

---

---

## Documento de Diseño de Interfaces

Proyecto: CouchInn  
Revisión 0.5



*EJE Soluciones IT*

Mayo de 2016

# Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Cambio	Verificado.
[Fecha]	[Rev]	[Descripcion]	[Descripcion]	[Firma o sello]

Documento validado por las partes en fecha: [Fecha]

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Aclaración [Nombre]	Aclaración [Nombre]



## Contenido

<b>CONTENIDO.....</b>	<b>4</b>
<b>1 DISEÑO DE INTERFACES.....</b>	<b>5</b>
1.1 Tipo de interfaz a utilizar.....	5
1.2 Tratamiento de errores.....	5
1.3 Manejo de prevención de errores.....	5
1.4 Generación de ayudas.....	5
1.5 Definición de atajos.....	5
1.6 Manejo de salidas.....	5



## 1 Diseño de Interfaces

### 1.1 Tipo de interfaz a utilizar

Interfaz para el usuario invitado



interfaz para el usuario logueado





## Interfaz de registro de usuario

## 1.2 Tratamiento de errores.

En caso de ocurrir un error, se informará con un mensaje al usuario, que tendrá la causa del problema y cómo proceder para solucionarlo..

## 1.3 Manejo de prevención de errores.

La estrategia elegida en el caso de errores en la entrada de datos de formularios es, en los casos en los que sea posible, brindar la posibilidad de seleccionar el valor entre un rango predefinido, para evitar que el usuario ingrese datos con errores. A su vez en los casos en los que no sea posible la selección, se le brindara un formato de ejemplo dentro del campo a completar por el usuario.

Para evitar errores del tipo de acciones no permitidas, se le brindara al usuario la posibilidad de visitar dentro del sitio, una sección de ayuda general para el manejo de la plataforma y una selección de preguntas frecuentes con sus respuestas, a modo de problemas ya resueltos

## 1.4 Generación de ayudas

Las ayudas disponibles serán tanto impresas, en un manual de usuario; como dentro del programa (acceso a un manual de usuario); y también habrá una zona de preguntas frecuentes donde se plantearán respuestas a las preguntas más comunes que puedan surgir



entre los usuarios, además en los campos de los formularios se dispondrá de información para ayudar a completar los campos requeridos.

## **1.5 Definición de atajos.**

Al ser una aplicación web, contará con los atajos de teclado que provee el navegador.

En la barra superior (presente durante toda la aplicación) habrá botones que permitirán rápidamente volver a la home, ver el perfil del usuario, iniciar y cerrar sesión, registrarse, ver las estadísticas, acceder a la ayuda y buscar productos.

## **1.6 Manejo de salidas**

El usuario tendrá varios métodos para salir de donde se encuentre según el contexto en el que esté. Por ej.: si está publicando un couch y desea cancelarlo, siempre estará la opción cancelar (cancela la publicación y regresa a la página anterior), también dispondrá de un botón cerrar el cual tendría el mismo efecto de cancelación de la publicación.

El sistema contará con botones (ir atrás, ir adelante) y menú de navegación para que el usuario pueda salir de la pantalla actual y dirigirse a cualquier lugar del sitio.