

ASH Web

Pautas para la Interfaz de Usuario

Versión 1.3

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
26/8/2016	1.0	Versión inicial	GunWoo Lee
28/08/2016	1.1	Revisión SQA	Isabel Ivagnes
11/09/2016	1.2	Diseño con sprint 1&2	Gunwoo Lee
18/09/2016	1.3	Diseño con sprint 2&3	Gunwoo Lee

Contenido

1. Objetivo.....	3
2. Tipo de aplicación.....	3
3. Tipo de usuarios.....	3
4. Interfaz de Usuario según requerimientos.....	3
5. Interfaz de Usuario: aspecto visual.....	4

1. Objetivo

Este documento explicará el nivel general de las interfaces de usuarios en función de los requerimientos relevados y dará un pantallazo general del aspecto visual de la interfaz gráfica.

2. Tipo de aplicación

Se construirá una API y una aplicación web que la use y permita que las personas que trabajan en la empresa Animales Sin Hogar puedan llevar adelante todo el registro de cada animal y obtener distintas informaciones necesarias.

Las principales cualidades que se busca tenga el sistema son las siguientes:

1. Claridad: Evitar la ambigüedad y representar los diferentes elementos claros a través del lenguaje, el flujo visual, la jerarquía e iconos descriptivos.
2. Concisión: Buscar una interfaz concisa y clara al mismo tiempo. Especificar y etiquetar algunos elementos pero sin dejar sobrecargada la interfaz.
3. Consistencia: Mantener el diseño de la interfaz consistente a lo largo de toda la aplicación para que los usuarios puedan reconocer fácilmente patrones de uso y evitar ambigüedades y confusiones.

3. Tipo de usuarios

El producto está destinado en principio para uso exclusivo de los funcionarios de la organización. Habrá dos tipos de usuarios dentro del sistema:

- Administrador: Se encargará de aceptar o rechazar a los voluntarios que soliciten la creación de una cuenta en el sistema, así como de asignar o quitar permisos a los mismos.
- Voluntarios: Estos usuarios, una vez que obtengan los permisos del Administrador, son los que se encargarán de la gestión de la información de los animales y sus respectivas adopciones, así como de llevar un control de las personas que son adoptantes.

4. Interfaz de Usuario según requerimientos

En esta sección se define, las políticas a llevar a cabo en función de los requerimientos relevados hasta el momento.

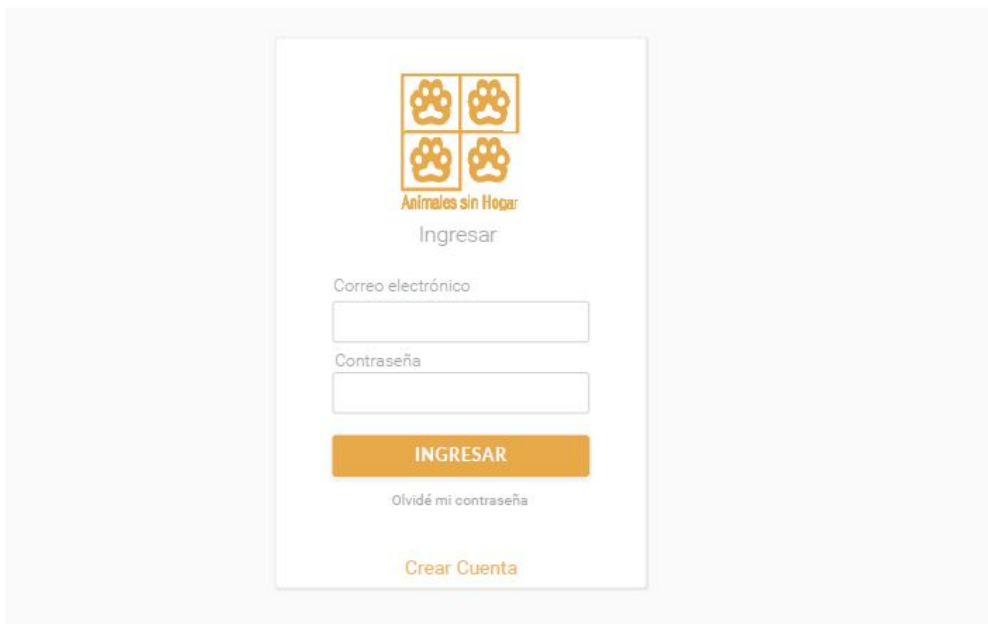
Lista de requerimientos no funcionales relacionados al diseño de la interfaz:

1. En la pagina de inicio, si el usuario ingresa algunos datos de forma incorrecta. Se indicará con siguientes frases de error debajo de los campos del ingreso.
 - a. **authentication error** : Indica que los datos ingresados no se encuentran registrados.
 - b. **Campo necesario** : Indica falta de datos.
 - c. **No es un email válido** : Email no válido
 - d. **Cuenta inactiva.**
2. En la pagina de solicitud-registro, si el usuario ingresa algunos datos de forma incorrecta, se indicará con siguientes frases de error debajo de los campos del ingreso.
 - a. **Campo Obligatorio**
 - b. **Ingrese nombre y apellido**
 - c. **Correo electronico invalido**
 - d. **Contraseña muy corta(minimo 8 caracteres)**
 - e. **Las contraseñas no coinciden**

5. Interfaz de Usuario: aspecto visual

Tomando en cuenta las principales funcionalidades relevadas hasta el momento, en las siguientes imágenes se muestra un bosquejo de IU para cada uno de los requisitos en los que se comenzará a trabajar en el sprint 1&2. Los bosquejos son los entregados por el cliente en la reunión del sprint 0. Habrá que realizar algunas pequeñas modificaciones para que sea un diseño responsive.

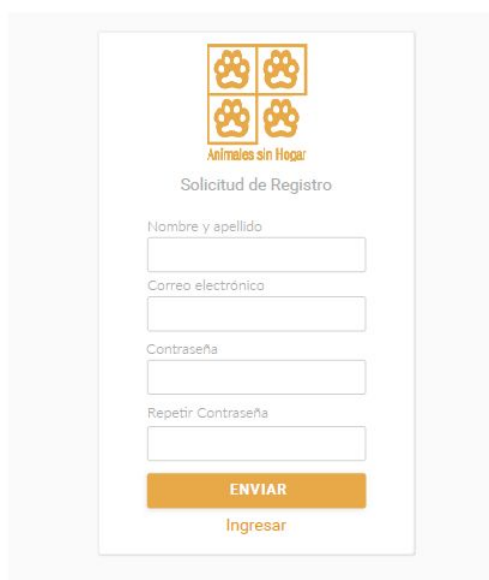
1. Ingresar - Página de ingreso



The wireframe shows a login page for 'Animales sin Hogar'. At the top, there is a logo consisting of four paw prints in a 2x2 grid, with the text 'Animales sin Hogar' below it. The main heading is 'Ingresar'. Below this, there are two input fields: 'Correo electrónico' and 'Contraseña'. A prominent orange button labeled 'INGRESAR' is positioned below the fields. Underneath the button is a link that says 'Olvidé mi contraseña'. At the bottom of the form area, there is a link that says 'Crear Cuenta'.

Descripción: Una "box" que contiene el logo de Animales sin Hogar y los campos de ingreso para el correo electrónico y la contraseña y botones que ofrecen el ingreso, el olvido de contraseña. En caso de que el usuario no posee ninguna cuenta deberá generar una cuenta y solicitar el registro.

2. Solicitud de registro



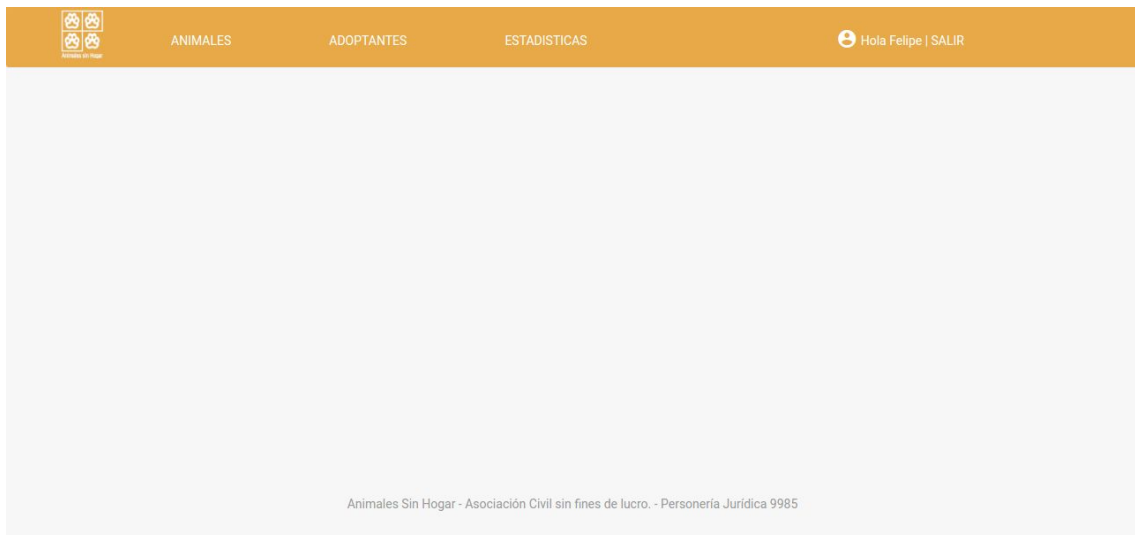
The wireframe shows a registration page for 'Animales sin Hogar'. At the top, there is the same logo as the login page: four paw prints in a 2x2 grid with the text 'Animales sin Hogar' below it. The main heading is 'Solicitud de Registro'. Below this, there are four input fields: 'Nombre y apellido', 'Correo electrónico', 'Contraseña', and 'Repetir Contraseña'. A prominent orange button labeled 'ENVIAR' is positioned below the fields. Underneath the button is a link that says 'Ingresar'.

Descripción: Una “box” que contiene el logo de ASH y los campos de Nombre y Apellido, Correo, Contraseña y confirmación de contraseña. En el caso de que sea necesario agregar más atributos para realizar la solicitud, se agregará más campos por cada atributo, como es el caso para el teléfono por ejemplo. Vemos que también contiene un botón de Enviar para enviar la solicitud, y otro botón Ingresar para volver al inicio.

3. Header & Footer

Descripción: Header contiene el logo de ASH, botones para acceder a las paginas de animales, adoptantes, estadísticas y desloguearse. Estos contara con la función de reponsive tal que se convertirán en un solo menú desplegable al acceder desde dispositivo movil.

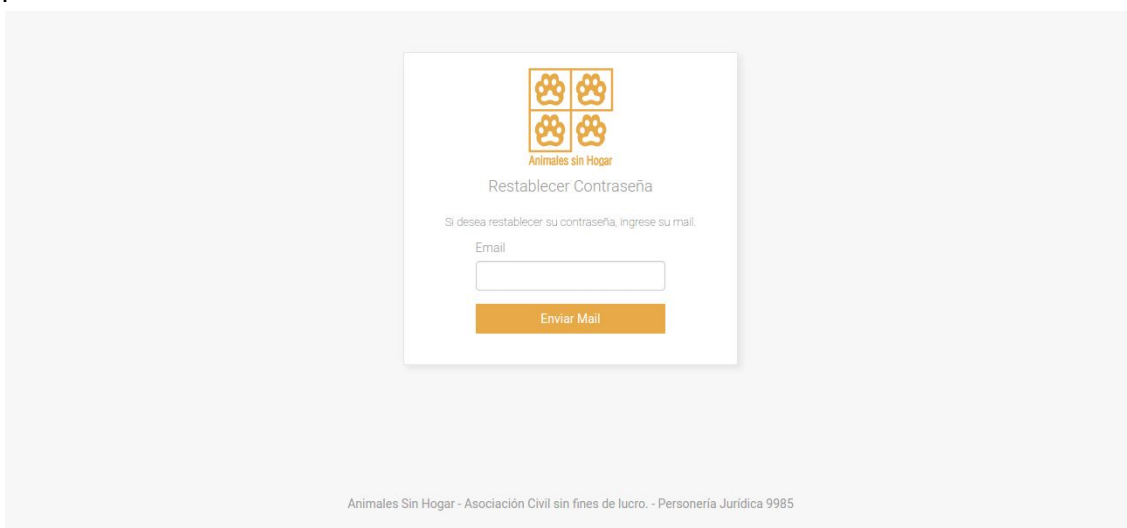
Footer solamente contiene breve descripcion adicional sobre ASH.



4. Restablecer contraseña

Descripción: Se tomó tres bosquejos para este requerimientos.

1. Al acceder a la pagina de restablecer contraseña se pedirá la dirección del correo electrónico de la cuenta que desea cambiar



2. Luego el servidor enviará un mail de confirmación con un link con siguiente formato:



Hola David,

Alguien ha solicitado un link para reestablecer su contraseña. Puede hacerlo a través del siguiente link:

[Cambiar password](#)

Si usted no lo solicitó, por favor ignore este email.
Su contraseña no será modificada hasta que acceda al link anterior y cree una nueva.



3. Al acceder dicho link se pedirá ingresar una nueva contraseña y confirmación de dicha contraseña.

The screenshot shows a web form titled "Restablecer Password" for the organization "Animales sin Hogar". The form includes two input fields: "Contraseña" and "Confirmar contraseña". Below the fields is an orange button labeled "CONFIRMAR" and a link labeled "Ingresar". The footer of the page reads "Animales Sin Hogar - Asociación Civil sin fines de lucro. - Personería Jurídica 9985".


5. Dar de alta animal:

Se utilizó un modal que contiene los campos número de chip, nombre, sexo, fecha de ingreso, especie, raza, fecha de nacimiento y fecha de muerte. También se agregó dos campos para agregar una foto de perfil y otras fotos en la galería.

^ campos necesarios

Número de chip	Nombre *	Sexo *	Fecha de ingreso *
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Especie *	Raza	Fecha de Nacimiento *	Fecha de muerte
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="----- de ---"/>	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>

Foto de perfil * Galería

 Arrastre las imágenes aquí o haga click para seleccionarlás manualmente

6. Mostrar Perfil de animal (sin parte de evento)

Se muestra la información del animal y la foto de galería con scroll.

