

# TALLER

# Diseñemos nuestra primera interfaz

*Cátedra Diseño de Sistemas*

*Ingeniería en Sistemas de Información*

*UTN – F. R. Rosario*

# El problema de la puerta

Siempre preguntan, ¿qué hace un diseñador de juegos?  
¿Es un artista? ¿Diseña personajes y escribe la historia? O sino, ¿es programador?

El diseño de juegos es uno de esos términos confusos para las personas ajenas a la industria de los juegos, que es tan claro como lo es para nosotros el título del trabajo de “astrofísico”.

## IMAGINEMOS

Digamos que somos los diseñadores de un juego y nos piden **agregar algo tan simple y neutro como una puerta.**

No armas, no enemigos, no energía.  
**UNA PUERTA**

# El problema de la puerta

**Premisa: Estás haciendo un juego, te piden agregar una puerta**

*¿Hay puertas en tu juego?*

*¿Puede el jugador abrirlas?*

*¿Puede el jugador abrir todas las puertas del juego?*

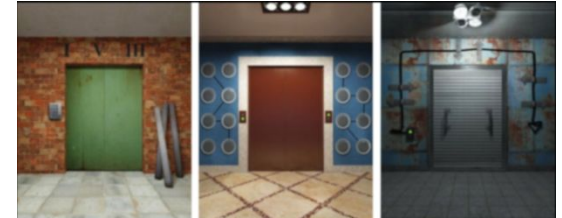
*¿Hay puertas para decorar?*

*¿Las que podés abrir son verdes y las que no podés, rojas?*

*¿Se pueden bloquear y desbloquear las puertas?*

*¿Hay puertas que se abren pero el jugador no puede entrar?*

*... (ver muuuuchas más en el artículo relacionado)*



# ¿Cómo diseñar una pantalla?

*Algunas pistas para tener en cuenta:*

## 1. Prestar atención a los **pasos de la tarea**

- *Se la puede dividir en subtareas?*
- *Ocurren todas en el mismo momento o hay demora entre c/u? De cuanto tiempo?*
- *Se puede hacer en partes?*
- *La tarea es susceptible de interrupciones?*
- *Cual es el camino de una actividad exitosa?*

## 2. Identificar **usuario y contexto**

- *Cuánto sabe el usuario de su tarea ?*
- *Donde se usará ?*

## 3. Identificar **datos de entrada**

- *Qué dato exacto y conocido tengo de entrada?*
- *Qué es lo que no se recuerda pero lo identifica cuando se lo dicen?*
- *Qué objeto tengo, que sirva para identificar el dato de entrada?*

## 4. Sobre los **datos en la pantalla**

- *Habrán datos principales y datos complementarios?*
- *Datos por default, (editables o no)*
- *Habrán datos que recién se definen al confirmar?*



# ¿Lo aplicamos?

## *Diseñar la interfaz del Caso de Uso **Préstamo***

### *Pasos del ejercicio:*

1. *Enumerar **datos** del Caso de Uso:*
  1. *de **Entrada** (los que llegan al bibliotecario)*
  2. *del **Sistema** (los que conoce el Sistema)*
2. *Bosquejar la pantalla en **papel** teniendo en cuenta datos enumerados*
3. *Validar la pantalla en clase – Aplicar Leyes UX + heurísticas*
4. *Ajustar diseño*

# ¿Lo aplicamos?

## Ejercicio BIBLIOTECA - PRESTAMO

### Resolución – PASO 1 – Identificación de Datos

DE ENTRADA	DE SISTEMA
Nro Socio	ApyNom Estado Socio Días Sanción Cantidad Libros adeudados
Nro Ejemplar (varios)	Nombre Libro Tope Días Préstamo
Fecha Préstamo	Fecha de HOY

Observaciones a destacar:

- Se pide **Numero de Socio** debería ir con el carnet en mano. Si no lo llevara se debería considerar buscarlo.
- El **numero de ejemplar** también es dato de entrada porque vienen con el libro en mano y es específico del libro físico, no se puede buscar. RN9.

# ¿Lo aplicamos?

## Ejercicio BIBLIOTECA - PRESTAMO

### Resolución – PASO 2 – Sketch – 1er intento

Aquí transformamos en pantalla los datos identificados:

Nro Socio	<input type="text"/>	<input type="text" value="Pérez, Juan"/>
Estado	HABILITADO	
Sanción	0 días	
Libros adeudados	0 libros	
Libros Retirados		
Libro		días
<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>
<input type="text"/>		<input type="text"/>
Fecha	<input type="text"/>	

# ¿Lo aplicamos?

## Ejercicio BIBLIOTECA - PRESTAMO

### *Resolución – PASO 3 – Validar*

Analizamos la pantalla resultante

- El **Numero de socio** se toma del carnet. Si el carnet no es legible o se olvidó, se busca en base al DNI. Podemos considerar buscarlo, pero se debe validar con un responsable.
- El **ApeyNom** no se debe mostrar en campo deshabilitado sino en Label (Accesibilidad: mal contraste gris sobre blanco).
- Los datos de **estado**, **sanción** y **Libros adeudados** son excepcionales, en este caso no aportan información y sobrecargan la pantalla (ley Hick).
- No hay definida una **forma de ingresar Libros**
- **Fecha** es un dato informativo que se valida al comienzo y no se tiene en cuenta más (quitar de la línea principal del formulario). Si se va a permitir que carguen con fecha diferente a la de hoy, presentarlo como entry, sino como label.
- **Arrepentirse de llevar un libro**, debería permitir quitar un libro mientras está retirando (ya sea porque el socio se arrepintió o porque el bibliotecario se equivocó) (Heurísticas: 3/Control y libertad para el usuario)
- **Acciones**: Se pueden considerar tres:
  - los básicos del formulario: Guardar y Cancelar (Guardar, botón primario)
  - Ver libros adeudados, informa cuáles son los libros que adeuda, para informar la usuario su situación. Se muestra solo si hay libros adeudados.



# ¿Lo aplicamos?

## Ejercicio BIBLIOTECA - PRESTAMO


### Resolución – PASO 3 – Sketch – Ajustar

Aquí adaptamos la primer pantalla tentativa:

Fecha **08/07/2020**

Nro Socio

**Q Pérez, Juan**



---

— Libros Retirados

Nro Ejemplar

**Cien Años de Soledad (15 días)**


Agregar

Nro	Título	Días	Devol	
123	Rayuela	10	18/7	X
345	Harry Potter y la orden del Fénix	12	20/7	X
678	El Hobbit	14	22/7	X

Cancelar

Guardar

Alternativa cuando el usuario está sancionado o adeuda libros (reemplaza la foto del usuario)



**SANCIONADO**  
hasta 20/8/2020

Adeuda 2 de 5

Ver

# ¿Preguntas?

