
JUST TRAVEL IT

MEMORIA DE PROYECTO - HITO 5: PROTOTIPADO DIGITA.

Grupo 2

ALEJANDRO BARRACHINA ARGUDO

SERGIO COLET GARCÍA

MARIA ESTEBAN BENITO

JAVIER GÓMEZ ARRIBAS

LEIRE JIMÉNEZ GONZÁLEZ

PABLO LAVANDEIRA POYATO

LAURA MARTÍNEZ TOMÁS

GUILLERMO NOVILLO DÍAZ

RODRIGO SOUTO SANTOS

CARLOS VARELA SANSANO

DANIEL YLLANA SANTIAGO

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

FACULTAD DE INFORMÁTICA

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



Índice general

1. Hito 5 - Prototipado digital	5
1.1. Introducción	6
1.2. Factor de forma, postura y métodos de entrada	7
1.2.1. Factor de forma	7
1.2.2. Postura	7
1.2.3. Métodos de entrada	7
1.3. Elementos de datos y funcionales	7
1.4. Elementos funcionales	8
1.5. Grupos funcionales y jerarquías	9
1.6. Prototipado	10
1.7. Escenarios key path	11
1.8. Escenarios de validación	12
1.9. Segunda iteración?	13
Índice de figuras	14

1 | Hito 5 - Prototipado digital

1.1. Introducción

1.2. Factor de forma, postura y métodos de entrada

Debido a que en el anterior hito estaban correctamente no hemos modificado nada, pero lo incluimos en la memoria para mantener todos los apartados necesarios a la hora de hacer un prototipado.

Hemos creado los elementos de datos (transportes, billetes y viajes), junto con sus atributos (por ejemplo, horario en el caso de transportes) y las relaciones con otros elementos de datos, como los transportes y los viajes.

Posteriormente, se ha realizado la traducción de los requisitos funcionales en elementos funcionales. De forma que describimos las acciones que podemos realizar añadiendo una acción, un objeto y un contexto.

1.2.1. Factor de forma

Nuestra aplicación estará diseñada para móvil y ordenador. Si se utiliza desde el ordenador, la aplicación se utilizará en mayoritariamente en casa para poder organizar el viaje tranquilamente, aunque también puede utilizarse en un contexto de trabajo en el que el usuario esté en una oficina. Si se utiliza la aplicación desde el móvil el contexto cambia mucho, ya que normalmente el usuario hará un uso de la aplicación rápido para poder consultar información en cualquier parte o momento.

1.2.2. Postura

Por un lado tenemos varias posturas soberanas centradas en toda la parte de buscar destino, comparación de precios, ofertas o destinos a los que acudir según las preferencias indicadas por el usuario. Por otro lado tendríamos una postura temporal relacionada con el chat de soporte o con diferentes dudas que le puedan surgir al usuario que necesiten ser subsanadas, así como diferentes reseñas que los usuarios hayan escrito sobre los diferentes destinos. Por último tendríamos una postura demonio relacionada con las diferentes notificaciones que puedan surgir mediante el uso de la aplicación (como la calificación o respuesta a una reseña hecha) y las preferencias indicadas por el usuario.

1.2.3. Métodos de entrada

En caso de que se utilice la aplicación vía ordenador, los métodos de entrada serán el teclado y ratón, mientras que si se accede a la aplicación por el móvil, el método de entrada será la propia pantalla del teléfono.

1.3. Elementos de datos y funcionales

Los elementos de datos serán la fuente de información de la aplicación (transportes, billetes, etc). Los elementos funcionales son las acciones que pueden ejercer los usuarios sobre dichos objetos. Tras analizar lo visto en apartados anteriores, estos son los distintos elementos de datos y los elementos funcionales.

1.4. Elementos funcionales

1.5. Grupos funcionales y jerarquías

1.6. Prototipado

1.7. Escenarios key path

1.8. Escenarios de validación

1.9. Segunda iteración?

Índice de figuras