



UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA
ESCUELA DE ELÉCTRICA



CARRERA:

INGENIERÍA EN TELEMÁTICA

UNIDAD DE APRENDIZAJE:

INTERACCIÓN HOMBRE MÁQUINA

TEMA:

DISEÑO DE UNA APLICACIÓN DE ESCRITORIO EN JAVA
SHOPPING LIST



AUTORES:

BRIONES BRAVO JHON KEVIN
ESPINOZA MARTÍNEZ ÁLVARO DANIEL
SOLÓRZANO CASTRO LUIS ENRIQUE

DOCENTE:

ING. PAULO CHILIGUANO

PERIÓDO ACADÉMICO

2016 – 2017

QUEVEDO – LOS RIOS - ECUADOR

ÍNDICE GENERAL

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
3. OBJETIVOS	2
3.1. GENERAL.....	2
3.2. ESPECÍFICOS.....	2
4. DESARROLLO.....	3
5. BIBLIOGRAFÍA.....	5

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. Prototipo	3
---------------------------	---

1. INTRODUCCIÓN

La interacción humano computadora toma un rol importante en la vida diaria de las personas, esto se debe a diversos factores como es el avance de la tecnología, y la necesidad de resolver los problemas beneficiando al usuario a realizar sus tareas de manera eficiente.

En el inicio de la ciencia de la computación, los diseñadores y desarrolladores le prestaron mucha menor atención a la problemática de hacer que el hardware y los productos de software fueran utilizables, o 'amigables al usuario.'

El objetivo del presente proyecto es el diseño de una aplicación que permita a los usuarios realizar un presupuesto previo a la compra. Para llevar a cabo el diseño del proyecto se basa en un lenguaje de programación JAVA, con el IDE Netbeans es una aplicación de código abierto (OpenSource).

Consta de dos partes principalmente el front-end y el back-end, es decir, la parte que ven todos los usuarios de la tienda y la parte de administración, de acuerdo a los estudios sobre la interacción humano máquina, este diseño trata de aplicar los conceptos que facilitan una buena usabilidad de la interface, diseñando una interface natural, intuitiva, eficiente, robusta y configurable de manera que cumpla con los requerimientos de los usuarios.

2. JUSTIFICACIÓN

Al utilizar la aplicación de listas de compras se busca agilizar y modernizar el uso de la tecnología, se parte de las necesidades del cliente final, ya que al utilizar la interface de lista de compras genera un ambiente fácil de manejar y estándar para todos los usuarios que lo utilicen.

Disponer de esta aplicación, al realizar un presupuesto antes de realizar la compra favorece al usuario con herramientas que le permitan facilitar las tareas diarias que realiza, teniendo una idea previa del costo de cada producto lo llevará a realizar una compra que se ajuste con la economía de cada usuario.

3. OBJETIVOS

3.1. GENERAL

Diseñar una aplicación de escritorio de Listas de compras para fomentar el uso de las tecnologías, a través de una interface amigable con el usuario permitiendo una interacción humano máquina eficiente.

3.2. ESPECÍFICOS

- Desarrollar una aplicación de escritorio para listas de compras.
- Determinar las características de la interface.
- Utilizar las metodologías de Usabilidad a la aplicación.

4. DESARROLLO

4.1. ETAPA I. POTOTIPO DE BAJA-FIDELIDAD

Antes de iniciar el desarrollo de la aplicación se da a conocer de manera participativa de cada uno de los integrantes del grupo, un prototipo de baja fidelidad mostrando el aspecto real de la interfaz que se planteó en un comienzo dibujado en papel teniendo una visión general de la interface, una vez realizado se procede hacer un análisis y así proceder con las criticas constructivas por parte del usuario final para mejorar las distintas característica que posee la aplicación y así cumplir con los requerimientos del usuario.

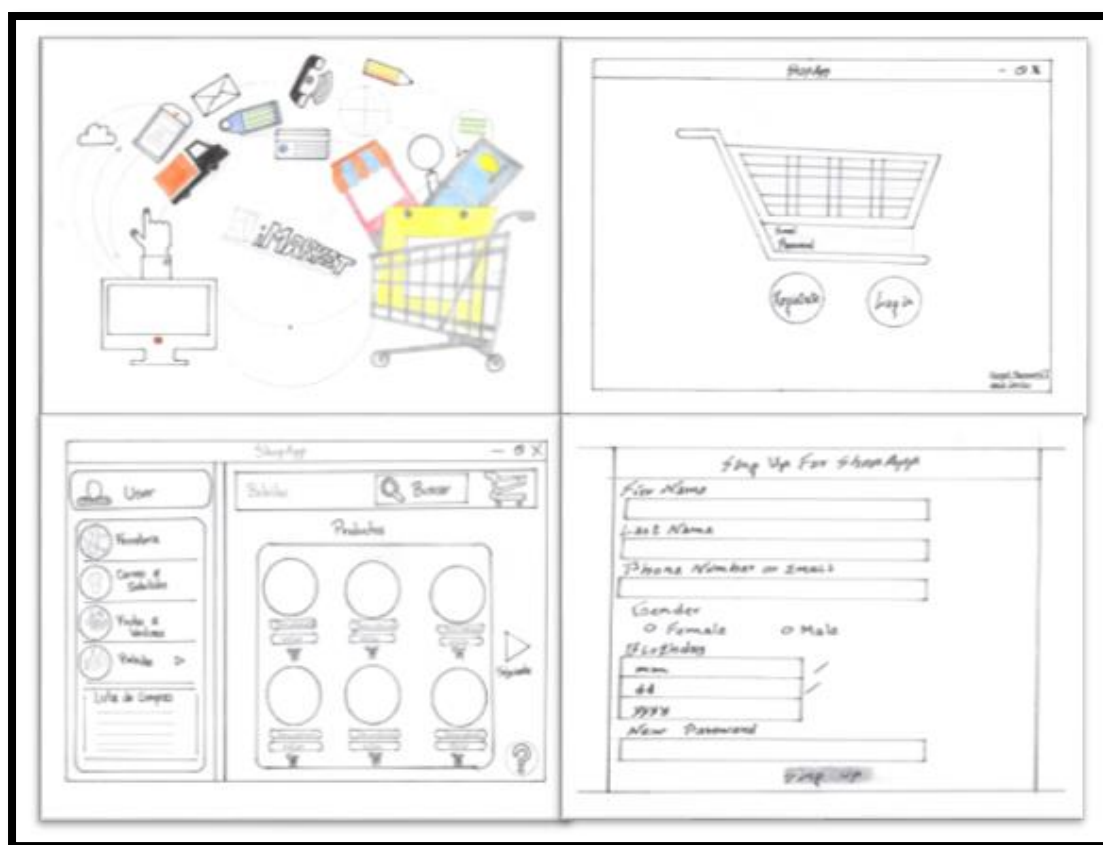


FIGURA 1. Prototipo
FUENTE: Investigación
AUTOR: Estudiantes VII Telemática

De acuerdo al prototipo, se realizó la encuesta respectiva al diseño de cada una de las interfaces de la aplicación por lo tanto se obtuvieron las recomendaciones al proyecto, que se tomaron en cuenta para el diseño.

- Presentar una imagen al ingresar con el nombre de la aplicación.
- Que cada lista de compra nueva se almacene y la misma pueda ser utilizada nuevamente.
- Opción de eliminar o quitar un producto no deseado en el carrito de compras.

4.2. ETAPA II.

5. BIBLIOGRAFÍA