

Práctica 3

Diseño Conceptual

DESSI

Ejemplos de las prácticas realizadas por los alumnos de cursos anteriores de DESSI

0. Plan de entregas

Entrega	Objetivo	Fecha de la entrega						
1	Tener un sitio web que pueda gestionar las compras de nuestros usuarios.	18 de Nov del 2013						
	<table border="1"><thead><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Tener un sitio web con la funcionalidad necesaria para que un usuario básico pueda hacer toda la gestión asociada con la compra de un libro.</td></tr><tr><td>2</td><td>Añadir la funcionalidad de un usuario experto (búsquedas avanzadas, cuentas de usuarios y historia de compras).</td></tr></tbody></table>	Iteración	Objetivo	1	Tener un sitio web con la funcionalidad necesaria para que un usuario básico pueda hacer toda la gestión asociada con la compra de un libro.	2	Añadir la funcionalidad de un usuario experto (búsquedas avanzadas, cuentas de usuarios y historia de compras).	
Iteración	Objetivo							
1	Tener un sitio web con la funcionalidad necesaria para que un usuario básico pueda hacer toda la gestión asociada con la compra de un libro.							
2	Añadir la funcionalidad de un usuario experto (búsquedas avanzadas, cuentas de usuarios y historia de compras).							
2	Incluir labores de administración, tarjetas de regalo y listas de deseos al sitio web.	2 de Dic del 2013						
	<table border="1"><thead><tr><th>Iteración</th><th>Objetivo</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Poder administrar el sitio web.</td></tr><tr><td>2</td><td>Añadir la funcionalidad asociada a las tarjetas de regalo, las listas de deseos y recomendaciones de libros.</td></tr></tbody></table>	Iteración	Objetivo	1	Poder administrar el sitio web.	2	Añadir la funcionalidad asociada a las tarjetas de regalo, las listas de deseos y recomendaciones de libros.	
Iteración	Objetivo							
1	Poder administrar el sitio web.							
2	Añadir la funcionalidad asociada a las tarjetas de regalo, las listas de deseos y recomendaciones de libros.							

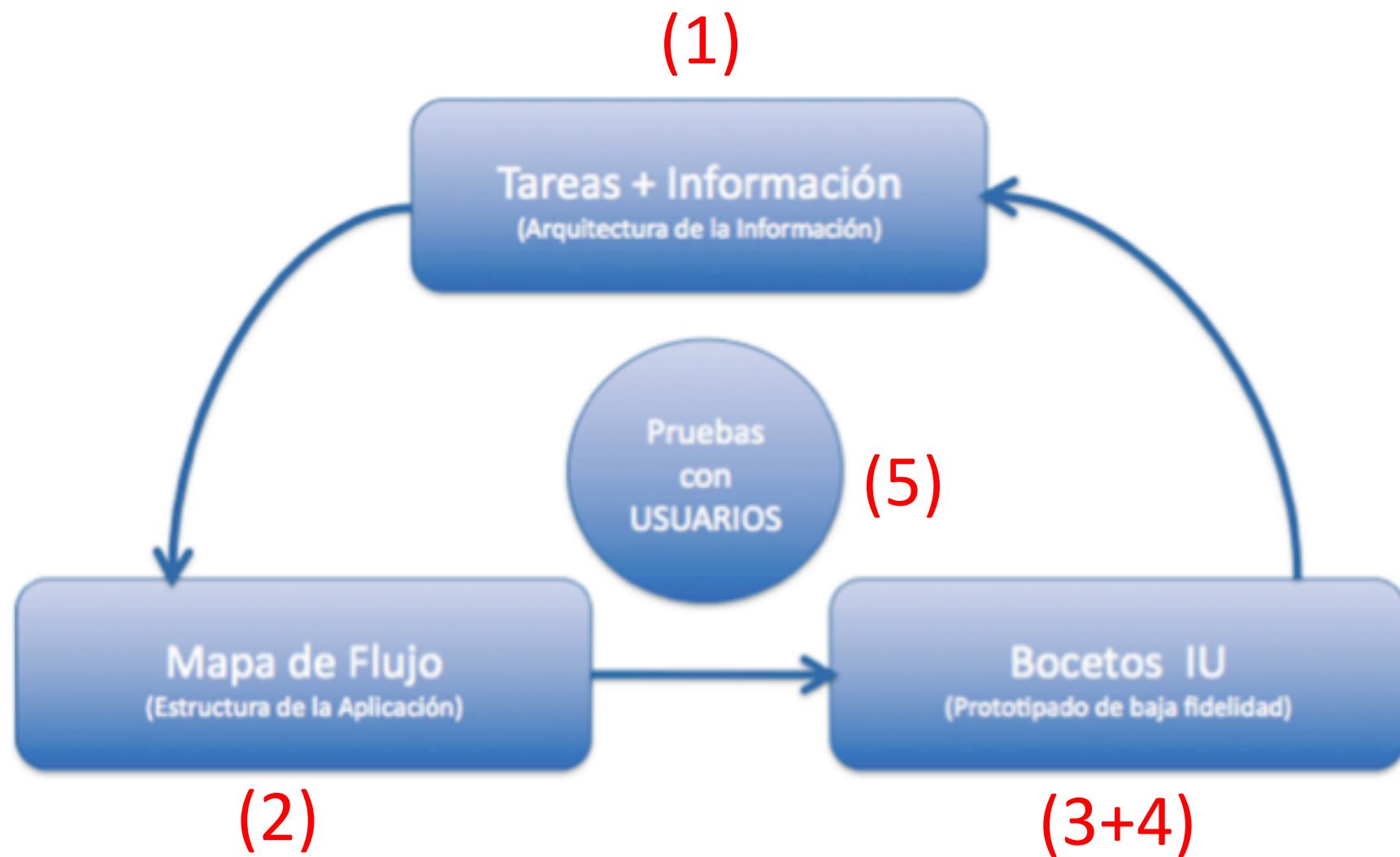
Plan basado en objetivos

0. Plan de entregas

Entrega	Objetivo		Fecha de la entrega
1	Realizar todo el diseño conceptual de la app, arquitectura de la informacion, estructura de la app y prototipado de baja fidelidad.		26 de Noviembre 2015
	Iteración	Objetivo	
	1	Realizar diagrama de tareas HTA, diagrama de conceptos, mapa de flujo y bocetos IU de baja fidelidad.	
2	Realizar todo el diseño detallado de la app. Se hará analisis, especificación y pruebas en las dos iteraciones.		24 de Diciembre 2015
	Iteración	Objetivo	
	1	Realizar los diagramas de wireflows, los bocetos de las pantallas (digitalizados y en papel) y el documento de análisis de test.	
	2	Realizar los mismos objetivos de la iteración 1 hasta cumplir los con los requisitos tanto funcionales como de calidad.	

Plan basado en tareas de diseño del IU

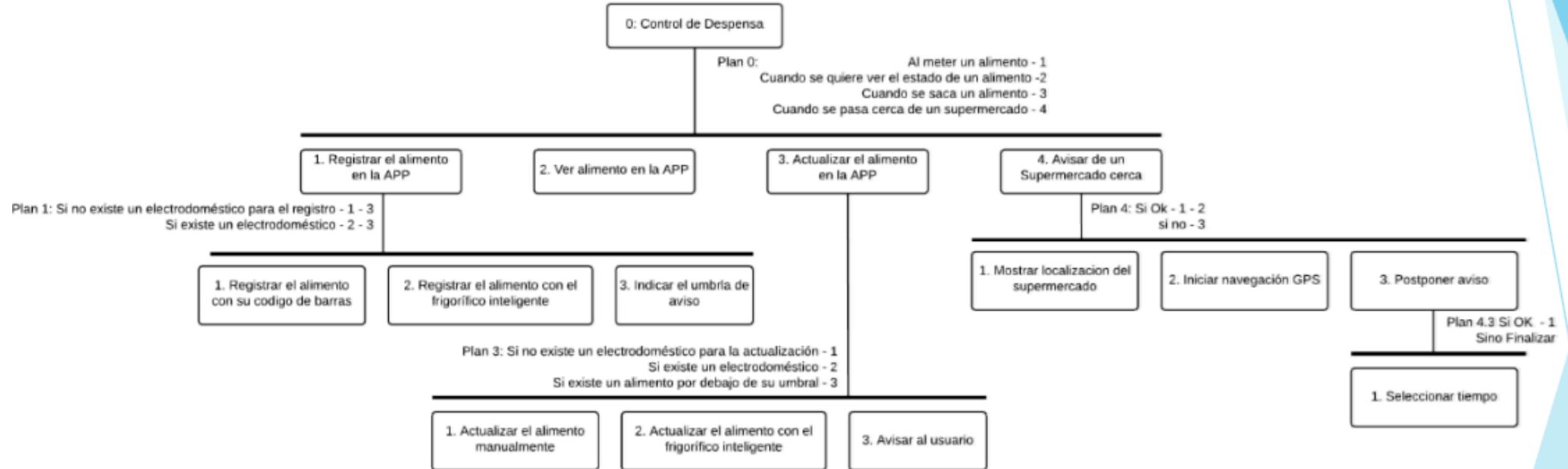
¿Qué hay que hacer?



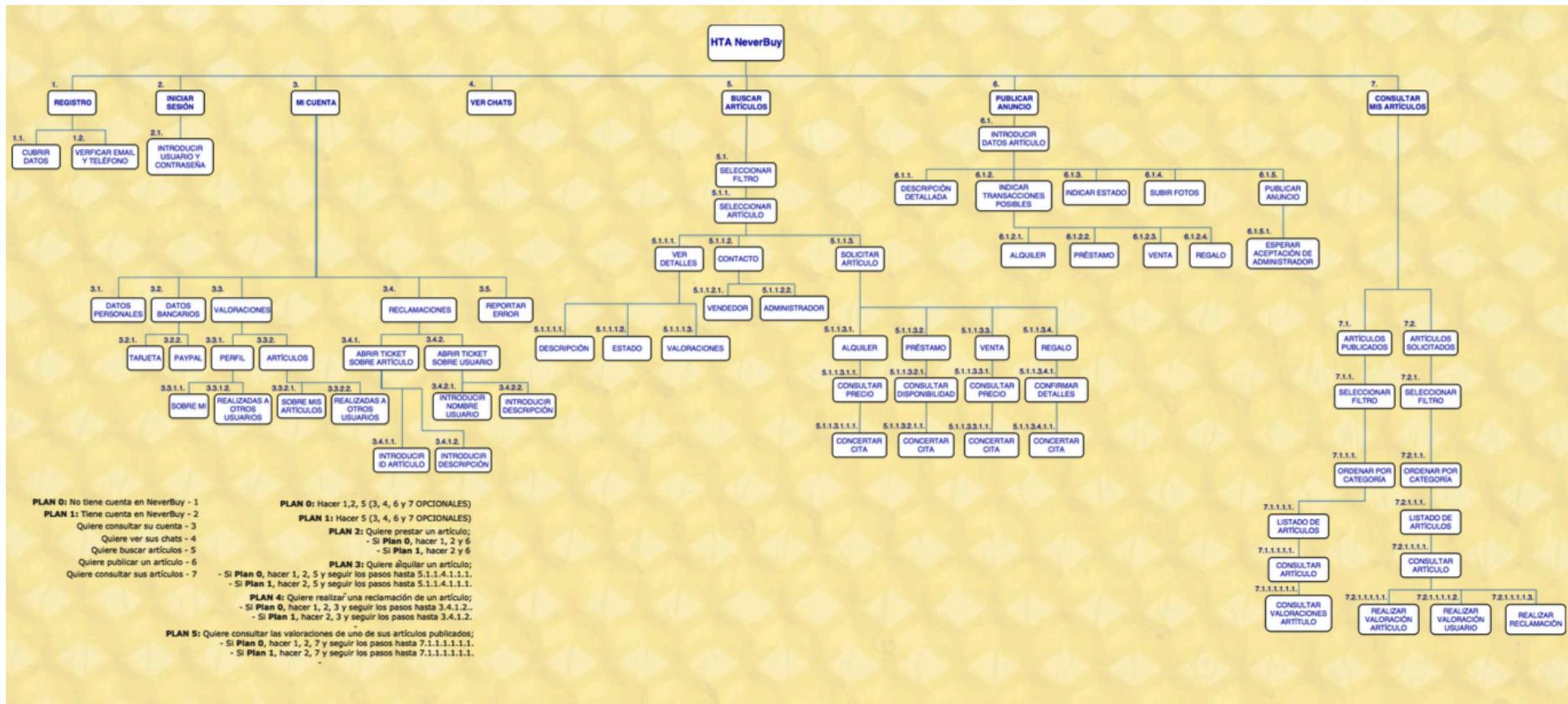
Ejemplos

(1a) Diagramas de Tareas
(HTA)

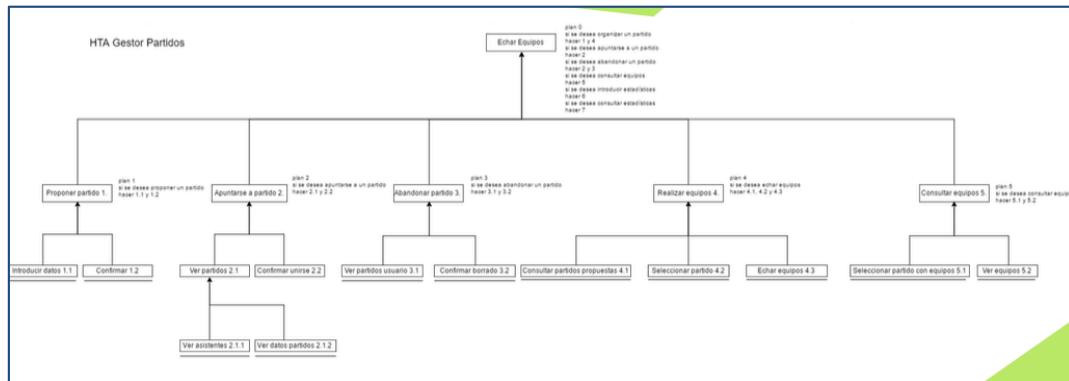
1. Diag. de Tareas



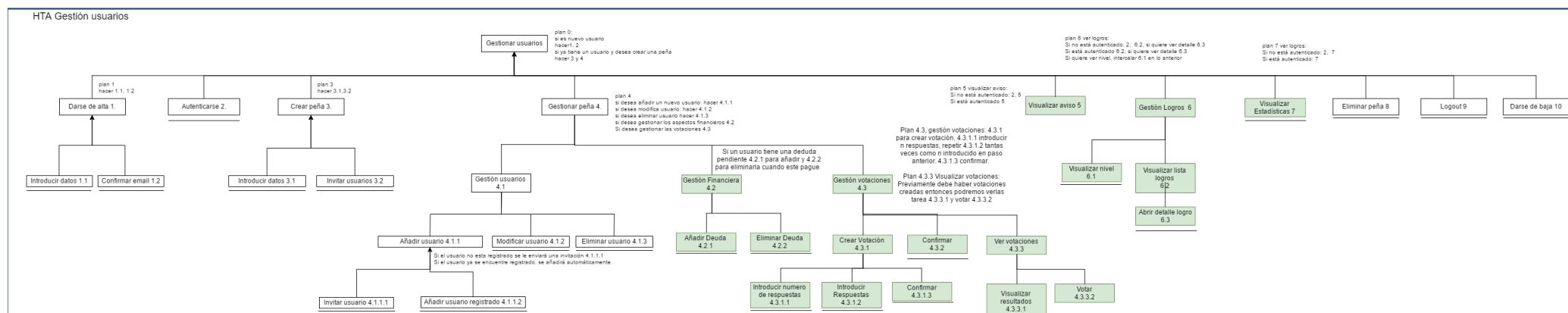
1. Diag. de Tareas



1. Diag. de Tareas (2 iteraciones)



1 Iteración

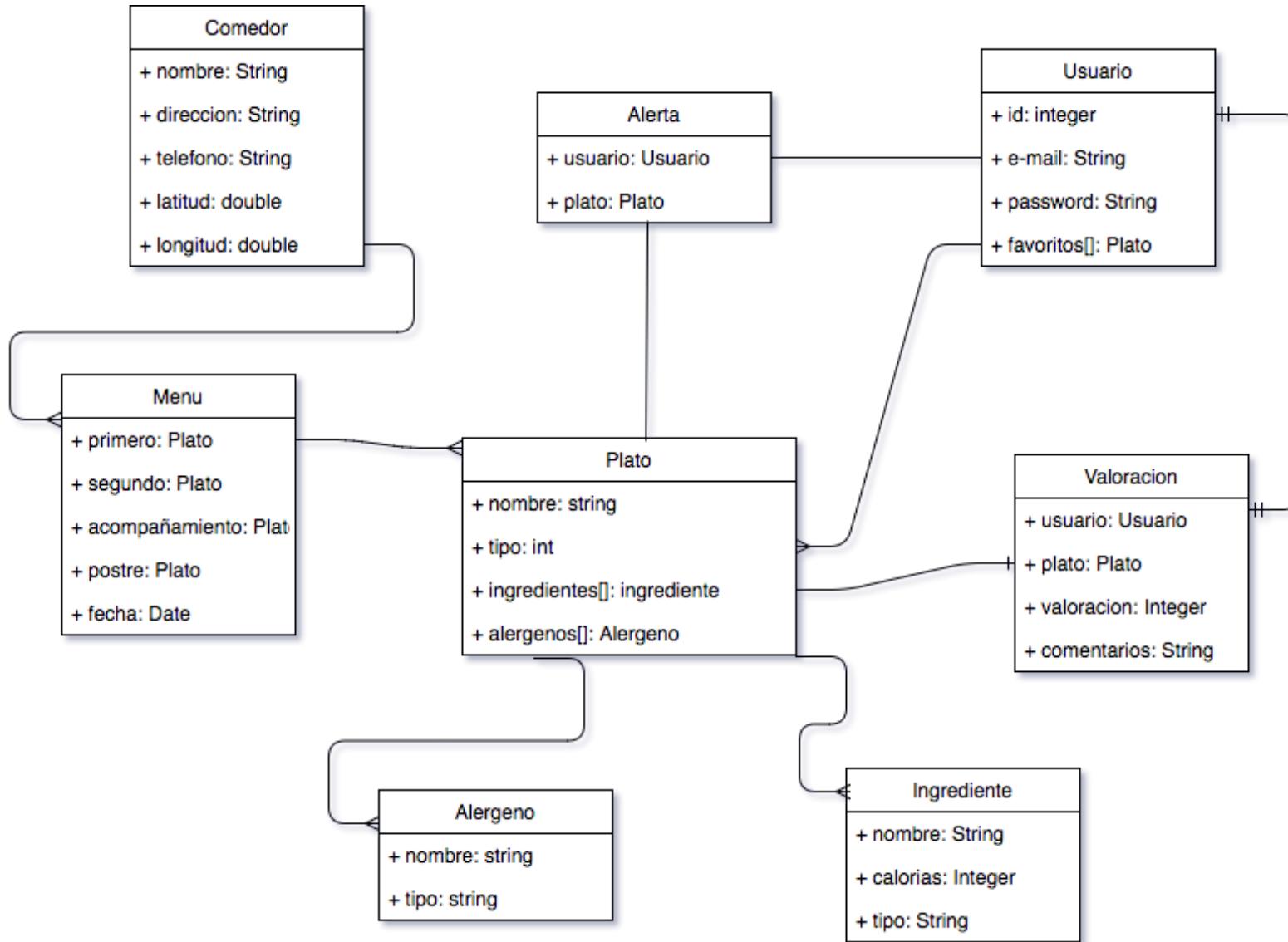


2 Iteración

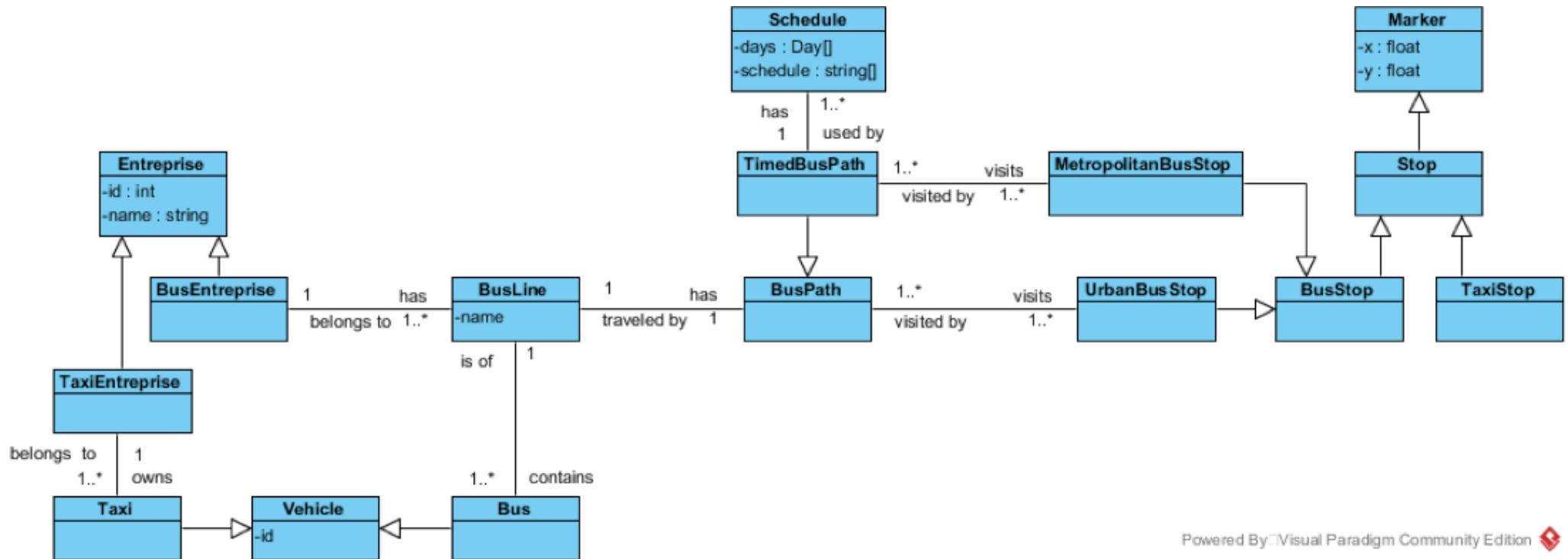
Ejemplos

(1b) Diagramas Conceptos

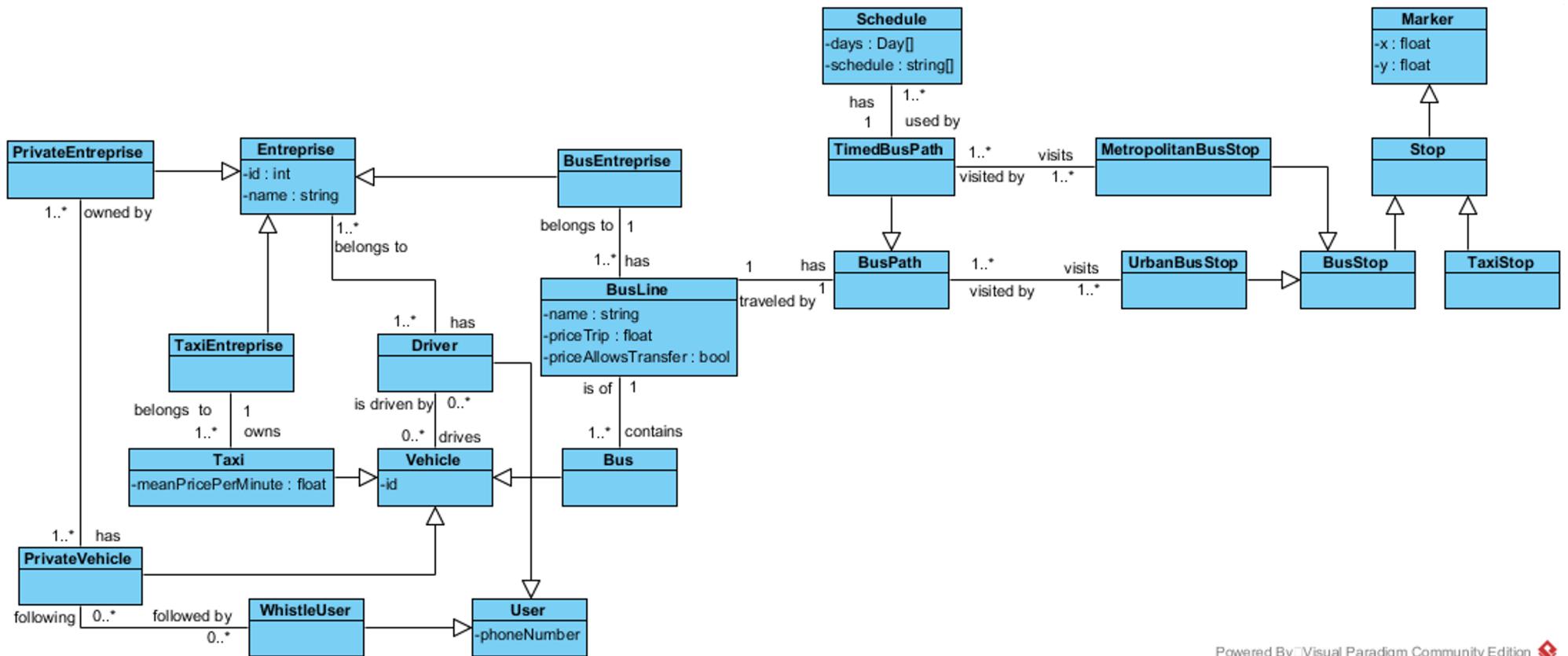
1. Diag. de Conceptos



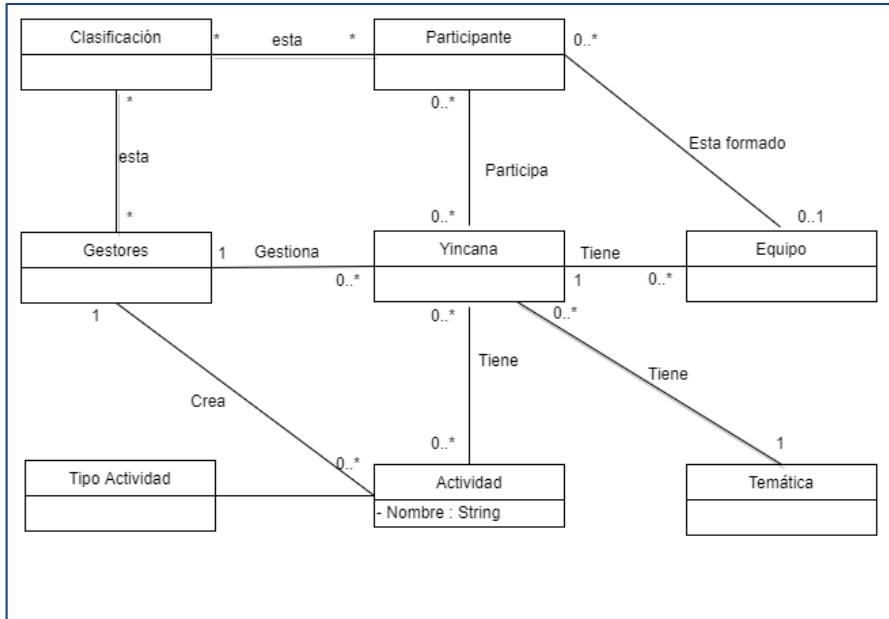
1. Diag. de Conceptos (1 ite)



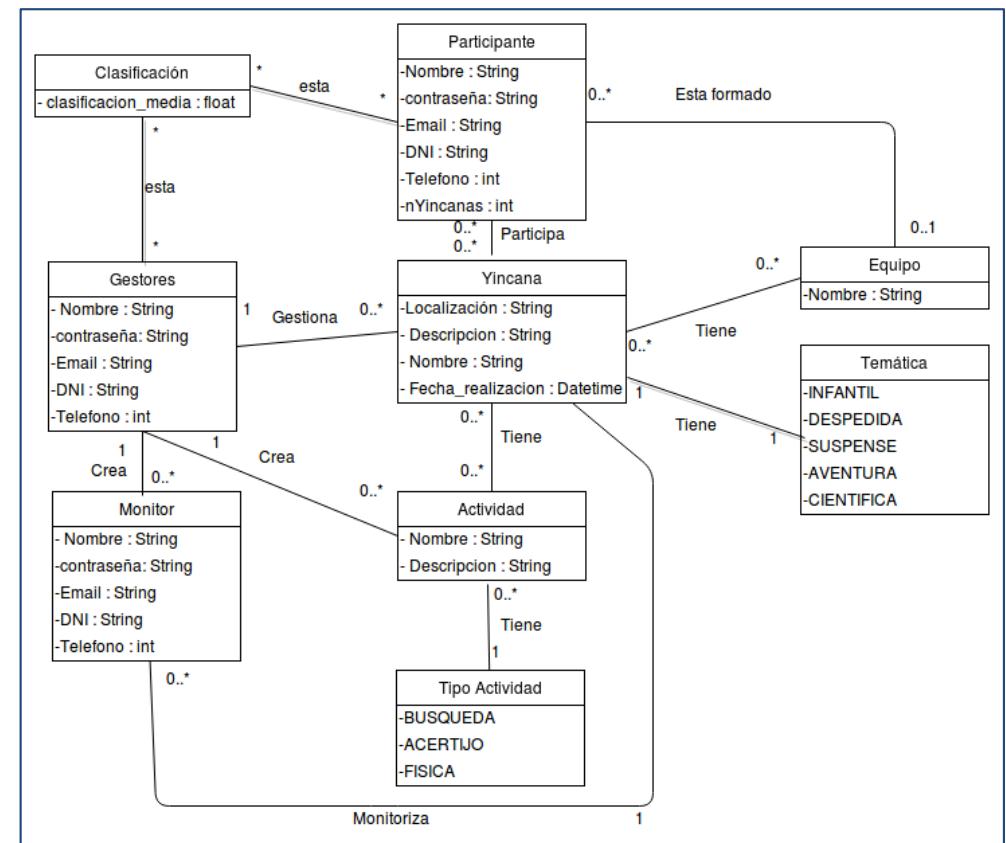
1. Diag. de Conceptos (2 ite)



1. Diag. de Conceptos

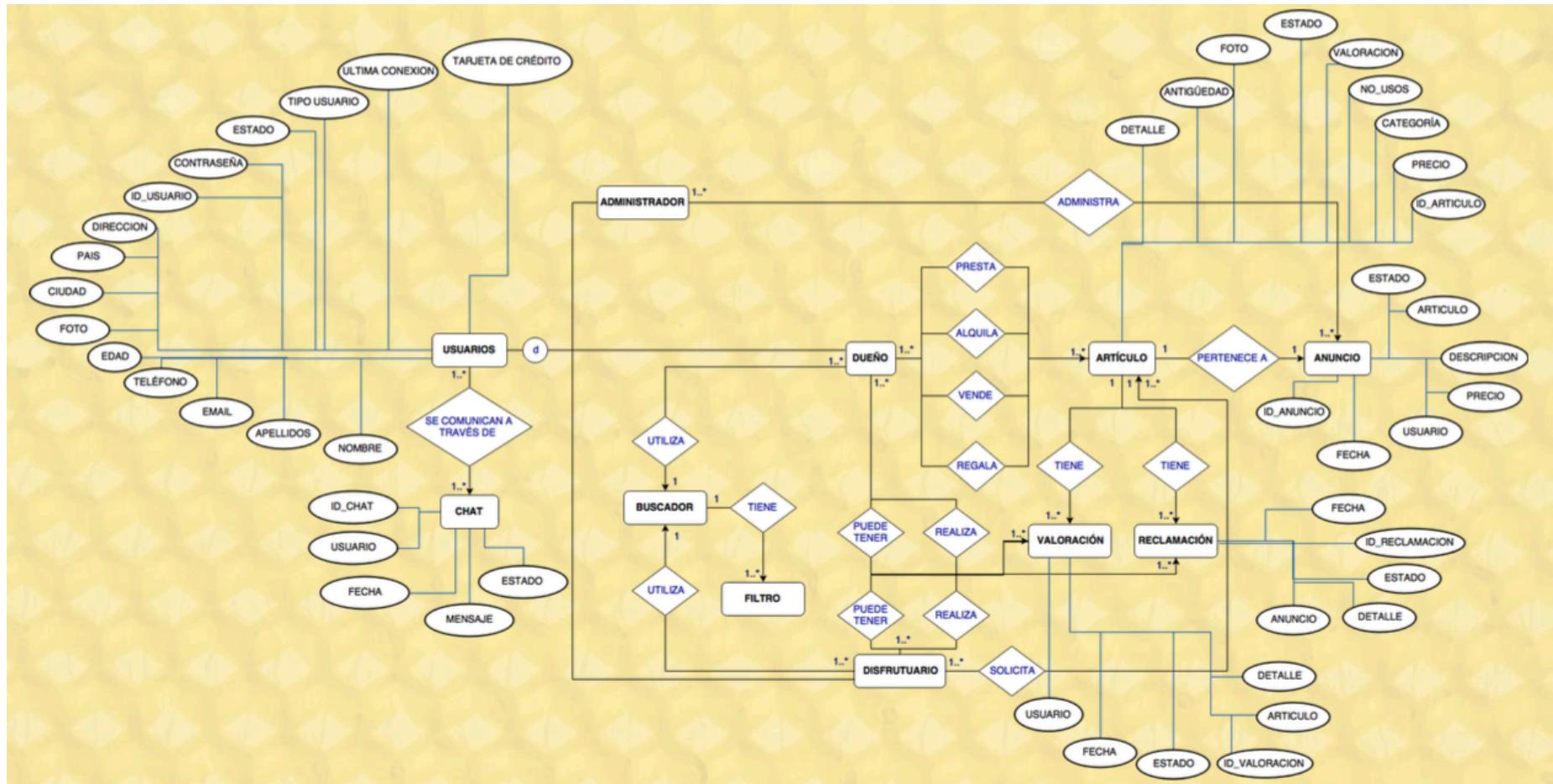


1 Iteración



2 Iteración

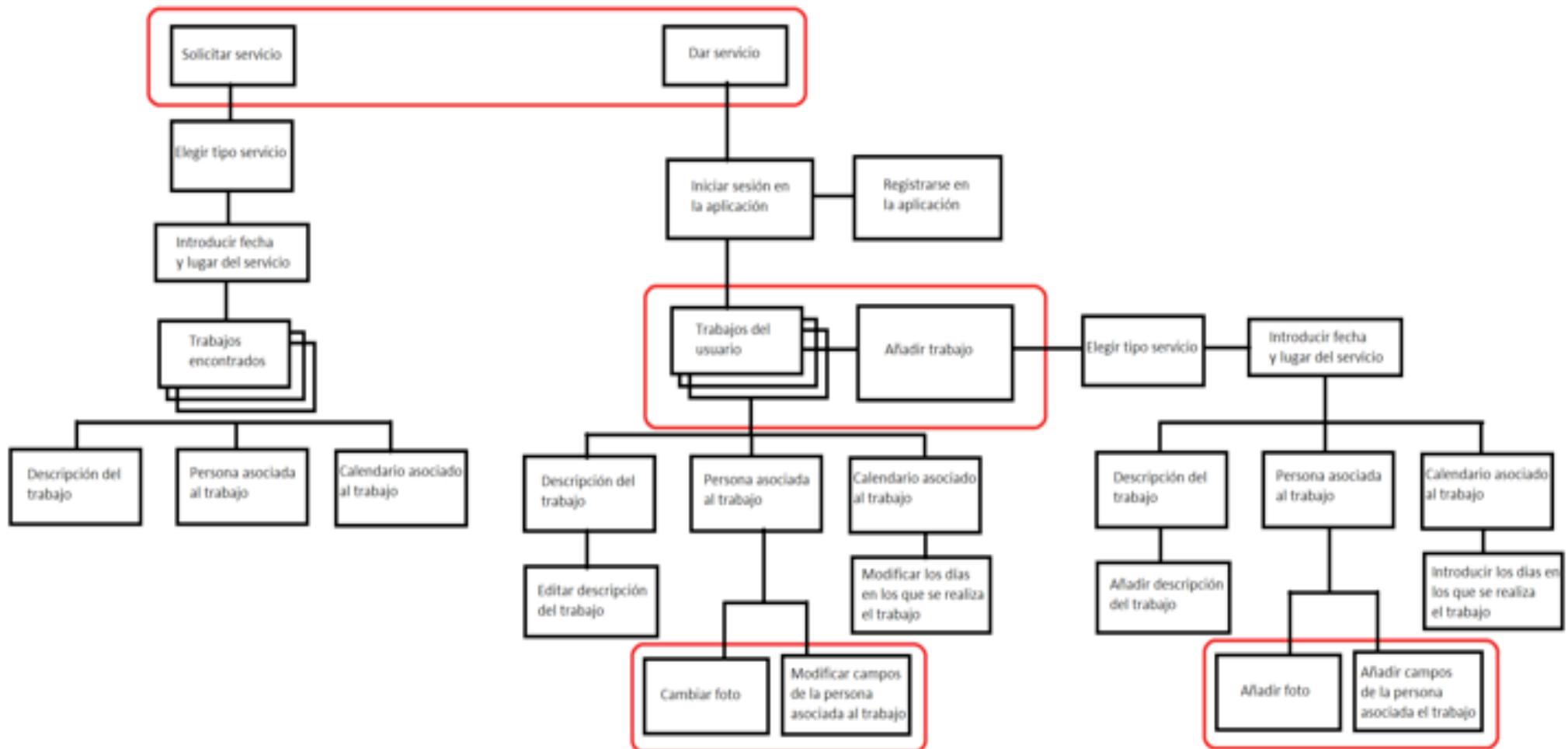
1. M-E.R.



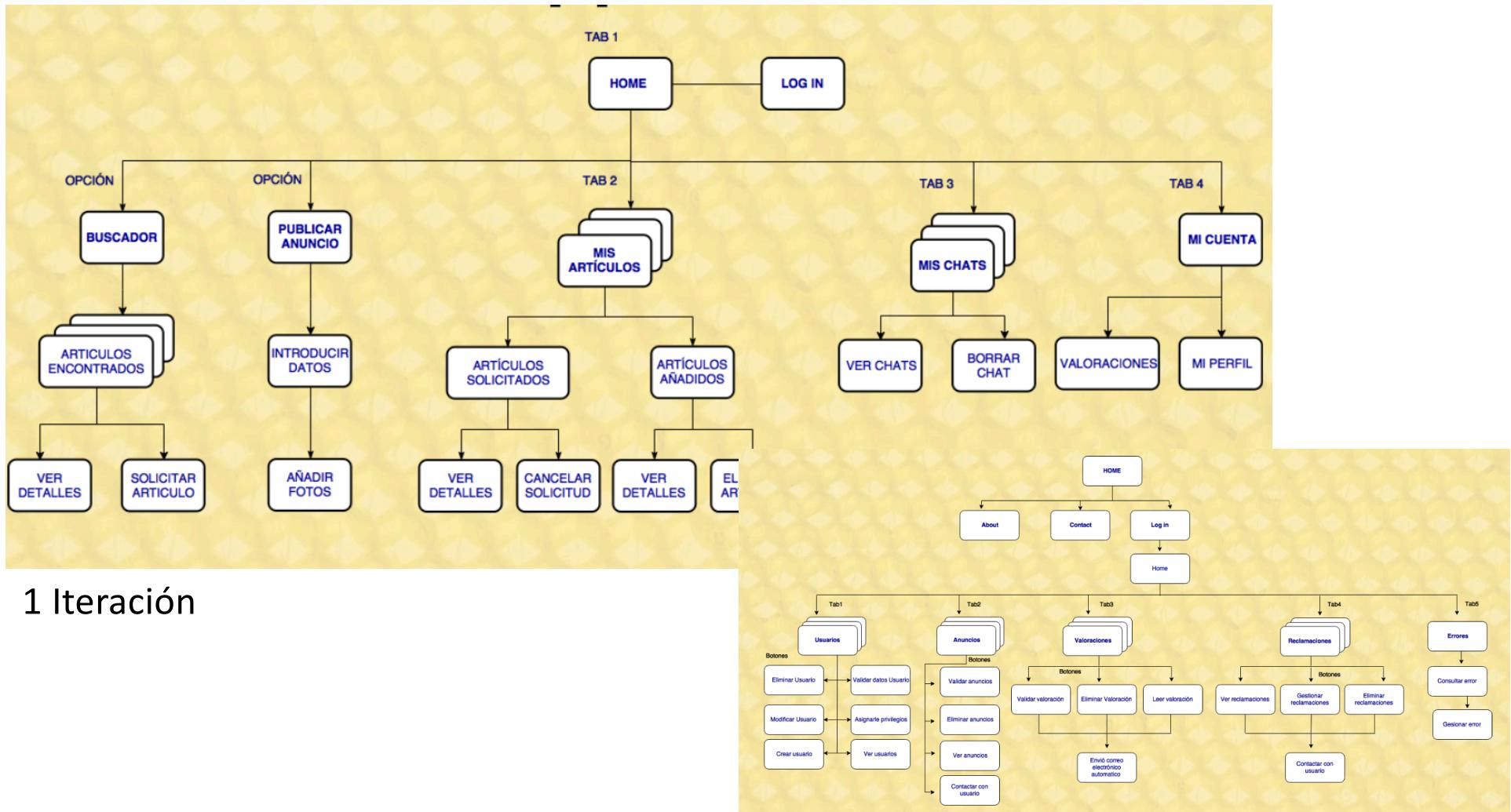
Ejemplos

(2) Diagramas WireFlow

2. WireFlow



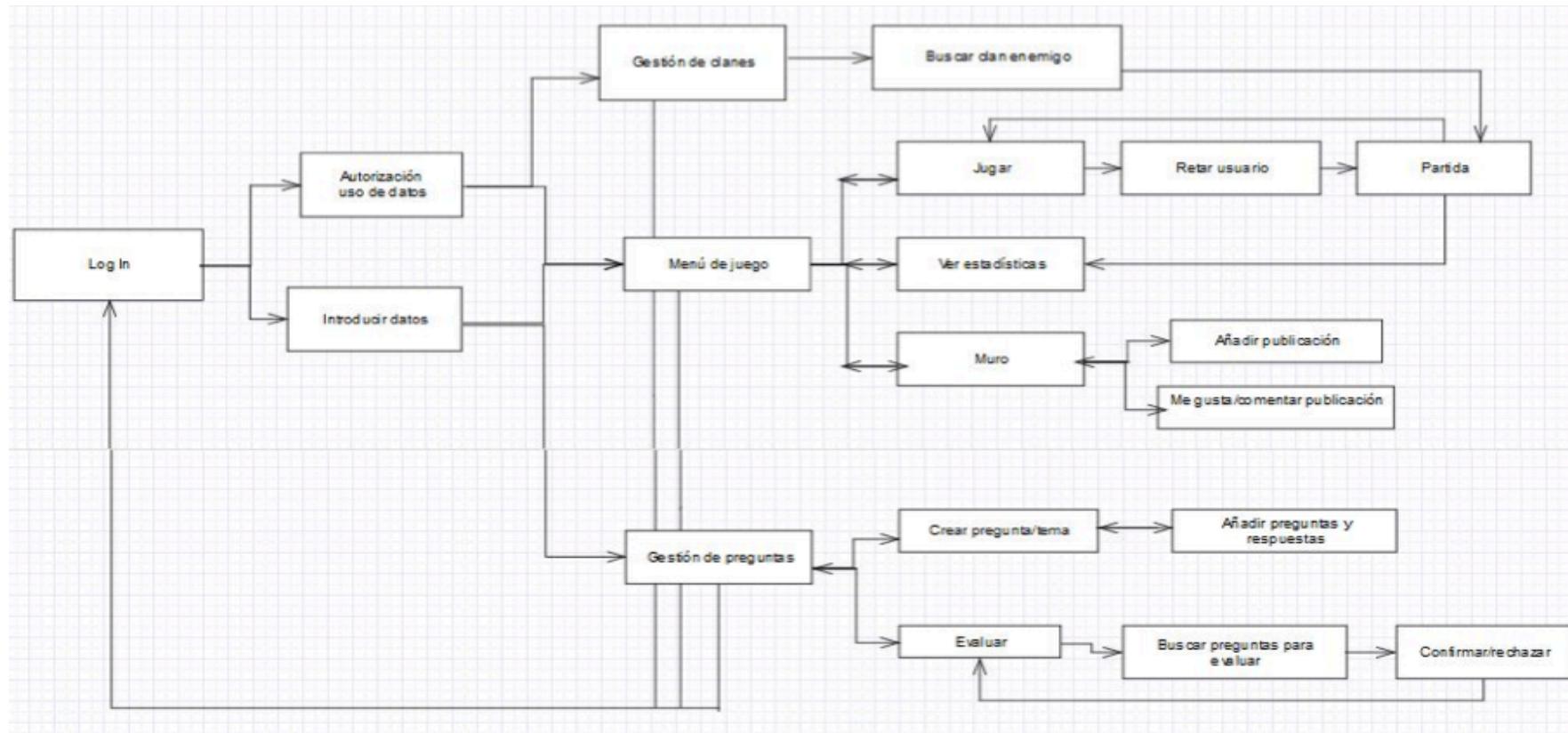
2. WireFlow



1 Iteración

2 Iteración

2. WireFlow



Ejemplos

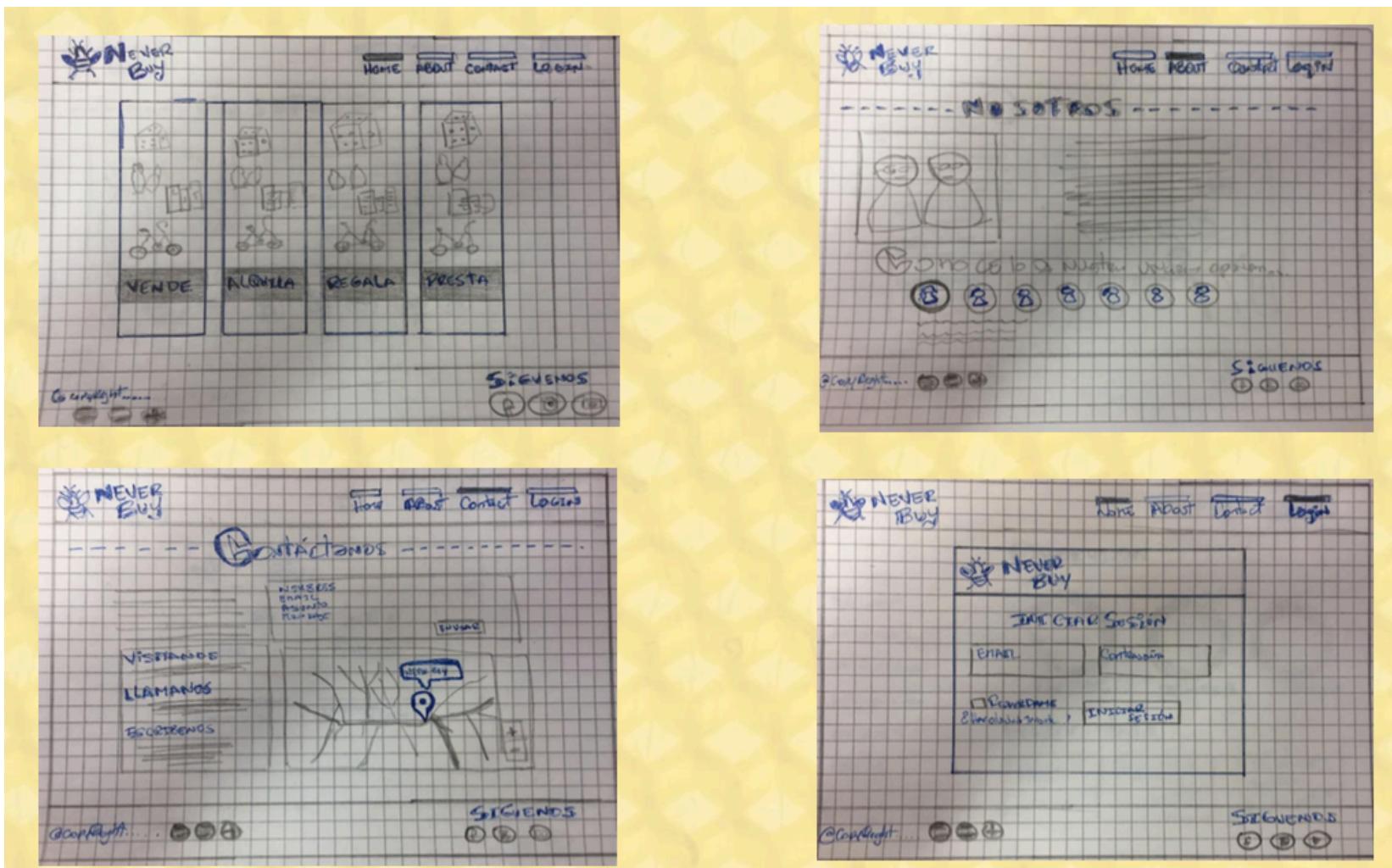
(3) Bocetos en Papel

3. Bocetos en Papel

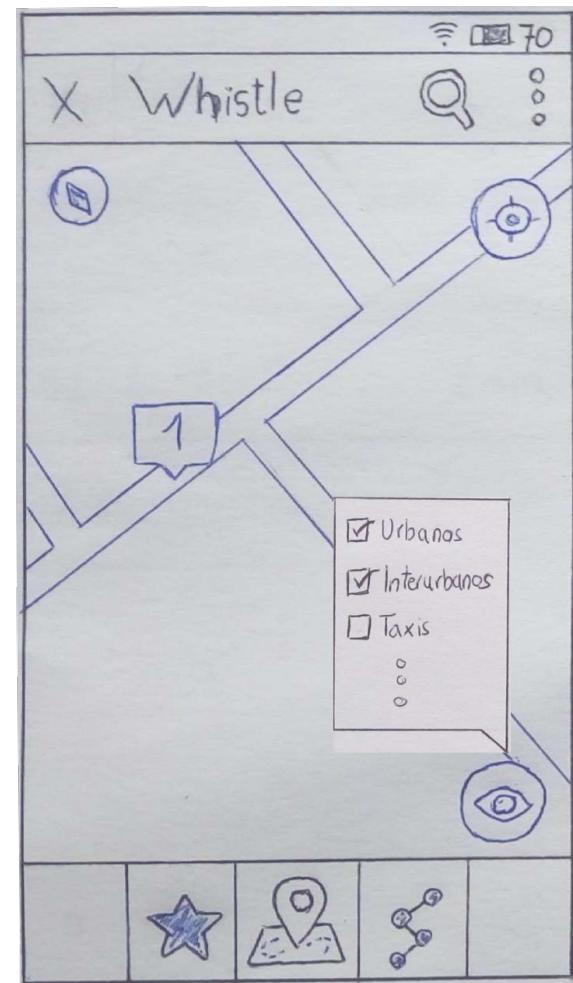
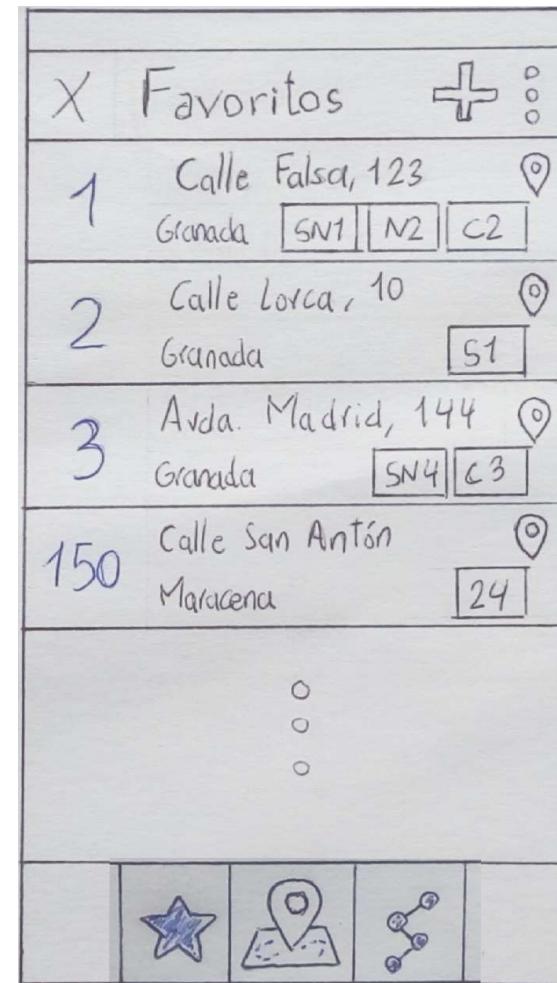
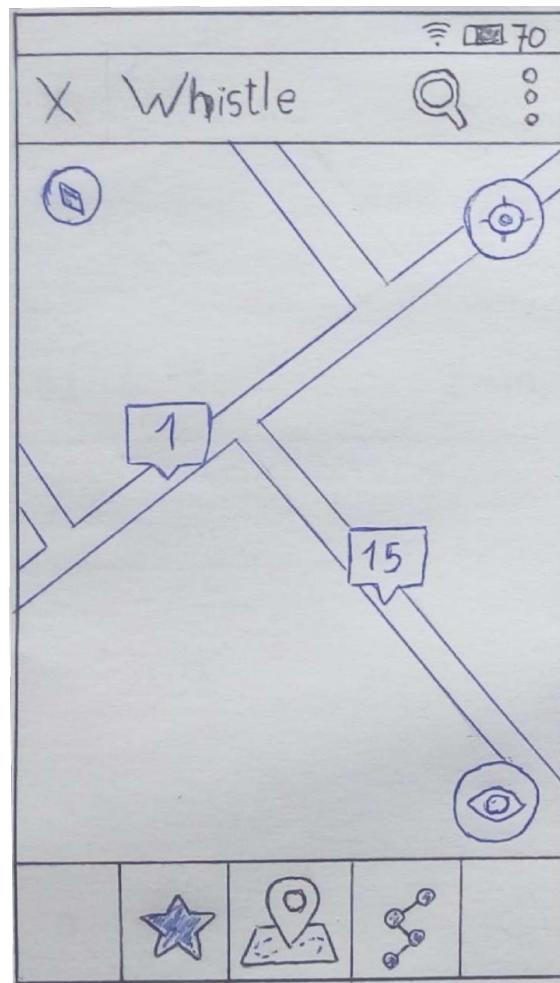
The image displays eight hand-drawn wireframe sketches for a mobile application, arranged in two rows of four. The sketches are drawn on yellow paper and show various screens of the app.

- Top Row:**
 - Registration Screen:** Features a large drawing of a bee at the top. Below it are fields for 'Usuario' and 'Contraseña', and a checkbox for 'Recordarme'.
 - Home Screen:** Titled 'NeverBuy' with the subtitle 'Cercanos a ti...'. It shows a grid of items: a house ('Prestamo'), a monitor ('Regalo'), a game console ('Juego PS3'), and a bicycle ('Bici BH'). A '+' button is at the bottom left, and a navigation bar with icons for house, search, message, and user is at the bottom right.
 - Profile Screen:** Shows a list of items under the heading 'NeverBuy'. Items include 'Esquier Novela' (status: En curso), 'Novela SK' (status: Pendiente), 'Teresa R.' (status: Completado), 'Monitor Regalo' (status: Completado), 'Juego PS3 Venta' (status: Pendiente), and 'Bici BH Prestamo' (status: Completado). Below the list is a navigation bar with icons for house, search, message, and user.
 - User Profile Screen:** Displays a profile picture of a woman with curly hair, the name 'Laura H.', and the handle '@lrhguez'. It includes links for 'Mi perfil', 'Datos de pago', and 'Artículos'. Below the profile is a navigation bar with icons for house, search, message, and user.
- Bottom Row:**
 - Search Screen:** A search interface with the question '¿Qué buscas?'. It includes sections for 'Establecer filtros:' (Category >, Precio >, Transacción >, Cercanía >), and a map icon. A navigation bar with icons for house, search, message, and user is at the bottom.
 - Post Creation Screen:** A form for creating a post with the question '¿Quéquieres publicar?'. It includes sections for 'Selecciona:' (Prestas, Alquiles, Vende, Regalo), 'Estado:' (with a slider from 1 to 30), and 'Descripción:' (with placeholder text '¡Contárnos algo...'). A navigation bar with icons for house, search, message, and user is at the bottom.
 - Feed Screen:** A list of users with their posts:
 - Marcos C.: Bici BH (status: Pendiente) - 'Hola! Estoy interesado en tu bici. Podrías darme más datos...' (timestamp: 17:04)
 - Laura G.: Esquier (status: Conectado hace 1h) - 'Hola! Laura!
 - Kostas T.: Monitor (status: Conectado hace 2h)
 - Teresa R.: Novela SK (status: Conectado hace 8h)
 - Marcos C.: Juego PS3 (status: Conectado hace 1h)A navigation bar with icons for house, search, message, and user is at the bottom.
 - Message Screen:** A conversation between Marcos C. and Laura G. Marcos asks about a bike, and Laura responds. Both messages have timestamps (17:04 and 18:02). A navigation bar with icons for house, search, message, and user is at the bottom.

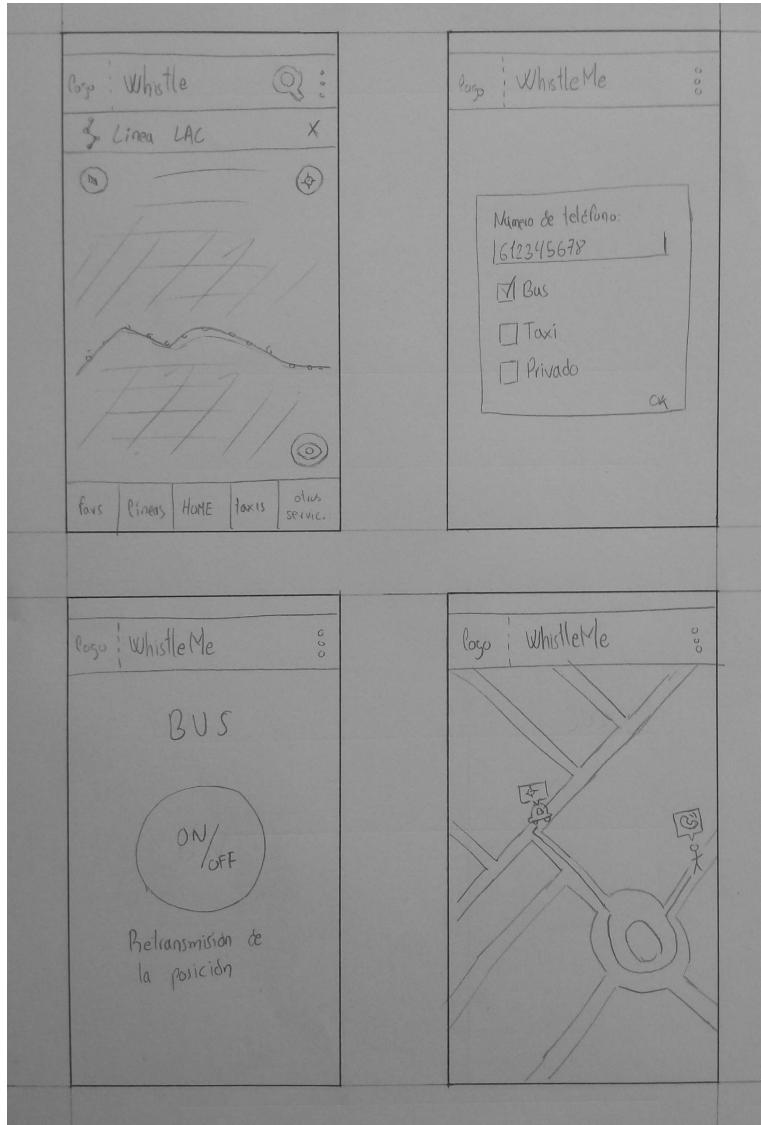
3. Bocetos en Papel



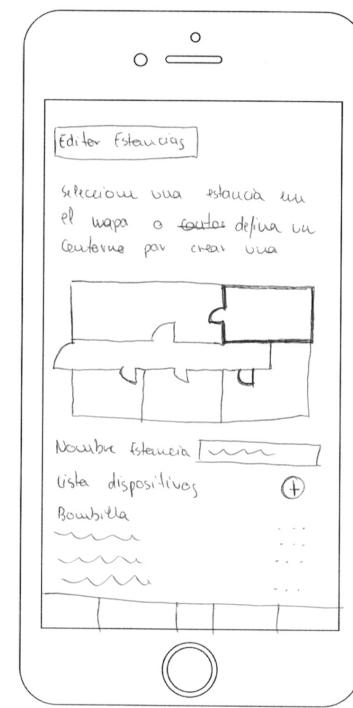
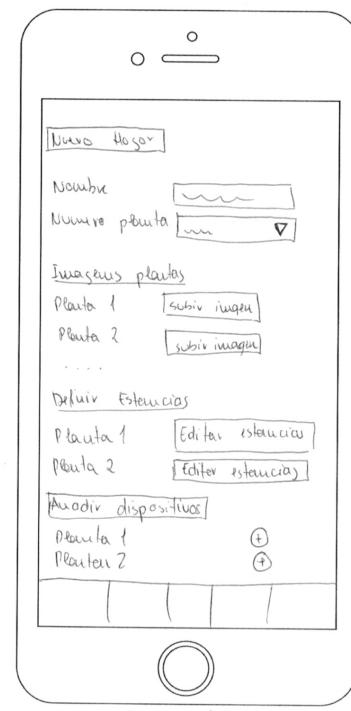
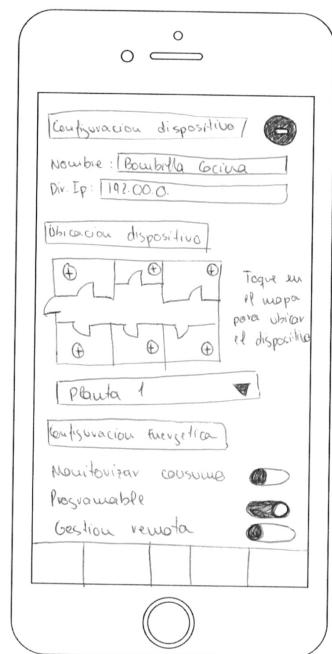
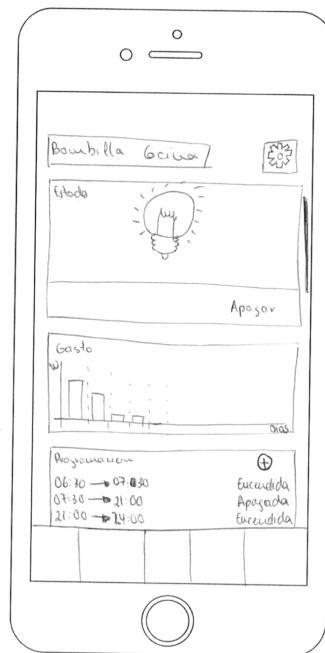
3. Bocetos en Papel



3. Bocetos en Papel



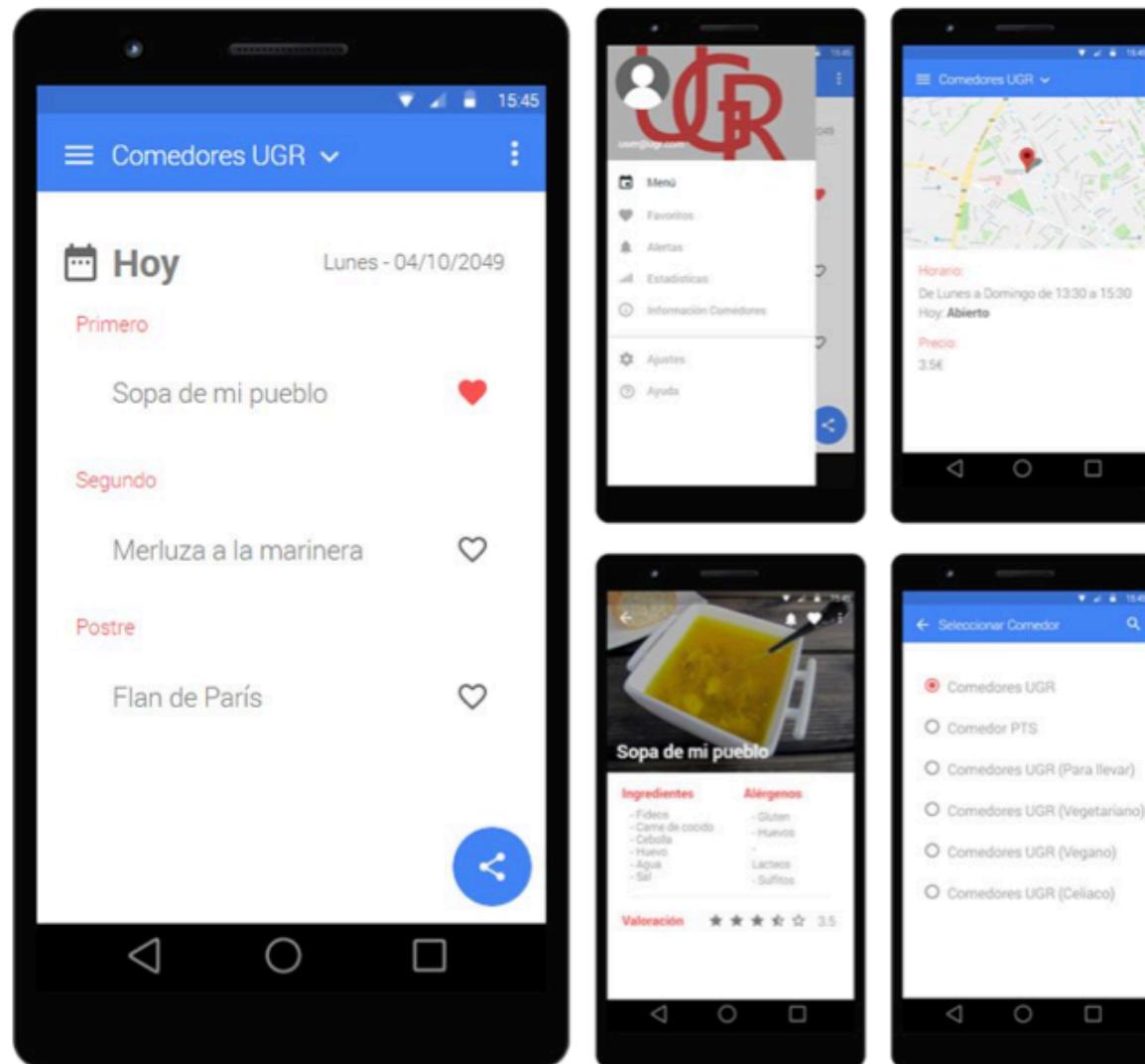
3. Bocetos en Papel



Ejemplos

(4) Bocetos Digitales
(Alta fidelidad)

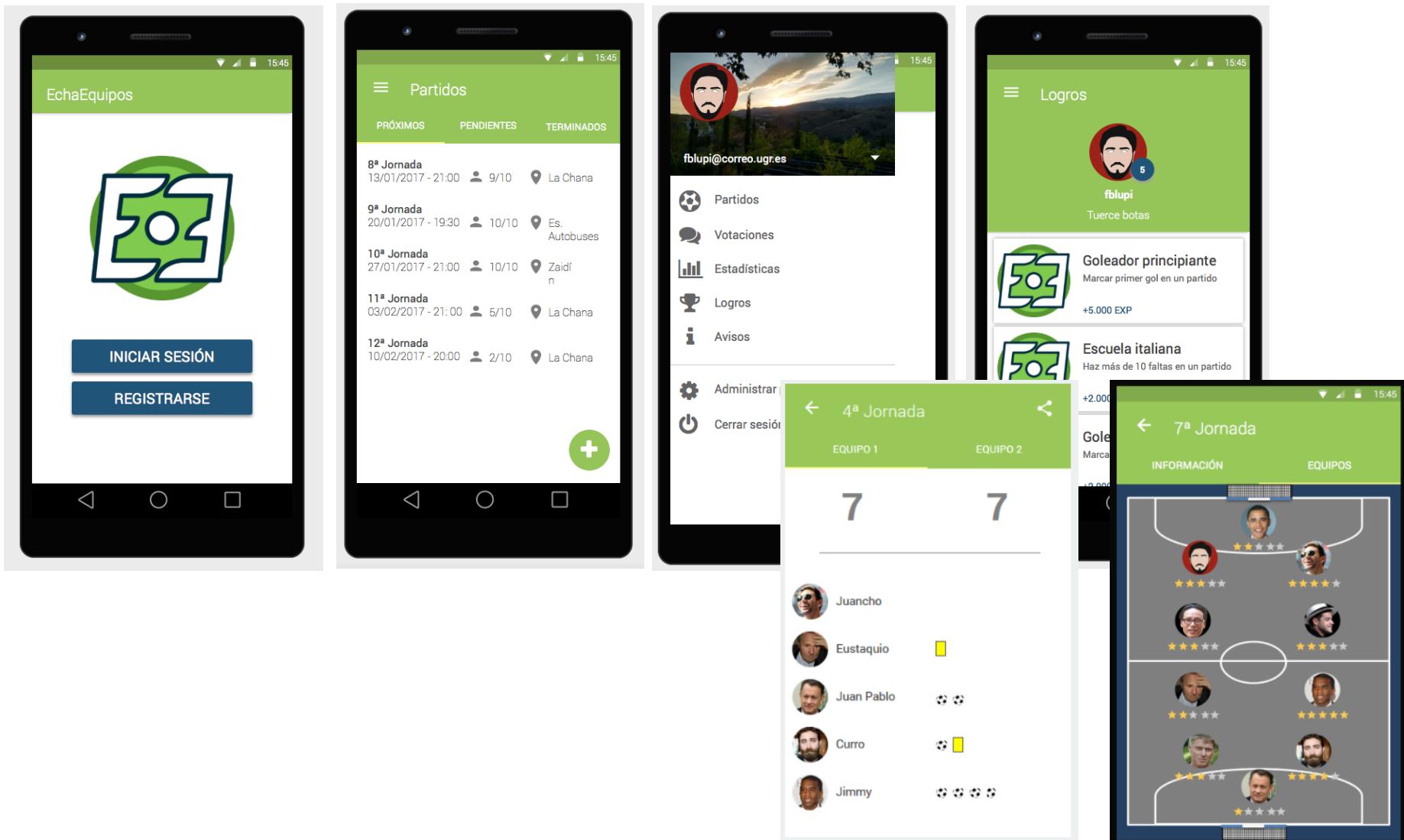
4. Bocetos (alta fidelidad)

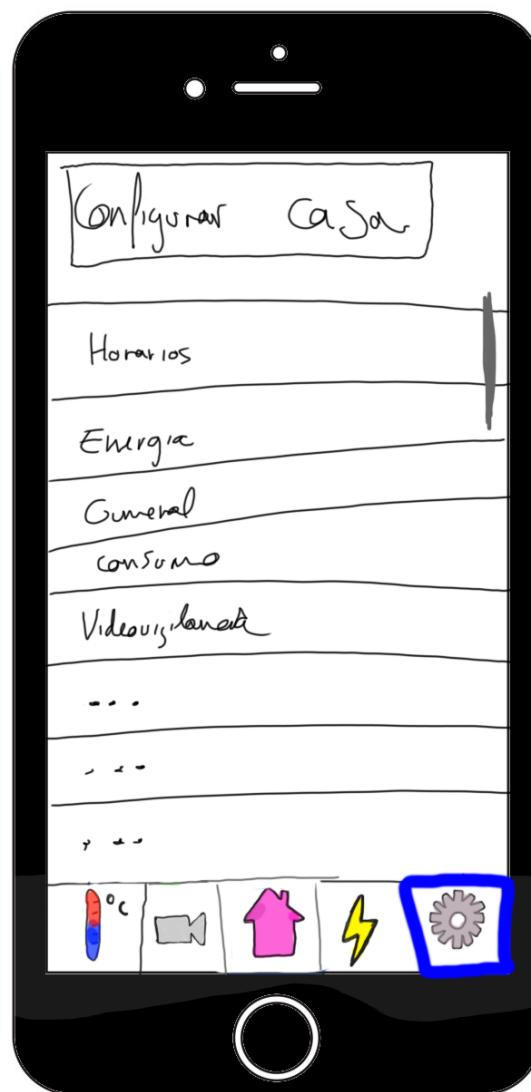
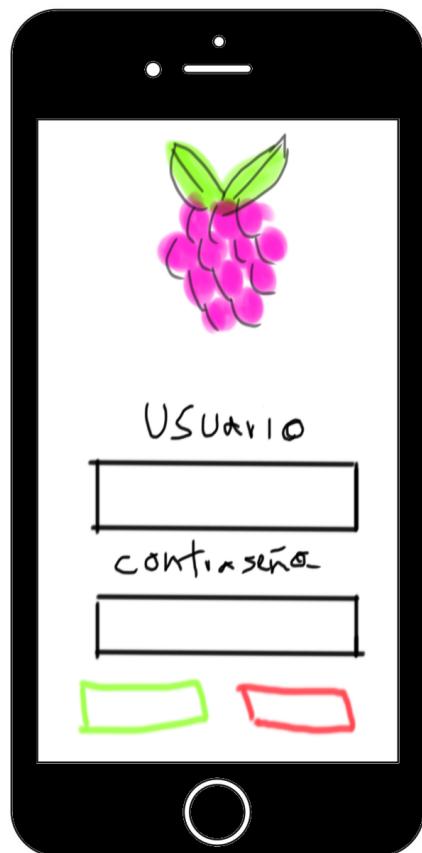
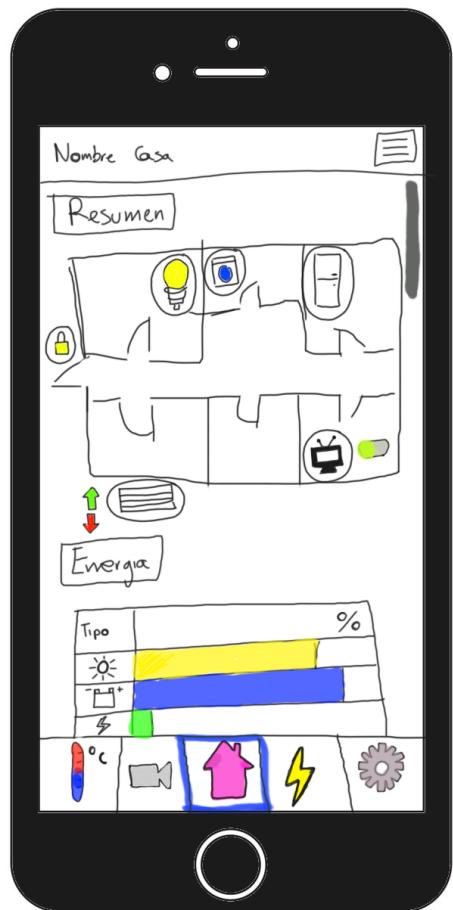


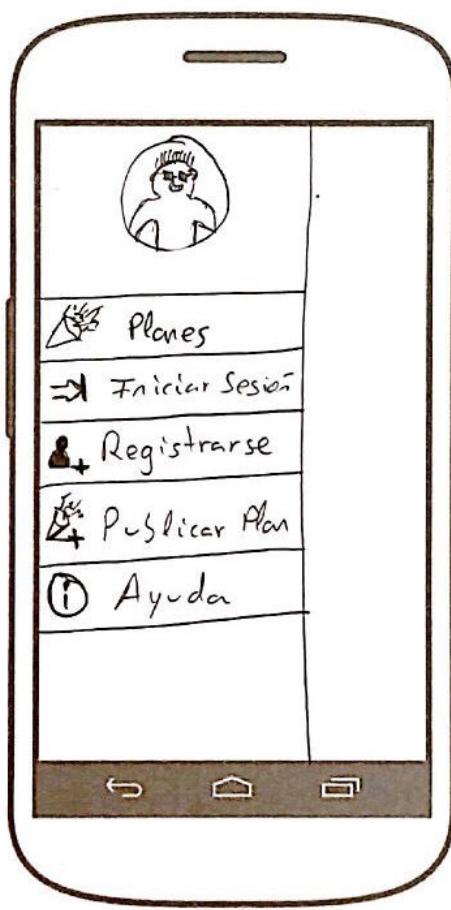
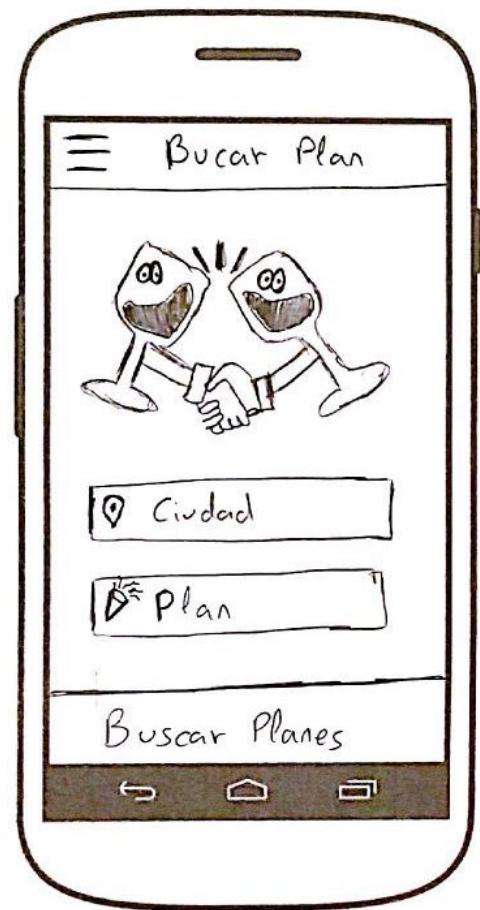
The image shows two desktop browser windows displaying the Comedores UGR website:

- Top Window:** Shows the main menu "Comedores UGR" and the date "Semana 04/10 - 09/10". It lists three meals: "Primero" (Sopa de mi Pueblo), "Segundo" (Merluza a la Marinera), and "Postre" (Flan de París). Each meal has a detailed card with a photo, a list of ingredients, a list of allergens, and a star rating (3.5).
- Bottom Window:** Shows the details for "Comedor Aynadamar". It includes a map with a red dot, address information (Campus universitario de Aynadamar, E.T.S. de Ingenierías Informática y de Telecomunicación, Calle Periodista Daniel Saucedo Aranda, s/n, 18071 Granada), contact details (Teléfono: 958 240846, Correo: scu@ugr.es), and pricing information (Precio Menú: 3,50€, Precio Menú para llevar: 4€).

4. Bocetos







Ejemplos

Diagramas de Navegación

Diagrama de Navegación

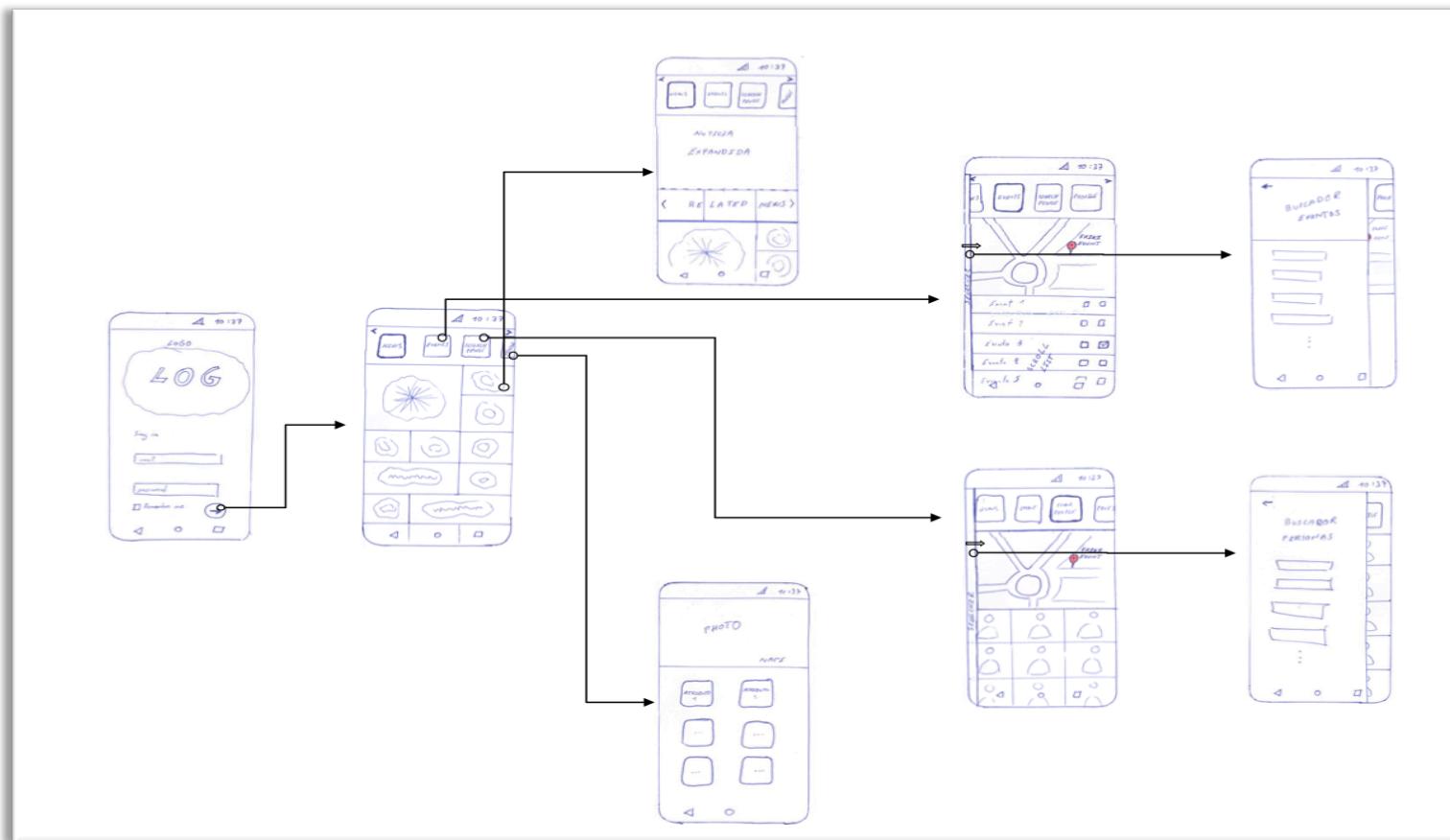


Diagrama de navegación

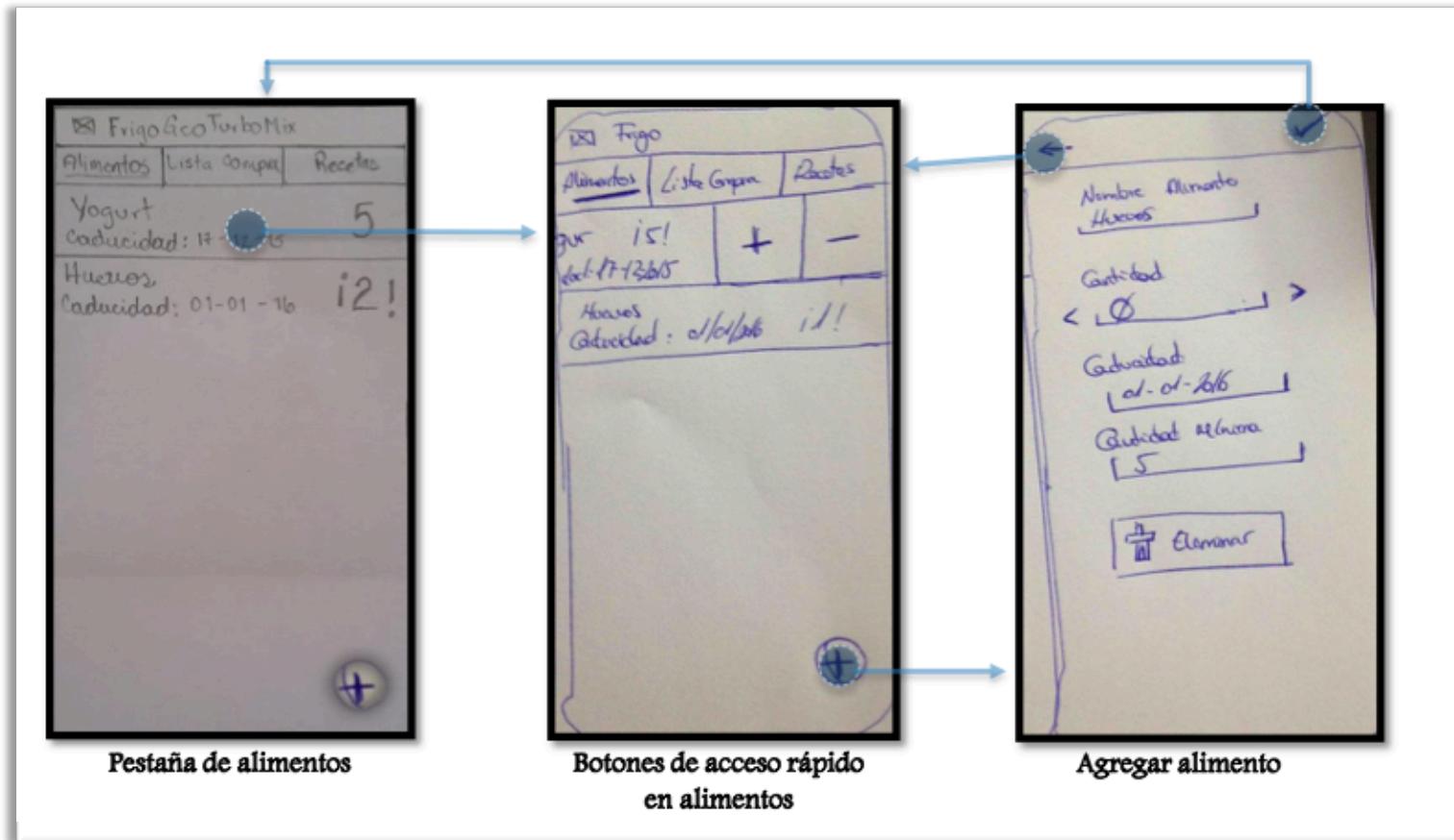


Diagrama de Navegación

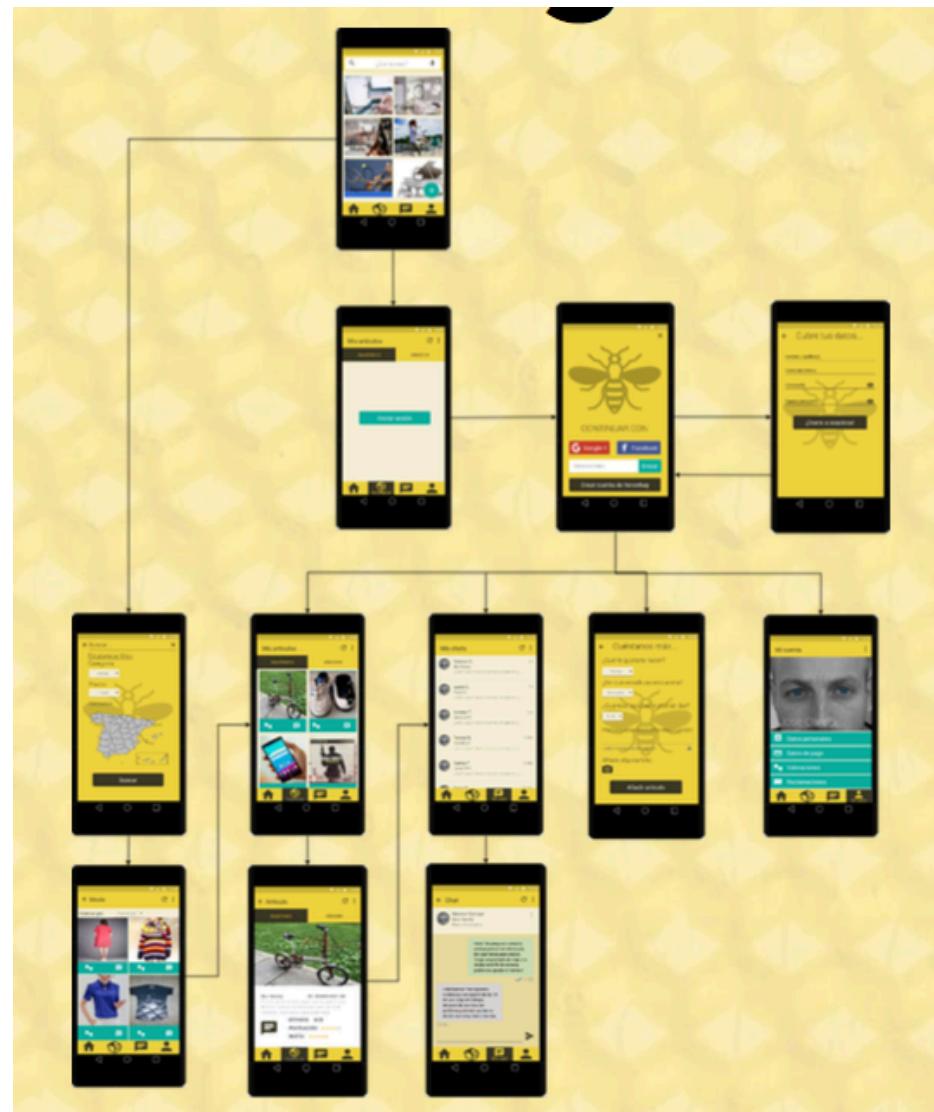
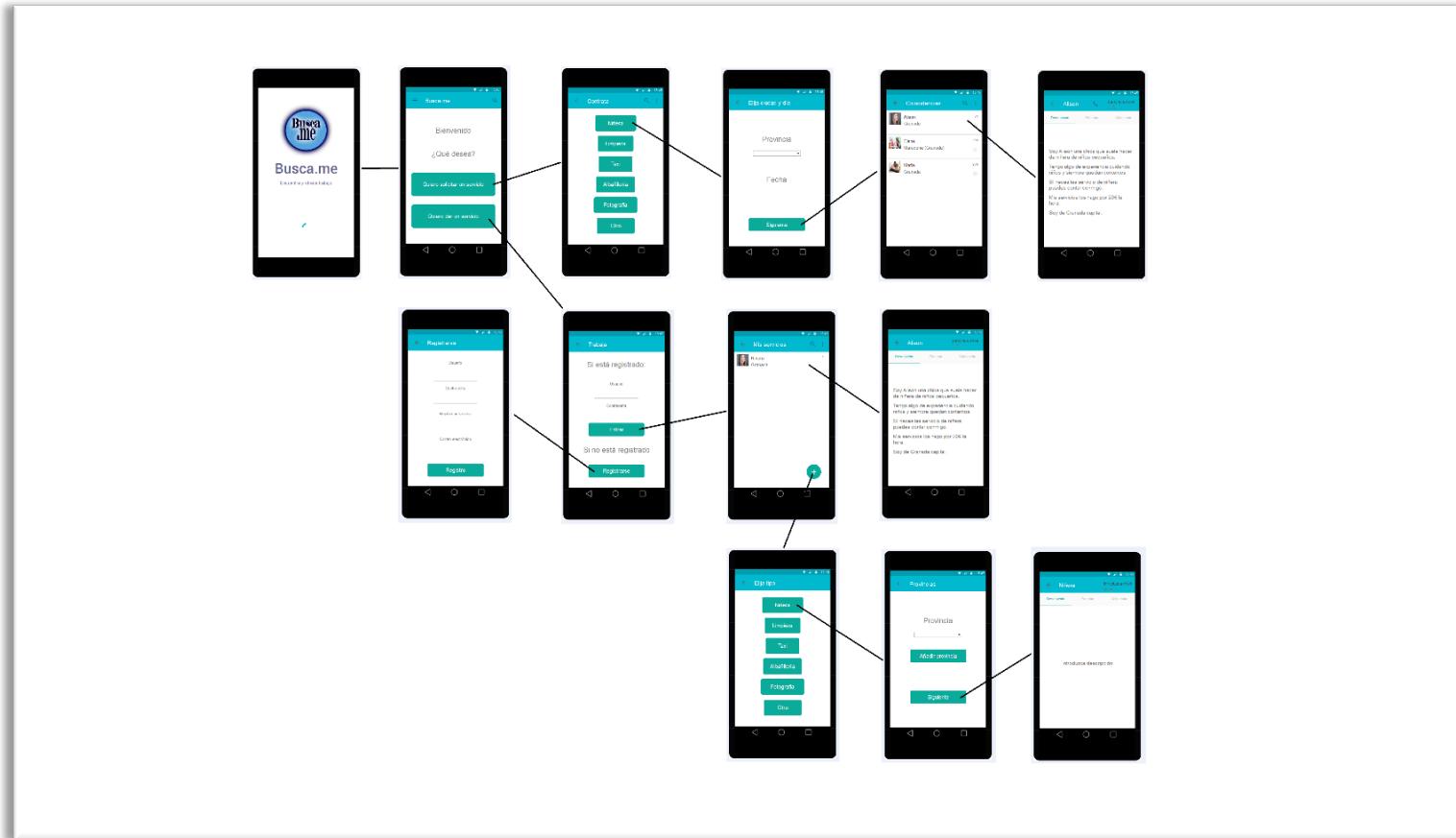


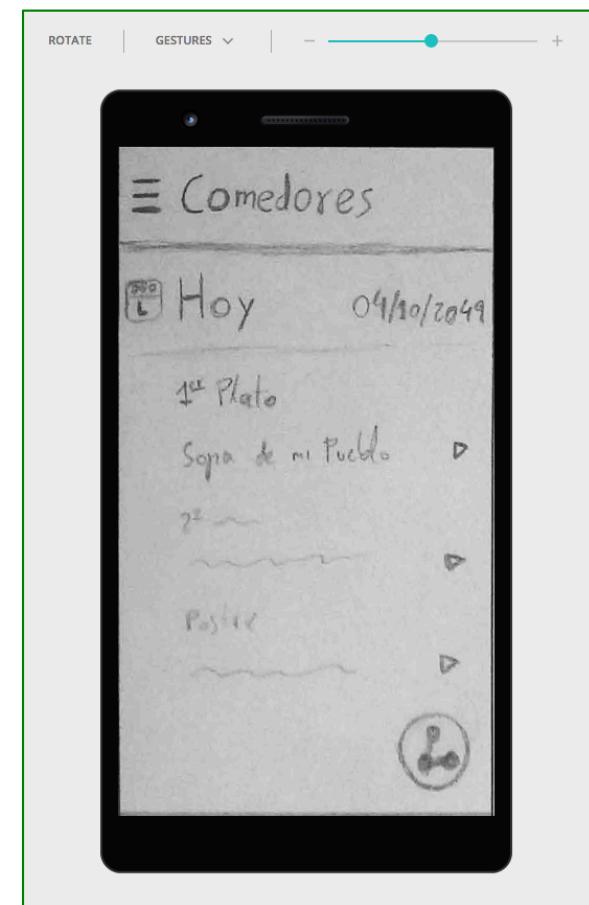
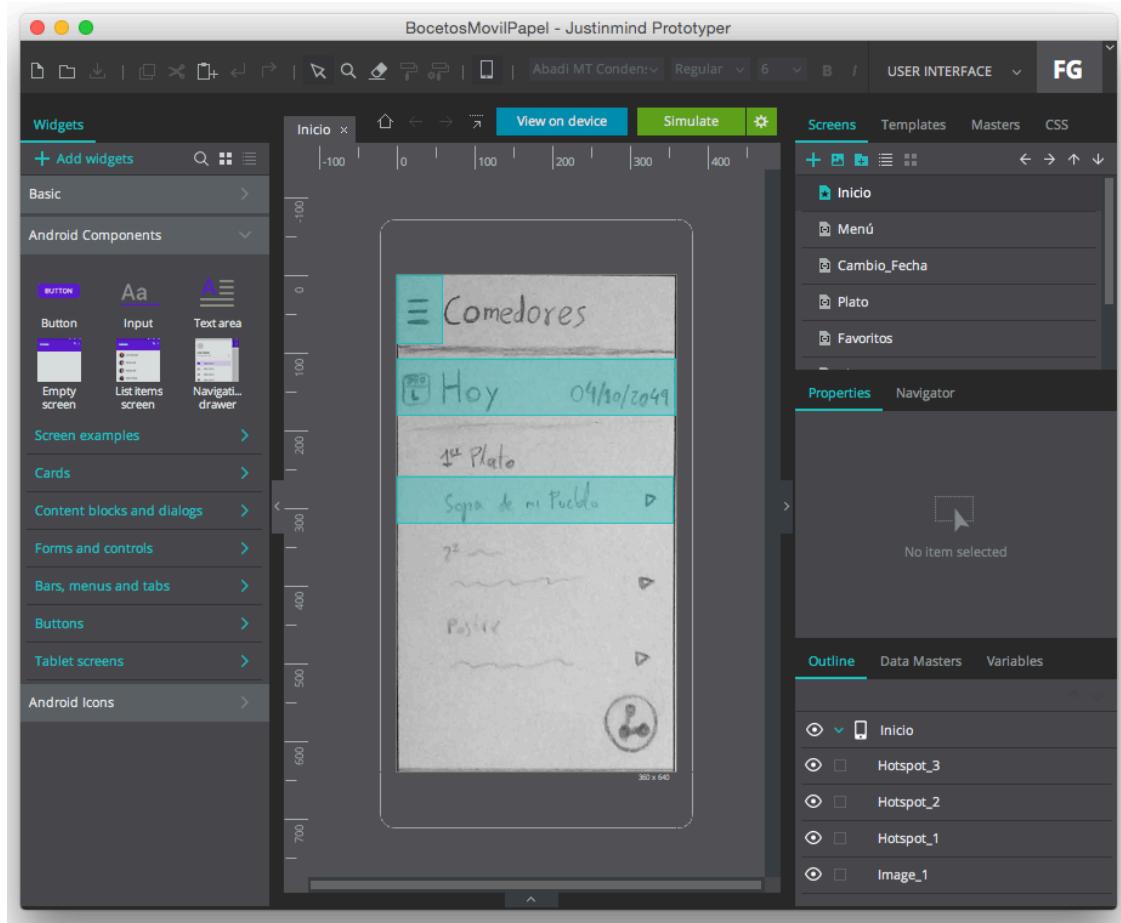
Diagrama de Navegación



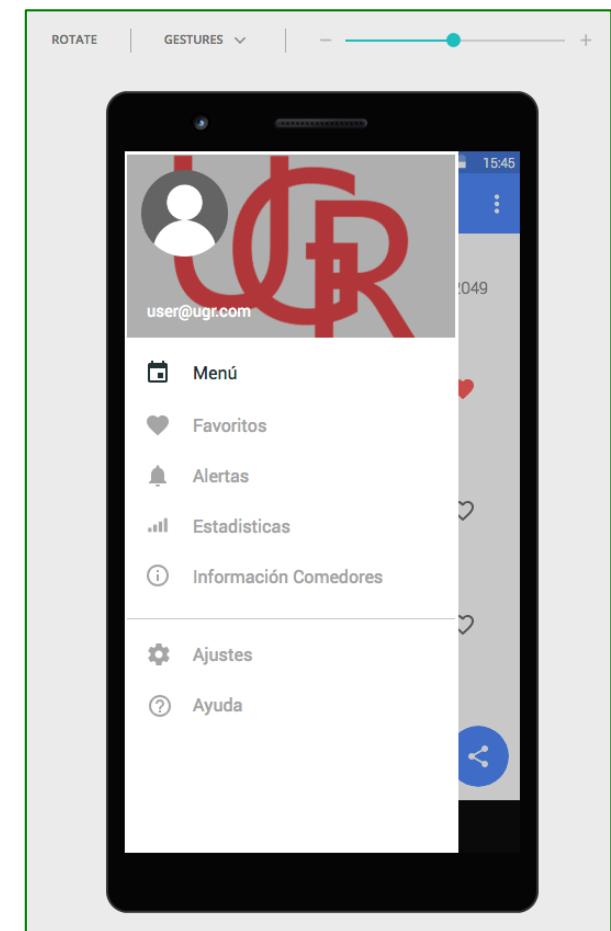
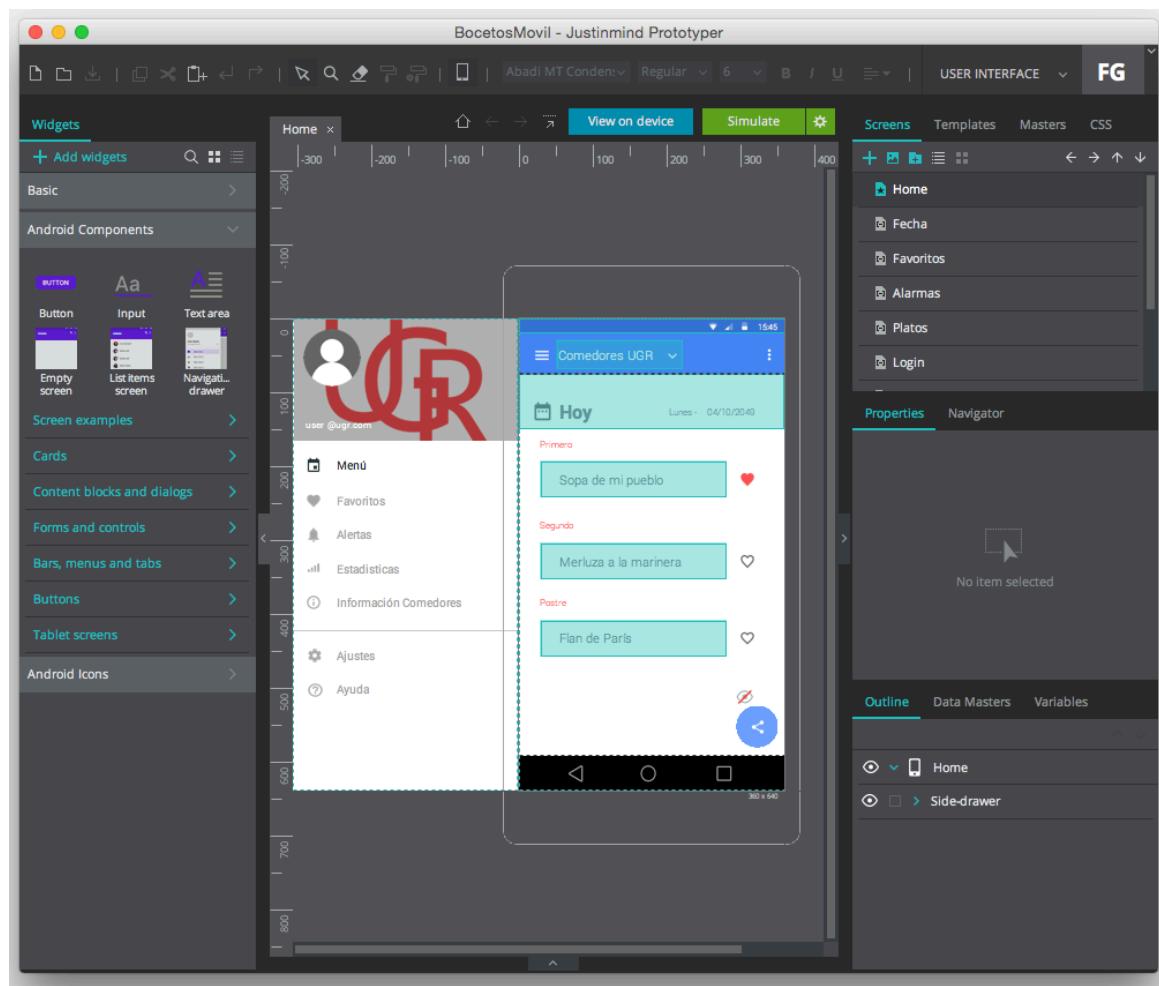
Ejemplos

Prototipos

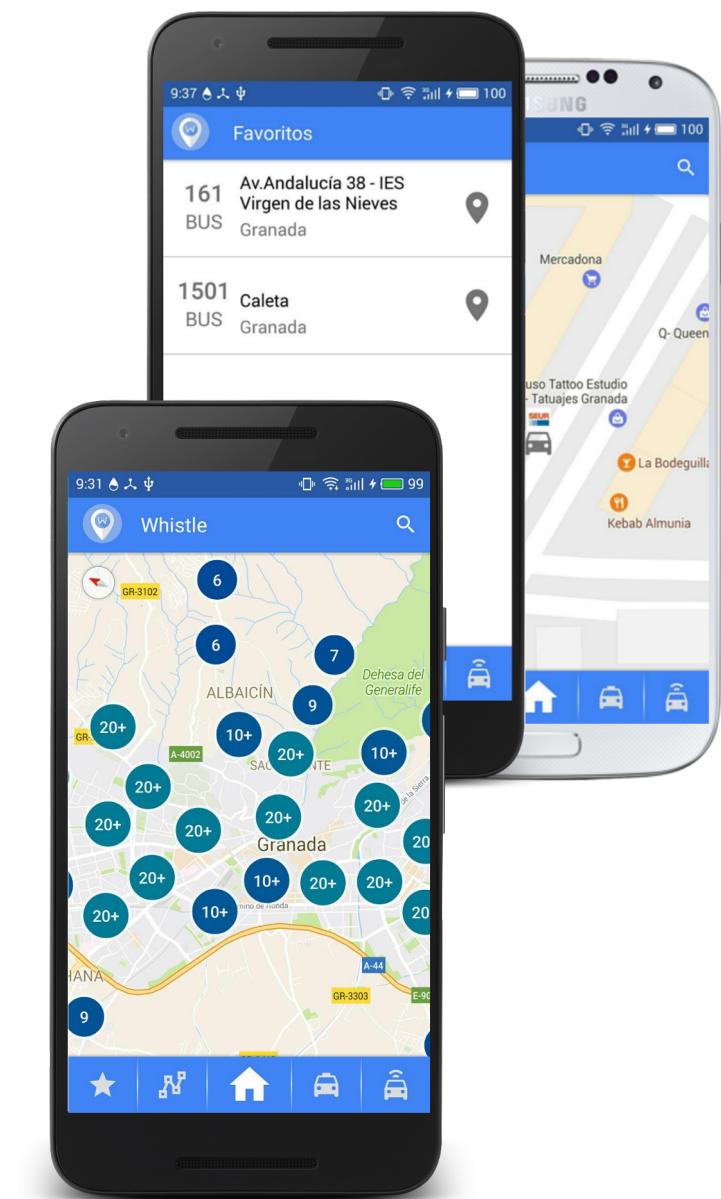
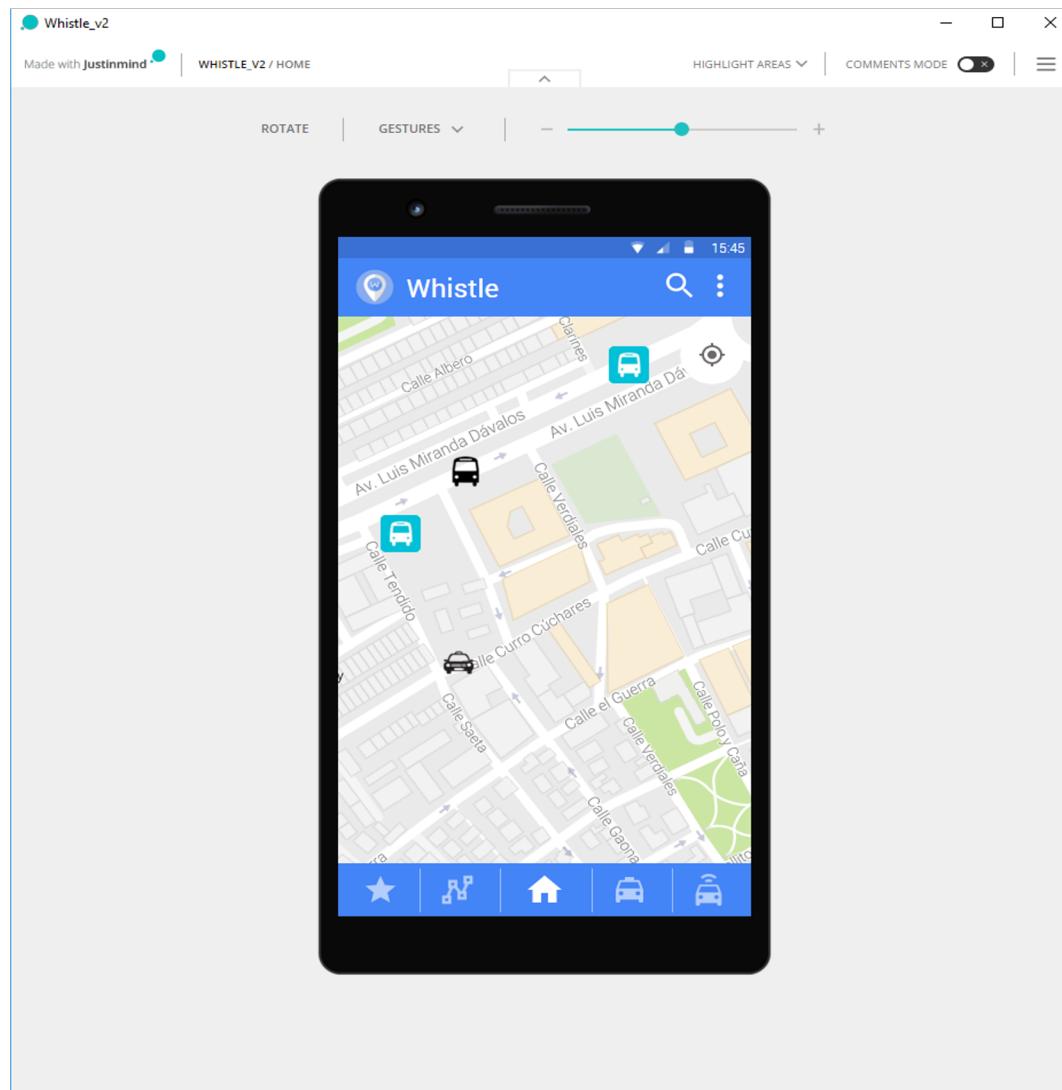
Prototipo Papel (Justinmind)



Prototipo Digital (Justinmind)



Prototipo Digital (Justinmind)



Prototipo Digital (Android)

