

SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Práctica 2:

Diseño del storyboard de la aplicación web

Álvaro Seral Gracia - 819425

Cristian Andrei Selivanov Dobrisan - 816456

Dorian Boleslaw Wozniak - 817570

Índice

Introducción	2
Modelo de negocio	4
Storyboard / Mapa de navegación	5
Metodología	10
Planificación y herramientas utilizadas	10
Recursos	10
Dificultades encontradas	10
Distribución de trabajo y tareas	10

Introducción

Anteriormente se planteó un sistema de información web que consistía en una red social donde los distintos usuarios compartían ideas y se notificaban sobre eventos musicales dentro de grupos específicos para cada género.

La idea se basaba en que el usuario, durante el proceso de registro, seleccionara de entre una serie de géneros musicales los más disfrutables para él, de modo que posteriormente se le incorporase en grupos dirigidos a los distintos géneros de forma automática. Dentro de la aplicación un usuario normal podía desplazarse a través de dos paneles distintos, uno de publicaciones de otros usuarios, donde él mismo podía subir nuevas, y otro con los próximos eventos de modo que pudiesen notificar sus intenciones de participar a través de un botón interactivo. Adicionalmente existían usuarios especiales (empresas organizadoras) con privilegios vetados por el administrador en cuestión de modo que, aparte de poder realizar todas las funciones de un usuario normal, también podía publicar eventos. Finalmente existía un tercer tipo de usuario, el administrador, que estaba capacitado para autorizar o desautorizar a los usuarios normales para proceder a ser o dejar de ser usuarios especiales. Igualmente, también estaba dotado para publicar nuevos eventos y consultar los distintos datos estadísticos resultantes del análisis de los datos numéricos recogidos del número de interacciones en las publicaciones de eventos, del número de usuarios pertenecientes al grupo, etc.

A partir de la idea base de la aplicación web, y teniendo todas las funcionalidades especificadas, se pretende realizar un *storyboard*, un prototipo de la interfaz del sistema propuesto no interactivo.

Además, también se analizará y planteará el modelo de financiación enlazado al sistema de información web en cuestión.

Modelo de negocio

Puesto que el desarrollo de la aplicación web que se ha planteado se basa en una red social, en una primera instancia surgieron tres opciones a evaluar.

La primera constaba de hacer que los usuarios especiales, que tienen el privilegio de poder publicar eventos, tuviesen que realizar un pago único para conseguir dichos permisos. Sin embargo, después de analizarlo fríamente se llegó a la conclusión de que esto era contraproducente ya que normalmente no les hace falta pagar para promocionar sus propios eventos, puesto que ya tienen cuentas gratuitas en otras redes sociales como puede ser Instagram donde suben la información de sus eventos como publicaciones normales, de modo que los usuarios interesados se enteran de todas formas. Una base de nuestro modelo es facilitar la consulta de estos eventos, y el hecho de que las empresas no se unan porque deban pagar contradice esta idea de facilitación.

Después de desechar la primera opción, se procedió a evaluar otras opciones. Una de ellas consistía en poner anuncios relacionados con el género del grupo a los laterales de la aplicación web. Esta alternativa estuvo muy bien vista ya que los márgenes laterales se encontraban vacíos en los bocetos de la interfaz de los que se disponía, a causa de que todo el cuerpo de la información se encontrase centrado. Además, como dichos anuncios estaban relacionados con los gustos de los usuarios, no interfería de forma molesta con la actividad de los usuarios.

Por último, surgió la idea de vender las estadísticas numéricas de los eventos de las empresas organizadoras correspondientes, de modo que ellas mismas pudieran utilizarlas para conocer qué eventos habían tenido más éxito o habían llamado más la atención entre los usuarios, obteniendo información muy útil para la elaboración de próximos eventos.

Con todas estas opciones recogidas, finalmente se decidió que se llevarían a cabo las últimas dos opciones propuestas, ofreciendo como consecuencia un modelo donde aparecen anuncios afines a los gustos de los usuarios en los márgenes desocupados de las distintas páginas, y donde se vende la información estadística obtenida de los distintos valores numéricos recogidos por el sistema de información a las empresas organizadoras interesadas con fines comerciales (elaborar nuevos eventos con mayor tasa de éxito y, por ende, con mayores ganancias).

Storyboard / Mapa de navegación

A continuación se muestra el story board de la aplicación web. Con el propósito de conseguir una mayor legibilidad, se han separado 4 submapas diferentes que en conjunto componen un mapa de navegación completo. Uno es para las pantallas de inicio de sesión de registro, y los otros tres para las interfaces de cada tipo de usuario (normal, especial y administrador).

Además, con el fin de favorecer la comprensión de los mapas sin saturarlos de capturas repetidas, en los usuarios que disponen de botones similares que llevan a ventanas igualmente semejantes, solo se ha puesto la captura de la página correspondiente a dicha acción en uno de ellos.

En adición, se han omitido las flechas que surgen de las cruces situadas en las esquinas superior derecha de los pop-ups de modo que se evite una sobrecarga de flechas, promoviendo igual que anteriormente una mejor comprensión. La función que realizan estas cruces es cerrar el pop-up volviendo a la ventana que ha iniciado la aparición de dicho pop-up.

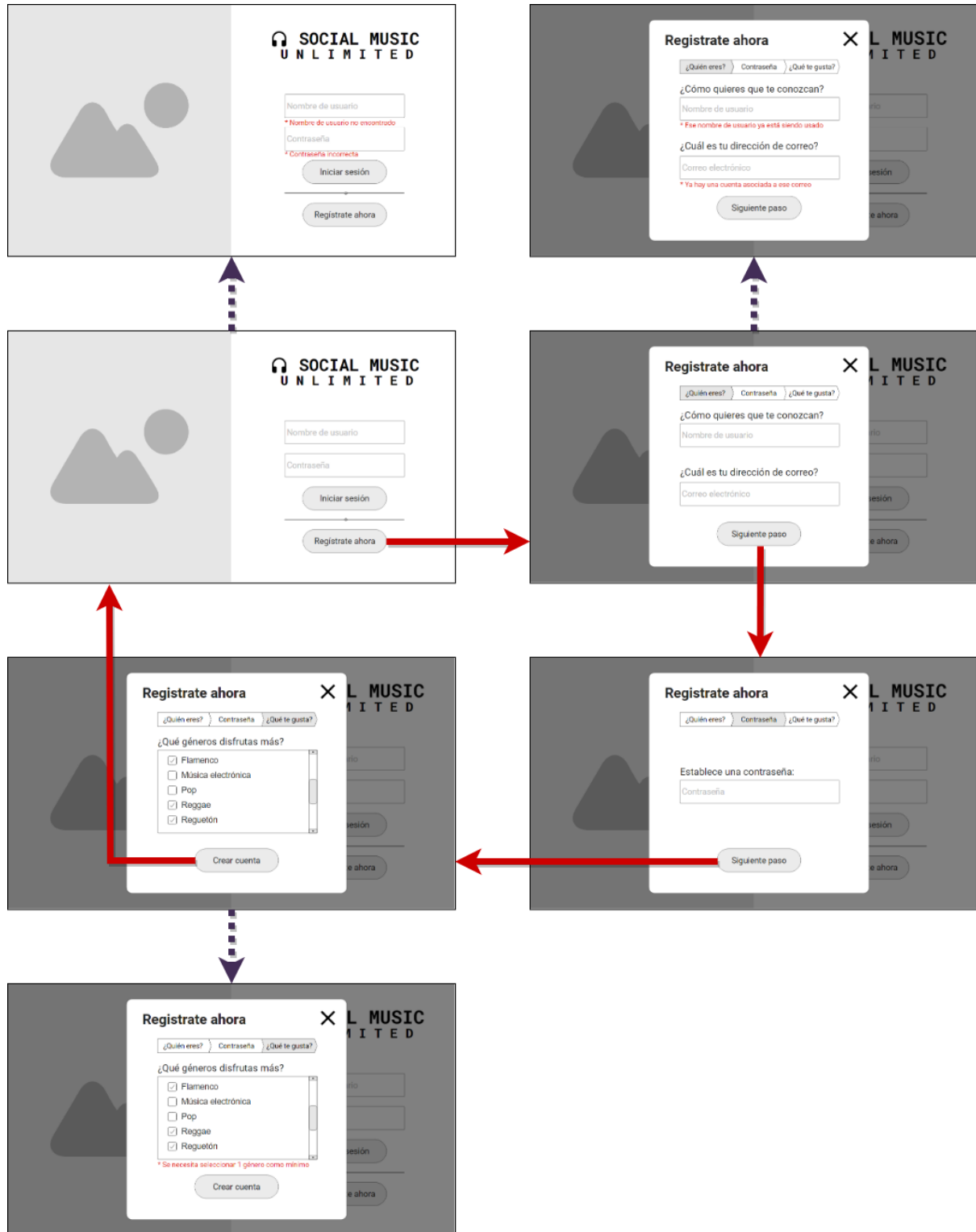
Como la forma en que se expresan los errores principales es mostrando una cadena de texto en la zona donde ha ocurrido dicho problema, siendo que el resto de la página es igual que la predecesora y sigue siendo funcional, se ha optado por mostrar las capturas con los posibles errores mediante flechas discontinuas y dejando las capturas sin flechas de operaciones, de modo que se entienda que es la misma página con las mismas funcionalidades pero con la única excepción de la aparición de un aviso de error.

Dependiendo de las credenciales que se inserten en los campos de inicio de sesión, la ventana que aparecerá corresponderá a la interfaz relativa del tipo de usuario iniciado. Así es que si se introducen unas credenciales de administrador, se dirigirá a la ventana predeterminada para el tipo de usuario administrador, siendo los mismos casos para usuarios normales y especiales.

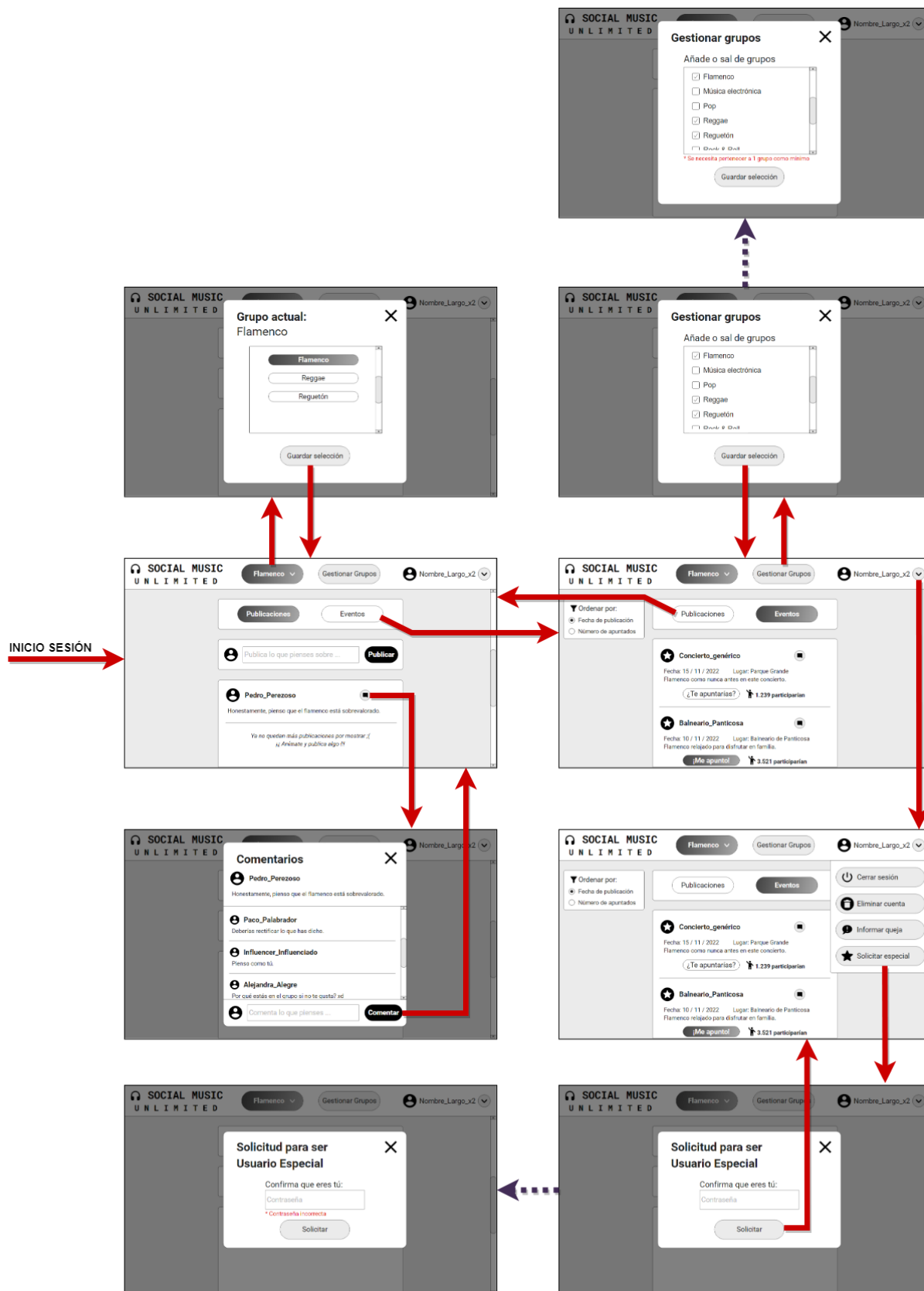
El usuario especial dispone de los mismos paneles para publicaciones y eventos, con la excepción de que en el de eventos aparece una nueva opción para "Publicar eventos". La otra diferencia apreciable es que en el menú desplegable no aparece el botón "Solicitar especial", puesto que el usuario ya dispone de una cuenta con permisos especiales.

Los distintos submapas son:

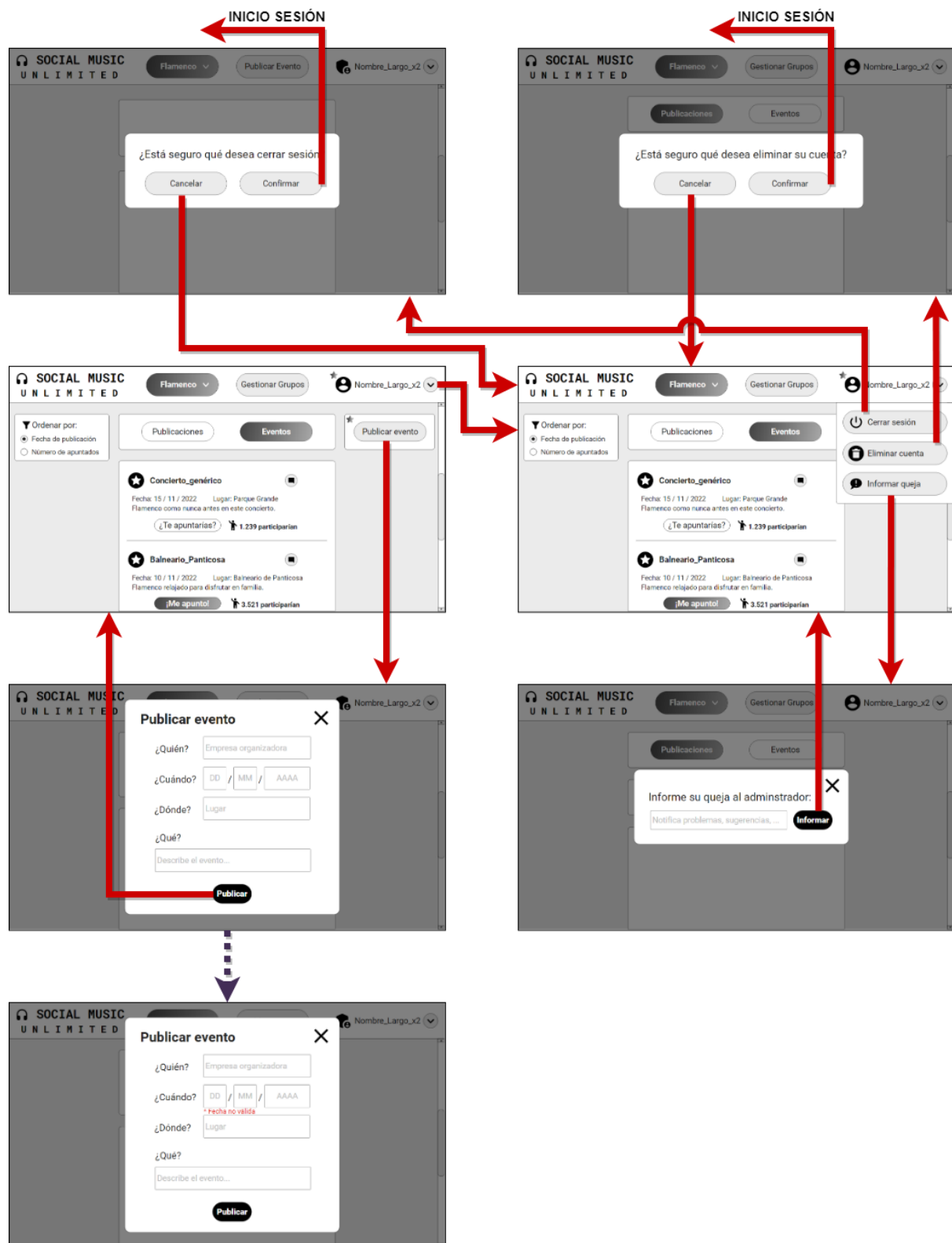
- Inicio de sesión y registro



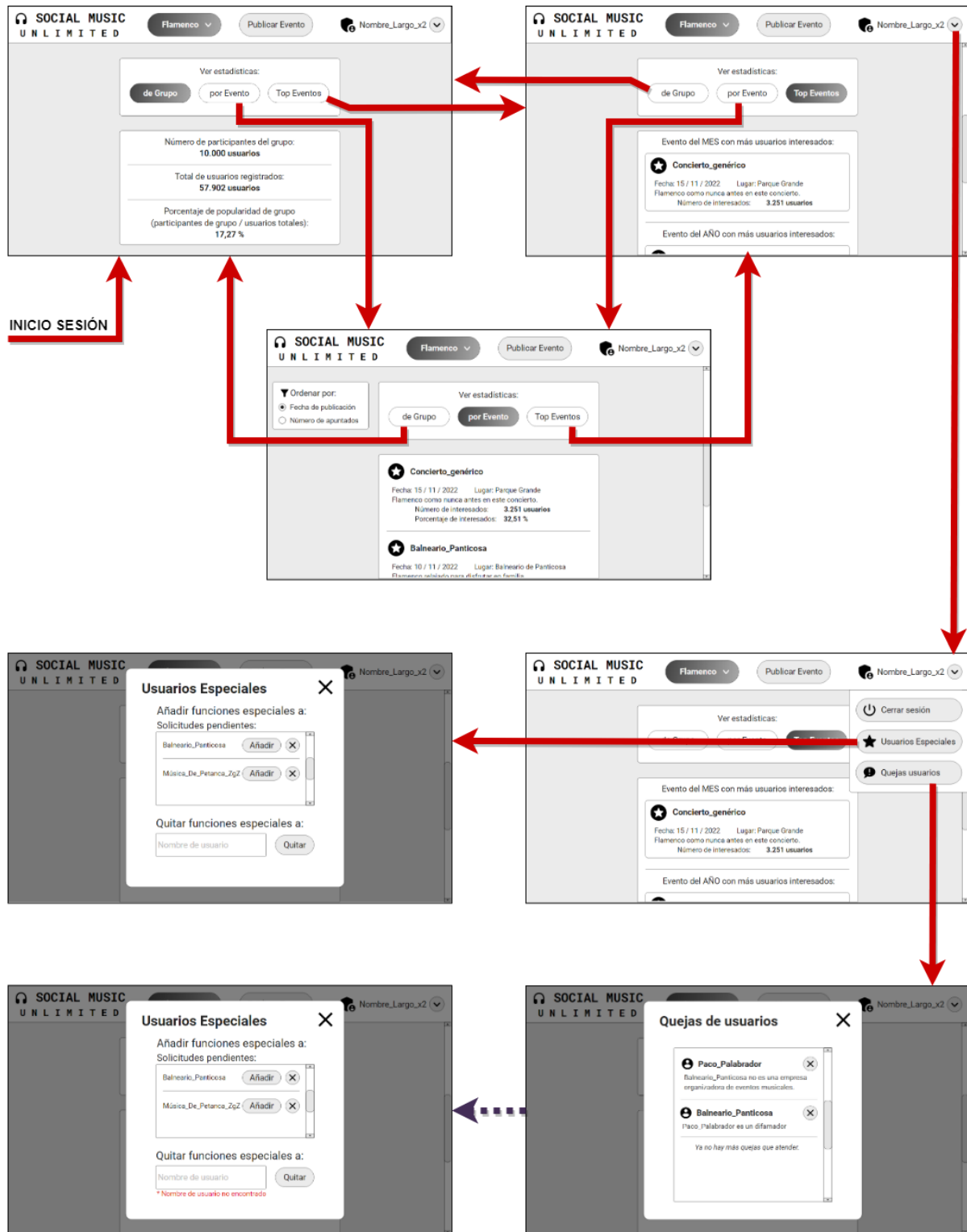
- Usuario normal



- Usuario especial



- Administrador



De ser necesaria la visualización de las capturas con una mayor calidad se disponen los links a los proyectos de *moqups.com*. Cabe destacar que no se necesita tener una cuenta creada para la opción de visualización por enlace.

- <https://app.moqups.com/MdLeXsjl4gC4qjzDX9PaRli4Cj3gVZen/view/page/ad64222d5>
- <https://app.moqups.com/duOrOJsPjI2YybXOS6PxtgFNvjXSR3AL/view/page/a3fd4881d>

Metodología

Planificación y herramientas utilizadas

En una primera instancia se elaboraron bocetos a papel de los distintos esquemas que establecerían la base para la futura elaboración del *storyboard*.

Una vez se hubieron diseñado las páginas fundamentales, se procedió a analizar el modelo de negocio. El objetivo de estudiar la forma de financiamiento en este punto era encontrar un modelo que se adhiriese a la idea principal descrita en papel, y a la vez dejar suficiente margen para rectificar dichos bocetos de ser necesario a la hora de pasarlo a limpio en un programa especializado.

En este punto donde ya se tenía un diseño de interfaz inicial a papel y un modelo de negocio establecido, se procedió a realizar el *storyboard* final a través de herramientas de prototipado. Para ello, primero se probó a utilizar *figma.com*, utilizada el curso pasado para la asignatura Interacción Persona-Ordenador, pero finalmente se realizó en *moqups.com* debido a su intuitividad y la gran variedad de plantillas que ofrecía.

Durante la realización del *storyboard*, primero se crearon las páginas base que conforman el cuerpo del programa, para a continuación crear los distintos pop-ups que surgen de la interacción del usuario con los botones de las páginas principales.

Recursos

Siendo que la aplicación web a desarrollar pertenece al grupo de redes sociales, se utilizaron algunas de estas como referencia para realizar el diseño del *storyboard*. Principalmente la más destacable por su modo de funcionamiento (publicación de mensajes de texto que forman subhilos donde la gente puede responder, pertenencia a grupos temáticos especializados) es "*reddit.com*". Como mención especial que también sirvió de inspiración para algunas páginas se incluiría "*twitter.com*".

Dificultades encontradas

Entre las principales dificultades que han surgido se pueden destacar algunas que ya se han mencionado durante el documento: dificultad por encontrar referencias en las que basarse para diseñar la interfaz de la aplicación web, dificultad con la elección de la herramienta de prototipado a utilizar y dificultad a la hora de establecer el modelo financiero ya que la aplicación web es una red social y, por ende, no es habitual encontrar métodos de pago fijos.

Distribución de trabajo y tareas

	Álvaro	Cristian	Dorian	Total
Boceto a papel y modelo de negocio	2	3	2	7
Storyboard: Inicio de sesión y registro	3	1	1	5
Storyboard: Usuarios normales y especiales	4	3	2	9
Storyboard: Administradores	3	2	1	6
Total	12	9	6	27