
Documento de Diseño de Interfaces

Proyecto: CouchInn
Revisión 1



05/2016

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Cambio	Verificado.
05/2016	1	Spelunky	-	Spelunky

Documento validado por las partes en fecha: [Fecha]

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



Contenido

CONTENIDO	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 Manejo de salidas.....	5

1 Diseño de Interfaces

1.1 Tipo de interfaz a utilizar

La interfaz a utilizar será gráfica de usuario, con estructura similar a Airbnb y a CouchSurfing respetando la paleta de colores previamente definida.

1.2 Tratamiento de errores.

El manejo de errores se manejará de forma explicativa al usuario, como por ejemplo al momento de registro si se ingresa un mail en formato inválido, se mostrará el error y una explicación del causante ("Ingresa un mail en formato válido").

Al momento de registro, de ingresarse un mail ya asociado a una cuenta, se informará que el mail ya existe y está asociado a una cuenta.

Así mismo de no completar campos obligatorios al momento de registro (los cuales se indican con un *) se informará la falta de ellos y exigencia de completado.

De querer loguearse con un mail sin cuenta asociada, se debe informar que no existe la cuenta, así también de ingresar una cuenta válida con password erróneo, informar que la contraseña no es válida.

1.3 Manejo de prevención de errores.

Para evitar errores al momento de registro, en los campos obligatorios se visualizarán al costado un (1) asterisco (*) y la leyenda "Campo obligatorio" así evitar la falta de los campos obligatorios. Así también para la búsqueda de hospedajes, dar a conocer que se deberá ingresar por lo menos un campo de filtro.

1.4 Generación de ayudas

Para cada campo de la solicitud de registro se mostraran hints describiendo la información requerida en el mismo. De ingresar datos inválidos, se marcarán en rojo, de ser válidos en verde.

1.5 Definición de atajos.

Se contará con los atajos predeterminados del navegador y la tecla Tab para poder cambiar de campo.

1.6 Manejo de salidas

Cada formulario tendrá su opción de cancelar la operación, volviendo atrás una página. El sistema contará con el botón de "Cerrar sesión" el cual cerrará la sesión actual y nos llevará a la home.