



Escuela de Informática

Caso: Desarrollo de una Aplicación para On-Break

Integrantes:

Daniel Rojas Diaz

Manuel Araya

Sergio Coyopae

Nombre Asignatura: Desarrollo de Software y Gestión

Código: DEY3101

Sección: 004D

Nombre del docente a cargo: Mariangeles Robinson Alhucema

Fecha de entrega:

Junio, 2019

Santiago, Chile

Introducción	2
Contenido general	3
Mock Up	8
Diseño de interfaces gráficas modernas	12
Experiencia de Usuario (UX) en base los criterios de usabilidad y accesibilidad	16
Perspectiva Técnica y del Usuario	17
Principios básicos de diseño referidos a la definición de Alan Dix (HCI - Human Computer Interaction)	18
Implementación	19
Conclusiones	19
Referencias	19

Introducción

Desde el momento de la asignación y realización de las primeras actividades como equipo, comenzamos a elaborar el presente documento que da cuenta del proceso que hemos realizado para llevar a cabo este proyecto.

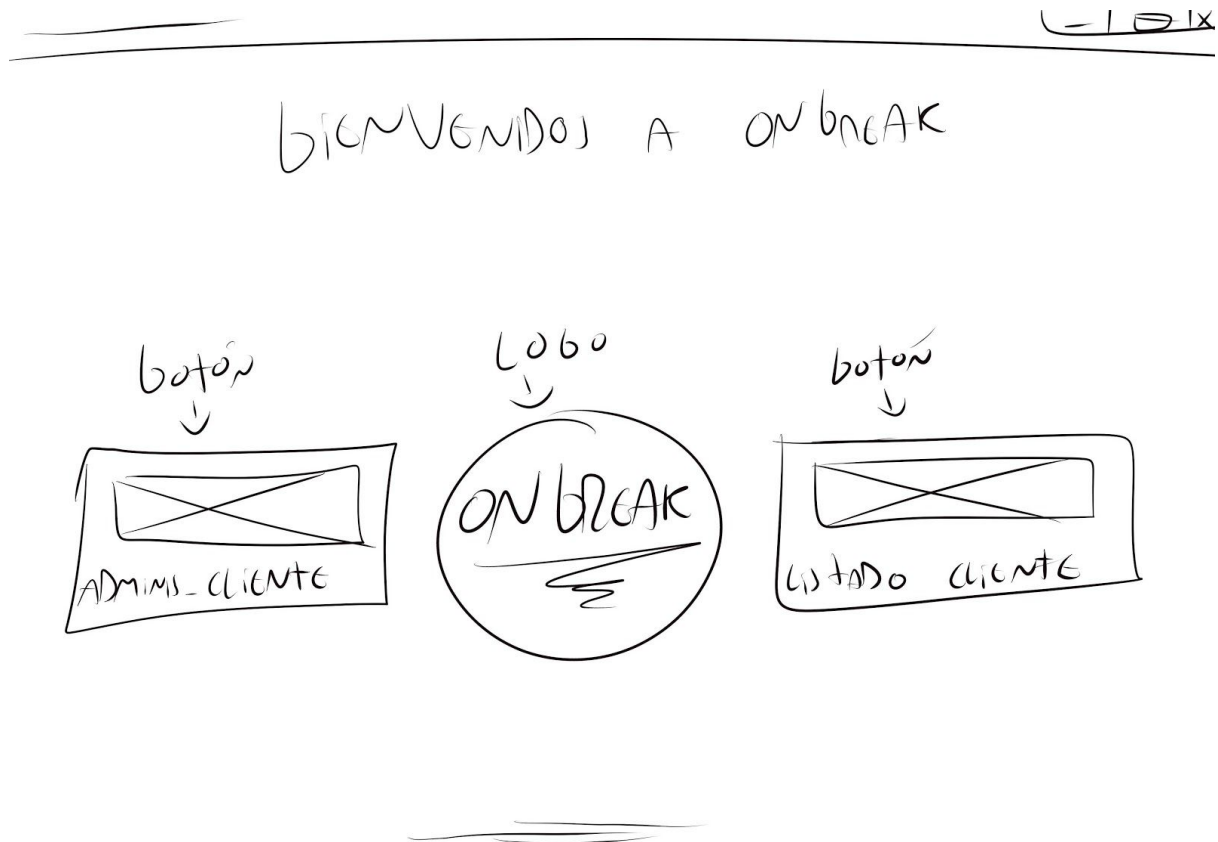
El objetivo del proyecto es desarrollar una nueva plataforma tecnológica, para la empresa OnBreak Eventos Empresariales, que les permita actualizar su actual sistema de gestión para los contratos de eventos que ellos realizan guiándonos por la toma de requerimientos, efectuada por el jefe de proyectos.

Siendo el objetivo específico, desarrollar una aplicación de escritorio realizada en el lenguaje de programación C#

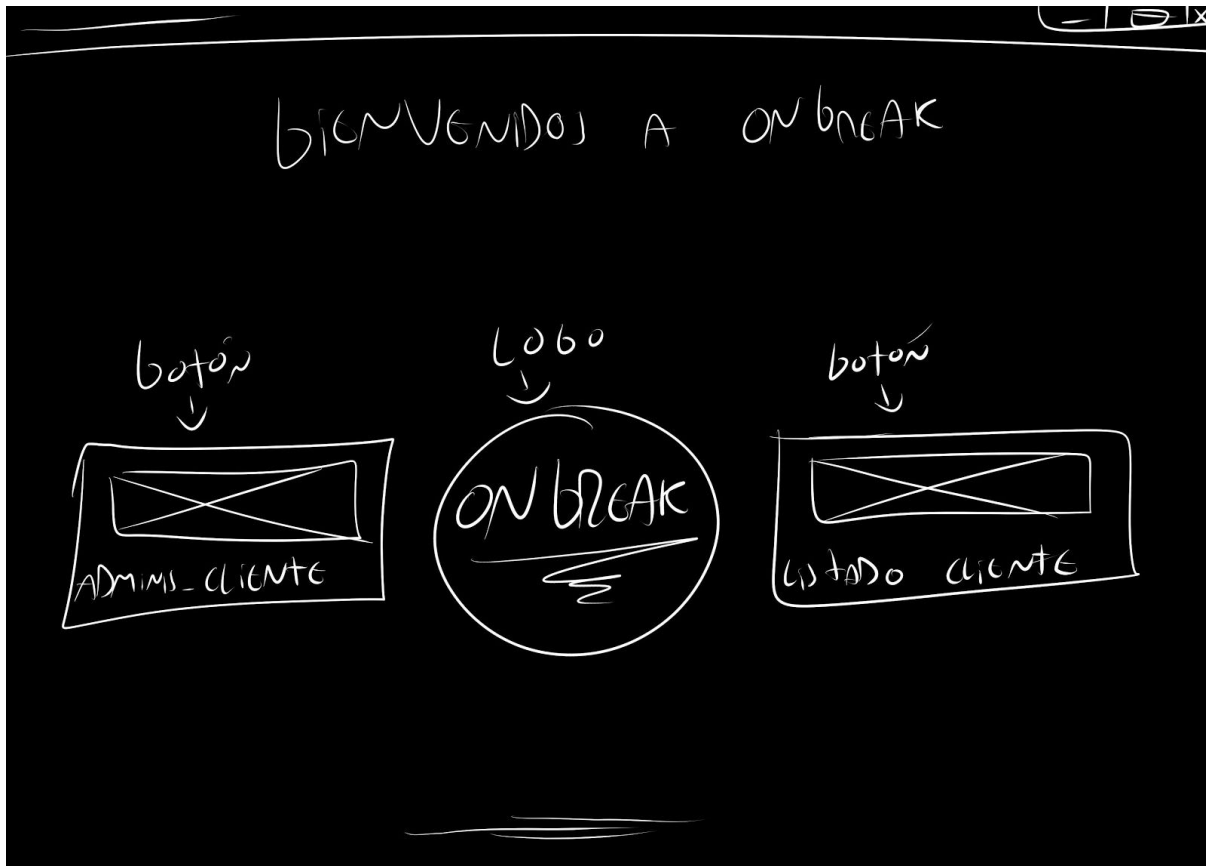
En el presente documento se dará cuenta del proceso.

Contenido general

En una primera instancia se realizó los bocetos.



La pantalla de inicio desplegará el logo y dos botones, los que se enseñan en la imagen anterior, botón administración clientes y listado cliente.



El programa tendrá una versión donde se podrá cambiar el color a oscuro para que ciertos clientes logren mejor visualización.

ADM - CLIENTES

REGISTRAR | BUSCAR | ACTUALIZAR | ELIMINAR + botones

volver

- / 0 / x

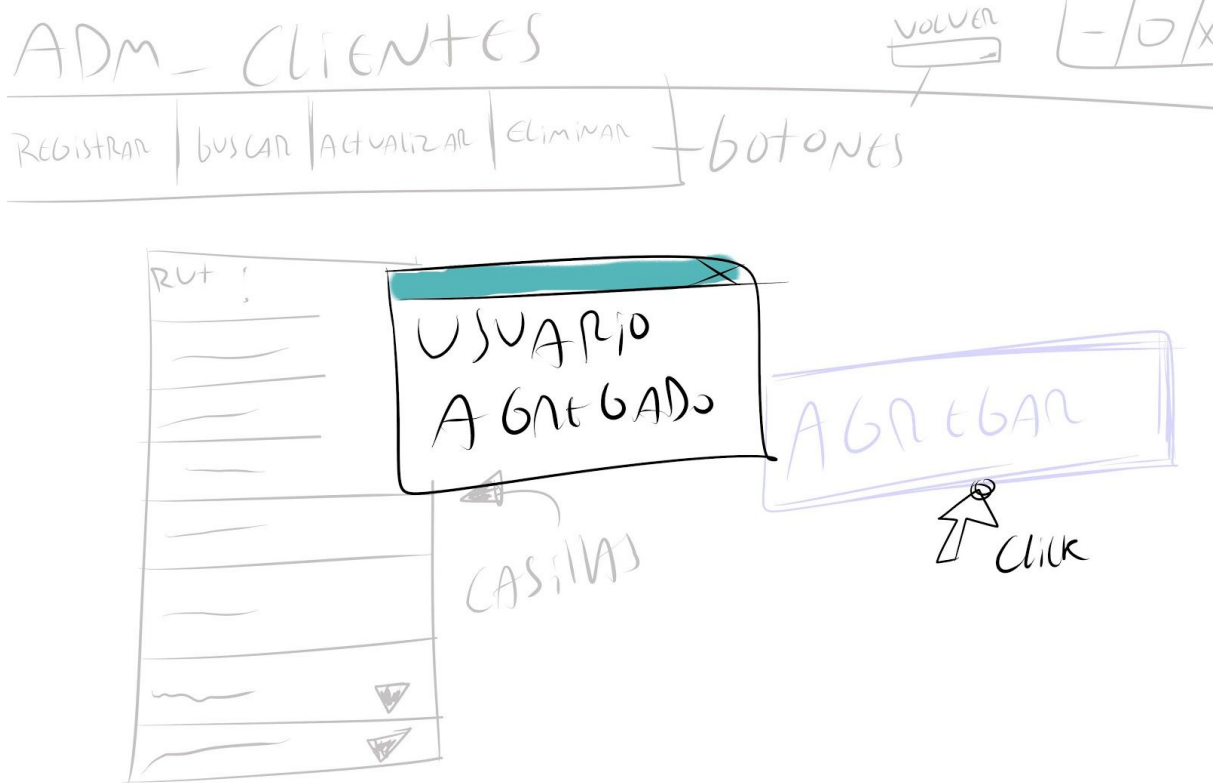
RUT :

CASILLAS

AGREGAR

↑
botón

En el botón administración de clientes se visualizarán los datos a ingresar en las casillas, una vez realizado, se podrá dar click sobre el botón agregar.



Al dar click sobre agregar, se desplegará una ventana que le indicará que el usuario ha sido agregado.

LISTA_CLIENTES

☐ L/O/x
VOLVER

buscar rut cliente
buscar tipo empresa
buscar actividad

en el botón listado de clientes se desplegaran los clientes en un data grid, idealmente, el cual se podrá filtrar por rut, tipo y actividad.

Mock Up

Bienvenido a OnBreak

Bienvenidos a OnBreak

Usuario

Contraseña

Iniciar Sesión

DuocUC ESCUELA DE INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

Bienvenido a OnBreak

Bienvenidos a OnBreak

Administración Clientes

OnBreak

Listado de Clientes

Color

DuocUC ESCUELA DE INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES

Administración de Clientes

Registrar
Buscar
Actualizar
Eliminar

Volver

Rut
Razón Social
Nombre Contacto
Mail Contacto
Dirección
Teléfono
Agropecuaria
EIRL

Agregar

Administración de Clientes

Registrar
Buscar
Actualizar
Eliminar

Volver

Rut
Razón Social
Nombre Contacto
Mail Contacto
Dirección
Teléfono
Agropecuaria
EIRL

Agregar

Usuario Registrado con Éxito

Aceptar

Administración de Clientes

Registrar
Buscar
Actualizar
Eliminar

Volver

Rut
Razón Social
Nombre Contacto
Mail Contacto
Dirección
Teléfono
Agropecuaria
EIRL

Usuario No Registrado

Aceptar

Registrar

Lista Clientes

Volver

Buscar por Rut

Buscar por Tipo de Empresa

Buscar Actividad

Buscar

Lista Clientes

Volver 

	Id	Nombre	Edad
▶	1	Arnoldo	21
	3	Margarita	23
	4	Manolo	34
	9	María	12
	10	Pedro	33
*			

Diseño de interfaces gráficas modernas

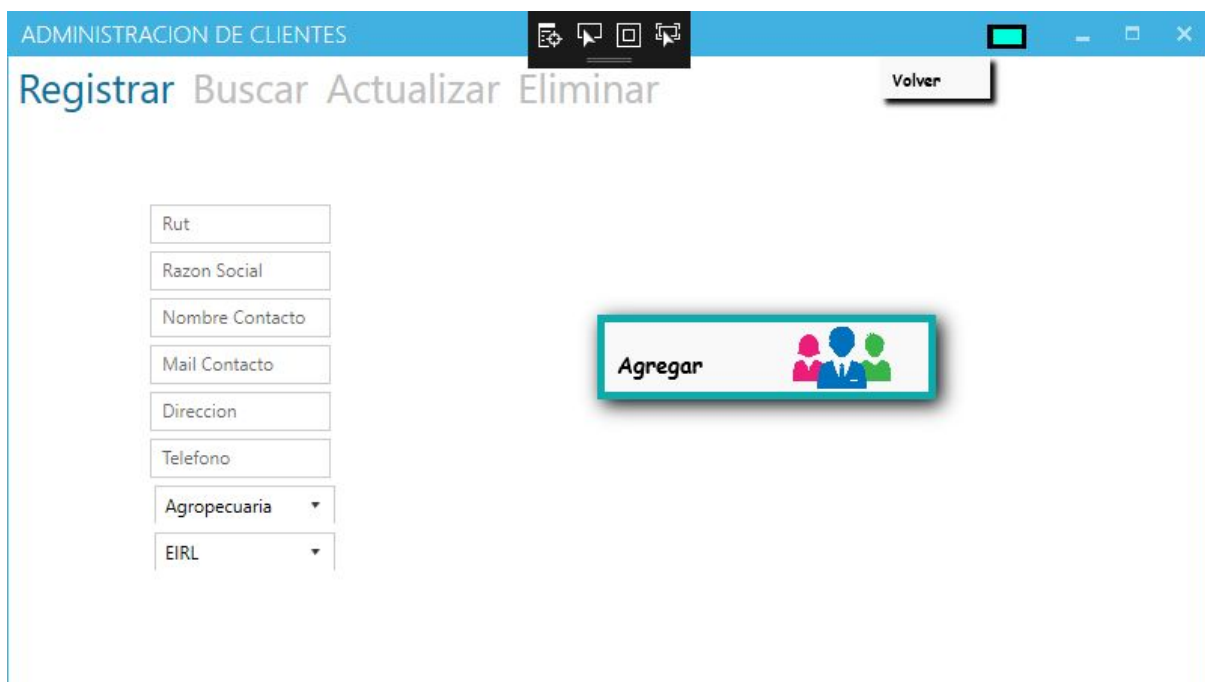
Para la realización de este paso, se requirió de consultar en el material elaborado por la docente a cargo en conjunto con los anexos enlazados. El material permitió una gran libertad en el momento de elaborar la interfaz del usuario. Por otro lado, los controles por defecto siguen teniendo una estética clásica. El resultado fue el siguiente:



En la pantalla de inicio se desplegarán dos opciones: Administración de Clientes y Listado de Clientes, a lo que se añade el logo de la empresa OnBreak más el logo institucional de Duoc UC.



Al clicar sobre la el rectángulo celeste en la esquina superior derecha de la pantalla, se cambiará el modo de vista a oscuro.



Al clicar, sobre Administración de Clientes se desplegará una nueva ventana donde se podrán ingresar los datos.

ADMINISTRACION DE CLIENTES

Registrar Buscar Actualizar Eliminar

Volver

17633888-8
sam
sam
m
ali
123456767
Alimentos
Limitada

Agregar



Usuario Registrado con Exito

Aceptar

Ingresando los datos correctamente, se visualizará una nueva ventana donde se valida que el usuario ha sido registrado con éxito. Luego al pinchar sobre el botón volver, se desplegará la ventana inicial.



Al pinchar sobre el botón listado de clientes se desplegará lo siguiente:

LISTA_CLIENTES

Volver

Buscar Rut de Cliente

Buscar Tipo de Empresa

Buscar Actividad

Aquí, se visualizará la búsqueda que listara por rut de cliente, tipo de empresa y actividad.

Experiencia de Usuario (UX) en base los criterios de usabilidad y accesibilidad

Los objetivos perseguidos a través de la publicación de la aplicación está condicionada por la satisfacción del usuario final. El propósito de la aplicación, es: satisfacer al cliente. No cabe duda que cualquier factor inherente, es irrelevante más que la satisfacción del cliente. Para lograr esto, hay que tener en cuenta la calidad y utilidad de los contenidos, un producto que satisfaga la necesidad de los requerimientos. Una página usable y accesible, es el propósito del producto.

El producto elaborado, desea satisfacer que el usuario nos prefiera, siendo un diseño simple, sin sobrecargar elementos visuales y funcional, ni más ni menos. A lo que se añade que sea legible, con una tipografía fácil de leer, con un tamaño grande y de acceso a personas que no se vean habilitados para utilizar el programa, esto último, corresponde a accesibilidad. El cambio de color, que se presenta en el contenido general del presente documento, permitirá que personas con dificultad visual o problemas de trabajar en jornadas nocturnas, accedan a una aplicación, que en nuestro caso, cumple con este criterio.

Perspectiva Técnica y del Usuario

Para el desarrollo de este segmento del documento, nos apoyaremos del material aportado por la asignatura ingeniería de software cursada en la misma institución. Bajo la directriz del estándar ISO/EIC 9241 que está orientado a la Ergonomía de la interacción humano-sistema. en el cual él se menciona que el programa debe poseer opciones de teclados, contraste de pantallas y combinación de colores, tamaño de los elementos, lenguaje, punteros de ratón. Para lo anterior dispusimos de contraste de pantalla ejemplificado en el presente documento, el puntero del ratón habilitado y el teclado permite acceder a las casillas a través del teclado sin necesidad del mouse.

El programa debe ser capaz de que el usuario entienda si el software es o no adecuado para su uso. El programa permite al usuario aprender de su uso siendo intuitivo sin sobrecarga de elementos visuales que dificultan su operatividad.

El usuario puede operar y controlar el programa con facilidad. Además posee control acceso validando cuando este ingresa un nuevo cliente disponiendo de una ventana que facilita su visibilidad. Por último, el usuario puede ser usado tanto por personas con y sin dificultades visuales, como por ejemplo fatiga visual, en su modo oscuro ejemplificado en el presente documento.

Principios básicos de diseño referidos a la definición de Alan Dix (HCI - Human Computer Interaction)

“Para introducir brevemente el objeto del trabajo, diremos que la HCI se ocupa de estudiar la creación de productos informáticos que ayuden en la realización de tareas a sus usuarios atendiendo a la facilidad de uso, al tiempo de ejecución, a la evitación de los posibles errores y, en consecuencia, a su satisfacción.»¹

Dado lo recopilado en el texto, el programa debe facilitar el acceso a los usuarios, el cual cumple, pues facilita el registro de estos en el sistema. Segundo debe responder al tiempo de ejecución lo cual será contemplado en el proceder de la solución. Evitar errores para conseguir el óptimo con mensajes de error o que impidan el proceder tras un mal paso. Acumulando el progreso, el programa debe cumplir con estos criterios señalados en el HCI.

¹ En el texto: (studylib.es, 2019)

Implementación

Se adjuntara al presente documento la implementación del proyecto en una bitácora del equipo en archivo documento.

Conclusiones

El aporte en los aprendizajes, fue desmedido, ya que se ha desarrollado un proyecto que abarca no simplemente el código, el cual puede ser conocimiento adquirido vía múltiples medios e inclusive en tiempo real, por lo cual no se considera que la codificación sea contenido clave del aprendizaje, más no deja de ser importante. Hemos aprendido las etapas de ejecución de un proyecto, guiándonos en una bitácora, agendando reuniones y adquiriendo aprendizaje autónomo, el cual nos atrevemos a mencionar que es la punta de lanza de la informática. Dado que en internet abundan contenidos de diversas disciplinas, más cada uno por su cuenta no habría alcanzado a direccionar. Conceptos como HCI, patrones de diseño o inclusive integrar contenidos de otras asignaturas cohesionando en una práctica efectiva deseable.

El equipo ha respetado los tiempos cohesionando y no tan solo priorizando el conocimiento sino el apoyo mutuo, pues hemos vivido dificultades, documentadas en la bitácora, más nuestra mayor dificultad es administrar nuestros tiempos, que pese a tener causas justificadas, siempre ha existido la posibilidad de dar cabida a una solución, la cual procederemos a practicar en el transcurso de nuestras vidas. Hemos aprendido a delegar responsabilidades acorde a los intereses y facilidades de cada miembro del equipo. No tan solo se trata de codificar sino de generar sinergia entre el equipo para los propósitos que quedan extendidos en el cual quizá no le dimos suficiente propósito en esta instancia pero el equipo está gratamente agradecido de ser cada uno miembros de este.

Referencias

Bibliografía: studylib.es. (2019). HCI (human computer interaction) - El profesional de la información. [online] Available at: <https://studylib.es/doc/5159863/hci--human-computer-interaction----el-profesional-de-la-i...> [Accessed 15 Jun. 2019].