

---

## Documento de Diseño de Interfaces


**Proyecto:** CouchInn, web para búsqueda y ofrecimiento de hospedajes a viajeros.

Revisión 1.0


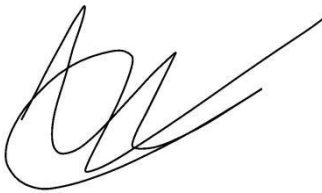


Mayo de 2016

# Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
12/5/16	1.0	G3	 Aclaración: Leonardo (responsable de G3)

Documento validado por las partes en fecha: 12/5/16

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración: Emanuel (Cliente responsable)	Aclaración: Leonardo (responsable de G3)



## Contenido

<b>CONTENIDO .....</b>	<b>3</b>
<b>1 DISEÑO DE INTERFACES .....</b>	<b>4</b>
1.1 Tipo de interfaz a utilizar .....	4
1.2 Tratamiento de errores. ....	4
1.3 Manejo de prevención de errores. ....	4
1.4 Generación de ayudas .....	5
1.5 Definición de atajos. ....	5
1.6 Manejo de salidas.....	5



# 1 Diseño de Interfaces

## 1.1 Tipo de interfaz a utilizar

La interfaz que se utilizara será de tipo GUI (Graphical User Interface), es decir, Interfaz gráfica de usuario.

Este tipo de interfaces se caracterizan por la utilización de todo tipo de recursos visuales para la representación e interacción con el usuario.

Generalmente son fáciles de aprender y utilizar y es fácil acceder a cualquier punto de la pantalla en ellas.

La interfaz gráfica de usuario posibilita una interacción amigable con un sistema informático.

## 1.2 Tratamiento de errores.

- Error de inicio de sesión: Se informara con mensaje de error especificando cual fue el problema, si no se encuentra usuario, si el error fue una mala contraseña o si hubo problemas al contactar el

### Entrar

⚠ Datos erróneos. Por favor, inténtelo otra vez.

Nombre de usuario

Contraseña

☐ Recordar nombre de usuario

Entrar

[¿Olvidó su nombre de usuario o contraseña?](#)

servidor.

- Error a la hora de cargar un couch: Se informara con mensaje de error que hubo un problema al cargar un couch especificando cual fue el error, si hubo datos inválidos (marcando el camp y especificando cual sería un valor correcto) o si hubo problemas al conectarse con el servidor.
- Error a la hora de hacer un listado: Cuando se intente generar un listado de información, como por ejemplo listado de Couchs, si hay error se informara con un mensaje de error especificando si es que no se puede generar listado porque no hay datos cargados o si es porque no se puede contactar con la base de datos.
- Error al olvidarse de completar un campo: Si se olvida de completar un campo requerido en algunas de las etapas en las que se le pide al usuario ingresar datos, se informara con un mensaje de error indicando el campo que se olvidó completar.
- Error al validar la tarjeta de crédito: Se informara con un mensaje de error si es que no se pudo conectar con el sistema de validación de la tarjeta o si se ingresó algún dato erróneo.
- Error al rechazar reserva: Se informara con un mensaje de error si no se pudo rechazar una reserva.
- Error al recuperar contraseña: Se mostrará un mensaje de error cuando el usuario ingresado al cual se le debe recuperar la contraseña no se encuentra en la base de datos.



### 1.3 Manejo de prevención de errores.

Los campos que deberán ser completados tendrán un texto ejemplo (placeholder) de lo que deberá ser completado.

Para los campos en los cuales se tenga que seleccionar sobre un rango de opciones, como por ejemplo selección de fecha o selección de tipo de couch, se mostrara la lista completa de opciones a seleccionar para evitar errores de tipeado o formateo para el caso de la fecha.

Para los campos de contraseña poner una nota que avise que deberá tener un mínimo y un máximo de caracteres. Luego si el usuario ingresa una contraseña por debajo o sobre el máximo de esos caracteres automáticamente se bloqueara el botón de inicio de sesión.

Para los campos que sean obligatorios completar se colocara al lado de estos un asterisco en rojo significando que el campo es obligatorio completar.

Para acciones que vayan a cambiar algo importante, como algún dato de un usuario o agregar un couch, se preguntara antes si el usuario está seguro de lo que va hacer y que confirme la acción antes de que esta tome efecto.

### 1.4 Generación de ayudas

La página contara con una sección de preguntas frecuentes (FAQS), para que se disponga de una sección en donde se encuentren detalladas las respuestas a las preguntas más comunes de los usuarios.

Se mostrará una ayuda contextual en los campos a completar de los distintos formularios y los objetos de la página que requieran alguna explicación, como botones.

### 1.5 Definición de atajos.

Los atajos a utilizar serán de teclado. A continuación se detalla c/u de ellos:

Alt + F1: Ingreso automático a la página de alta de Couch.

Alt + F2: Buscar un couch desde cualquier sección de la página.

Alt + F3: Se vuelve a la página principal (Home).

Alt + F5: Ingreso automático a la página de perfil del usuario.

Alt + F6: Ingreso a la página de preguntas frecuentes (FAQS).

### 1.6 Manejo de salidas

Habrà varias secciones en la página web en las cuales se podrá cancelar la operación:

- En cualquier momento el usuario podrá terminar su sesión haciendo clic en un botón "Cerrar sesión".
- En las secciones donde se da de alta información, como por ejemplo dar de alta un couch, siempre habrá un botón "Cancelar" para cancelar la operación y volver a la página principal.
- En cualquier momento el usuario podrá hacer clic en el logo de la página para volver al menú principal.
- El sistema va a contar con un menú al tope de la página que siempre estará visible, por lo tanto siempre se podrá ir a cualquiera de estas secciones desde cualquier sección de la página.



- 
- Ante cualquier cancelación se preguntara si el usuario está seguro de la acción que va a cancelar pidiendo su confirmación para efectuar la acción.