

Proyecto Práctica 8

SETIÉN PELAYO, LUIS

DESCALZO FERRER, VICTOR SHANTI

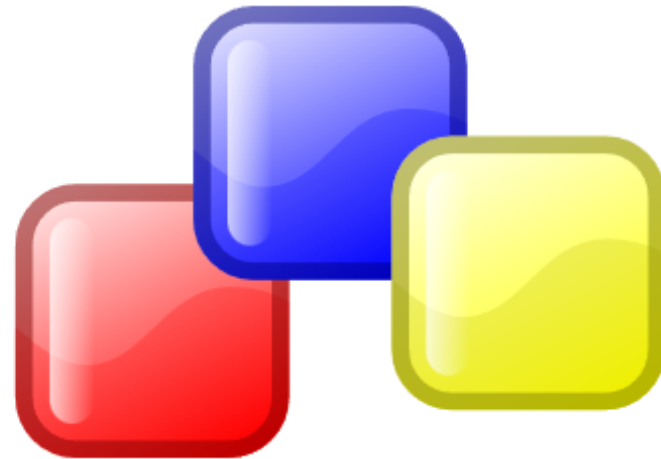
MONTENEGRO JARQUIN, DAVID EDMUNDO

ENTRECANALES CUENCA, OSCAR

Herramientas elegidas

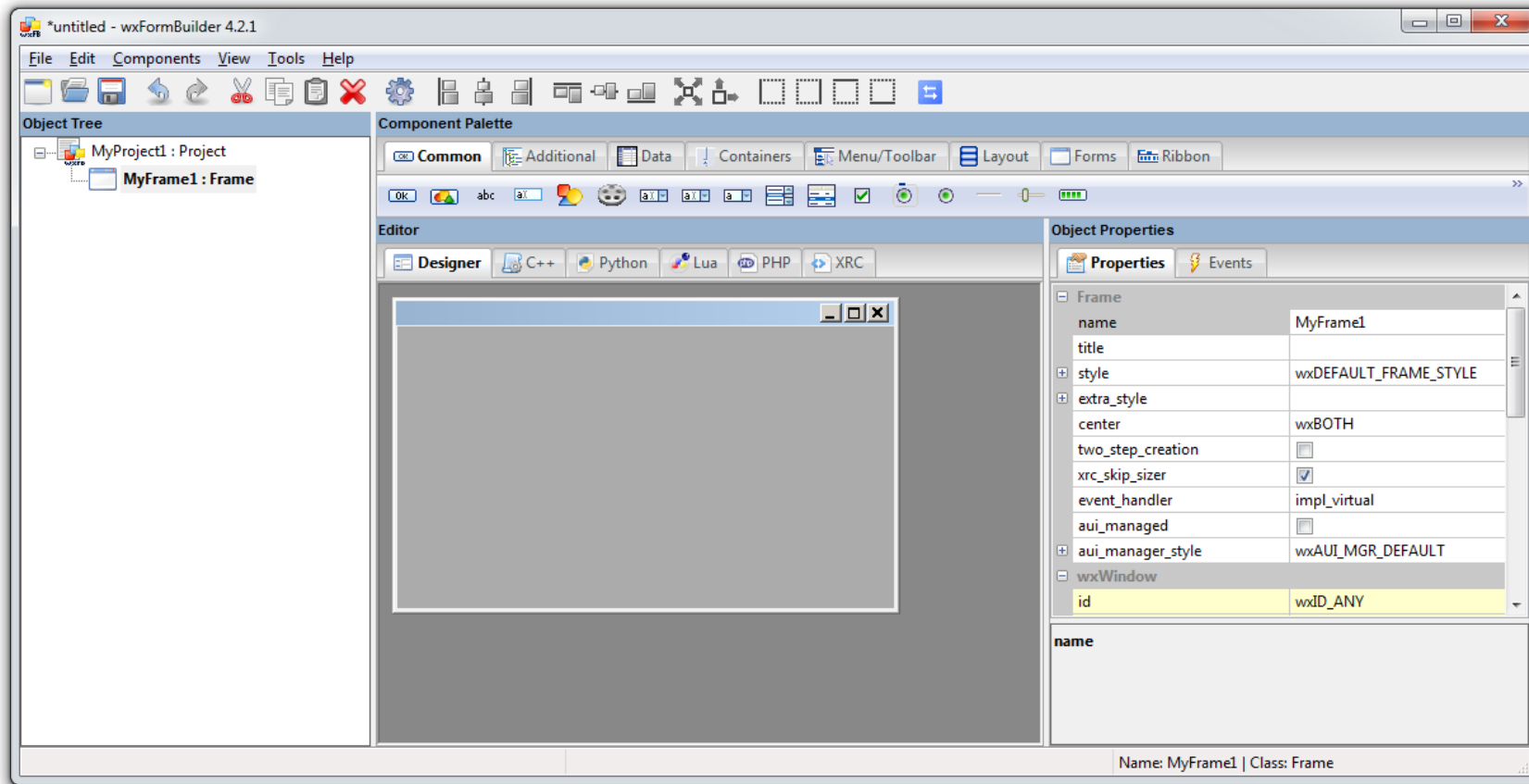


Lenguaje Python



Biblioteca wxWidgets

GUI Builder: wxFormBuilder



Idea del sistema

- Taller de reparación de vehículos
 - Facilitar los procesos cotidianos del mismo
 - Ofrecer una interfaz fácil de operar

Visión del sistema



Cliente

Dependiente



Mecánico



Visión del sistema



Cliente



Dependiente



Mecánico



Visión del sistema



Cliente



*Rellenar formulario
de reparación*

Dependiente



Mecánico



Visión del sistema



Cliente



*Rellenar formulario
de reparación*

Dependiente



Mecánico



Visión del sistema



Cliente



*Rellenar formulario
de reparación*

Dependiente



*Consultar lista
de reparaciones*

Mecánico



Demostración

1. Taxonomía de Shneiderman

- Sistema de uso comercial e industrial
 - Facilidad de aprendizaje
 - Velocidad de ejecución

2. Procesos cognitivos

- Atención
- Percepción
- Memoria
- Lectura

3. Paradigma de interacción

- Ordenador de sobremesa
 - Teclado
 - Atajos mediante ALT + Tecla
 - Apuntador
 - Ayuda contextual al posicionar el cursor

4. Estilo de interacción

- El menú, en la ventana principal
 - Usuarios novatos, de modesto conocimiento
- El formulario, en la ventana de registro
 - Usuarios de modesto conocimiento, frecuentes
- Manipulación directa, en la ventana de consulta
 - Todos los usuarios: tanto novatos como expertos

5. Patrones de diseño

- 3 principios
- 3 directrices
- 4 patrones

6. Mediciones de usabilidad

- Métodos cualitativos
- Métodos cuantitativos
- Planes posibles