

**2ºDA
M**

Proyecto Desarrollo de
Interfaces

Prof. Laura Florido
Banqueri

[DESARROLLO DE INTERFACES – 2ºDAM]

Documento del proyecto para el módulo Desarrollo de Interfaces del CFGS DAM

Índice

| | |
|---|----------|
| Definición del Problema y Alcance del Proyecto: | 3 |
| Análisis. Requisitos de la Interface: | 3 |
| Fuentes de requerimientos de la interface: | 3 |
| Análisis de los usuarios: | 3 |
| Diseño de la Interfaz: | 4 |
| Interface Hardware: | 4 |
| Interface Software: | 4 |
| Roles de Usuario: Listado de los roles de usuario definidos | 4 |
| Uso de metáforas: | 4 |
| Diseño del Layout: | 5 |
| Diagrama Flujo Ventanas: | 5 |
| Mensajes del Sistema: | 6 |
| Componente propio: | 7 |
| Documentación y Ayuda de tu aplicación: | 7 |
| Manual de Usuario: | 7 |
| Elementos de ayuda en la aplicación: | 7 |
| Pruebas de Usabilidad | 8 |
| Tareas del test de usabilidad: | 8 |
| Las tareas para el test de usabilidad serán las siguientes: | 8 |
| Indicadores y métricas de usabilidad: | 8 |
| Usuarios: | 8 |
| Listado de mejoras: | 8 |
| Paquete de Instalación: | 8 |

Documentación del Proyecto

1. Definición del Problema y Alcance del Proyecto:

En un kebab de la calle de Pedro Antonio, pretenden mejorar su velocidad y precisión en cuanto a los pedidos y quieren automatizarlos. Ellos quieren una aplicación para poner en una pantalla táctil para que sus clientes puedan realizar ahí sus pedidos.

La solución es generar esta aplicación con un diseño basado en otras aplicaciones de comida rápida.

2. Análisis. Requisitos de la Interface:

2.1. Fuentes de requerimientos de la interface:

Para la obtención de la información a cerca de los requisitos de la interfaz, solo he requerido de frecuentar el local donde se va a hacer la instalación del software. En parte esto también es debido a que es un local que no requiere de página web.

También he observado, grabado y testado el funcionamiento de otros softwares que tienen las mismas funcionalidades.

2.2. Análisis de los usuarios:

- Definición de perfiles: Gente joven, con probabilidades de no estar en sus plenas facultades físicas (ebrios).
- Descripción de los usuarios potenciales (análisis social): Son personas que al ser de edades jóvenes ya han visto otros softwares de pedir comida con funcionamiento similar.
- Análisis del entorno: El lugar es cálido ya que la cocina es abierta, el nivel de ruido es alto ya que se encuentra en una zona donde se frecuenta la fiesta por la noche. Sus mayores tasas de cliente son por la noche.

3. Diseño de la Interfaz:

3.1. Interface Hardware:

Se requiere de una computadora capaz de soportar el Software, que sea táctil y que tenga protección en la pantalla (algún tipo de plástico duro que le proteja de golpes).

3.2. Interface Software:

3.2.1. Roles de Usuario: Listado de los roles de usuario definidos

- Administrador: Tiene control total sobre la aplicación y su código.
- Usuario con Privilegios: Tiene control de adaptar la aplicación así como las ofertas.
- Usuario Cliente: Tiene acceso al uso de la aplicación, ningún privilegio asociado.

3.2.2. Uso de metáforas:

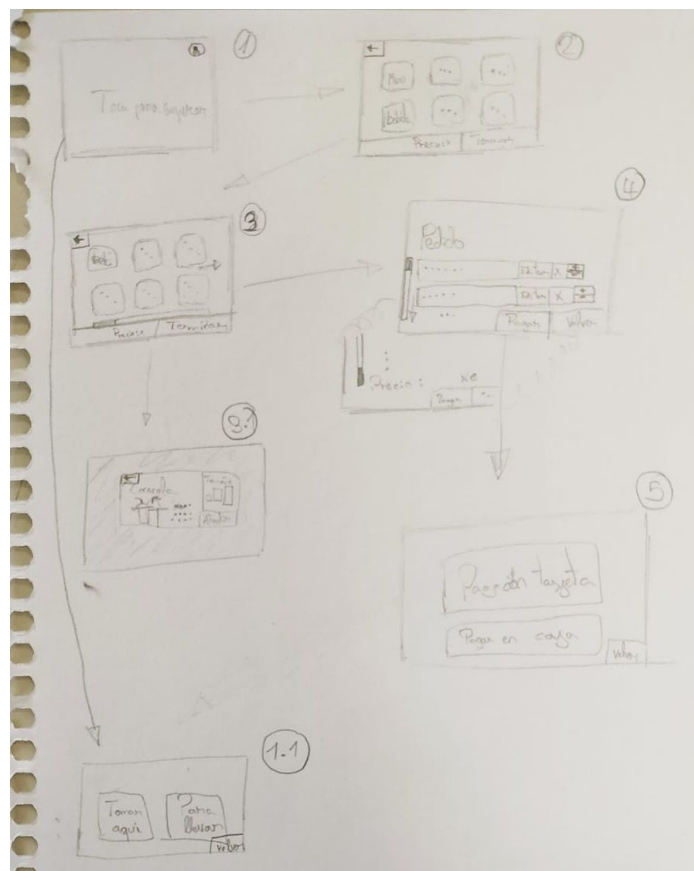


Se pulsará este botón para poder eliminar un producto de tu pedido final.

3.2.3. Diseño del Layout:

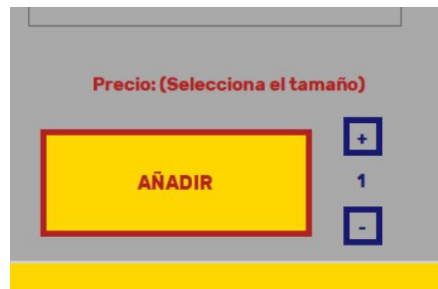


3.2.4. Diagrama Flujo Ventanas:



3.2.5. Mensajes del Sistema:

En el siguiente mensaje indica a al usuario que debe escoger un tamaño antes de añadir al carrito un producto.



En el siguiente mensaje de error podemos observar que el usuario no puede finalizar un pedido que no tiene productos asociados.



En este mensaje informativo explica al usuario cómo utilizar este botón y cómo funciona



3.3. Componente propio:

En la generación de esta solución se han generado varios Controles de usuarios diferentes de muchos tipos (Para cada tipo de carne, producto, finalizar el pedido...) Un ejemplo de este es el que nos mostrará los diferentes productos que podemos pedir.



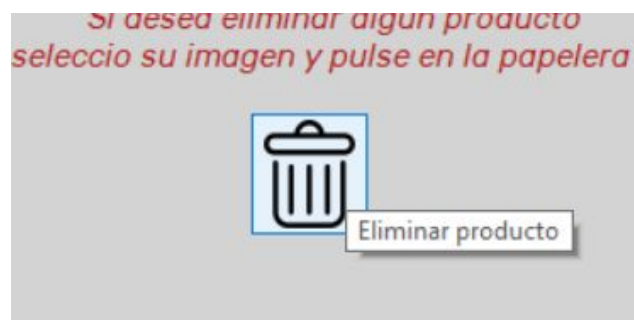
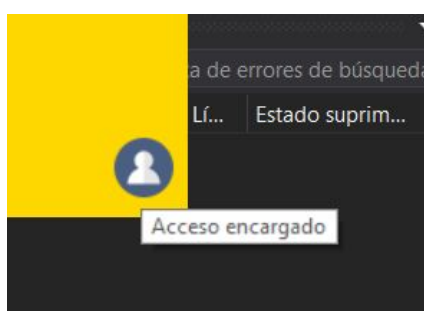
4. Documentación y Ayuda de tu aplicación:

4.1. Manual de Usuario:

En la entrega del proyecto queda adjuntado un video que sirve como videotutorial del programa.

4.2. Elementos de ayuda en la aplicación:

En mi aplicación he seleccionado como método de ayuda los tooltips. He aquí algunos ejemplos de sus usos dentro de la aplicación.



5. Pruebas de Usabilidad

5.1. Tareas del test de usabilidad:

Las tareas para el test de usabilidad serán las siguientes:

- Entra en el control de usuarios con privilegios.
- Añade un producto a tu pedido e intenta eliminarlo
- Haz un pedido de un producto cualquiera e intenta finalizar el pedido.

5.2. Indicadores y métricas de usabilidad:

Indicador número 1 (Efectividad): ¿Se han podido realizar cada una de las tareas?

Indicador número 2 (Eficiencia): Tiempo tardado en completar todas las tareas.

Indicador número 3 (Satisfacción): Opinión de el diseño de la página.

5.3. Usuarios:

Los usuarios que han probado esta aplicación son estudiantes de ambos sexos y de edades entre 18-20 años. Se encontraban en estado de ebriedad para asemejarse más con la situación de los usuarios que podrían llegar a utilizar esta aplicación.

Para conocer mejor los hábitos de estas personas les he preguntado acerca de si suelen consumir el tipo de producto propuesto, a que horas habitúan su compra y si suelen estar en estado de ebriedad cuando lo hacen.

5.4. Listado de mejoras:

- Características sobre los ingredientes en pantalla final.
- Modificación de los ingredientes en la pantalla final.
- Las letras no se entienden bien con imágenes de fondo.
- Que al cabo de un tiempo de inutilización de la aplicación se vuelva a la pantalla principal
- El resumen del pedido tiene un aspecto demasiado "Informatizado"

6. Paquete de Instalación:

Se ha generado un paquete de instalación asociada a la solución y se encuentra adjunta a la entrega del proyecto.