Documento de Diseño de Interfaces

Proyecto: Bestnid Revisión 1.00





Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Cambio	Verificado.
18/05/2015	1.00	MMA-Software	Documento inicial	VERIFICADO

Documento validado por las partes en fecha: 18/05/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora	
And	MM a SOF TWARE	
Aclaración: José María Lucero	Aclaración: MMA-Software	



Contenido

CON	ITENIDO	4
1	DISEÑO DE INTERFACES	5
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	Maneio de salidas	5



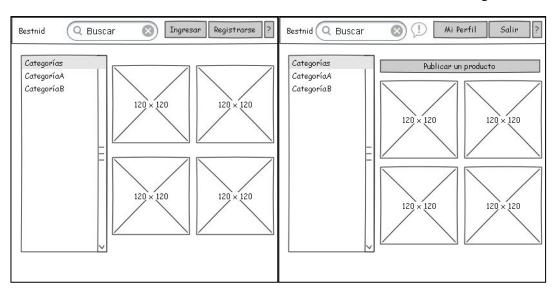
1 Diseño de Interfaces

1.1 Tipo de interfaz a utilizar

Se utilizará una interfaz visual (GUI) para navegadores web.

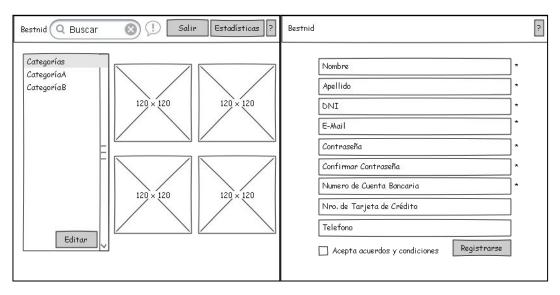
Pantalla de inicio - Usuario anónimo:

Pantalla de inicio - Usuario registrado:



Pantalla de inicio - Administrador:

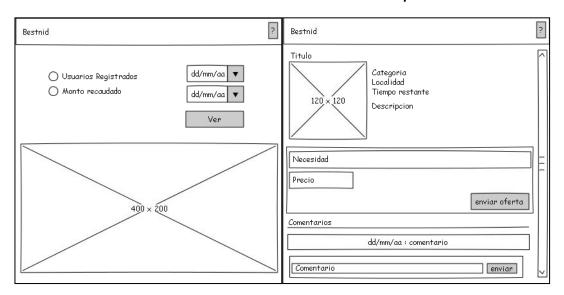
Formulario de registro:





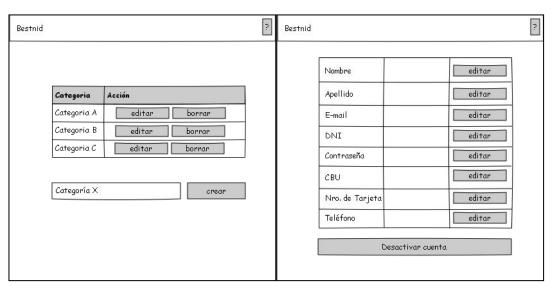
Sección de estadísticas:

Visualizando un producto:



Editar Categorías:

Perfil del 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.

En los formularios a completar, se indicará que información debe ingresar el usuario.

Los campos obligatorios estarán indicados por un asterisco.

Se le explicará con un pequeño texto que debe hacer en cada página.

Se darán ejemplos de la información a ingresar.

En las fechas y en las localidades, se darán las opciones a elegir.

Siempre se pedirá la confirmación del usuario y se le brindará la opcion de cancelar la acción actual.

1.4 Generación de ayudas

La generación de ayudas será contextual, antes de realizar una acción se le explicará al usuario (con un pequeño texto y ejemplos) que debe ingresar y que va a pasar.

Siempre estará habilitada la sección de ayuda, con un botón en la barra que tiene el ícono (?), que una vez seleccionado, explicará el funcionamiento de la aplicación.

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 rapidamente 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

Al ser la aplicación web, se puede salir de ella en cualquier momento cerrando el navegador. Otra salida es cerrar la sesión (opción siempre presente en la barra superior). Cualquier otra opción consiste en elegir una acción, confirmar o cancelarla o enviar información.