

2.1 Introducción

Se realiza el presente estudio con la finalidad de tener un punto de partida para el diseño de una aplicación Web que permitirá a los usuarios organizar actividades deportivas (tales como trekking, montañismo o ciclismo), principalmente en entornos naturales.

Los usuarios podrán navegar por las distintas secciones de la aplicación sin registrarse hasta que quieran hacer un comentario, crear un evento, o apuntar a un evento.

Para ello previamente a este estudio se ha realizado un estudio de mercado y análisis de aplicaciones web con temática similar (práctica 1).

Este estudio incluye una malla receptora de información de las experiencias de usuario y análisis de usabilidad (práctica 1).

Incluye también diagramas de flujo de las principales tareas que se pueden llevar a cabo. Mostrar estos diagramas desde fases iniciales del diseño nos permite que el cliente pueda validar que dicho flujo le parece correcto.

A continuación un mapa del sitio, que define la arquitectura y las distintas vistas que tendrá la aplicación.

Todo ello, para finalmente presentar unos bocetos del diseño que servirán de base, en caso de que sean validados por cliente (el profesor en este caso), para el diseño de los mock ups.