QuickTravel Práctica 3

Pablo Valenzuela Álvarez Pablo Morenilla Pinos

Índice

- Introducción
- Arquitectura de la Información
- Entrega primera fase
- Diagramas
- Bocetos

Introducción

¿Qué es QuickTravel?

QuickTravel transforma la experiencia de viaje al conectar destinos personalizados con itinerarios adaptados y opciones de transporte variadas.

¿En qué etapa estamos?

QuickTravel se encuentra en la etapa temprana de diseño de estructura. Para ello nos hemos apoyado en el documento de arquitectura de información y diversos diagramas para empezar el desarrollo.

Arquitectura de la Información. Sistemas de Organización.

Esquemas de organización

- Exacto: Nombre de las localizaciones.
- Ambigua: Temática de las localizaciones, transporte.

Estructuras de organización

- Jerárquica o hipertextual.

Arquitectura de la Información. Sistemas de Navegación.

Ámbito de la navegación

- Rol Usuario:
 - Global: Editar datos.
 - Global: Buscar Sitio/Localización
 - Local: Buscar localización por intereses o popularidad
 - Local: Buscar transporte por precio.
- Rol Cliente (localización/transporte)
 - Global: Editar datos.

Herramientas de navegación

- Mapa

Arquitectura de la Información. Sistemas de Búsqueda.

Búsqueda de elemento conocido

- Quiero ir este fin de semana a Lisboa y quiero visitar el Castillo de San Jorge. Necesito saber a qué hora abre.

Búsqueda de existencia

- No recuerdo el nombre del parque de Belfast al que fuí el año pasado cuando estaba de viaje. Voy a buscar por temática "parque" en la ciudad.

Arquitectura de la Información. Sistemas de Búsqueda.

Búsqueda por exploración

- Necesito una lista de lugares relacionados con la historia medieval en la ciudad de Hamburgo.

Búsquedas integrales

 He encontrado una localización que me puede interesar, pero voy a necesitar más información para ver si me convence.

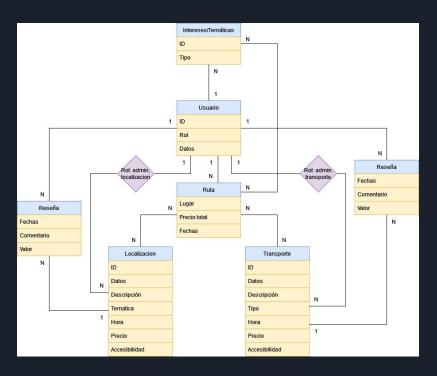
Arquitectura de la Información. Etiquetado.

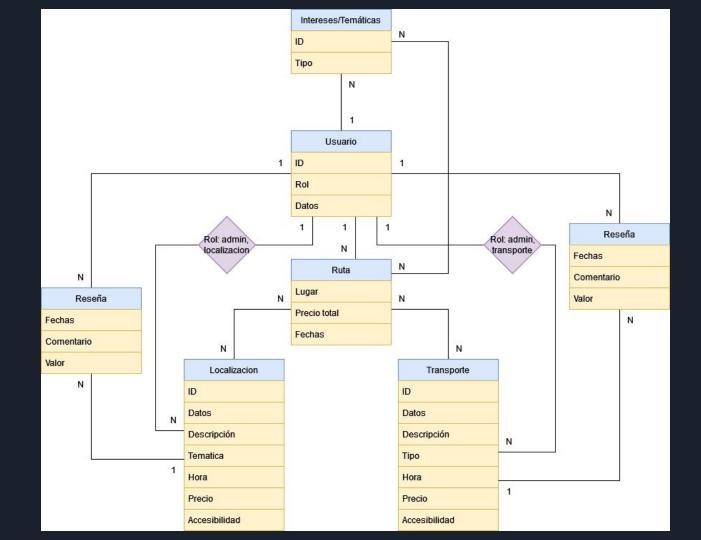
- Localización
 - Nombre del sitio.
 - Logo (si dispone).
- Transporte
 - Nombre de la empresa de transportes.
 - o Logo (si dispone).
- Identificadores
 - Temáticas: iconos o colores.
 - Localizaciones: iconos o colores.
 - Transportes: iconos o colores

Entrega primera fase.

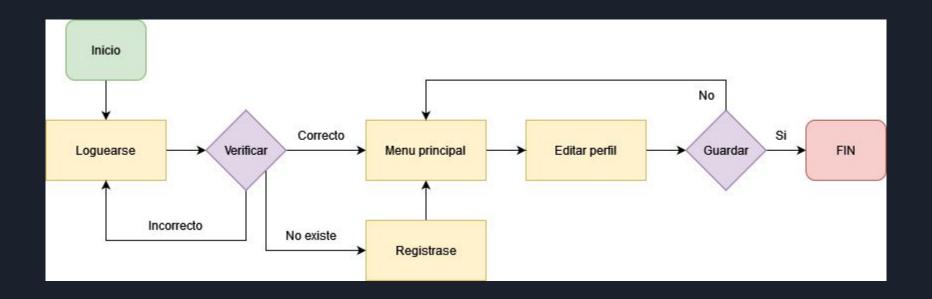
2	Añadir gestión de usuarios		Dos semanas
	Iteración	Objetivo	
	1	Permitir a los usuarios crear cuentas y loguearse.	
	2	Permitir a los usuarios seleccionar sus intereses.	
	3	Permitir al usuario editar sus datos, listas de localizaciones y listas de rutas.	
3	Añadir gestión localizaciones		Dos semanas
	Iteración	Objetivo	
	1	Permitir a los proveedores de localizaciones añadir y editar su localización en la aplicación.	
	2	Añadir el horario, precio y duración de la visita de la localización.	
	1		

Diagramas. Conceptos.

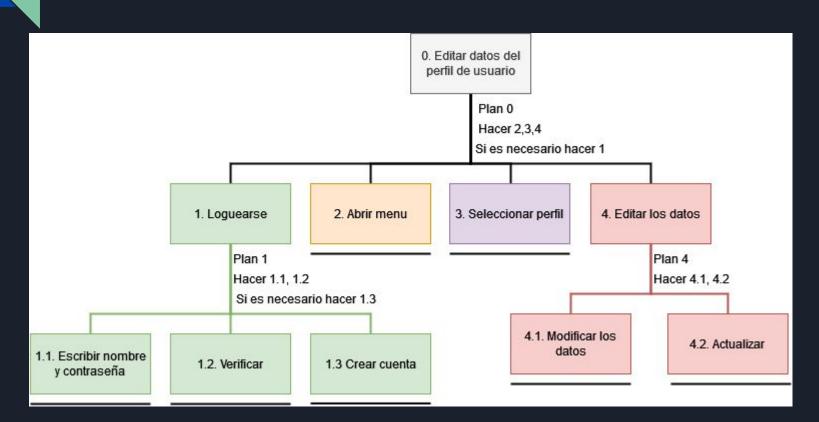




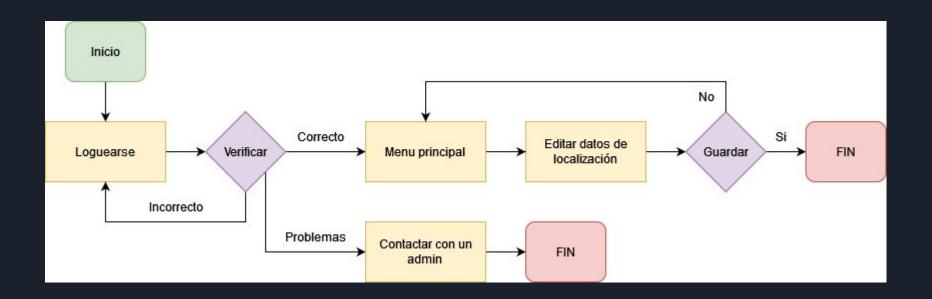
Diagramas. Flujo - Usuario: Editar perfil.



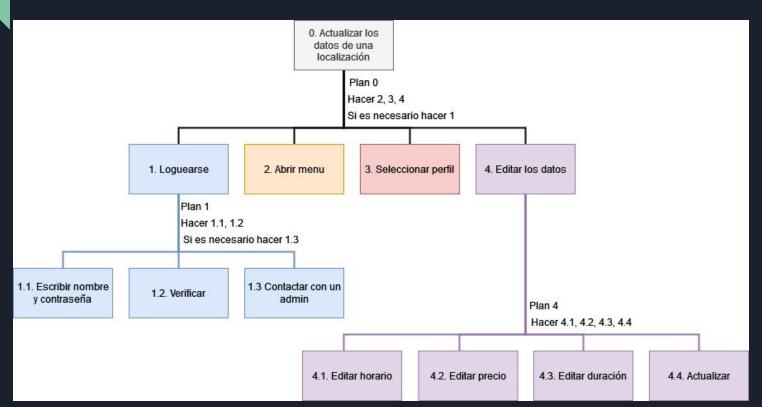
Diagramas. HTA - Usuario: Editar perfil.



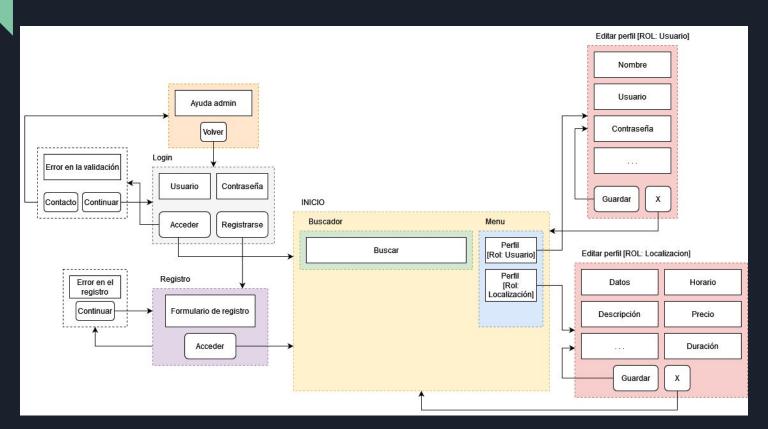
Diagramas. Flujo - Cliente: Editar perfil.

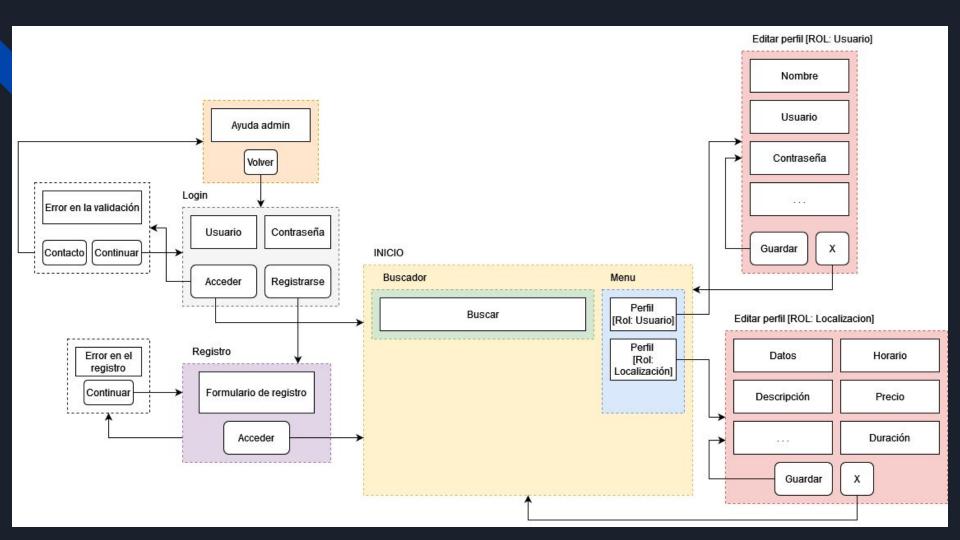


Diagramas. HTA - Cliente: Editar perfil.



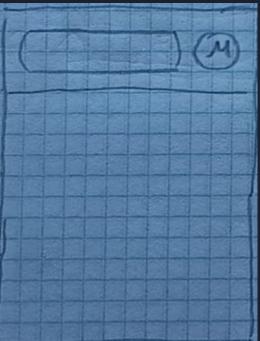
Diagramas. Wireflow.





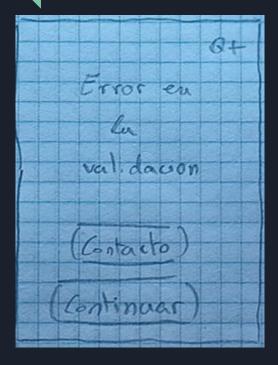
Bocetos

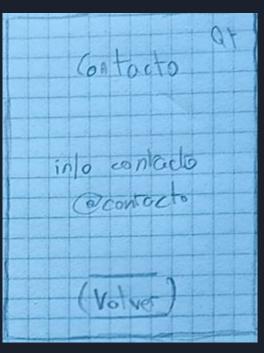


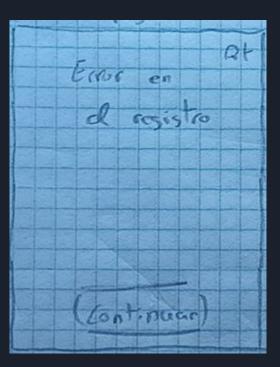




Bocetos







Bocetos

