

## 1-Forma, postura y método de entrada

**Forma:** Móvil, usado en cualquier sitio, tanto en la calle cuando al cliente le ha pillado la hora de un partido o evento deportivo y estaba en la calle, o en casa cuando el evento deportivo lo echan por tv de pago y el cliente no dispone de ella.

**Postura:** Temporal, aunque dependiendo del tipo de usuario el tiempo varía, pero no de forma excesiva.

- **Usuario bar:** tiempo aproximado de 10-15 minutos, lo que tardan en subir un evento deportivo, teniendo cuidado de no cometer faltas de ortografía ni gramaticales pues la imagen del bar está presente. También dependen de las habilidades tecnológicas del encargado de subirla ya que un empleado torpe empleará más tiempo que uno acostumbrado a usar su smartphone .
- **Usuario no registrado:** 5-20 minutos dependiendo de la prisa que le corra encontrar el bar(5 minutos si ya ha usado la app más veces y quiere encontrar un bar rápido y cercano). Además si el usuario es muy restrictivo tardará más en encontrar lo que busca al igual que si el usuario usa el mapa para guiarse el tiempo de uso de la app aumentará.
- **Usuario registrado:** 5-30 minutos. En el caso de que éste usuario actúe como uno sin registrar, tardará lo mismo que éste(5-20). Por el contrario, si se va a aprovechar de sus ventajas para comentar en la app o si va a compartir fotos y opiniones en sus redes sociales desde nuestra app el tiempo aumentará en 5 o 10 minutos.

**Método de entrada:** táctil, usado en los Smartphone de hoy en día.

## 2- Datos y funcionalidades

A partir de los requisitos vamos a distinguir entre elementos principales y secundarios en la aplicación.

Elementos principales:

- Eventos (Fecha, hora, comentarios y veracidad).
- Bares (Nombre, localización en el mapa, descripción, promociones, eventos).

Estos dos elementos son los dos pilares de la aplicación.

Elementos secundarios.

- Mapa gps.
- Botones de redes sociales.
- Menús de filtrado de eventos.
- Registro, log in y log out.
- Lista de Intereses (Usuario registrado).
- Formulario para añadir eventos (Usuario registrado).

- Configuración de cuenta y perfil (Usuario registrado).
- Comentarios de eventos (Usuario registrado).
- Lista de eventos añadidos (Usuario registrado).

Del documento de requisitos se generan las siguientes funcionalidades.

Descarga de la aplicación (acción) en el Smartphone.

-Desde la tienda de aplicaciones de nuestro móvil, nos descargamos la aplicación Road to the Match.

Búsqueda personalizada (acción) del evento deportivo (objeto) en el menú (contexto).

- Seleccionamos el evento deportivo desde una agrupación de deportes y buscamos.

Activamos gps (acción) para que nos localice en el mapa (objeto) y puntos de interés (contexto).

-Activamos el gps de nuestro dispositivo móvil. Dentro de la aplicación pulsamos en localización mostrándonos nuestra ubicación y los puntos de interés más cercanos.

Localización de bares/restaurantes (acción) en función de nuestra posición y búsqueda (contexto).

-Activamos el gps de nuestro dispositivo móvil. Dentro de la aplicación buscamos según lo mencionado anteriormente y podremos ver los bares más cercanos según nuestra búsqueda.

Registro en la aplicación (acción).

-Nos registramos en la aplicación para poder disfrutar de más funcionalidades.

Ya registrado en la aplicación, rellenamos el formulario para subir un evento deportivo a la aplicación (acción).

-Completamos los campos para subir un evento deportivo a la aplicación y que la gente pueda disfrutarlo.

Dar de alta (acción) los eventos deportivos que se van a retransmitir (objeto), indicando hora y opcionalmente un mensaje promocional (contexto).

-Se rellenan los campos para dar de alta un evento deportivo y además se puede añadir una oferta promocional del local donde se retransmite el partido.

Añadir nuestros intereses deportivos (acción) para que la aplicación pueda notificar si hay alguna opción posible de disfrutar de nuestros intereses.

-Una vez registrados en la aplicación, podemos seleccionar nuestros intereses para que la aplicación nos avise de algún local cercano donde disfrutar de nuestro evento de interés sin necesidad de meternos en la aplicación.

Verificación (acción) de la información del evento (objeto) en la pantalla del evento (contexto).

-Desde la pantalla del evento podemos indicar afirmativa o negativamente si la información facilitada del evento es correcta, para contribuir a una comunidad más fidedigna.

Compartir en las redes sociales el evento y el bar donde te encuentras, pudiendo incluir algún mensaje descriptivo.

-Se puede subir a las redes sociales, el momento que estás disfrutando, o vas a disfrutar, ya sea para dar envidia, porque eres un “busca Likes” o para promocionar el evento o bar.

### 3- Grupos funcionales y jerarquías

**¿Qué elementos necesitan más espacio visual en la interfaz?**

- **Mapa** (mapa suficientemente grande como para que la gente sepa ubicarse bien).
- **Eventos o grupos de eventos**(los eventos junto con los bares son los elementos más importantes de nuestra aplicación por lo que debemos hacer que se vean bien y que no se pasen a la vista del usuario).
- **Bares** , por lo descrito anteriormente.

**¿Qué elementos contienen otros elementos?**

- El elemento mapa contiene varios elementos bares.
- Los elementos bares contienen los eventos que se van a retransmitir.
- Los eventos dados de alta contienen los bares donde se televisan.
- Los bares contienen el elemento mapa con su ubicación concreta.
- 

**¿En qué orden se usarán los elementos?**

Dependiendo del contexto del usuario distinguimos los siguientes órdenes.

- Mapa -> Bar -> Evento. En el caso en el busquemos un bar cercano sin priorizar el evento deportivo.
- Evento -> Bar (-> Mapa). En el caso de que el evento sea lo primordial.

## ¿Qué principios vamos a aplicar?

**Principio de proximidad.** Agrupación de los botones para compartir en las redes sociales.

Principio de **cierre**. En la interfaz aunque se navegue de arriba abajo los controles principales (configuración, página inicio, gps) se mantienen fijos en la parte superior de la pantalla para que por más que bajemos se mantengan las funcionalidades principales a nuestra mano.

### **Principio de visibilidad y feedback.**

**Feedback visual.** Cuando nos registramos en la aplicación, aparece un mensaje constante de bienvenida en la parte de configuración, además de añadirse las funciones de añadir evento, y eventos añadidos.

**Feedback visual.** En el mapa aparece reflejada nuestra ubicación siempre que tengamos activado el gps, por lo que se produce interacción entre usuario y aplicación.

**Opacidad y relleno.** Todos los elementos son opacos, para atraer la atención. Por otro lado el icono de favorito (estrella) se rellena al añadirlo a tus intereses, destacando así tus intereses favoritos que coinciden con los más consultados.

**Tipografía y tono.** El botón de buscar tiene una fuente de letra mayor que el resto y de color verde para dirigir la atención del usuario.

**Visibilidad progresiva y jerárquica.** Cuando pulsamos sobre las opciones, la ventana principal se torna de un color gris para remarcar que se va a interactuar con la nueva ventana que acaba de aparecer y que la principal queda en segundo plano.

**Restricciones culturales.** Nuestra aplicación usará colores amarillos para indicar mensajes de advertencias, como puede ser un mal login o registro.

**Mapeo.** Respecto al mapeo, en nuestra aplicación usamos el convenio de colores, usamos el botón verde indicando una opción afirmativa y el rojo para la negativa para indicar la veracidad o la no veracidad de un evento.

## ¿Cómo afecta a la aplicación el modelo mental de la persona?.

Una persona común podría pensar que el sistema tiene un calendario con todos los eventos asociados a los bares donde se retransmiten, y a la hora de buscar filtra por cercanía a la posición que pone el gps.

Expresiones en forma de iconos. Opciones, favoritos, GPS.

Botón grande de buscar y de color verde para destaque y sea intuitivo ya que es la función principal de nuestra aplicación.

Material Design (Google) sitúa el icono de opciones arriba a la izquierda.

## 4. Hacer bocetos de iteración.

Ver las imágenes de la carpeta “bocetos”.

### Iteración 1.

#### **boceto1.jpg**

El boceto1.jpg refleja el posible flujo de acción de la aplicación.

- En el flujo de usuario no registrado vemos que al buscar eventos no filtra por cercanía, únicamente por el evento seleccionado.
- En el flujo de subir evento, faltaría complementarlo con las opciones de editarlo y/o borrarlo por si hubiese algún error en la información.
- En el flujo de usuario registrado, vemos la funcionalidad de comentar en las redes sociales. Decidimos incluir esta funcionalidad también en el usuario no registrado.
- De la subida de eventos, concretamos que no solo el usuario bar puede subir eventos.
- Este boceto no contempla la opción de buscar bares sin especificar previamente el deporte.

#### **boceto2.jpg**

- En este boceto se ve reflejado el espacio en el que se permitirá anunciarse, reportando ganancias a la aplicación (aunque no se refleje en el Keypath).
- Observamos que se pueden añadir comentarios en el perfil del bar, descartamos esta opción pero la añadimos para comentar el evento.
- En la búsqueda se indica la distancia a la que se encuentra el bar (aunque no se refleja en el keypath).

#### **boceto3.jpg**

Pruebas de portada.

- En una de las pruebas observamos cómo se selecciona un evento dentro de una agrupación de deportes en lugar de escribirse en el buscador.
- Incluir un botón para visualizar el mapa sin necesidad de hacer una búsqueda previa.

#### **boceto4.jpg**

- Las imágenes quedan bien pero no son muy prácticas a la hora de realizar una búsqueda.
- Posibilidad de filtrar por competiciones.

#### **boceto5.jpg**

- Opción de diferenciar el registro de usuario y el del bar.
- Posibilidad de una nueva vista con las ofertas del bar.

## Iteración 2.

Tras la iteración 1, hemos seleccionado las funcionalidades que más nos gustan o que habíamos pasado por alto y nos parecen esenciales para el buen funcionamiento de la aplicación.

Realizamos los bocetos 6, 7 y 8 y seleccionamos el 6 y 8 nos parecen los más completos.

## Iteración 3.

La unión de los bocetos 6 y 8 es muy parecida a la imagen final que queremos de la aplicación.

Esta imagen final la realizamos directamente en myBalsamiq siendo la versión definitiva.

Ver “RoadToTheMatchMockUp.pdf”.

## **5. Keypath**

Se han descrito las principales funcionalidades de nuestra aplicación. Los hemos realizado con Mybalsamiq.

Ver carpeta Keypath.

## **6. validar**

Vemos que cosas faltan a los bocetos.

### Escenarios de validación

- **¿Cómo distingue nuestra aplicación distintos usuarios?**  
Mediante login y añadiendo nuevas funcionalidades.
- **En la página de inicio, ¿qué ocurre si se deja algún campo en blanco?**

Si se deja el campo de fecha en blanco, se filtrará en función de la hora actual.

Si se deja el campo de evento en blanco, filtrará todos los eventos que hay alrededor.

Si los dos campos se quedan en blanco, se filtraran todos los eventos según la hora actual.

- **¿Que pasa si Sophia quiere ir a un bar cercano que emitan algún evento indiferentemente del deporte?**

Podrá realizar una búsqueda con los campos vacíos o darle al botón de localización, para que le muestre su posición actual y los bares cercanos que retransmiten algún evento.

- **¿Qué ocurre si el bar está lleno y quiero hacérselo saber al resto de clientes de la aplicación?**

El usuario deberá estar registrado para poder comentar en el tablón del evento para hacer constar el estado del bar.

- **¿Qué pasaría si el bar tiene problemas y al final no puede televisar el partido que ofrecía?**

Una vez registrado, se añade la funcionalidad de “Eventos Añadidos” donde podremos eliminar o editar la información del evento creado.

- **¿Qué pasa si Javi quiere ayudar a un amigo suyo que no tiene la aplicación y quiere decirle que bares cercanos a la casa de su amigo televisan el partido?**

Puede hacer la siempre chapucera captura de pantalla y enviarla, o utilizar uno de los distintos botones para compartir en las redes sociales que aparecen en el evento.

- **¿Qué pasa si un usuario ha sido timado por un bar y se ofrecía algo que después no ha cumplido?**

Los usuarios registrados, tienen la opción de confirmar o negar la veracidad de la información del evento (fecha, hora, bar, promoción, sin influir en las características del propio bar) que repercute en el usuario que añadió el evento.