**UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS**

UNIVERSIDAD DEL PERÚ, DECANA DE AMÉRICA

****

**Documento de especificación de UI**

**Curso:** Gestión de la configuración del software

**Integrantes (Grupo N° 1):**

● Manco Mendez, Elvis Neiser

● Lizarbe Estrada, Adrián Jesús

● Palomino Julian, Alex Marcelo

● Ancaya Martinez, Benjamin

● Vega Castañeda, Patrick Alexander

● Espinola Ravello, Annie

**Fecha de entrega:** 18/09/23

**Docente :** Lenis Rossi Wong Portillo

**Revisión Histórica del Documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autores** |
| 18 / 09/ 23 | 1.0 | Elaboración del documento | Alessandro Del Piero Rojas |
| 18 / 09/ 23 | 1.1 | Implementación de detalles de los pasos usados en las interfaces | Benjamin Ancaya Martinez |

1. **Entregables**

En este documento se revisarán los avances con respecto a la interfaz de usuario del proyecto, detallando cada una de ellas acerca de su funcionalidad.

A continuación, se presentará las interfaces:

1. **Información de interfaces**
   1. **LogIn:**

En esta interfaz se visualiza los campos que solicitan la información para poder ingresar a la cuenta correspondiente a la página, pidiendo al usuario su correo electrónico y su contraseña, además de tener los enlaces a una pantalla de registro y al de olvido de contraseña.

Además que se presenta el botón de inicio de sesión y una paleta de colores relacionada al logo de PetFinder.

* 1. **Registro:**

En esta interfaz se puede apreciar los diferentes espacios de información que se deben llenar para poder realizar el registro de una cuenta. tomando como datos necesarios el correo electrónico, número de teléfono, nombres completos y una contraseña, además de tener la paleta de colores característica de PetFinder y el logo.

* 1. **Anuncios:**

En esta pantalla aparecerán los anuncios publicados por los usuarios, además que se podrá ingresar a ver detalles de anuncios que sean de interés para el usuario. También se puede observar un campo donde se seleccionará una ubicación en específica donde se puede realizar la búsqueda de mascotas perdidas.

Además en la parte superior se puede observar atajos para manejar de manera más eficiente por la página y la imagen del perfil del usuario..

* 1. **Publicar Anuncio:**

Esta interfaz es de la más importantes, pues aquí se podrá realizar la publicación de una mascota perdida, teniendo en cuenta campos de información necesarios para ofrecer datos de utilidad para los usuarios que realizaran la búsqueda tanto en español como en inglés, tales como imágenes de la mascota perdida, ubicación, descripción y el estado del anuncio.

1. **Imágenes de interfaces**
   1. Interfaz de usuario gráfica

      Descripción generada automáticamente**Proceso de Inicio de Sesión**

Imagen 1: Interfaz de LogIn

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción | | |
| Pasos | Usuario | Interfaz |
| Paso 1: Visualización de la Interfaz de LogIn | El usuario abre la aplicación o sitio web y es redirigido a la página de inicio de sesión (LogIn). | El usuario ve la interfaz de LogIn con los siguientes elementos visibles:  Campos para ingresar el correo electrónico y la contraseña.  Enlaces a las pantallas de registro.  Botón de "Iniciar Sesión" o “Cancelar”.  Checkbox para recordar la contraseña y correo. |
| Paso 2: Ingresar Correo Electrónico y Contraseña | El usuario ingresa su correo electrónico y contraseña en los campos correspondientes. | Los campos de correo electrónico y contraseña se llenan con la información proporcionada por el usuario. |
| Paso 3: Hacer Clic en "Iniciar Sesión" | El usuario hace clic en el botón "Iniciar Sesión". | Si las credenciales son correctas, el usuario es redirigido a su cuenta personal o la página principal.  Si las credenciales son incorrectas, se muestra un mensaje de error y se solicita al usuario que intente de nuevo o recupere su contraseña. |

* 1. **Proceso de Registro**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Imagen 1: Interfaz de Registro

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción | | |
| Pasos | Usuario | Interfaz |
| Paso 1: Visualización de la Interfaz de Registro | El usuario abre la aplicación o sitio web y es redirigido a la página de registro. | El usuario ve la interfaz de Registro con los siguientes elementos visibles:  Campos para ingresar el nombre completo, , número de celular, correo electrónico y la contraseña.  Enlaces a las pantallas de login, anuncios, about y contacto.  Botón de "Registrarme”  Checkbox para recordar la contraseña y correo. |
| Paso 2: Ingresar campos de información | El usuario ingresa sus datos personales. | Los campos se llenan con la información proporcionada por el usuario. |
| Paso 3: Hacer Clic en "Registrarse" | El usuario hace clic en el botón "Registrarse". | Si los campos son rellenados correctamente, el usuario es redirigido a su cuenta personal o la página principal.  Si el contenido de los campos son incorrectas, se muestra un mensaje de error y se solicita al usuario que ingrese su información correcta. |

* 1. **Proceso de Interfaz de Anuncios**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Imagen 3: Interfaz de Anuncios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción | | |
| Pasos | Usuario | Interfaz |
| Paso 1: Visualización de la Interfaz de Anuncios | El usuario abre la aplicación o sitio web y es redirigido a la página de anuncios. | El usuario ve la interfaz de Interfaz de Anuncios con los siguientes elementos visibles:  Campos con las publicaciones de las mascotas perdidas y una sección para hacer una búsqueda mediante filtros. |

* 1. **Proceso de Publicar Anuncio**

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Imagen 4: Publicar Anuncio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descripción | | |
| Pasos | Usuario | Interfaz |
| Paso 1: Visualización de la Interfaz de Publicar Anuncio | El usuario abre la aplicación o sitio web y es redirigido a la página de Publicar Anuncio. | El usuario ve la interfaz de Publicar Anuncio con los siguientes elementos visibles:  Campos para ingresar la información de la mascota como su última ubicación, descripción e imágenes de la mascota. |
| Paso 2: Ingresar campos de información | El usuario ingresa los campos de datos. | Los campos se llenan con la información proporcionada por el usuario. |
| Paso 3: Hacer Clic en "Publicar" | El usuario hace clic en el botón "Publicar". | Si los campos son rellenados correctamente, el usuario es redirigido al anuncio de la mascota.  Si el contenido de los campos es incorrecto, se muestra un mensaje de error y se solicita al usuario que ingrese los campos faltantes. |