**RubyTrick**

**Pautas para la Interfaz de Usuario**

**Versión [1.0]**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 07/09/2014 | 1.0 | Descripción básica de la Interfaz de Usuario | Andrés Duarte |
| 07/09/2014 | 1.1 | Revisión SQA | Maximiliano Maldonado |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Contenido**

[**1. OBJETIVO 3**](#h.30j0zll)

[*1. Objetivo 3*](#h.30j0zll)

[**2. TIPO DE APLICACIÓN. 3**](#h.1fob9te)

[*2. Tipo de aplicación. 3*](#h.1fob9te)

[**3. TIPO DE USUARIOS. 3**](#h.3znysh7)

[*3. Tipo de usuarios. 3*](#h.3znysh7)

[**4. INTERFAZ DE USUARIO SEGÚN REQUERIMIENTOS 3**](#h.2et92p0)

[*4. Interfaz de Usuario según requerimientos 3*](#h.2et92p0)

[**5. INTERFAZ DE USUARIO: ASPECTO VISUAL 3**](#h.tyjcwt)

[*5. Interfaz de Usuario: aspecto visual 3*](#h.tyjcwt)

1. **Objetivo**

El documento pretende establecer a nivel general las interfaces de usuarios en función de los requerimientos relevados hasta ahora y dar un pantallazo general del aspecto visual de la interfaz gráfica.

1. **Tipo de aplicación.**

Es una aplicación web, donde los usuarios deben poder definir estrategias para aplicar a un equipo de fútbol virtual, para luego participar en partidos o campeonatos que pongan a prueba esas estrategias. Se debe también poder manejar los jugadores o equipos de cada uno, así como agregar a otros usuarios como amigos.

1. **Tipo de usuarios*.***

El producto está dirigido a usuarios interesados por el fútbol y por este tipo de juegos que tengan interés en aprender un poco de programación.

1. **Interfaz de Usuario según requerimientos**

La interfaz de usuario debe ser intuitiva y simple. Dado que no existirá documentación de usuario, es responsabilidad de la interfaz mostrar correctamente donde se encuentran y que efecto tienen cada una de las funcionalidades de nuestro producto. En un momento determinado, deben ser claramente visibles y entendibles las posibilidades que tiene el usuario de interactuar con el producto. A su vez, se le debe dar énfasis a las opciones que el usuario tenga mayor probabilidad de querer usar (como ser el guardado de una estrategia).

La interfaz de usuario no debe ser intrusiva. Queremos que el usuario aprenda a programar y se entretenga con nuestro producto sin tener que pelear con una cantidad enorme de botones o popups. Funcionalidades relacionadas deben estar en el mismo menú, o por lo menos cercanas.

La interfaz debe verse bien. Para atraer y mantener usuarios, es necesaria una interfaz moderna que se adecue a los estándares de diseño actuales.

1. **Interfaz de Usuario: aspecto visual**

La mayoría de las páginas serán una típica página web, con todos los requerimientos de diseño que eso conlleva. La página con mayor peso en cuanto a interfaz gráfica es la visualización de los partidos. Para este parte se utilizará la librería gráfica Pixi para simplificar la implementación.