**MUCZ**

**Sistema Automatizado de Gestión de** **Solicitudes de Servicio de la Dirección de**  **Planta Física USB**

**Plan Creativo**

**Versión 1.0**

**Historia de Revisión**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| 17/02/2016 | 1.0 | Plan Creativo | Varios |
| 16/03/2016 | 1.1 | Plan Creativo Final | MUCZ |

**Tabla de Contenidos**

***Plan Creativo*  4**

**1. Introducción 4**

**1.1. Propósito 4**

**1.2. Alcance 4**

**1.3. Definiciones, Acrónicos y Abreviaciones 4**

**1.4. Referencias 4**

**1.5. Descripción General 5**

**2. Definición de la Apariencia 5**

**2.1. Colores y Fuentes 5**

**2.2. LogoS 7**

**2.3. Bordes 7**

**2.4. Ejemplos Aproximados de Interfaz 8**

**3. Carta de Navegación 13**

**Plan Creativo**

1. **Introducción**
   1. **Propósito**

Este documento tiene como propósito definir la estructura gráfica de la interfaz del Sistema Automatizado de Gestión de Solicitudes de Servicio de la Dirección de Planta Física USB, es decir, establecer las bases que guiarán el diseño de la aplicación. Esto acorde a las peticiones de los clientes y respetando el Manual de Identidad Visual Corporativa de la USB. Por otra parte, se busca justificar las decisiones tomadas con la finalidad de satisfacer los requerimientos sobre interfaz.

* 1. **Alcance**

Se presentarán detalles sobre la estética de la interfaz gráfica del sistema (particularmente la elección de los colores, así como los logotipos que aparecen en la misma) y también la carta de navegación (esto para mostrar cómo se navegará en el sistema), el cual presenta de manera esquemática las divisiones de la interfaz del sistema. Otros aspectos que no se relacionen con la interfaz del sistema que se está implementando, están fuera del alcance de este documento.

* 1. **Definiciones, Acrónimos y Abreviaciones**

Se presentan las siguientes siglas a emplear a continuación, con sus significados o definiciones:

* **Actor:** Son todos aquellos entes que interactúan con el sistema.
* **Casos de Uso:** Es una secuencia de acciones que el sistema realiza, el cual determina el resultado de una acción, la cual es observable, para un actor en particular.
* **Interfaz:** Mecanismo de intercambio entre el usuario y el sistema que permite que se lleve a cabo la comunicación entre los elementos.
* **USB:** Universidad Simón Bolívar.
* **RUP:** *Relational Unifed Process*. Se trata de una metodología para describir el proceso del desarrollo de un software.
  1. **Referencias**
* Manual de Identidad Visual de Corporativa de la USB.
* Documento Visión 1.1.- Abril- Julio 2012. Autor: D.E.S.E.A.
  1. **Descripción General**

En este documento se detalla todo lo respectivo al diseño creativo del sistema. Abarca desde los colores y fuentes que se usarán en el desarrollo de la interfaz del sistema, hasta la carta de navegación, tomando en cuenta la descripción del logotipo de la empresa y una aproximación de cómo se verá el sistema una vez completado. Todo esto desde el punto de vista de la interfaz del usuario, y bajo los estándares del Manual de Identidad Visual Corporativa de la USB.

1. **Definición de la Apariencia**
   1. **Colores y Fuentes**

Para la creación del diseño de la interfaz, se tomaron en cuenta los requerimientos no funcionales tales como: facilidad de uso y navegación. La interfaz, además de las funcionalidades del sistema, es fundamental para causar una primera buena impresión a los clientes y a los usuarios. Por ello es que se ha dedicado gran cantidad de tiempo y esfuerzo para obtener un resultado óptimo y acorde a lo que los clientes pidieron y a las restricciones impuestas.

Los colores que se usaron en el diseño de la interfaz fueron tomados en cuenta considerando principalmente: Páginas Web que ya operaron en el contexto de la USB y el Manual de Identidad Visual Corporativa de la USB. Los colores base que conforman la paleta de colores de la interfaz son los siguientes:

Color Negro: color de la fuente de página, excepto en ciertos casos que serán mencionados a continuación.

Código: #000000

Color Blanco: color del fondo de: la página, las ventanas desplegadas en algunas vistas, y las pestañas superiores en algunas vistas. Además de algunas fuentes en los botones de “AGREGAR”, de algunas vistas.

Código: #FFFFFF

Color Gris Claro: color de algunos de los bordes. Y la columna izquierda que se encuentra como fondo de las pestañas allí ubicadas.

Código: #CCCCCC

Color Gris Oscuro: color del fondo de la pantalla una vez que se despliega una ventana del sistema.

Código: #434654

Color Naranja Claro: color usado para las letras que se encuentran en el banner, además de algunos bordes en diferentes vistas, como también para los botones. En las pestañas superiores, la que esta seleccionada se subraya con una línea de este color.

Código: #F2B866

Color rojo: es usado para las fuentes que indican obligatoriedad.

Código: #FF0000

La familia de fuentes a utilizar para el texto plano, los navegadores y la aplicación en general son Sans-Serif, Tahoma, Arial, estas se visualizan de la siguiente manera en la interfaz.

Sans-serif

ARIAL

TAHOMA

# Logos

# El logo de la Universidad será utilizado en un formato clásico de color negro, esto permitirá darle identidad al sistema y fortalecerá el sentido de pertenencia con institución. Además ese plasma en la interfaz de acuerdo con las normas del Manual de Identidad Visual Corporativa USB.

# https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/21/USB_logo.svg/250px-USB_logo.svg.png

# Figura 1. Logo de la Universidad Simón Bolívar

# El siguiente logo corresponde al sistema desarrollado: Sistema Automatizado de Gestión de Solicitudes de Planta Física (SIAGES). Tiene un color naranja claro, que es suave para la visión del usuario. Usando este color, se toman muchas otras representaciones en las vistas del sistema.

# 

# Figura 2. Logo del Sistema Automatizado de Gestión de Solicitudes de Planta Física (SIAGES)

# Bordes

# El borde principal del sistema es un aspecto importante del diseño de la interfaz, ya que ocupa un amplio espacio y es muy llamativo, éste enmarca el menú principal del sistema, teniendo así un diseño agradable al usuario.

# La idea es que sea utilizado como un lugar que aparte algo al sistema, pero también que muestre la esencia de la USB al mostrar varias fotografía del campus, el logo de la universidad y el nombre del sistema.

# http://127.0.0.1:8000/SIAGES/static/images/bannersiages.png

# Figura 3. Borde Principal del Sistema

# Ejemplos Aproximados de Interfaz

# A continuación se muestran varias imágenes de la interfaz del sistema.

# 

# Figura 4. Se puede apreciar la página de Bienvenida al Sistema.

# 

# Figura 5. Se presenta una vista del Módulo de Solicitudes. Aquí se encuentran las solicitudes listadas con

# los campos más importantes de la planilla.

# 

# Figura 6. Se presenta una vista sobre la edición de una solicitud.

# 

# Figura 7. Se presenta una vista del Módulo de Catálogos

# 

# Figura 8. Se presenta una vista de cómo agregar una opción al Módulo de Catálogos.

# 

# Figura 9. Vista del Módulo de Inventario

# 

# Figura 10. Vista de cómo agregar material al Módulo de Inventario

# 

# Figura 11. Vista del Módulo de Empleados

# 

# Figura 12. Vista del Módulo de Notificaciones

# Carta de Navegación

# A continuación se muestran los mapas de navegación del sistema.

# Figura 13. Mapa de Navegación de la Página de Inicio del Sistema

# Figura 14. Mapa de Navegación de la Página del Módulo de Solicitudes

# Figura 15. Mapa de Navegación de la Página del Módulo de Catálogos

# Para el mapa representado en la figura 15, tenemos que agregar y editar se cumplen en cada pestaña perteneciente del catálogo. Se encuentra representado así, puesto que el tamaño se reducía y la fuente no se distinguía.

# Figura 16. Mapa de Navegación del Módulo de Inventario

# Figura 17. Mapa de Navegación del Módulo de Empleados

# Figura 18. Mapa de Navegación del Módulo de Notificaciones