



**Análisis y diseño de aplicaciones - TFU 4**

**Profesores: José Abadie, Sebastián Feirres**

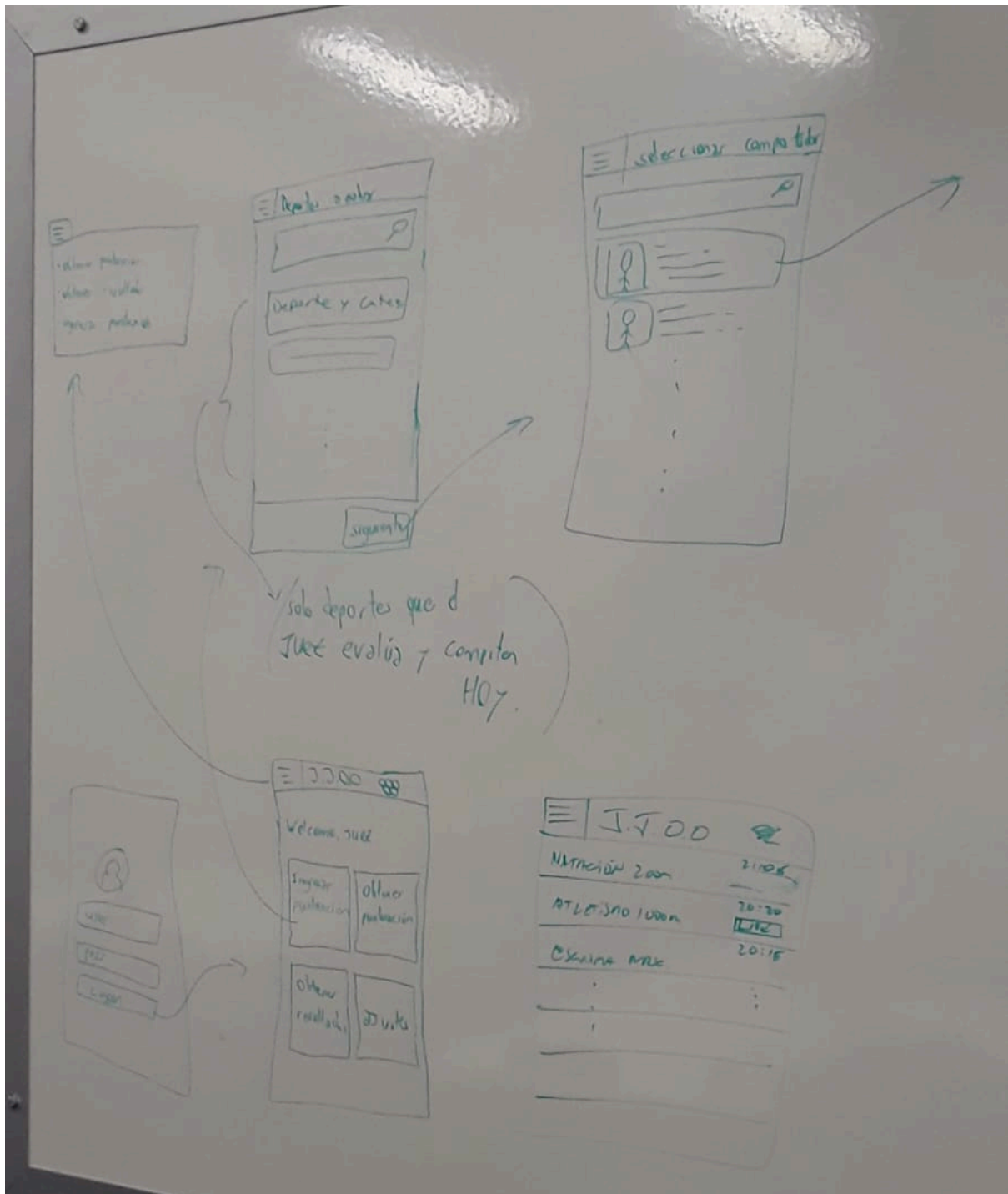
**Equipo 4**

## **Bocetaje y primeros modelos**

Primero comenzamos discutiendo las posibles necesidades del evento, y volviendo a pensar en lo realizado en los diagramas anteriores, para así contextualizar qué tendría mayor y menor prioridad en la aplicación.

Definimos algunas actividades que parecían las más importantes, y las dispusimos como botones para poder interactuar con ellas directamente desde el menú principal.

- Ingresar puntaje: Llevaría a la primera pantalla de varias para poder ingresar puntajes, seleccionando primero la competencia y luego al competidor con el que se quiere interactuar.
- Obtener puntuación: Iba a ser un proceso como el anterior, pero para poder consultar la puntuación de un competidor en específico.
- Obtener resultados: Seleccionando una competencia, consultar los resultados de esta, vease, los mejores resultados ordenados.



A pesar de ser bocetos, había algo que nos dábamos cuenta, y es que se estaba generando una interfaz poco atractiva para el usuario. Con, tal vez, demasiadas pantallas y una interacción que no era fluida, nos propusimos discutir y reevaluar lo que estábamos proponiendo.

Vimos que a pesar de ser todas interacciones necesarias, las cuatro opciones no eran igual de prioritarias / frecuentemente utilizadas. Concluimos que, por ejemplo, el ingresar puntaje debería ser la de más fácil acceso, incluso entrando directo

desde la pantalla de inicio de sesión a esta, y que el juez no deba buscarla en la aplicación.

Este nuevo diseño implicaba otras suposiciones, como que el juez ya tendría asignadas las competencias en las que podría actuar por ejemplo, pero parecía mucho más apropiada para un uso como este. Dinámico y quitando la mayor cantidad de resistencias posibles para hacer que su uso en algo como los Juegos Olímpicos, donde se dan tantas competencias en tan poco tiempo, tenga coherencia.

## **Presentación en Semprún**

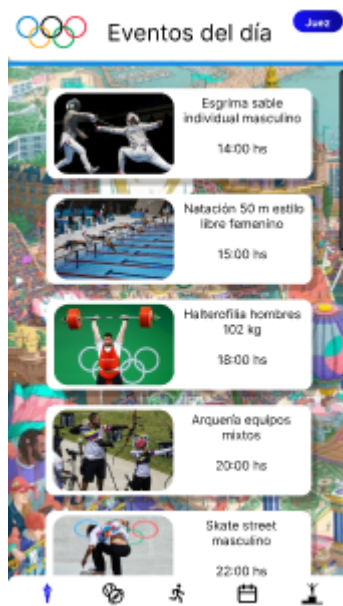
En la presentación, vimos un poco más de detalles a tener en cuenta, desde la presentación de Cynthia hasta por las correcciones hechas a nuestros compañeros.

El uso de colores para atraer la atención donde es necesaria, no cargar demasiado las distintas pantallas con información, como podría ser el logo de los JJ.OO, son detalles que nos llevamos para aplicar al diseño.

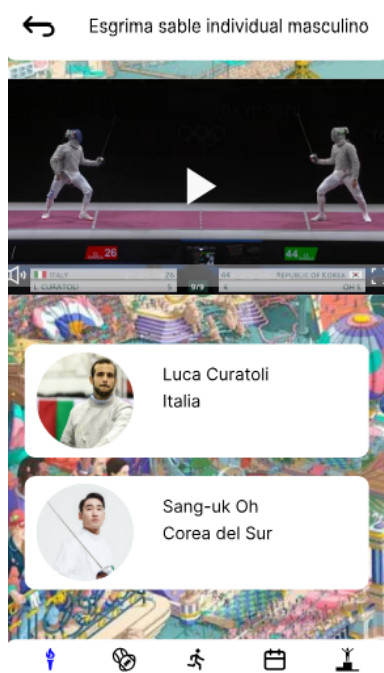
También, un recurso como el disponer un elemento no visible en su totalidad para demostrar la posibilidad de *scrolllear*, fue algo que también quisimos implementar, pensando en que existe la posibilidad de que no todos los jueces sean personas altamente digitalizadas, necesitando de pistas visuales para comprender mejor el uso de la aplicación.

En base a lo planteado decidimos usar una paleta de colores amigable y capaz de guiar a los usuarios a los lugares más importantes, intentando de ser llamativo pero no ser engorroso a la hora de navegar. También el foco estuvo en la facilidad de uso de la navegación, por lo que se ingresó una barra de navegación en el borde inferior de la pantalla, que es lo más fácilmente accesible cuando se utiliza el dispositivo con una mano. Además, al entrar en sub pantallas dentro de las categorías, se dispone de un botón para volver para atrás (flecha en la parte superior izquierda), y al tocar el botón correspondiente en la barra de navegación, se vuelve a la pantalla inicial.

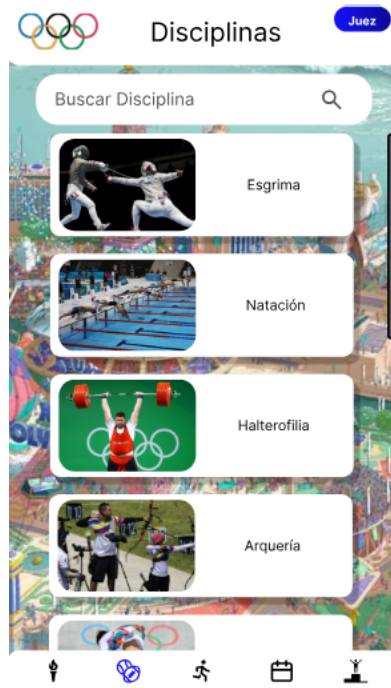
La aplicación cuenta con cinco apartados que son los eventos del día, las disciplinas, competidores, un calendario y resultados en diversas disciplinas. Al momento de abrir la aplicación, se ingresa en la primera pestaña que despliega las disciplinas que se están dando en vivo, así como también aquellas que se darán más tarde en el día. Esta página es la primera porque un usuario que no es un juez va a estar interesado en ver los deportes, y esta pestaña es un acceso directo para esto.



Al acceder a uno de los deportes que se dan en vivo, se despliega un reproductor donde se puede ver la transmisión, así como también los participantes que están en ese momento con su nacionalidad.



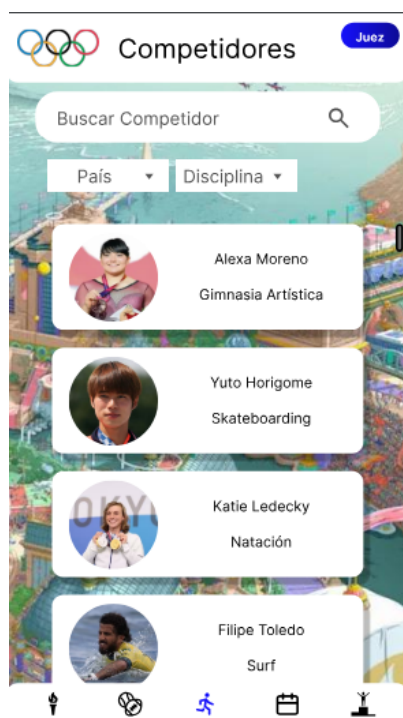
En la pestaña de deportes, aparece una lista con todas las disciplinas, así como también un buscador que permite buscar específicamente. A medida que se escribe el nombre de la disciplina, el buscador va filtrando en tiempo real. Por ejemplo, si se ingresa la letra “e” en el buscador, mostrará aquellas disciplinas que comienzan con esa letra.



Si se hace click en alguna tarjeta, se muestra información acerca de esta disciplina. Esta incluye las categorías, reglas y la historia de la disciplina. El motivo por el cual las categorías se muestran primero es porque un usuario que ya leyó lo anterior, no va a querer hacer scroll hasta el fondo para encontrarlas. Además, cada categoría es un hipervínculo a la pestaña de resultados, que ya aplicará los filtros de deporte y categoría según se haga click (explicada más adelante).



En la pestaña de competidores, inicialmente aparecen todos los competidores de todas las disciplinas. Esta pestaña cuenta con un buscador para encontrar según el nombre o apellido, un filtro de país y otro de disciplina.



Si se toca una tarjeta, se despliega información de ese competidor, que incluye una biografía, medallas ganadas, fotos, y demás.

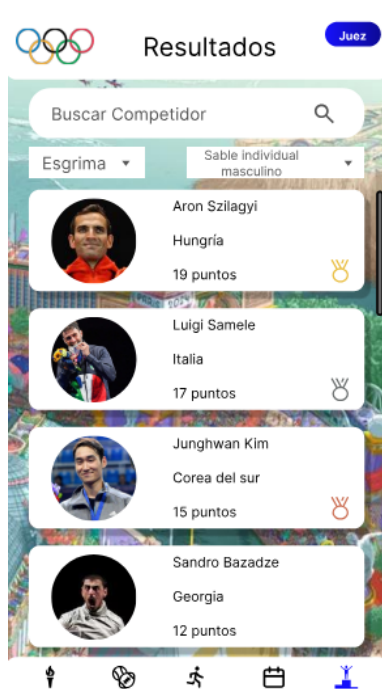


En la cuarta pestaña, se muestra un calendario el cual tiene indicado con un punto rojo aquellos días en los que hay eventos. Al tocar un día, se muestra debajo del calendario aquellos deportes y la hora de la transmisión. Es posible tocar la tarjeta del deporte, y la aplicación redirigirá a la primera pantalla, específicamente al reproductor de esa disciplina.



En la última pestaña, están los resultados de los competidores según la disciplina en que compiten. En esta pestaña se permite buscar un competidor en particular para ver sus resultados, sino existe un filtro por disciplina y un segundo filtro por categoría dentro de esa disciplina. Se muestran los competidores ordenados según los puntajes (acorde a la disciplina). En esta imagen, está el filtro de “esgrima” y de “sable individual masculino”, el cual se pone automáticamente al ingresar a esta parte desde el hipervínculo dentro del segmento de “disciplinas” (en este caso, se ingresa a la disciplina de esgrima y se hace click en la categoría de sable individual masculino)





Respecto a las funcionalidades de los jueces, decidimos que el juez solo maneje el ingreso de puntajes como propio de su rol. Mientras que el obtener los resultados, acceder a próximos eventos y obtener información de los competidores sea accesible a todo aquel que desee descargar la aplicación, ya que después del encuentro, tomamos consciencia de lo valioso que es disponer de una aplicación a la que cualquier persona pueda acceder. En las pantallas anteriores, en la esquina superior derecha hay un botón para iniciar sesión como juez, que lleva a la siguiente pantalla:



Bienvenido



[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Iniciar sesión

[Volver](#)

Desde aquí se puede recuperar la contraseña al tocar el hipervínculo, que lleva a una pestaña donde el juez debe ingresar su correo para recuperar la contraseña.

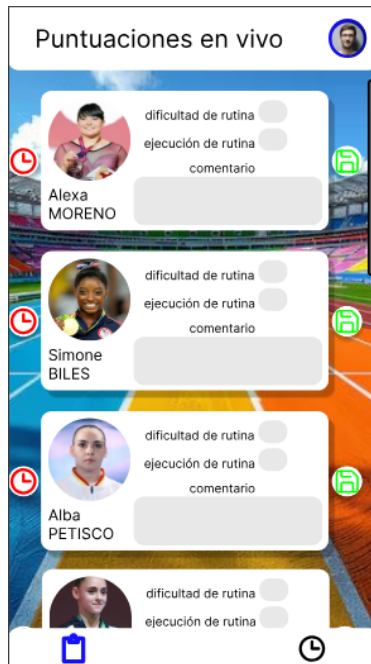


### Restablecer contraseña

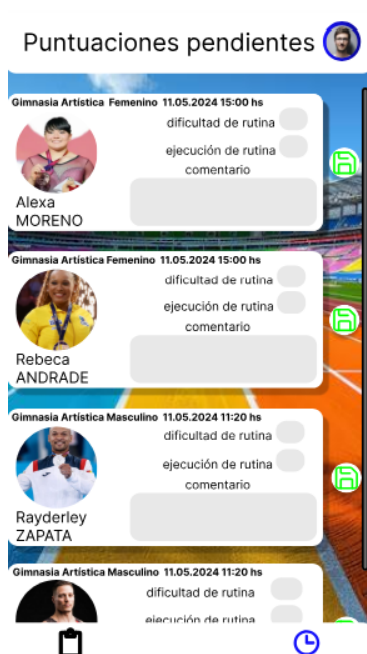
Introduce la dirección de correo electrónico para que podamos enviarte una nueva contraseña

[Volver](#)

Respecto a los jueces, competidores, disciplinas, entre otros detalles que tendrán los juegos olímpicos, serán manejados de manera interna, y no es a través de una interface que un usuario se encargará de subirlos. Es por ello que todos los datos son desplegados de manera automática. En esta línea, lo único que será modificable, son los puntajes que ingresará el juez a los diferentes competidores. El foco de este sistema es que el juez pueda ingresar los puntajes a medida que ocurre el evento. Cuenta con dos botones, el de la derecha sirve para guardar el puntaje, mientras que el de la izquierda deja pendiente esa puntuación para completarla más tarde. Los botones están en extremos opuestos en cada tarjeta, para que sea más práctico una vez que se tiene experiencia con la aplicación, así como también para evitar que se presione un botón accidentalmente en vez del otro.



Si se deja una puntuación pendiente, se envía a otro menú en donde aparecen aquellos competidores que se dejaron para más tarde, y la aplicación se dirige allí. En las tarjetas se agrega la información de la disciplina, día y hora en que ocurrió esa actuación. Una vez que se complete el puntaje, se guarda al igual que en la otra pantalla. Se puede acceder a cualquier pantalla a través de la barra de navegación en el borde inferior, para facilitar y acelerar el cambio entre los menús.



Link al Figma:

<https://www.figma.com/proto/dullepAZgFxFxOFZsvZXdXVh/Andis-1?node-id=0-1&t=GMku1KLE1HEPRP0-1>