

DISEÑO DE INTERFASES DE PROGRAMACIÓN

LABORATORIO N° 2 Reglas para el Diseño de Interfaces de Usuario



Diseño de Interfaces de Programación – Reglas para el Diseño de Interfaces de Usuario – Lab 02

Nro. DD-106 Página 1 de 9

I.- OBJETIVOS:

- Diseñar prototipos de Interfaces de Usuario.
- Aprender a integrar al cliente a ser parte del equipo de diseño de Interfaces Gráficas.

II.- SEGURIDAD:



Advertencia:

En este laboratorio está prohibida la manipulación del hardware, conexiones eléctricas o de red; así como la ingestión de alimentos o bebidas.

III.- FUNDAMENTO TEÓRICO:

Revise sus diapositivas del tema antes del desarrollo del laboratorio.

IV.- NORMAS EMPLEADAS:

No Aplica

V.- RECURSOS:

En este laboratorio cada alumno trabará con un equipo con Windows 8.

VI.- METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA TAREA:

• El desarrollo del laboratorio es en grupos de 4 personas.

VII.- PROCEDIMIENTO:

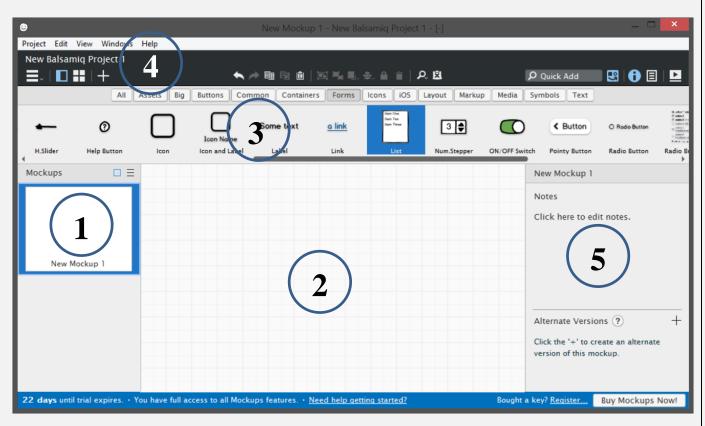
Nota:

Las secciones en cursivas son demostrativas, pero sirven para que usted pueda instalar las herramientas de desarrollo en un equipo externo.

INSTALACIÓN DE BALSAMIQ

- 1. Descargue la herramienta Balsamiq de https://balsamiq.com en su versión de escritorio: https://balsamiq.com/wireframes/desktop/.
- 2. Instale la herramienta.

BALSAMIQ PRIMERA VISTA.





Diseño de Interfaces de Programación - Reglas para el Nro. DD-106 Diseño de Interfaces de Usuario - Lab 02

Página 2 de 9

LEYENDA:

Número	Descripción				
1	Lista de Mockups en el proyecto.				
2	Área de diseño de Mockup Seleccionado en 1				
3	Barra de herramientas de controles prediseñados para dibujar en el área de trabajo.				
4	Barra de Menú y Vistas. Menú para importar archivos, exportar Mockups, y ver los				
	mismos en cuadrícula o lista				

Paso 1: Dibujar Contenedores

En la barra de herramientas en la cinta ALL arrastre un control Browser al Mockup 1 (creado por defecto al iniciar el programa). Aparecerá la pantalla de un navegador.

En la Lista de Mockups creados clic derecho al mockup "New Mockup 1" y clic en *Rename* para darle el nombre de "Mockup Login"

En el cuadro de texto escriba "Tecsup – Login" como Título y en el URL Escriba http://www.tecsup.edu.pe. El cuadro resultante debería ser parecido al siguiente:

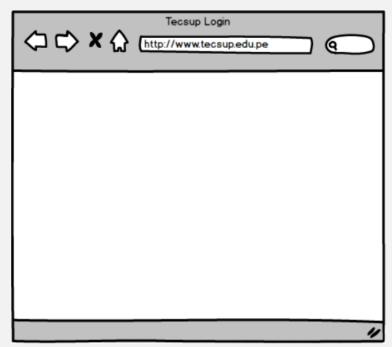


Ilustración 1 Vista de un buscador página Tecsup

Paso 2: Dibujar Controles

Arrastre los siguientes controles al buscador:

Control	Valor		
Label	ld		
Label	Password		
Label	Login – Control de Acceso		
TextBox			
TextBox			
Button	Ingresar		
Button	Cancelar		
Button	Registrarse		



Diseño de Interfaces de Programación - Reglas para el Nro. DD-106 Diseño de Interfaces de Usuario – Lab 02

Página 3 de 9

El diseño debería quedar como en la siguiente Figura:

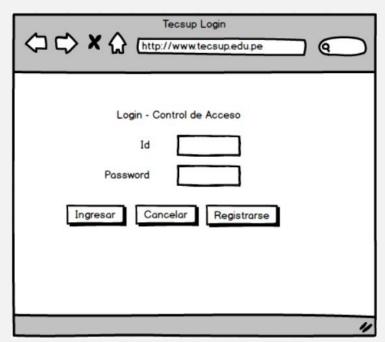


Ilustración 2 Mockup Login

En la esquina superior derecha clic en el signo "+" para crear un nuevo Mockup.

En la Lista de Mockups creados clic derecho al mockup "New Mockup 2" y clic en *Rename* para darle el nombre de "Mockup Alumnos".

Arrastre un Control Browser, un tanto más grande que el Mockup 1

En el cuadro de texto escriba "Tecsup Alumnos" como Título y en el URL Escriba http://www.tecsup.edu.pe/alumnnos.

Arrastre los siguientes controles:

- Label con el Valor "LISTA DE ALUMNOS" en la parte central superior del nuevo formulario.
- "Rectangle" y ubíquelo después del Label creado.
- Label con valor "Alumno"
- TextBox con valor "Escriba nombre del alumno"
- Button con valor "Buscar".
- 2 CheckBox's con valores:
 - o Soltero.
 - Casado.
- Image con valor "Fotografía"
- ComboBox con valores:
 - o Tipo de Alumno.
 - Regular
 - o Becado
 - o S/T
- Field Set con valor "Tabla de Datos".
- Field Set con valor "Acciones"
- Dentro del Field Set Tabla de Datos un Data Grid con el siguiente Valor:

```
Nombre\r(Apellido) ^, Fech. Nac. ^v, Código, Semestre v, Estado Civil
Diego Chávez,03/03/1995, a111616, III,[]
Hugo García,04/03/1990, a111617, II,[*]
Patricia Pérez,01/01/1985, a111618, II,[*]
Carla Gallegos,02/02/1984, a111619, II,[]
             ](http://www.tecsup.edu.pe), , , [ ]
Tecsup
{65L, 0R, 35, 0C}
```



Diseño de Interfaces de Programación – Reglas para el Diseño de Interfaces de Usuario – Lab 02

Nro. DD-106 Página 4 de 9

- Dentro del Field Set de Acciones 3 Buttons con los valores:
 - o Crear
 - Editar
 - o Eliminar

Finalmente Seleccione el Data Grid y modifique los siguientes valores:

- Marque la casilla de Horizontal Lines.
- En Selection, Seleccione el primer registro "Diego Chávez"
- Active la casilla Scroll Bar,
- Y centre el texto del Grid

El resultado debería ser similar al siguiente:

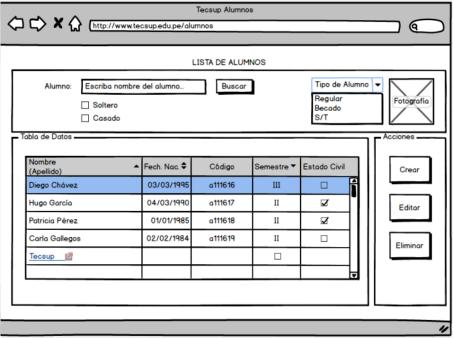


Ilustración 3 Mockup Alumnos

LINK ENTRE MOCKUPS

Para que el prototipo tenga una mayor funcionalidad es conveniente que algunos controles tengan acciones, aunque no necesariamente con validación de información.

Paso 3: Link entre Mockups

En el primer Mockup "Login", seleccione el botón de Ingresar.

En las propiedades de dicho botón en el lado derecho de la aplicación, en la sección Links escoja el Mockup "Mockup Alumnos". Con la finalidad de poder hacer clic al botón y añadirle un poco más de funcionalidad.

ASSETS

***Los Assets son recursos que nuestra aplicación va a utilizar, por ejemplo en una página web los asstes son las hojas de estilos el código JavaScript, algunas librerías y/o frameworks como Bootstrap, JQuery, etc. También podrían ser imágenes que irán en el fondo de nuestro Layout, o encima de los botones, etc.

Descargue de internet una imagen de tamaño no mayor a 600x600.

Guárdelo en Mis Documentos con el nombre "fondo.png".

En la esquina superior izquierda de la aplicación encontrará el símbolo:

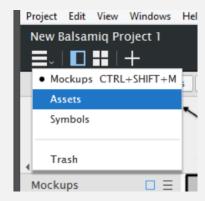




Diseño de Interfaces de Programación - Reglas para el Nro. DD-106 Diseño de Interfaces de Usuario - Lab 02

Página 5 de 9

Clic y Seleccione Assets



Como aún no tenemos Assets o recursos, es probable que la sección esté vacía.

Clic derecho en el menú Project → Import → Assets.

Seleccione el archivo descargado y clic en Abrir.

Acabamos de Crear un Asset y ahora lo podemos usar como fondo de pantalla de uno de nuestros Mockups. Regrese al modo de Vista de Mockups.

Seleccione el Mockup 1 "Login"

En el cuadro de herramientas en el grupo Assets, seleccione la imagen y arrástrela al formulario.

Reduzca o aumente el tamaño según convenga para igualar el tamaño del Buscador en el Mockup 1.

Seleccione todos los controles existentes en el formulario (Labels, TextBoxe's y botones), Clic derecho y elija Bring to Front.

Mueva el Asset (Fondo de pantalla detrás de los botones del formulario Login.)

El resultado debería mostrarse como aparece en la siguiente imagen:

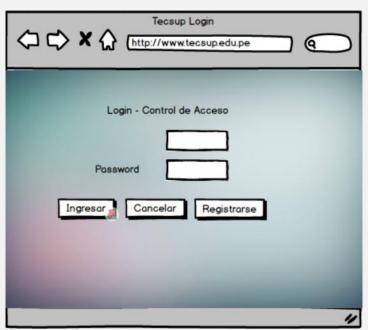


Ilustración 4 Logind de la Aplicación con fondo de pantalla (Asset)

Compruebe el funcionamiento del Proyecto seleccionando el primer Mockup y luego, en la esquina superior derecha ubique el símbolo de Play:



Compruebe que el clic en el botón Ingresar nos lleva al Mockup 2.

Usted puede aplicar la funcionalidad que desee con la finalidad de que el usuario final entienda cómo va a ser diseñada su aplicación.

TAREA:



Diseño de Interfaces de Programación – Reglas para el Diseño de Interfaces de Usuario – Lab 02 Nro. DD-106 Página 6 de 9

Página 6 de 9

Concluimos en grupo que es mejor tener una Buena interfaz para ener una buena interacción con los clientes								



Diseño de Interfaces de Programación – Reglas para el Nro. DD-106 Diseño de Interfaces de Usuario - Lab 02

Página 7 de 9



Diseño de Interfaces de Programación – Reglas para el Nro. DD-106 Diseño de Interfaces de Usuario - Lab 02

Página 8 de 9

Actualización De Condiciones

A partir de la nueva ley de proteccion de datos que entra en vigor el 06 de Abril del 2024, hemos renovado nuestros textos legales sobre la protección de tus datos y tu privacidad, y necesitamos tu aprobación. Quedamos a tu disposición para cualquier duda o consulta que puedas tener.

- ☐ He leído y estoy de acuerdo con los términos y condiciones
- ☐ He leído y estoy de acuerdo con la política de privacidad

MENÚ

Bienvenido 😂



ingresa a tu cuenta para ver tus compras

inicio

ofertas

historial

moda

tiendas oficiales

categorias

resumen

vender

ayuda

icompra y vende con la app!

Explorer Plaza Feed

Descuentos -%

































