



App Móvil

Jesús García Manday  
Mario Ortega Aguayo  
María Victoria  
Pablo Martín

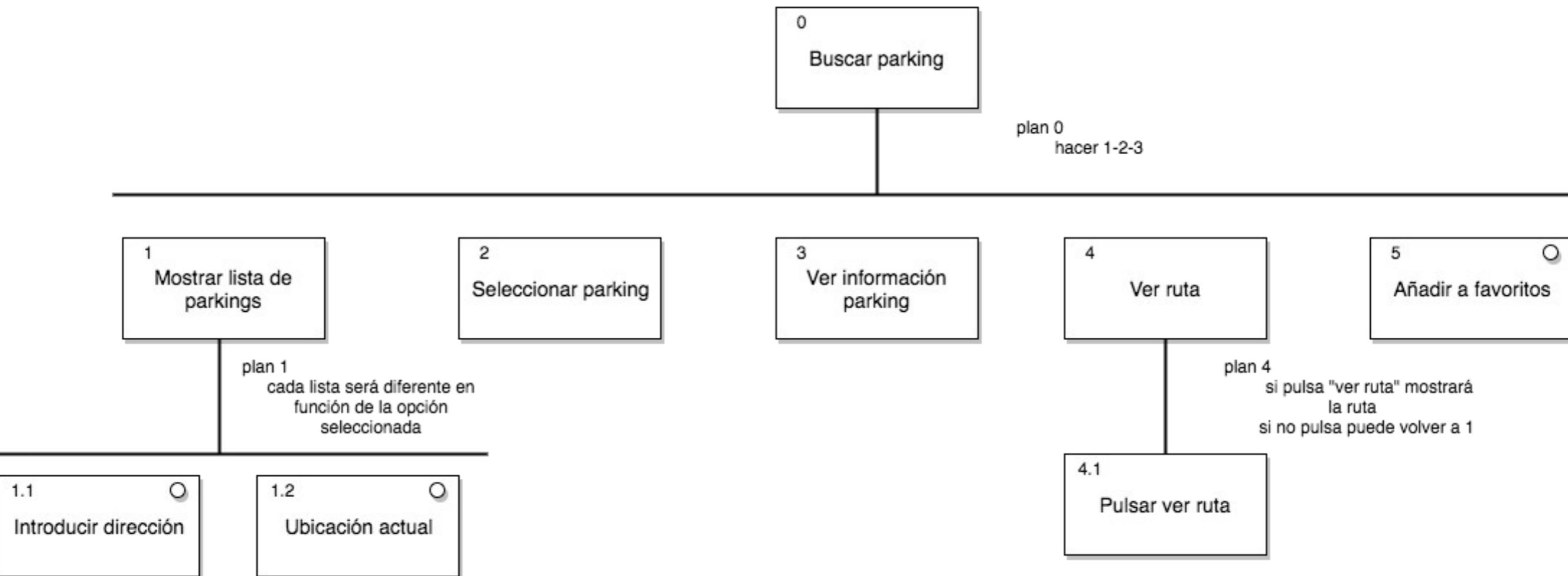
# Introducción

---

- Arquitectura de la información
  - Análisis de tareas
  - Contenido de la información
- Mapa de flujo (wireFlows)
- Conjunto de bocetos (wireFrames)
- Prototipo
- Evaluación heurística

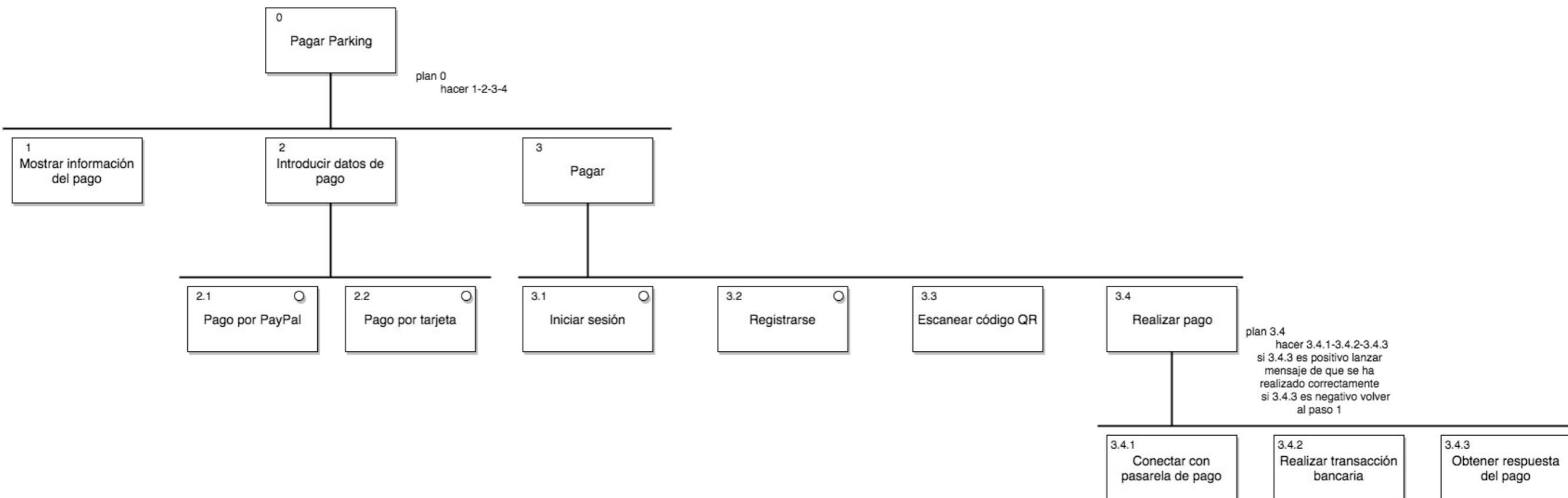
# Arquitectura de la información - Análisis de tareas

---



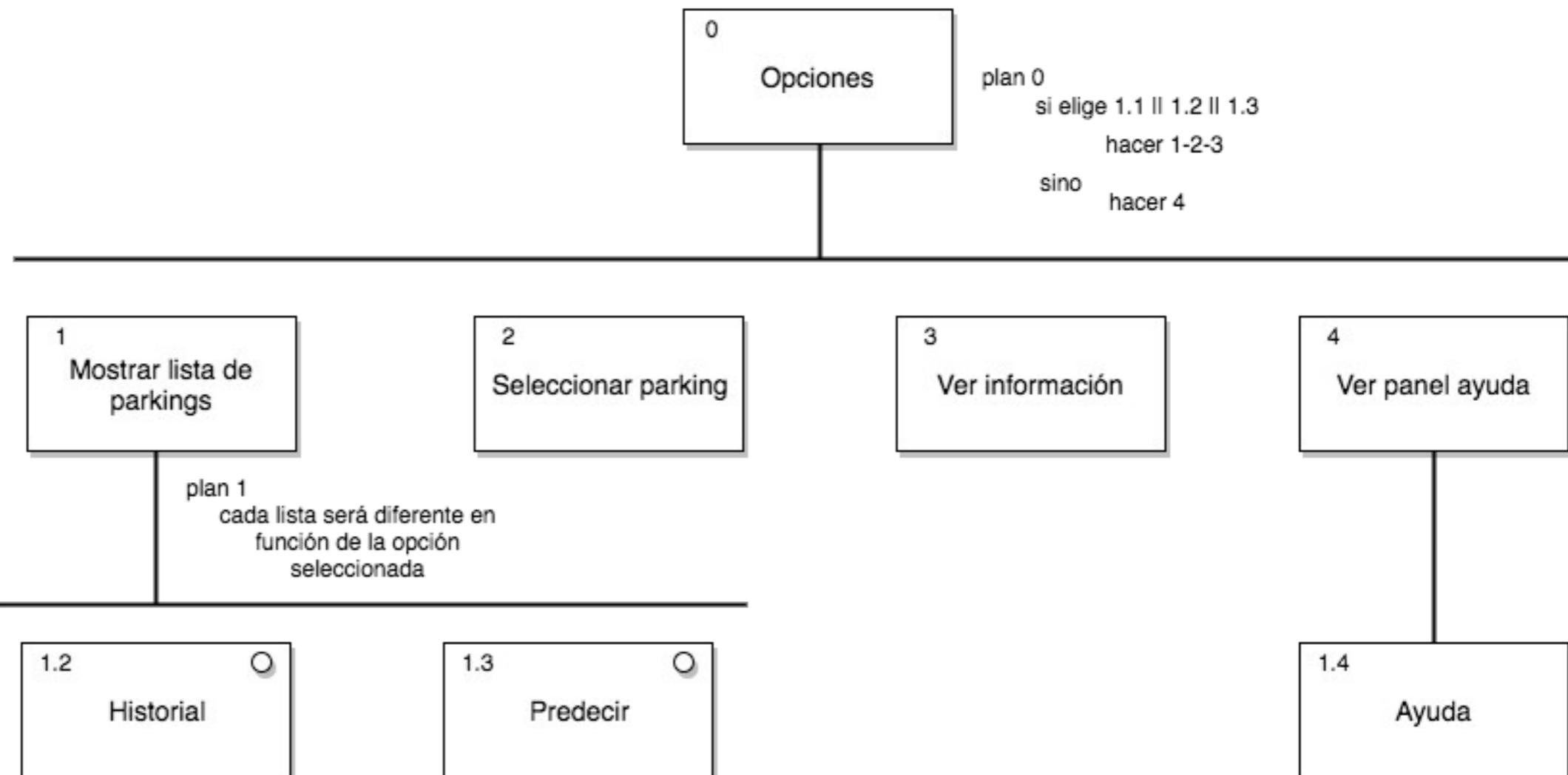
# Arquitectura de la información - Análisis de tareas

---



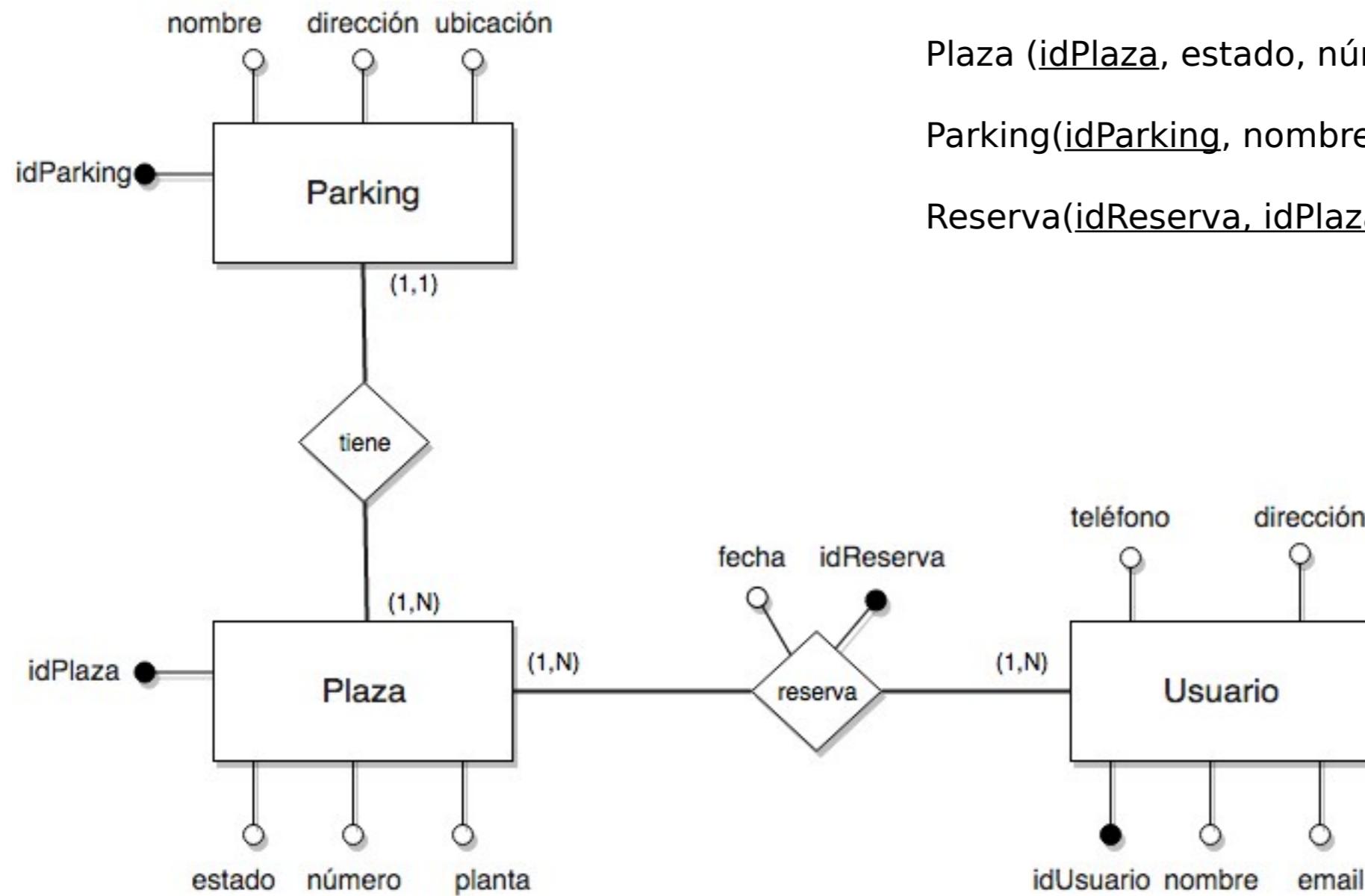
# Arquitectura de la información - Análisis de tareas

---



# Arquitectura de la información - Contenido de la información

---



Usuario (idUser, nombre, email, teléfono, dirección)

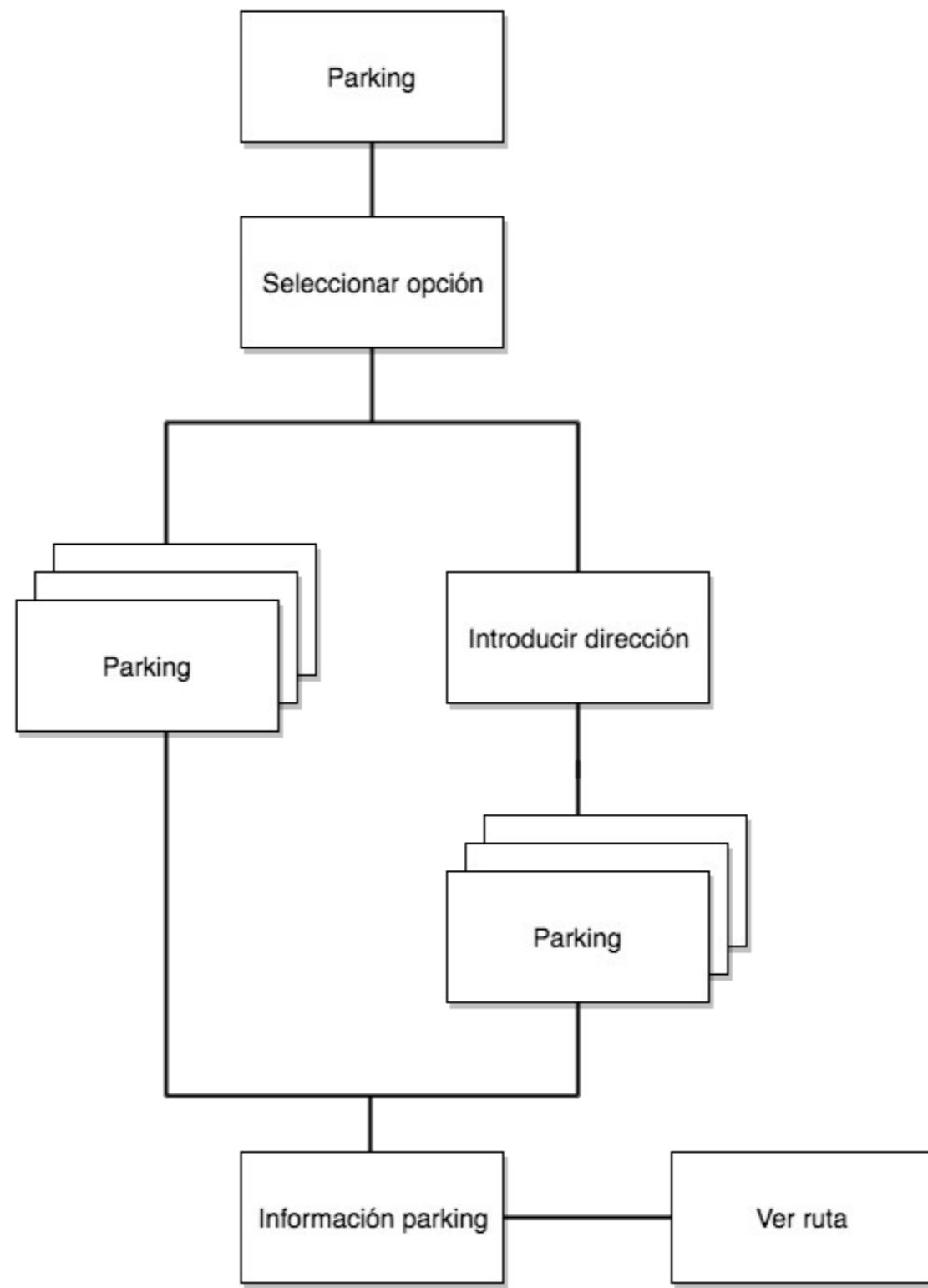
Plaza (idPlaza, estado, número, nivel, idParking)

Parking(idParking, nombre, dirección, ubicación)

Reserva(idReserva, idPlaza, idUser, fecha)

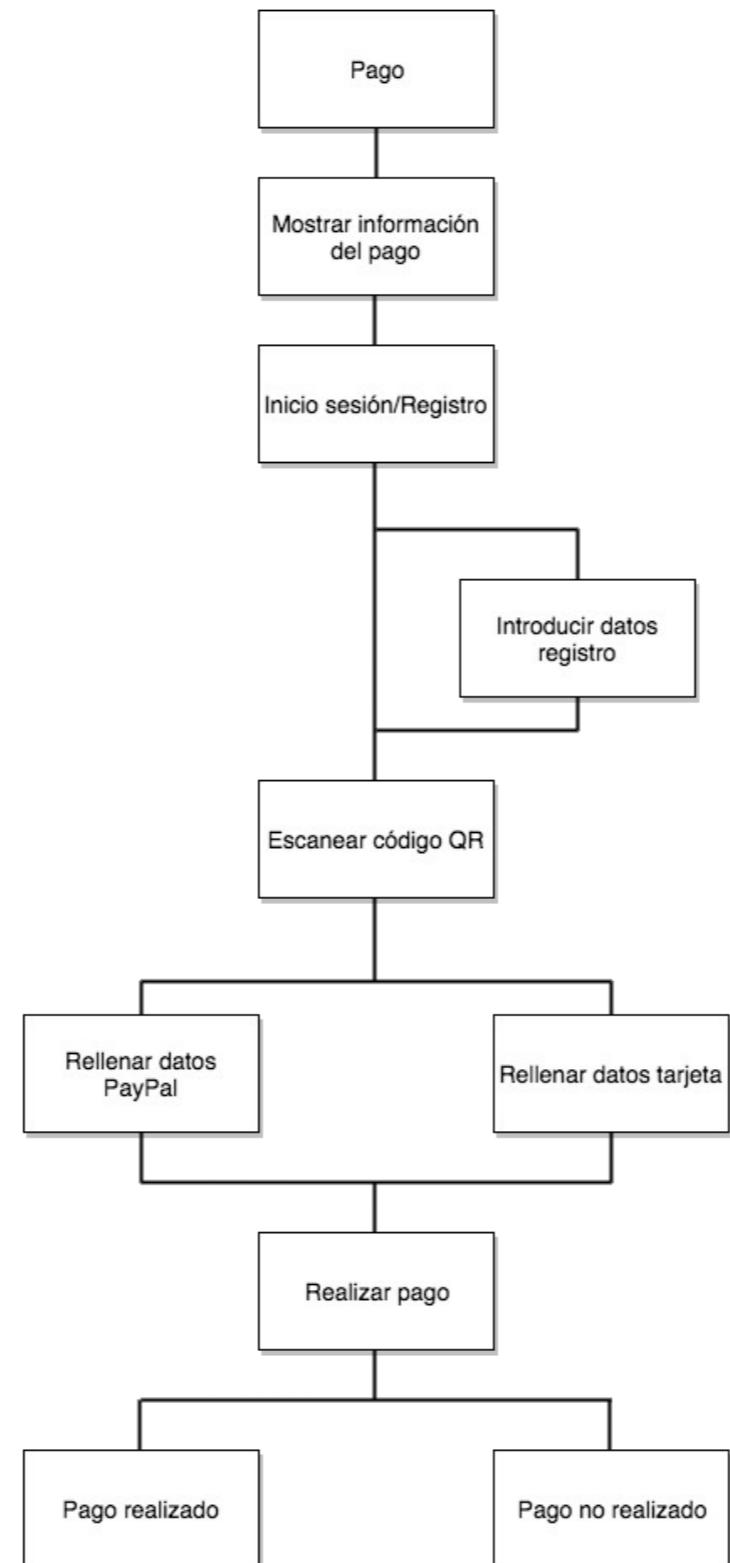
# Mapa de flujo (wireFlows)

---



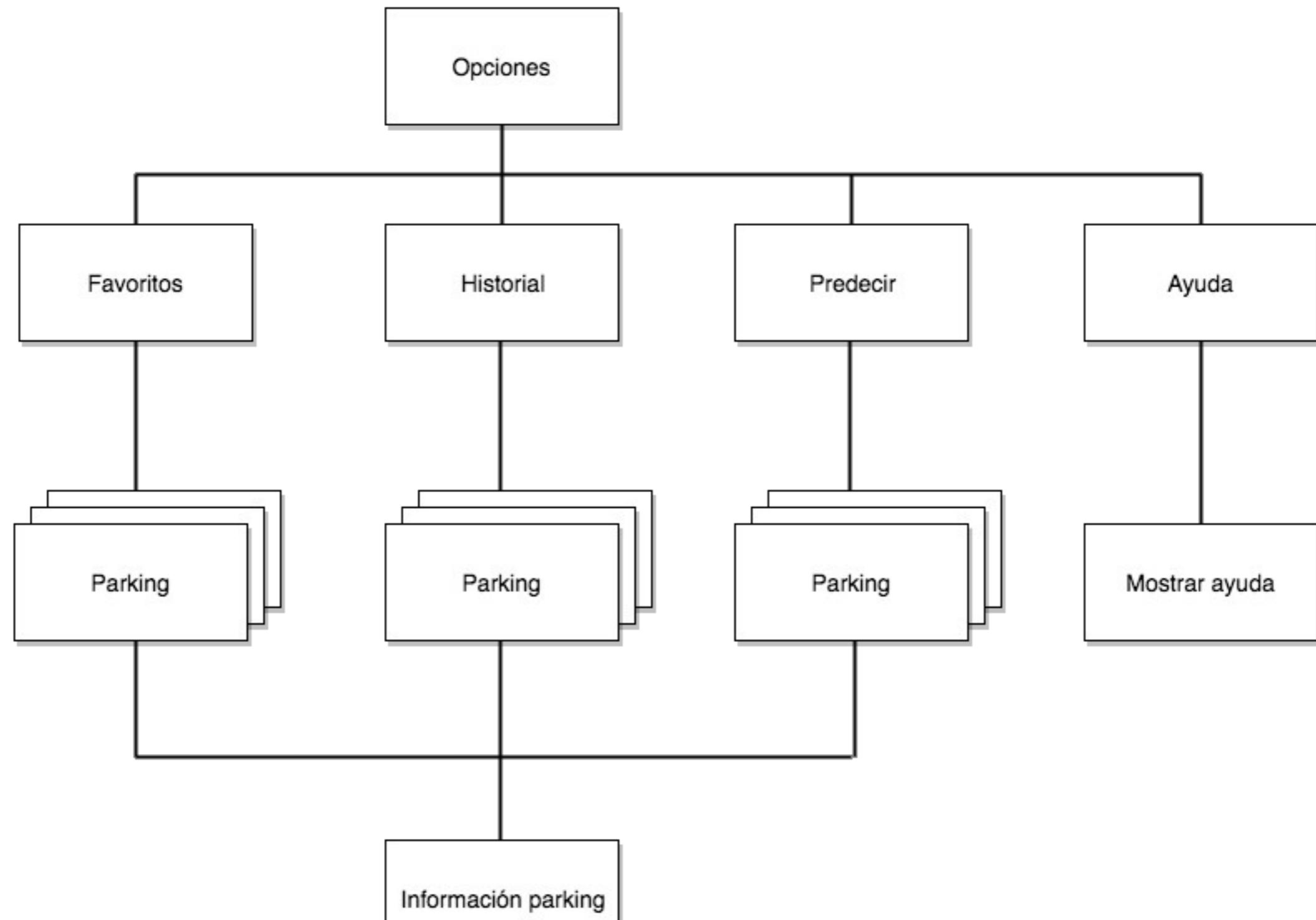
# Mapa de flujo (wireFlows)

---

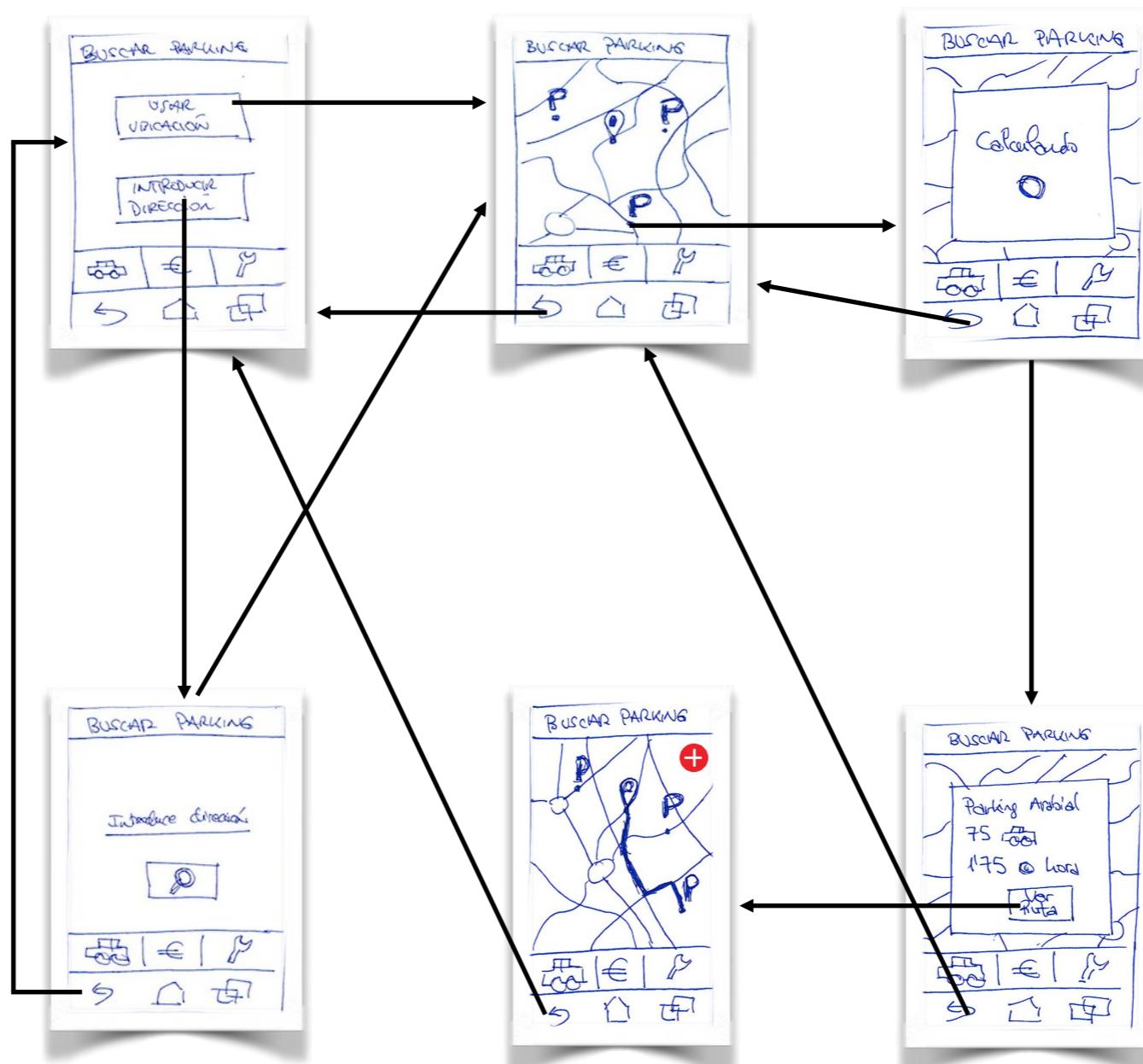


# Mapa de flujo (wireFlows)

---



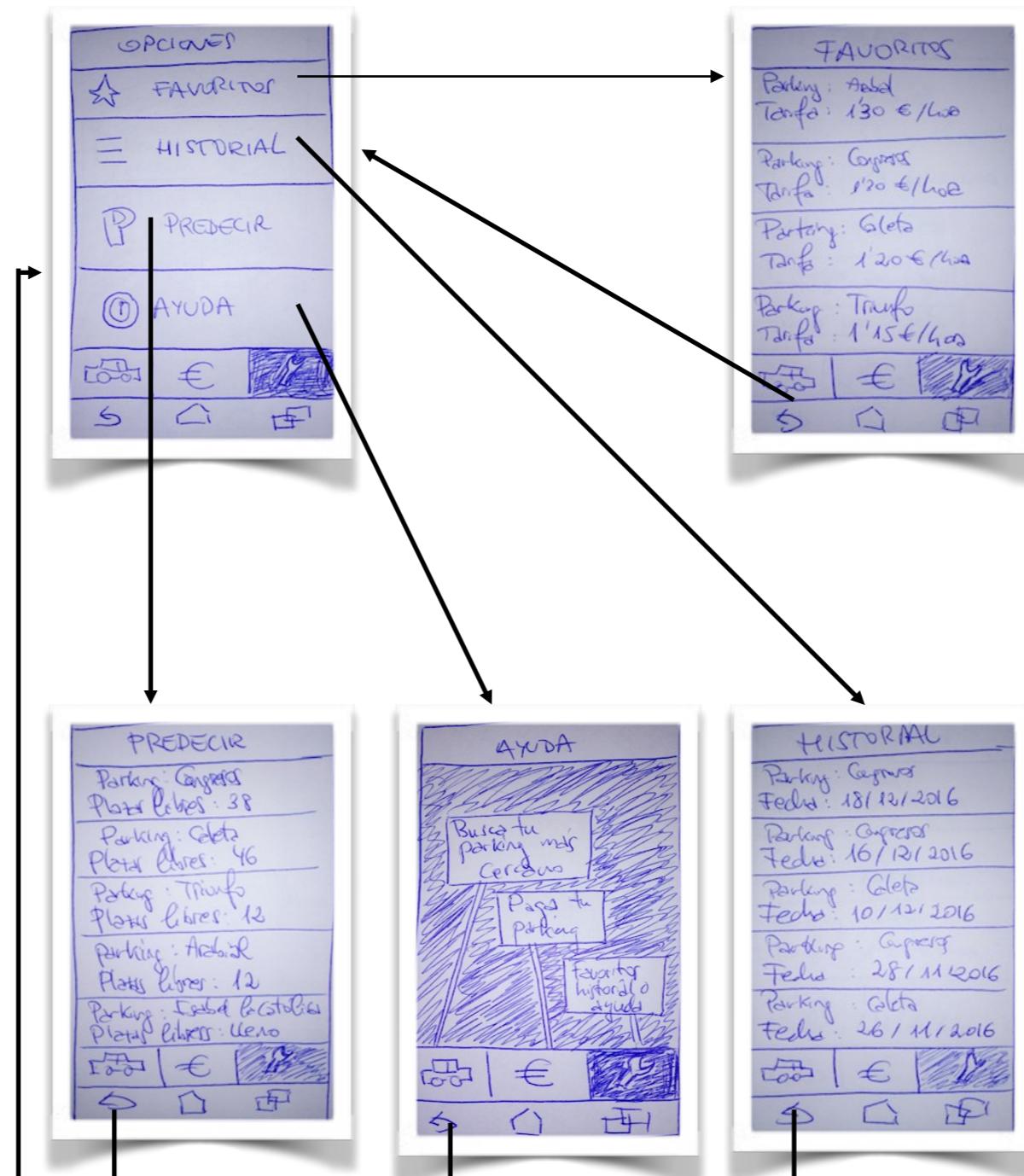
# Conjunto de bocetos (wireFrame)



# Conjunto de bocetos (wireFrame)



# Conjunto de bocetos (wireFrame)



# Prototipo

---

[wireFrame](#)

# Evaluación heurística

---

- Visibilidad del estado del sistema
- Relación entre el sistema y el mundo real
- Control y libertad del usuario
- Consistencia y estándares
- Prevención de errores
- Reconocimiento antes que recuerdo
- Flexibilidad y eficiencia de uso
- Estética y diseño minimalista
- Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores
- Ayuda y documentación