

Análisis de la Arquitectura de la Información

BGB

BoardGames Brotherhood



Autores:

Fernando Izquierdo Romera

José Antonio Córdoba Gómez

Ángel Piñar Rivas

Índice

BGB	1
Índice	2
Historial de Cambios	3
1. Sistemas de Organización	4
1.1. Esquemas de organización	4
1.2. Estructuras de organización	4
2. Sistemas de Navegación	4
2.1. Ámbito de la Navegación	4
2.2. Herramientas de Navegación	5
3. Sistemas de búsqueda	5
3.1. Búsqueda de elemento conocido	5
3.2. Búsqueda de existencia	5
3.3. Búsqueda por exploración	5
3.4. Búsquedas integrales	5
4. Etiquetado	5
5. Modelo de la información	6
Diagrama de conceptos	7

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor
30-11-2020	1.0.0	Primera versión del documento	José Antonio Córdoba Gómez Fernando Izquierdo Romera Ángel Píñar Rivas
02-12-2020	1.0.1	Editados elementos de navegación	José Antonio Córdoba Gómez Fernando Izquierdo Romera Ángel Píñar Rivas

1. Sistemas de Organización

Las diferentes entidades que hemos detectado que definirán la arquitectura de la información son:

- USUARIOS
- JUEGOS
- SALAS
- LOCALES
- EMPRESAS JUEGOS

1.1. Esquemas de organización

- Exacta por nombre de usuario o *nickname*.
- Exacta por nombre del juego, código identificador del juego.
- Exacta por nombre de sala, código identificador de sala.
- Exacta por nombre del local, código identificador del local.
- Exacta por ubicación de local .
- Ambiguo para los juegos por nombre de la empresa del juego.
- Ambiguo para las salas de un juego de mesa.
- Ambiguo por categoría de juego.

1.2. Estructuras de organización

En general nos encontramos ante una estructura jerárquica. Se encontrarán una serie de categorías (géneros, locales, empresas), dentro de las cuales hallaremos un conjunto de juegos a los que pertenecen, y en el apartado de cada juego, el conjunto de salas existentes y el resto de información referente al mismo.

Por otro lado, los elementos también se organizan por registro para acceder a algunos de ellos de forma directa en la aplicación (como pueden ser las salas o los juegos).

Finalmente, el perfil de un usuario, en el que se almacenan datos personales, salas a las que pertenece, un historial y valoraciones, se organiza en una estructura de red.

2. Sistemas de Navegación

2.1. Ámbito de la Navegación

Detectamos tres posibles navegaciones a nivel global que a su vez darán lugar a diferentes navegaciones locales.

- Global: Géneros de juegos → Género → Juegos
- Global: Locales → Juegos
- Global: Empresas → Juegos
- Local: Juego → Información (descripción, videos y noticias)
- Local: Juego → Salas

- Contexto: Sala → Descripción
- Contexto: Sala → Usuarios
- Contexto: Sala → Chat

2.2. Herramientas de Navegación

Utilizaremos tablas para la navegación por los distintos elementos, que se encuentran organizados de manera jerárquica y en forma de listas.

3. Sistemas de búsqueda

3.1. Búsqueda de elemento conocido

Mediante una barra de búsqueda podemos acceder a la página del juego deseado.

3.2. Búsqueda de existencia

A través de la barra de búsqueda podemos encontrar la página de un juego sin necesidad de conocer a qué género o empresa pertenece, o en qué local se encuentra.

Así mismo, en las secciones de locales y de empresas, se podrán buscar éstos a través de la barra de búsqueda

3.3. Búsqueda por exploración

Navegación por las diferentes categorías y tablas en las que la aplicación divide los juegos.



3.4. Búsquedas integrales


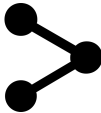






Dentro de la página de un juego, se puede navegar mediante pestañas a las distintas secciones referentes a ese juego: descripción, vídeos, contenido promocional, salas...

Puede ser interesante que la barra de búsqueda cuente con algunos filtros para acotar las búsquedas y ser más preciso.

4. Etiquetado

El sistema de etiquetado pretende ser lo más *user-friendly* posible. Para ello, utilizaremos iconos o botones con los que el usuario puede estar familiarizado.

Nombre	Descripción	Icono
Adición	Creación de una sala, un juego o un local	
Sustracción	Borrado de una sala, un juego o un local	

Notificación	Nuevo grupo, mensaje, juego disponible	
Compartir	Funciones de compartición del contenido de la plataforma	
Búsqueda	Clásica lupa para la barra de navegación	
Acción Completada	Mostrar feedback al usuario de que la acción se ha llevado a cabo	
Favorito	Indicar que un juego de mesa le gusta al usuario	
Perfil	Información personal del usuario	
Home	Página principal	
Ajustes	Editar el contenido o la configuración sobre el que el usuario tenga permisos de edición	

5. Modelo de la información

El sistema deberá establecer relaciones entre categorías, locales, géneros y juegos para permitir la navegación y búsqueda de un juego concreto.

Así mismo, cada juego deberá tener una relación con las salas que los usuarios creen para este, de manera que permita al resto de usuarios explorar las salas existentes asociadas a un juego.

Estas salas son las que establecerán las relaciones entre usuarios. Cada sala tendrá su descripción y reunirá uno o más usuarios según se vayan incluyendo, permitiendo a estos usuarios comunicarse entre sí y ver los perfiles del resto para comprobar sus valoraciones.

Diagrama de conceptos

