

Documento de Arquitectura de la Información: MatchUp

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
23/11/2020	0.1.0	Documento de Arquitectura de la Información	Pablo Alfaro Goicoechea Carlos Morales Aguilera Carlos Santiago Sánchez Muñoz

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

Para nuestra aplicación se va a usar un **esquema de organización ambigua**. Dentro de lo que es este esquema vamos a organizar la información por temas. Consideramos que se van a tratar distintos aspectos, como los deportes, valoraciones, gestión de usuarios, etc. Estos deben encontrarse en distintas secciones de la aplicación, por lo que se necesita una organización ambigua claramente.

Por otro lado, se decide emplear una organización por temas, ya que es la opción más adecuada teniendo en cuenta la composición de los elementos de nuestro sistema.

1.2. Estructuras de organización

La información va a tener una **estructura mixta**. Por un lado se puede observar una **estructura de lista filtrada** en la que se muestran en el inicio de la aplicación una lista de eventos activos y disponibles a los que inscribirse.

En un segundo lugar se podrá encontrar también una **estructura por secciones**. En estas secciones se podrán encontrar las distintas secciones referentes al funcionamiento de la aplicación, ya que en el *Home* se podrá realizar la búsqueda y creación de eventos, y existirán opciones de control de eventos en los que se encuentra inscrito o la propia gestión del perfil.

2. Sistemas de Navegación.

2.1. Ámbito de la Navegación

En nuestra aplicación se pueden encontrar dos tipos de navegación:

- **Global:** Se podrá navegar a las diferentes secciones de la aplicación a través de una barra de navegación.
- **Local:** Se pueden visualizar e interactuar con los distintos elementos y subsecciones dentro de cada sección. Además se incluyen búsquedas que permiten navegar dentro de una sección.

2.2. Herramientas de Navegación

La navegación global se va a realizar a partir de una barra de navegación inferior que permitirá al usuario navegar a las funcionalidades más importantes de la app. Una vez elegida una de las opciones de la barra de navegación global se podrá navegar de manera local por las secciones de los deportes, eventos, valoraciones y otros.

Dentro del *Home* existirá una barra de búsqueda local para permitir navegar a eventos concretos de una manera más rápida que haciéndolo a través de todas las secciones. Dentro de la sección de eventos a los que se ha inscrito el deportista, conocida como *Tus eventos*, se podrá encontrar también otra barra de búsqueda local.

3. Sistemas de Búsqueda.

En esta sección se van a comentar los sistemas de búsqueda, aquellos mecanismos y herramientas de la app que permiten acceder de forma rápida y eficiente a la información.

3.1. Búsqueda de elemento conocido

Con la barra de búsqueda resulta realmente fácil encontrar el elemento, ya que con escribir una palabra que se relacione, o acceder a la búsqueda avanzada, se muestran todos los elementos y resultados que tengan alguna relación.

Los elementos principales de búsqueda serán los eventos o partidos. En el caso de que quieras encontrar un partido en concreto se puede hacer haciendo una búsqueda por tipo de deporte, hora y pista en la que se va a disputar. De esta manera se pueden encontrar los eventos de manera sencilla e inequívoca.

3.2. Búsqueda de existencia

Cuando no se tiene una clara idea de como encontrar un evento, por ejemplo, resultará muy sencillo hacer una búsqueda conociendo cualquier dato relativo a dicho evento, ya sea algún jugador, lugar o fecha. Se pretende facilitar dicha búsqueda mediante el sistema de búsqueda avanzada de la aplicación la cual de forma intuitiva permitirá realizar la consulta de forma que con un mínimo conocimiento se pueda encontrar el elemento sin demasiado esfuerzo.

3.3. Búsqueda por exploración

Para buscar sobre distintos partidos cuando no tienes una idea de lo que quieres se puede usar la página principal. En esta página, como hemos comentado previamente, se podrán encontrar partidos cercanos o partidos relacionados con los eventos en los que has participado últimamente. De esta manera puedes encontrar eventos interesantes.

3.4. Búsquedas integrales

Realizar una búsqueda de un determinado evento o un conjunto de eventos con características en común es realmente sencillo ya que con la búsqueda se pueden buscar por atributos o conceptos, que no sólo identifiquen a un evento, sino que además puedan identificar varios eventos a la vez pero manteniendo cada uno de ellos las características que los identifican individualmente.

4. Etiquetado.

Etiquetas que contienen representaciones gráficas como iconos:



Nuestra aplicación va a tener en el menú global esas tres etiquetas gráficas. La primera está asociada a lo que conocemos como el *Home*. En ella se pueden encontrar eventos próximos de diferentes deportes así como realizar búsquedas y filtrados.

La segunda corresponde a *Tus eventos*, en donde el usuario podrá encontrar los eventos a los que se ha apuntado, tanto aquellos que ha jugado como los que están pendientes de jugarse. Lógicamente tendrán mayor prioridad y visibilidad los pendientes de jugar.

En último lugar el icono del usuario nos llevará a nuestro *Perfil* en donde veremos las valoraciones que ya hemos obtenido así como algunos datos personales.

Otros elementos relevantes de información son:

- En el perfil encontraremos el nombre, edad, sexo y género del usuario.
- Para los eventos encontramos los etiquetados: lugar, números de jugadores máximos, fecha y hora.

5. Modelo de la Información.

Los **elementos de información** que intervienen en nuestro sistema son:

- Usuarios: hay dos tipos de usuarios (por el momento) que son *Deportista* y *Monitor*, con sus determinados atributos.
- Valoraciones: Se deben distinguir entre una valoración profesional para un monitor, y una valoración personal para un deportista.
- Eventos: Con sus respectivas características, deportistas participantes, creador del evento (ya sea monitor o deportista) y su deporte asociado, el cual solo podrá tener uno por evento como es lógico.
- Deportes: Que poseerá un tipo y un número estándar de deportistas, aunque se permita modificar este número especificándolo en cada evento.
- Pistas: Cada lugar tendrá una localización asociada y su correspondiente valoración por parte de los usuarios de la aplicación.

Se ha realizado un **diagrama de conceptos** para la app MatchUp:

