

# UD02.T01 - Interfaces de usuario

## Interfaz 1: To Do List

Interfaz básica de la clásica To Do List, esta incluye 3 pantallas y una distribución simple

### Pantalla 1(Interfaz principal):

Pantalla inicial y principal de la aplicación.

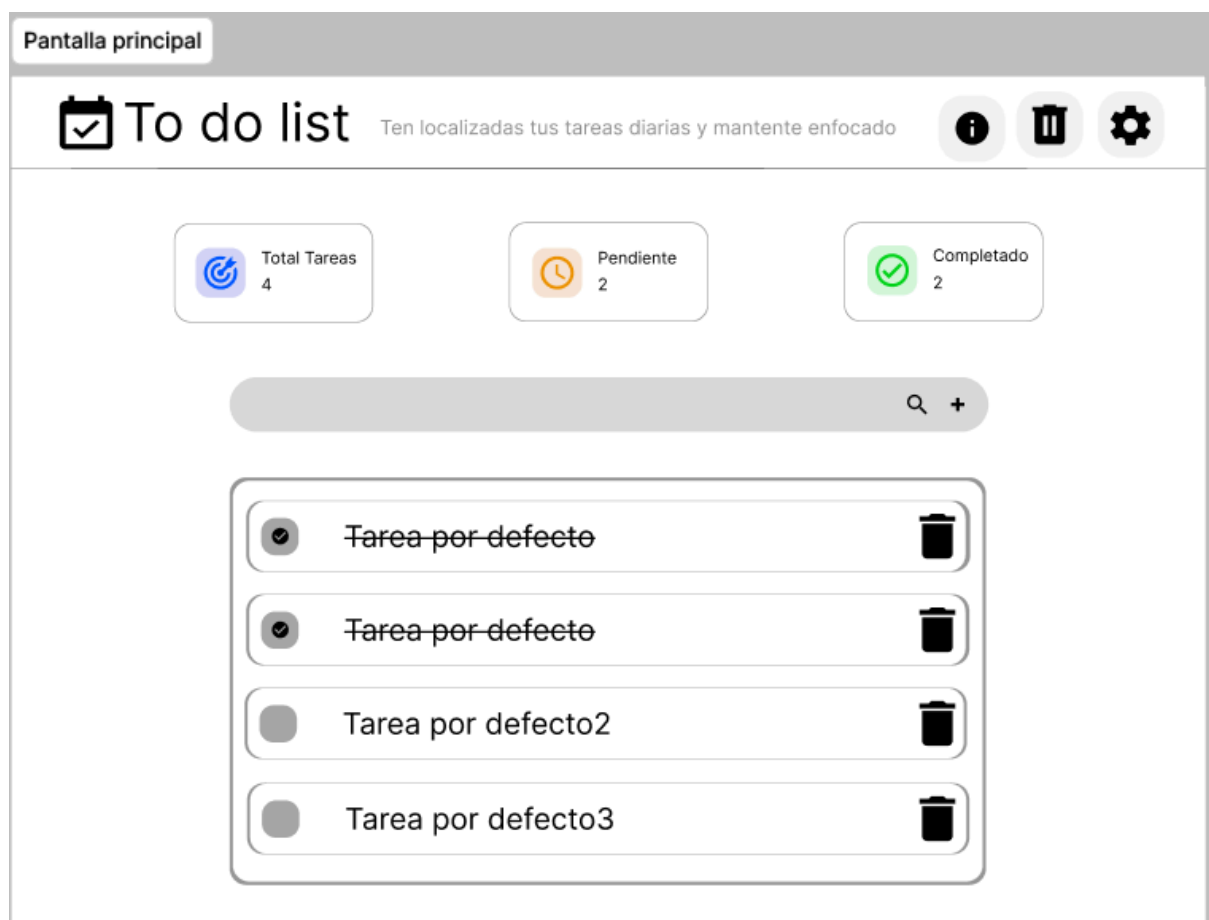
Incluye el título de la app y un pequeño menú en el lateral superior (información y ayuda, papelera y configuración).

Seguidamente se muestran 3 recuadros los cuales contienen información sobre las tareas, como su estado.

Contiene además una barra central que cumple las 2 funciones principales, buscar tareas (pulsando la lupa) y añadir tareas (pulsando el símbolo + ).

Finalmente contiene un recuadro central donde se muestran todas las tareas.

Todos los elementos de la pantalla (iconos del menú, barra de búsqueda, información de las tareas, etc...) son reactivos, por lo que mejora la experiencia del usuario

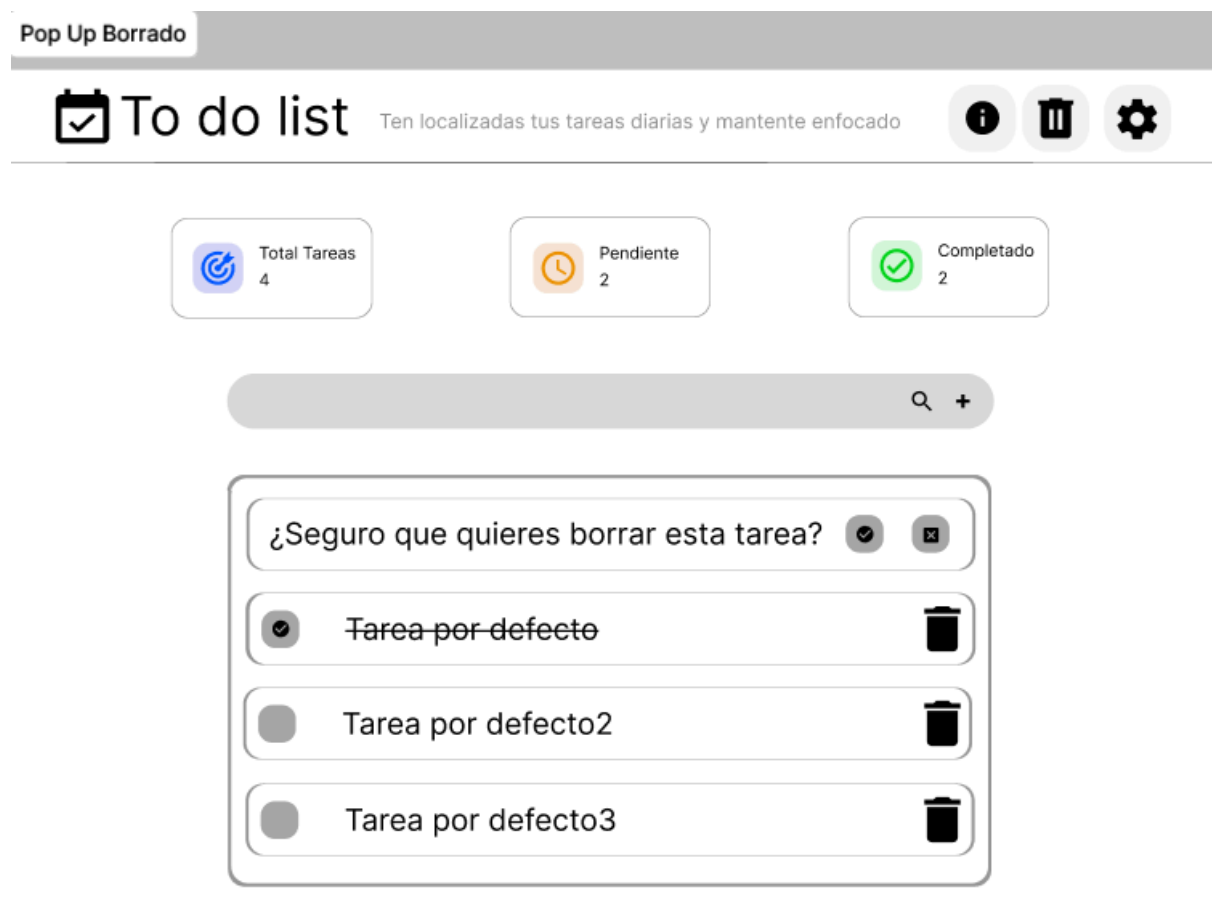


## Pantalla 2(Aviso al eliminar):

Al pulsar el icono de papelera de cada tarea, aparecerá un aviso para confirmar si estamos seguros de eliminar la tarea ( v y x para decidir si sí o sí no).

Si aún así alguna tarea se elimina sin querer, seguirá guardada en la papelera hasta un máximo de 7 días.

La app por defecto elimina las tareas de una en una, sin embargo, es posible configurarla para que, al eliminar, se eliminen todas aquellas tareas que ya están completadas (dando por hecho que ya no se necesitan).



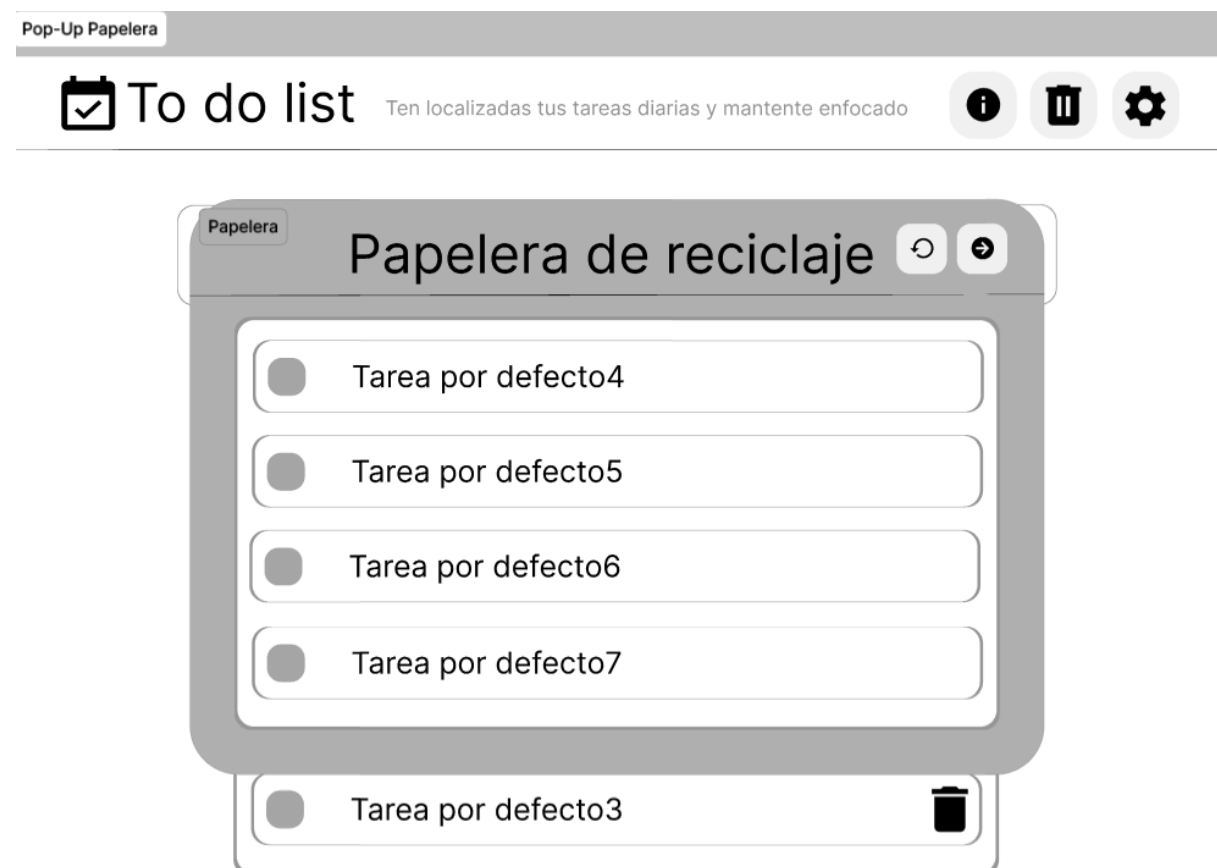
### Pantalla 3(Papelera):

Al pulsar el icono de papelera en la pantalla inicial, se nos abrirá este pequeño menú delante de la pantalla principal, la clásica papelera de reciclaje.

En ella, podremos observar que todas las tareas están desmarcadas, sin importar si han sido completadas o no.

En este caso, se seleccionarán las tareas que se quieran restaurar, devolviéndolas a su estado base, es decir, en la pantalla principal y sin marcar.

Para restaurarlas será tan sencillo como seleccionarlasy darle al símbolo de recarga en la parte superior derecha y al acabar darle a la flecha para salir.



## 10 heurísticas de Nielsen

Pantalla	Heurística	Ejemplo en el diseño
<b>Lista principal</b>	1. Visibilidad del estado del sistema	Contadores visibles de Total tareas, Pendientes y Completadas
	2. Correspondencia con el mundo real	Uso de términos sencillos: "Pendiente", "Completado"
	4. Consistencia y estándares	Iconos estándar: lupa para buscar, "+" para añadir, papelera para borrar
	6. Reconocimiento antes que recuerdo	Todas las funciones (añadir, buscar, borrar) están visibles sin memorizar rutas
	7. Flexibilidad y eficiencia de uso	Permite configurar que se eliminen varias tareas a la vez
	8. Diseño estético y minimalista	Interfaz limpia, colores neutros y solo elementos necesarios
	10. Ayuda y documentación	Sección de información/ayuda accesible desde el menu
<b>Papelera de reciclaje</b>	3. Control y libertad del usuario	Permite restaurar tareas o eliminarlas definitivamente
	5. Prevención de errores	La papelera actúa como un paso intermedio antes del borrado permanente
<b>Confirmación de borrado</b>	9. Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores	Mensaje preventivo que explica claramente la acción a realizar

## Interfaz 2: Reservas de restaurante

Interfaz para la reserva de mesas en restaurantes, incluye 6 pantallas y una interfaz amigable e intuitiva.

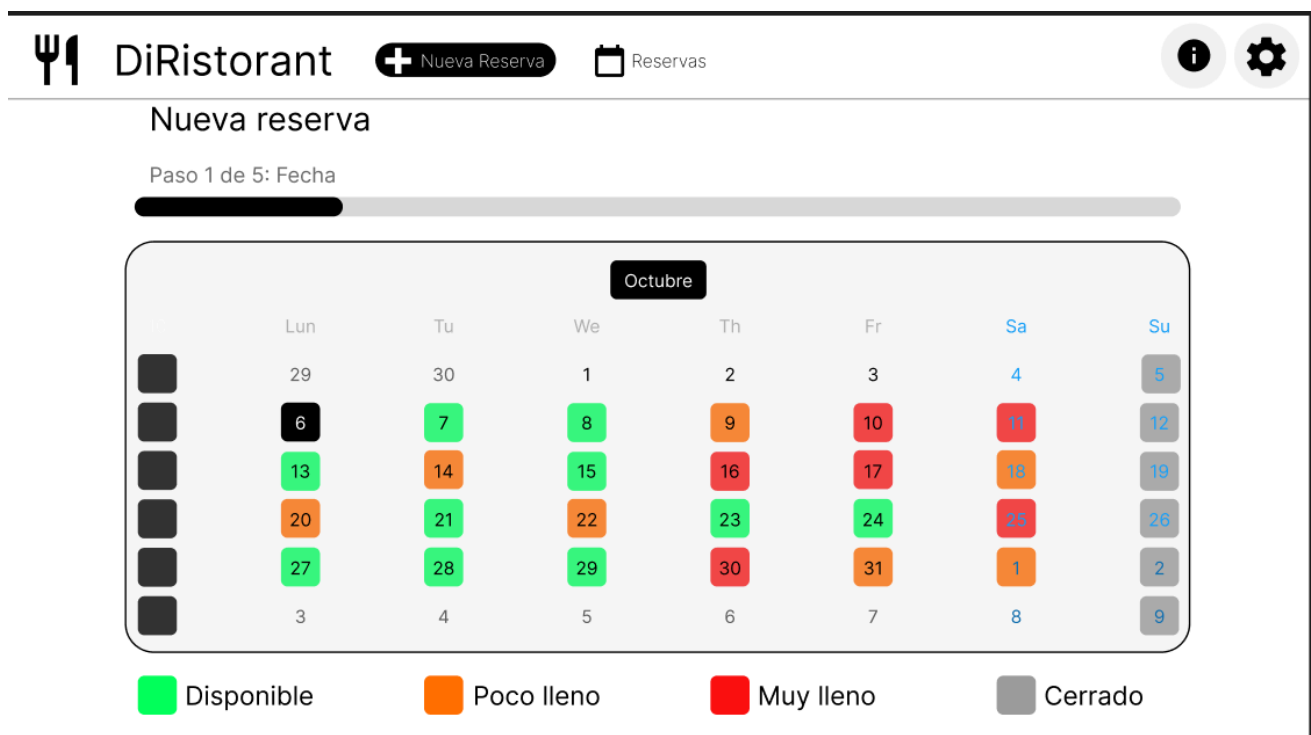
### Pantalla 1(Paso 1):

Pantalla inicial de la interfaz, en esta se muestra el nombre del restaurante, así como una barra de opciones para cambiar entre añadir reservas y ver todas las reservas.

Además incluye un menú de configuración básica y un icono de ayuda para el funcionamiento básico de la app.

Incluye también una barra de carga y contador de pasos para indicar como de completa está la reserva.

En la parte principal de esta pantalla, se encuentra un calendario para seccionales el día que el cliente indique y, que esté disponible. Cada día está indicado por colores según su disponibilidad.



## Pantalla 2 (Paso 2):

Pantalla donde, dentro de un día, se muestran las horas disponibles tanto para la comida como para la cena, distinguido por el mismo código de colores para determinar cuán ocupado está.

Esta pantalla añade un botón para retroceder al paso anterior si algo no es correcto y, al igual que la anterior, se selecciona clicando la hora correspondiente.

 **DiRistorant** + Nueva Reserva 📅 Reservas ⓘ ⚙️

 **Nueva reserva**

Paso 2 de 5: Hora

 **Comida**

12:30

14:00

13:00

14:30

13:30

15:00

 **Cena**

20:00

21:45

20:35

22:20

21:10

22:55

 Muchas Mesas

 Disponible

 Pocas Mesas

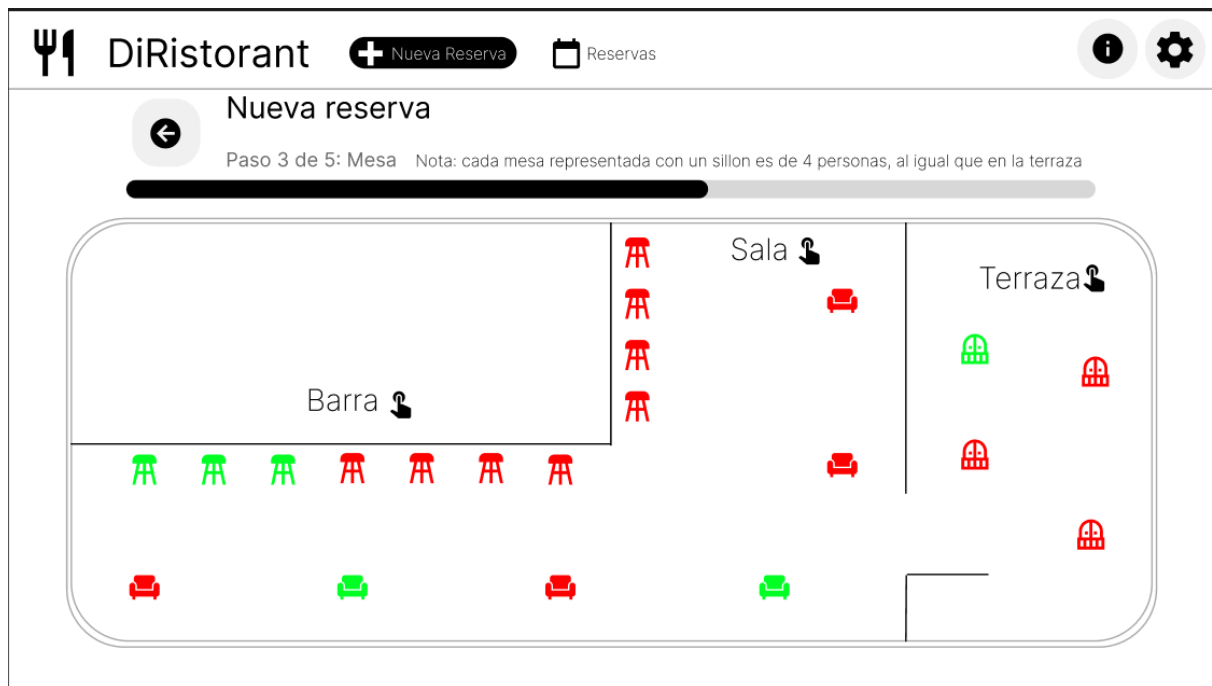
 Completo

### Pantalla 3 (Paso 3):

Pantalla donde, dentro de la hora seleccionada, el camarero a cargo de la reserva dará al cliente las diferentes opciones para elegir mesa.

Entre las opciones está la barra, la sala y la terraza.


Nuevamente, se mantienen todos los botones anteriores.




#### Pantalla 4 (Paso 4):

Pantalla de confirmación donde se introducirán los datos final del cliente, así como el número de comensales y datos relevante en la preparación de la comida.

 DiRistorant

 Nueva Reserva

 Reservas





Nueva reserva

Paso 4 de 5: Datos

Completar Datos

Nombre:

Numero de Comensales:

Telefono:

Otros datos(alergenos, problemas de salud, etc...):

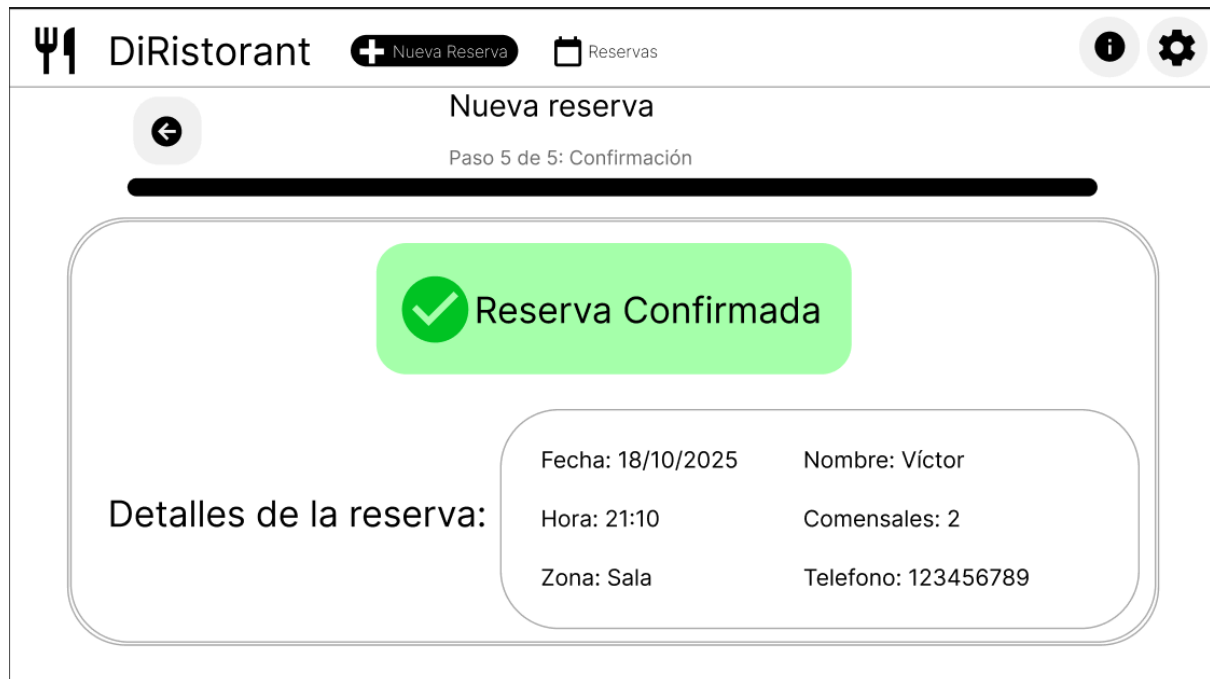
 Confirmar reserva



### Pantalla 5 (Paso 5):

Pantalla final en la creación de reservas.

En esta se especifican los detalles de la reserva, además de que te devuelve automáticamente al inicio después de 10 segundos, pero sigue permitiendo que retrocedas en caso de que haya algún dato incorrecto.



**Pantalla 6 (Listado de reservas):**

En pantalla se muestra un listado general con todas las reservas, además de que cuando se pincha en una, permite editarla o borrarla (aparece popup de confirmación).



## 10 heurísticas de Nielsen

Pantalla	Heurística	Ejemplo en el diseño
<b>Listado general de reservas</b>	1. Visibilidad del estado del sistema	Muestra lista en tiempo real con estado de cada reserva (Confirmada)
	2. Correspondencia con el mundo real	Usa términos familiares: "Fecha", "Hora", "Mesa", "Cliente"
	4. Consistencia y estándares	Mismos botones, iconos y colores coherentes en toda la app
	8. Estética y diseño minimalista	Pantalla limpia, con solo la información esencial y buena jerarquía visual
<b>Paso 1 – Seleccionar día</b>	6. Reconocimiento antes que recuerdo	Calendario visual que permite ver rápidamente los días disponibles sin recordar fechas
<b>Paso 2 – Seleccionar hora</b>	5. Prevención de errores	Solo muestra los horarios disponibles según el día seleccionado
<b>Paso 3 – Seleccionar mesa</b>	7. Flexibilidad y eficiencia de uso	Permite elegir mesas libres y modificar la selección sin volver al inicio
<b>Paso 4 – Detalles de la reserva</b>	3. Control y libertad del usuario	Botones para volver a pasos anteriores o cancelar la reserva antes de confirmarla
<b>Paso 5 – Confirmación final</b>	9. Ayudar a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores	Mensajes claros: Mesa de color rojo cuando no esta disponible, dando la opción de elegir otra
<b>(Accesible desde cualquier pantalla)</b>	10. Ayuda y documentación	Sección de ayuda integrada con explicación paso a paso y preguntas frecuentes para el personal del restaurante