



# Práctica 1

## Prototipado de aplicación de escritorio con Microsoft Blend

---



## **Interfaces de Usuario**

**Grado en Ingeniería Informática en Tecnologías de la Información .**

**Departamento de Estadística, Matemática e Informática**

**Área de Lenguajes y Sistemas Informáticos**

### **1. Objetivos fundamentales:**

- El objetivo principal es diseñar un prototipo de una aplicación de escritorio a través de los requerimientos de un cliente.
- Se pretende fijar conceptos como la realización de prototipos, seguimiento de guías de desarrollo y estándares de uso en cuanto a diseño de aplicaciones, usabilidad, etc.
- La práctica se entregará a través de la plataforma virtual en su correspondiente apartado de tareas. Se deberá entregar en un archivo comprimido, mediante el empaquetado que hemos visto en clase. Todos aquellos archivos que sean detectados como virus no serán corregidos. La fecha límite de entrega será el **14 de Noviembre del 2021**.

### **2. Descripción de la práctica.**

Elon Musk requiere de un partner en Europa que le haga de intermediario en su venta de coches Tesla. Sabe que su introducción en el mercado nórdico ya es un hecho, pero considera que el sur de Europa también es un mercado muy apetitoso. Para realizar su desembarco en España, se ha puesto en contacto con el departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos (L.S.I.) de la UMH para buscar jóvenes universitarios talentosos que deseen en un concurso de diseño sobre el website de venta que querrá implantar más adelante.

El área de aplicación se encontrará en todas aquellas tiendas de venta de coches que deseen ofrecer a sus clientes los prestigiosos coches que están asombrando en el continente americano con su conducción autónoma pero que en Europa aún no se encuentra en un estado maduro de ventas.

El área de L.S.I ha decidido, tras un concienzudo estudio, encargarle el trabajo a los alumnos de la asignatura Interfaces de Usuario. Estos estudiantes pueden aportar a su diseño y realización, conocimientos adquiridos tras el estudio de guías de estilo/diseño, estándares, principios y directrices de usabilidad que hagan de la experiencia interacción humano-aplicación un deliciosa y placentera actividad funcional.

La aplicación se realizará sobre Microsoft Blend, seleccionando para ello un proyecto de *Aplicación WPF*.



Se pide:

1. Requerimientos:

- La aplicación constará de 4 secciones bien diferenciadas.
  - ✓ Un home inicial en donde se mostrará los productos más novedosos y de mejor precio, así como ofertas estacionales, campañas publicitarias, etc (se podrán añadir elementos que el estudiante considere que pueden aportar funcionalidad adicional y provechosa a la aplicación).
  - ✓ Pantalla de logueo o identificación para nuestros clientes. Controlar introducción de texto como contraseña, además de realizar una simple pero efectiva gestión de errores en identificación.
  - ✓ Galería de productos que ofrece la empresa. En esta pantalla el usuario podrá visualizar todos los productos de la empresa.
- En todas las pantallas deberán existir como mínimo 2 elementos en común. Uno de ellos será el menú navegacional de la aplicación y el otro elemento será el logotipo de la empresa. Si el estudiante cree conveniente anexar algún tipo de componente común añadido a los requeridos, deberá justificar su uso.
- El uso de elementos animados es de obligado cumplimiento, pero siempre en su justa medida. Toda aquella animación que distraiga en exceso la tarea del usuario podrá ser penalizada en la nota final del trabajo. Hacer **uso y no abuso** de las animaciones.

2. Se valorará usabilidad de la aplicación, así como el uso de directrices de guías de estilo/diseño, estándares, etc. La estética no es tan importante porque nos encontramos en la fase de prototipado, si bien es cierto que también será un ítem a valorar positivamente.