectora.
REQ006	Al seleccionar un perro, se mostrará toda la información (ficha) sobre ese animal (nombre, sexo, raza, tamaño, peso, edad, fecha de entrada, chip, cachorro, PPP, vacunado, esterilizado, enfermedades y tratamientos, fotos, enlaces, descripción, características más destacadas y estado).
REQ007	Se mostrará la información del apadrinamiento de cada animal (Datos personales y de contacto del padrino/a, la aportación mensual, forma de pago, nº de cuenta y fecha del apadrinamiento).
REQ008	La app permitirá al usuario dar de alta, de baja, modificar y listar los distintos voluntarios de la protectora.
REQ009	El usuario podrá seleccionar un voluntario y consultar su ficha (datos personales y de contacto del voluntario, horario de disponibilidad, zona de disponibilidad y conocimientos veterinarios).
REQ010	La app permitirá añadir, borrar, editar y listar a los socios de la protectora.
REQ011	El usuario podrá seleccionar un socio y acceder así a su ficha (datos personales y de contacto, datos bancarios, cuantía de la ayuda y forma de pago).
REQ012	La app permitirá al usuario cambiar el idioma en la ventana de login (español e inglés).
REQ013	Se permitirá al usuario añadir, borrar, editar y listar los avisos y notificaciones de perros perdidos.
REQ014	El usuario podrá listar y visualizar la información de un aviso por perro perdido que incluirá: datos del animal (nombre, sexo, raza, tamaño y descripción), información que facilite la localización e identificación (collar, color del collar, peculiaridades), fotos, fecha de pérdida, zona de pérdida y datos de contacto del dueño.
REQ015	La app permitirá al usuario registrarse introduciendo sus datos (usuario y contraseña).

# Bocetos de la aplicación

Bocetos realizados a mano



\* → Información pérdida:

Perras perdidas:

Añadir

Borrar

+

→

Información perro:

Nombre:

Sexo:

Raza:

Color:

Pelo:

Color color:

Particularidades:

Fecha pérdida:

Lugar pérdida:

Detalles del dueño: ?

Nombre:

DNI:

Tfno:

Email:

Domicilio:

Editar

AYUDA

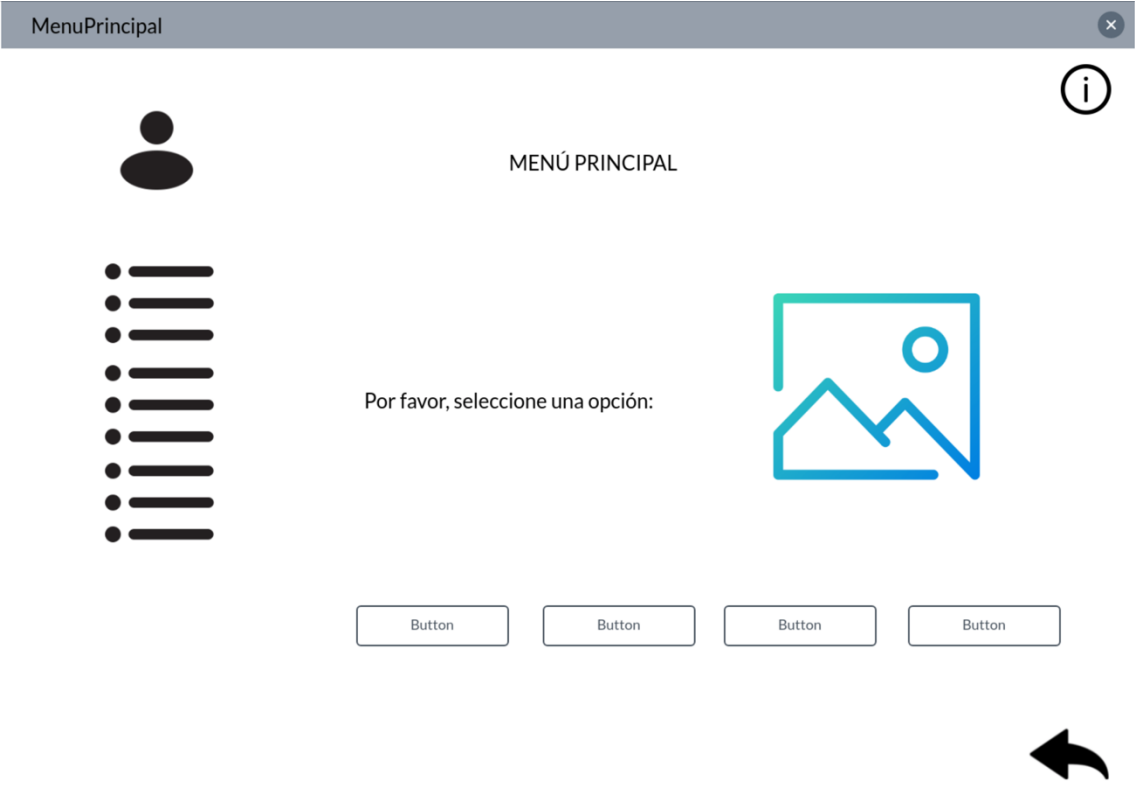
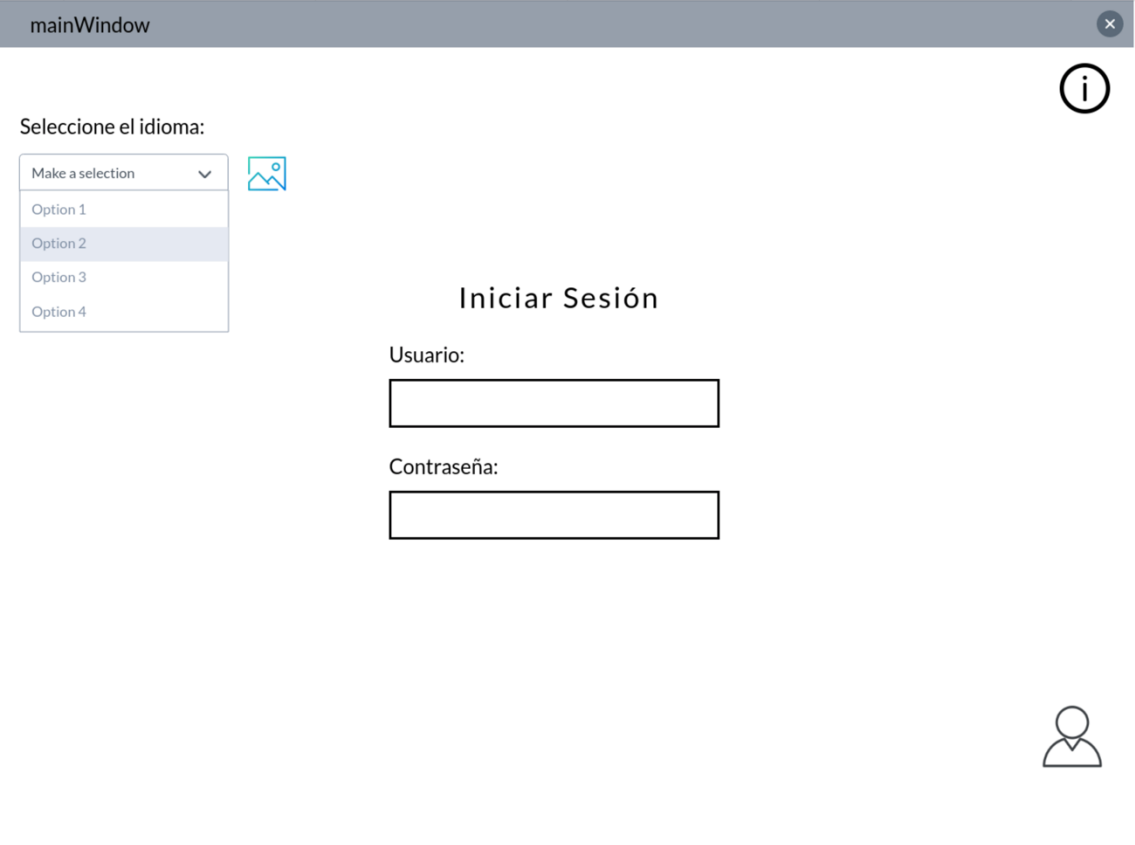
Ventanas:

14

Cómo se usa:

ACCESIBILIDAD (opcional):

Bocetos realizados con MarvelApp



Seleccione la ventana en la que necesita ayuda:

Make a selection

▼

Información:



Seleccione un socio:

Socio

Socio

Socio

Socio

Socio



Información del socio:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Button







Seleccione un voluntario:

Voluntario  
Voluntario  
Voluntario  
Voluntario  
Voluntario



Información del voluntario:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Button



Seleccione un perro:

Perro  
Perro  
Perro  
Perro  
Perro



Información del perro:

Text:  Text:

Text:  Text:

Text:  Text:

Text:  Text:

☒ Text

☒ Text

☒ Text

☒ Text

☒ Text

Text:

Button

Button





Seleccione un perro perdido:

- Perro perdido
- Perro perdido
- Perro perdido
- Perro perdido
- Perro perdido



Información del perro perdido:

Text:

Text:

Text:

Text:

☒ Text

Text:

☒ Text

☒ Text

Información del dueño:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Button



Información del padrino:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Text:

Button



## Tecnología y recursos utilizados

Para poder llevar a cabo la realización del proyecto hemos hecho uso del entorno de desarrollo Visual Studio, en concreto la opción de aplicación de WPF ya que nos permitía usar C# para el desarrollo de la parte funcional, combinado con XAML para poder diseñar y configurar la parte visual del programa.

Además, hemos añadido imágenes a una carpeta dentro del programa para poder incorporarlas a las interfaces y así poder tener también los iconos necesarios para ciertos botones.

Tuvimos que añadir una serie de ficheros XML con los datos de los perros, los voluntarios, los socios, los perros adoptados, las personas que apadrinan y con las instrucciones de ayuda para poder tener persistencia en el programa. También se incluyeron dos ficheros XAML para los recursos de idiomas.

Por último, decir que también nos apoyamos en las diapositivas del laboratorio para comprender mejor la implementación de ciertas partes de nuestro programa.

## Justificación del diseño de la GUI en base a lo estudiado en teoría

Para el diseño de las interfaces de nuestro programa nos hemos basado en las Reglas de Gestalt y Molich y Nielsen, sobretodo en las reglas de proximidad, semejanza y simetría y orden para ordenar la información de las ventanas y la de experiencia para el uso de iconos en botones (junto con principios de Affordance).

Otro de los factores a tener en cuenta, fue la usabilidad ya que el programa queríamos que fuese lo más sencillo e intuitivo posible y que se pudiese recordar y aprender a usar rápido ya que tiene que ser un apoyo para la gestión del refugio, no un impedimento o una tarea tediosa. Dentro de la usabilidad nos centramos en los principios generales de la correspondencia con el mundo real y la disminución de carga cognitiva por parte de los iconos, la consistencia y estandarización de los botones para la posición y de la información, la visibilidad del estado del sistema se muestra cuando al identificarse salta un mensaje de error si la contraseña es incorrecta. El usuario es quien tiene en todo momento el control de la aplicación. Podemos decir que las excepciones están controladas y por tanto es un sistema robusto y tiene gestión de errores mediante la prevención de los mismos. Creemos que hemos conseguido una adecuación de las tareas para que el usuario pueda realizar todo lo que necesite y lo guiamos en su camino mediante estructuras visuales y controles de datos específicos para evitar los errores de datos incorrectos.

Para facilitar el uso del programa a cualquier persona se ha usado un lenguaje de poca dificultad, el tamaño del texto puede ser aumentado en cualquier momento si la persona lo requiere tan solo pulsando un botón. En cuanto a la adaptabilidad también tuvimos en cuenta el uso de los colores para que las personas que perciban un menor rango de estos o tengan dificultades puedan leer claramente en todo momento la información que se le presenta en la ventana, evitando contrastes entre el color del fondo y del texto que sean confusos para personas con dificultades visuales. Los colores también han sido usados para seguir unos códigos de color familiares para todo el mundo como puede ser el rojo para errores y el verde para indicar que es correcto, como esto podía ser confuso para personas con deuteranopía decidimos acompañarlo de iconos que les permitiese percibir el error o acierto.

## Información de adicional

### Login

Para poder autenticarse en nuestro programa se deberá hacer uso de este usuario y contraseña:

Usuario: PD

Contraseña: Protectora

### Enlaces de interés

Enlace al manual de usuario: <https://youtu.be/HzJwL0Tdcl4>