GVA

Grupo 2 Semana 6 Pautas para la Interfaz de Usuario Versión 1.5

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
29/08/2014	1.0	Comienzo del documento	Malvina Betarte
30/08/2014	1.1	Arreglos	Malvina Betarte
31/08/2014	1.2	Agregado de imágenes	Malvina Betarte
03/09/2014	1.3	Cambio de imágenes	Malvina Betarte
09/09/2014		Se cambian las imágenes con las correcciones del cliente.	Malvina Betarte
11/09/2014	1.4		Alejandro Casco
26/09/2014		Arreglos en interfaces web. Agregado de interfaces del móvil.	
28/09/2014	1.5	Validación SQA	Alejandro Casco

Contenido

1.	OBJETIVO	3	
	1. Objetivo		. 3
2.	TIPO DE APLICACIÓN.	3	
	2. Tipo de aplicación		. 3
3.	TIPO DE USUARIOS.	3	
	3. Tipo de usuarios		. 3
4.	INTERFAZ DE USUARIO SEGÚN REQUERIMIENTOS	3	
	4. Interfaz de Usuario según requerimientos		. 3
5.	INTERFAZ DE USUARIO: ASPECTO VISUAL	3	
	5. Interfaz de Usuario: aspecto visual		. 3

1. Objetivo

Este documento tiene como objetivo presentar una idea general sobre las interfaces de usuarios en función de los requerimientos relevados en las reuniones con el cliente.

2. Tipo de aplicación.

El producto a desarrollar, GVA (Gestión de vida de activos), es una aplicación que contará con interfaz Web y Móvil, y permitirá a los usuarios entre otras cosas gestionar activos (creación, modificación), realizar un seguimiento completo de activos, manejar eventos, alertas, usuarios, permisos, roles y realizar consultas sobre todos los elementos del producto (ej.: generar mapa a partir de ubicaciones). Podrá importar y exportar datos de y hacia Excel. Al ejecutarse en un móvil se podrá usar lectura de códigos (QR, barras, etc.).

3. Tipo de usuarios.

El producto está dirigido hacia usuarios técnicos, que tiene un manejo al menos básico de tecnologías de la información. Es para uso interno de la empresa Sonda.

4. Interfaz de Usuario según requisitos

Se pondrá especial énfasis en lograr construir una interfaz amigable al usuario, intuitiva y fácil de usar.

La interfaces de usuario deberán cumplir con todos los requisitos funcionales detallados en la especificación de requisitos.

Se deberán restringir las funciones a los usuarios que no tengan los permisos necesarios.

El diseño de la interfaz deberá considerar que la misma será utilizada en distintos navegadores, obteniendo el mismo resultado sin depender del navegador que se esté utilizando.

En el dispositivo móvil, las funcionalidades estarán restringidas.

5. Interfaz de Usuario: aspecto visual

El cliente dio bastante libertad en cuanto al aspecto visual de la interfaz de usuario.

Se pidió que fuera de fácil manejo y que se pueda acceder a las distintas funcionalidades en la menor cantidad de clicks. Para ello, las distintas secciones del sitio estarán disponibles dentro de un menú bien definido, siempre visible en la aplicación web. En caso de que el usuario no tenga los permisos necesarios para acceder a una sección, la misma no se desplegara en el menú. Además, en todas las secciones el usuario tendrá la posibilidad de cerrar sesión.

Al inicio de la aplicación, se presentará al usuario una ventana de logueo, que será la encargada de recibir nombre de usuario y contraseña para realizar la autenticación y permitir el ingreso al sitio web.

La página principal estará conformada por:

- Un menú superior que contenga, a la izquierda el nombre del producto con su respectivo logo, al medio los distintos conceptos(Activos, Eventos, Usuarios, Contratos, Consultas) y a la derecha el nombre del usuario junto a la opción de cerrar sesión, y un aviso de alertas.
- Una bandeja de entrada del usuario logueado, que contendrá los próximos eventos que tendrá asignados o los eventos asignados a los grupos a los que pertenece, y se contará con la posibilidad de ver los eventos que ya finalizaron. Se contará con dos formas distintas de visualizar la bandeja de entrada; una será presentar los eventos en un listado, paginado según un determinado número a definir, y la otra forma será en un calendario.

El menú principal estará siempre visible.

La paleta de colores serán blanco, gris, azul y verde, intentando imitar lo mejor posible los colores de Sonda.

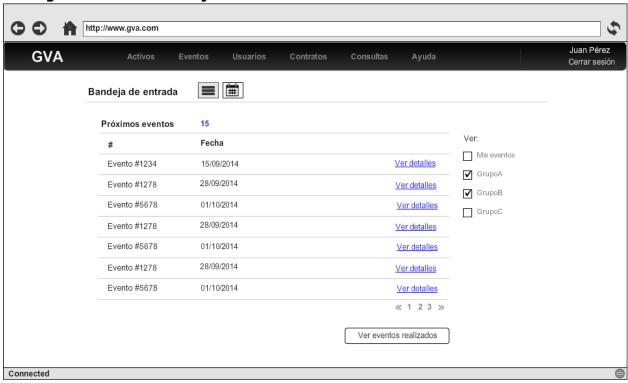
A continuación se presentará un bosquejo de una aproximación de la página web:

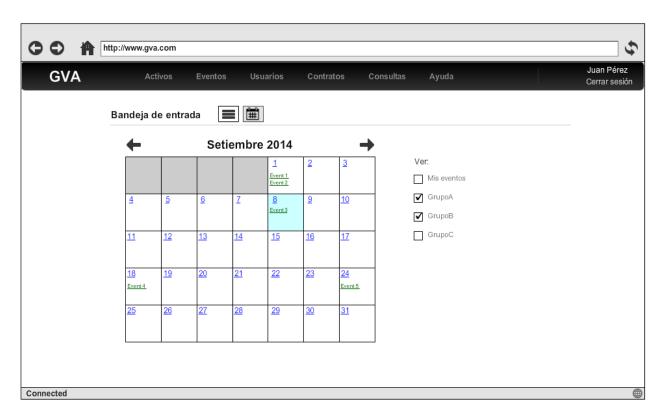
A tener en cuenta: la idea es que el menú principal que aparece en todas las páginas, sea similar al de la página de Sonda (Color azul, letras blancas), aunque no se logró plasmar en las siguientes imágenes.

Inicio de sesión



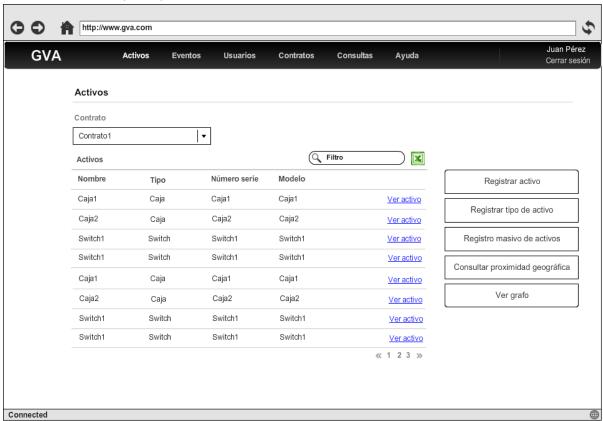
Página de inicio: Bandeja de entrada



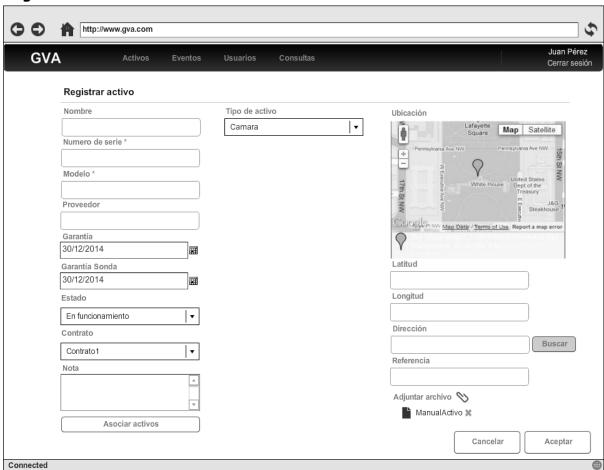


Menú de activos

A continuación se muestra como se verá la página al hacer click en el ítem Activos del menú principal.



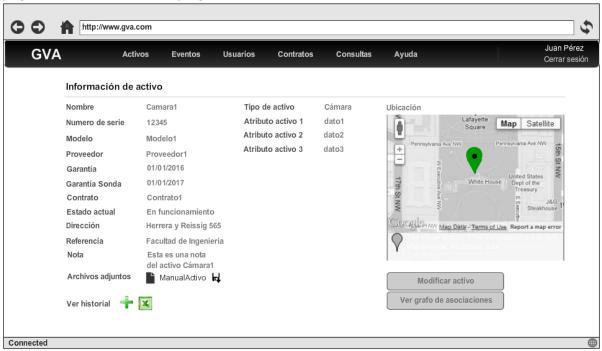
Registrar un activo

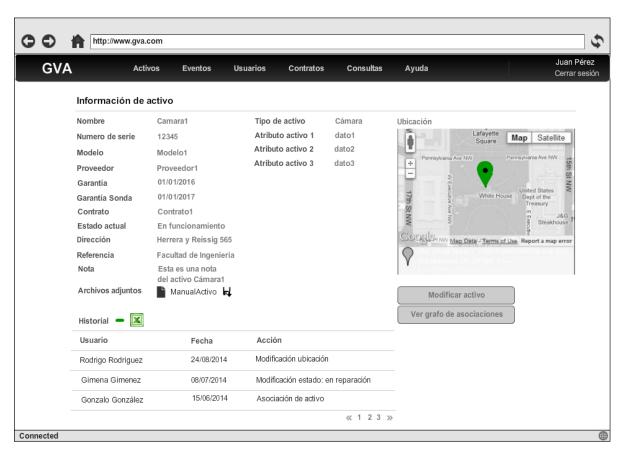


Nota: en el espacio que queda en el medio, debajo del combo box "Tipo de activo", se desplegarán los atributos particulares según el tipo de activo elegido. Los campos de latitud y longitud serán fijos.

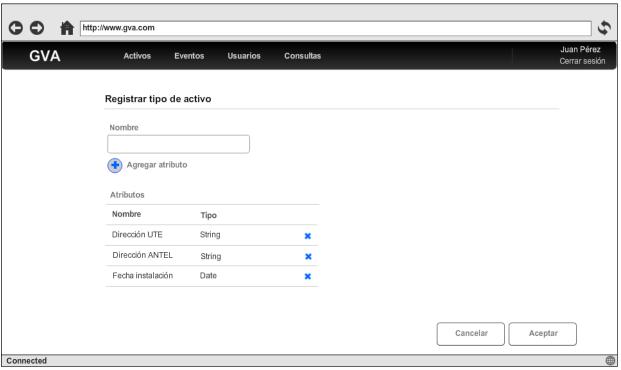
Ver información de un activo

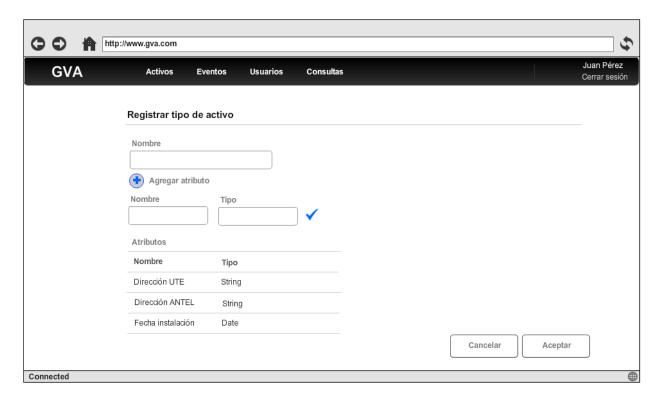
A continuación se muestra una primera página sin el historial, y una segunda página con el historial desplegado.



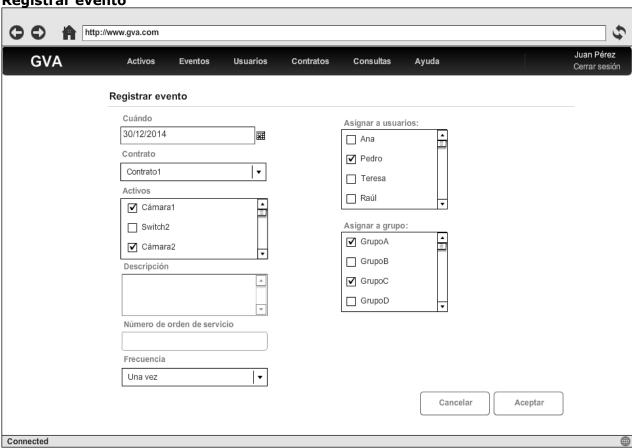


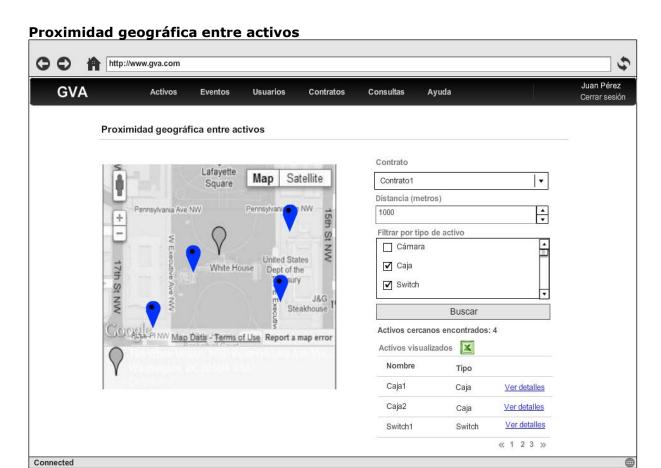
Registrar tipo de activo





Registrar evento





Nota: Por defecto, esta pantalla no mostrará nada. Se deberá seleccionar un contrato, la distancia, opcionalmente el filtro y presionar el botón "Buscar".

INTERFAZ MÓVIL

Iniciar sesión



Ver eventos bandeja de entrada



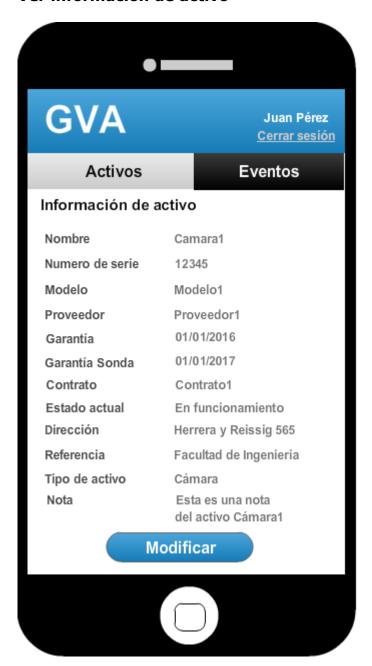
Ver información de evento



Menú activos



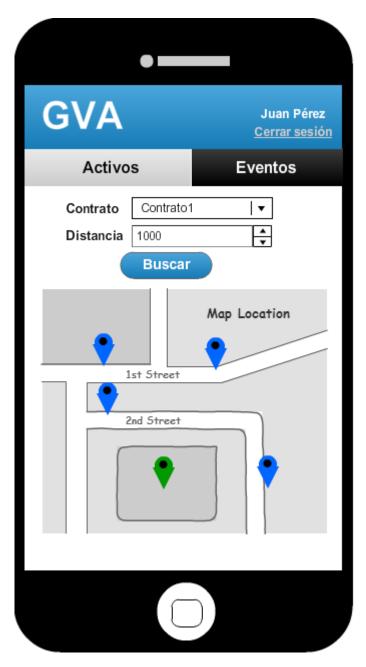
Ver información de activo



Modificar activo



Ver activos contrato mapa



Las interfaces del móvil aún no están validadas con el cliente.