

Reto 5

Informe del proyecto

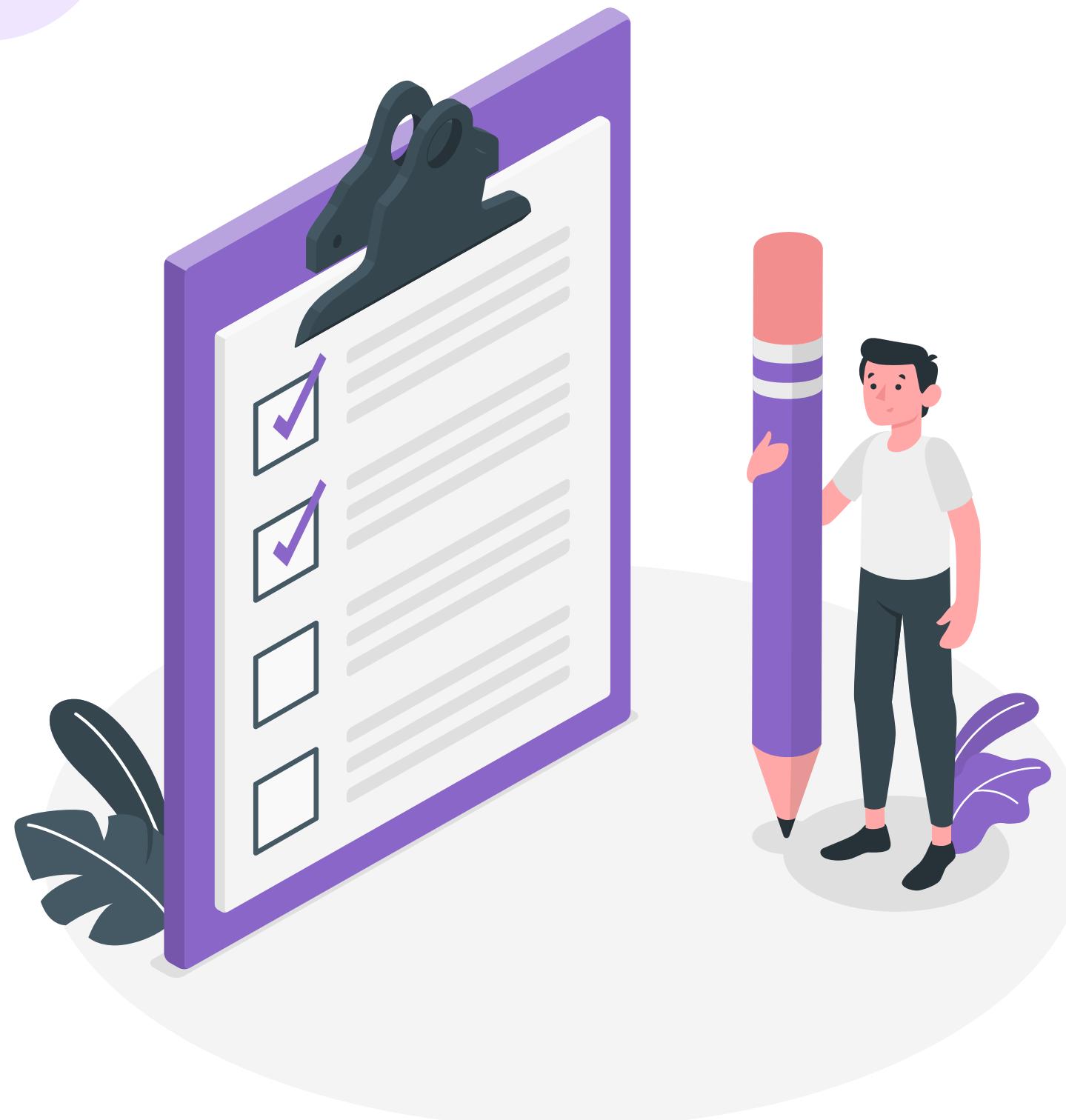
Arquitectura de la información



12/01/2025

Loreto Matinero Angusto

Índice



Introducción y objetivos	2
Conceptualización de la información	3
Fase 1: Escenarios	3
Fase 2: User journeys	4
Fase 3: Requisitos de diseño	4
Definición de la Organización y del Etiquetado	6
Fase 1: Inventario de contenidos	6
Fase 2: Card sorting y árbol de contenidos	6
Diseño de la navegación	8
Prototipado	9
Fase 1: Sketching	9
Fase 2: Prototipo	12
Bibliografía	16
Anexos	17

Introducción y objetivos

El proyecto en el cual se ha trabajado consiste en un encargo de World Press Photo, el cual nos ha pedido diseñar una aplicación para *smartphones*, que permita a los distintos usuarios disfrutar de una experiencia similar a la que ofrece la web.

Algunos de los objetivos que se proponen que cumpla la aplicación son permitir a los usuarios visualizar las fotografías ganadoras del concurso, acceder a exposiciones virtuales, acceso a contenido educativo, participar en la compra de entradas a eventos, aprender mediante las fotografías y participar en foros.

Teniendo en cuenta estos objetivos recogidos en el *briefing*, y las fichas personas propuestas, el objetivo es desarrollar un diseño de la arquitectura de la información que permita a los usuarios cumplir con los objetivos propuestos, se ajuste a las necesidades de estos usuarios, y que además ofrezca una experiencia visual inmersiva y una navegación sencilla.



Conceptualización de la información

En esta primera fase del proyecto, se tomó como referencia el *briefing* y las fichas de persona, para así entender de forma más detallada las necesidades de los usuarios y poder ofrecer un diseño que responda a estas necesidades.

Para llevar a cabo este proceso, se realizaron tres fases que se exponen a continuación.

Fase 1: Escenarios

Para la realización de esta fase, en primer lugar se realizó una lectura profunda tanto del *briefing* propuesto, como de los usuarios que se plantean en el proyecto. En las Figuras 1 y 2 se puede consultar información resumida sobre las fichas persona de estos usuarios.



Figura 1 - Usuario
Clara Martínez



Figura 2 - Usuario
Sofía Matí

A partir de esta información se procedió a plantear dos escenarios distintos a cada uno de los usuarios propuestos, en los cuales se describe de forma narrativa cómo estos usuarios deben interaccionar con la aplicación. Esta técnica de creación de escenarios se realizó en todo momento desde el punto de vista de estos usuarios, detectando que tipo de acciones estarían interesados en realizar y cómo las llevarían a cabo.

En el caso de Clara, se plantearon los siguientes escenarios:

Escenario 1: Búsqueda de un evento histórico.

Escenario 2: Compra de entradas.

Estos escenarios están orientados según los intereses que puede llegar a tener Clara como educadora. Clara desea encontrar imágenes relevantes para mostrar en sus clases, que no solo generen impacto, sino que además le permitan enseñar a sus estudiantes acerca de distintos eventos históricos. Por ello, lo más probable es que Clara utilice la aplicación para buscar estos contenidos educativos y mostrárselos a sus alumnos.

Por otro lado, Clara también da clase de artes visuales, y quiere mostrar a sus alumnos imágenes impactantes, por lo que podría estar interesada en organizar alguna excursión con la clase y llevarlos a visitar alguna exposición física que implique la compra de entradas a través de la web.

En el caso de Sofía los escenarios fueron los siguientes:

Escenario 3: Acceso a imágenes ganadoras.

Escenario 4: Participación en un evento online y foros de discusión.

En el caso de Sofía, el fotoperiodismo es su pasión y está interesada en participar en el concurso de World Press Photo algún día, por ello, uno de los escenarios planteados sería el de acceder a las galerías de imágenes ganadoras, esto le permitirá inspirarse y aprender sobre las distintas obras.

El segundo escenario planteado para Sofía es el de participación en un evento online y foros de discusión. Sofía, debido al interés que tiene por la fotografía y su entusiasmo por estar al día con las nuevas tecnologías, podría estar interesada en participar en algún evento que le ayude a inspirarse y seguir aprendiendo.

La descripción completa de los escenarios puede encontrarse en el Anexo I: "Escenarios".

Fase 2: User journeys

Tras la descripción de los escenarios, la siguiente fase consistió en la elaboración de los *user journeys* para cada uno de los escenarios propuestos. Los user journey permiten representar de manera visual los distintos pasos de la interacción que el usuario sigue para completar una acción, en este caso, para llevar a cabo los escenarios propuestos.

Mediante esta herramienta no solo se permite representar los pasos de la interacción, sino que se incorporan en el diagrama las emociones de los usuarios para cada *touchpoint* del proceso, permitiendo así detectar puntos de dolor y proponer mejoras del servicio.

Algunas de las mejoras que se han propuesto a partir de estos *user journeys* han sido las siguientes:

- La creación de una sección de "Contenidos didácticos" que facilite la búsqueda de contenido a educadores.
- Notificar a los usuarios sobre nuevos eventos y exposiciones.
- Ofrecer grabación de los eventos online.

Sin duda se puede ver como la implementación de notificaciones, como la creación de secciones detalladas puede mejorar mucho la experiencia de usuario y facilitar la búsqueda de contenido.

Los *user journeys* planteados se pueden consultar en el Anexo II: "User journeys"

Fase 3: Requisitos de diseño

Por último, en la tercera fase, una vez conocidas las personas y creados los escenarios y *user journeys*, se redactó la lista de requisitos que ha de cumplir el producto según toda la información recogida en las fases anteriores.

Estos requisitos son los siguientes:

Requisitos funcionales

1. La aplicación debe permitir al usuario explorar las fotografías ganadoras del concurso World Press Photo.
2. La aplicación debe mostrar en la pantalla principal un enlace directo a las imágenes ganadoras del último año.
3. La aplicación debe contar con una sección de "Concurso" que permita al usuario ver todas las ediciones del concurso.
4. Desde la sección de "Concurso" la aplicación debe mostrar las imágenes agrupadas por año.
5. Desde la sección de "Concurso" se debe permitir al usuario filtrar las imágenes por año.
6. La aplicación debe permitir al usuario visualizar las imágenes individualmente en su pantalla.
7. La aplicación debe permitir al usuario pasar a la siguiente imagen o a la anterior.
8. La aplicación debe permitir al usuario compartir las imágenes con otros usuarios.
9. La aplicación debe permitir al usuario interactuar con contenido educativo relacionado con el fotoperiodismo y entrevistas con fotógrafos.
10. La aplicación debe contar con una sección de "Contenidos didácticos" que permita al usuario buscar fotografías acerca de cualquier suceso histórico.
11. La sección de "Contenidos didácticos" debe mostrar en destacados los sucesos históricos más relevantes de la historia.
12. Desde la sección de "Contenidos didácticos" el usuario debe poder buscar los distintos sucesos mediante una barra de búsqueda y dos filtros, uno de localización y otro de año.

13. Todas las imágenes de la aplicación deben disponer de una descripción y un contexto narrativo.
14. La aplicación debe permitir al usuario consultar las descripciones y contexto narrativo de las imágenes.
15. La aplicación debe mostrar al usuario recomendaciones de imágenes similares tras la realización de una búsqueda.
16. La aplicación debe notificar a los usuarios sobre la incorporación de nuevas imágenes en la sección de "Contenido didáctico".
17. La aplicación debe permitir al usuario acceder a exposiciones y eventos virtuales y físicos.
18. La aplicación debe contar con una sección de "Calendario" que permita al usuario visualizar los eventos y exposiciones programadas.
19. Desde la sección de "Calendario" deben mostrarse los eventos y exposiciones en un calendario y listados.
20. La aplicación debe permitir a los usuarios comprar entradas de eventos y exposiciones.
21. La aplicación debe permitir a los usuarios comprar productos que ofrezca la app.
22. La aplicación debe permitir a los usuarios cancelar la compra de una entrada.
23. La aplicación debe permitir a los usuarios consultar sus entradas compradas.
24. La aplicación debe ofrecer a los usuarios distintos métodos de pago: PayPal, bizum o tarjeta de crédito.
25. La aplicación debe poder notificar al usuario sobre nuevos eventos que le puedan interesar.
26. La aplicación debe notificar a los usuarios sobre el comienzo de un evento o exposición.
27. Los eventos deben contar con una descripción y un enlace de "Unirse" si es online.
28. La transmisión de una evento online debe permitir a los usuarios intervenir mediante un chat general y micrófono.
29. La aplicación debe recomendar a los usuarios nuevos eventos que coincidan con las características de los eventos por los que muestra interés el usuario.
30. La aplicación debe contar con foros de discusión y participación, en los que puedan participar los usuarios.

30. La finalización de un evento online, generará un nuevo foro que solo permitirá participar a los usuarios asistentes al evento.
31. La aplicación notificará a los usuarios sobre la generación de un nuevo foro tras un evento.
32. La aplicación notificará a los usuarios sobre las respuestas en el foro.
33. La aplicación debe ofrecer al usuario la grabación del evento al que ha asistido, una vez este ha finalizado.
34. La aplicación debe ofrecer al usuario su perfil personalizado, incluyendo nombre de usuario, categoría (educador, profesional, estudiante o general) e imagen.
35. Desde el perfil del usuario la aplicación permite activar las notificaciones de eventos y exposiciones.

Requisitos no funcionales

Emocionales

1. La aplicación debe inspirar y motivar a los usuarios sobre la fotografía documental.
2. La aplicación debe fomentar la educación en fotoperiodismo.

Operativos

1. La aplicación debe proporcionar una navegación sencilla e intuitiva.
2. La aplicación debe ofrecer una carga rápida de imágenes.
3. La aplicación debe ser robusta y soportar la alta concurrencia, especialmente durante los eventos online.

De seguridad

1. La aplicación debe dar seguridad al usuario a lo largo del proceso de pago.

Ambientales

1. El diseño de la aplicación debe de ser compatible con la utilización de la aplicación de noche.
2. La aplicación ha de ser compatible con los sistemas Android e iOS.

Definición de la Organización y del Etiquetado

Una vez obtenidos los requisitos que debe cumplir la aplicación a desarrollar, el siguiente es paso es definir los contenidos para posteriormente organizar y etiquetar toda la información disponible.

Para ello se ha seguido el proceso que se explica a continuación.

Fase 1: Inventario de contenidos

Este primera fase es muy importante, ya que es la que nos va a permitir determinar que contenidos dispondrá nuestra aplicación. Actualmente tenemos esta información en la lista de requisitos, pero es importante indagar en ella y crear un inventario que permita de forma más sencilla visualizar todos los contenidos que se quieren ofrecer.

Este inventario de contenidos se puede consultar en el Anexo III: “*Inventario de contenidos*”.

Fase 2: Card sorting y árbol de contenidos

Una vez obtenido el inventario de contenidos se procedió a realizar la organización y el etiquetado de la información aplicando la técnica de *card sorting*. La aplicación de esta técnica permite conocer como los usuarios estructuran los diversos contenidos, para así finalmente definir la arquitectura de la información en base a los modelos mentales de los usuarios.

En este caso se decidió realizar un *card sorting* cerrado, ya que al estar desarrollando la aplicación móvil de World Press Photo, ya se disponía de la página web con contenidos previamente categorizados. Las categorías ofrecidas fueron las siguientes: Inicio, Concurso, Calendario, Eventos y exposiciones, Contenidos Didácticos, Foros, Perfil de usuario y Tienda.

Además en el reclutamiento de los participantes, se seleccionaron hasta 8 participantes que cumplieran con los perfiles de usuarios objetivos. Estos perfiles son:

- Aficionados a la fotografía que busquen inspiración o estén interesados en el fotoperiodismo. Interesado en acudir a eventos o exposiciones.
- Fotógrafos profesionales interesados o no en la participación del concurso y en el fotoperiodismo.
- Profesores interesados en la búsqueda de sucesos históricos impactantes que les ayuden en su docencia.
- Estudiantes que quieran saber más sobre sucesos históricos e imágenes que les ayuden en sus estudios.

Por último comentar, que debido a la dificultad para reunir a los usuarios, se decidió realizarlo de forma telemática, mediante la herramienta digital de Optimal Workshop.

Algunas de las decisiones tomadas tras el estudio fueron las siguientes:

- Incorporar los ajustes de modo claro/oscuro tanto en Inicio como en Perfil de Usuario.
- Permitir el acceso a Fotos ganadoras 2024 desde la categoría de Concurso. Aunque la pantalla de inicio muestra actividad destacada por lo que también se podría acceder a esa sección desde ahí.
- No se comprendió la sección de sucesos históricos, enfocada a encontrar imágenes históricas que puedan ayudar a nivel educativo, por lo que se decidió añadir esta sección dentro de la categoría de contenidos didácticos.
- La sección de Eventos y exposiciones programadas finalmente se decidió mostrar de dos formas, por un lado visualizar estos eventos y exposiciones desde la categoría de calendario, y por otro crear una categoría concreta de Eventos y exposiciones, desde la que se pueda acceder.
- La compra de entradas se ha decidido incorporar tanto desde la sección de la tienda, como desde la descripción de los eventos y exposiciones.

Estas decisiones comentadas, dejan como resultado el árbol de contenidos que se muestra en la Figura 3.

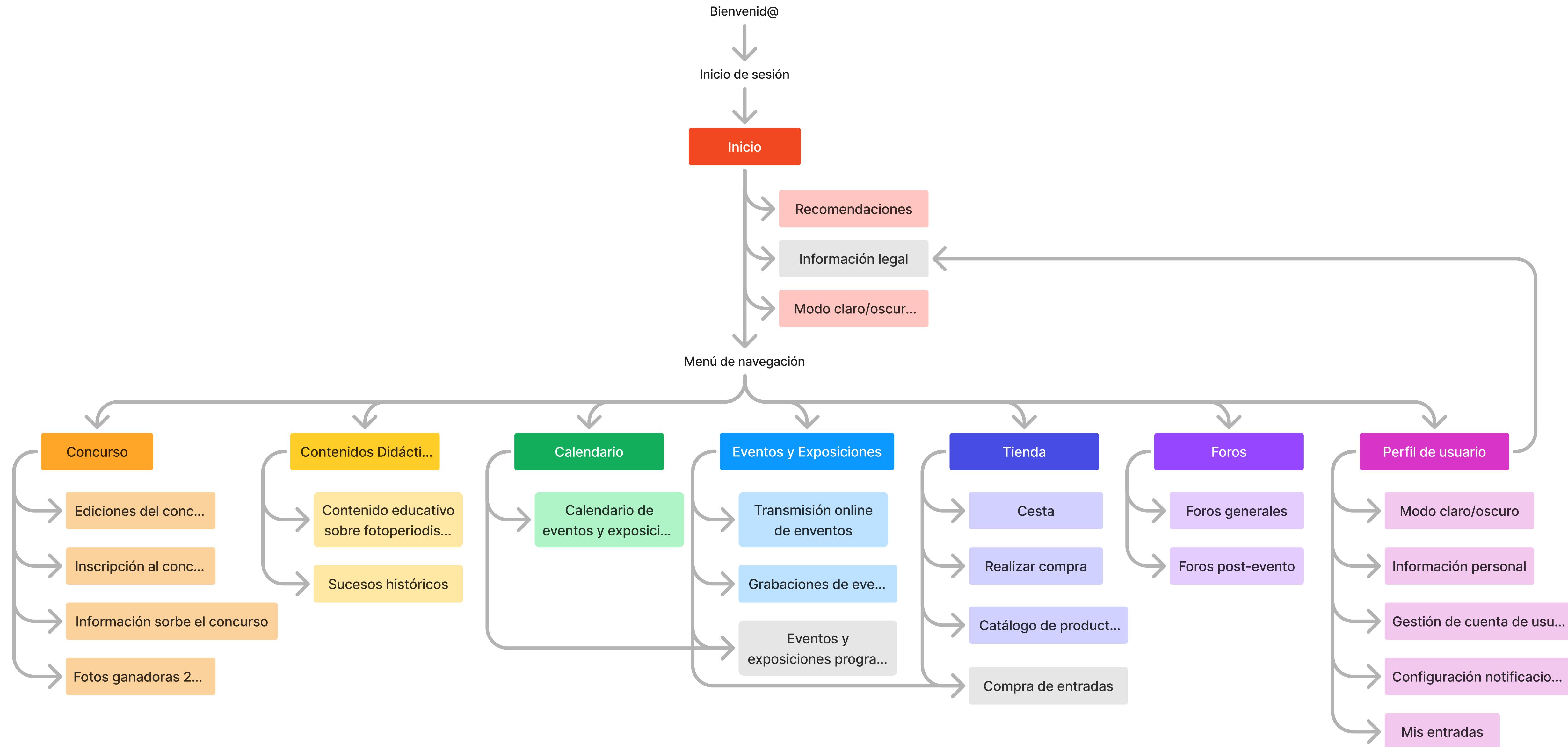


Figura 3 - Árbol de contenidos

Diseño de la navegación

Para llevar a cabo el diseño de la navegación se ha trabajado mediante la realización de diagramas de flujo que representaran las distintas secuencias de pasos que el usuario debe completar para realizar una tarea.

Para su realización, gracias a los *user journey* elaborados, en los cuales se describían las acciones y los *touchpoints* de los usuarios, se ha podido crear una lista de acciones que forman los diagramas de flujo finales. Una vez recabada esta información, esta se ha mejorado y especificado con la lectura de los escenarios, y se ha realizado un repaso final teniendo en cuenta los nombres asignados a las categorías y secciones marcadas dentro del árbol de contenidos elaborado.

Para ofrecer diagramas más completos sobre los escenarios, se han considerado varias variantes y posibilidades de los usuarios dentro del desarrollo del flujo de la actividad, para así mostrar una navegación más completa dentro de la aplicación.

Los diagramas de flujo propuestos para cada uno de los escenarios se pueden consultar en el Anexo IV: “Diagramas de flujo”.



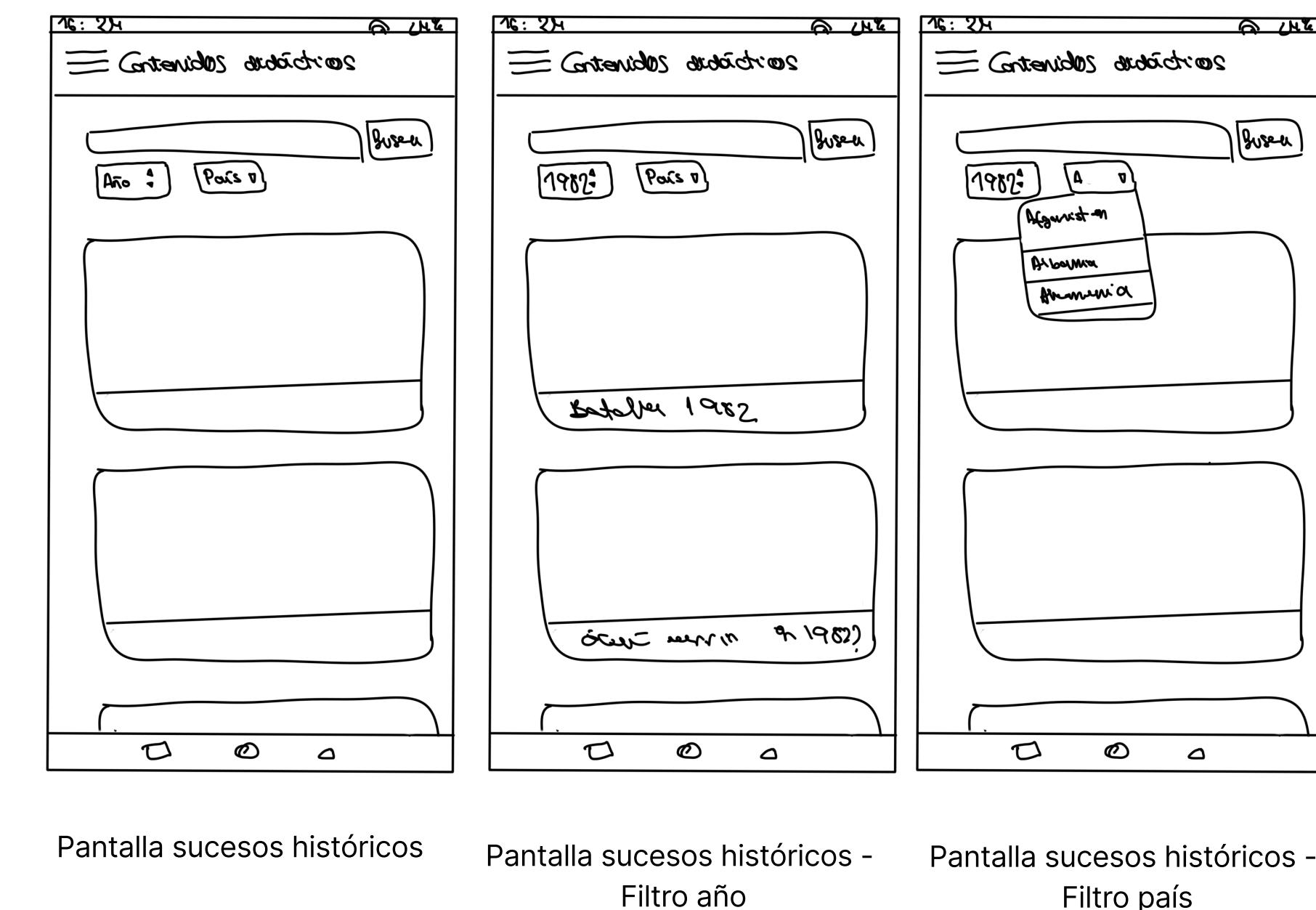
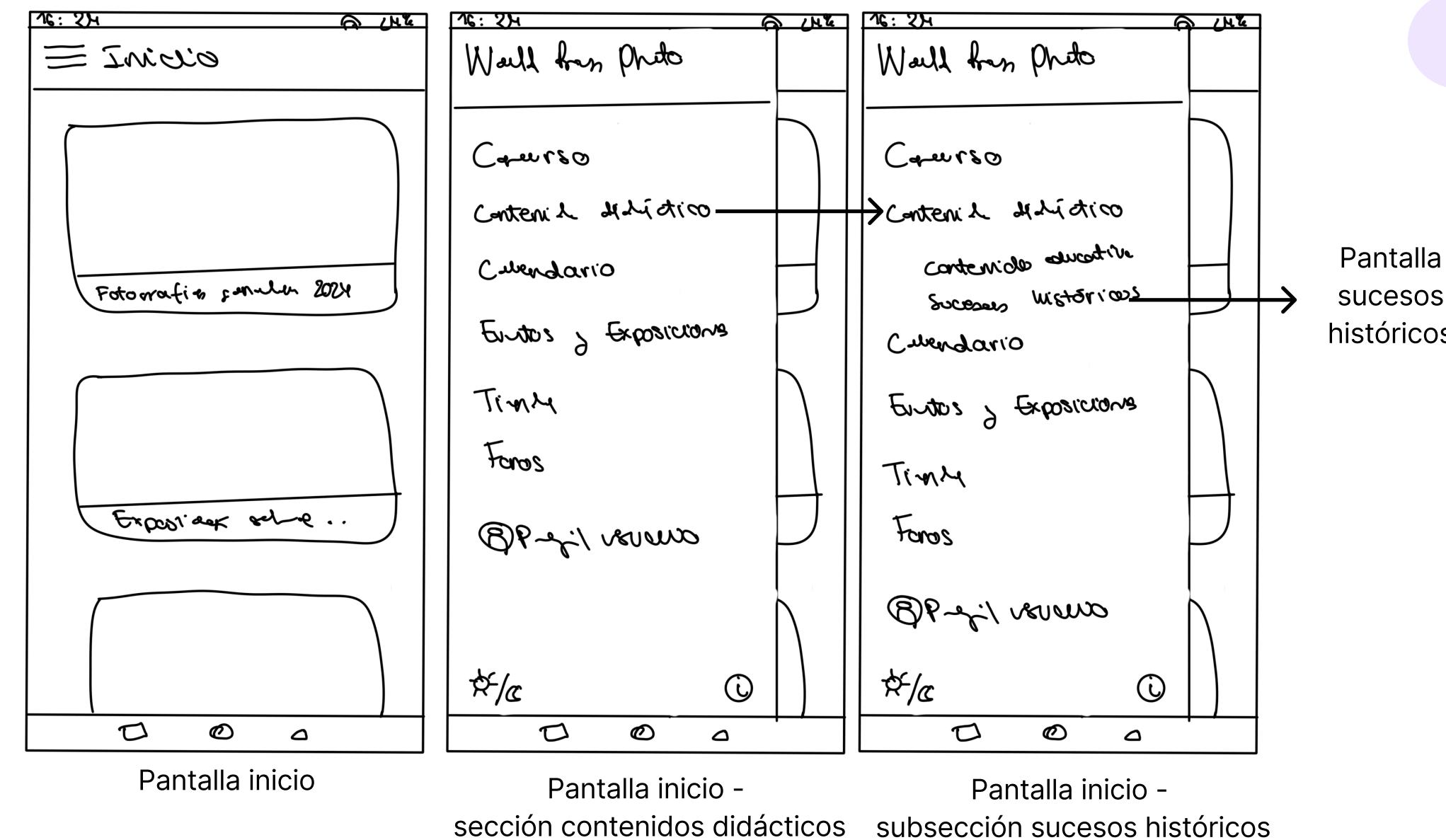
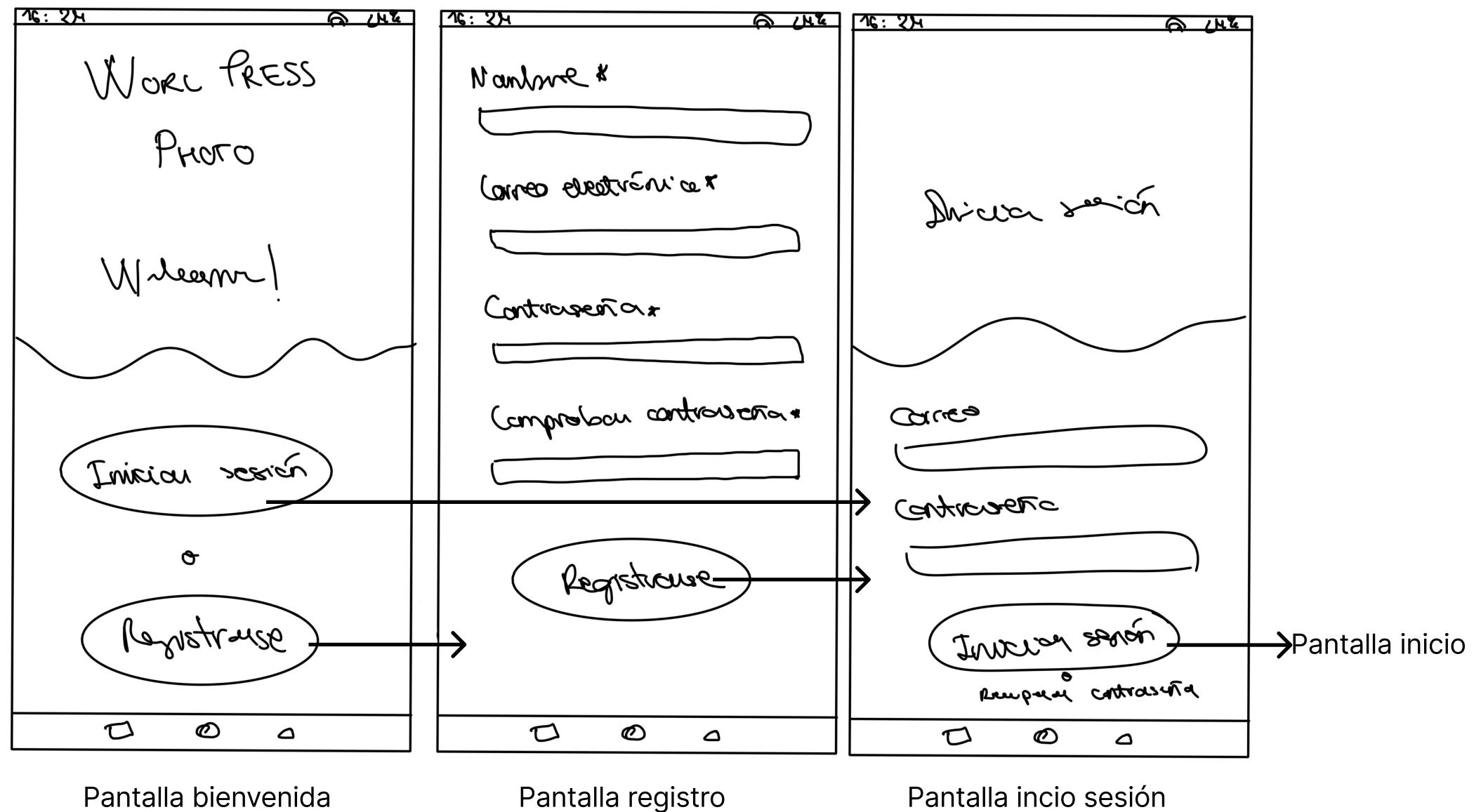
Prototipado

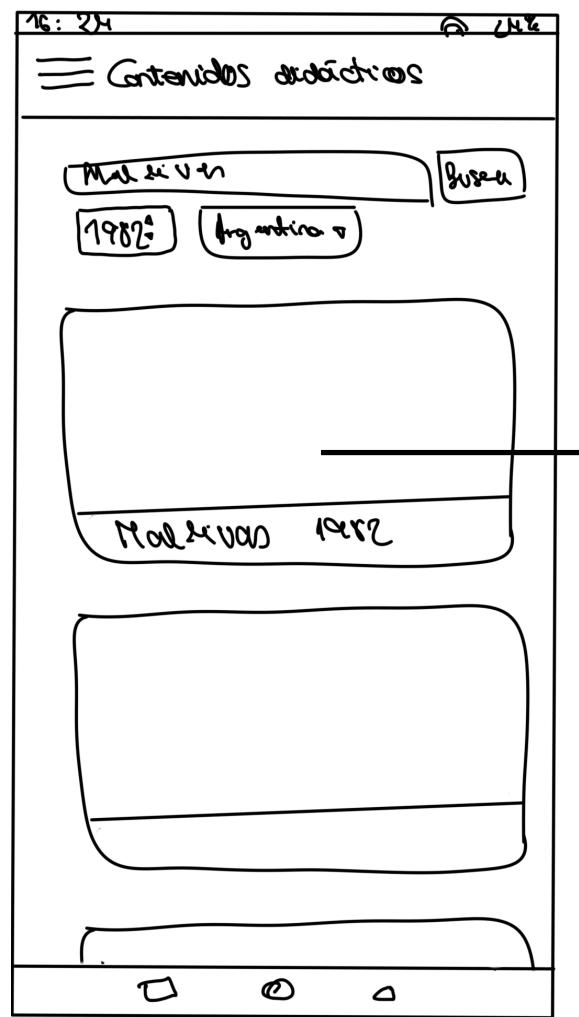
En esta fase a partir del árbol de contenidos y los flujos de interacción definidos, se ha realizado un prototipo sobre los 4 escenarios planteados en el proyecto. Para ello en primer lugar se ha realizado un *sketching* de las posibles interacciones, y finalmente se ha completado con un prototipo a bajo nivel en formato wireframe.

Fase 1: Sketching

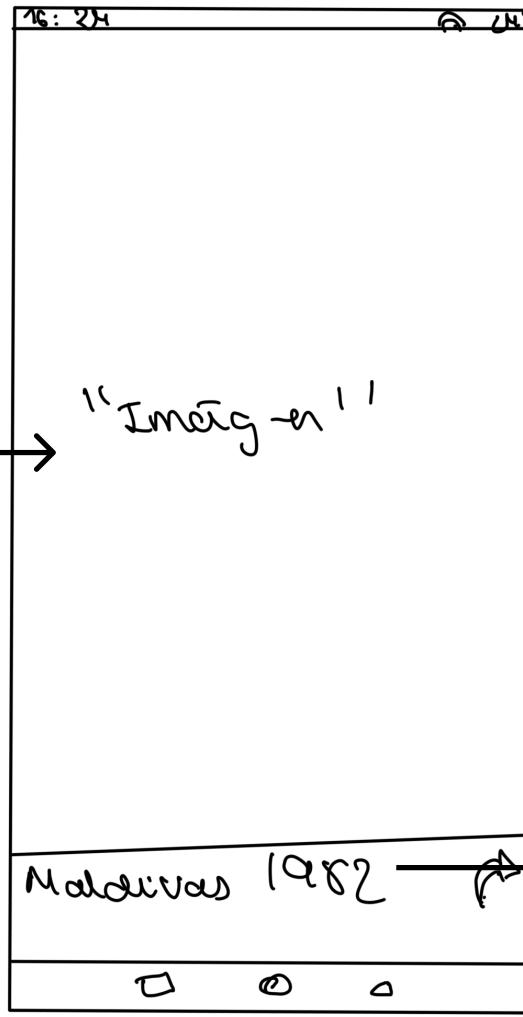
Para realizar esta primera fase de *sketching* se ha decidido realizar los esbozos de forma digital mediante una tablet, para facilitar el traslado al documento y agilizar su realización. Los *sketch* para cada uno de los escenarios son los siguientes:

Escenario 1: Búsqueda de un evento histórico

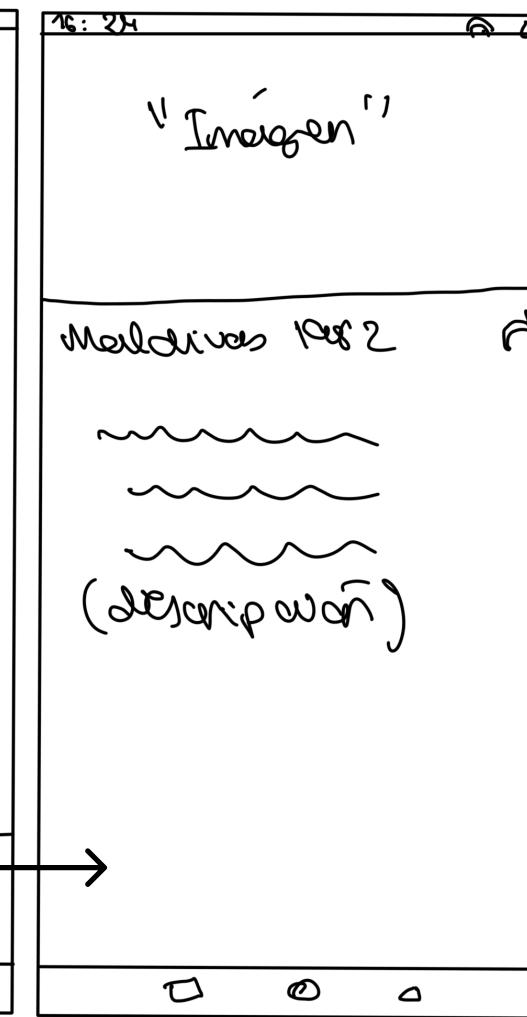




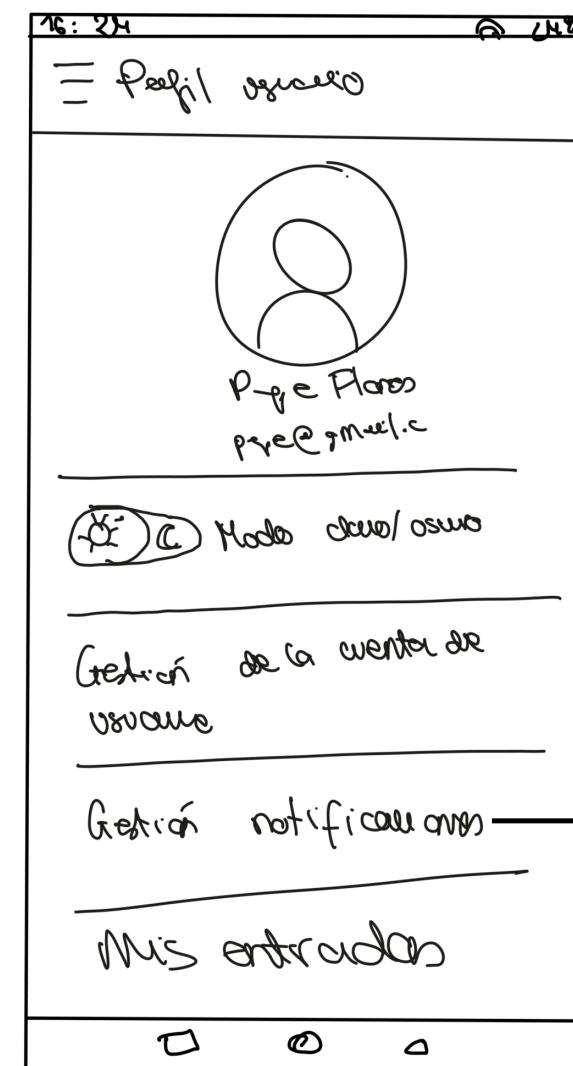
Pantalla sucesos históricos -
Barra de navegación



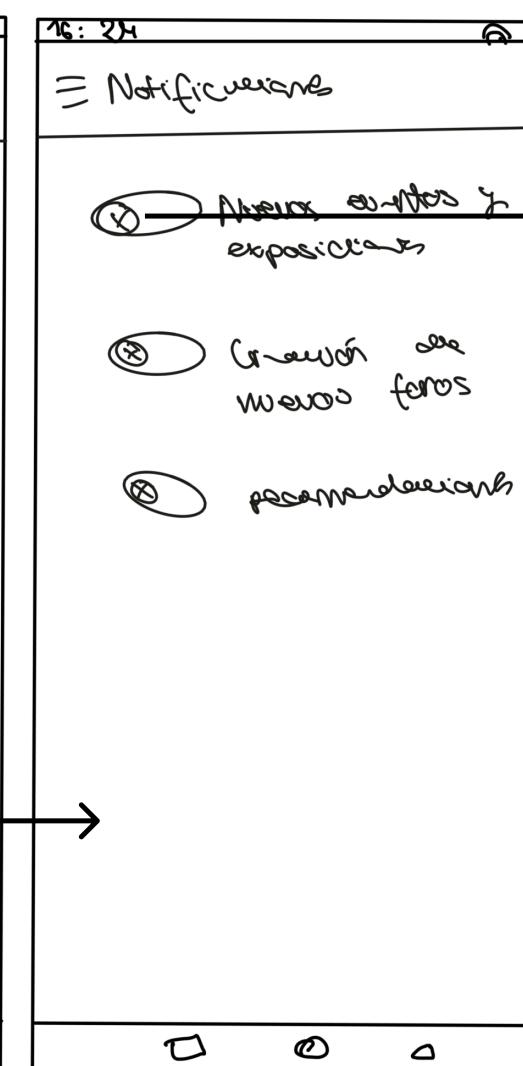
Pantalla imagen



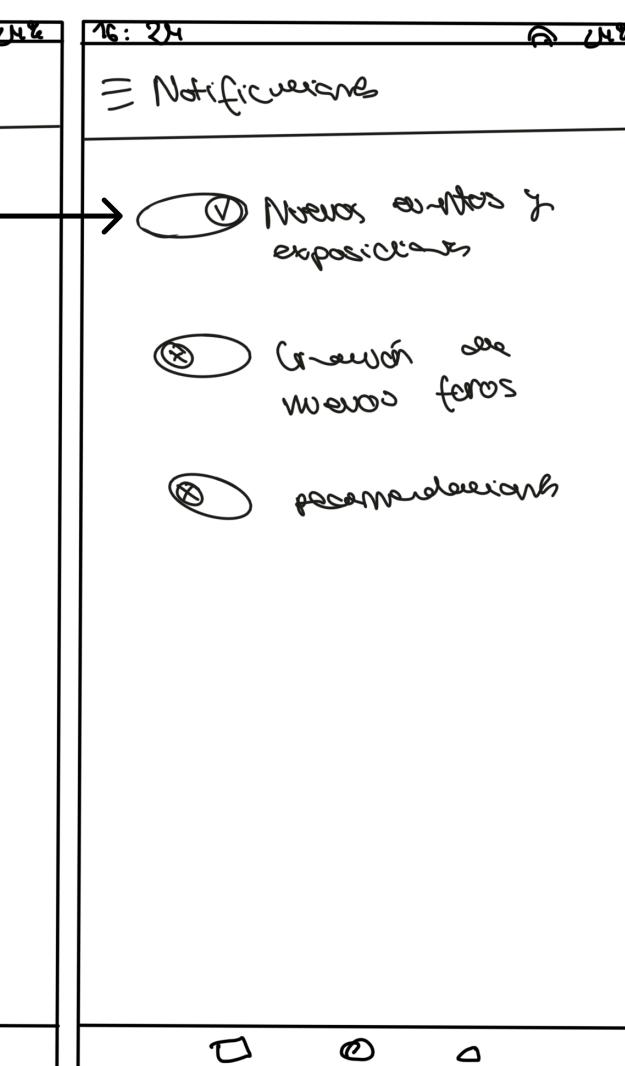
Pantalla imagen



Pantalla perfil de usuario

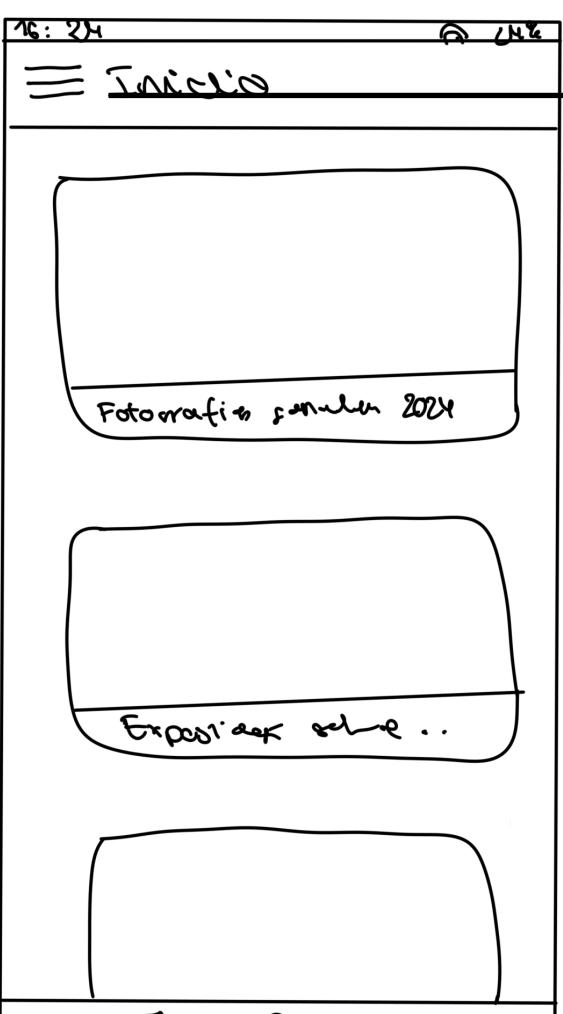


Pantalla perfil usuario -
notificaciones

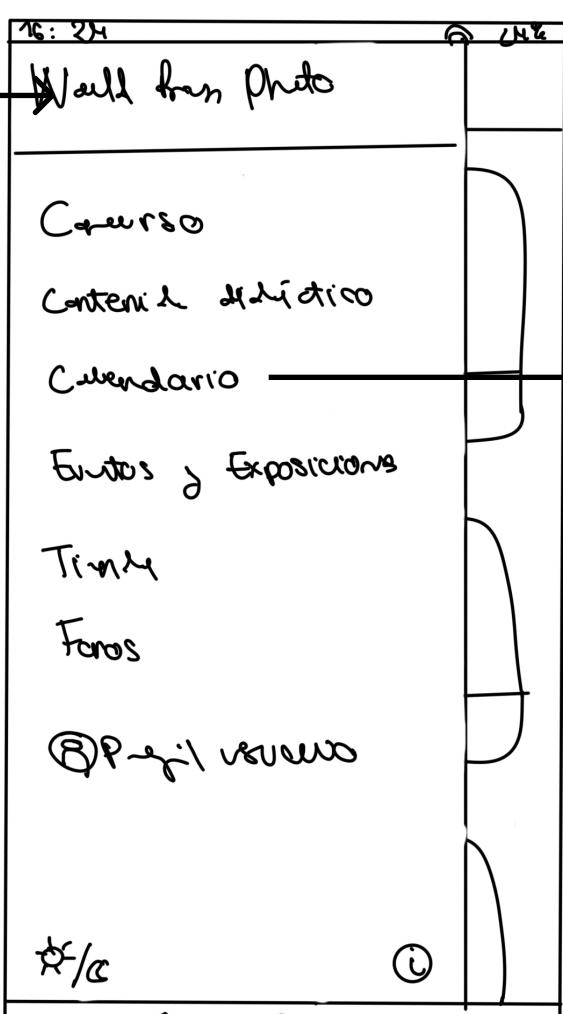


Pantalla perfil usuario -
notificaciones eventos activos

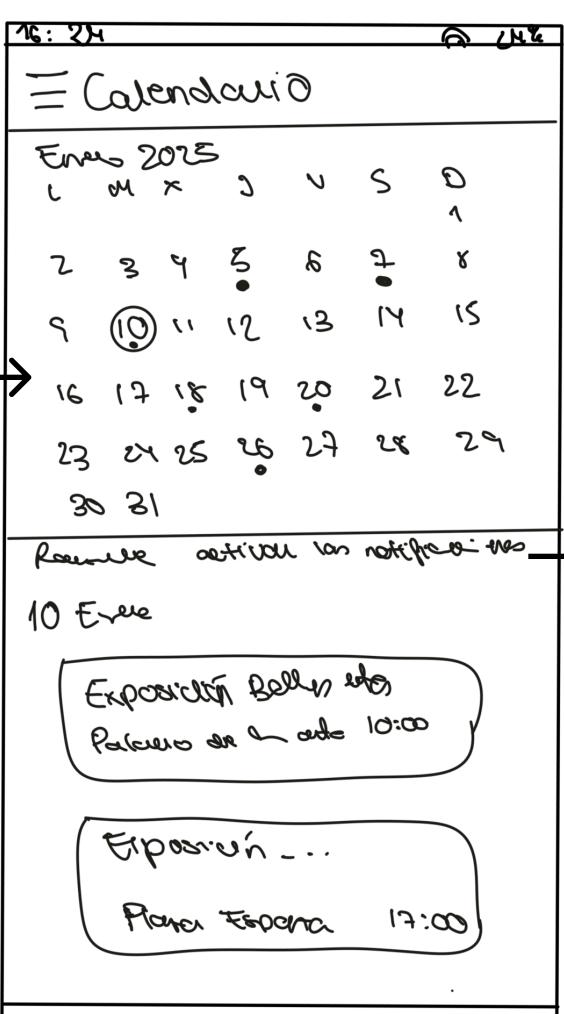
Escenario 2: Compra de entradas



Pantalla inicio

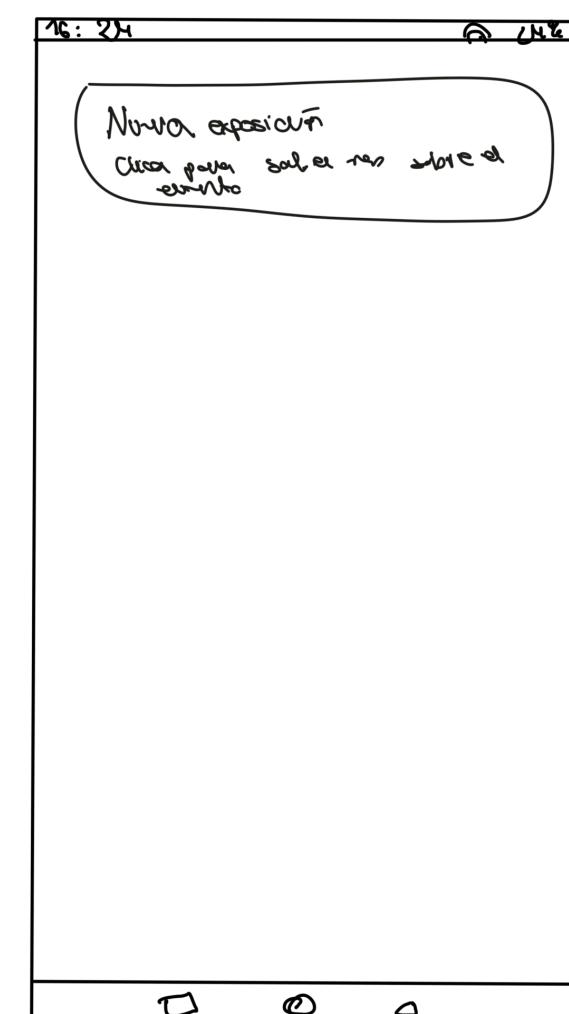


Pantalla inicio -
sección calendario

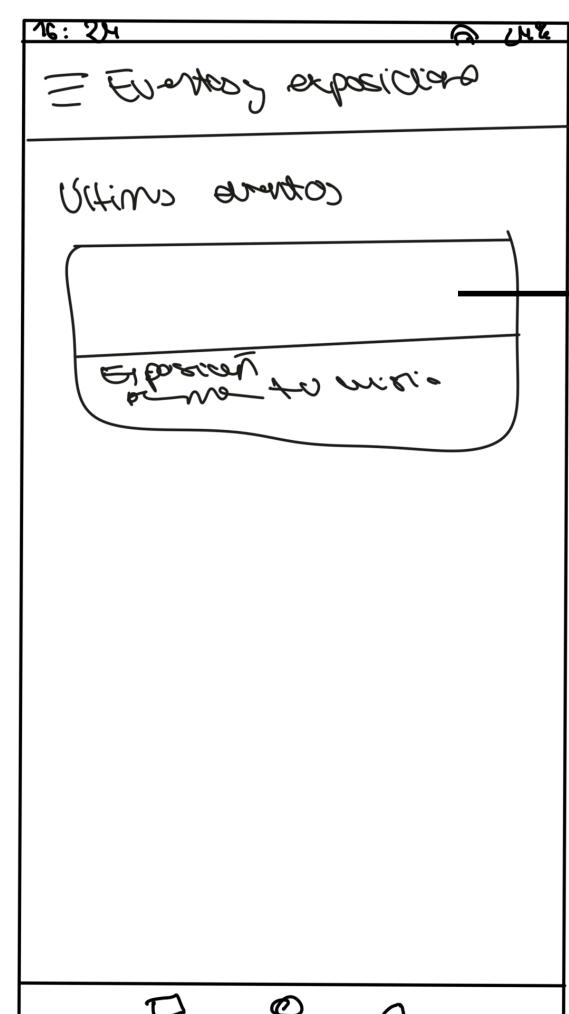


Pantalla calendario

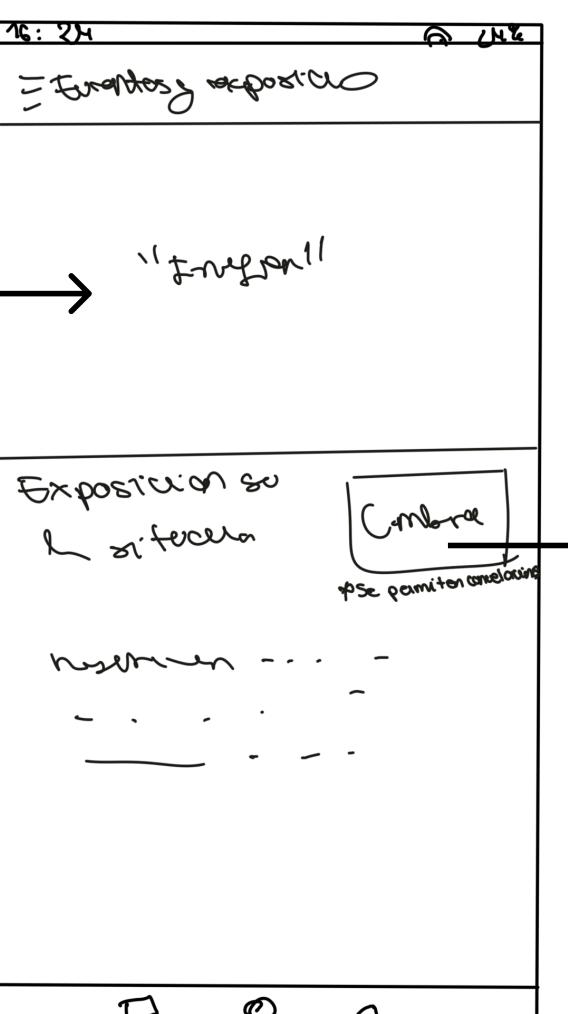
Pantalla perfil
de usuario



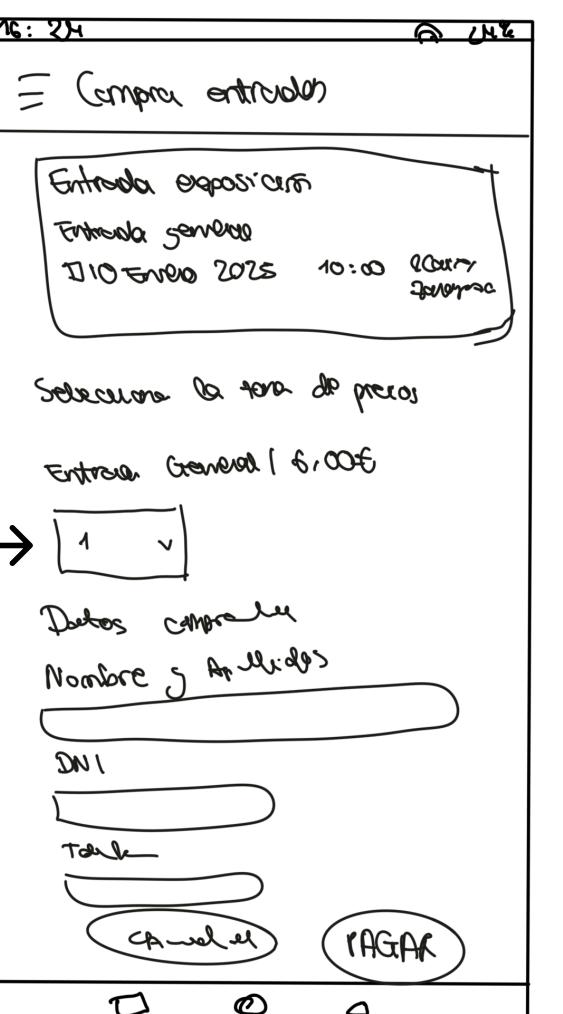
Notificación recibida



Pantalla eventos y
exposiciones

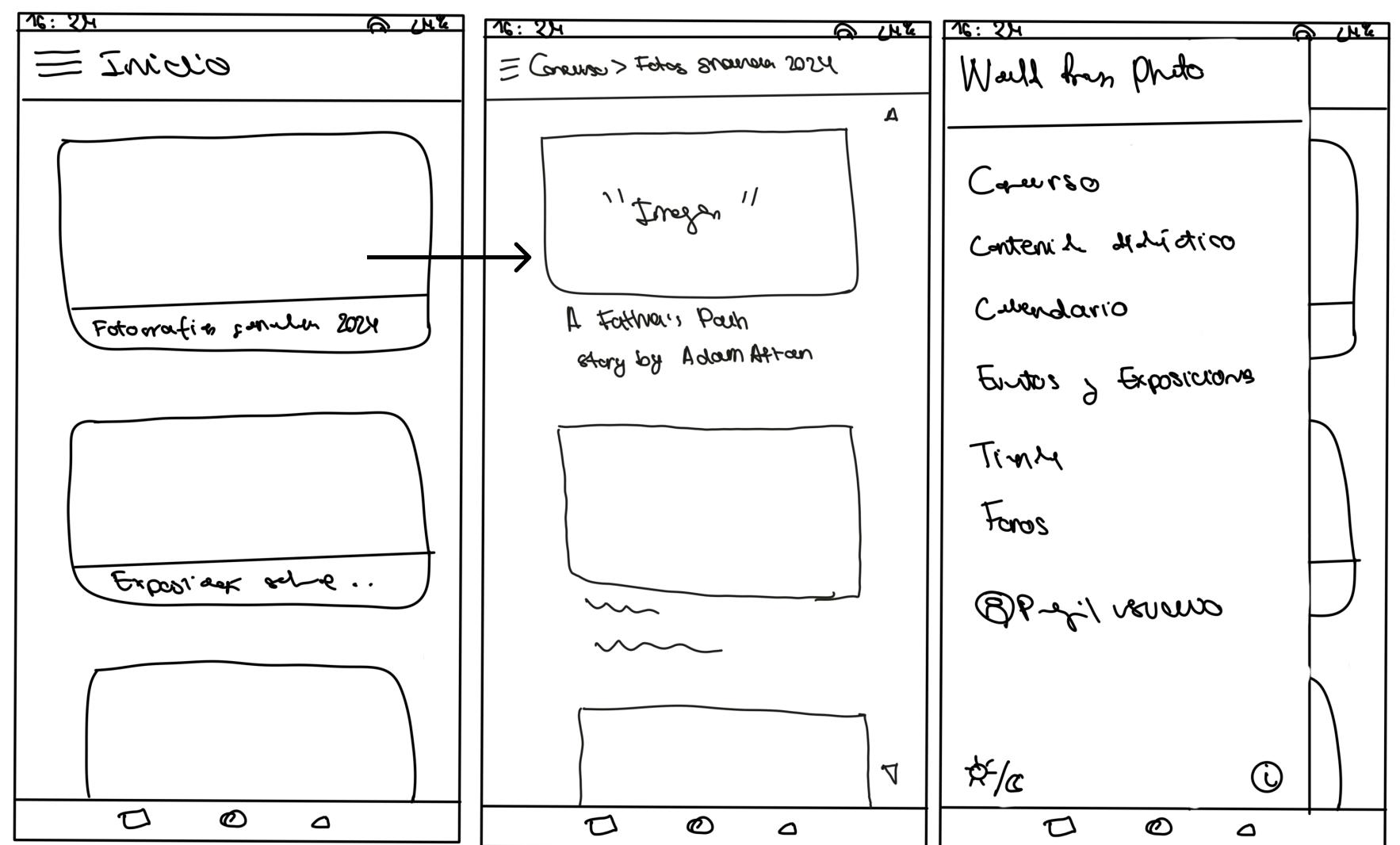


Pantalla eventos y
exposiciones -
descripción evento



Pantalla compra
entradas

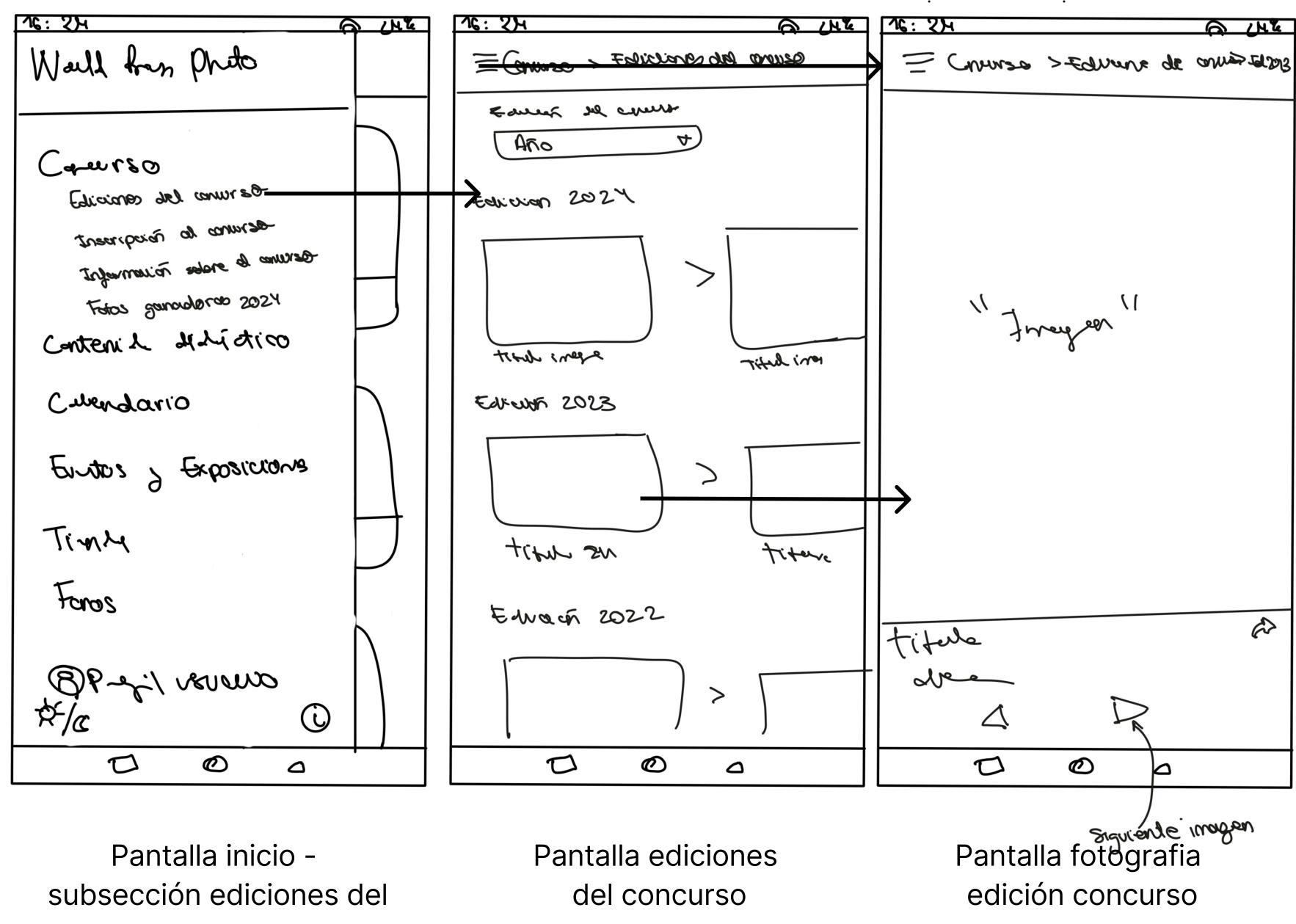
Escenario 3: Acceso a imágenes ganadoras



Pantalla inicio

Pantalla fotos ganadoras

Pantalla inicio - sección concurso

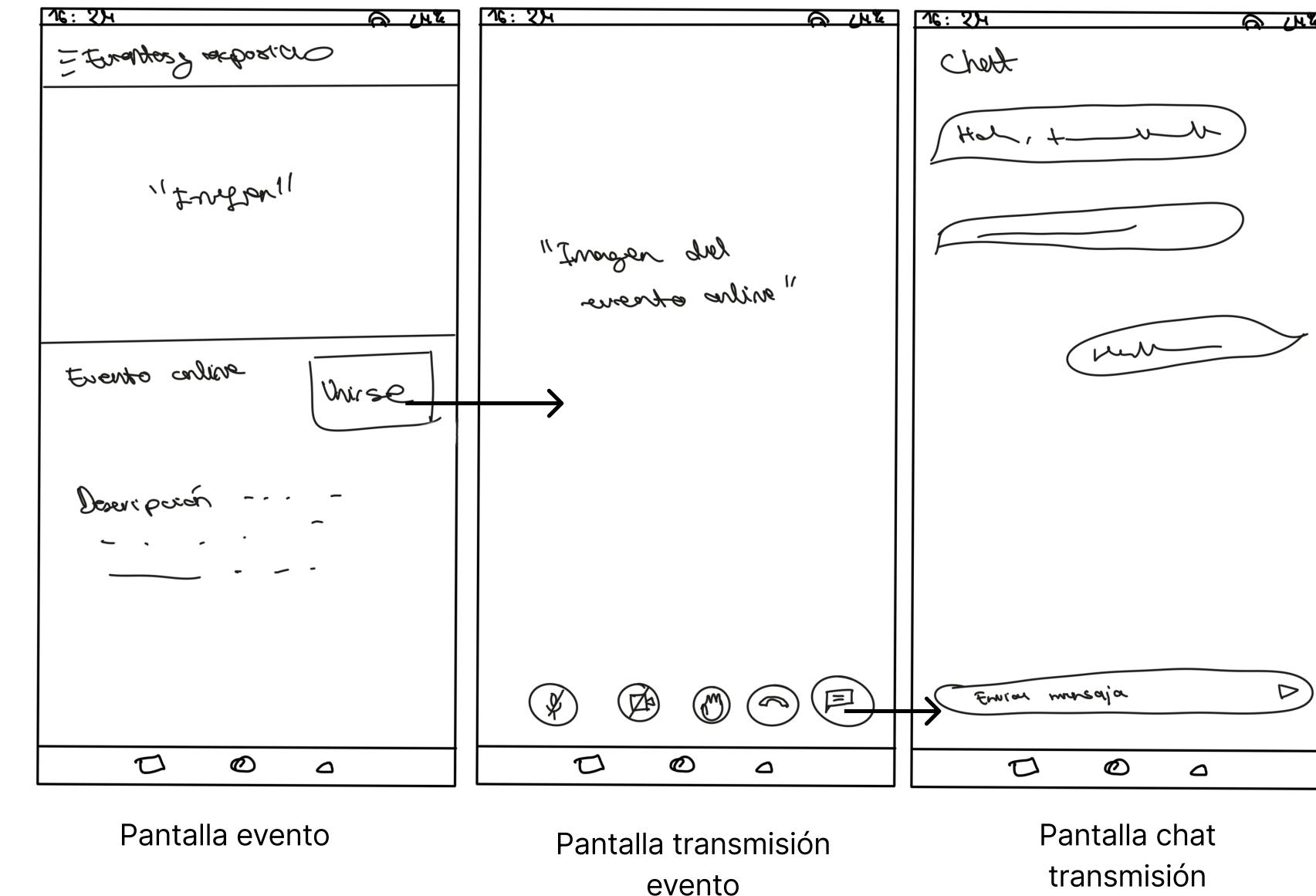


Pantalla inicio - subsección ediciones del concurso

Pantalla ediciones del concurso

Pantalla fotografía edición concurso

Escenario 4: Participación en un evento online



Pantalla evento

Pantalla transmisión evento

Pantalla chat transmisión



Pantalla foro post evento

Pantalla añadir comentario

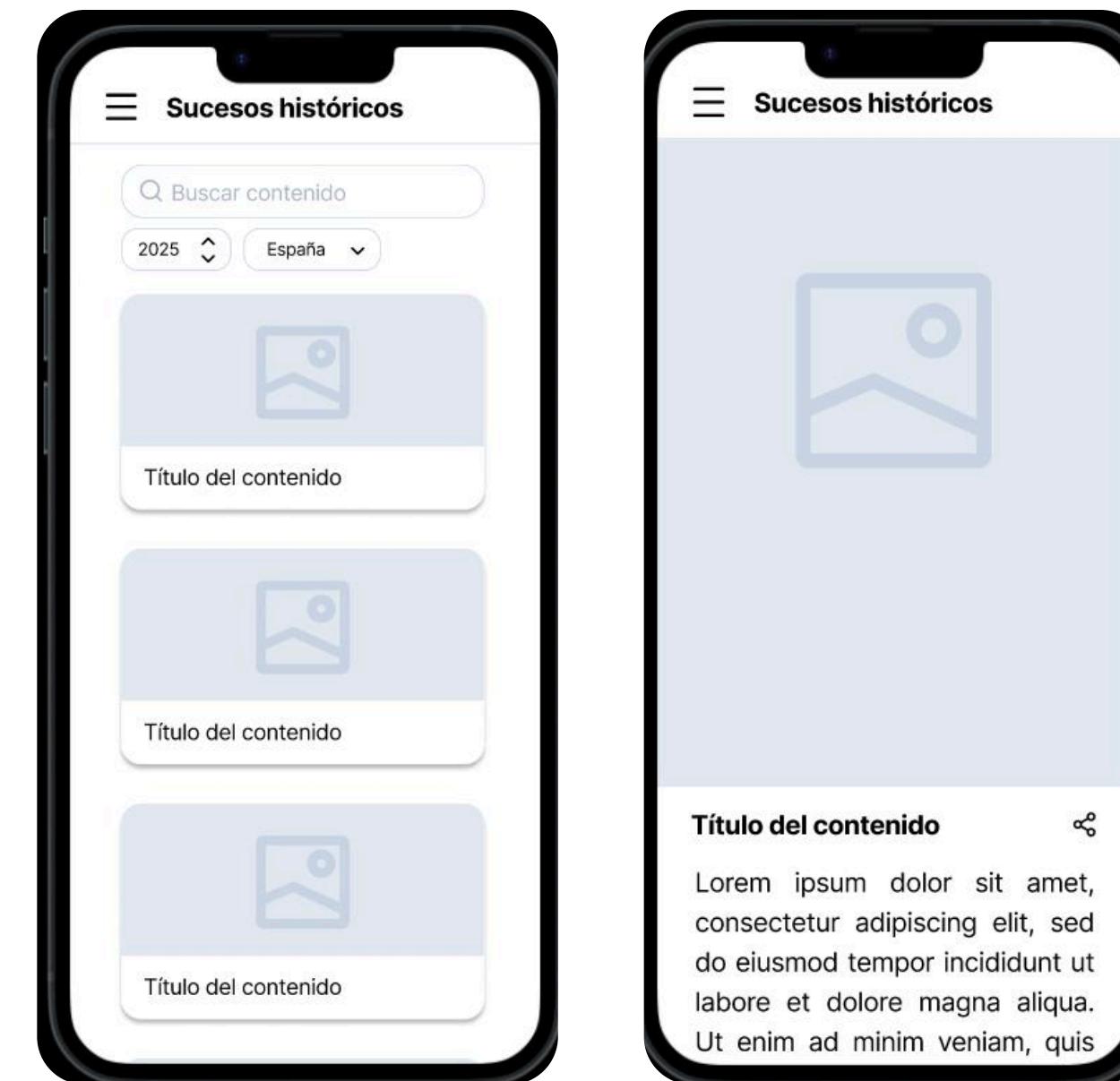
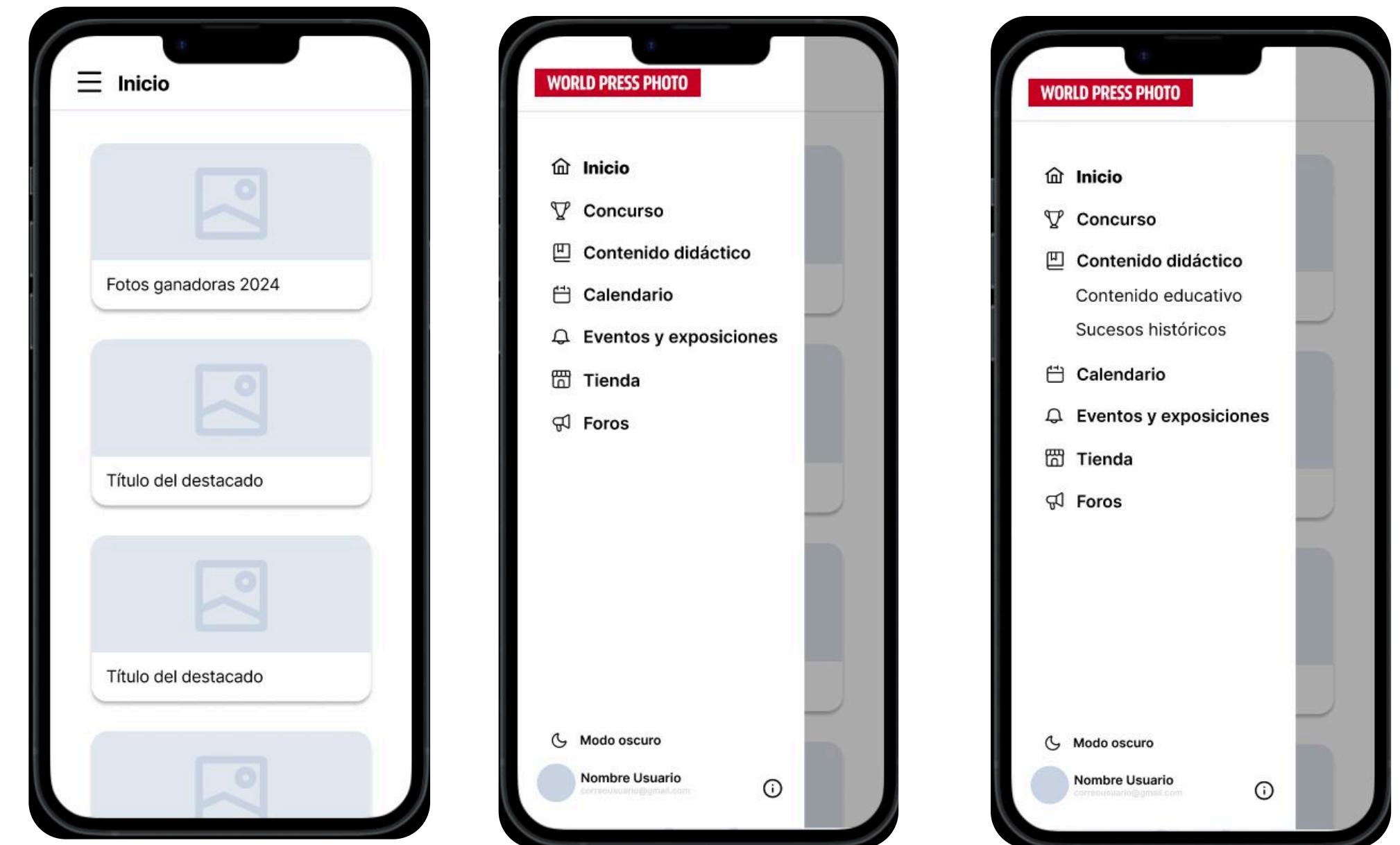
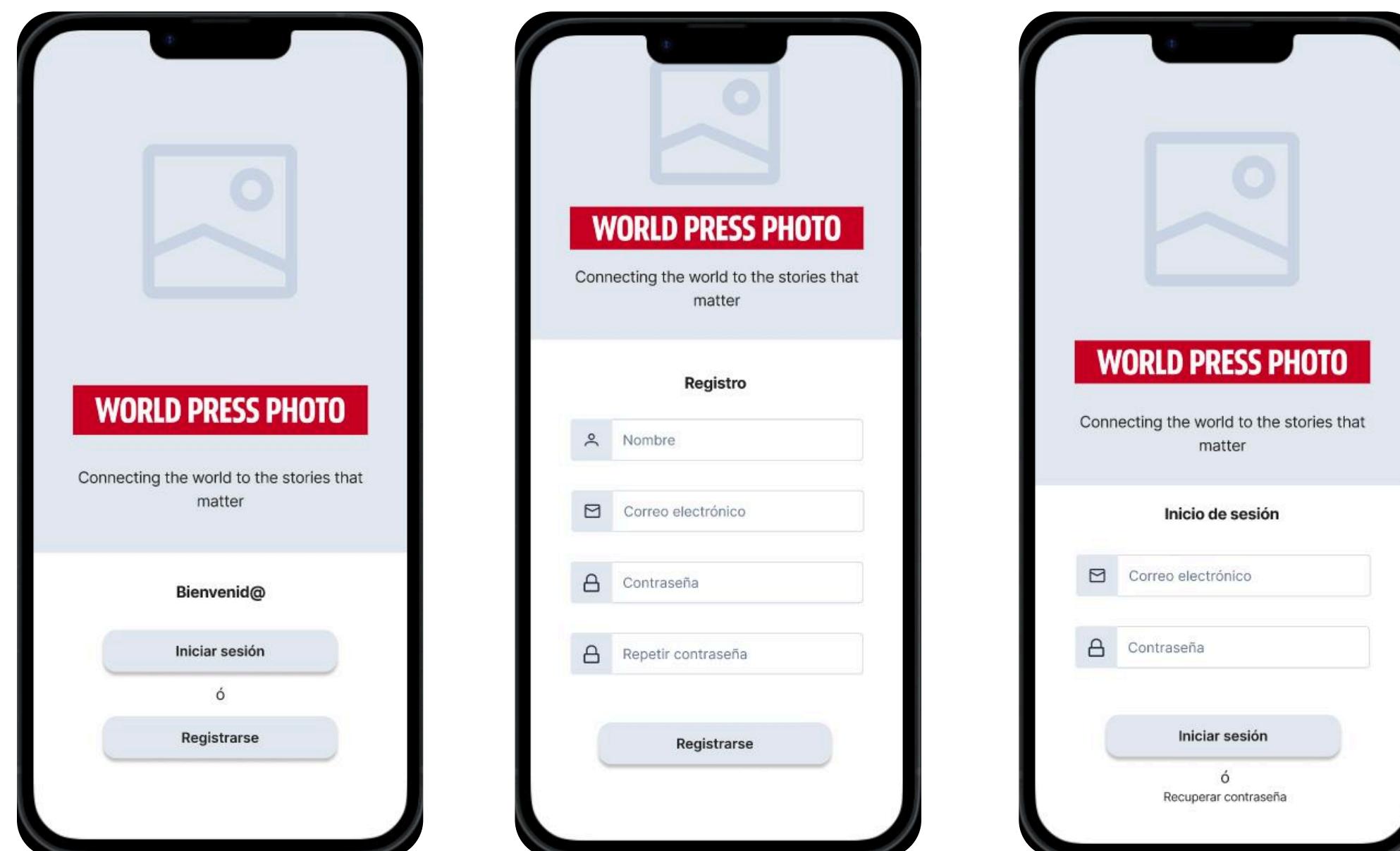
Pantalla foro post evento

Fase 2: Prototipo

En esta última fase se ha creado el prototipo interactivo en formato wireframe mediante la herramienta de Figma. Lo que significa que el prototipo realizado es de bajo nivel por lo que no cuenta con colores ni imágenes, este está centrado en representar el flujo de interacción. En el siguiente enlace se puede ver un [vídeo explicativo](#) de los 4 flujos de interacción que se han creado. Además se puede acceder al prototipo mediante este otro [enlace](#).

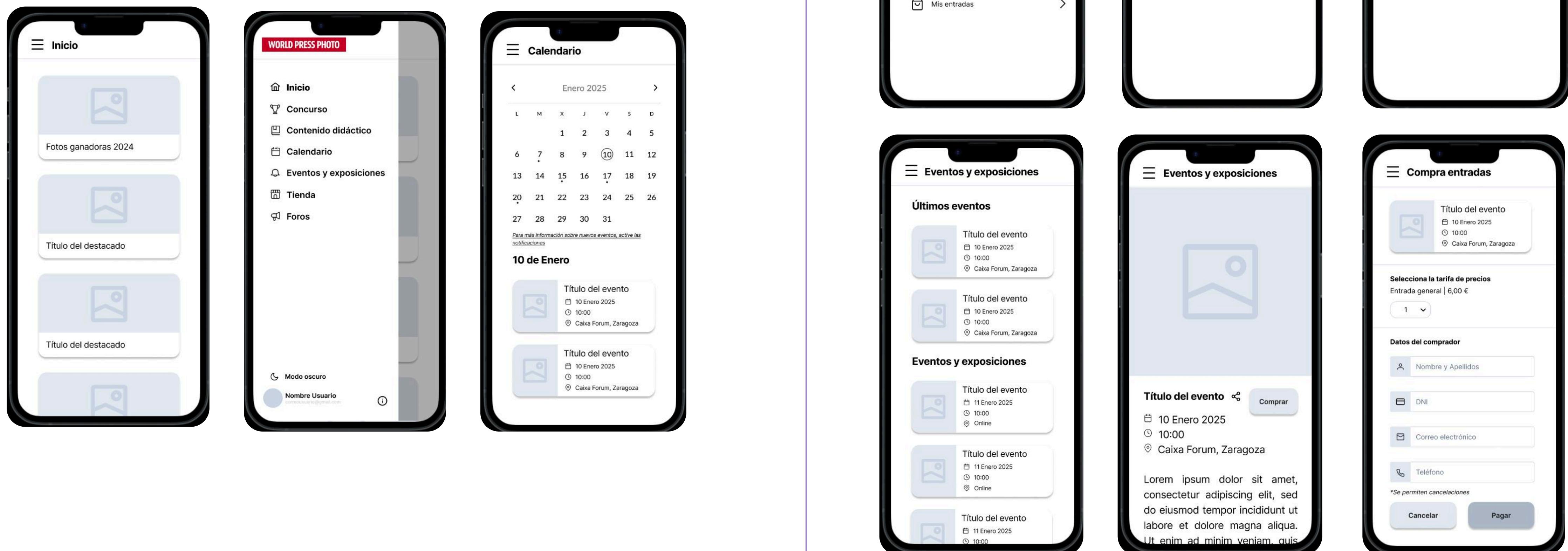
Escenario 1: Búsqueda de un evento histórico

En este primer escenario, el usuario Clara inciaba por primera vez la aplicación, y buscaba un suceso histórico concreto para enseñarlo y compartirlo con sus alumnos en su clase de historia. Por lo que en primer lugar, el usuario se registra y una vez está en la pantalla de inicio, mediante el menú de navegación busca la sección de "Sucesos históricos", desde la cual podrá filtrar el contenido para encontrar el suceso que desea y compartirlo. Se puede acceder al flujo de la interacción en este [enlace](#).



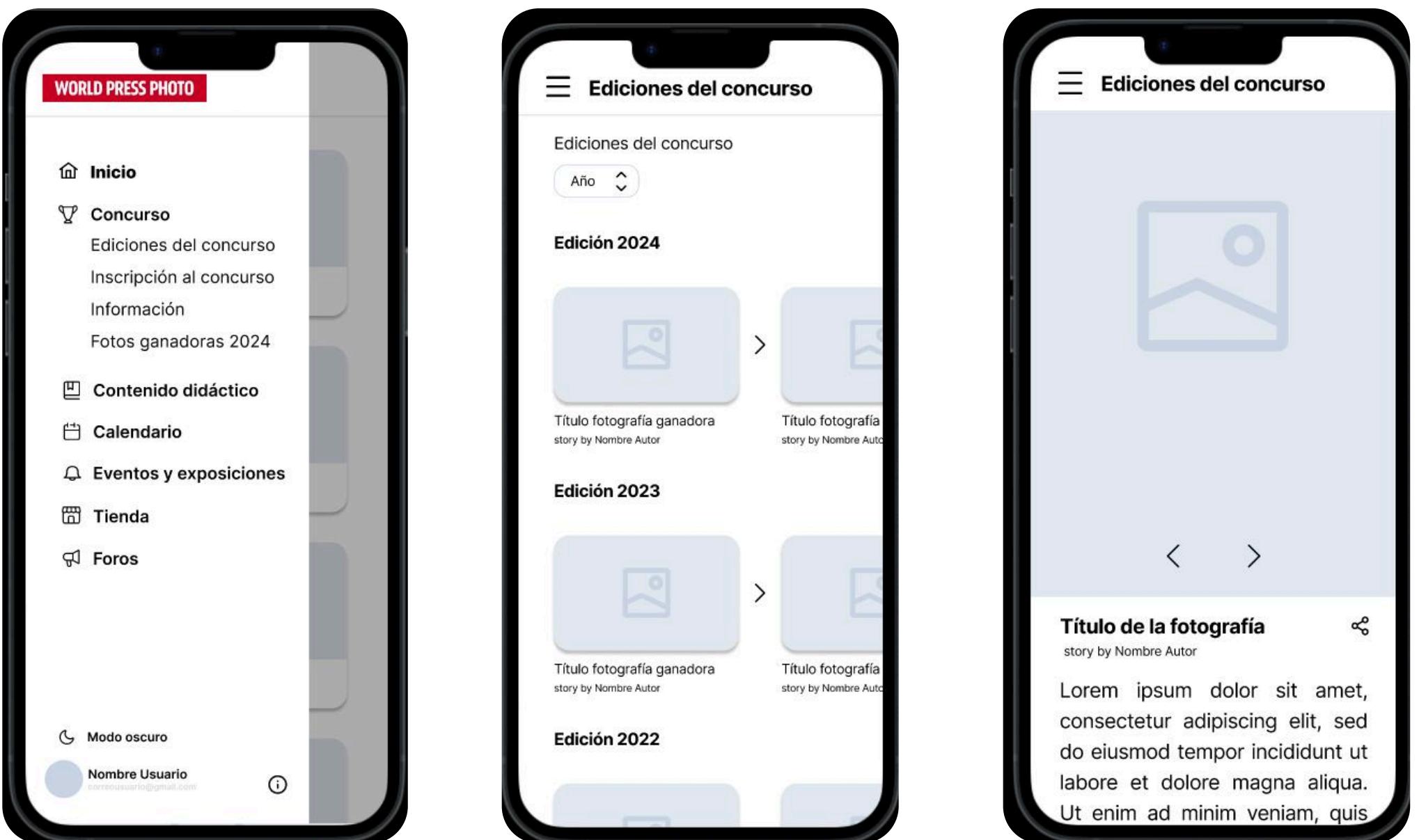
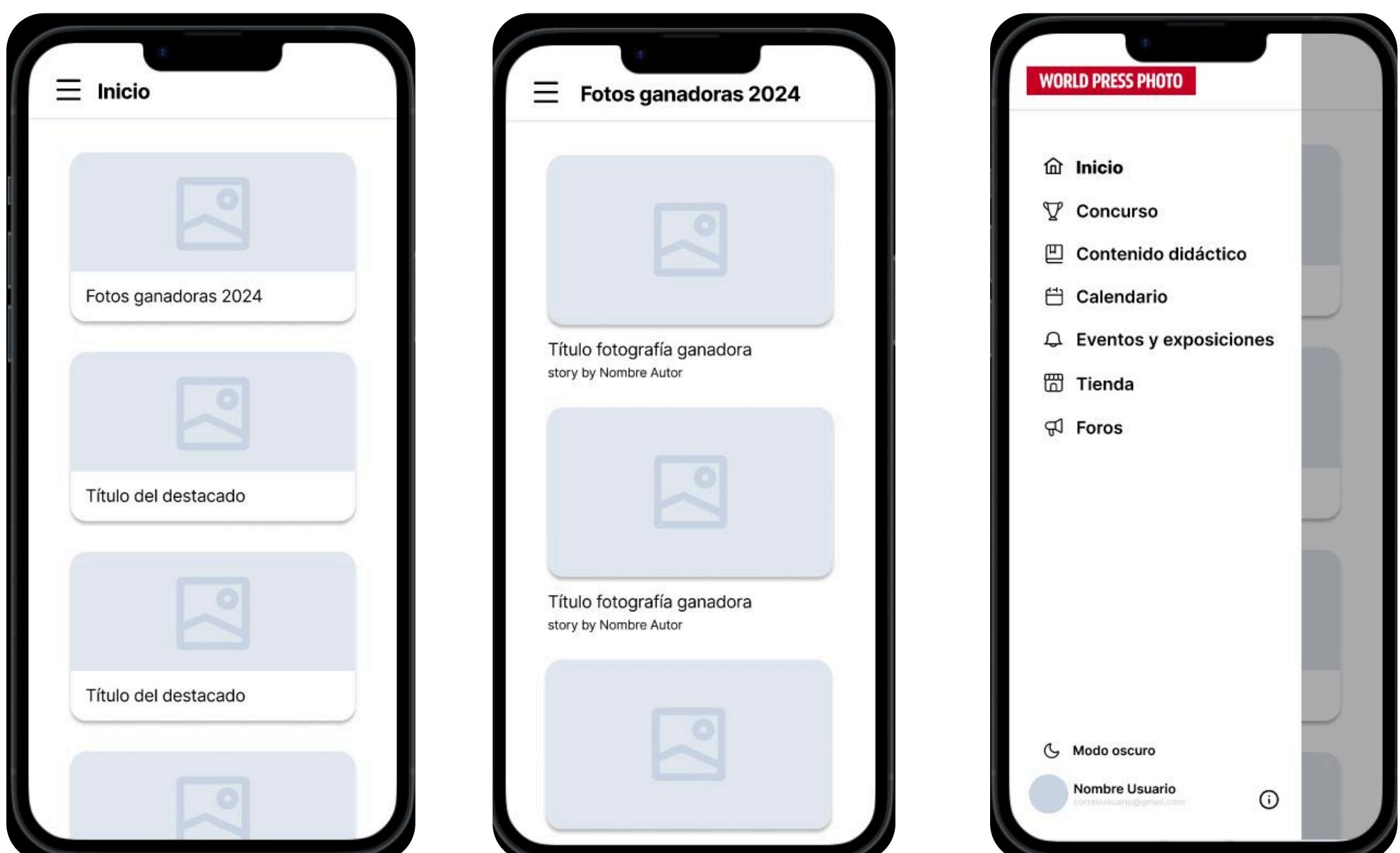
Escenario 2: Compra de entradas

En este segundo escenario, el usuario Clara buscaba eventos desde la sección de “Calendario”. Por lo que desde el menú selecciona la categoría de “Calendario” y consulta los eventos, como ninguno le convence clica el link el cual activa las notificaciones sobre nuevos eventos. Pasado un rato le llega una notificación que la redirige a la categoría de “Eventos y exposiciones”, desde la cual se puede ver ese último evento, el cual le llama la atención y por ello decide compar las entradas para ella y su clase de artes visuales. Se puede acceder al flujo de la interacción en este [enlace](#).



Escenario 3: Acceso a imágenes ganadoras

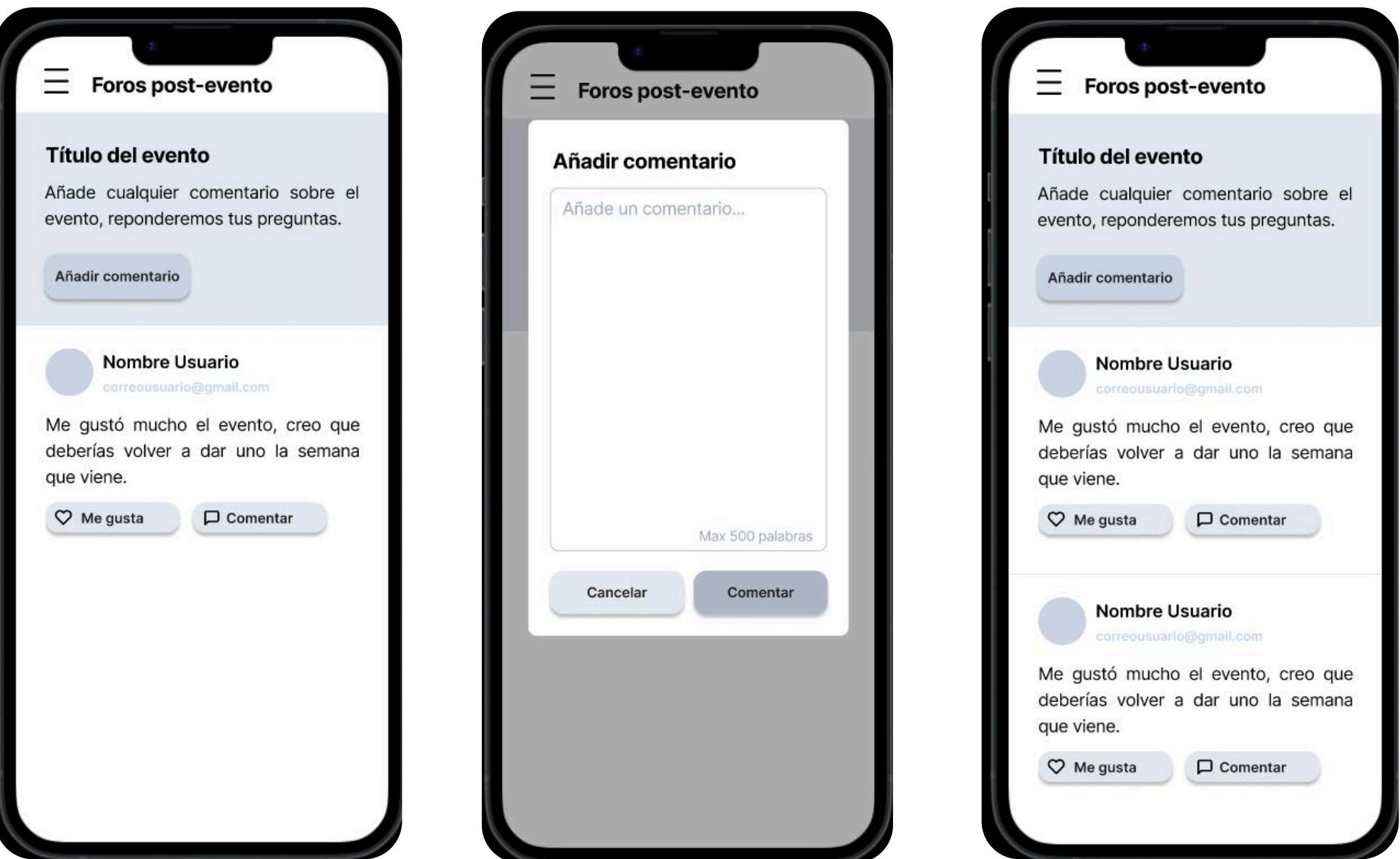
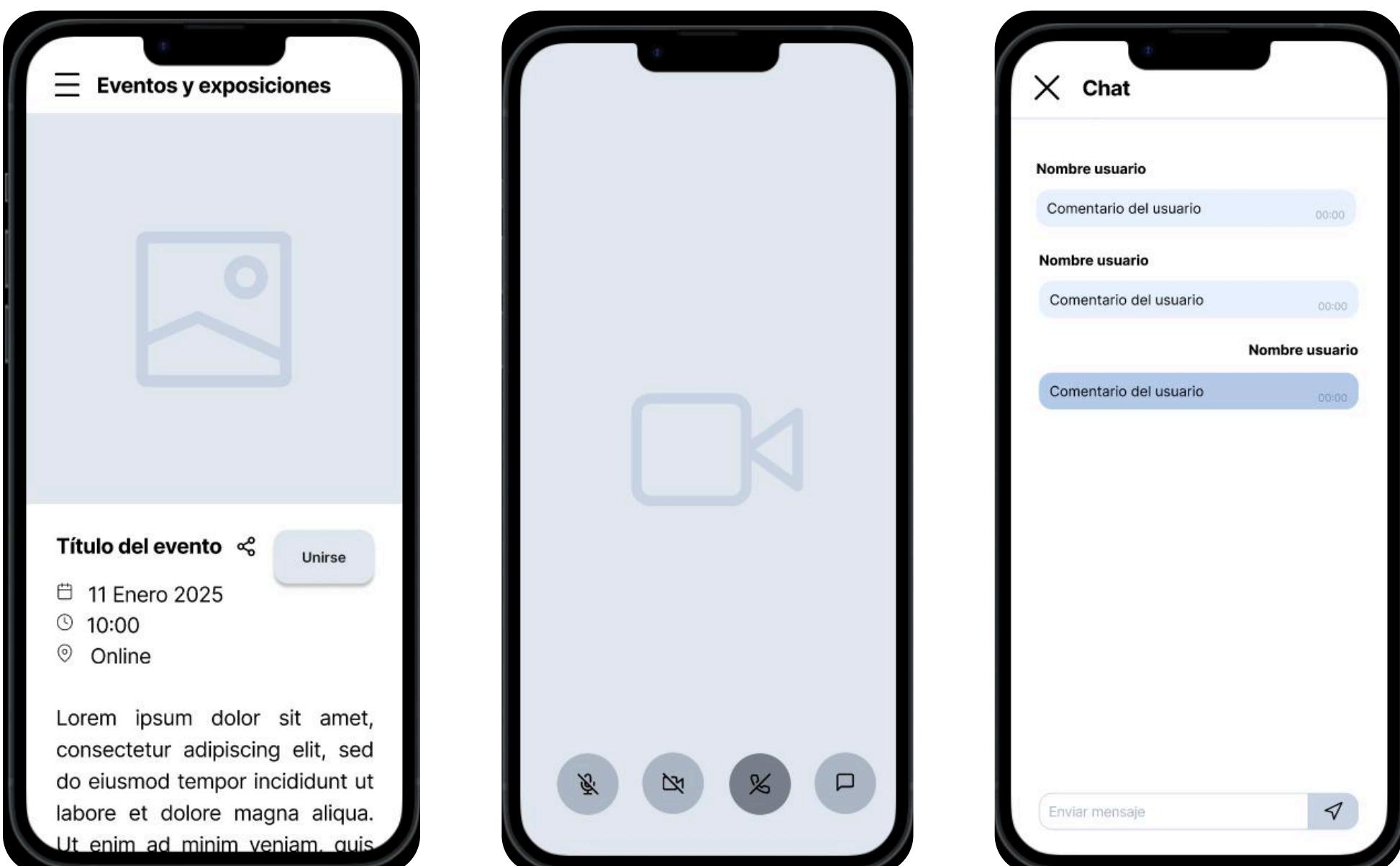
En este tercer escenario, el usuario Sofía en primer lugar se registra en la aplicación como se puede ver en el escenario 1. Una vez se ha registrado, Sofía quiere consultar las imágenes ganadoras del concurso de otros años. Desde la pantalla de inicio ve un destacado “Fotos ganadoras 2024”, le clica y explora un poco, pero prefiere desde el menu de navegación explorar otras ediciones del concurso. Por lo que clica en la categoría “Concurso” y en la sección “Ediciones del concurso”, desde la cual decide explorar el año 2023. Se puede acceder al flujo de la interacción en este [enlace](#).



Escenario 4: Participación en un evento online

En este último escenario, a Sofía le llega una notificación como que el evento al que se había apuntado acababa de iniciar su transmisión en directo, por lo que Sofía clica la notificación y aparece en la pantalla de la descripción del evento, desde la cual se puede unir a la transmisión clicando el botón "Unirse". Una vez en la transmisión puede activarse el micrófono, chatear o colgar la llamada. Cuando termina el evento le llega a Sofía otra notificación sobre que el evento ha concluido y se ha creado un foro post-evento, en el cual Sofía decide añadir un comentario.

En este [enlace](#) se puede encontrar el flujo de la interacción, en el que hay que tener en cuenta que no se ha añadido la aparición de las notificaciones, por lo que se puede acceder a las secciones mediante el menú de navegación.



Bibliografía

Jiménez, L y González, P. (2021). Cuaderno de la Arquitectura de la Información. Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Design Toolkit. (s.f.). Exploring. <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/exploring/>

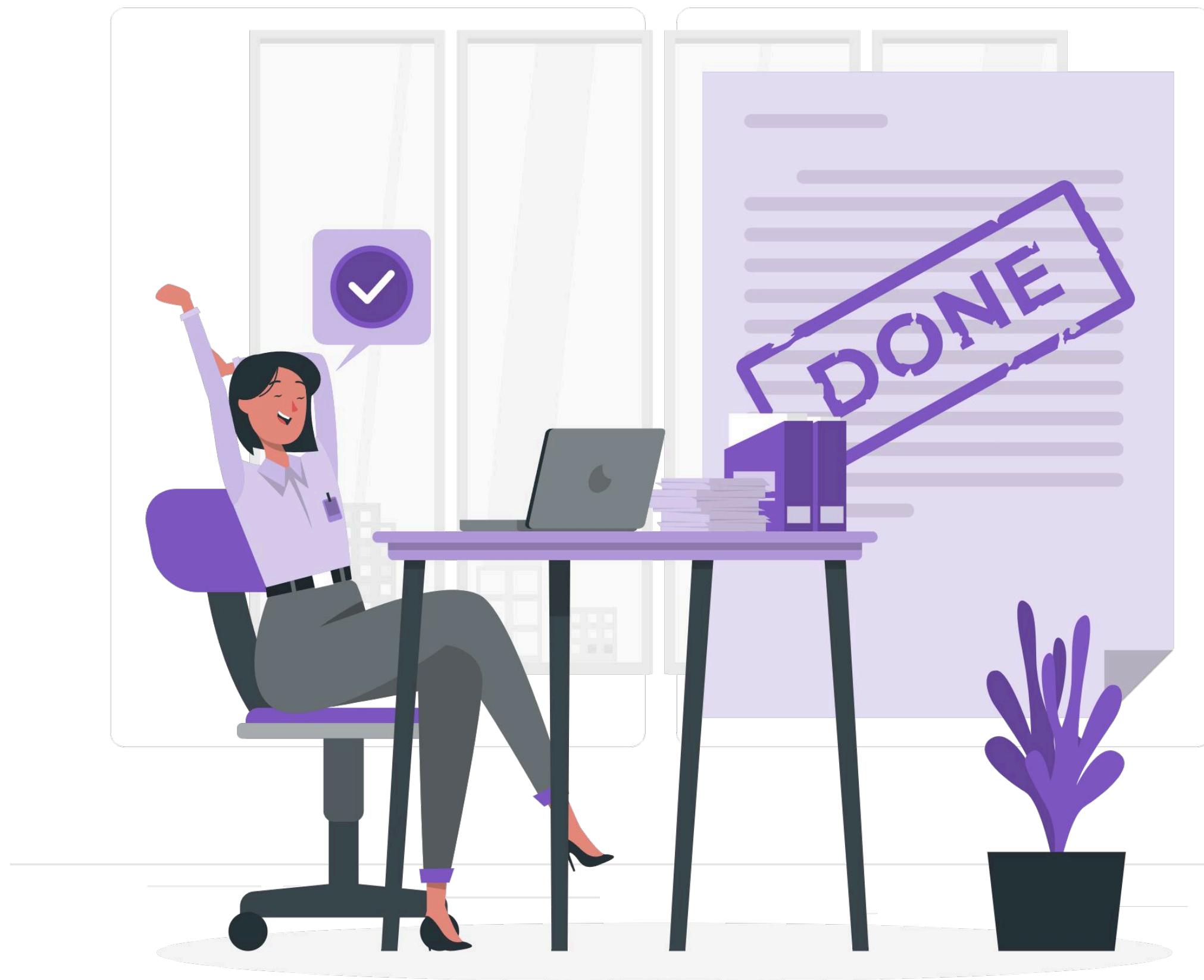
Design Toolkit. (s.f.). Prototipado. <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/prototipado/>

Design Toolkit. (s.f.). Prototipado guía. <https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/guia/prototipado/>

Ilustraciones libres de Storyset <https://storyset.com>



Anexos



Anexo I: Escenarios

Escenario 1: Búsqueda de un evento histórico

Clara está en plena clase de historia, explicando cómo sucedió y en qué consistió la guerra de las Maldivas en 1982. Antes de terminar la clase, considera que sería interesante enseñar a sus alumnos algunas de las imágenes que recoge World Press Photo y compartirlas con ellos. Clara suele utilizar este tipo de plataformas para buscar imágenes que puedan generar impacto en sus clases, pero de normal suele ser complicado encontrar una imagen adecuada. Uno de sus compañeros de trabajo le recomendó que se descargara la aplicación de World Press Photo en su teléfono, que dispone de una sección orientada a educadores y es muy sencillo buscar fotografías acerca de cualquier suceso histórico, por lo que Clara coge su teléfono móvil, abre la aplicación y desde el menú principal accede a la sección de contenidos didácticos.

Una vez dentro de la sección, Clara ve en destacados algunos de los eventos históricos más importantes a nivel mundial, scrollea para tener una visión general de lo que puede encontrar, pero finalmente decide utilizar otros medios de búsqueda. En la zona superior de la aplicación, se ve una barra de búsqueda acompañada de dos filtros, uno que permite filtrar el contenido por años y otro por localización. En ese momento Clara decide utilizar los filtros indicando el año 1982 y Argentina, y clicar en el botón buscar. Inmediatamente se realiza la búsqueda y aparece en pantalla una gran cantidad de imágenes relacionadas con el suceso, además de otras imágenes. A pesar de haber obtenido algunas imágenes interesantes, Clara decide indicar en la barra de búsqueda la palabra Maldivas, para reducir aún más la cantidad de resultados obtenidos tras la búsqueda. Tras obtener los resultados, Clara clica en una de las imágenes que le llama la atención y comprueba que aparece una descripción bastante extensa sobre el contexto de la imagen. Clara decide compartirla con sus alumnos para que estos también puedan visualizarla desde sus dispositivos móviles.

Con esto Clara ha cumplido con su objetivo, ha encontrado una gran variedad de imágenes relacionadas con el contenido didáctico de su clase, y además ha podido compartirlas con sus alumnos para que estos también puedan visualizarlas y leer detenidamente el contexto histórico de la imagen.

Escenario 2: Compra de entradas

Clara está en casa buscando información sobre posibles exposiciones fotográficas, desea realizar una excursión con su clase de artes visuales pero aún no sabe a dónde. Clara recuerda que en la nueva aplicación de World Press Photo suelen realizar algunos eventos, por lo que decide buscar a ver si encuentra alguno que le llame la atención.

Clara abre la aplicación, y desde el menú principal entra en la sección de "Calendario". Desde esta sección se puede ver un calendario con los próximos eventos y además aparecen listados en la parte inferior. Clara no encuentra ningún evento que le llame la atención, pero ve un texto informativo el cual dice lo siguiente: "Recuerde activar las notificaciones de eventos y exposiciones". El texto aparentemente es clicable, por lo que Clara decide clicar sobre él lo que le redirige a su perfil de usuario y ahí ve una opción que permite activar las notificaciones de eventos y exposiciones, por lo que decide dejarlas activas.

Pasada una media hora, de repente Clara recibe una notificación de la aplicación, informando sobre una nueva exposición. La exposición es perfecta para ella y su clase, por lo que no se lo piensa más y decide comprar las entradas (no vaya a ser que se agoten). Clara clica en descripción sobre el evento, y ve cómo aparece un botón con el texto "Entradas", además ve otro pequeño texto que dice "Se permiten cancelaciones", lo que le deja más tranquila, por si alguno de los alumnos no pudiera asistir. Clara clica en el botón y le lleva a una página en la que tiene que indicar su información personal, el número de entradas que desea y el precio de las mismas. Cuando le da al botón siguiente se muestra un resumen de la compra que va a realizar y el botón "Pagar", Clara clica en el botón y le redirige a una plataforma de pago externa.

Finalmente Clara ha conseguido sus entradas para visitar una exposición con su clase.

Escenario 3: Acceso a imágenes ganadoras

Sofía lleva años queriendo participar en el concurso World Press Photo, después de 10 años de experiencia en la fotografía documental ha decidido que no quiere dejar pasar un año más sin participar en el concurso, pero para ello quiere estar bien preparada. Sofía ya lleva años visualizando cada una de las imágenes premiadas en el concurso, pero esta vez es diferente, ya que tiene que prepararse para conseguir su objetivo.

Este año, World Press Photo dispone de una aplicación móvil desde la cual puede acceder a ver las imágenes, por lo que Sofía estando en el mismísimo sofá de su casa decide instalar la aplicación para poder empezar su investigación. Sofía abre la aplicación, y nada más entrar aparece en la pantalla principal destacado un anuncio sobre las fotografías ganadoras del concurso de este año 2024, por lo que decide empezar su investigación por ahí. Sofía clica en el destacado, lo que le lleva a una pantalla en la que aparece una lista de imágenes, con una miniatura de la imagen y el título asignado. Sofía cree que sería interesante poder ver las imágenes de distintos años, para así ella poder hacer su propio análisis. Sofía para ello clica en el menú lateral izquierdo, donde al desplegarse se puede ver la categoría “Concurso”. Al clicar le aparecen agrupadas las distintas imágenes por año y un filtro que le permite seleccionar el año que desea consultar, por lo que Sofía selecciona el año 2023, para así empezar a consultar las imágenes premiadas el año pasado.

Como Sofía está interesada en visualizarlas todas, decide clicar en la primera imagen de la lista, al darle aparece la imagen ocupando casi toda la pantalla, bajo la imagen aparece la descripción de la misma, y en la parte inferior dos flechas, una para visualizar la siguiente imagen y otra para ver la anterior. Por lo que decide clicar en la flecha siguiente, para continuar viendo las imágenes premiadas.

Sofía ha cumplido con su objetivo, pudiendo ver de forma sencilla las imágenes premiadas durante distintos años.

Escenario 4: Participación en un evento online y foros de discusión

Sofía acaba de salir de su trabajo, son las seis de la tarde y se ha montado en un autobús para volver a casa. La semana pasada decidió apuntarse a un evento online que se organizaba desde la plataforma de World Press Photo, a pesar de que no le daba tiempo a llegar a su casa, pensó que desde la aplicación, mientras volvía en el autobús, podría conectarse sin ningún problema. En ese momento Sofía busca un sitio en el autobús, y nada más sentarse recibe una notificación de la aplicación como que el evento ha comenzado.

Sofía clica en la notificación que ha recibido, lo que la redirige directamente a la descripción del evento, donde aparece un botón con el texto “Unirse”, en la pantalla además se indica que el evento ya ha comenzado, por lo que Sofía clica en el botón y se une a la transmisión. Mientras se está llevando a cabo el evento, Sofía realiza alguna participación en el chat habilitado para los participantes, y una vez finalizado el evento, en la tanda de preguntas, los coordinadores del evento le permiten activar el micrófono para intervenir.

Tras terminar el evento, la aplicación le recomienda un nuevo evento organizado para el próximo mes, el cual también le podría interesar. Además, le llega una notificación sobre la creación de un foro del evento, el cual han creado los organizadores, por si alguno de los participantes quiere compartir su opinión o dejar alguna pregunta a los ponentes. Sofía clica en la notificación, lo que la lleva directamente al nuevo foro creado, no pudo plantear todas sus dudas en el turno de preguntas, por lo que decide dejar una en el foro. Para ello Sofía clica en el botón con el texto “Añadir comentario”, por el momento nadie ha participado, por lo que el suyo es el primero. Al clicar en el botón se abre un cuadro de texto en el que Sofía introduce su pregunta, y dos botones distintos “Cancelar” y “Enviar”. Sofía clica en el botón enviar participando así en el foro.

Tras esto se puede concluir que se han cumplido con los objetivos, Sofía ha conseguido unirse al evento sin problema desde la aplicación, y además ha participado en un foro de discusión. Todo esto de forma fluida y cómoda, aprovechando así su trayecto en autobús.

Anexo II: User journeys

Escenario 1: Búsqueda de un evento histórico

User steps <small>What is each step of the user journey?</small>	Conciencia	Descubrimiento	Consideración	Uso	Fidelización
Touchpoints <small>¿Cuándo interacciona el usuario con el producto?</small>	Un compañero de trabajo de Clara le recomienda la aplicación	Clara está dando una de sus clases y se le ocurre que le gustaría encontrar una imagen sobre lo sucedido durante la guerra de las Maldivas de 1982	Exploración de la sección "Contenidos didácticos"	Uso de la barra de búsqueda Clic en la imagen de interés Visualización de la imagen y su descripción Clic en compartir imagen	Clara ha encontrado la imagen que estaba buscando
Acciones <small>¿Qué acciones lleva a cabo en cada paso? ¿Qué hace para poder continuar y pasar al siguiente paso?</small>	Clara escucha que la aplicación de Worl Press Photo puede ser útil para sus clases Clara decide descargar la aplicación	Abre la aplicación por primera vez Clica en el menú principal y ve la sección "Contenidos didácticos"	Clara explora los eventos históricos destacados nada más entrar en la sección Clara decide utilizar los filtros de búsqueda para encontrar la imagen perfecta	Introduce la palabra "Maldivas" para definir el resultado Explora entre los resultados y selecciona la imagen que le llama la atención Accede a la descripción de la imagen y comprueba su veracidad Comparte la imagen con sus alumnos	Clara dispone de la imagen y la ha podido compartir con sus alumnos
Pain points <small>¿Qué obstáculos se encuentra?</small>	Clara no ha tenido mucha suerte con aplicaciones y sitios web de estas características	Clara es la primera vez que usa la aplicación durante una clase Le suele ser complicado encontrar la imagen perfecta en sus clases	Recibir demasiados resultados de búsqueda que no sean útiles	Dificultad de selección de la imagen adecuada Falta de contexto en la descripción de la imagen seleccionada	Clara podría no encontrar la imagen perfecta en algún otro momento
Emociones <small>¿Cómo se siente el usuario durante su interacción con el producto?</small>	Clara desconfía, pero al mismo tiempo tiene esperanza de que esta app pueda funcionarle	Clara no está segura de si encontrará lo que busca	Interés en encontrar la imagen perfecta, pero frustración e incertidumbre por si no sucediera	Contenta y satisfecha por haber encontrado la imagen adecuada	Clara siente que la aplicación es muy útil para sus clases
Oportunidades <small>¿Qué podemos hacer para mejorar la experiencia en este paso?</small>	Resaltar la aplicación como una buena fuente de recursos educativos	Destacar la sección de "Contenidos didácticos" para que sean fáciles de encontrar	Proporcionar filtros de búsqueda avanzados	Ofrecer recomendaciones de otras imágenes, tras la selección de la imagen que se estaba buscando	Posibles notificaciones a Clara con la incorporación de nuevas imágenes a la sección de contenido didáctico

Anexo II: User journeys

Escenario 2: Compra de entradas

User steps <small>What is each step of the user journey?</small>	Conciencia	Descubrimiento	Consideración	Uso	Fidelización
Touchpoints <small>¿Cuándo interacciona el usuario con el producto?</small>	Clara desea realizar una excursión con su clase	Clara recuerda que desde la aplicación de World Press Photo también organizan exposiciones	Exploración de la sección "Calendario"	Visualiza el link "Recuerde activar las notificaciones de eventos y exposiciones" Recibe una notificación de una nueva exposición Se dirige a comprar las entradas	Clara dispone de las entradas y puede informar a su clase
Acciones <small>¿Qué acciones lleva a cabo en cada paso? ¿Qué hace para poder continuar y pasar al siguiente paso?</small>	Búsqueda de información sobre exposiciones gráficas	Abre la aplicación Clica en el menú principal y ve la sección "Calendario"	Clara visualiza los eventos desde el calendario Clara explora la lista de eventos	Clica sobre el link, le redirige a su perfil de usuario donde activa las notificaciones de eventos y exposiciones Recibe una notificación y clica en ella Entra en la descripción del evento y clica en el botón Entradas Introduce su información personal y el número de entradas y clica en "Pagar"	Clara informará a su clase sobre la excursión Clara cancelará alguna entrada si alguno de los alumnos decide no asistir
Pain points <small>¿Qué obstáculos se encuentra?</small>	Dificultad de encontrar un evento adecuado para su clase	Clara es la primera vez que busca un evento desde la aplicación	No encontrar el evento adecuado para su clase	Recibir demasiadas notificaciones que no sean de su interés	Ha decidido comprar entradas para toda la clase pero igual después tiene que cancelar alguna
Emociones <small>¿Cómo se siente el usuario durante su interacción con el producto?</small>	Triste porque no sabe si encontrará un evento adecuado para realizar la excursión	Clara no está segura de si encontrará lo que busca	Frustración y enfado por no encontrar el evento adecuado	Contenta y satisfecha por haber encontrado el evento perfecto	Un poco preocupada por si no funcionará bien la cancelación de entradas
Oportunidades <small>¿Qué podemos hacer para mejorar la experiencia en este paso?</small>	Destacar la organización de eventos y exposiciones desde la aplicación	Destacar la sección de "Calendario" y promocionar distintos eventos que se organicen	Notificar a los usuarios sobre nuevos eventos	Tras la compra de entradas, ofrecer recomendaciones de otros eventos similares	Contar con un buen sistema de cancelación de entradas

Anexo II: User journeys

Escenario 3: Acceso a imágenes ganadoras

User steps <small>What is each step of the user journey?</small>	Conciencia	Descubrimiento	Consideración	Uso	Fidelización
Touchpoints <small>¿Cuándo interacciona el usuario con el producto?</small>	Sofía quiere participar en el concurso World Press Photo	Sofía inicia su búsqueda entrando en la aplicación y explorando	Acceso a la sección "Concurso" mediante el menú lateral	Interacción con las imágenes Visualización de la descripción de la imagen Interacción con flechas para cambiar de imagen	Sofía continúa visualizando imágenes en la aplicación
Acciones <small>¿Qué acciones lleva a cabo en cada paso? ¿Qué hace para poder continuar y pasar al siguiente paso?</small>	Sofía decide descargar la aplicación	Abre la aplicación por primera vez Clica en el anuncio destacado sobre las fotografías ganadoras del 2024	Sofía clica en el menú lateral y en la sección "Concurso" Sofía visualiza como las imágenes están agrupadas por años Sofía utiliza el filtro para visualizar las del año 2023	Sofía clica en la primera imagen de la lista Sofía visualiza la imagen y su descripción Sofía pasa de imagen clicando en la flecha siguiente	Sofía utiliza los distintos filtros por años y va explorando entre las fotografías ganadoras
Pain points <small>¿Qué obstáculos se encuentra?</small>	Riesgo a que la aplicación no ofrezca la misma comodidad de acceso al contenido como si ofrece la web	Sofía es la primera vez que usa la aplicación Pueden surgir dificultades para el usuario si la aplicación no muestra bien organizada la información	Posibles problemas si el contenido no está bien ordenado	Mucha latencia en la carga de imágenes	Sofía podría perder el interés en la aplicación si la navegación y la carga de imágenes no es buena
Emociones <small>¿Cómo se siente el usuario durante su interacción con el producto?</small>	Sofía está entusiasmada y motivada por empezar a investigar	Sofía está tranquila y confía en que no tendrá problema en visualizar las imágenes	Agobio por ver la cantidad de imágenes premiadas	Atenta en visualizar correctamente las imágenes	Sofía está contenta de poder ver las imágenes desde su teléfono
Oportunidades <small>¿Qué podemos hacer para mejorar la experiencia en este paso?</small>	Destacar las imágenes ganadoras en la aplicación	Mostrar una buena disposición de las imágenes que permita al usuario navegar fácilmente por ellas	Facilitar acceso a las fotografías sin generar una sobrecarga de información	Ofrecer una carga rápida de imágenes	Buena navegación y carga de imágenes

Anexo II: User journeys

Escenario 4: Participación en un evento online y foros de discusión

User steps <small>What is each step of the user journey?</small>	Conciencia	Descubrimiento	Consideración	Uso	Fidelización
Touchpoints <small>¿Cuándo interacciona el usuario con el producto?</small>	Sofía quiere participar en un evento online	Sofía recibe una notificación sobre el evento	Sofía se encuentra en la descripción del evento	Visualización del evento y chat	Sofía recibe una recomendación sobre un evento que le podría interesar
Acciones <small>¿Qué acciones lleva a cabo en cada paso? ¿Qué hace para poder continuar y pasar al siguiente paso?</small>	Sofía se apunta al evento	Sofía clica en la notificación Sofía es redirigida a la descripción del evento	Lee la descripción del evento Sofía clica en el botón "Unirse" y se une a la transmisión	Sofía visualiza el evento Sofía envía mensajes por el chat del evento Sofía activa micrófono para intervenir en el evento	Sofía clica en la notificación del evento y le redirige directamente Sofía añade un comentario en el foro del evento, introduciendo su pregunta y clicando en el botón "Enviar"
Pain points <small>¿Qué obstáculos se encuentra?</small>	No sabe si podrá asistir al evento 	Inseguridad en la conectividad del móvil durante el trayecto en autobús	Riesgo en la perdida de conexión durante el evento	Riesgo en la perdida de conexión durante el evento Incomodidad al participar en el chat desde el teléfono móvil	La falta de participación en el foro podría generar rechazo a Sofía
Emociones <small>¿Cómo se siente el usuario durante su interacción con el producto?</small>	Sofía está preocupada por si no se puede conectar al evento 	Entusiasmo por el evento e insegura por si la conexión fallara 	Contenta porque ha conseguido conectarse al evento 	Contenta por el evento, pero insegura por si pierde la conexión 	Sofía está muy contenta por el evento y la creación del foro le ha parecido una idea estupenda
Oportunidades <small>¿Qué podemos hacer para mejorar la experiencia en este paso?</small>	Ofrecer una grabación del evento a los inscritos por si ha sucedido algún problema y no han podido asistir	Ofrecer una grabación del evento a los inscritos por si ha sucedido algún problema y no han podido asistir	Ofrecer una grabación del evento a los inscritos por si ha sucedido algún problema y no han podido asistir	Ofrecer una interfaz de chat óptima que facilite la intervención desde teléfonos móviles	Enviar notificaciones sobre las respuestas en el foro

Anexo III: Inventario de contenidos

Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
(en caso de ser la primera vez que se entra a la aplicación)				
Inicio		<ul style="list-style-type: none"> Bienvenid@s Inicio de sesión/registro Aceptación información legal 		
	Concurso	<ul style="list-style-type: none"> Enlace directo a imágenes ganadoras del último año Recomendaciones de eventos e imágenes Concurso Contenidos didácticos Calendario Foros Perfil del usuario Tienda 		
	Contenidos didácticos	<ul style="list-style-type: none"> Todas las ediciones Información sobre el concurso Inscripción al concurso Filtro por año Acceso lista de imágenes ganadoras por año 		
		<ul style="list-style-type: none"> Sucesos históricos destacadas Contenido educativo sobre fotoperiodismo Búsqueda de sucesos y posibilidad de filtro localización y año Imágenes recomendadas Lista imágenes tras la búsqueda 		
		<ul style="list-style-type: none"> Lista de imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> Vista de imagen individual con descripción y contexto narrativo Navegación entre las imágenes de la lista Compartir imagen 	
	Calendario	<ul style="list-style-type: none"> Calendario con eventos y exposiciones Lista de eventos y exposiciones 		
	Eventos y exposiciones	<ul style="list-style-type: none"> Lista de eventos y exposiciones 		
		<ul style="list-style-type: none"> Acceso eventos y exposiciones 	<ul style="list-style-type: none"> Descripción Compra entradas Enlace "Unirse" (si es online y se dispone de la entrada) 	
			<ul style="list-style-type: none"> Evento online 	<ul style="list-style-type: none"> Transmisión en vivo con chat y micrófono Acceso foro post evento Acceso grabación evento
			<ul style="list-style-type: none"> Compra entradas 	<ul style="list-style-type: none"> Método de pago
	Foros	<ul style="list-style-type: none"> Foros generales Foros post evento 		
	Perfil de usuario	<ul style="list-style-type: none"> Información del usuario: nombre, categoría e imagen Configuración de notificaciones: nuevos eventos, nueva entrada en un foro y comienzo evento Entradas compradas y opción de cancelación Activación modo claro u oscuro Gestión cuenta del usuario Información legal 		
	Tienda	<ul style="list-style-type: none"> Productos Añadir producto a la cesta Ver cesta 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar compra Eliminar producto de la cesta Método de pago 	
		<ul style="list-style-type: none"> Ver cesta 		

Anexo IV: Diagramas de flujo

Búsqueda de un evento histórico

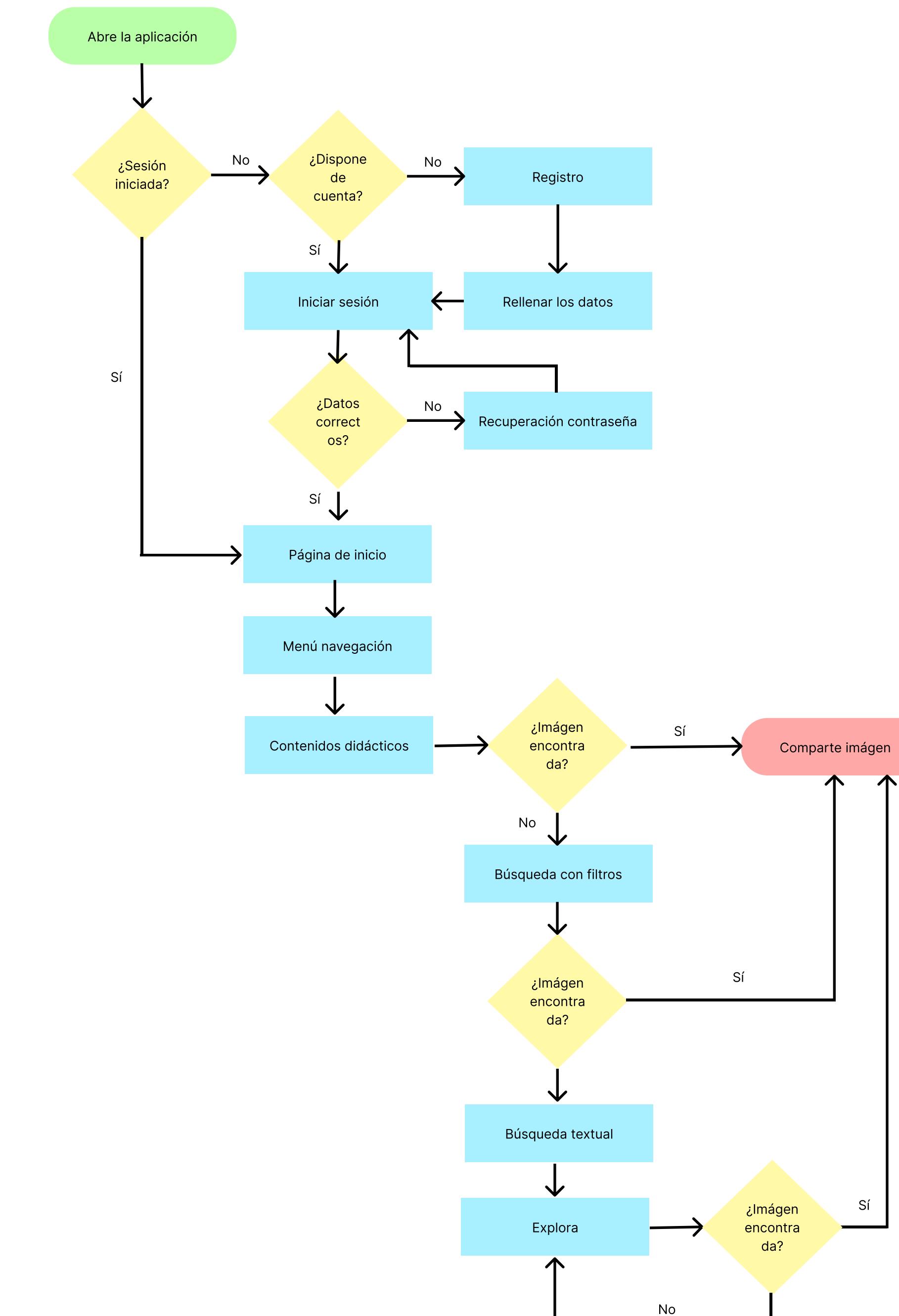
Este corresponde al escenario 1 descrito en el reto 2 de la asignatura. En este se describe como una profesora en su clase de historia desea mostrar una fotografía sobre un suceso histórico a sus alumnos y compartirla con ellos.

Antes de comenzar, se ha definido el punto de inicio y el objetivo final.

- Punto de inicio= abre la aplicación
- Objetivo= comparte el suceso histórico con sus alumnos

Tras tener bien definidos el punto de inicio y fin del diagrama de flujo, se ha pasado a definir la secuencia de pasos:

1. Abre la aplicación por primera vez
2. Registro
3. Página de inicio
4. Clica en el menú de navegación
5. Clica en la sección Contenidos Didácticos
6. Explora
7. Usa filtro año:1982 y Argentina y clica buscar
8. Explora
9. Barra de búsqueda: Maldivas y clica buscar
10. Explora
11. Selecciona la imagen
12. Comparte la imagen



Compra de entradas

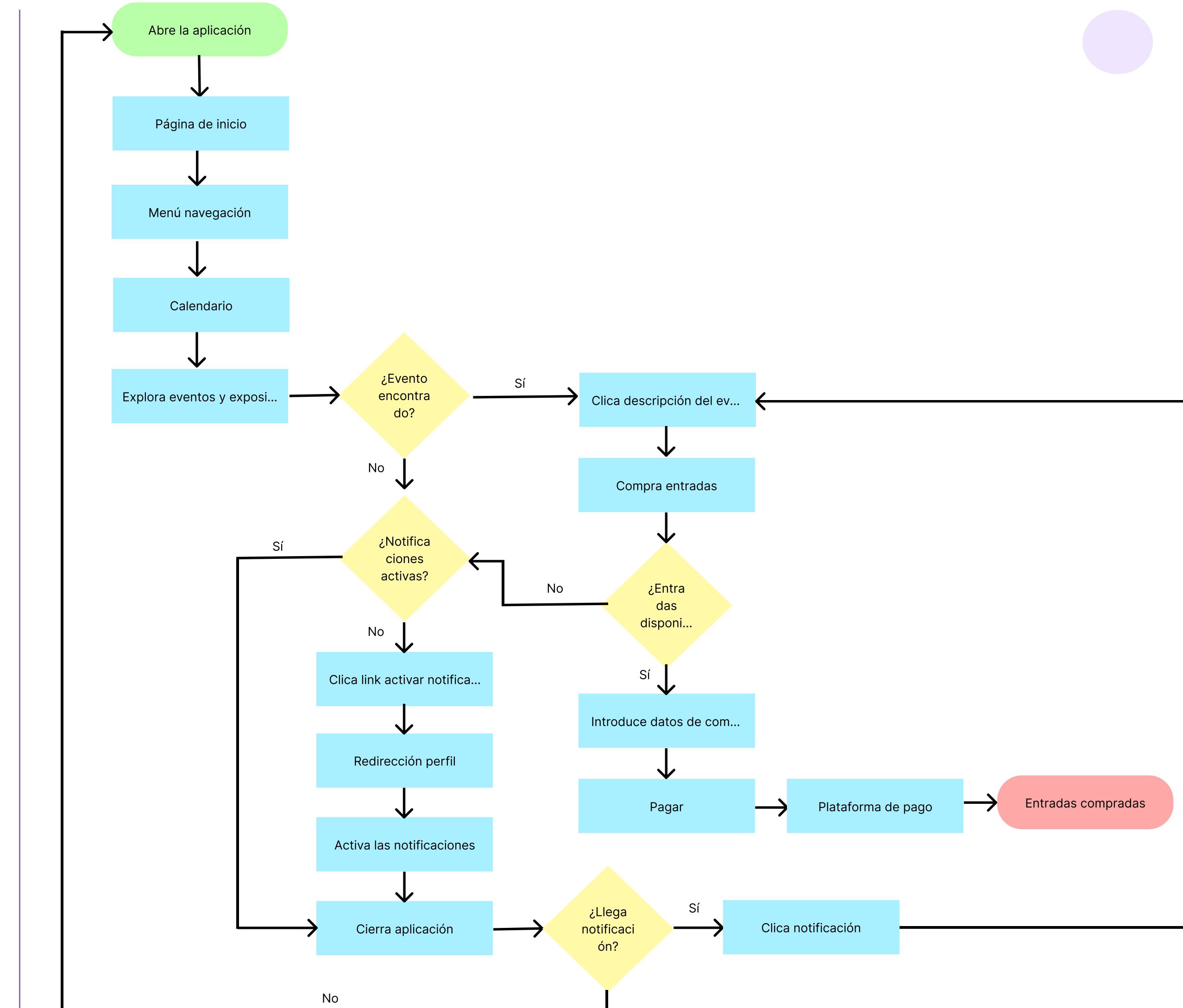
Este corresponde al escenario 2 descrito en el reto 2 de la asignatura. En este se describe como una profesora busca un evento o exposición para llevar a sus alumnos. Cuando encuentra el adecuado decide comprar las entradas para todos.

Antes de comenzar, se ha definido el punto de inicio y el objetivo final.

- Punto de inicio= abre la aplicación
- Objetivo= entradas compradas

Tras tener bien definidos el punto de inicio y fin del diagrama de flujo, se ha pasado a definir la secuencia de pasos:

1. Abre la aplicación (sesión ya iniciada)
2. Página de inicio
3. Clica en el menú de navegación
4. Clica en la sección Calendario
5. Explora lista de eventos
6. Clica link Recuerde activar las notificaciones de eventos y exposiciones
7. Redirección perfil de usuario
8. Activa las notificaciones
9. Cierre aplicación
10. Recibe notificación de una nueva exposición
11. Clica notificación
12. Clica descripción del evento
13. Compra entradas
14. Introduce datos de compra
15. Clica botón pagar
16. Redirección plataforma de pago externa
17. Entradas compradas



Acceso a imágenes ganadoras

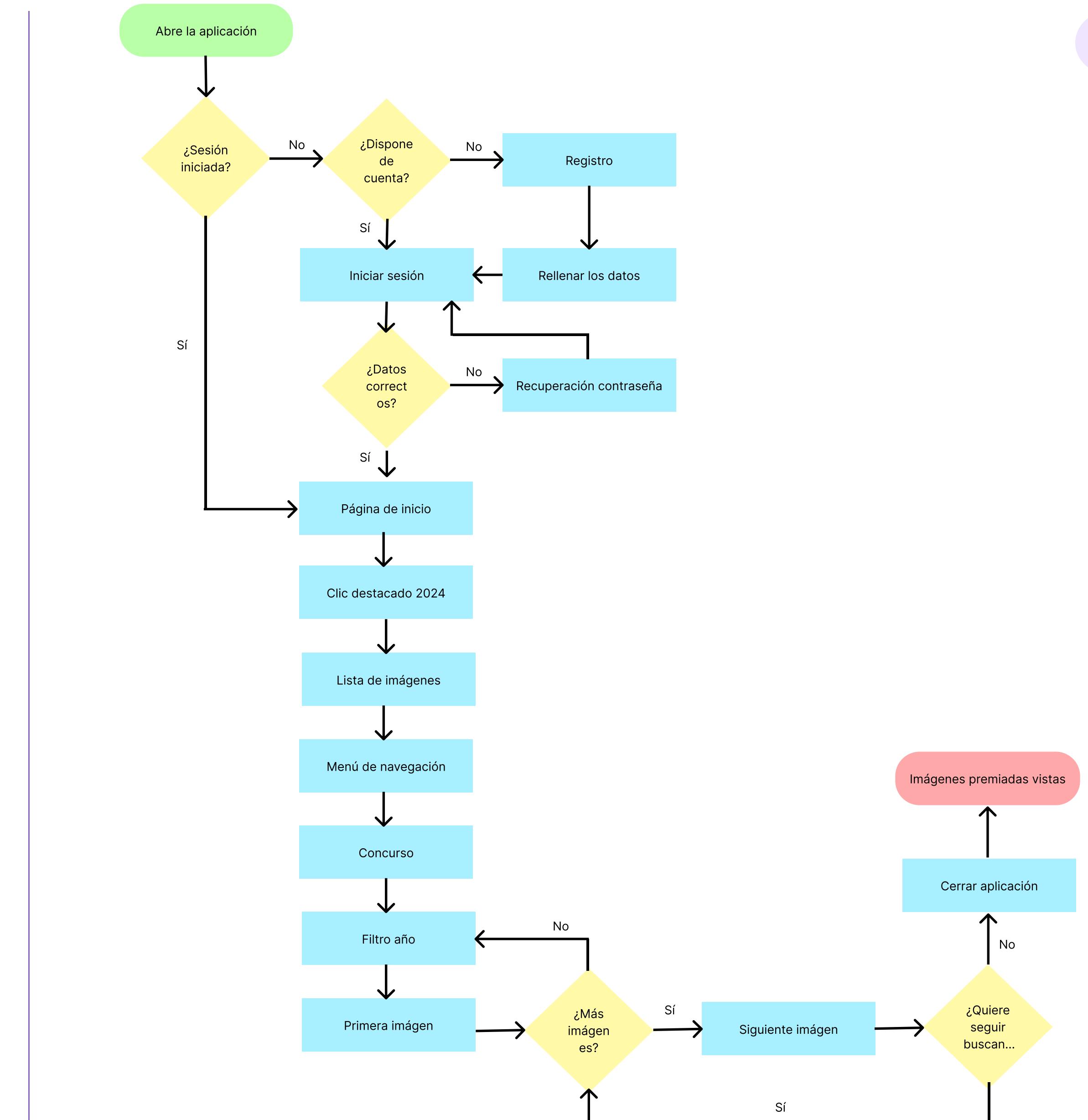
Este corresponde al escenario 3 descrito en el reto 2 de la asignatura. En este se describe como una fotógrafo profesional quiere explorar la aplicación para si inspirarse y poder participar en la siguiente edición.

Antes de comenzar, se ha definido el punto de inicio y el objetivo final.

- Punto de inicio= abre la aplicación
- Objetivo= ver imágenes premiadas de distintos años

Tras tener bien definidos el punto de inicio y fin del diagrama de flujo, se ha pasado a definir la secuencia de pasos:

1. Abre la aplicación por primera vez
2. Registro
3. Página de inicio
4. Clica destacado imágenes ganadoras 2024
5. Lista de imágenes
6. Clica en el menú de navegación
7. Clica concurso
8. Filtro año y buscar
9. Clic primera imagen
10. Clic flecha siguiente imagen
11. Cerrar aplicación



Participación en un evento online

Este corresponde al escenario 4 descrito en el reto 2 de la asignatura. En este se describe como una fotógrafo profesional participa en un evento online.

Antes de comenzar, se ha definido el punto de inicio y el objetivo final.

- Punto de inicio= notificación de que el evento ha comenzado
- Objetivo= visualizar el evento y participar en el foro final

Tras tener bien definidos el punto de inicio y fin del diagrama de flujo, se ha pasado a definir la secuencia de pasos:

1. Recibe notificación del comienzo del evento
2. Clica notificación
3. Clica botón unirse
4. Visualiza el evento
5. Envía mensajes por el chat
6. Activa micrófono turno de preguntas
7. Fin llamada
8. Notificación sobre foro creado
9. Clic notificación
10. Clic añadir comentario
11. Introduce pregunta
12. Envía comentario

