



Universidad Autónoma del Estado de México
UAEM

Unidad Academica Profesional Tianguistenco

ADS T1.4 Primeras interfaces

Integrantes:

Alanís Aguilar Yohualy
Alejandra

Cejudo Tovar Alejandro
Fuentes Esquivel Kevin Brian
Villana Rueda Efren Jair

5° Semestre Grupo S5

Agosto 2022

ÍNDICE

<u>ÍNDICE</u>	2
<u>INTRODUCCIÓN</u>	3
<u>REQUERIMIENTOS CUBIERTOS</u>	4
<u>JUSTIFICACIÓN DE LA COLORIMETRÍA</u>	6
<u>JUSTIFICACIÓN DE LAS IMÁGENES Y TIPOGRAFÍA</u>	7
<u>CASOS DE USO DE CADA INTERFAZ</u>	11
<u>CONCLUSIONES</u>	13
<u>REFERENCIAS</u>	14

Introducción.-

Las primeras interfaces dentro de un proyecto de desarrollo de software son de suma importancia, pues serán la base de la interacción entre el usuario y el software (Interacción Humano - Computadora). El diseño estético, la colorimetría, las imágenes y la tipografía, son aspectos a tomar en cuenta durante el diseño y desarrollo de cada una de las partes visuales del programa.

La elaboración de cada una de las interfaces graficas del proyecto, fueron elaboradas en base a un análisis de aplicación del software, tipos de usuarios y tiempo de uso del mismo, por lo que la integración de colores, imágenes y demás aspectos visuales estéticos en su mayoría, están enfocados a un uso agradable para el usuario(s) final(es), simplicidad y comodidad a la hora de usar el programa.

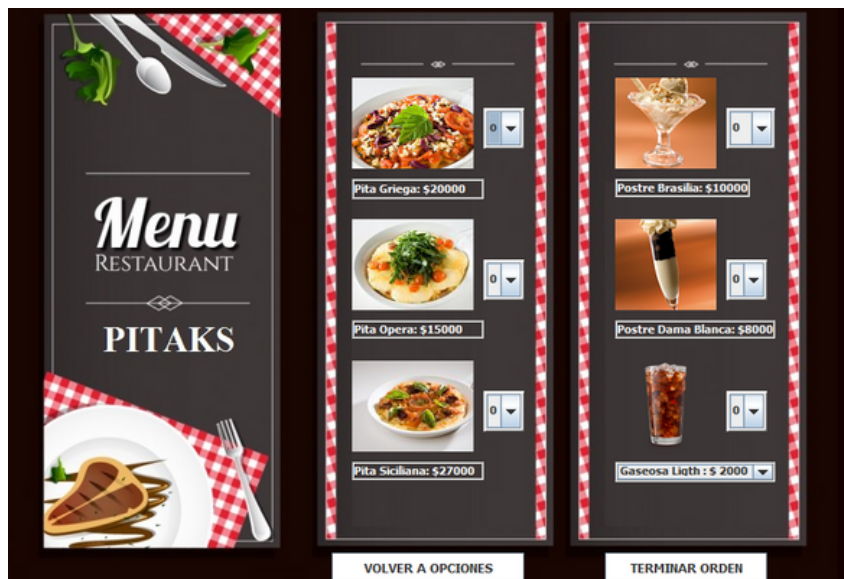
La implementación de imágenes proporciona un ambiente agradable, amigable y divertido para el usuario, la paleta de colores corresponde a un apartado de diseño en el que nos enfocamos principalmente en brindar un ambiente visual agradable y nada pesado para la vista del usuario final. En cuanto a la tipografía, se implemento un diseño agradable, simple y algo formal en algunos campos.

La realización de este trabajo esta sujeta a la asignación de la materia de "Análisis y Diseño de Software", para la cual se esta desarrollando la actualización y documentación de un proyecto de software, además de, poder obtener conocimientos más específicos referentes a cada una de las etapas de desarrollo de software.

Requerimientos cubiertos.-



1) El software debe de permitir el acceso solamente a usuarios registrados previamente en este.



2) El software debe permitir la compra de platillos ofrecidos en el menú.

3) El software debe validar la disponibilidad de cada platillo y mandar alertas correspondientes en caso de no cubrir el pedido del cliente.

Requerimientos cubiertos.-

4) El sistema deberá generar un ticket de compra con todos los platillos consumidos por el cliente, la sumatoria de los mismos y los datos del cliente a quien va dirigido.

RESTAURANTE PITAKS

Colombia, Barranquilla

Teléfono: 30011111 - 31900000



Nombre Cliente:

Cedula:

Telefono:

Factura: 001

Serie: 1

Fecha:

Mesa:

Atendido por:

CONCEPTO	PRECIO	UNDS	SUBTOTAL
<div> <div>HORARIO DE ATENCION</div> <div> <div>Lunes a Sábado 9:00 a.m a 9:00 p.m</div> <div>Domingos y Festivos 10:00 a.m a 8:00 p.m</div> </div> </div> <div> <div>+IVA</div> <div>+PROPINA</div> <div>TOTAL COMPRA</div> </div> <div> <div>jLabel120</div> <div>jLabel120</div> <div>jLabel120</div> </div>			




RESUMEN DE VENTAS - MESAS

NUMERO DE VENTAS REALIZADAS

PLATO MAS VENDIDO

MESERO DEL DIA





5) El sistema deberá generar un resumen de ventas al final de cada jornada laboral, identificando ventas por mesa y totales, el platillo más vendido y el mesero que más platillos acumulo en esa jornada.

Justificación de la colorimetría.-



Etéreo y limpio a base de resaltar entre lo profundo.

#FFFFFF

#000000

Profundo y prestigioso, sirve como base de letras limpias.

#FFD59

Paleta de colores

#100D50

Estimulante notable, y para combinar con la energía un entorno de visión ligero y agradable.

#FF1616

Seguro y notable, para la adición de entornos fuertes.

#484848

Energía destacable, para acompañar armónicamente al texto y fondos de manera decorativa.

Estable y semi-profundo, acompaña la base para letras limpias.

El uso de colores oscuros y claros se basa en la necesidad de resaltar el texto en entornos oscuros y ligeramente oscuros, haciendo uso de letras blancas para los fondos fuertes y de letras grises para fondos coloridos, además de la mezcla de colores claros a forma de decoración de las interfaces utilizadas por más tiempo.

Generando de este modo una interfaz del software agradable para la vista del usuario; cómodo y fácil de entender en contraste con los textos e instrucciones de cada pantalla de interfaz.

Justificación de las imágenes y tipografía.-

PITAKS: Esta tipografía fue elegida ya que se buscaba llamar la atención de nuestros clientes con una letra amigable, de manera que el nombre fuera fácil de visualizar, sin necesidad de que tuviera un esfuerzo extra al intentar adivinarlo



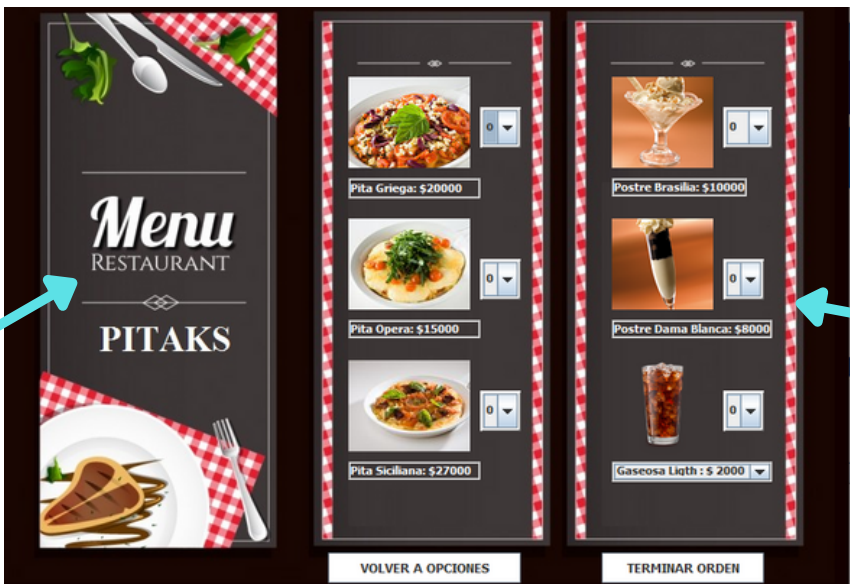
La imagen de fondo fue elegida ya que es llamativa, ocupa colores para llamar la atención, y es en base a lo que el restaurante ofrece

La letra de acceso a los usuarios fue elegida ya que solo buscábamos una letra sencilla ya que no se necesita que sea llamativa



Cada una de estas imágenes fue elegida ya que queríamos que no se llenará de texto el menú de opciones, en este caso cada una de estas da a demostrar que es lo que abrirá esa opción

De este lado podemos observar lo que es la carátula del menú, las letras fueron elegidas para que diera una impresión elegante y de calidad, a su vez las imágenes demuestran una forma amigable de darle entrada al menú



Las imágenes mostradas aquí, son de cada uno de nuestros platillos preparados en cocina, se pusieron para que el comensal pudiera darse una idea de lo que va a consumir



De la misma forma en el apartado de la orden se buscaba tener una tipografía sencilla y entendible, para que facilite a nuestros meseros la lectura de estás.

Se puso una imagen para dar un aspecto de confianza y confort, y al mismo tiempo lograr que la interfaz sea más llamativa

Cómo se puede ver en esta imagen la tipografía es sencilla, pues en realidad esto es para el administrador, lo que no necesita que sea elaborado y con una letra sencilla cumple su trabajo perfectamente, la interfaz lleva algunas imágenes para darle un poco más de viabilidad e idea de lo que se despliega

A form for generating orders. It has a black background with white text and input fields. The fields are: 'Nombre:' with a white input box, 'Numero identificacion:' with a white input box, 'Numero de mesero:' with a dropdown menu showing '1', and 'Asignacion de mesas:' with a white input box. Below these fields are two buttons: 'Generar' and 'Guardar'. A red arrow points from the text 'para que se pueda leer sin dificultades' to the 'Generar' button. The background of the form features a collage of food items: a bowl of pink salt, a tomato, a garlic bulb, a piece of salmon, and some spices.

Así mismo el generar órdenes ocupaba una tipografía normal, sin elaboración, para que se pueda leer sin dificultades y pueda ser eficaz la producción

RESTAURANTE PITAKS
Colombia, Barranquilla
Teléfono: 30011111 - 31900000



Nombre Cliente:
Cedula:
Telefono:

Factura: 001 Serie: 1 Fecha:
Mesa: Atendido por:

CONCEPTO	PRECIO	UNDS	SUBTOTAL

HORARIO DE ATENCION

Lunes a Sábado 9:00 a.m a 9:00 p.m
Domingos y Festivos 10:00 a.m a 8:00 p.m

+IVA

+PROPINA

TOTAL COMPRA

jLabel120

jLabel120

jLabel120



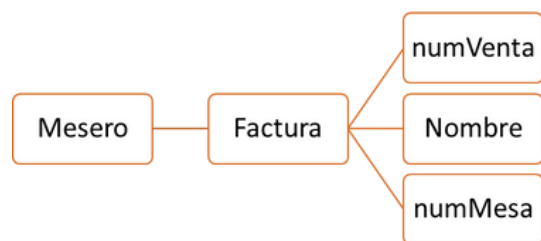
Ya que esto es una factura, la tipografía es formal, ya que muchas de estás son para empresas, o justificante de gastos, por eso mismo no puede llevar extravagancia y a su vez es poder garantizarle siempre un buen servicio y una gran calidad al cliente.

Casos de uso de cada interfaz.-

Los modelos de casos de uso permiten visualizar cómo los usuarios interactúan con las funcionalidades del sistema; esto otorga el modelado de los requisitos funcionales y los representantes involucrados en su utilización, facilitando la validación del producto y la planificación del ciclo de vida

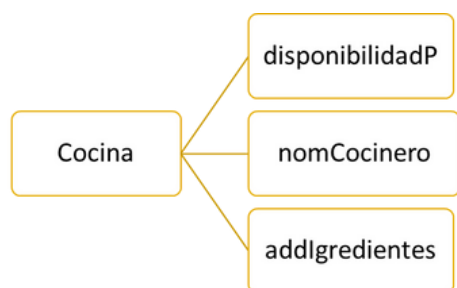
En este caso sería que el sistema tenga una presentación de interfaces aceptable. Para comprender de forma clara el desarrollo del proyecto, se utilizaron casos de uso, que describen las características de la aplicación. Estos modelos servirán de guía para obtener el producto deseado, utilizando un lenguaje de modelado JAVA.

Estos son algunos casos de uso de acuerdo a nuestro proyecto del restaurante.



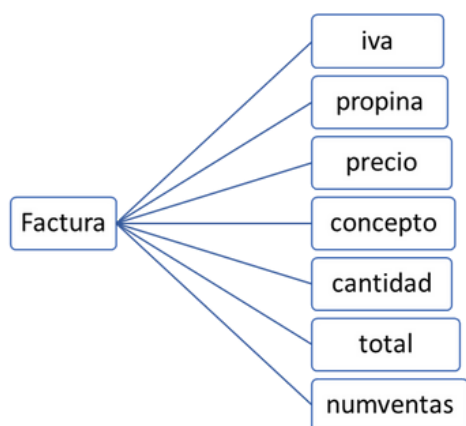
Caso uso de la interfaz "Mesero".

El mesero desempeña diversas actividades, toma la orden a los comensales y la registra en una comanda, pasa la comanda al área de cocina, prepara las bebidas de los clientes acompañados por el servicio para sus platillos (cubiertos), recibe los platillos por parte del área de cocina, entrega a los clientes su orden, cobra el consumo del cliente, realiza el corte al final del día e imprime el reporte del inventario para realizar un chequeo de los productos consumidos



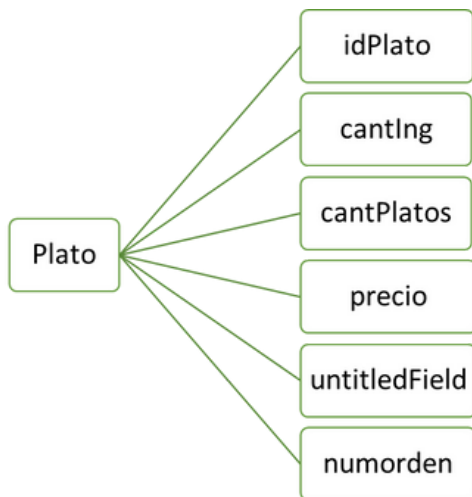
Caso uso de la interfaz "Cocina".

En este caso, en la cocina, el chef sólo desempeña tres actividades, recibe la orden por parte del mesero, prepara los platillos y entrega dichos platillos a los meseros



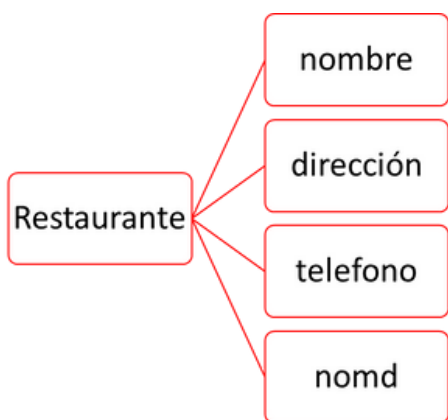
Caso uso de la interfaz "Factura".

En esta parte se generara un ticket de compra con los datos del pedido (iva, previo, propina, concepto es decir el nombre del platillo, cantidad, total).



Caso uso de la interfaz "Plato".

Esta parte es importante ya que aquí podremos seleccionar el platillo en la opción de la carta (menú), la cantidad que quiera el cliente ordenar, una vez seleccionados, podremos mandarlos a cocinar y finalmente se generara la factura



Caso uso de la interfaz "Restaurante"

En este apartado se trata del acceso del administrador o mesero, y tiene como actividades, dar de alta, modificar o eliminar los productos en el sistema, realizar pedidos de aquellos productos que se encuentren escasos en el inventario, dar de alta, baja o modificar a los usuarios en el sistema, imprimir el reporte del inventario al final del día y recibir el corte del día

Conclusiones

La elaboración de este trabajo me ha ayudado a darme cuenta realmente del avance que llevamos en el proyecto, poder darnos cuenta de nuestras deficiencias y tener una idea clara de lo que debemos modificar y agregar, así mismo pudimos volver a identificar los puntos básicos de nuestro proyecto y poder apoyar nuestros requerimientos.

-Alanis Aguilar Yohualy Alejandra

La elaboración de este trabajo me ha permitido analizar el progreso que se tiene del proyecto, así mismo darme cuenta de las faltas y fallas que se tienen en el poco contenido de este. He logrado percatarme de las deficiencias de nuestro documento, y así mismo, realizar un análisis con el propósito de encontrar maneras de atacar dichos errores y lograr actualizar nuestro trabajo para obtener un documento y trabajo de calidad.

-Fuentes Esquivel Kevin Brian

La elaboración del presente proyecto ha permitido generar de un documento colaborativo coordinado en el que todos los integrantes han podido aportar sus conocimientos respecto a las materias asociadas para el análisis del software en el que se está trabajando, siendo algunas de estas: la ingeniería de requerimientos, relación humano-computadora, programación orientada a objetos y bases de datos. Obteniendo como resultado un compendio de información derivada del análisis que se ha realizado hasta ahora, priorizando el cumplimiento de los requisitos solicitados en la asignación correspondiente.

-Villana Rueda Efren Jair

En la actualidad las empresas por el dinamismo del entorno deben buscar mejorar permanentemente para lograr altos niveles de rendimiento y calidad, pues ésta a más de ser un requisito esencial del producto o servicio, es el eje estratégico para ser competitivos, posicionarse y mantenerse en el mercado. Un sistema de gestión de la calidad es una forma de dirección, que se enfoca en proporcionar el marco referencial para la mejora continua, e incrementar la satisfacción del cliente y demás partes interesadas. La calidad de los servicios turísticos implica satisfacer al cliente a un precio aceptable en un marco de excelencia y sustentabilidad. Para detallar la construcción de la implementación de la aplicación de software del restaurante PITAKS de pedidos a domicilio, especificaremos tanto hardware como software.

-Cejudo Tovar Alejandro

Referencias.-

-Anónimo. (2021). La psicología del color: el significado de los colores y cómo aplicarlos a tu marca. 22/08/2022, de Canva Sitio web: https://www.canva.com/es_mx/aprende/psicologia-del-color/

-Anónimo. (2008). DEFINICIÓN DE TIPOGRAFÍA. 24/08/2022, de Definicion.de Sitio web: <https://definicion.de/tipografia/>

-Roger S. Pressman. (2002). INGENIERIA DEL SOFTWARE UN ENFOQUE PRÁCTICO. Mc Graw Hill: España.

-IAN SOMMERVILLE. (2005). Ingeniería del software. PEARSON Addison Wesley: España.