

Documento de Arquitectura de la Información: <JaranApp>

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
07/01/2025	1.0		Alejandro Rodger, Alexander Collado y Enrique Camacho

Índice

1. Sistemas de Organización.
2. Sistemas de Navegación.
3. Sistemas de Búsqueda.
4. Etiquetado.
5. Modelo de la Información.

1. Sistemas de Organización.

1.1. Esquemas de organización

- Esquemas de organización exacta:

- En el caso de los seguidores y seguidos de cada usuario, estos están ordenados de forma según el usuario lo desee (alfabético, cronológico...)
- Los establecimientos también están ordenados de varias maneras y de manera exacta: los que hemos visitado recientemente, los que tienen unos precios bajos, los que tienen una valoración alta...

- Esquemas de organización ambiguos:

- Por temas o tópicos: según las preferencias que el usuario tiene en su perfil se mostrarán establecimientos que se ajusten a ese tipo de ambiente. Además, el usuario puede filtrar por el tipo de ambiente del establecimiento.
- Por tareas: Según el rol del usuario están disponibles un tipo de tareas u otras (si es cliente/usuario genérico o si es administrador de un establecimiento). Pero dentro de los usuarios genéricos, el usuario puede asistir a eventos, valorar eventos y establecimientos y crear actividades informales con sus amigos en la aplicación.

1.2. Estructuras de organización

- Estructuras de organización:

- Los elementos se organizan utilizando diferentes estructuras en la aplicación. Es fundamental el uso de **listas** en todo momento: para seguidores, reseñas, ofertas, establecimiento. La estructura fundamental son listas que hacen uso de *cards* que no son otra cosa que **tablas** con información.
- Además, la información está dispuesta también de manera **jerárquica**. Es necesario ir navegando entre primero las funcionalidades principales de la aplicación (inicio, buscador, eventos/actividades, perfil). Luego en los elementos y categorías que encontremos (locales, ofertas, usuarios, actividades, eventos...). A medida que vamos profundizando en la navegación nos vamos encontrando con información y funcionalidades diferentes.

2. Sistemas de Navegación.

2.1. Ámbito de la Navegación

Ámbitos de Navegación:

- Global: existen unas funcionalidades principales que los usuarios genéricos pueden seleccionar en la aplicación. El usuario puede optar por ver el **inicio** (menú home) con los locales más populares y los que se ajustan a diferentes filtros, **buscar** (buscador) un local concreto, **gestionar** y **consultar** los eventos a los que ha ido o las actividades que organiza (calendario) o gestionar su **perfil** y amigos en la aplicación.
- Local: dentro de la vista de cada uno de los locales. Tanto administradores como usuarios genéricos tienen una navegación local que hace referencia a todo lo relacionado con ese local en concreto. Tanto para todo lo relativo a las reseñas como a la asistencia a eventos o a la gestión de las ofertas.
- Contextual: Según el tipo de actividad que se realiza, el usuario genérico puede ser **cliente** y **asistente** a eventos organizados en establecimientos o a actividades organizadas por sus amigos. O puede ser **organizador** de sus propias actividades con sus seguidores.

2.2. Herramientas de Navegación

Herramientas de navegación:

- Algunas de las herramientas de navegación que se utilizan son las **listas** que utilizan elementos de tipo **tarjeta o cards** para mostrar la información que corresponde (establecimiento, oferta, evento, actividad...)
- También se hace uso de **pestañas** para navegar entre las diferentes funcionalidades (eventos y actividades, por ejemplo). Además de una **toolbar** que nos permite cambiar entre las funcionalidades principales de la aplicación en todo momento.

3. Sistemas de Búsqueda.

3.1. Búsqueda de elemento conocido

Se hace uso del buscador para encontrar establecimientos concretos o usuarios que conocemos. También se hace uso del registro de eventos y actividades para poder ver los eventos a los que ha asistido y las actividades a las que ha asistido u organiza el usuario.

3.2. Búsqueda de existencia

El usuario puede filtrar por categorías entre los establecimientos disponibles para encontrar el que más se ajusta a sus preferencias en ese momento.

3.3. Búsqueda por exploración

Existe la categoría de establecimientos mejor valorados y los más populares, pudiendo “ojear” la información sobre eventos disponibles, aunque no se busque nada concreto.

3.4. Búsquedas integrales

Haciendo uso de los buscadores podemos obtener los detalles de establecimientos (y por ende de ofertas y eventos) o de acontecimientos a los que hayamos asistido. De esta manera podemos ver la información integral de lo que está disponible en el momento y lo que hemos asistido u organizado en el pasado.

4. Etiquetado.

Se hace uso de iconos amigables y sencillos para facilitar la comprensión del usuario genérico. En el caso de las categorías y la toolbar se hacen uso de iconos ampliamente utilizados en otro tipo de aplicaciones para facilitar la comprensión del usuario.

Además, la etiquetas que se aplican a algunos elementos son sencillas y claras: establecimientos mejor valorados, establecimientos con más afluencia de personas, ofertas “nuevas” ... Son todo etiquetado que no deja lugar a la ambigüedad a la hora de que lo perciba el usuario.

5. Modelo de la Información.

En primer lugar, existen **dos tipos principales de usuarios: usuarios genéricos** y los **administradores** de los establecimientos. Que tienen roles diferentes y que fundamentan el uso de la aplicación.

- Usuario genérico:
 - Es el cliente de los establecimientos. De esta manera puede **asistir a eventos** organizados por establecimientos y **valorar** su experiencia en ellos. Así como beneficiarse de ofertas en los establecimientos si es que estos tienen alguna.
 - Además, tiene la posibilidad de seguir y ser seguido por otros usuarios. De esta manera, puede organizar y asistir a **actividades** con sus amigos. Las actividades informales, a diferencia de los eventos, no son organizados por establecimientos sino por **usuarios**.
- Administrador de establecimiento: es el encargado de gestionar los eventos y ofertas disponibles en un establecimiento. Así como gestionar los asistentes a los mismos. Además, tiene la posibilidad de responder a las valoraciones que los usuarios hayan hecho del sitio.

