

Desarrollo y evaluación de sistemas software interactivos

Práctica 3: Arquitectura de la información – MATA-critics



Curso 2024-2025

Integrantes del Grupo 2.1:

Antonio José Muriel Gálvez

David Muñoz Sánchez

Bruno Otero Galadí

Análisis de la arquitectura de la información	3
Sistemas de Organización.	3
Sistemas de Navegación.	3
Ámbito de la navegación.	3
Herramientas de la navegación.	3
Sistemas de Búsqueda.	4
Búsqueda de elemento conocido.	4
Búsqueda de existencia.	4
Búsqueda exploratoria.	4
Búsqueda integral.	4
Etiquetado.	4
Diagramas HTA	5
Tarea de administrar el perfil.	5
Tarea de buscar y seguir a usuarios.	5
Tarea de buscar una reseña.	6
Tarea de poner una reseña.	6
Tarea de vincular una plataforma.	6
Tarea de administrar amigos.	7
Tarea de administrar grupos de amigos.	7
Diagramas de conceptos	8

Análisis de la arquitectura de la información

Aquí se especifican todos los elementos de la arquitectura de la información que se van a emplear en nuestra aplicación y la justificación (o no) de su uso.

Sistemas de Organización.

Como esquema de organización exacta planteamos un orden cronológico en los resultados por defecto de las búsquedas de reseñas y juegos. Como esquema de organización ambiguo, planteamos una organización por videojuego al que pertenecen las reseñas que se buscan, de manera que se pueda acceder a una lista filtrada con todas las reseñas de un determinado juego.

Los amigos también se pueden filtrar por esquemas exactos como la actividad más reciente o el orden alfabético pero, sobre todo, ambiguos, tales como la ubicación (que sea lo más cercana a la nuestra), los intereses comunes o los seguidores en común, y se permitirá filtrar por esas categorías.

Sistemas de Navegación.

Ámbito de la navegación.

La navegación será global para las funcionalidades disponibles en la página principal de la aplicación, tales son los accesos a las pestañas de reseñas, de trending, de juegos, al perfil y a la sección para administrar amigos. Local para operaciones ligadas a un determinado estado del sistema, como por ejemplo, al navegar por la lista de amigos. Y contextual para cuando se esté navegando dentro de una determinada operación, por ejemplo, durante el proceso de publicar una reseña o crear un grupo.

Herramientas de la navegación.

Vamos a incluir un bottom navigation bar en la página principal para acceder a las secciones de reseñas, de trending y de juegos. Abajo incorporaremos una barra de herramientas con dos funcionalidades para acceder al propio perfil y a la búsqueda de amigos. Usaremos cards para navegar entre elementos en listas que se expandirán en nuevas vistas al seleccionarse. Y habrá menús desplegables para introducir opciones de filtrado al buscar amigos y al gestionar las opciones de los grupos.

Sistemas de Búsqueda.

Búsqueda de elemento conocido.

Se dará al buscar una reseña, juego o persona específica dentro de la aplicación. Para ello se habilitan barras de búsqueda por cadenas exactas de caracteres.

Búsqueda de existencia.

Se da al buscar un elemento con unas ciertas características que se sabe que está ahí, aunque no se sepa muy bien cómo encontrarlo. Las opciones de filtrado en las búsquedas de personas permiten realizar este tipo de búsqueda con los perfiles.

Búsqueda exploratoria.

La sección de trending permite navegar por reseñas seleccionadas sin que el usuario tenga que buscar nada.

Búsqueda integral.

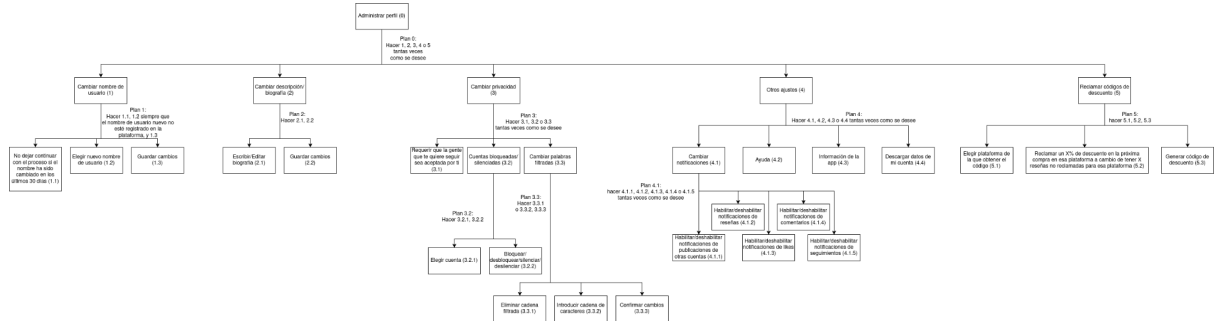
Se da al seleccionar un videojuego y seleccionar la sección de las reseñas que tiene ese videojuego, de manera que solo se muestren las reseñas que cumplen la condición de pertenecer a ese juego.

Etiquetado.

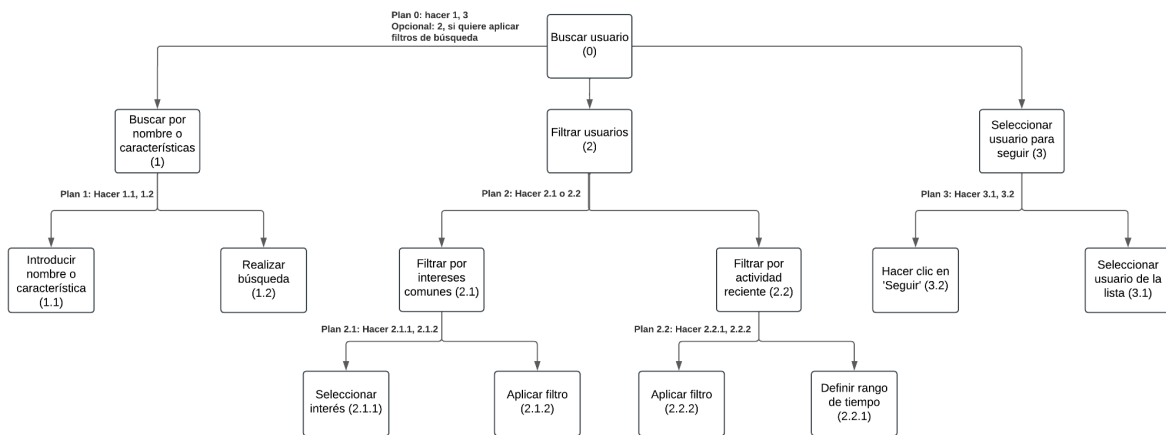
Vamos a representar el símbolo de nuestro propio perfil con una silueta de usuario. El símbolo de buscar amigos serán dos siluetas de usuario juntas, para indicar comunidad. Las barras de búsqueda irán marcadas con una lupita. Los botones de filtrado serán una sucesión de tres barritas horizontales en tamaño descendente. Algunas opciones, como las de añadir un nuevo grupo o una nueva plataforma, estarán incorporadas como botones flotantes. Para volver atrás, se habilitará una flecha arriba a la izquierda de las pantallas. Para cancelar procesos, una cruz. Para marcar una imagen como editable, se designará un lápiz en pequeño abajo del símbolo de dicha imagen, para que al tocarlo, se pueda cambiar la foto.

Diagramas HTA

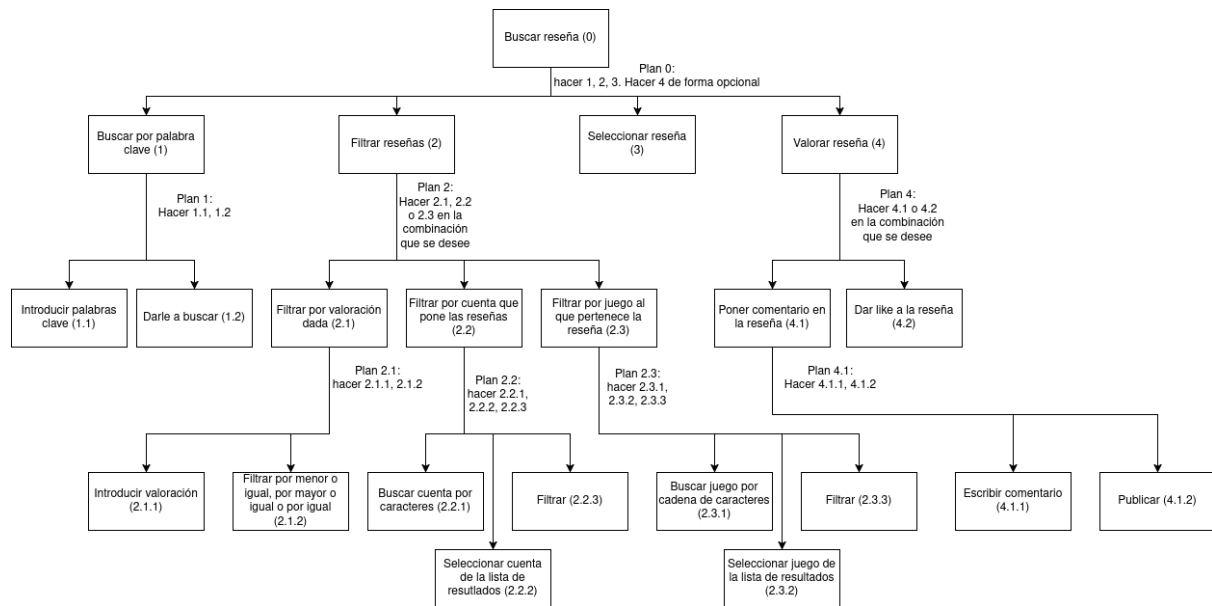
Tarea de administrar el perfil.



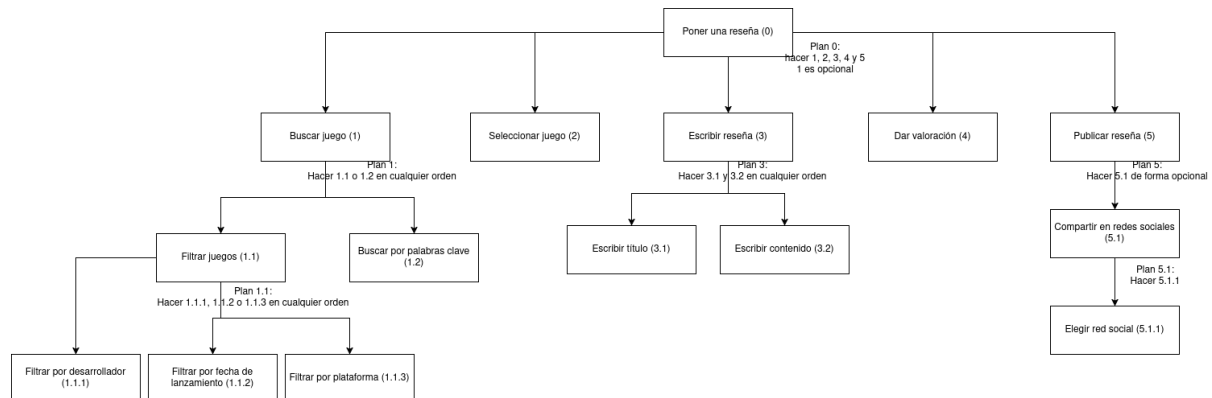
Tarea de buscar y seguir a usuarios.



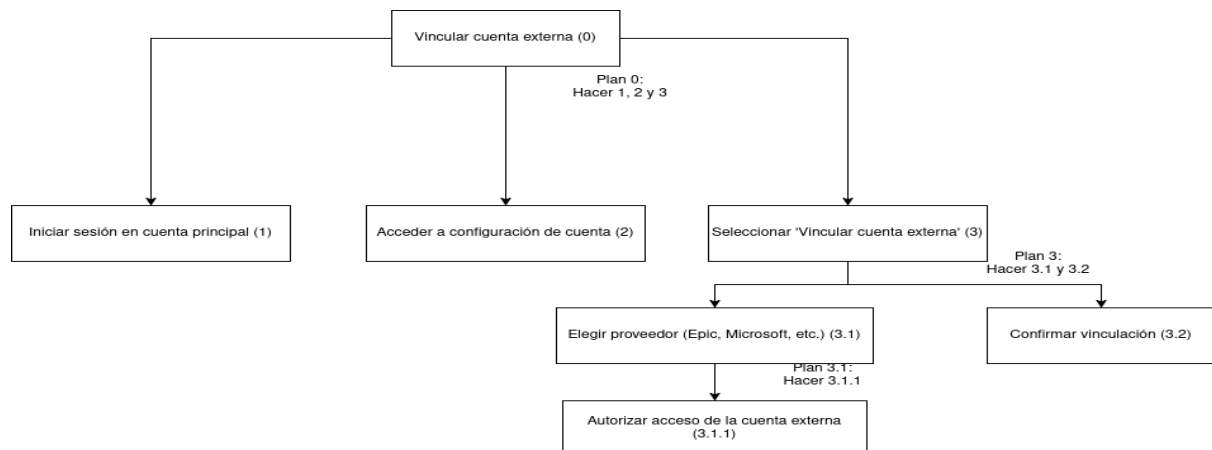
Tarea de buscar una reseña.



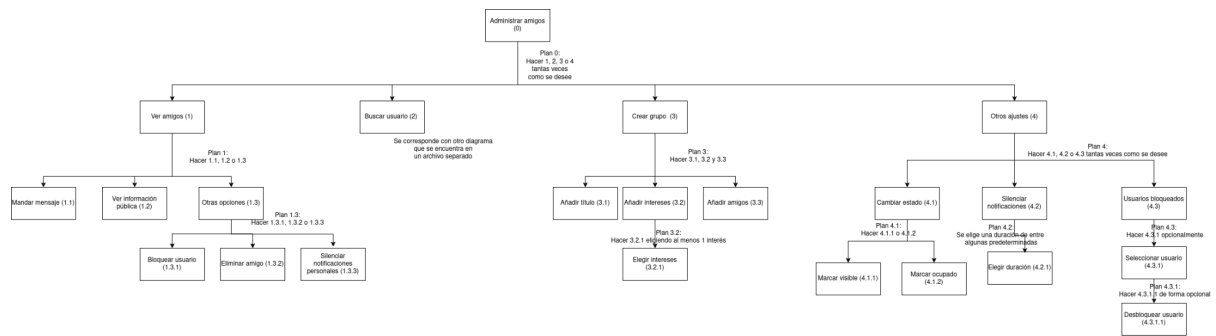
Tarea de poner una reseña.



Tarea de vincular una plataforma.



Tarea de administrar amigos.



Tarea de administrar grupos de amigos.



Diagramas de conceptos

Diseñamos los diagramas de conceptos a partir de los diagramas HTA.

