

Documento de Arquitectura de la Información: Tapas, turismo gastronómico granadino

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
29/11/2025	0.2.0	Esquemas de organización y sistemas de navegación	Antonio Gálvez Delgado
3/11/2025	0.5.0	Documento terminado a excepción de diagrama	Antonio Gálvez Delgado
4/11/2025	0.6.0	Documento terminado (Entrega 1)	Antonio Gálvez Delgado
4/11/2025	0.7.0	HTA	Jesus Arteaga Santana
1/15/2026	0.8.0	Actualización de iconografía	Erwin A. Hortua C

Índice

[1. Sistemas de Organización.](#)

[1.1. Esquemas de organización](#)

[1.2. Estructuras de organización](#)

[2. Sistemas de Navegación.](#)

[2.1. Ámbito de la Navegación](#)

[2.2. Herramientas de Navegación](#)

[3. Sistemas de Búsqueda.](#)

[4. Etiquetado.](#)

[5. Modelo de la Información.](#)

[6. HTA](#)

1. Sistemas de Organización.

1.1. Esquemas de organización

Los sistemas de organización definirán cómo se estructura la información dentro de nuestra aplicación. A continuación, definimos los esquemas planteados, clasificados por tipo:

Esquemas exactos

La información es concreta y objetiva, y permite organizar la información con clasificaciones inequívocas. En nuestra aplicación, encontramos esquemas exactos en las siguientes clasificaciones:

Por valoración numérica: se clasifican los bares o rutas por una puntuación concreta global asociada a la entidad, que viene dada por la media de valoraciones de los usuarios.

Por distancia: se clasifican los bares por distancia a la ubicación del usuario (menor a mayor).

Por fecha de creación: se podrá clasificar información por fecha de creación, para mostrar primero los bares y rutas más novedosos.

Esquemas ambiguos

La información se organiza por grupos definidos de forma parcialmente arbitraria, en base a categorías subjetivas. En nuestro caso, ayudan al descubrimiento de bares y rutas. En nuestra aplicación tenemos clasificaciones por temas, tipos de comida...

1.2. Estructuras de organización

Esta aplicación toma una **estructura mixta**, como la mayor parte de las aplicaciones móviles con un mínimo de complejidad.

Encontramos una **estructura jerárquica** en la profundización de detalles de una sección, por ejemplo:

Home → Rutas oficiales / Rutas no oficiales → Detalle de ruta → Bares dentro de ruta → Detalle del bar

Se aprecia claramente la jerarquización de la información, navegando desde la información más general a la más concreta. Esto se utilizará en todas las listas de información de la aplicación, que permiten entrar en detalles de cada subcomponente de la misma.

Por otra parte, podemos encontrar una **estructura por secciones** a primera vista, teniendo 3 secciones principales encontradas en la barra de navegación inferior: home, creación de rutas / bares, y perfil de usuario. Cada una de estas secciones contiene su propia información y sus propios procesos.

Encontramos una **estructura filtrada** en las listas de elementos de información, al permitir el filtrado de elementos por unos filtros ajustables (precio, valoración...).

Con la combinación de estas tres estructuras, buscamos una separación clara de responsabilidades por secciones, con la posibilidad de profundizar de manera intuitiva en información cada vez más detallada gracias a la jerarquización de la información, y una ayuda al usuario de mano de los filtros de búsqueda para su filtrado.

2. Sistemas de Navegación.

2.1.Ámbito de la Navegación

Nuestro diseño se basa en una navegación global siempre accesible desde un menú de navegación inferior que se divide en 3 secciones:



- Home
- Crear (ruta o bar)
- Perfil

Encontramos sistemas de navegación local en cada sección. Estos sistemas se implementan a más bajo nivel y se comparten entre funciones similares. Por ejemplo:

	<ul style="list-style-type: none">- Lista de bares ? Detalle de un bar ? Añadir valoración (Igual en todas las listas de bares y rutas)- Lista de mis rutas ? Añadir ruta (Igual en mis bares) <p>La aplicación cuenta también con sistemas de navegación contextuales específicos de cada sección. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Desde los detalles de un bar, ver su ubicación.- Desde una ruta, navegar un bar de los que la componen.
--	--

	- Desde un mapa, ver detalles de un bar.
--	--

2.2.Herramientas de Navegación

Se harán uso de diversas herramientas de navegación para ofrecer todas las facilidades posibles al usuario para encontrar la información de la manera más intuitiva posible.

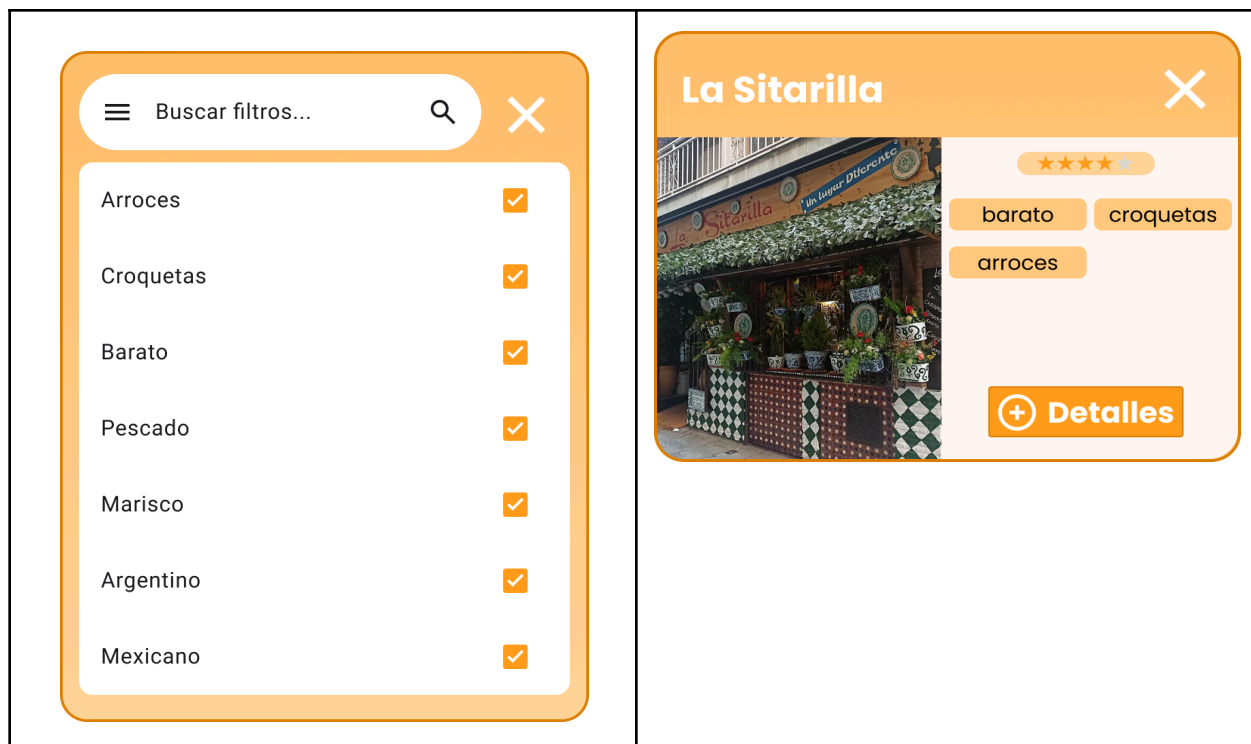
- Mapas para mostrar rutas y bares por geolocalización.



- Listas dinámicas para mostrar las listas de bares, rutas, recomendaciones, listas filtradas, mis rutas, mis bares...

3. Sistemas de Búsqueda.

Encontramos diversos sistemas de búsqueda para ofrecer facilidades de encontrar información al usuario.

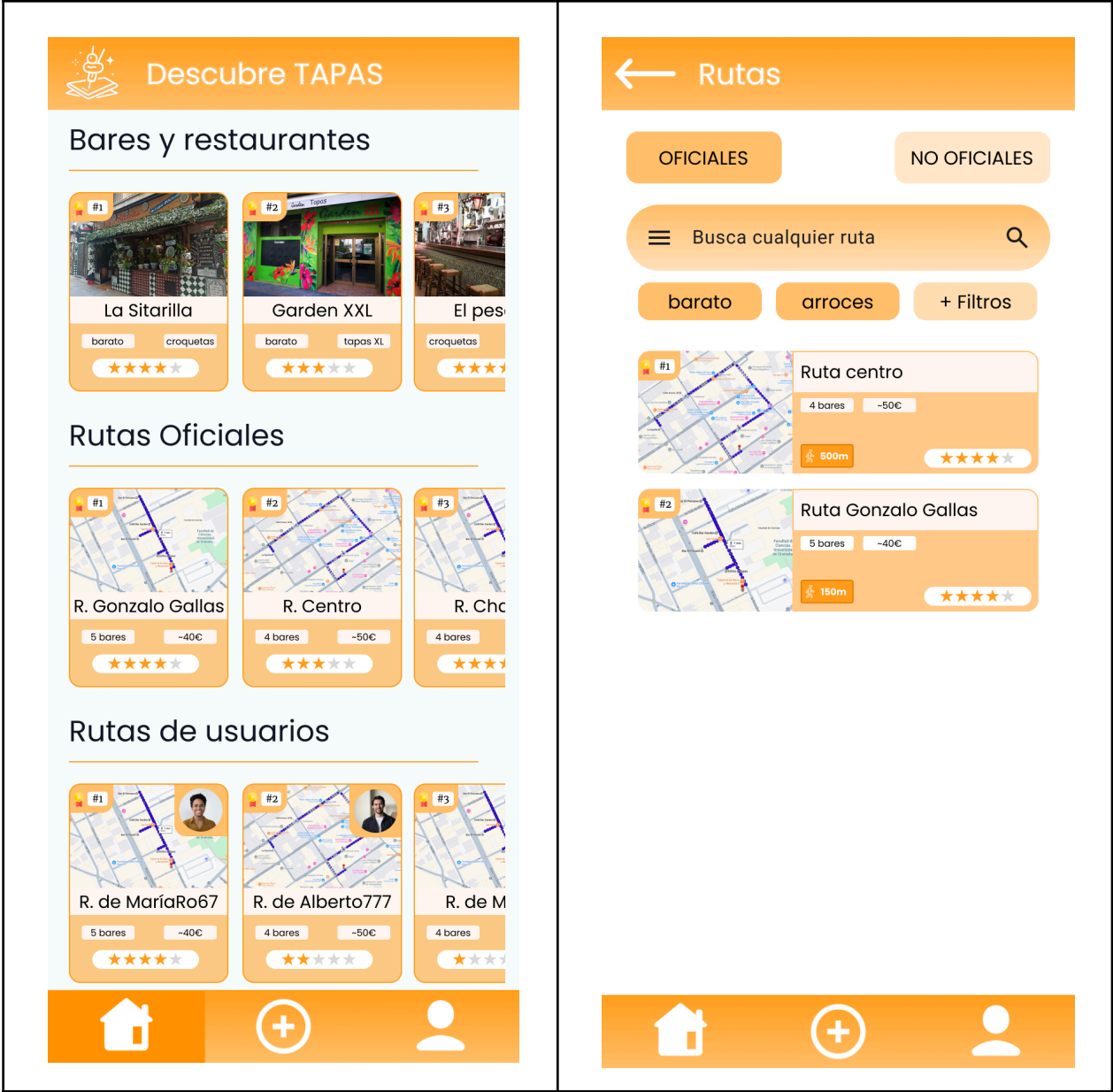


- **Búsquedas por elemento conocido:** barras de búsqueda para encontrar bares y rutas.
- **Búsqueda de existencia:** se utilizan filtros para encontrar información que cumpla determinadas condiciones de:
 - Precio
 - Zona
 - Distancia
 - Valoración

- **Búsqueda por exploración:** se utilizan listas de rutas y bares en el home (populares, rutas oficiales, rutas no oficiales...), así como mapas para encontrar bares sin un objetivo inicial claro.
- **Búsqueda integral:** se proporcionará toda la información de rutas y bares en su pantalla correspondiente, a la que se navegará siempre pulsando el bar o ruta en la lista donde se esté mostrando en se momento.

4. Etiquetado.

Utilizaremos un lenguaje simple para nombrar la información en la aplicación, ya que es un ámbito en el que no se utilizan tecnicismos y podemos hacer uso de un lenguaje informal. Se llamará a cada pieza de información de una manera que sugiera explícitamente su significado para evitar confusiones.



En cuanto a la iconografía, haremos uso de iconos a los que los usuarios ya están acostumbrados:



Para añadir rutas y bares.



Para la página principal.



Para la página del perfil de usuario.



Pines de esta forma o similares a los de Google Maps para indicar ubicaciones en el mapa.



Estrellas para las valoraciones (1 a 5 estrellas).

5. Modelo de la Información.

Establecimiento

Representa un bar, restaurante o local.

Atributos:

- *id*: identificador único.
- *nombre*: nombre del local.
- *localización*: coordenadas o información geográfica.
- *descripción*: información general del establecimiento.
- *carta*: imagen o documento con la oferta gastronómica.
- *fotos*: imágenes asociadas al local.

Oferta

Define promociones o descuentos específicos que ofrece un establecimiento.

Atributos:

- *id*
- *precio_original*
- *precio_oferta*
- *id_establecimiento*

- *descripción*

Cada oferta pertenece a un único establecimiento.

Reseña

Representa la opinión de un usuario sobre un establecimiento.

Atributos:

- *id*
- *id_cliente* (referencia a Usuario)
- *id_establecimiento*
- *título*
- *contenido*
- *puntuación* (1–5)
- *fotos*

Insignia (Gamificación)

Elemento de gamificación que premia acciones del usuario (visitas, rutas completadas, ofertas canjeadas...). Una ruta puede otorgar (o no) una insignia, que puede tener asociadas ofertas.

Atributos:

- *id*
- *nombre*
- *id_oferta_asociada*
- *fecha_obtencion*

Ruta

Conjunto de establecimientos organizados en un recorrido.

Atributos:

2026

Tapas, turismo gastronómico granadino.

- *id*
- *id_establecimientos* (lista)
- *id_insignia* (si la ruta otorga una insignia al completarse)
- *tipo* (oficial / no oficial)

Una ruta agrupa múltiples establecimientos, y un establecimiento puede aparecer en varias rutas.

Usuario

Entidad que representa a cada miembro de la plataforma.

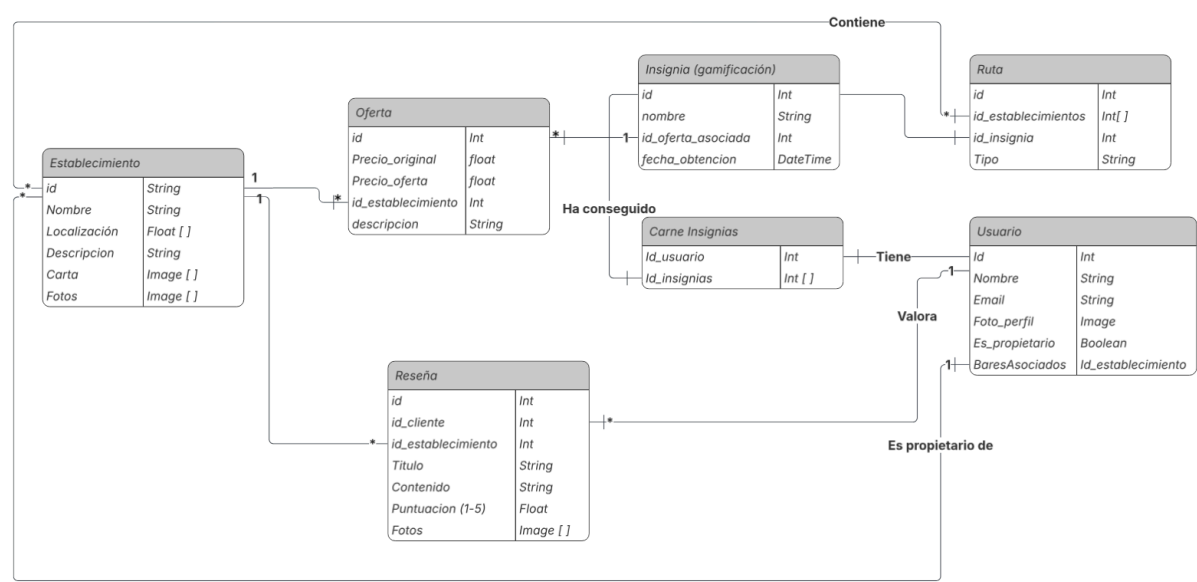
Atributos:

- *id*
- *nombre*
- *email*
- *foto_perfil*
- *es_propietario* (booleano)
- *bares_asociados* (para los usuarios propietarios)

El usuario puede interactuar con establecimientos mediante reseñas, puede conseguir insignias y crear o completar rutas.

Diagrama de conceptos

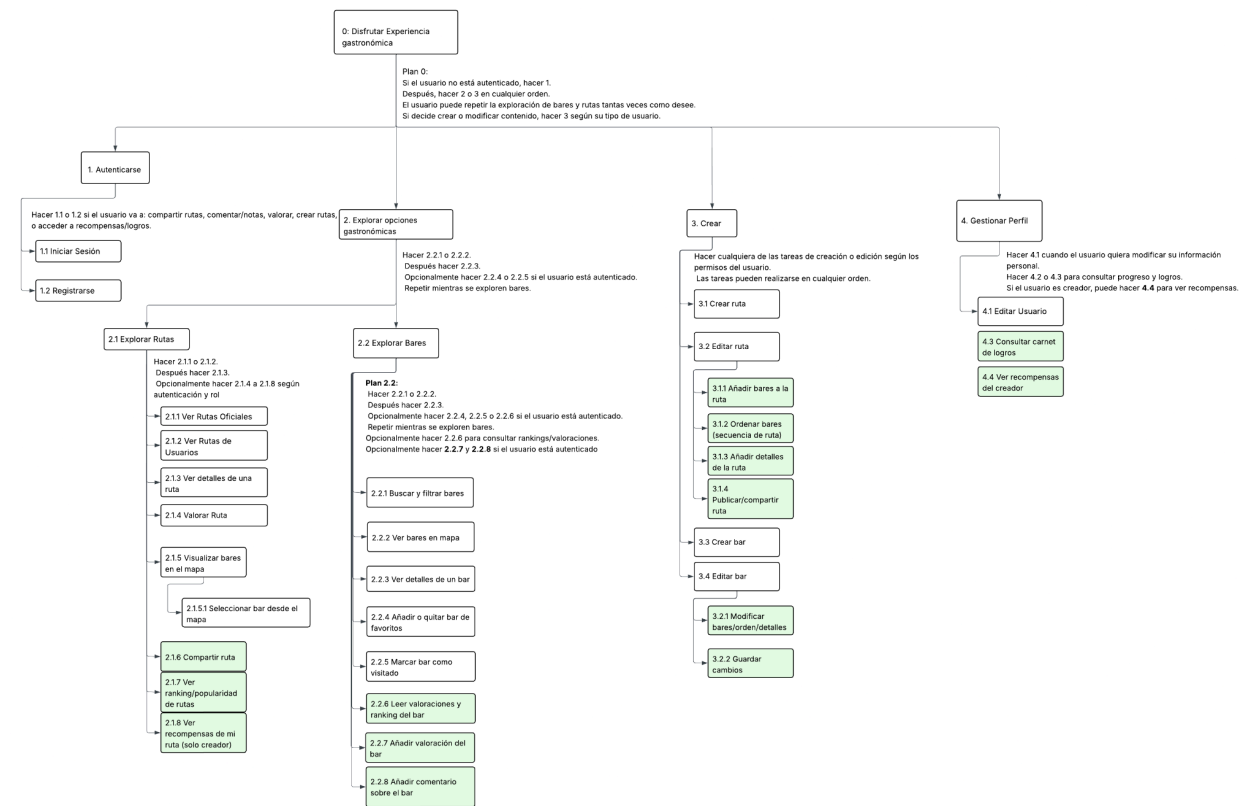
Esta estructura de datos define un ecosistema integral diseñado para conectar establecimientos gastronómicos con sus clientes mediante una experiencia dinámica y gamificada. El sistema articula la relación entre Establecimientos, que ofrecen promociones y reciben Reseñas, y los Usuarios, quienes pueden actuar como consumidores o propietarios. La arquitectura se potencia con la creación de Rutas personalizadas que incentivan la exploración local, permitiendo a los usuarios obtener Insignias exclusivas tras cumplir ciertos hitos. Este modelo no solo organiza la información geográfica y comercial, sino que fomenta la fidelización a través de un sistema de recompensas y valoración comunitaria.



[Ver diagrama de conceptos ampliado en Lucidchart](#)

6. HTA

El modelo HTA (Hierarchical Task Analysis) para la experiencia gastronómica de tapas organiza la interacción del usuario en cinco pilares fundamentales. Comienza con una fase de autenticación y configuración de perfil, para luego dar paso al núcleo del sistema: la exploración de rutas (oficiales o de usuarios) y bares mediante mapas y filtros. El modelo también integra una capa de interacción social para seguir amigos y un sistema de gamificación basado en logros y recompensas por visitas. Finalmente, cierra el ciclo con la gestión de opiniones, permitiendo al usuario valorar y subir fotos de su experiencia, estructurando así un flujo completo desde la planificación hasta la retroalimentación.



[Ver HTA ampliado en Lucidchart](#)