

---

## Documento de Diseño de Interfaces

**Proyecto: Bestnid**  
Revisión 01.00

## **Instrucciones para el uso de este formato**


*Este formato es una plantilla tipo para documentos de requisitos del software.*

*Las secciones que no se consideren aplicables al sistema descrito podrán de forma justificada indicarse como no aplicables (NA).*

*Notas:*

*Los textos en color azul son indicaciones que deben eliminarse y, en su caso, sustituirse por los contenidos descritos en cada apartado.*

## Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado.
21/05/15	01.00	 desarrollo de software	 desarrollo de software

Documento validado por las partes en fecha: 21/05/15

Por el cliente	Por la empresa suministradora
 VERON	 desarrollo de software
Aclaración José María Lucero	Aclaración Strategus

## Contenido

<b>CONTENIDO.....</b>	<b>4</b>
<b>1 DISEÑO DE INTERFACES.....</b>	<b>5</b>
1.1 Tipo de interfaz a utilizar.....	5
1.2 Tratamiento de errores.....	8
1.3 Manejo de prevención de errores.....	8
1.4 Generación de ayudas.....	9
1.5 Definición de atajos.....	9
1.6 Manejo de salidas.....	9

# 1 Diseño de Interfaces

## 1.1 Tipo de interfaz a utilizar

El sistema constara de una interfaz gráfica intuitiva para el usuario, que respetara los colores del logo de bestnid. El usuario podrá interactuar por medio de imágenes e iconos que representan todas las acciones e información disponible.

LOGO BESTNID:



Mockup Registro de un usuario

Bestnid

Bienvenido a Bestnid

Donde las personas y sus necesidades valen mucho más que el dinero.

Inicio / registrarse

**Registrate**

Nombre de usuario \*

Contraseña \*

Nombre \*

Apellido \*

Telefono \*

Mail \*

Calle \*

Numero \*

Depto

Piso

Ciudad \*

Provincia \*

Pais \*

Cancelar Registrarme

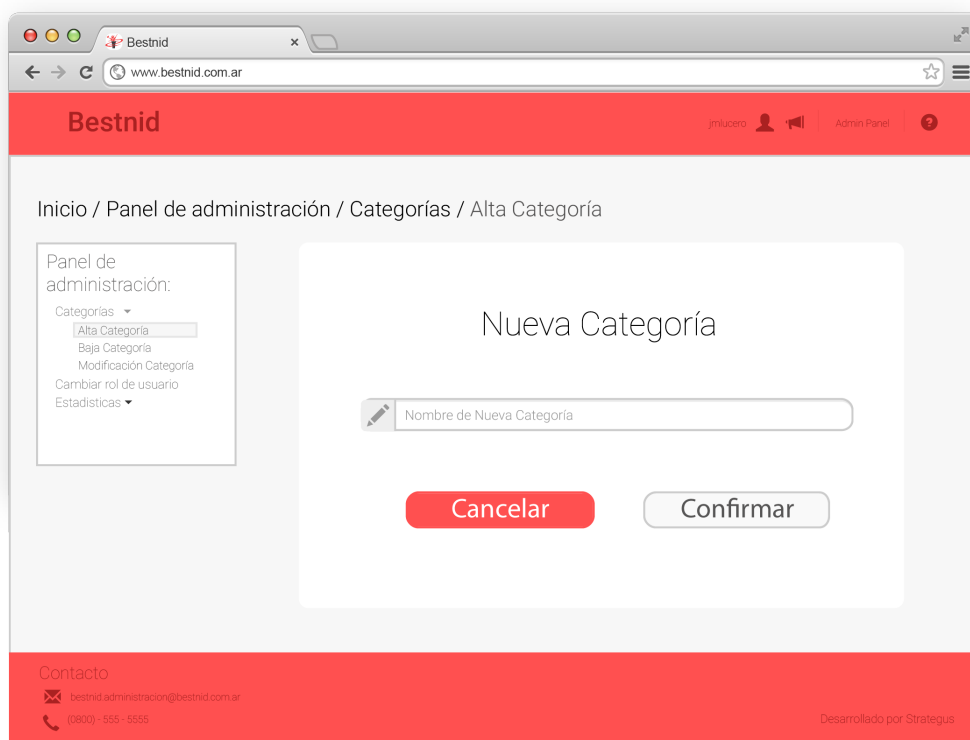
Contacto

bestnid.administracion@bestnid.com.ar

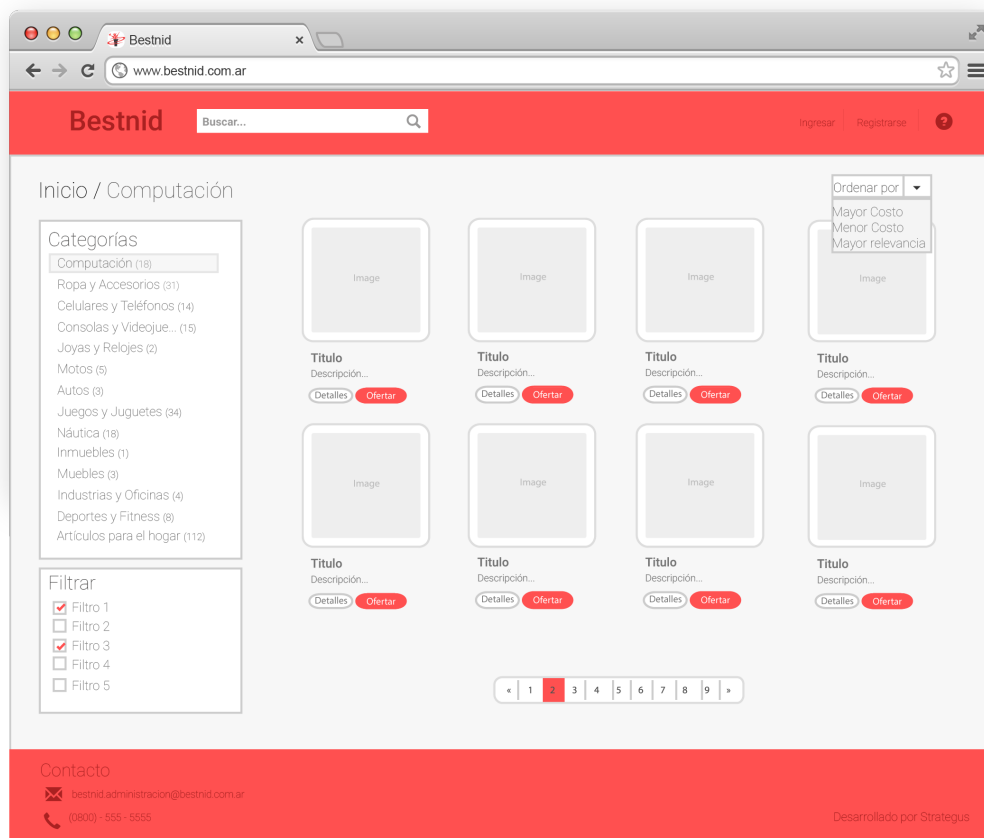
(0800) - 555 - 5555

Desarrollado por Strategus

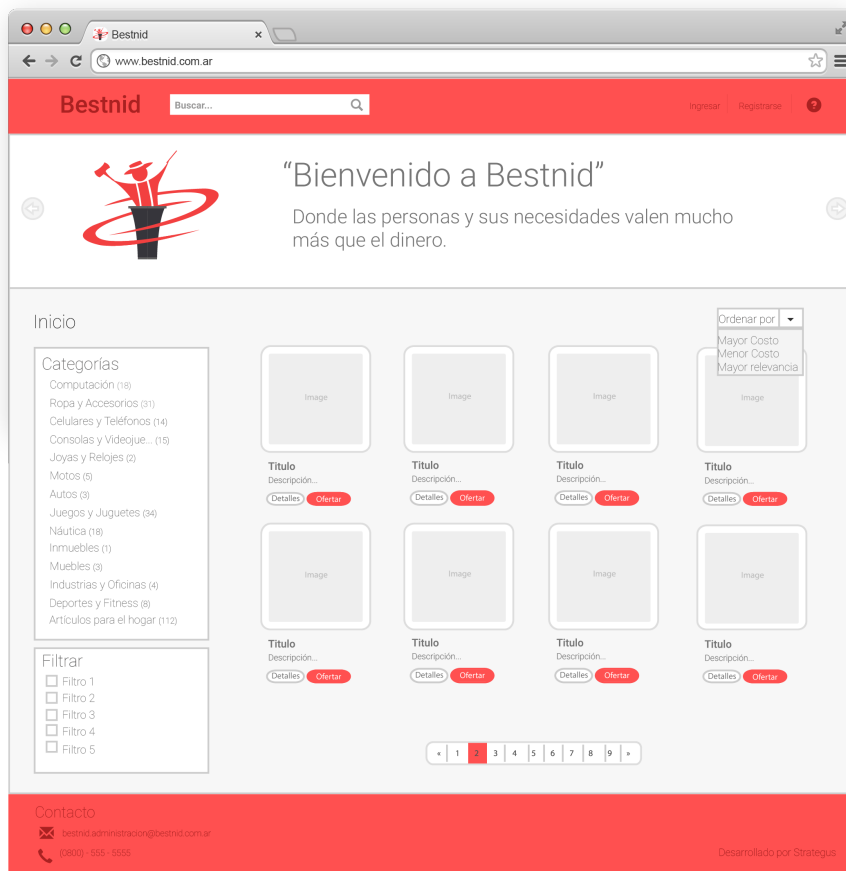
## Mockup alta de categoría



## Mockup Búsqueda por categoría y elección de filtros



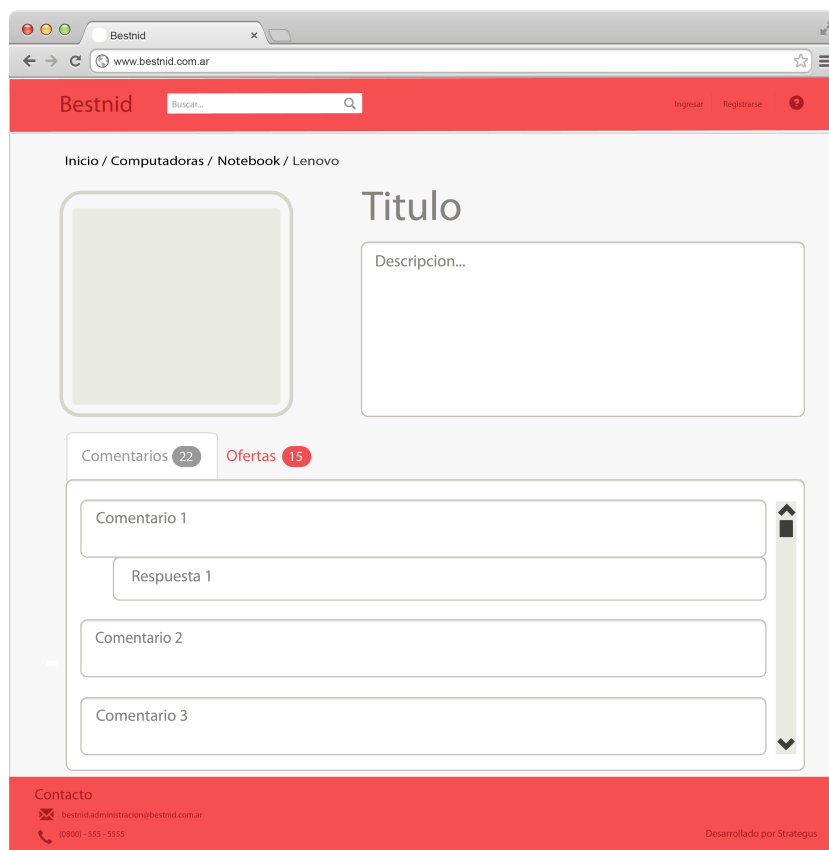
## Mockup Inicio



## Mockup Alta de oferta



### Mockup Vista del dueño de una oferta



## 1.2 Tratamiento de errores.

Cuando se produce un error, dependiendo el caso particular, se brindara algún tipo de información que ayude al usuario a identificar y solucionar el problema (explicativo, de alerta, de propuesta de soluciones).

## 1.3 Manejo de prevención de errores.

Para los formularios, se visualiza texto explicativo dentro del campo que desaparece cuando el usuario hace click sobre el (text holder).

Para los campos obligatorios, se ubicara un “\*” a su lado como símbolo de campo obligatorio.

Se utilizaran ventanas de confirmación para evitar que el usuario realice acciones no deseadas, ej.: “Realmente desea eliminar esta publicación? SI - NO”.

Para el formato univoco de las fechas, se mostrara un calendario donde el usuario selecciona la fecha y automáticamente se completa el campo con el formato de la fecha correcto.



## 1.4 Generación de ayudas

Se encontraran ayudas contextuales dentro de la página que guiaran al usuario en lugares claves, esto ayudara a una navegación correcta. Por ej.: el uso de “?” al costado de un campo indica qué se debe ingresar allí. En ciertos campos, mientras no se haya ingresado correctamente lo que se pide estará en rojo, mientras que pasa a verde cuando sea correcto. En un campo que no tiene ayuda visible desde un principio, se espera unos segundos desde que el usuario se posiciona y permanece sin ingresar información, y luego aparece un pop up con la ayuda correspondiente.

Además, se dispone de una ayuda online de todo el sistema completo y se entregara al cliente un cd con esa información y además, se agrega ayuda de instalación y configuración del sistema.

## 1.5 Definición de atajos

Se utilizaran los atajos por defecto del navegador. Además la tecla TAB, que dependiendo el contexto servirá para seleccionar distintos elementos del sistema. Por ejemplo, en el caso de un formulario, se podrá navegar de un campo a otro del mismo.

## 1.6 Manejo de salidas

El usuario tendrá varios métodos para salir de donde se encuentre según el contexto en el que esté. Por ej.: si está publicando un producto y desea cancelarlo, siempre estará la opción cancelar (cancela la publicación y regresa a la página anterior), también dispondrá de un botón cerrar el cual tendría el mismo efecto de cancelación de la publicación.

El sistema contara con botones (ir atrás, ir adelante), sistema breadcrumbs y menú de navegación para que el usuario pueda salir de la pantalla actual y dirigirse a cualquier lugar del sitio.