



SWING PRÁCTICA 02

COMPENDIO

Desarrollo de Interfaces



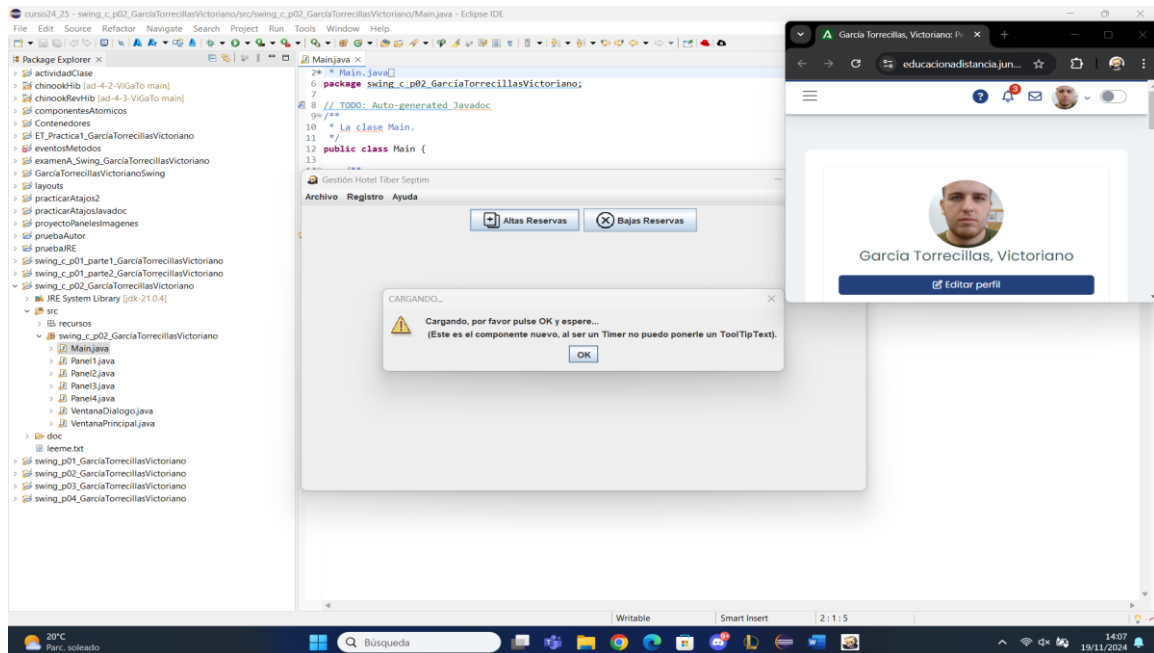
VICTORIANO GARCÍA TORRECILLAS
2º DAM

Índice

Las 10 normas de Jakob Nielsen	2
1. Visibilidad del estado del sistema	2
2. Relación entre el sistema y el mundo real	2
3. Control y libertad del usuario.....	3
4. Consistencia y estándares	3
5. Prevención de errores	4
6. Reconocimiento antes que recuerdo	4
7. Flexibilidad y eficiencia de uso	5
8. Estética y diseño minimalista	6
9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.....	7
10. Ayuda y documentación	7

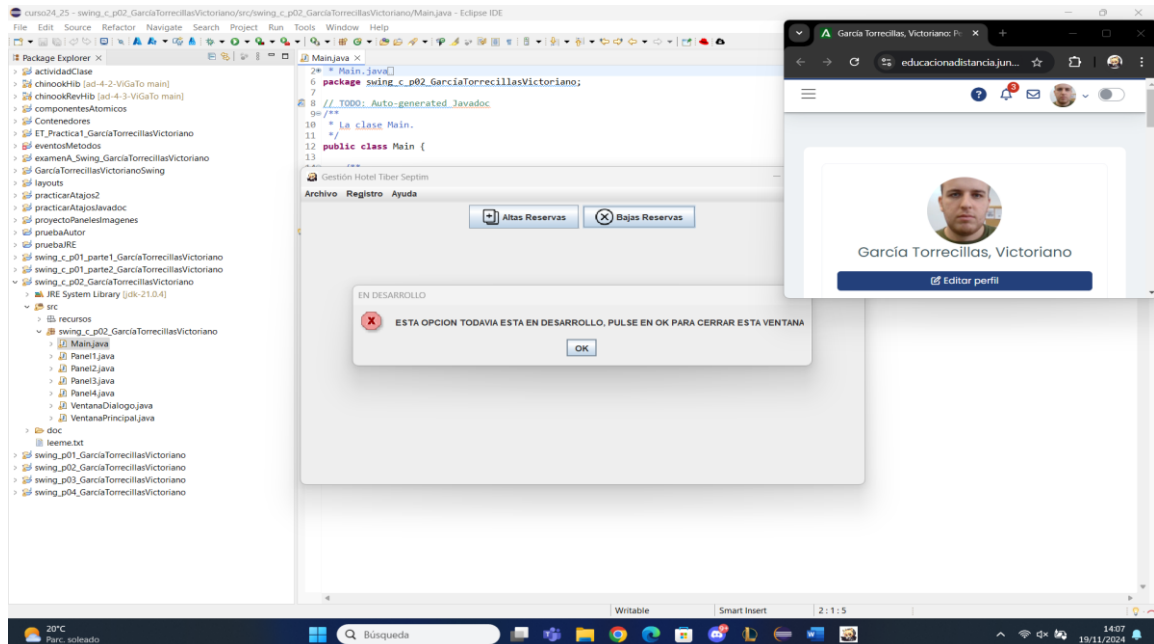
Las 10 normas de Jakob Nielsen

1. Visibilidad del estado del sistema



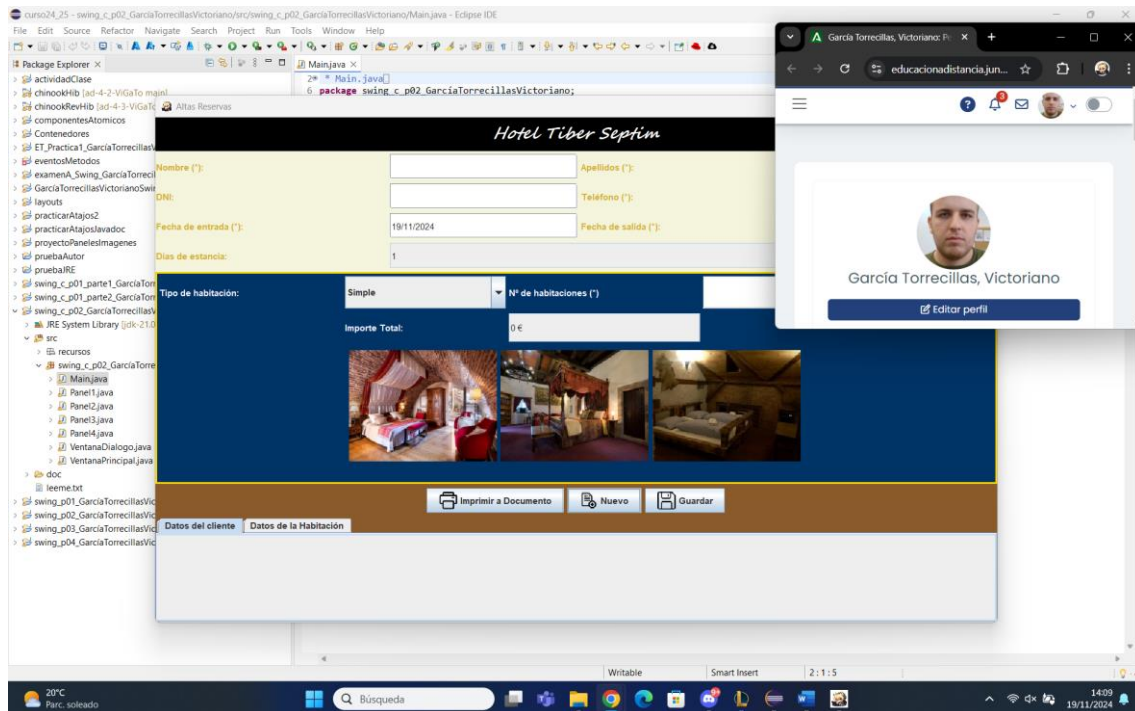
Como se puede apreciar en la imagen, cuando intento crear una alta reserva se abre una ventana, avisando al usuario de que el sistema esta cargando y que espere unos segundos...

2. Relación entre el sistema y el mundo real



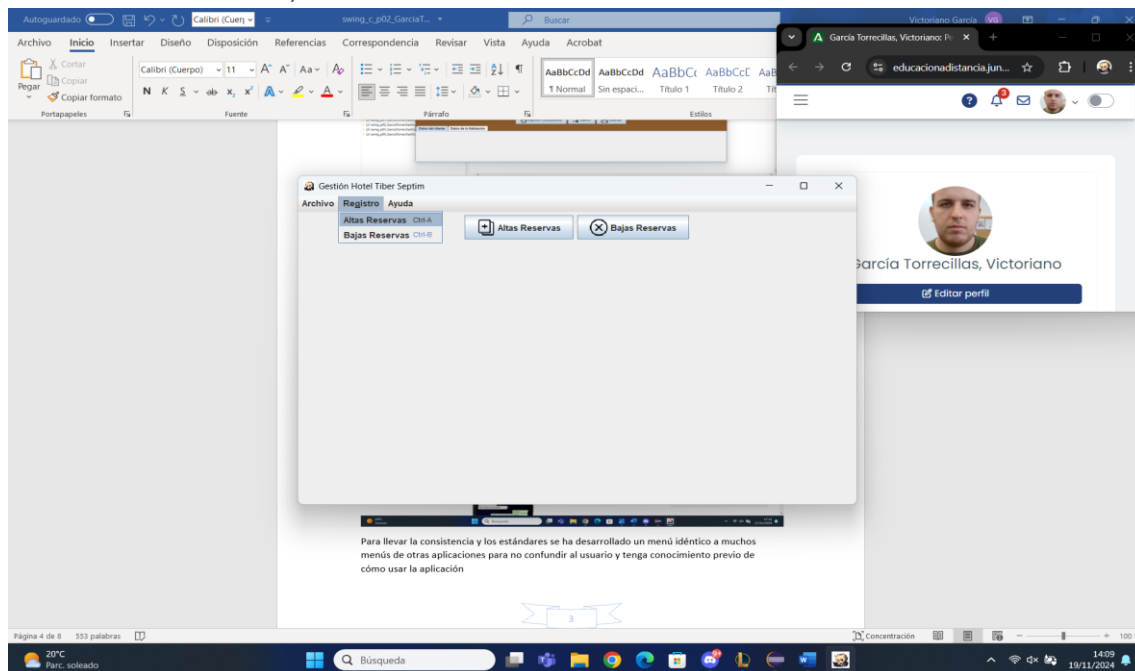
En mi caso como aun no se puede hacer bajas reservas, se informa al usuario con lenguaje de usuario de que ese tipo de reserva esta en proceso, informando de forma rápida y concisa al usuario de los problemas de la aplicación.

3. Control y libertad del usuario



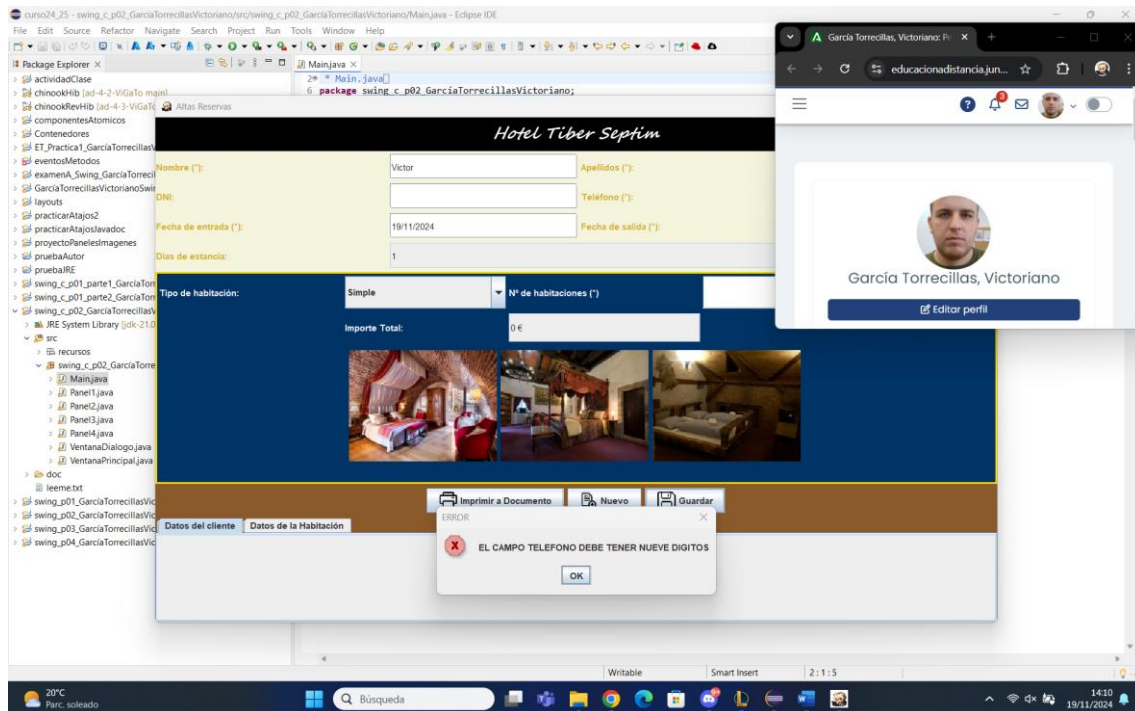
Al acceder a realizar altas reservas, el usuario podrá hacer varias operaciones como escribir los datos requeridos, borrarlos de la manera que quieran (de uno en uno o haciendo uso de Nuevo que borra todo), imprimir los datos o guardarlos, haciendo que todas estas operaciones las pueda realizar el usuario con total control y libertad.

4. Consistencia y estándares



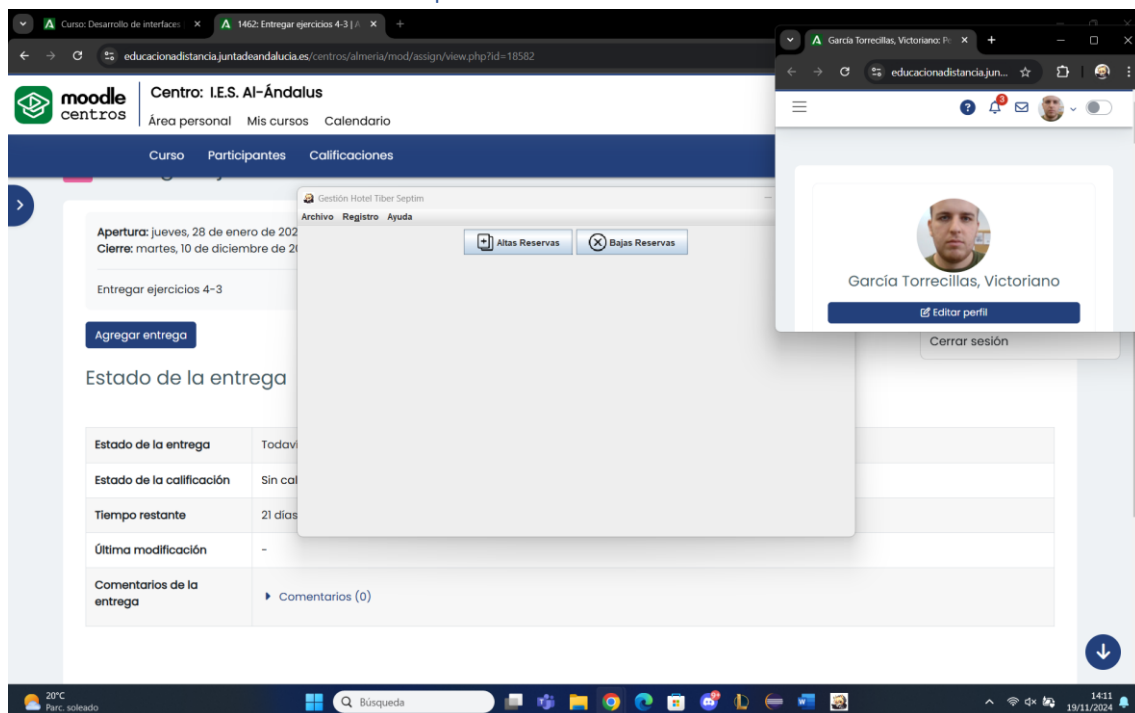
Para llevar la consistencia y los estándares se ha desarrollado un menú idéntico a muchos menús de otras aplicaciones para no confundir al usuario y tenga conocimiento previo de cómo usar la aplicación

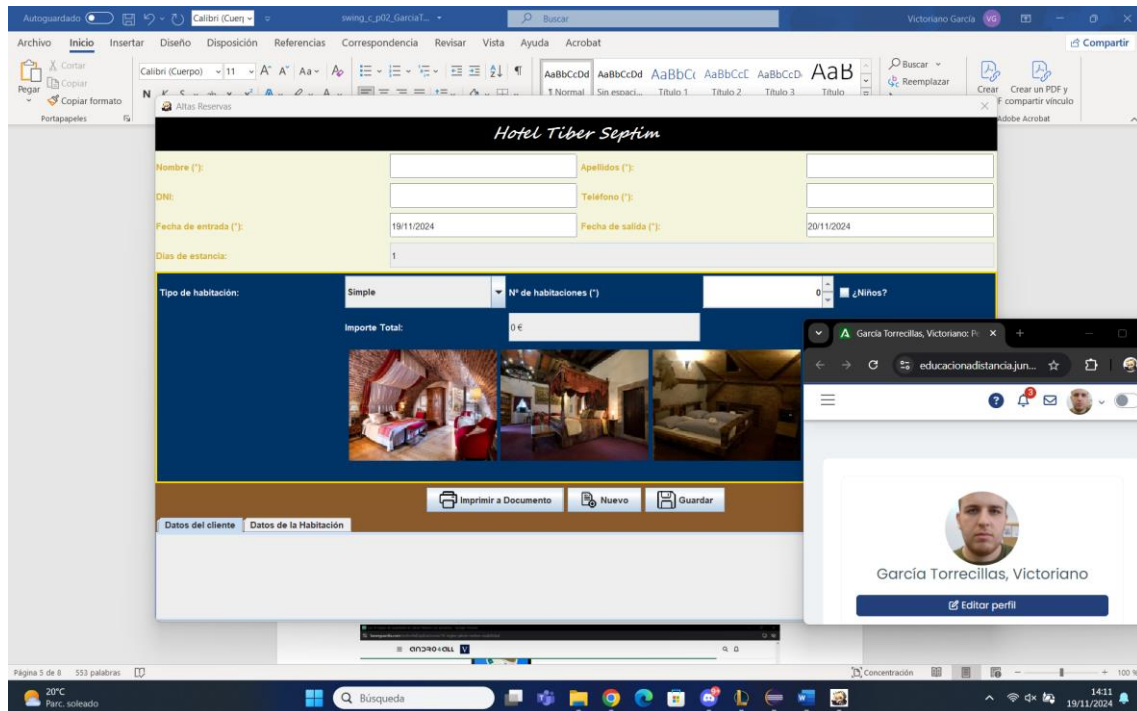
5. Prevención de errores



Para evitar errores en la aplicación cuando el usuario guarda los cambios realizados, el sistema mostrara en que se ha equivocado y como solucionarlo, haciendo que el usuario pueda prevenir sus errores y no guardar datos erróneos.

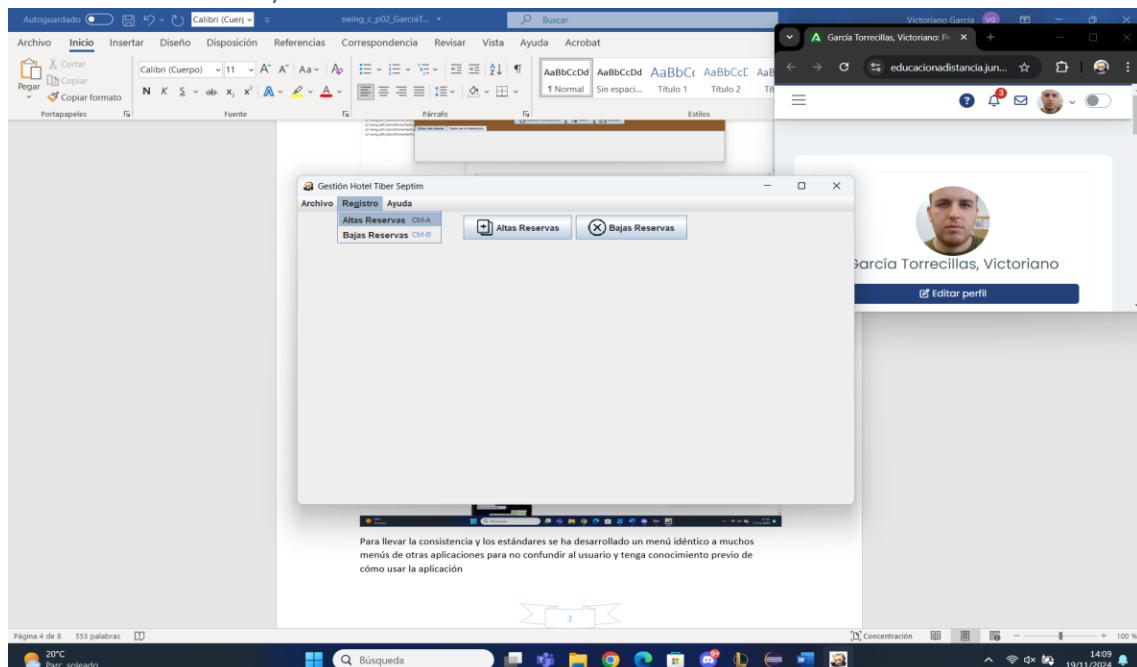
6. Reconocimiento antes que recuerdo





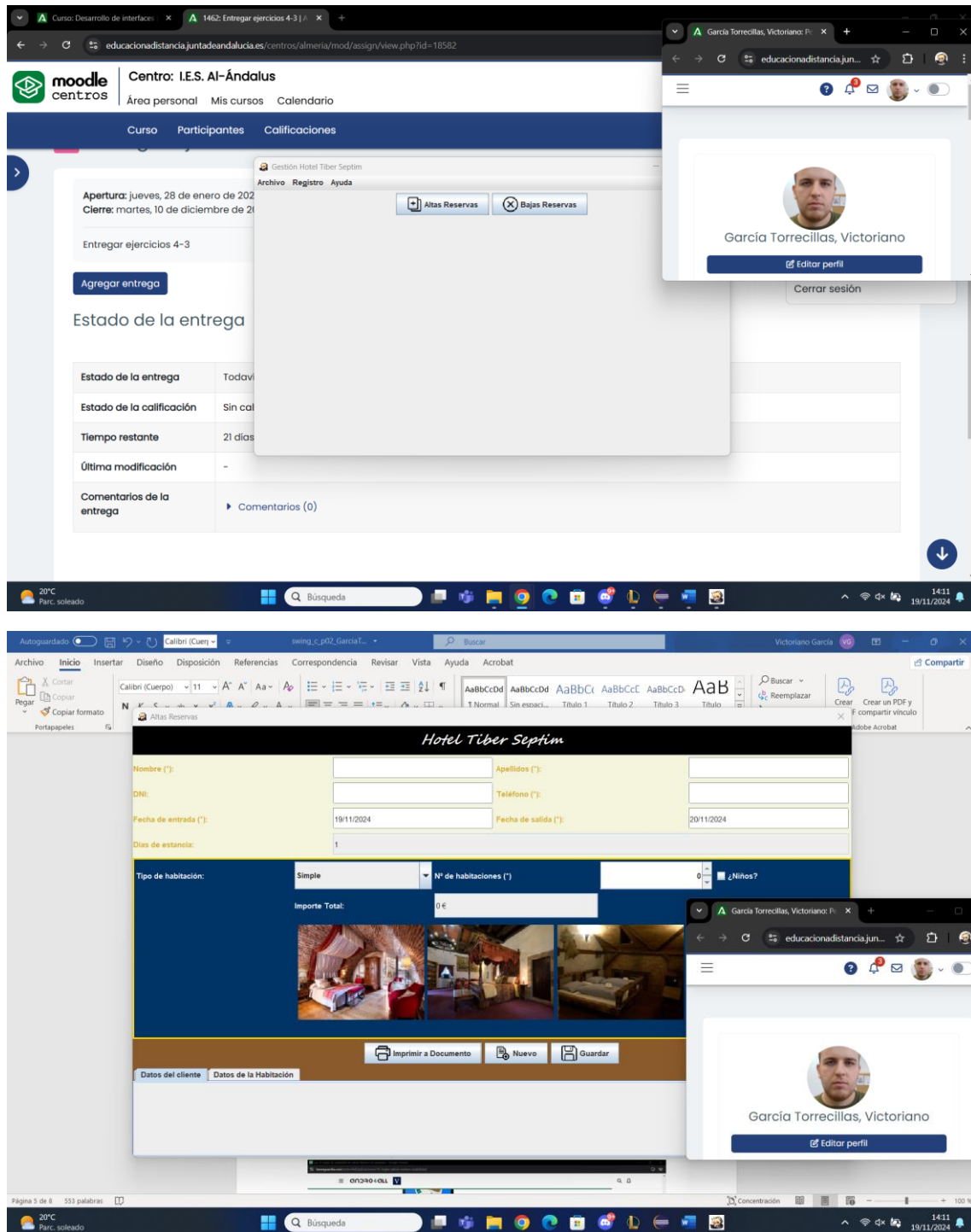
En las dos imágenes que se ven, hay iconos informando al usuario de forma rápida para que sirven los botones haciendo que el usuario reconozca los iconos y sepa que hacen, incluso antes de saber que hacen.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso



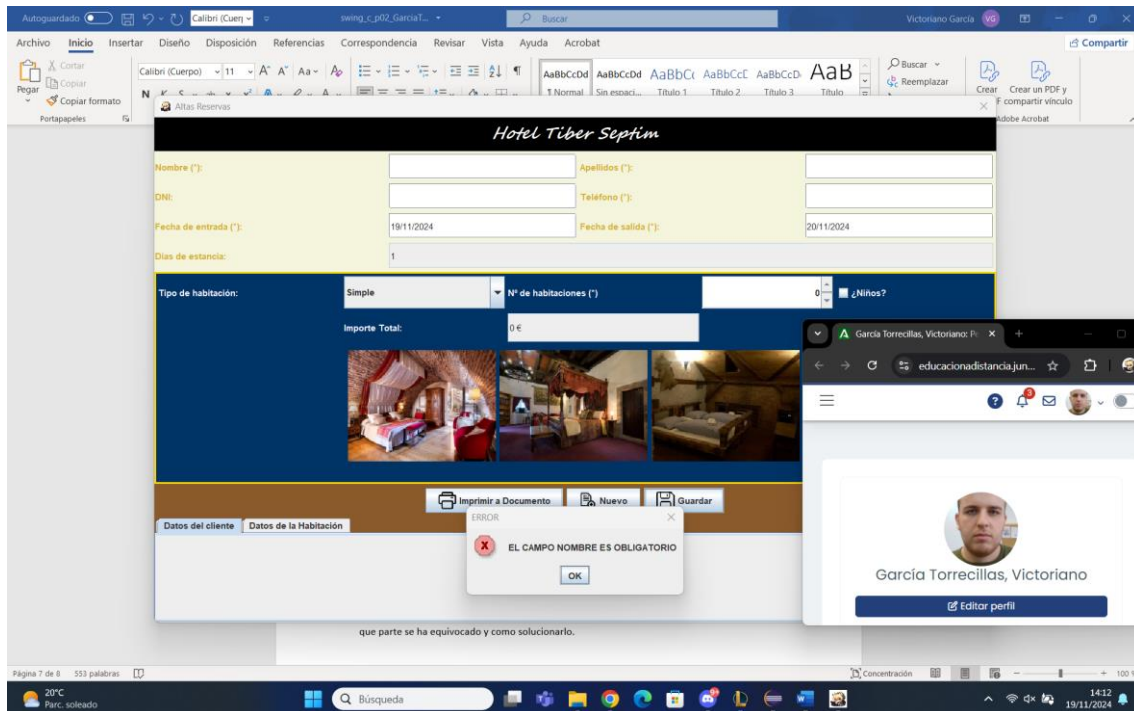
Para los usuarios mas avanzados y diestros, los usuarios pueden usar atajos de teclado para acceder a las partes que le interesan de forma más rápida (ahora mismo hay pocas debido a que la aplicación está en proceso).

8. Estética y diseño minimalista



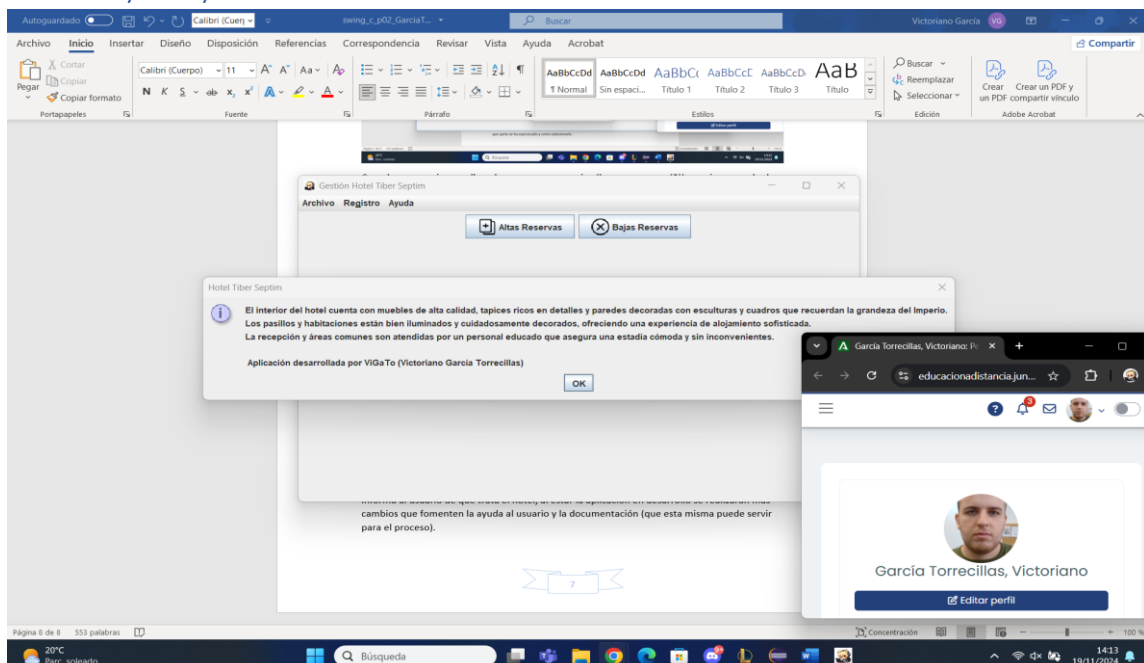
Como se puede apreciar en las imágenes, la aplicación tiene un diseño sencillo, simple y que cualquier usuario que acceda al usuario va a saber que necesita hacer en la aplicación.

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores.



Cuando un usuario no rellena los campos necesarios (los campos con (*)), o quiere guardar los datos de una manera que no debe, se mostrara un mensaje de error informando al usuario en que parte se ha equivocado y como solucionarlo.

10. Ayuda y documentación



En nuestra aplicación contamos con una opción que ofrece ayuda en nuestro menú, el cual informa al usuario de que trata el hotel, al estar la aplicación en desarrollo se realizaran mas cambios que fomenten la ayuda al usuario y la documentación (que esta misma puede servir para el proceso).