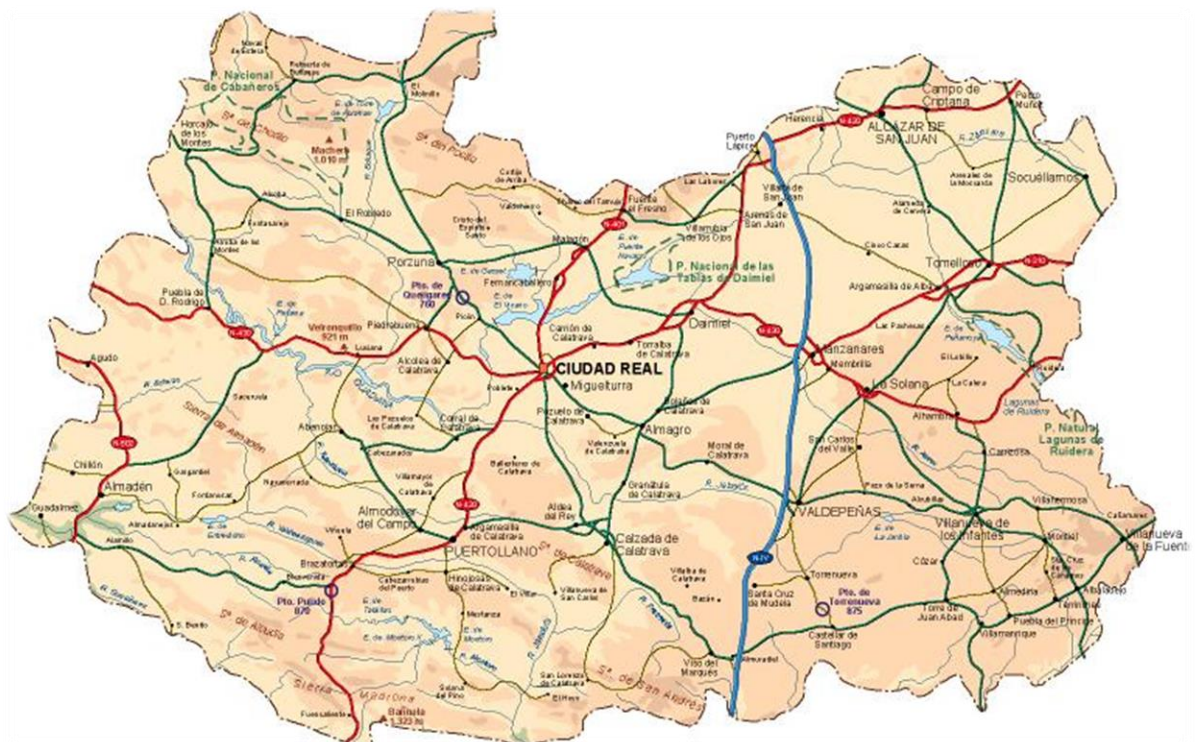


GESTIÓN DE CIRCUITOS TURÍSTICOS

Interacción Persona Ordenador I



DAVID CAMUÑAS SÁNCHEZ
GRUPO B

10 DE ENERO DE 2020

ÍNDICE

HITO 1 : BOCETO	2
VENTANA DE AUTENTIFICACIÓN O LOGIN	2
VENTANA PRINCIPAL.....	2
PESTAÑA CIRCUITOS	3
PESTAÑA GUÍAS	4
PESTAÑA GRUPOS.....	4
PESTAÑA DISEÑAR RUTA.....	5
HITO 2 : PROTOTIPO SOFTWARE DE LA APLICACIÓN	6
VENTANA AUTENTIFICACIÓN O LOGIN	6
VENTANA PRINCIPAL.....	6
PESTAÑA CIRCUITOS	6
PESTAÑA GUÍAS	7
PESTAÑA GRUPOS.....	8
PESTAÑA DE DISEÑO	8
JUSTIFICACIÓN DEL DISEÑO DE LA GUI.....	10
DISEÑO DEL BOCETO	10
USO DE PROTOTIPOS DE SOFTWARE	10
METÁFORA GLOBAL	10
USABILIDAD DE LOS ICONOS	11
USO DE MENÚS	11
DEFINICIÓN DEL ORDEN DE LAS OPCIONES	11
LEYES DE GESTALT UTILIZADAS	12
COLORES Oponentes	12
MANUAL DE USUARIO.....	13

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Boceto ventana Login.....	2
Ilustración 2: Boceto ventana información de usuario y de ayuda.....	2
Ilustración 3: Boceto ventana principal	3
Ilustración 4: Boceto pestaña circuitos	3
Ilustración 5: Boceto pestaña guías	4
Ilustración 6: Boceto pestaña grupos.....	4
Ilustración 7: Boceto pestaña diseño ruta	5
Ilustración 8: Ventana Login	6
Ilustración 9: Pestaña Circuitos	7
Ilustración 10: Pestaña guías	7
Ilustración 11: Pestaña Grupos	8
Ilustración 12: Pestaña de diseño.....	9
Ilustración 13: Ejemplo de boceto	10
Ilustración 14: Ejemplo scroll en lista	11
Ilustración 15: Ejemplo consistencia botones	11
Ilustración 16: Ejemplo menú binario	11
Ilustración 17: Ejemplo orden de botones	11
Ilustración 18: Ejemplos leyes de Gestalt.....	12
Ilustración 19: Ejemplo botones con colores oponentes	12

HITO 1 : BOCETO

El objetivo principal de esta aplicación es la **gestión de circuitos turísticos por las localidades de la provincia de Ciudad Real**.

A continuación, analizaremos las diferentes ventanas y pestañas por las que estaba compuesta la aplicación en el boceto inicial.

VENTANA DE AUTENTIFICACIÓN O LOGIN

Mediante esta ventana podemos acceder a la aplicación. Tanto, si el usuario esta registrado como si no lo está, este puede llevar a cabo el alta de usuario en la ventana de registro (dándole al icono de añadir, aparece en la parte superior izquierda). Una vez accedido se nos mostrara la **ventana principal**.

Ilustración de la ventana de Login. La ventana tiene un título "Login" y botones de control de ventana (minimizar, maximizar, cerrar). En la parte superior izquierda hay un icono de idioma y un menú desplegable con "Español". En la parte superior derecha hay un icono de ayuda (?). El formulario contiene dos campos de texto: "Usuario" con el valor "david" y "Contraseña" con el valor "*****". Debajo de los campos hay un botón "Acceder".

Ilustración 1: Boceto ventana Login

VENTANA PRINCIPAL

En esta ventana se puede observar la organización la visión principal de la aplicación, la cual está compuesta por tres pestañas (Circuitos, guías, y grupos). Además, esta ventana nos permite ver la ultima conexión del usuario conectado, a parte de que, si hacemos clic sobre el icono del usuario, entraremos en su perfil, donde podemos ver alguna información importante (como el usuario, el nombre y contraseña).

Ilustración de la ventana de información de usuario y de ayuda. La ventana está dividida en dos paneles. El panel izquierdo, titulado "Perfil", muestra un icono de usuario y campos de texto para "Usuario" (david), "Nombre" (David) y "Contraseña". Debajo hay un botón "Aceptar". El panel derecho, titulado "Ayuda e información", muestra una barra de búsqueda y una lista de enlaces de ayuda: "¿Cómo darte de alta en el programa?", "¿Tienes problemas de inicio de sesión?", "¿Cómo cambiar el idioma de la aplicación?".

Ilustración 2: Boceto ventana información de usuario y de ayuda

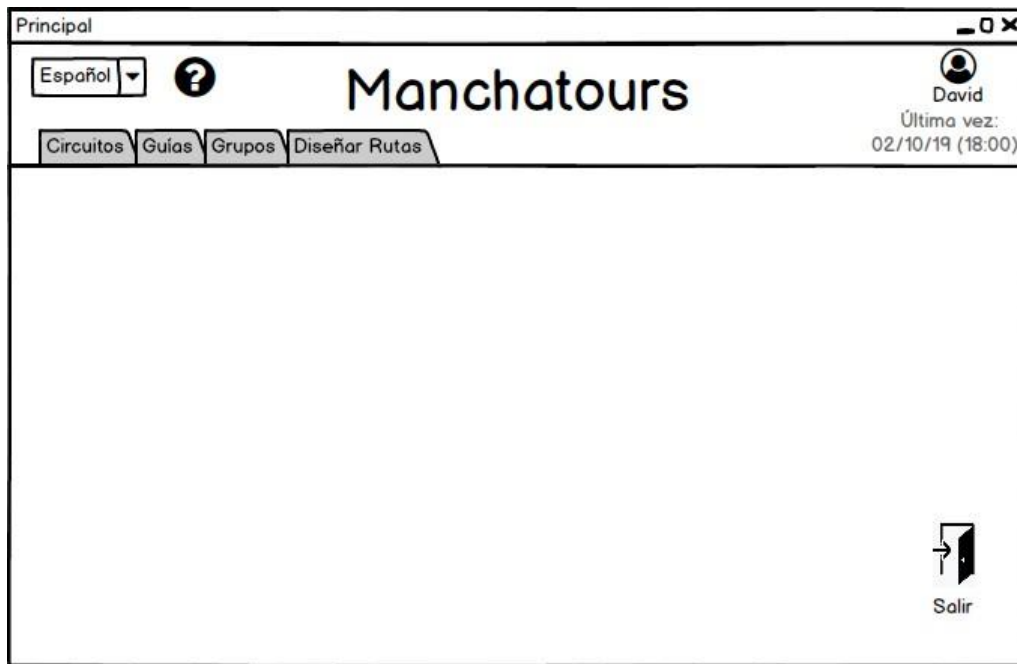


Ilustración 3: Boceto ventana principal

PESTAÑA CIRCUITOS

En esta pestaña se puede realizar la gestión de todos los circuitos, dado que se dará soporte a las funciones principales como son: la creación de circuitos, modificación, borrado y además existe la opción de contratar un circuito, dado que los circuitos añadidos tendrán dos tipos de estados: contratado o no contratado.

Encontramos la lista de circuitos, donde seleccionando un circuito nos aparecerá toda su información junto con una lista de los lugares de visita que componen dicho circuito.

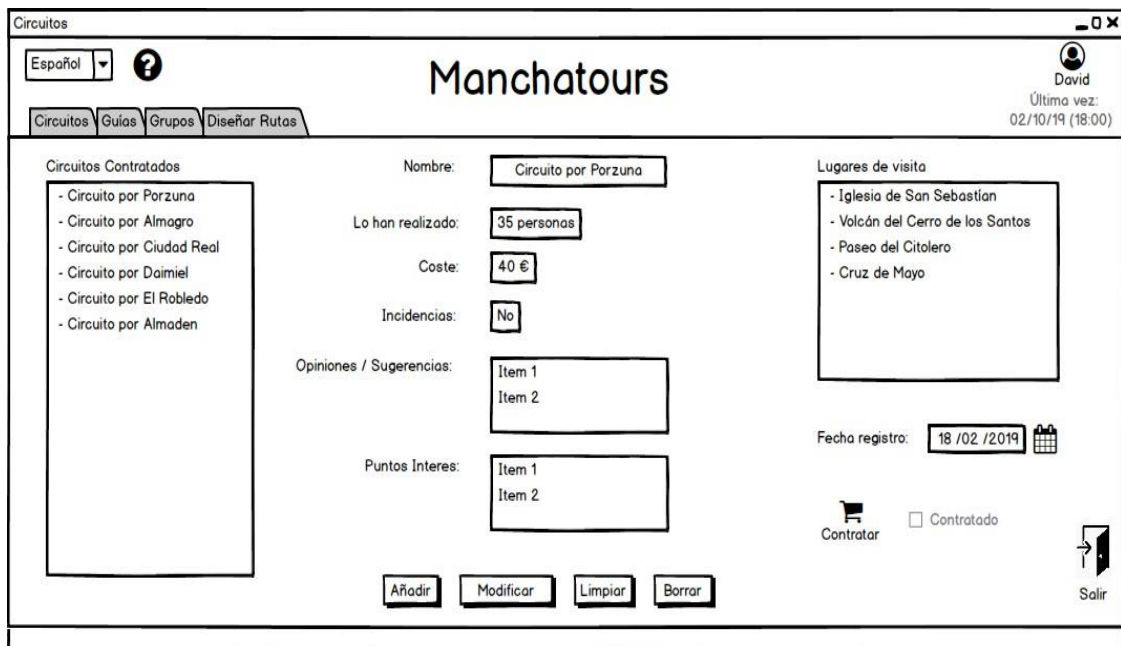


Ilustración 4: Boceto pestaña circuitos

PESTAÑA GUÍAS

Esta pestaña da soporte para la gestión de los guías, contamos con una lista en la que aparecerán los guías contratados, seleccionando un guía de la lista se podrá gestionar toda su información nombre, apellidos, puntuación, historial de rutas, etc.

Ilustración 5: Boceto pestaña guías

PESTAÑA GRUPOS

En esta pestaña se podrán realizar todas las gestiones relacionadas con los grupos de turistas, dado que dará soporte para las operaciones de añadir, modificar y borrar un grupo. Podemos observar que contamos con una lista la cual almacena todos los grupos de cuatro a veinte personas como máximo, donde seleccionando un grupo podremos ver toda su información, junto con una lista en la cual se podrá ver los integrantes de dicho grupo (con las funciones de agregar y borrar integrantes).

Ilustración 6: Boceto pestaña grupos

PESTAÑA DISEÑAR RUTA

Esta pestaña nos permite realizar el diseño de las rutas contratadas, mediante la funcionalidad de diseño. Para ello contiene un mapa en el cual se pueden marcar los puntos de interés de cada circuito.

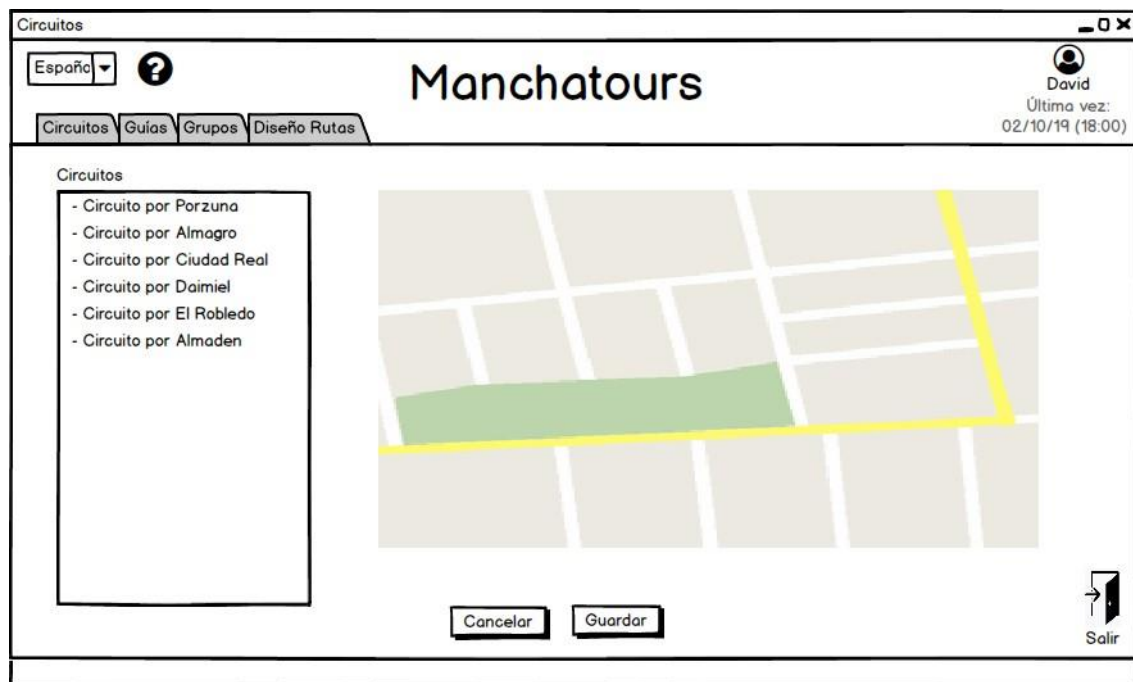


Ilustración 7: Boceto pestaña diseño ruta

HITO 2 : PROTOTIPO SOFTWARE DE LA APLICACIÓN

El objetivo principal de esta aplicación es la **gestión de circuitos turísticos por las localidades de la provincia de Ciudad Real**.

A continuación, analizaremos las diferentes ventanas y pestañas por las que está compuesta la aplicación.

VENTANA AUTENTIFICACIÓN O LOGIN

En esta ventana se lleva a cabo la autenticación, mediante la introducción de un usuario y de una contraseña. Siempre y cuando la contraseña sea correcta se podrá entrar a la aplicación, en caso contrario, se seguirá pidiendo ese parámetro para dicho usuario.

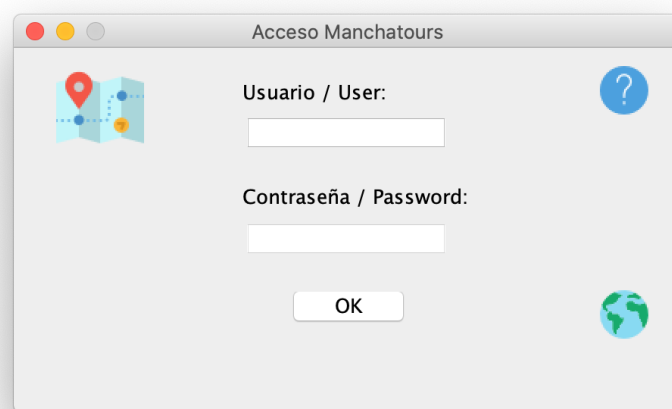


Ilustración 8: Ventana Login

VENTANA PRINCIPAL

En esta ventana encontramos, las distintas pestañas por las que está formada la aplicación (circuitos, guías, grupos y diseño). Las cuales se explicarán a continuación.

PESTAÑA CIRCUITOS

En esta pestaña encontramos a la izquierda una lista que contiene todos los circuitos contratados, en la parte del centro la información de dicho circuito, y en la parte de la derecha los lugares o puntos de visita del circuito.

Los circuitos se pueden crear, modificar, eliminar (botones situados en la parte inferior de la lista principal). También encontramos el botón “limpiar”, el cual nos da la opción de limpiar los campos.

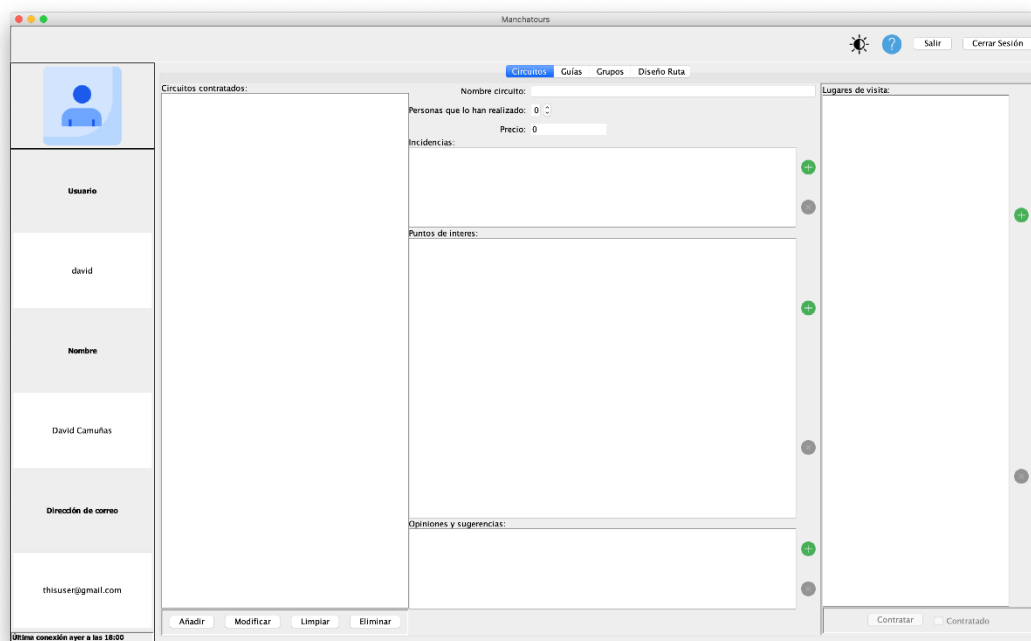


Ilustración 9: Pestaña Circuitos

PESTAÑA GUÍAS

En esta pestaña encontramos a la izquierda una lista que contiene todos los guías contratados, en la parte del centro la información de dicho guía, y en la parte de la derecha los idiomas que habla el guía.

Los guías se pueden crear, modificar y eliminar (botones situados en la parte inferior de la lista principal). También encontramos el botón “limpiar”, el cual nos da la opción de limpiar la información del guía seleccionado.

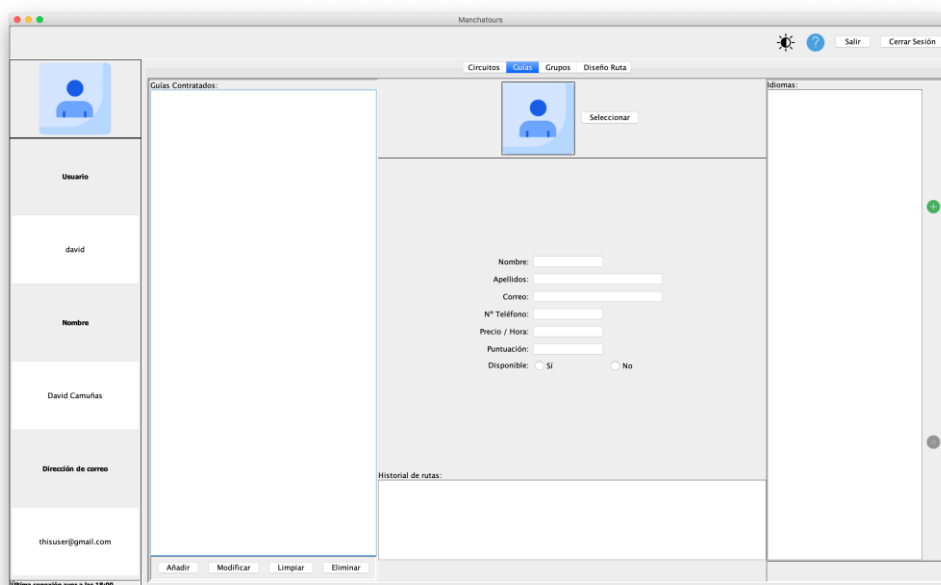


Ilustración 10: Pestaña guías

PESTAÑA GRUPOS

En esta pestaña encontramos a la izquierda una lista que contiene todos los grupos contratados, en la parte del centro la información de dicho grupo, y en la parte de los integrantes que componen dicho grupo.

Sobre los grupos se pueden realizar las acciones de crear, modificar y eliminar (botones situados en la parte inferior de la lista principal). También encontramos el botón “limpiar”, el cual nos da la opción de limpiar la información del guía seleccionado.

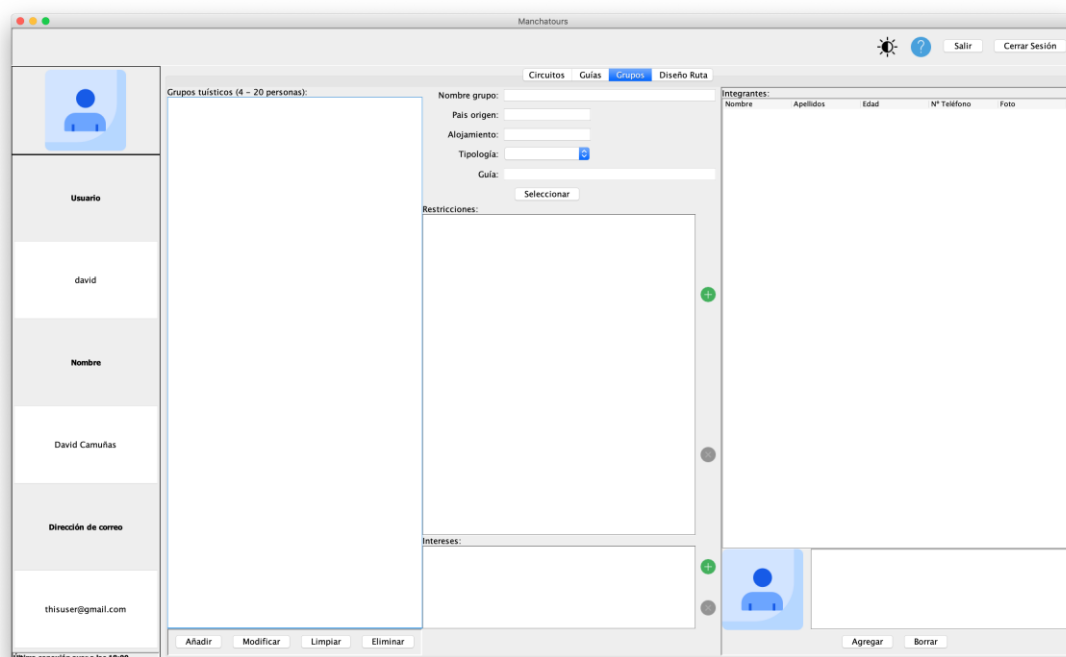


Ilustración 11: Pestaña Grupos

PESTAÑA DE DISEÑO

En esta pestaña se puede realizar el diseño de una ruta, en ella se pueden poner los tipos de lugares que se visitan según su tipología (natural, gastronómica, histórica, etc...). Para ello podremos observar los distintos tipos de iconos.

También tenemos la opción de cargar un mapa distinto, de borrar o limpiar el mapa que estemos diseñando y poner comentarios en las distintas ubicaciones.

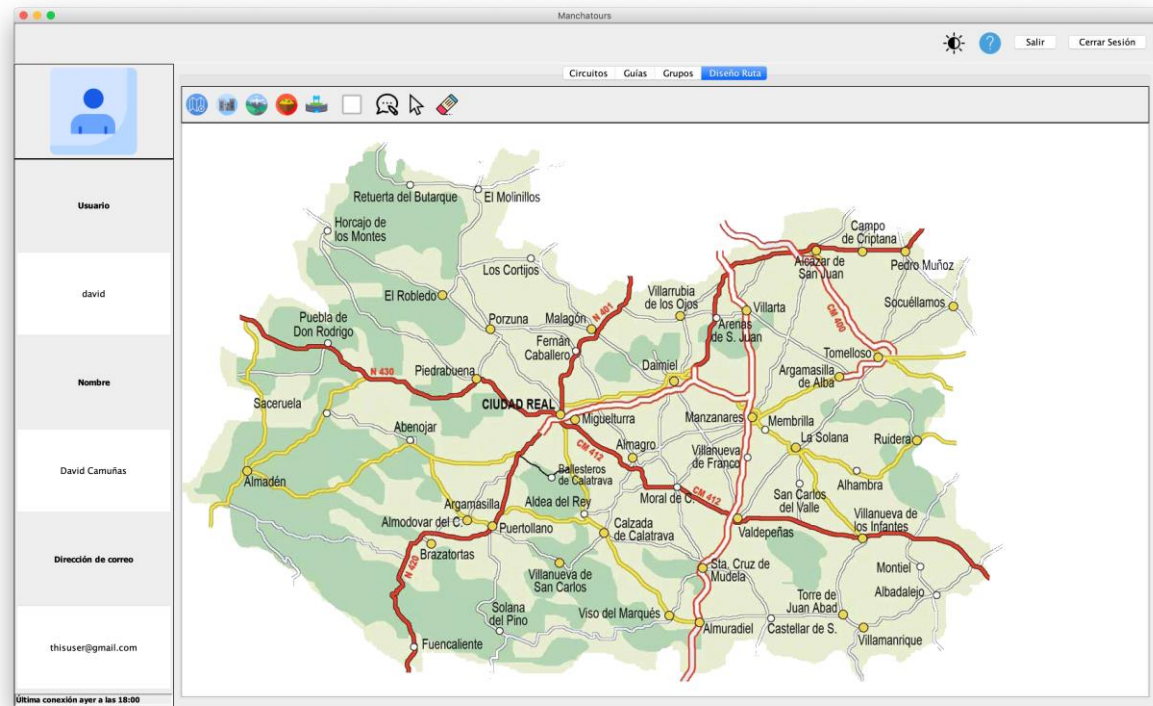


Ilustración 12: Pestaña de diseño

JUSTIFICACIÓN DEL DISEÑO DE LA GUI

En este apartado se explicarán una serie de ejemplos, en los cuales a la hora de realizar su diseño se ha tenido en cuenta los conceptos dados en clase.

DISEÑO DEL BOCETO

Una de las técnicas para la construcción de prototipos, es la del uso de bocetos. Esta técnica ha sido utilizada en el [Hito 1](#) (la etapa inicial del proyecto).

Dado que el objetivo de esta etapa es recoger las primeras impresiones del estado de trabajo de la interacción, en definitiva, representar de una forma sencilla y rápida el aspecto que podría tener la interfaz de nuestra aplicación.

Para ello, se ha utilizado la herramienta **Balsamig Mockups**, de la cual también se han visto una serie de ejemplos en clase.

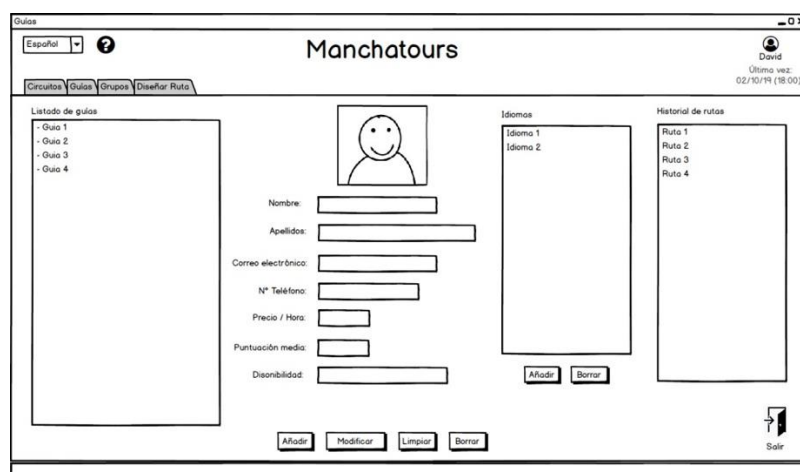


Ilustración 13: Ejemplo de boceto

USO DE PROTOTIPOS DE SOFTWARE

Se ha utilizado varios prototipos a la hora de desarrollar la aplicación. Un claro ejemplo sería a la hora de añadir una funcionalidad nueva a la aplicación. Se ha tenido que ir testeando su funcionamiento, y la navegabilidad de la aplicación.

METÁFORA GLOBAL

Con este término me refiero a la hora de realizar el diseño de la interfaz se ha tenido en cuenta los tipos de metáforas explicadas en clase, un claro ejemplo sería la barra de desplazamiento (scrollpane) utilizadas en los distintos tipos de listas (se asemeja a un rollo de papiro que se va desplazando para leer). También otro ejemplo sería los varios tipos de ventanas utilizadas (Application Windows y Frames).



Ilustración 14: Ejemplo scroll en lista

USABILIDAD DE LOS ICONOS

A la hora de diseñar los distintos tipos de iconos utilizados en la aplicación se ha tenido en cuenta que se han iconos lo mas simple y familiares posibles para el usuario, donde se vea claramente su funcionalidad o significado.

Y no menos importante que sean consistentes, es decir, si se esta utilizando un tamaño para un conjunto de iconos en los cuales cada uno tienen una funcionalidad, se debe respetar que tengan todo el mismo tamaño, estructura, forma y que sean claramente distinguibles.



Ilustración 15: Ejemplo consistencia botones

USO DE MENÚS

En cuanto al uso de los distintos tipos de menús, se ha intentado utilizar una gran variedad de ellos, los cuales nos podía ofrecer el entorno de desarrollo, en este caso, Windows Builder (Eclipse).

Como se pueden observar en la práctica, se han utilizado:

- Menús binarios: radioButton “Sí” y “No”.
- Menús múltiples de selección simple: comboBox.
- Evitar el uso de scroll en los menus.



Ilustración 16: Ejemplo menú binario

DEFINICIÓN DEL ORDEN DE LAS OPCIONES

Por ejemplo, a la hora de definir el orden de los botones que realizan acciones sobre las listas, se ha tenido en cuenta la posible secuencia o frecuencia de uso de cada uno. En este caso, se puede observar que han sido ordenados por este tipo de prioridades de izquierda a derecha.



Ilustración 17: Ejemplo orden de botones

LEYES DE GESTALT UTILIZADAS

Ley de pregnancia, simplicidad o buena forma: Se ha hecho uso de esta ley a la hora de utilizar los distintos tipos de objetos que ofrece el entorno de desarrollo, como botones, iconos, imágenes, etc...

Principio de simetría: Se pueden observar como las formas de los objetos que componen la aplicación se aplica de forma correcta el principio de simetría.

Principio de destino común: Se perciben como agrupados o relacionados los ítems que se mueven juntos. Esto se puede apreciar al mostrar la información de los parámetros que componen las listas, al igual que en la información del usuario (visible en todo momento).

Principio de similitud: Los ítems se pueden percibir claramente como agrupados, si tienen una apariencia similar. Por ejemplo, en los botones de los distintos tipos de listas que forman la interfaz de la aplicación.

Principio de proximidad: Los ítems cercanos, se pueden percibir como agrupados. En este caso, debido a que tienen una apariencia similar o realizan acciones distintas sobre el mismo objeto. Por ejemplo, en los botones de los distintos tipos de listas que forman la interfaz de la aplicación.



Ilustración 18: Ejemplos leyes de Gestalt

COLORES OPONENTES

A la hora de diseñar la interfaz, como por ejemplo en la opción del cambio de color de los temas, se ha tenido especial cuidado en evitar la combinación de los conocidos “colores oponentes”, como (El rojo y verde, azul y amarillo, etc...).

En cambio, como se puede observar si se ha utilizado en concreto los colores rojo y verde para remarcar la funcionalidad de los dos tipos distintos de botones que añaden y eliminan elementos de una lista, el color verde para el botón de añadir y el color rojo para el botón de eliminar.



Ilustración 19: Ejemplo botones con colores oponentes

MANUAL DE USUARIO

El manual de usuario se podrá encontrar en formato de video en el siguiente enlace:

https://pruebasaluuclm-my.sharepoint.com/:f/g/personal/david_camunas2_alu_uclm_es/EqCHxu8_ryRNg06RFZts1zcBD4ZgnDiu0VXw0ElGtjQ81A?e=bYp0zF

Como se explica en el video, los únicos requisitos son a la hora de iniciar sesión en la aplicación, hay dos tipos de usuario:

- Usuario del autor (David Camuñas): **david**.
- Usuario por defecto (creado con el nombre de la profesora Ana Isabel Molina): **se da la libertad de introducir cualquier usuario**.
- Contraseña para ambos usuarios: **ipo1**.