

Documento de Arquitectura de la Información: TurnoSwap

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 la organización, se van a usar esquemas de organización ambiguos, ya que la información del proyecto engloba gestión de turnos incluyendo intercambios y compraventa o eventos, turnos y calendarios, por lo que utilizar un esquema híbrido que incluya tanto esquemas de temas o tópicos como esquemas de organización cronológica es el enfoque que mejor se ajusta al proyecto. En la revisión, con nuevas funciones como registro o inicio de sesión o el uso de un quickstart, se puede mantener nuestro esquema ambiguo sin problema.

1.2. Estructuras de organización

En cuanto a las estructuras de organización, será necesario poder acceder a elementos relacionados tanto para los turnos como los cambios y ventas o compras. Estos objetos mencionados pertenecen a objetos y estructuras mayores, o por el contrario se dividen en unidades de información o función más pequeñas. En este sentido, la estructura será jerárquica combinada con hipertextual, para poder reflejar esa relación entre elementos que no necesariamente están asociados en la estructura jerárquica.

2. Sistemas de Navegación.

2.1. Ámbito de la Navegación

La navegación en TurnoSwap se hará en dos ámbitos: Global, para que los usuarios se muevan a través de la funcionalidad de la aplicación (gestión de turnos, intercambios...), y, por otro lado, local, para que dentro de cada función o categoría el usuario pueda acceder y determinar la información necesaria o deseada. En la revisión, podemos considerar que habrá navegaciones locales para la gestión del perfil y también al usar por primera vez la app y acceder a la guía rápida.

2.2. Herramientas de Navegación

Para poder ofrecer una navegación cómoda en los ámbitos definidos, TurnoSwap incluirá barra de menú desplegable para la navegación global. Dentro de las diferentes funciones habrá índices y tablas (como los calendarios o las ofertas disponibles) así como visitas guiadas iniciales para conocer el funcionamiento de la aplicación. Dentro de estas funciones podremos encontrar botones como filtros o para crear ofertas de cambio, entre otros.

3. Sistemas de Búsqueda.

3.1. Búsqueda de elemento conocido

Habrà una búsqueda de elemento conocido para poder encontrar rápidamente turnos concretos, ya sea para compra o intercambio, así como información sobre turnos específicos.

3.2. Búsqueda de existencia

Esta es la búsqueda con mayor valor para esta aplicación, para poder permitir al usuario encontrar turnos que cumplan sus necesidades en base a criterios como filtros de fecha (antes de, después de) y otras condiciones (tipo...).

3.3. Búsqueda por exploración

Esta búsqueda también es interesante para TurnoSwap, ya que permitirá a los usuarios explorar los posibles turnos disponibles y detalles sobre los mismo, sin necesidad de criterios específicos previos.

3.4. Búsquedas integrales

Para TurnoSwap no se han definido búsquedas integrales ya que los objetivos de la aplicación no se corresponden con un uso en el que la búsqueda recoja de forma completa la información (e.g. No nos interesa conocer un listado completo detallado sobre los turnos, disponibles o no)

4. Etiquetado.

Una versión inicial del etiquetado podría ser la siguiente:

- Iniciar Sesión: Icono de perfil o llave.
- Verificar Horario de Trabajo: Un reloj o calendario.
- Gestionar Turnos: Un intercambio de flechas.
- Publicar Turno en Venta: Signo de dólar.
- Buscar Turnos en Venta: Lupa en un reloj (búsqueda y tiempo).
- Filtrar por Usuario/Fecha/Tipo: Filtros con iconos representativos como un calendario para la fecha junto con flechas en función del tipo de fecha o un muñeco para los usuarios.

5. Modelo de la Información.

El modelo de información seguirá la siguiente estructura formada por las entidades de la aplicación, su información y las relaciones entre ellas:

- Entidades:
 - Usuario: Datos personales y de acceso. En la revisión, se incluye un código identificativo de la plantilla o grupo de trabajo.
 - Turno: Detalles sobre los turnos laborales.
 - Intercambio de Turnos: Información sobre los intercambios solicitados y realizados.
 - Venta de Turnos: Detalles de los turnos ofrecidos para la venta.
 - Compra de Turnos: Ídem para compra.
 - Calendario: Un registro de los turnos asignados o disponibles.
- Relaciones:
 - Usuario a Turno: Un usuario puede tener asignados varios turnos.
 - Usuario a Intercambio de Turnos: Un usuario puede solicitar varios intercambios.
 - Turno a Venta de Turnos: Se permiten múltiples ofertas para un único turno.
 - Usuario a Compra de Turnos: Un usuario puede querer comprar varios turnos.
 - Calendario a Turno: Un calendario mostrará múltiples turnos.

Para la generación de un diagrama de E-R se ha hecho uso de la herramienta PlantText que genera diagramas UML:

