

# DIU - Practica2, entregables

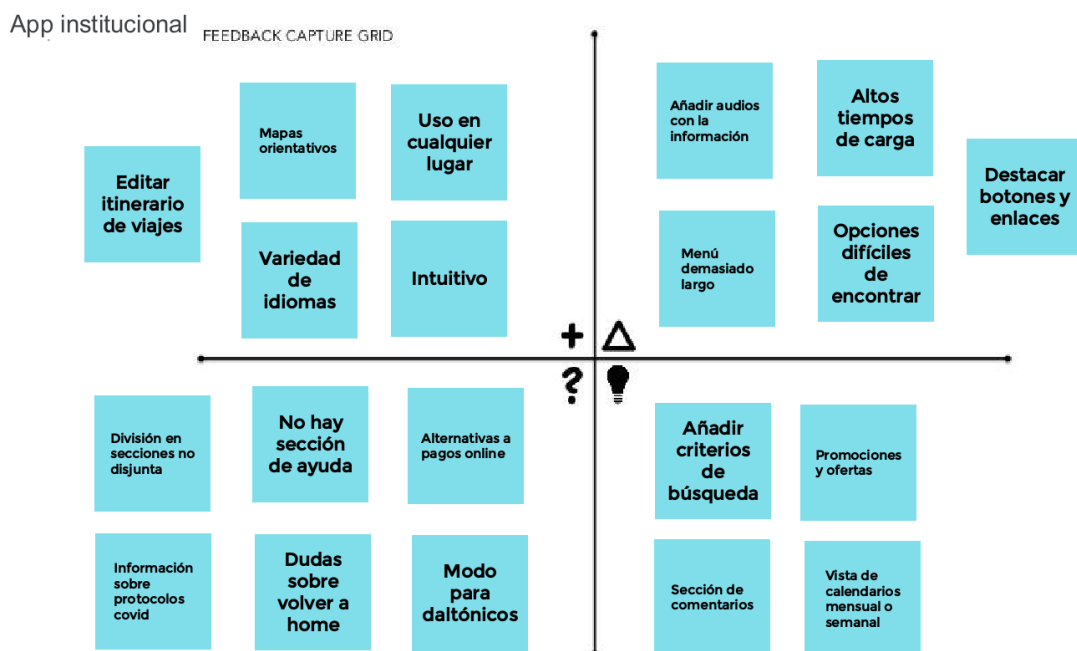
Autores: Ana Buendía Ruiz-Azuaga y Juan Antonio Villegas Recio

Grupo: Marmotas

Repositorio: [DIU21](#)

## Ideación

Hemos realizado una malla receptora de información basándonos en las experiencias de nuestros usuarios ficticios de la práctica 1. Para ello, nos hemos planteado qué sugerencias podrían tener los usuarios y cuáles tendrían los desarrolladores, aportando así nuestro propio enfoque del problema.



## Propuesta de valor

La aplicación móvil a desarrollar es una plataforma para consultar, organizar y planificar viajes. La plataforma pondrá a disposición del usuario información sobre actividades culturales, hoteles, lugares emblemáticos y monumentos, de forma que pueda realizarse fácilmente un itinerario completo del viaje de una manera sencilla e intuitiva.



## Task analysis

Una vez recogidas las propuestas de los usuarios y las nuestras propias, clasificamos las tareas principales de la plataforma y su grado de utilización según los distintos perfiles de los usuarios.

Funcionalidades	Usuarios no registrados	Usuarios registrados	Agencias de viajes	Administra
Buscar actividades	Alta	Alta	Alta	Baja
Buscar establecimiento	Alta	Alta	Alta	Baja
Reservar actividades	Baja	Alta	Alta	Baja
Reservar establecimiento	Baja	Alta	Alta	Baja
Cancelar reserva	Baja	Media	Media	Baja
Consultar disponibilidad	Media	Alta	Alta	Baja

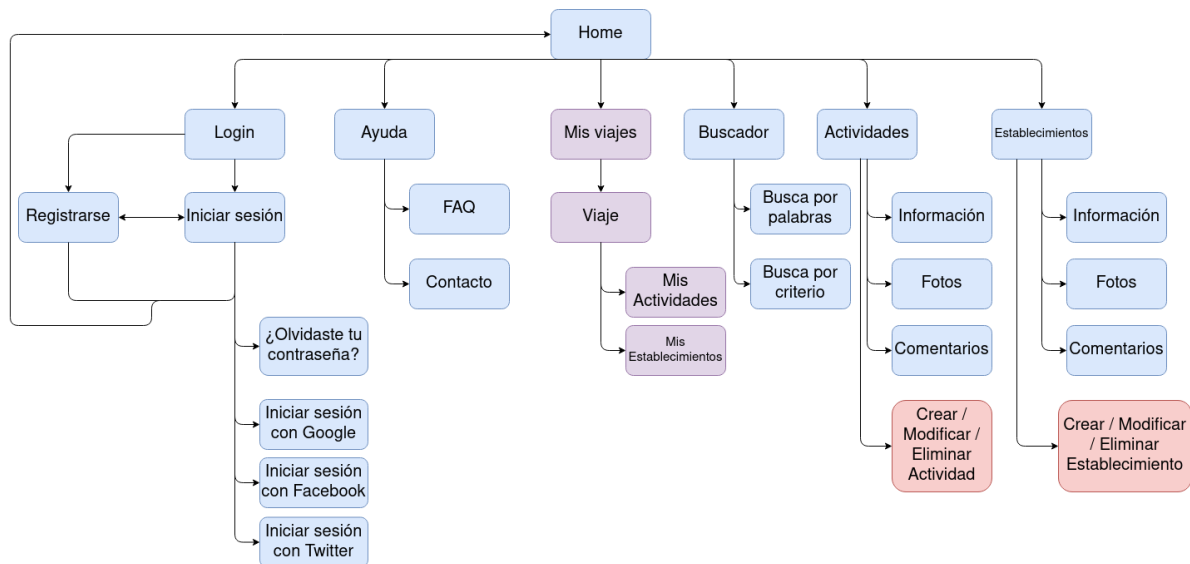
Funcionalidades	Usuarios no registrados	Usuarios registrados	Agencias de viajes	Administradores
Añadir actividad a viaje	Baja	Alta	Alta	Baja
Eliminar actividad de viaje	Baja	Alta	Alta	Baja
Exportar plan de viaje	Baja	Media	Alta	Baja
Añadir comentario	Baja	Media	Baja	Baja
Consultar comentarios	Media	Alta	Baja	Alta
Eliminar comentario	Baja	Baja	Baja	Media
Contactar con la institución	Baja	Baja	Media	Baja
Consultar ayuda	Media	Media	Baja	Baja
Registrarse	Media	Baja	Baja	Baja
Iniciar sesión	Baja	Alta	Alta	Baja
Cerrar sesión	Baja	Alta	Alta	Baja
Darse de baja	Baja	Baja	Baja	Baja
Cambiar idioma	Media	Media	Baja	Baja
Consultar mapa en tiempo real	Baja	Media	Baja	Baja
Añadir establecimiento	Baja	Baja	Baja	Alta
Eliminar establecimiento	Baja	Baja	Baja	Alta
Modificar establecimiento	Baja	Baja	Baja	Alta

Funcionalidades	Usuarios no registrados	Usuarios registrados	Agencias de viajes	Administrador
Añadir actividad	Baja	Baja	Baja	Alta
Eliminar actividad	Baja	Baja	Baja	Alta
Modificar actividad	Baja	Baja	Baja	Alta
Banear cuentas	Baja	Baja	Baja	Media

## ## Arquitecturas de información

### Sitemap

Desarrollamos el mapa web de la aplicación, indicando en azul las páginas que puede usar cualquier usuario (no registrados, registrados y agencias de viajes), en morado las que solo pueden usar usuarios registrados y agencias de viajes y en rojo el administrador de la aplicación.



### Labelling

Explicamos la funcionalidad de cada icono y apartado de la página.

Label	Scope note	Icon
Home	Página inicial de la aplicación	
Menú	Menú principal de la aplicación	
Accesibilidad	Indica si una actividad o establecimiento es accesible	
Imagen	Representa una imagen	
Idioma	Apartado para seleccionar el idioma	
Mis viajes	Apartado de los viajes creados del usuario	
Contacto	Apartado para contactar con mantenimiento	
Registrarse/Login	Apartado para iniciar sesión o crearse una cuenta	
Logout	Cerrar sesión actual	
Ayuda	Apartado para consultas sobre el uso de la app	
Buscar	Búsquedas en la aplicación	
Añadir	Crear un nuevo viaje o añadir una actividad o evento a un viaje existente.	

Label	Scope note	Icon
Twitter	Botón para compartir o iniciar sesión con twitter.	
Instagram	Botón para compartir en instagram.	
Facebook	Botón para compartir o iniciar sesión con facebook	
Google	Iniciar sesión con google..	
Actividad	Apartado de actividades.	
Establecimiento	Apartado de establecimientos.	
Comentarios	Apartado de comentarios de una actividad	
Editar	Editar una actividad o evento.	
Borrar	Borrar un viaje, actividad o evento.	

## Prototipo Lo-FI Wireframe

Hemos realizado un boceto de la aplicación, que se puede consultar [aquí](#).

## Conclusiones

Hemos diseñado la aplicación intentando centrarnos en los aspectos más relevantes, como son los iconos usados para que resulten intuitivos al usuario y la distribución de las pantallas, de forma que no estén sobrecargadas en ningún momento.

También hemos tenido en cuenta para el diseño las necesidades de nuestras personas ficticias de la práctica 1, Jorge y Amparo, por lo que hemos procurado una letra clara con tamaño grande e intentado ofrecer información sobre la accesibilidad de cada actividad y establecimiento de forma rápida.