

# 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
25/09/2016	1.4	Diseño con sprint 3&4	Gunwoo Lee
8/10/2016	1.5	Diseño con sprint 4&5&6	Gunwoo Lee
28/10/2016	1.6	Diseño con sprint 6&7&8	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.

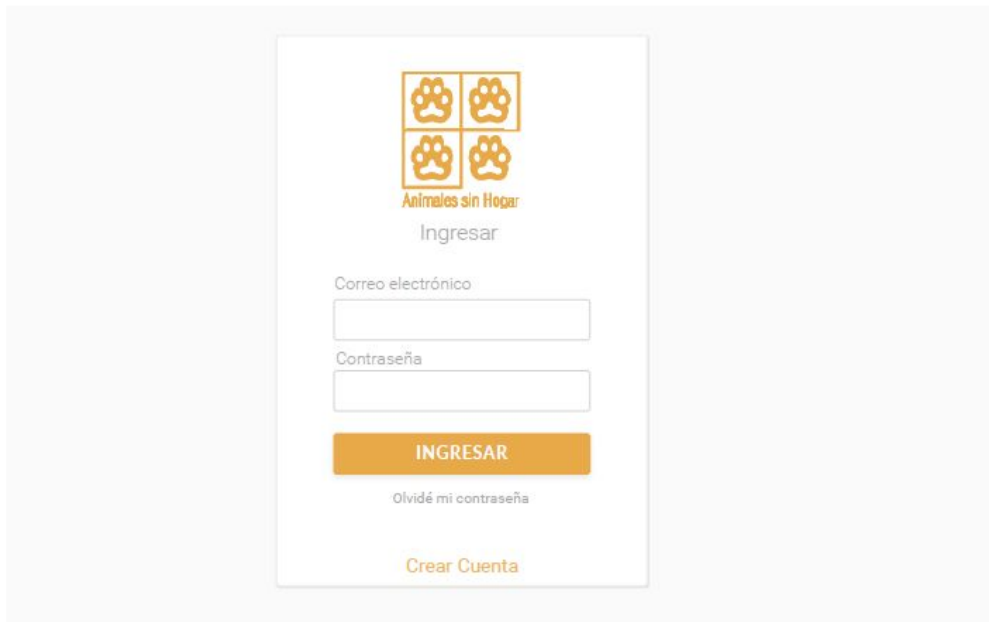
Lista de requerimientos no funcionales relacionados al diseño de la interfaz:

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.

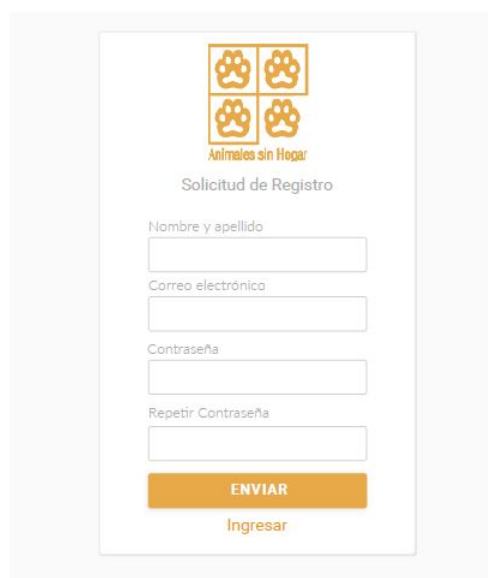
### 1. Ingresar - Página de ingreso



The wireframe shows a central white box on a light gray background. At the top is the logo for 'Animales sin Hogar', which consists of four orange paw prints in a 2x2 grid above the text 'Animales sin Hogar'. Below the logo is the word 'Ingresar' in a light gray font. There are two input fields: 'Correo electrónico' and 'Contraseña'. Below these is a prominent orange button with the text 'INGRESAR' in white. Underneath the button is a link that says 'Olvidé mi contraseña'. At the bottom of the box is another 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



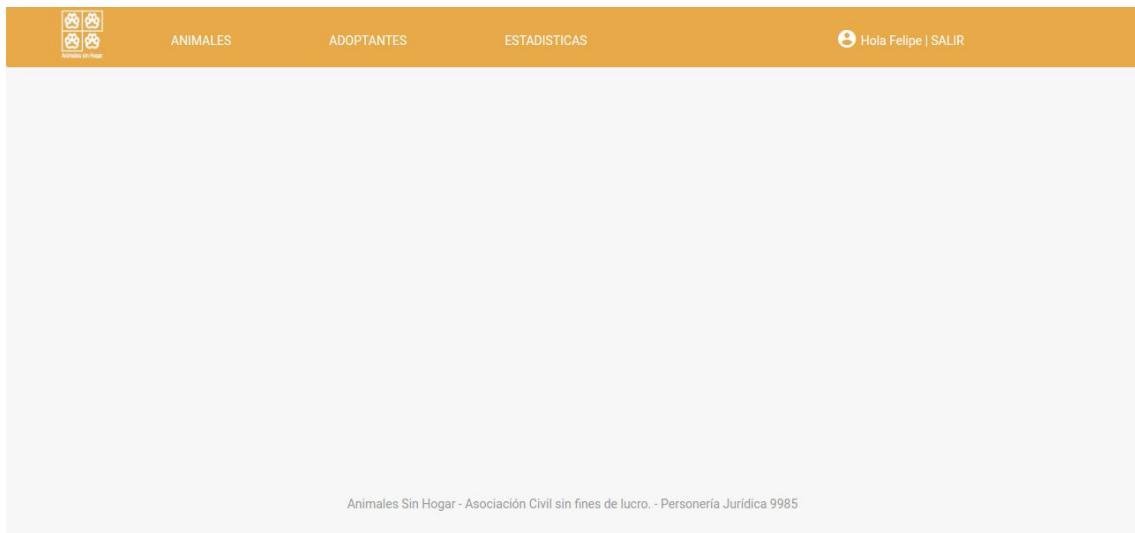
The wireframe shows a central white box on a light gray background. At the top is the logo for 'Animales sin Hogar', which consists of four orange paw prints in a 2x2 grid above the text 'Animales sin Hogar'. Below the logo is the text 'Solicitud de Registro'. There are four input fields: 'Nombre y apellido', 'Correo electrónico', 'Contraseña', and 'Repetir Contraseña'. Below these is a prominent orange button with the text 'ENVIAR' in white. 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 páginas de animales, adoptantes, estadísticas y desloguearse. Estos contarán con la función de responsive tal que se convertirán en un solo menú desplegable al acceder desde dispositivo móvil.

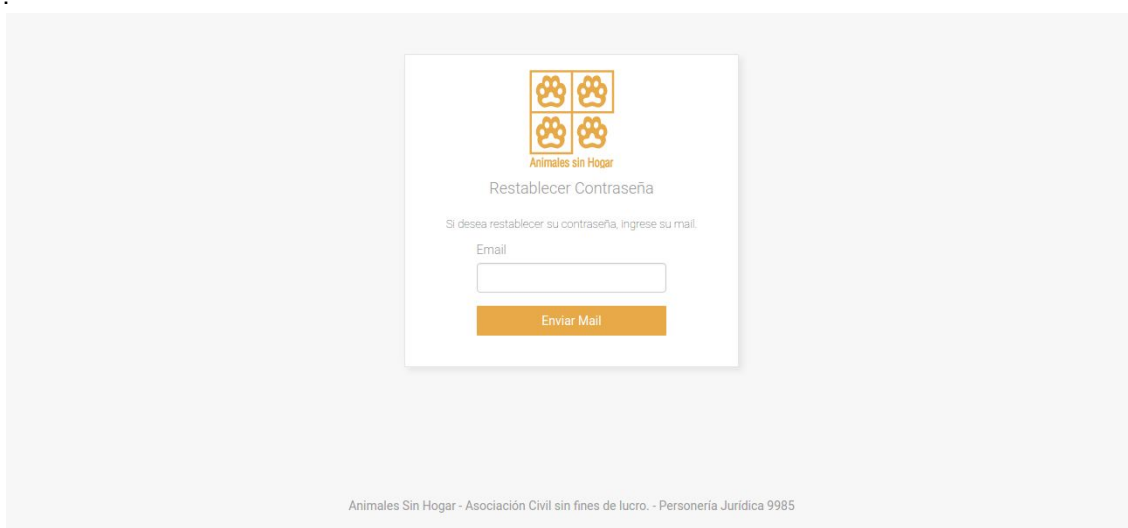
Footer solamente contiene breve descripción adicional sobre ASH.



### 4. Restablecer contraseña

Descripción: Se tomó tres bosquejos para este requerimientos.

1. Al acceder a la página 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,**

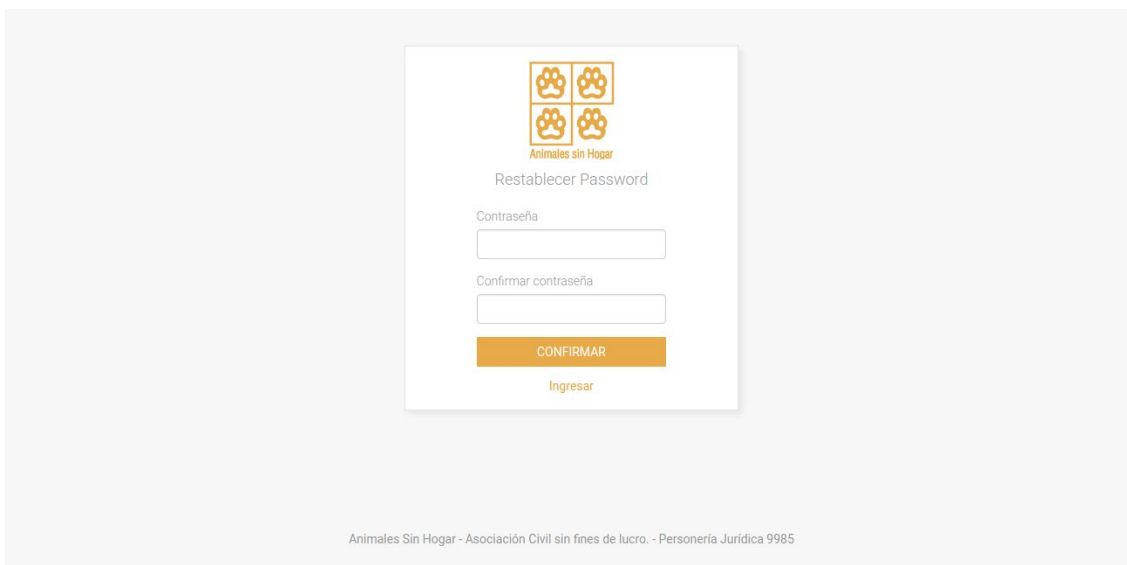
Alguien ha solicitado un link para reestablecer su contraseña. Puede hacerlo a través del siguiente link:

[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 a logo with four paw prints, two input fields for "Contraseña" and "Confirmar contraseña", a "CONFIRMAR" button, and a link for "Ingresar". At the bottom, it displays the text: "Animales Sin Hogar - Asociación Civil sin fines de lucro. - Personería Jurídica 9985".

## 5. Listar los animales:

Para listar los animales se utilizó las listas colapsables. Por defecto se carga 15 animales en inicio y con el botón “Ver Más” se lista más animales. Cada lista contiene un botón para abrir mini vista de información del animal (ver la figura 2), nombre de animal, su especie, su estado de adopción, y un botón para acceder la página de perfil del animal.

LISTADO PDF XLS +

NOMBRE	ESPECIE	ESTADO	FICHA
▼ nuevo animal	Gato	EN ADOPCIÓN	
▼ Perro	Perro	EN ADOPCIÓN	
▼ kk	Perro	ADOPTADO	
▼ teste	Gato	EN ADOPCIÓN	
▼ adoptame	Perro	EN ADOPCIÓN	
▼ superCANckij	Perro	EN ADOPCIÓN	
▼ andaFEO	Perro		
▼ galeriaERROR	Perro		
▼ .	Perro		
▼ Roberto	Perro	ADOPTADO	
▼ Blanquito	Perro	ADOPTADO	
▼ Negrito	Otros		
▼ Bono 2	Gato	ADOPTADO	
▼ test	Gato	EN ADOPCIÓN	
▼ Test111	Gato	EN ADOPCIÓN	

Ver Más

Figura 1

nuevo animal	Gato	EN ADOPCIÓN			
	Raza	Edad	Sexo	Peso	Castrado
	perro	0 Años	Macho	N/A	✓

Figura 2

## 6. Filtros (Búsqueda) de los animales.

Por cada campos de filtros fueron agregados input y select input. Dos botones para limpiar los parámetros de filtros y para realizar la búsqueda.

### FILTROS

Fec. Admisión:

## 7. 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 style="border-bottom: 1px solid #ccc;" type="text"/>	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
Especie *	Raza	Fecha de Nacimiento *	Fecha de muerte
<input style="border-bottom: 1px solid #ccc;" 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 seleccionarl



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

Se muestra la información del animal, su foto de perfil y una galería fotos del animal con scroll.

