

Documento de Arquitectura de la Información: Local Click

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
19-11-2021	1	Definición global de las partes implicadas	Grupo

Índice

1. Sistemas de Organización.
2. Sistemas de Navegación.
3. Sistemas de Búsqueda.
4. Etiquetado.
5. Modelo de la Información.

1. Sistemas de Organización.

1.1. Esquemas de organización

La información inicial que se muestra, será de los locales que se encuentran dentro de la zona que se detectará mediante la señal GPS. Se mostrarán los locales por relevancia (según las valoraciones de los usuarios y se podrán mostrar de manera reorganizada mediante filtros por el usuario: por tipo de tienda, tipo de productos, ofertas o valoraciones. También se podrán agrupar los locales por categorías, según el servicio que ofrecen o el tipo de producto que venden.

1.2. Estructuras de organización

La estructura que se va a utilizar estará basada en registros. De esta manera, de cada local que aparezca en la pantalla principal, podrá elegir y visualizar el nombre del local, una descripción y los productos más relevantes junto a alguna oferta.

2. Sistemas de Navegación.

2.1. Ámbito de la Navegación

Nuestra aplicación tendrá dos formas de navegación, la navegación global y local. La navegación **global** permitirá navegar entre las diferentes secciones a través de una barra de navegación en la cual se encontrarán las diferentes secciones de la aplicación. A su vez la navegación **local** permitirá visualizar el contenido de la sección y de las posibles subsecciones

2.2. Herramientas de Navegación

La aplicación contendrá una barra de navegación en la parte inferior la cual permitirá cambiar a cada una de las secciones. Las secciones serán:

- Mapa: sección donde se podrá buscar los comercios locales de una determinada zona.
- Acceso: sección donde se podrá elegir cómo acceder a la aplicación (Comercio, Cliente).
- Chat: sección donde se podrá comunicar entre los usuarios.
- Comercios: sección donde se podrán ver los comercios ordenados por popularidad.
- Perfil: sección donde podrás controlar la información de usuario.

- Comercio: sección donde podrás ver toda la información acerca de los comercios y en caso de que seas un usuario con rol comercio actualizar la información y productos.
- Ofertas: sección donde podrás ver las ofertas más destacadas de los comercios.

3. Sistemas de Búsqueda.

En este apartado se expondrá las herramientas que utilizará la aplicación para la realización de un acceso rápido y eficiente a la información.

3.1. Búsqueda de elemento conocido

Las búsquedas de un elemento conocido se harán a través de una entrada de texto en la parte superior de cada sección como la sección “Comercios” en la cual se podrá filtrar el comercio requerido. En la sección “Mapa” se podrá también buscar, para concretar la zona de búsqueda y encontrar el comercio requerido.

3.2. Búsqueda de existencia

Las búsquedas de existencias se realizarán a través de un sistema de búsqueda avanzada para reducir, concretar y facilitar la búsqueda al usuario. El sistema de búsqueda tendrá una serie de filtros y opciones que ayudarán a escoger una búsqueda más exhaustiva y rápida de lo que se requiere.

3.3. Búsqueda por exploración

Este tipo de búsqueda se producirá en cada una de las secciones, es decir, en cada una de ellas se encontrarán todos los registros existentes para poder ir visualizando el elemento que se está buscando o encontrar algún elemento más interesante. En la sección “Mapa” encontraremos en el mapa todos aquellos comercios que se encuentran cerca de tu ubicación sin concretar el ámbito de búsqueda.

3.4. Búsquedas integrales

La aplicación también permitirá búsquedas integrales para facilitar la búsqueda al usuario como es el hecho del filtrado de la búsqueda por secciones o por categorías. Por ejemplo en la sección “Comercios” o “Mapa” se podrá filtrar por comercios de hostelería, estética, alimentación, etc...

4. Etiquetado.

La intención del etiquetado del sistema, es que sea lo más simple e intuitivo posible de cara a todos los usuarios que lo utilicen. Se priorizará en que las funcionalidades se vean simples. Para desplegar los productos con un “+” o una flecha hacia abajo, las notificaciones de ofertas o nuevos productos con una campanita y un número de notificaciones, etiquetas que sean reconocibles para los usuarios y que en general, el uso de la aplicación sea muy intuitiva.

5. Modelo de la Información.

Diagrama de conceptos (Puedes decir que es un entidad/relación)

UML LocalClick v1

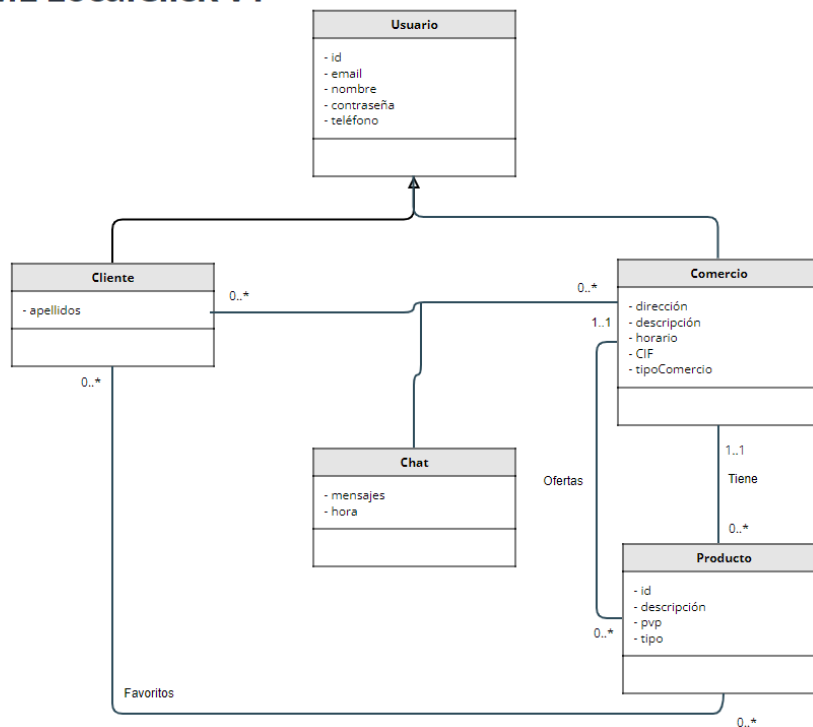


Diagrama de tareas

