

B O C E T O D E P A N T A L L A S



Información de Control	
Nombre del Requerimiento:	SIUNI Sistema de inventario UNIPOLI
Nombre del Analista Funcional:	Cristopher Adán Salazar Escobedo Sherlyn De La Hoya Quiñonez



Tabla de Contenido

Uso de la Pantalla.	3
Datos requeridos en la Pantalla.....	3
<Incluir la imagen de la Pantalla y/o una descripción del contenido de la misma> ...	¡Error! Marcador no definido.
Descripción de datos de la Pantalla.	10
Uso Exclusivo del Área de Calidad y Procesos	¡Error! Marcador no definido.

Uso de la Pantalla.

Título:	Login
Propósito:	El usuario inicia sesión al sistema en caso de tener cuenta
Reglas de Negocio:	Pantalla estática con cuadros de texto interactivo, al iniciar sesión, redireccionará a la vista correspondiente (Admin - user)
Menú al que pertenece	Login y registro

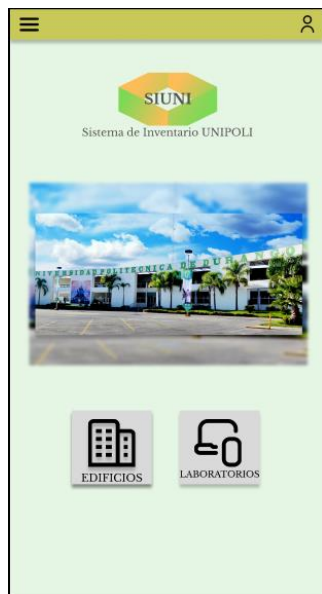
Datos requeridos en la Pantalla.

Pantalla inicial al entrar al sistema, mostrara opción de login y registro

Título:	Registro
Propósito:	El usuario se registra al sistema en caso de no tener una cuenta
Reglas de Negocio:	Pantalla estática con cuadros de texto interactivo, al registrarse se redireccionará a la vista correspondiente del rol (Admin - user)
Menú al que pertenece	Login y registro

Pantalla de registro de cuenta para el sistema

Título:	Home
Propósito:	Mostrar iconos de edificios y laboratorios que es a donde se redireccionará al inventario
Reglas de Negocio:	Pantalla con interacción con el menú desplegable, perfil, secciones de edificios y laboratorios
Menú al que pertenece	Home



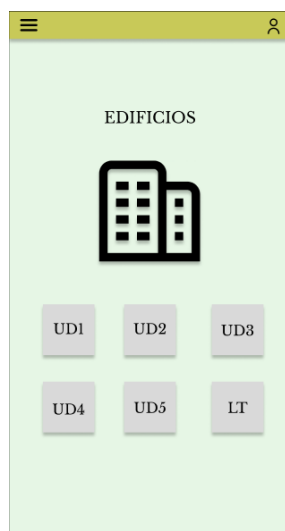
Pantalla principal de SIUNI mostrando los apartados principales para navegar por la app

Título:	Menú desplegable
Propósito:	La pantalla despliega un menú desglosando los apartados de la app
Reglas de Negocio:	Pantalla con interacción con el menú desplegable y secciones de edificios y laboratorios
Menú al que pertenece	Home



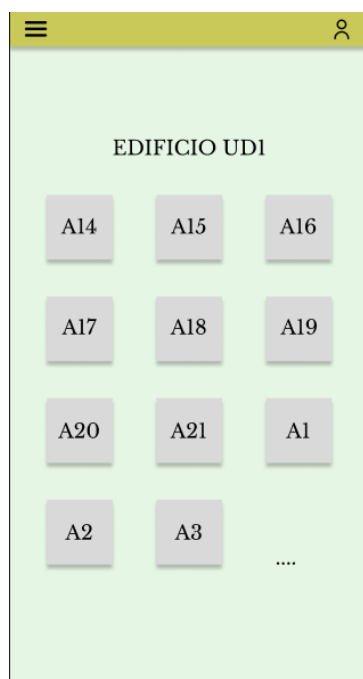
Al dar clic al icono de hamburguesa se desplegará un menú desplegable con los diferentes apartados que se muestran en Home

Título:	Edificios
Propósito:	La pantalla muestra los apartados de los diferentes edificios que existen en la universidad
Reglas de Negocio:	Pantalla con interaccion de botones con el nombre de los edificios
Menú al que pertenece	Edificios



Pantalla con logo de edificios y diferentes opciones de elección para el edificio que se requiera

Título:	Edificio (Nombre de edificio)
Propósito:	La pantalla muestra los apartados de las diferentes aulas que existen en el edificio para elegir
Reglas de Negocio:	Pantalla con interacción de botones con el número de las aulas
Menú al que pertenece	Edificios



La pantalla muestra los edificios que existen en la universidad para redireccionarnos al mobiliario del aula

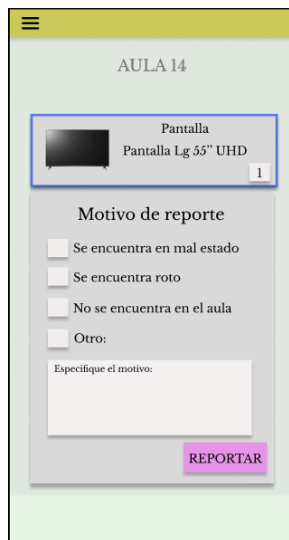
Título:	Edificio (Nombre De edificio) – Aula (#No. De aula)
Propósito:	La pantalla muestra mobiliario y equipo en cantidad que se encuentra dentro del aula correspondiente
Reglas de Negocio:	Pantalla con interacción en cada uno de los objetos y botón de reportar para el usuario en caso de que se encuentre algo en mal estado
Menú al que pertenece	Edificios



The screenshot shows a mobile application interface for 'AULA 14'. It features a list of furniture items, each with a small image, a description, and a quantity in a small box. The items are: a 55" UHD screen (quantity 1), a wooden table with black frame (quantity 12), a black plastic chair (quantity 24), a black upholstered chair (quantity 1), and a set of white 50x50 curtains (quantity 2). At the bottom right of the list is a pink button labeled 'REPORTAR'.

Esta pantalla muestra el mobiliario y equipo que se encuentran en esa aula con la cantidad existente, con un boton de “REPORTAR” para que el usuario pueda reportar algun mueble según sus motivos

Título:	Edificio (Nombre del edificio) – Aula (#No. Del aula) – “reporte del objeto”
Propósito:	La pantalla muestra el mobiliario seleccionado para proceder con el reporte
Reglas de Negocio:	Pantalla que muestra cuadros de selección para que el usuario pueda poner el motivo del reporte del mueble
Menú al que pertenece	Edificios



The screenshot shows the 'Motivo de reporte' (Reason for report) form. It features a list of four radio button options: 'Se encuentra en mal estado' (It is in bad condition), 'Se encuentra roto' (It is broken), 'No se encuentra en el aula' (It is not in the classroom), and 'Otro:' (Other). Below these options is a text input field labeled 'Especifique el motivo:' (Specify the reason:). At the bottom right of the form is a pink button labeled 'REPORTAR'.

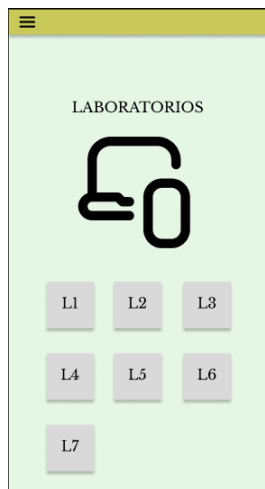
Pantalla que muestra los motivos del reporte del usuario dando varias opciones y se pueda proceder a dar la atención a dicho reporte

Título:	Edificio (Nombre del edificio) – Aula (#No. Del aula) – “Envío de reporte”
Propósito:	La pantalla muestra el mobiliario reportado
Reglas de Negocio:	Pantalla estática mostrando el envío de reporte exitoso
Menú al que pertenece	Edificios



El usuario podrá ver en su pantalla que se pudo proceder con el reporte de dicho objeto

Título:	Laboratorios
Propósito:	La pantalla muestra las opciones de elección de los diferentes laboratorios existentes
Reglas de Negocio:	Pantalla con interacción interactuando con los botones de las variadas opciones
Menú al que pertenece	Laboratorios



Pantalla que se muestra para poder interactuar e ingresar al laboratorio de elección

Título:	Laboratorio (Nombre o número de laboratorio)
Propósito:	La pantalla muestra las opciones de elección del mobiliario que se desee reportar
Reglas de Negocio:	Pantalla con interacción usando los recuadros para proceder con el reporte
Menú al que pertenece	Laboratorios

La pantalla muestra el mobiliario que se encuentra dentro del laboratorio seleccionado viendo la cantidad y la opción de reporte en el botón en el fin de la app

Título:	Laboratorio (Nombre o número de laboratorio) – “Motivo de reporte”
Propósito:	La pantalla muestra los motivos de reporte para elegir alguno
Reglas de Negocio:	Pantalla con interacción usando los motivos que ofrece la vista o agregando algún otro motivo en el apartado de “otros”
Menú al que pertenece	Laboratorios

Título:	Laboratorio (Nombre o número de laboratorio) – “Envío de reporte”
Propósito:	La pantalla muestra el envío del reporte
Reglas de Negocio:	Pantalla estática mostrando el envío del reporte exitoso
Menú al que pertenece	Laboratorios



Descripción de datos de la Pantalla.

Num	Nombre	Tipo	Long	Entrada/ Salida	Consideraciones	Atributos Adicionales
<Número del dato o área en la pantalla>	<Nombre del dato o área en la pantalla>	<A = Alfabético, X = Alfanumérico, N = Numérico>	<Longitud del dato>	<Indicar flujo del campo (entrada, salida, calculado) >	<Reglas de negocio asociadas al dato>	<Campo Opcional donde se pueden especificar características adicionales como, por ejemplo: si el campo es opcional u obligatorio, valor por default del campo, etc.>
(1) Login	Ingresar nombre de usuario	A	50	Entrada	Se seleccionará para ingresar el nombre del usuario	Campo obligatorio
(1) Login	Ingresar contraseña	A N	50	Entrada	Se seleccionará para ingresar la contraseña registrada	Campo obligatorio
(1) Login	Botón para “Iniciar sesión”	-	-	Salida	Se regresan los datos para que se busque en las bases de datos si el usuario se encuentra registrado	Campo obligatorio
(1) Login	Botón “Regístrate”	-	-	Salida	Se redireccionará a la siguiente vista para registro de usuario	Campo opcional
(2) Registro	Ingresar correo electrónico	A	50	Entrada	Se registrará un nuevo correo electrónico a la base de datos	Campo obligatorio
(2) Registro	Ingresar contraseña	A N	50	Entrada	Se registrará la contraseña junto al correo registrado	Campo obligatorio
(2) Registro	Botón “Registrar”	-	-	Salida	Se registrará en la base de datos el nuevo usuario	Campo obligatorio
(3) Logout	Botón con icono del usuario	-	-	Salida	Se podrá acceder para visualizar el nombre de usuario y salir de la app	Campo opcional
(3) Logout	Botón de “Log out” o “Salir”	-	-	Salida	Se podrá salir de la app	Campo opcional

Nomenclatura:

Tipo : A = Alfabético
X = Alfanumérico
N = Numérico

CONFIDENCIAL

Uso Exclusivo del Área de Calidad y Procesos

Información del Documento

Título del Documento:	Template para Elaborar Bocetos de Pantalla
Nombre del Archivo del Documento y Ruta de Acceso:	PLT-REQM-0002-EspecificaciónDeRequerimientosDeSoftware.doc Lineamientos_EISEI \$/.../PLT-REQM -0006- Boceto De Pantalla.doc //ruta.de.acceso.aqui.a.Intranet.EISEI
Número de Versión	1.0
Descripción breve:	Documento para la generación de los bocetos de pantalla los cuales son complemento de la Especificación de Requerimientos de Software.