

PIS 2014 Grupo 10

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 1.2

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
23/08/2014	1.0	Creación del documento.	Alejandro Miguel.
24/08/2014	1.1	Revisión del documento.	Federico Blumetto.
24/08/2014	1.2	Revisión de formato.	Equipo SQA.

Contenido:

- [1. Objetivo.](#)
- [2. Tipo de aplicación.](#)
- [3. Tipo de usuarios.](#)
- [4. Interfaz de Usuario según requerimientos.](#)
 - [4.1. Descripción de requisitos.](#)
 - [4.1.1. Interfaz de usuario nativa.](#)
 - [4.1.2. Interfaz abocada a la simplicidad de juego.](#)
 - [4.1.3. Interfaz multilenguaje.](#)
- [5. Interfaz de Usuario: aspecto visual.](#)

1. Objetivo.

El documento pretende establecer a nivel general las pautas que servirán de base para el diseño y construcción de las interfaces de usuarios en función de los requerimientos relevados en el primer contacto con el cliente.

2. Tipo de aplicación.

Consiste en un juego para dispositivos móviles, multiplataforma que deberá correr en los sistemas operativos Windows Phone y Android. La interfaz de la misma deberá contar con las características nativas de su respectivo sistema operativo.

3. Tipo de usuarios.

El producto está destinado a cualquier tipo de usuario que cuente con dispositivos móviles con sistema Windows Phone o Android.

4. Interfaz de Usuario según requerimientos.

A continuación se enumeran los requisitos relacionados a la interfaz que se recabaron hasta el momento:

- Interfaz de usuario nativa.
- Interfaz abocada a la simplicidad de juego.
- Interfaz multilinguaje.

4.1. Descripción de requisitos.

4.1.1. Interfaz de usuario nativa.

La interfaz de usuario de cada una de las aplicaciones deberá adquirir las características nativas de la interfaz del sistema operativo para el que será desarrollada. Esto quiere decir que las componentes de la interfaz adoptarán mismo estilo, tamaño relativo entre ellos y ubicación de los mismos, color, y demás aspectos característicos del sistema operativo.

4.1.2. Interfaz abocada a la simplicidad de juego.

El flujo principal del juego deberá ser fluido, es decir que el usuario será capaz de navegar a través de todas las pantallas que le plantean la totalidad de desafíos en no más de 20 "clicks".

4.1.3. Interfaz multilinguaje.

La interfaz deberá ser capaz de contener textos en el idioma propio del dispositivo, es decir, la aplicación deberá verificar que idioma se utiliza en el mismo y seleccionarlo para mostrar los mensajes en dicho idioma.

5. Interfaz de Usuario: aspecto visual.

N/A