

SICC

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 2.1

FECHA	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN	AUTOR
25/08/2016	1.0	Inicio del documento luego de la segunda reunión con el cliente	Sabrina Sellanes
28/08/2016	1.1	Revisión de SQA	Juan Nogueira
07/09/2016	2.0	Se especifican las versiones de navegadores y Android.	sabrina Sellanes
10/09/2016	2.1	Se agregan imágenes de las pantallas	Sabrina Sellanes
11/09/2016	2.1	Revisión de SQA	Juan Nogueira

Contenido

<u>Objetivo</u>	<u>3</u>
<u>Tipo de aplicación</u>	<u>3</u>
<u>Tipo de usuarios</u>	<u>3</u>
<u>Interfaz de Usuario según requerimientos</u>	<u>3</u>
<u>Interfaz de Usuario: aspecto visual</u>	<u>4</u>
<u>Esquema de la UI</u>	<u>5</u>

Objetivo

El presente documento pretende establecer a nivel general las interfaces de usuarios en función de los requerimientos relevados hasta el momento.

Tipo de aplicación

Este proyecto busca la realización de una aplicación móvil para dispositivos Android, y una aplicación web, con el propósito de proveer una herramienta de gran interés para los usuarios finales, que facilite y ayude el seguimiento de su carrera universitaria, brindando las siguientes funcionalidades principales:

- Visualizar escolaridad
- Visualizar las asignaturas habilitadas para cursar en un semestre dado
- Contar con un simulador de asignaturas aprobadas.

Tipo de usuarios

El producto estará destinado a estudiantes universitarios pertenecientes a las carreras vinculadas al instituto de Computación (InCo) de Facultad de Ingeniería.

Interfaz de Usuario según requerimientos

Tanto para la aplicación móvil como para la aplicación web, las políticas que se deben llevar a cabo en el diseño de la interfaz de usuario para cumplir con los requerimientos esenciales es que sea:

- **Intuitiva:** La información y los componentes de la interfaz deben ser presentado de manera que los usuarios los puedan entender. Para ello se pretende poner mucho énfasis en una interfaz limpia y ajustada a las necesidades del usuario.

- **Operable:** Los componentes y la navegación de la interfaz de usuario debe ser manejable. Se definirá una sección para cada funcionalidad.

- **Comprensible:** La información y las operaciones de los usuarios deben ser comprensibles. Para ello se mostrará la información de manera ordenada y a demanda del usuario.

Requerimientos no funcionales:

- Facilidad de uso.
- Interfaz amigable.
- Rapidez(funcionamiento fluido).

La aplicación web debe poder ser utilizada desde la últimas versiones de los navegadores web Firefox y Chrome, obteniendo para cada caso los mismos resultados en cuanto a las funcionalidades. Además, la misma debe ser responsive de manera que se adapte a los diferentes tamaños de pantalla.

La aplicación móvil en Android, será desarrollada utilizando la API 15 (Versión 4.0.3, Ice Cream Sandwich) , con compatibilidad aproximadamente del 97,4% para los dispositivos de Android.

Interfaz de Usuario: aspecto visual

Para el diseño de la interfaz de usuario, el cliente no sugirió ningún requerimiento especial. Es decir, el mismo queda a elección del equipo, para luego ser validado.

Sí manifestó algunos requerimientos no funcionales para la interacción de la aplicación con el usuario, la misma debe ser lo más fluida posible, amigable, intuitiva y fácil de utilizar.

Se seguirán las siguientes pautas generales para el cumplimiento de las políticas mencionadas anteriormente, tanto para la aplicación web como para la aplicación móvil.

Para que la aplicación sea intuitiva, las pautas son las siguientes:

- Todo el contenido no textual debe disponer de alternativas en formato texto.
- Crear contenido que pueda ser presentado de diferentes formas sin perder ni información ni estructura.

Para que la aplicación sea operable, las pautas son las siguientes:

- Todas las funcionalidades deben ser accesibles mediante un teclado.

- Se proporciona a los usuarios tiempo suficiente para leer y usar el contenido.
- Facilitar a los usuarios ayuda a la navegación, localización del contenido y posición.

Para que la aplicación sea comprensible, las pautas son las siguientes:

- El contenido textual debe ser legible y comprensible.
- Presentar el contenido y su comportamiento de forma predecible.
- Ayudar a los usuarios a prevenir y corregir los errores.

Se definirán la siguientes pantallas principales tanto para la web como para la aplicación móvil en Android(sujetas a modificaciones):

- Pantalla de Login:

Pantalla en la que se deberá ingresar usuario y contraseña para acceder a la aplicación.

- Pantalla Exámenes Pendientes:

Se muestran las asignaturas que el usuario tiene pendiente el examen, para tener la posibilidad de configurar las notificaciones(notificación para recordar al usuario inscribirse al examen).

- Pantalla para la visualización de la Escolaridad:

Se despliega la escolaridad de manera comprimida, teniendo la posibilidad de visualizar la escolaridad extendida.

- Pantalla para la visualización de las asignaturas que el usuario puede cursar:

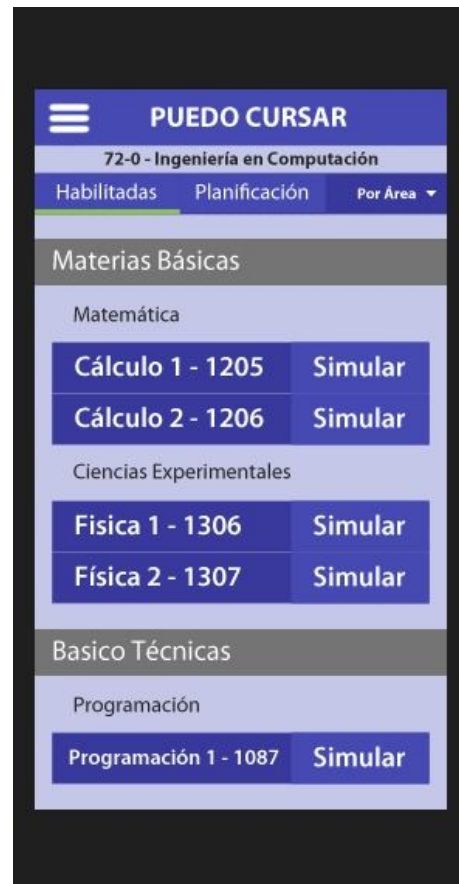
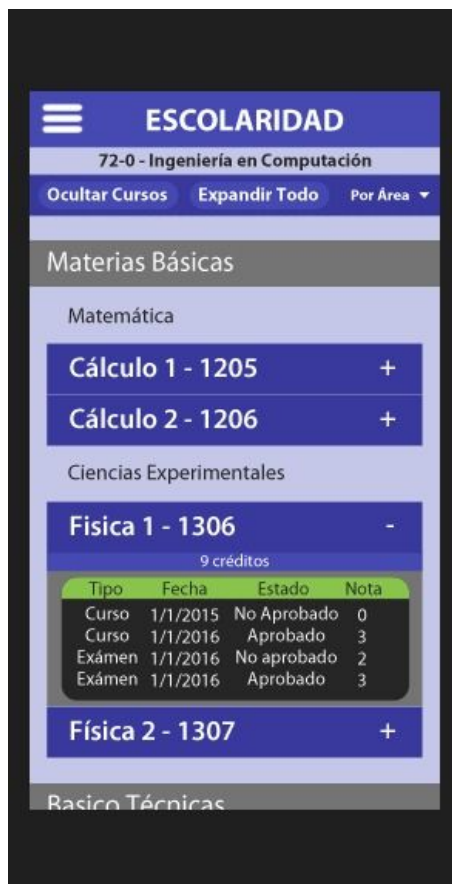
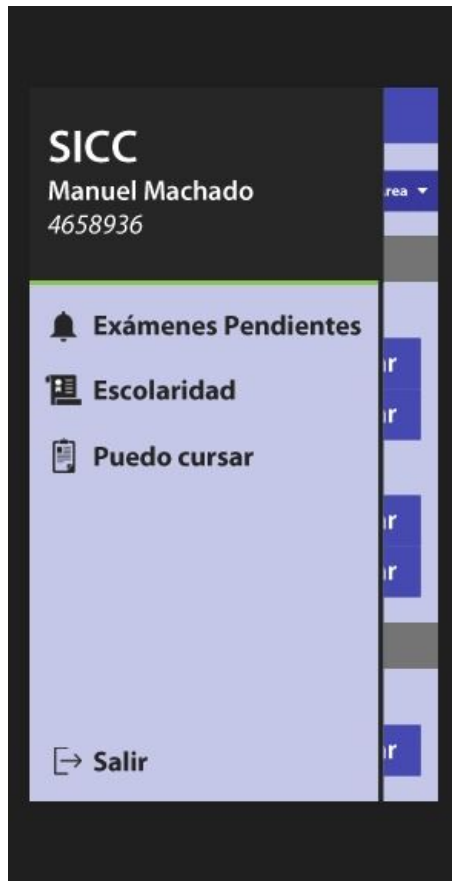
Se podrá seleccionar semestre par o impar, para luego mostrar que asignaturas tiene habilitadas el usuario para cursar en el semestre indicado.

En esta pantalla se podrán seleccionar asignaturas simulando que se encuentran aprobadas para agregarlas a su planificación, y poder simular el semestre siguiente.

Esquema de la UI

En esta sección se incluyen bocetos de la UI para la aplicación móvil en Android, que serán reutilizados en la aplicación web, adaptándose al espacio disponible.

A continuación se muestra imágenes de las pantallas principales y la navegabilidad entre ellas.



Navegabilidad entre pantallas:

