



Práctica 3 - Iteraciones 1 y 2

Diseño conceptual y diseño detallado

Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos

18 de diciembre de 2018

Felipe Peiró Garrido - felipepg@correo.ugr.es

Juan Carlos Serrano Pérez - jcsp0003@correo.ugr.es

Pedro Manuel Gómez-Portillo López - gomezportillo@correo.ugr.es

Índice

1. Planificación de iteraciones	4
1.1. Planificación de la iteración 1	4
1.2. Planificación de la iteración 2	4
2. Primera iteración	5
2.1. Descripción de la arquitectura de la información	5
2.1.1. Estructura de la información	5
2.1.2. Sistemas de navegación	5
2.1.3. Sistemas de búsqueda	6
2.1.4. Etiquetado	6
2.2. Diagrama HTA (Hierarchical Task Analysis)	6
2.2.1. Gestionar usuarios	7
2.2.2. Gestionar mapas	8
2.3. Mapa conceptual	8
2.4. Diagrama wireflow del sistema	9
2.5. Bocetos en papel de la interfaz de usuario	10
2.5.1. Inicio	10
2.5.2. Registrar usuario	11
2.5.3. Iniciar sesión	12
2.5.4. Pestaña de mapa	13
2.5.5. Pestaña de mis sitios	14
2.5.6. Pestaña del perfil de usuario	15
2.5.7. Buscar un sitio	16
2.5.8. Página de un sitio	17
2.5.9. Guiado hacia un sitio	18
3. Segunda iteración	19
3.1. Diagrama HTA actualizado	19
3.1.1. Gestionar usuarios	20
3.1.2. Gestionar mapas	21
3.1.3. Gestionar eventos	21
3.2. Mapa conceptual actualizado	22
3.3. Diagrama wireflow actualizado	23
3.3. Bocetos de la interfaz actualizados	24

1. Planificación de iteraciones

A continuación se presentan los objetivos a cumplir en cada iteración.

1.1. Planificación de la iteración 1

La primera iteración, que durará dos semanas, tendrá los siguientes objetivos,

- Describir la arquitectura de nuestro sistema
- Generar una primera versión del diagrama HTA del sistema
- Realizar un mapa conceptual general del sistema
- Realizar en papel los bocetos de la interfaz presentado su funcionalidad
- Prototipar mediante *Justinmind* esta interfaz

1.2. Planificación de la iteración 2

La segunda iteración, que durará dos semanas y comenzará tras terminar la primera iteración de la práctica 3.b, ya que necesitamos realizar la evaluación heurística para poder mejorar la interfaz.

El itinerario de prácticas será el siguiente.

Práctica 3 Primera iteración	Práctica 3.b Primera iteración	Práctica 3 Segunda iteración	Práctica 3.b Segunda iteración
---------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------

La segunda iteración tendrá los siguientes objetivos,

- Añadir más tareas al diagrama HTA
- Aumentar el mapa conceptual para que alcance todo el sistema
- Adaptar los bocetos de la interfaz a las guías de estilo de *Material Design*. Si hay cambios en la estructura de la aplicación se actualizará el diagrama *wireframe*.
- Prototipar la nueva versión de la interfaz y desarrollarla en *Justinmind*

2. Primera iteración

Esta primera iteración corresponde a las dos primeras semanas del proyecto.

2.1. Descripción de la arquitectura de la información

La aplicación móvil de *CityGO* presentará su información de la siguiente manera.

2.1.1. Estructura de la información

La información se estructurará según secciones. Esto es, el sistema presentará las siguientes secciones.

- **Sección de búsqueda**, donde los usuarios introducirán los datos del sitio que quieren encontrar.
- **Mapa**, donde los usuarios podrán navegar libremente para descubrir nuevos sitios y serán redirigidos una vez seleccionen un sitio para ir.
- **Sección para añadir sitios**, donde los usuarios podrán añadir nuevos elementos al sistema.
- **Historial de sitios visitados**, donde los usuarios podrán recordar los sitios a los que han ido y añadir reviews de los mismos.

2.1.2. Sistemas de navegación

La aplicación móvil de *CityGo* permitirá a sus usuarios navegar por ella a través de un **sistema de pestañas**. Intentando que cada una de las secciones presentadas anteriormente correspondiera a una pestaña, hemos definido el siguiente sistema de navegación. Tendremos una pantalla principal con 3 pestañas, **Mapa**, **Mis sitios** y **Perfil**.

- En **Mapa** se podrá buscar sitios en la barra de búsqueda y añadir nuevos sitios en un botón dedicado a ello.
- En **Mis sitios** se podrá ver tus sitios añadidos al mapa, y si eres Usuario Premium podrás gestionar tus sitios.
- En **Perfil** se podrá gestionar los datos personales, además de activar el Usuario Premium.

2.1.3. Sistemas de búsqueda

Dentro de la pestaña de búsqueda se situará un cuadro de búsqueda que permitirá a sus usuarios encontrar los elementos del mapa que necesiten según varios parámetros.

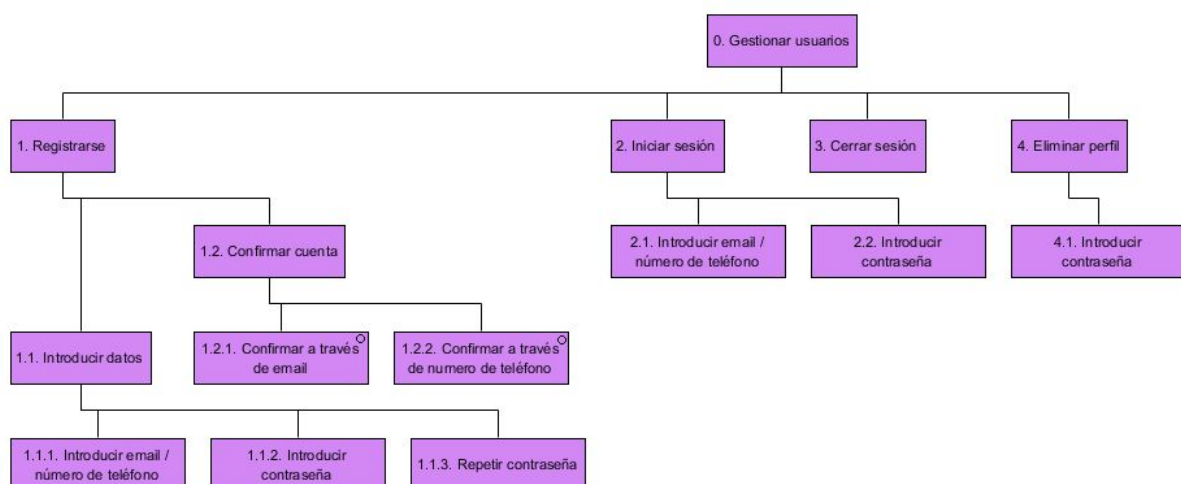
- **Tipo de sitio**, que el usuario podrá elegir de entre todos los tipos de sitios disponible. Esta categoría será dinámica, ya que si por ejemplo un usuario añade un tipo de elemento que no era considerado antes, como una fuente de agua, dicho tipo pasará a estar disponible en las búsquedas del resto de usuarios.
- **Nota media**, que será obtenida según la media de las reviews que tenga dicho sitio.
- **Distancia** al usuario en el momento en el que realice la búsqueda.
- **Horario de apertura**, que estará almacenado en el sistema.

2.1.4. Etiquetado

Para hacer más fácil a sus usuarios la navegación por el sistema, *CityGO* usará términos estandarizados de manera consistente y relacionados con su dominio de discurso, como *mapa*, *elemento*, *gps* o *review*. De este modo se le permitirá situar rápidamente los elementos que necesites encontrar.

2.2. Diagrama HTA (Hierarchical Task Analysis)

2.2.1. Gestionar usuarios



Se han diseñado los siguientes planes para el diagrama HTA de gestionar usuarios.

2.2.1.1. Plan 0

- Si el usuario no está registrado hacer 1-2-3
- Si el usuario está registrado hacer 2-3

2.2.1.2. Plan 1

- Hacer 1.1-1.2

2.2.1.2.1. Plan 1.1

- Hacer 1.1.1-1.1.2-1.1.3

2.2.1.2.2. Plan 1.2

- Si se ha registrado con email hacer 1.2.1
- Si se ha registrado con nº tel hacer 1.2.2

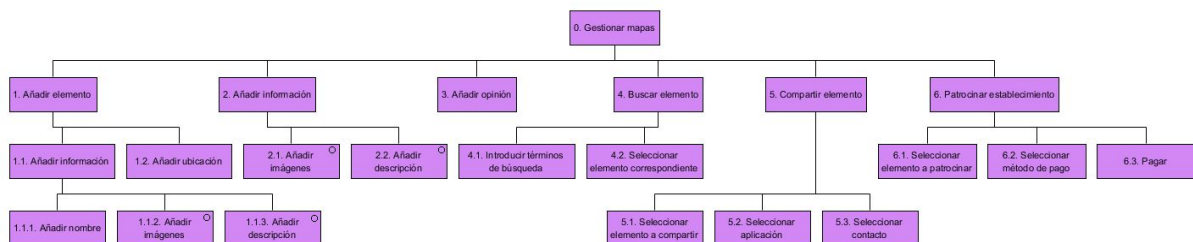
2.2.1.3. Plan 2

- Hacer 2.1-2.2

2.2.1.4. Plan 4

- Hacer 4.1

2.2.2. Gestionar mapas



Se han diseñado los siguientes planes para el diagrama HTA de gestionar mapas:

2.2.2.1. Plan 0

- Si el usuario no es premium hacer 1-2-3-4-5
- Si el usuario es premium hacer 1-2-3-4-5-6

2.2.2.2. Plan 1

- Hacer 1.1-1.2

2.2.2.2.1. Plan 1.1

- Si el usuario tiene imágenes que aportar hacer 1.1.1-1.1.2
- Si el usuario tiene información que aportar hacer 1.1.1-1.1.3
- Si el usuario no tiene contenido que aportar hacer 1.1.1

2.2.2.3. Plan 2

- Si el usuario tiene imágenes que aportar hacer 2.1
- Si el usuario tiene información que aportar hacer 2.2

2.2.2.4. Plan 4

- Hacer 4.1-4.2

2.2.2.5. Plan 5

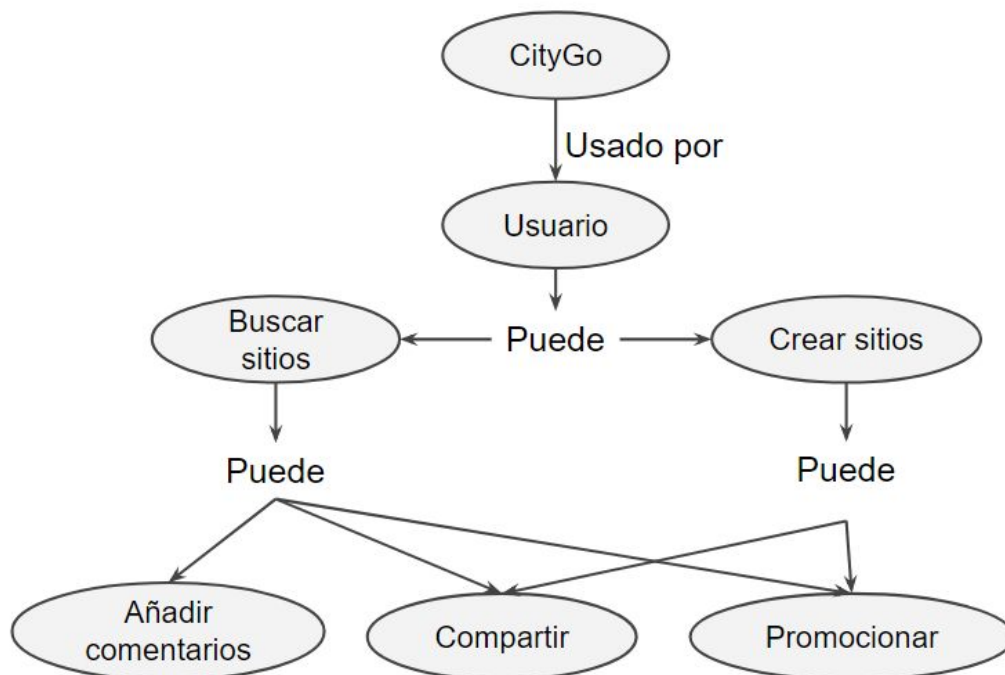
- Hacer 5.1-5.2-5.3

2.2.2.6. Plan 6

- Hacer 6.1-6.2-6.3

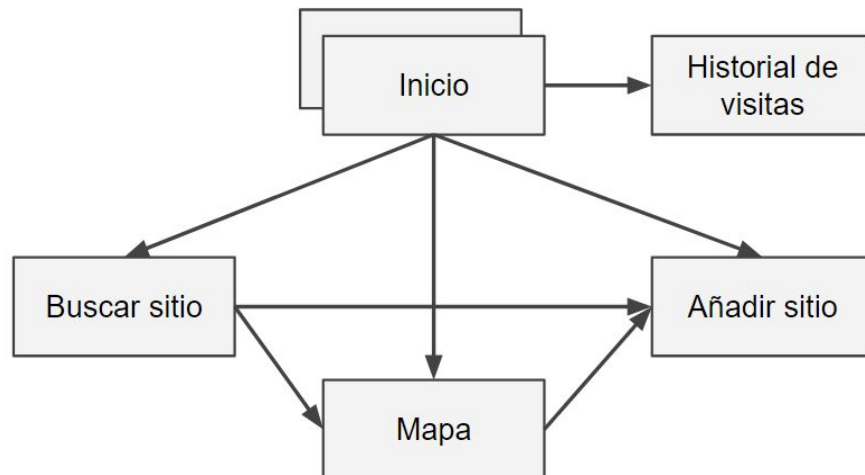
2.3. Mapa conceptual

El mapa conceptual del sistema es el siguiente.



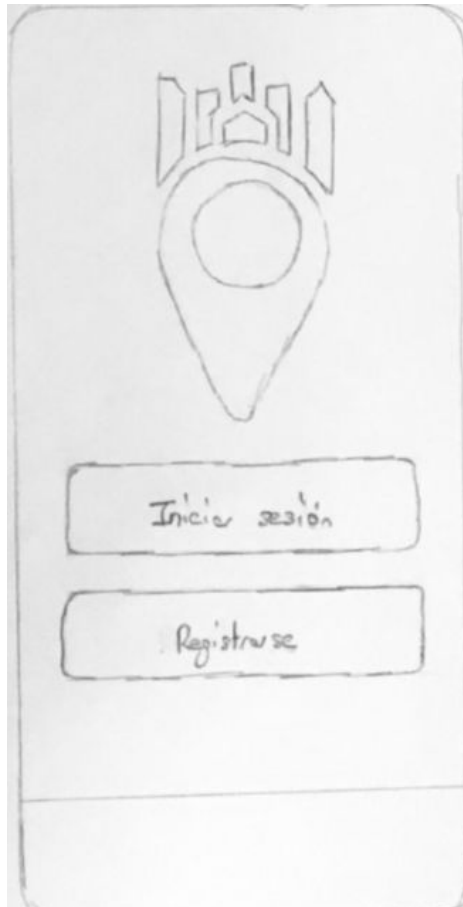
2.4. Diagrama wireflow del sistema

El diagrama wireflow sirve para entender cómo será la navegación por el sistema.tbo



2.5. Bocetos en papel de la interfaz de usuario


2.5.1. Inicio



2.5.2. Registrar usuario

A hand-drawn sketch of a user registration form on a mobile device screen. The form is titled "Registrar se" at the top. Below the title is a circular icon representing a user profile. The form contains five input fields: "Nombre", "Apellidos", "Email", "Contraseña", and "Repetir contraseña". At the bottom of the form is a button labeled "Registrar se".

Registrar se



Nombre

Apellidos

Email

Contraseña

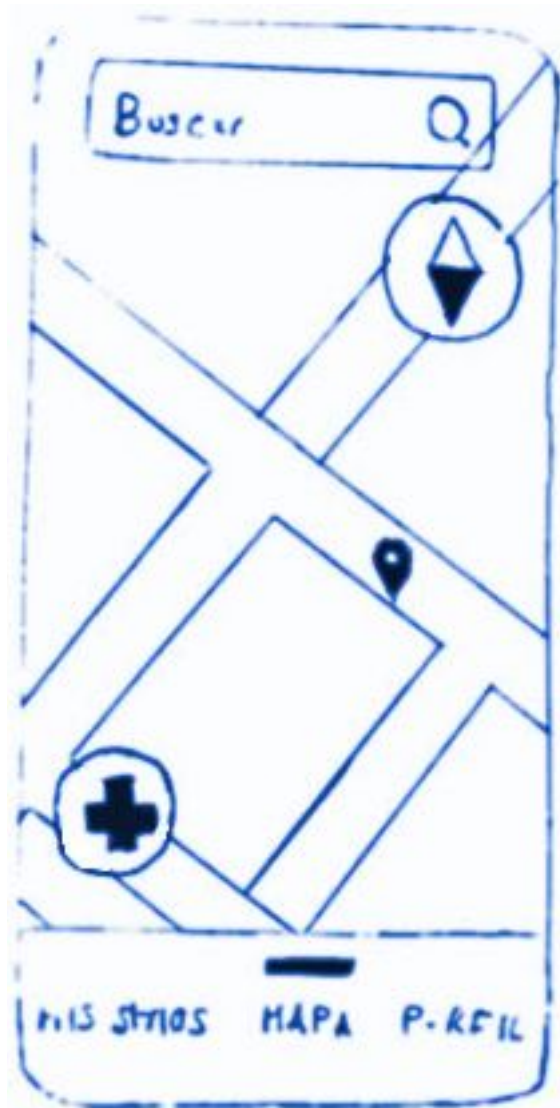
Repetir contraseña

Registrar se

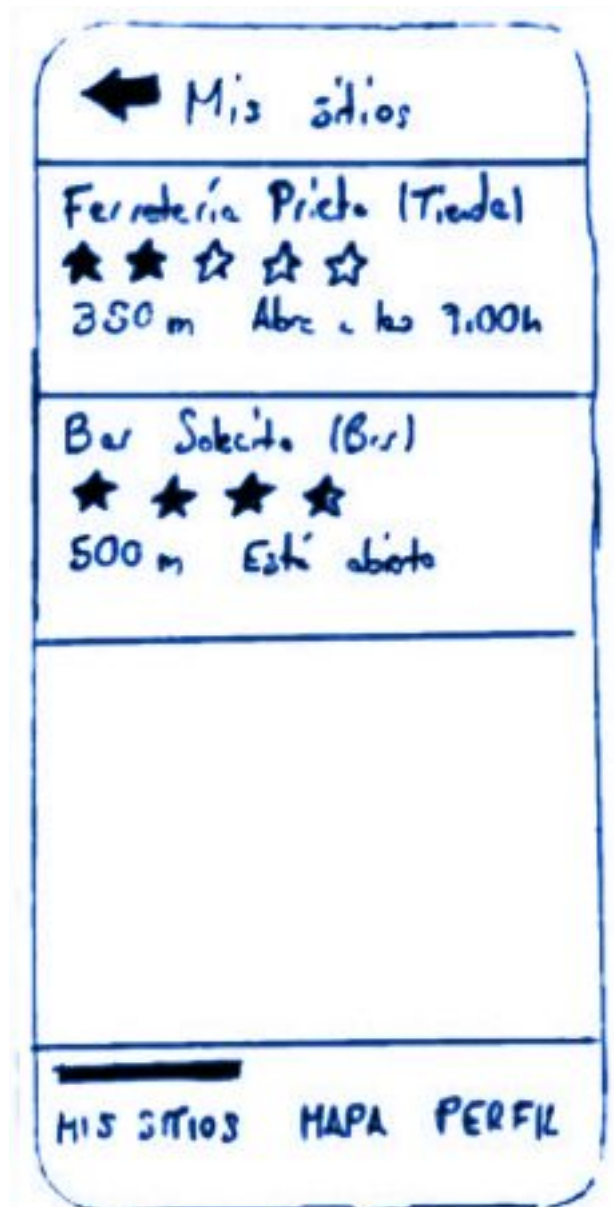
2.5.3. Iniciar sesión

A hand-drawn sketch of a mobile application login screen. The screen is divided into several horizontal sections. At the top, there is a header section with the text "Iniciar sesión". Below the header is a large circular icon containing a simplified human silhouette. Underneath the icon are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Contraseña". Below these fields is a large rectangular button with the text "Iniciar sesión". The entire sketch is rendered in a simple, hand-drawn style with black outlines on a light background.

2.5.4. Pestaña de mapa



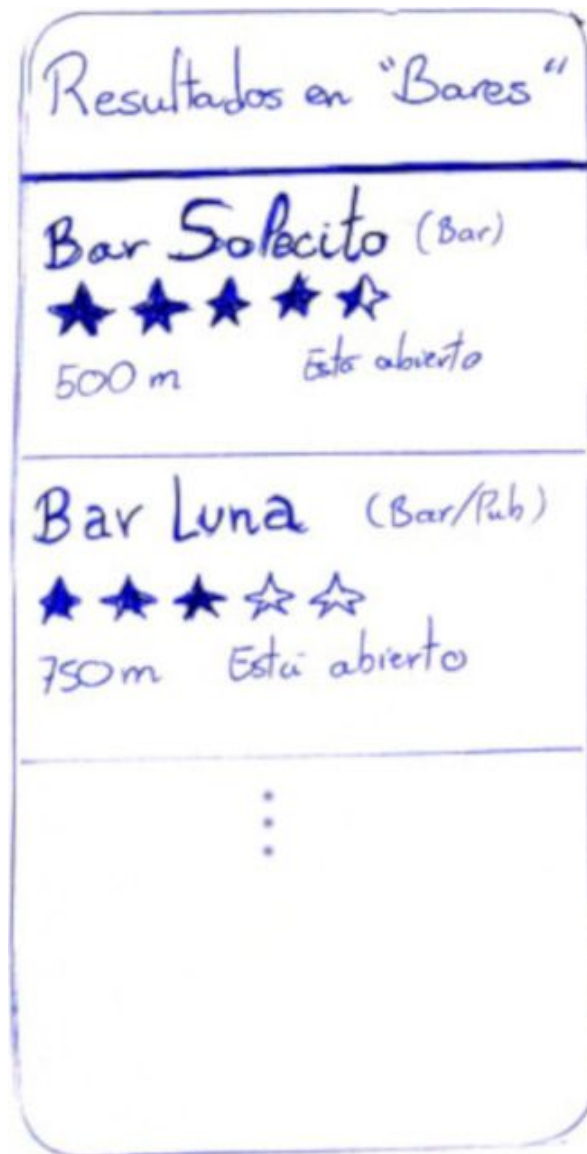
2.5.5. Pestaña de mis sitios



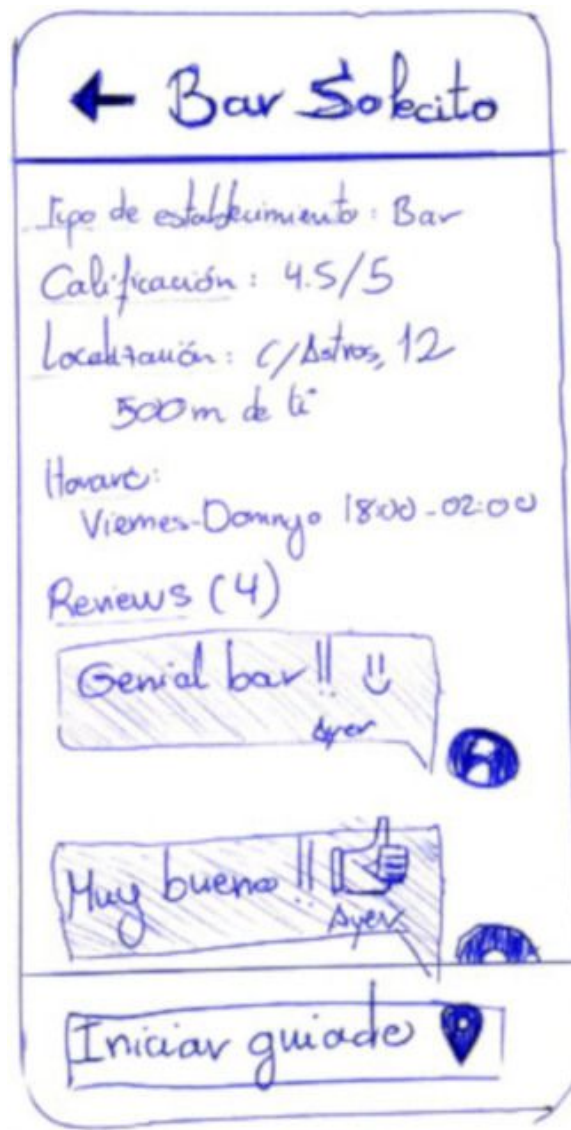
2.5.6. Pestaña del perfil de usuario



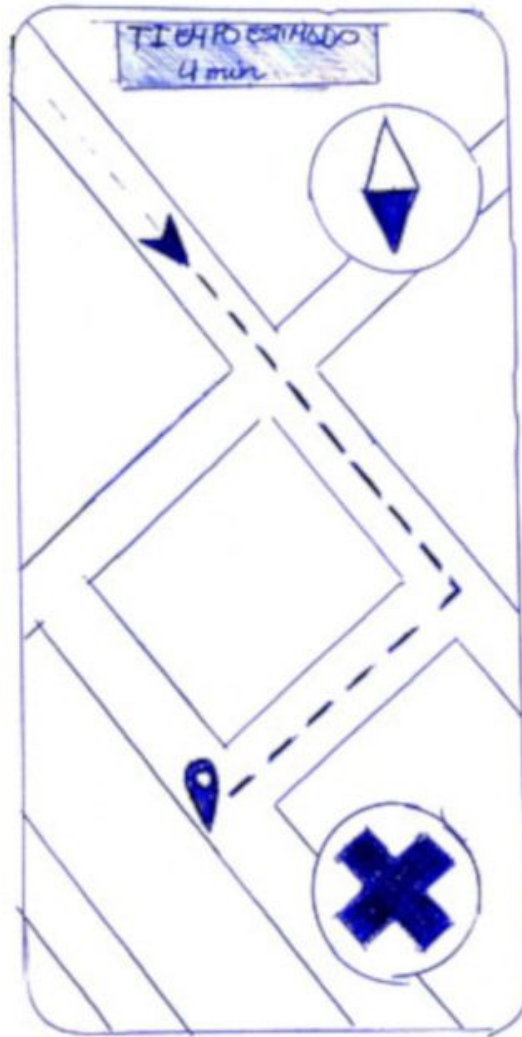
2.5.7. Buscar un sitio



2.5.8. Página de un sitio



2.5.9. Guiado hacia un sitio



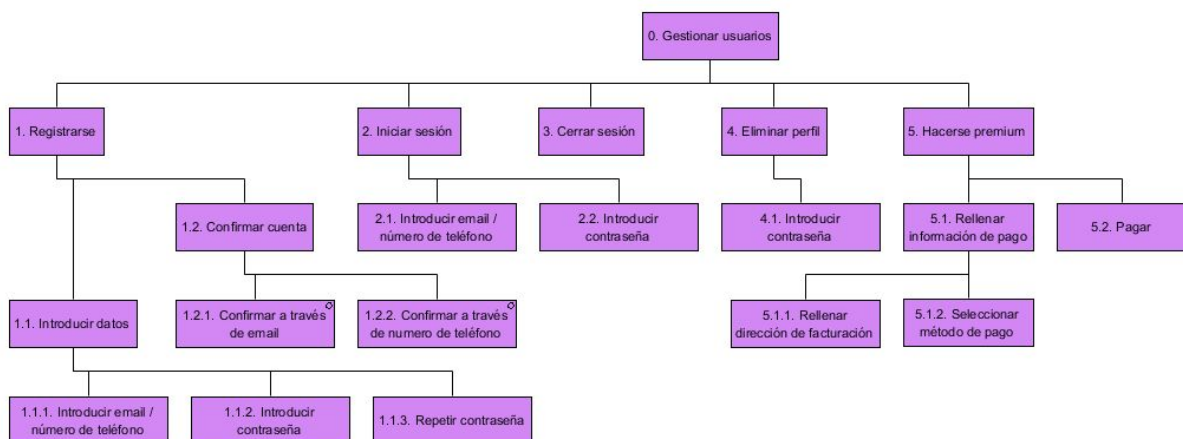
3. Segunda iteración

Esta iteración contendrá las siguientes tareas.

- Añadir más tareas al diagrama HTA
- Aumentar el mapa conceptual para que alcance todo el sistema
- Aumentar el diagrama *wireflow* para que represente todo el sistema
- Adaptar los bocetos de la interfaz a las guías de estilo de *Material Design*
- Prototipar la nueva versión de la interfaz y desarrollarla en *Justinmind*

3.1. Diagrama HTA actualizado

3.1.1. Gestionar usuarios



Se han diseñado los siguientes planes para el diagrama HTA de gestionar usuarios.

3.1.1.1. Plan 0

- Si el usuario no está registrado hacer 1-2-3
- Si el usuario está registrado hacer 2-3

3.1.1.2. Plan 1

- Hacer 1.1-1.2

3.1.1.2.1. Plan 1.1

- Hacer 1.1.1-1.1.2-1.1.3

3.1.1.2.2. Plan 1.2

- Si se ha registrado con email hacer 1.2.1
- Si se ha registrado con nº tel hacer 1.2.2

3.1.1.3. Plan 2

- Hacer 2.1-2.2

3.1.1.4. Plan 4

- Hacer 4.1

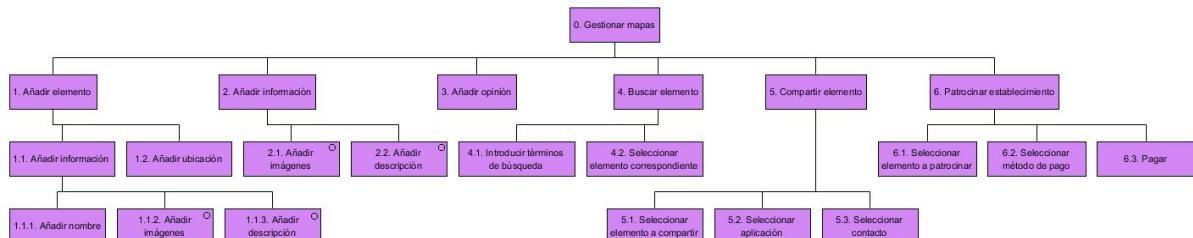
3.1.1.5. Plan 5

- Hacer 5.1-5.2

3.1.1.5.1. Plan 5.1

- Si no se ha guardado previamente información sobre el pago hacer 5.1.1-5.1.2
- En caso contrario hacer 5.1.2

3.1.2. Gestionar mapas



Se han diseñado los siguientes planes para el diagrama HTA de gestionar mapas:

3.1.2.1. Plan 0

- Si el usuario no es premium hacer 1-2-3-4-5
- Si el usuario es premium hacer 1-2-3-4-5-6

3.1.2.2. Plan 1

- Hacer 1.1-1.2

3.1.2.2.1. Plan 1.1

- Si el usuario tiene imágenes que aportar hacer 1.1.1-1.1.2
- Si el usuario tiene información que aportar hacer 1.1.1-1.1.3
- Si el usuario no tiene contenido que aportar hacer 1.1.1

3.1.2.3. Plan 2

- Si el usuario tiene imágenes que aportar hacer 2.1
- Si el usuario tiene información que aportar hacer 2.2

3.1.2.4. Plan 4

- Hacer 4.1-4.2

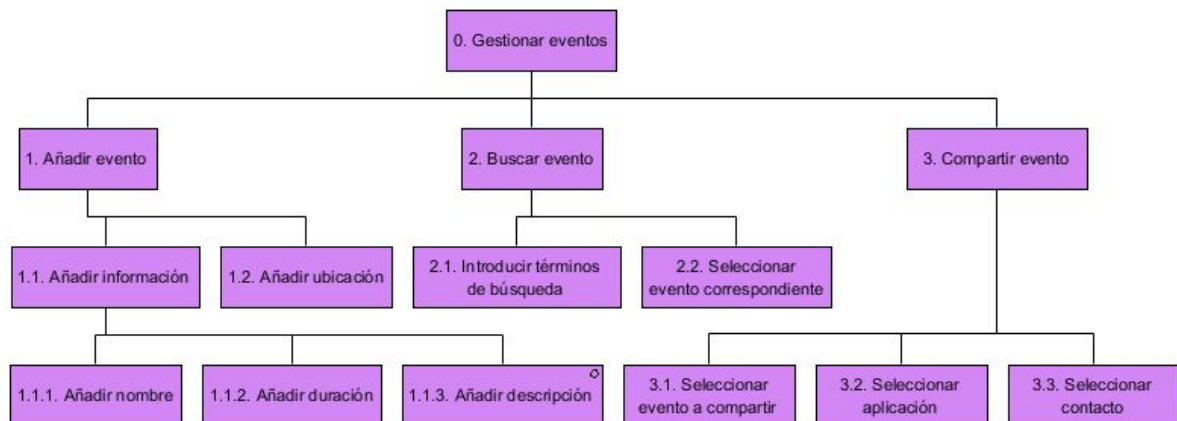
3.1.2.5. Plan 5

- Hacer 5.1-5.2-5.3

3.1.2.6. Plan 6

- Hacer 6.1-6.2-6.3

3.1.3. Gestionar eventos



Se han diseñado los siguientes planes para el diagrama HTA de gestionar eventos:

3.1.2.1. Plan 0

- Hacer 1-2-3

3.1.2.2. Plan 1

- Hacer 1.1-1.2

3.1.2.2.1. Plan 1.1

- Si el usuario no tiene información que aportar hacer 1.1.1-1.1.2
- Si el usuario tiene información que aportar hacer 1.1.1-1.1.2-1.1.3

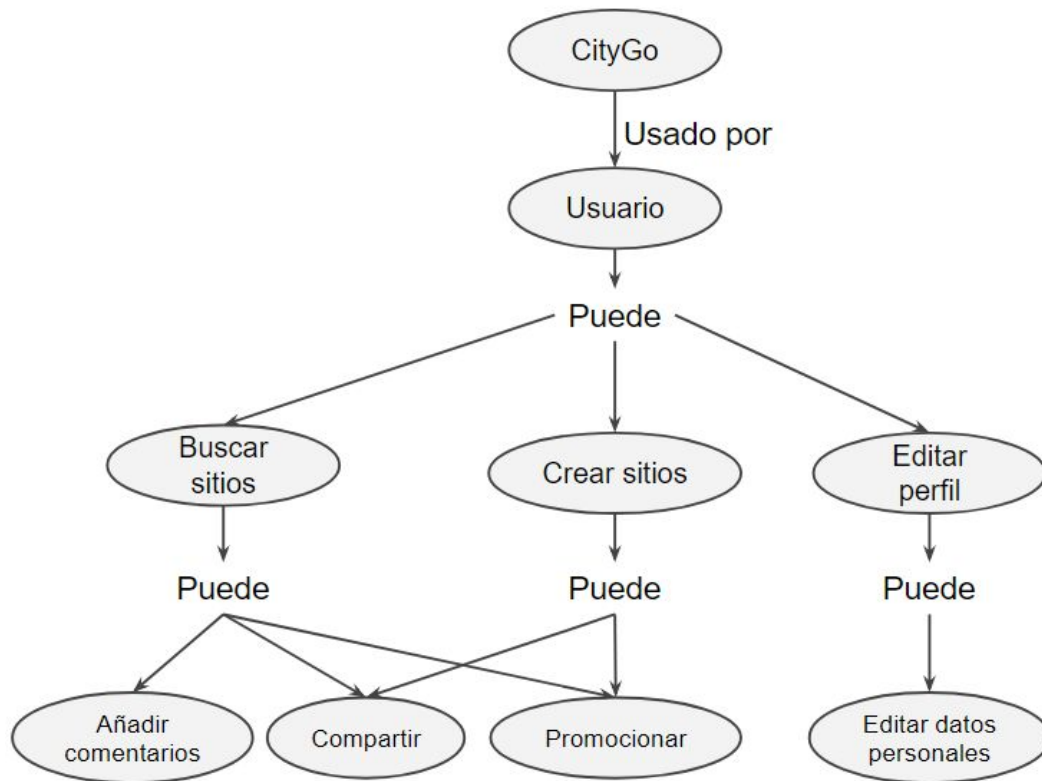
3.1.2.3. Plan 2

- Hacer 2.1-2.2

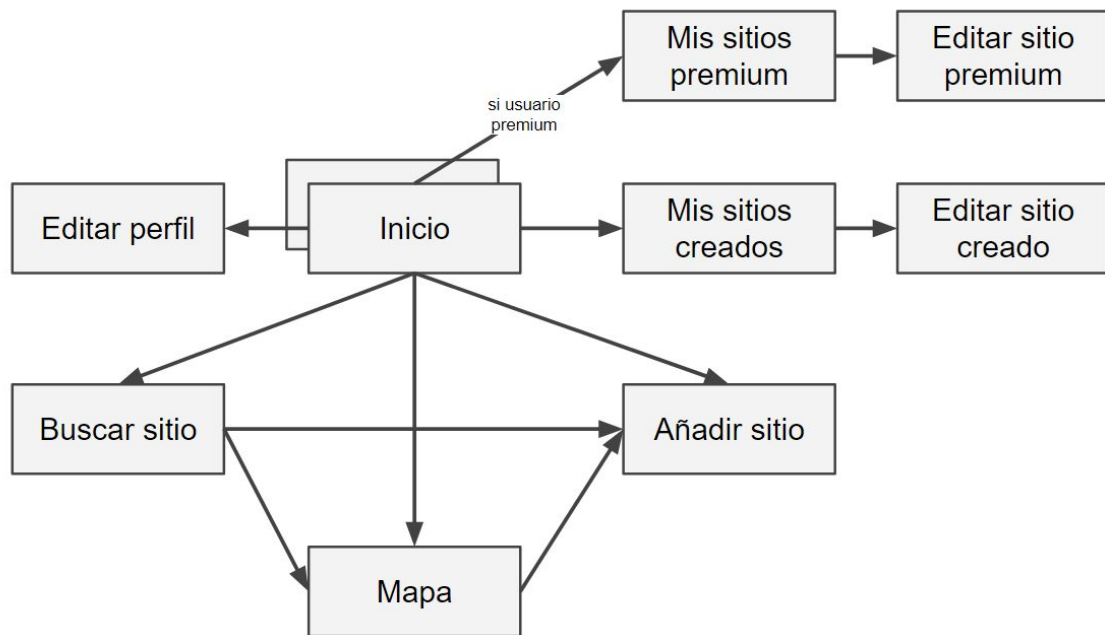
3.1.2.4. Plan 3

- Hacer 3.1-3.2-3.3

3.2. Mapa conceptual actualizado

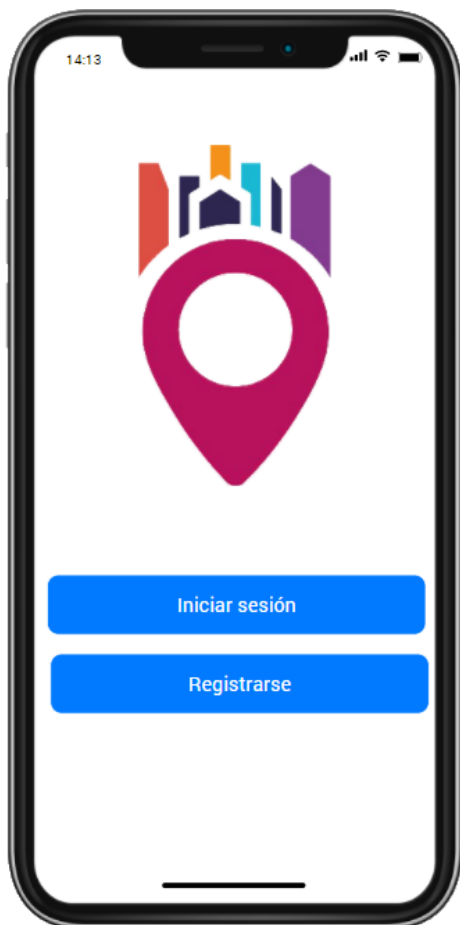


3.3. Diagrama wireflow actualizado

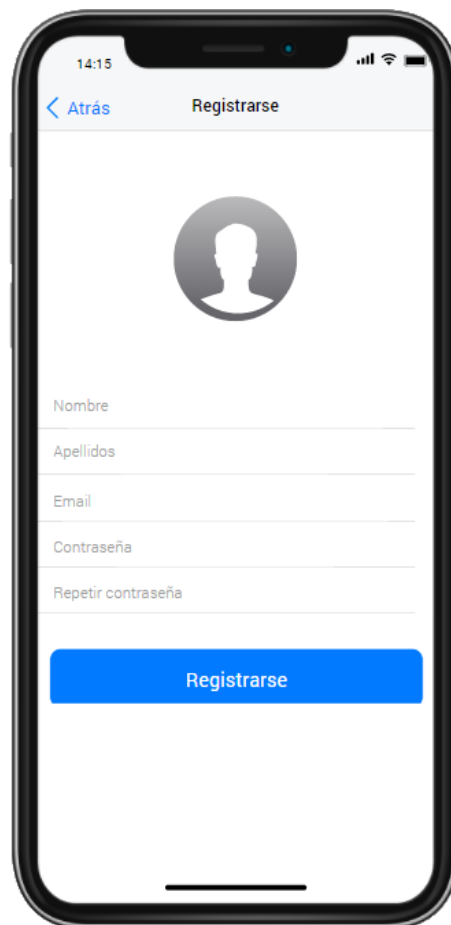


3.3. Bocetos de la interfaz actualizados

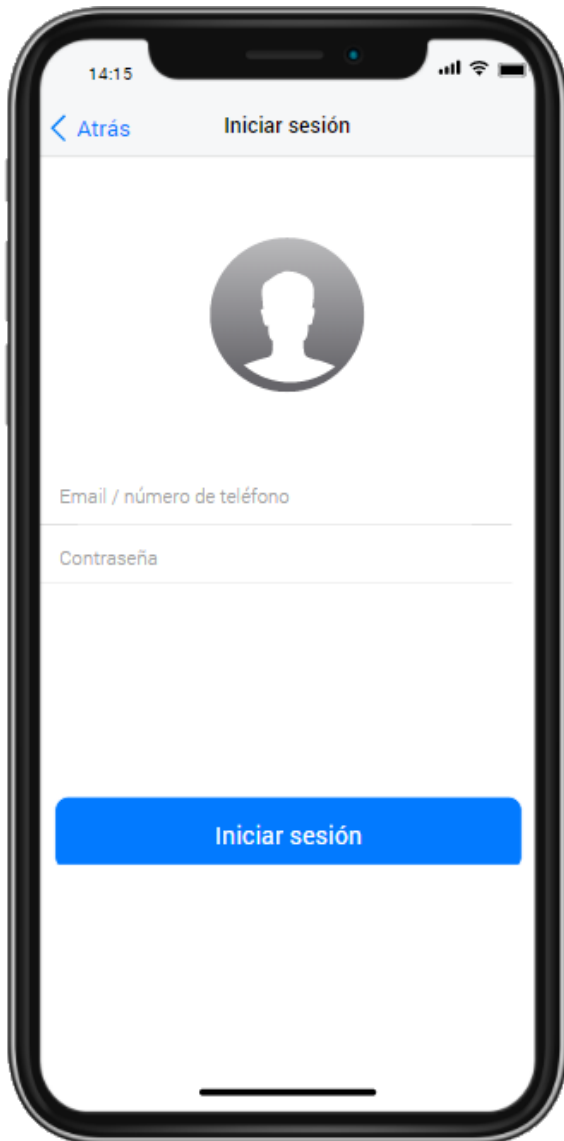
3.3.1. Inicio



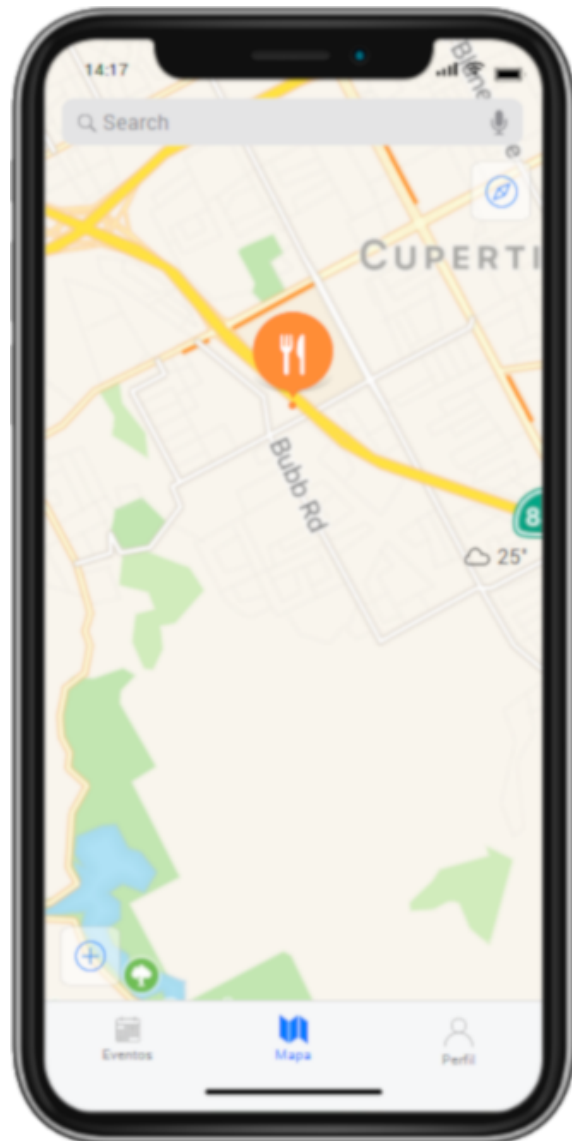
3.3.2. Registrar usuario



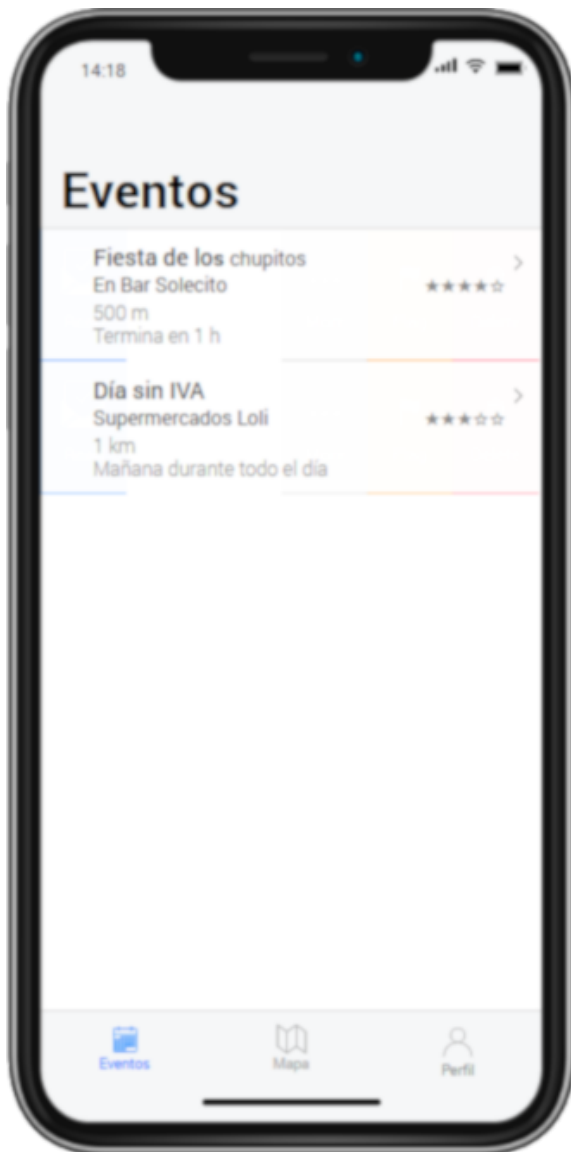
3.3.3. Iniciar sesión



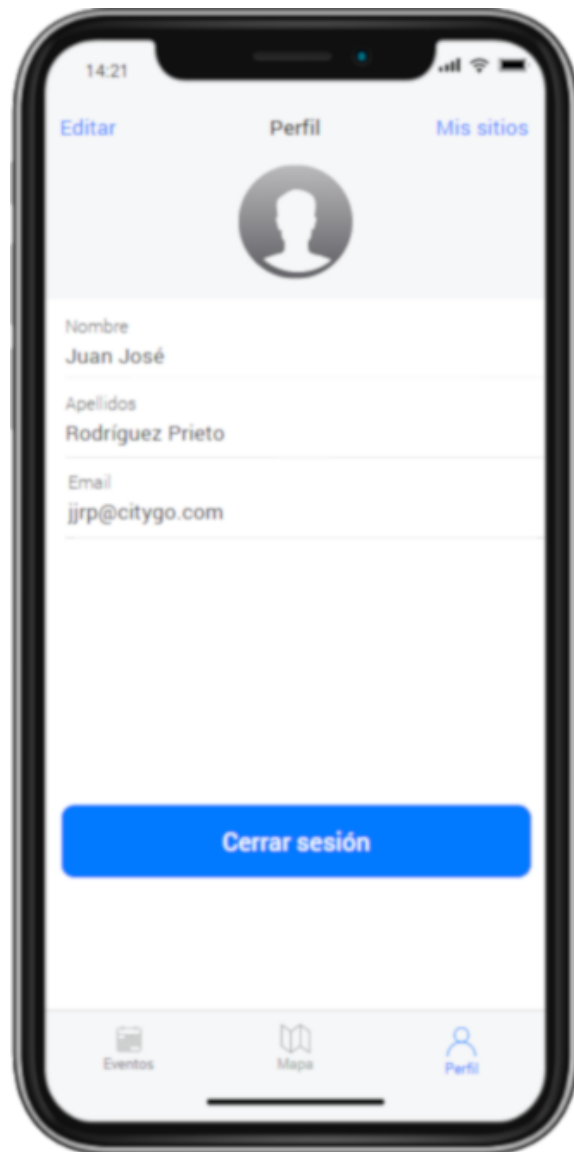
3.3.4. Pestaña de mapa



3.3.5. Pestaña de eventos



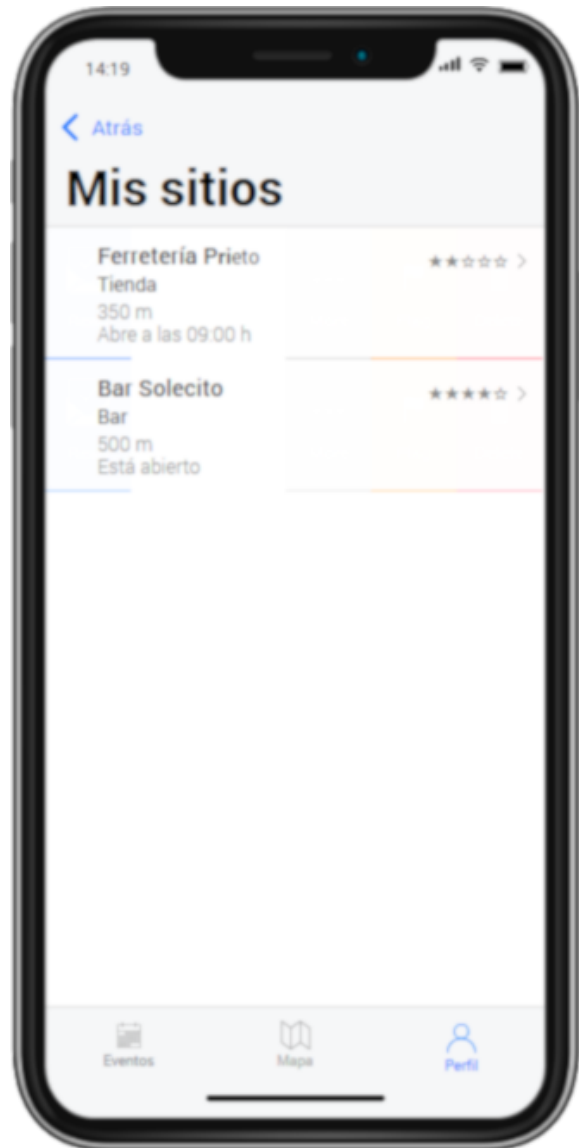
3.3.6. Pestaña del perfil de usuario



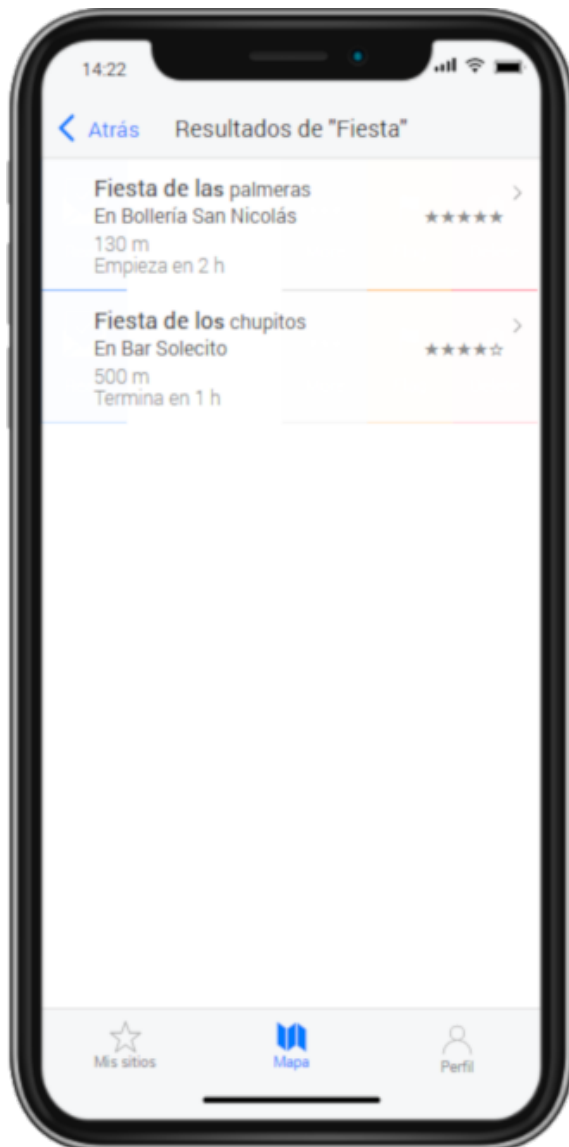
3.3.7. Editar un perfil de usuario



3.3.8. Página de mis sitios



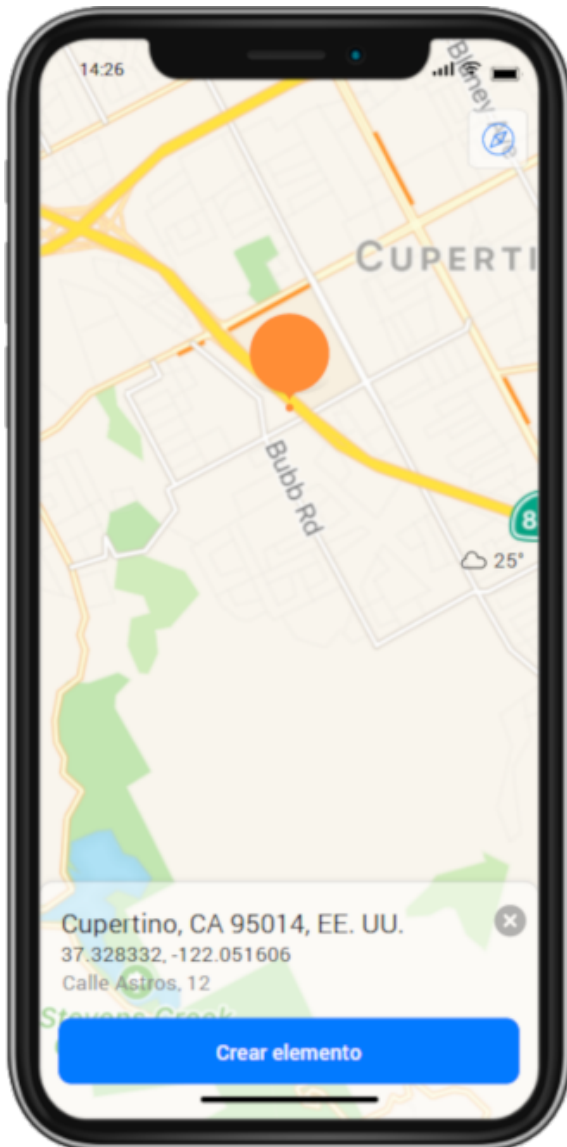
3.3.9. Buscar un evento



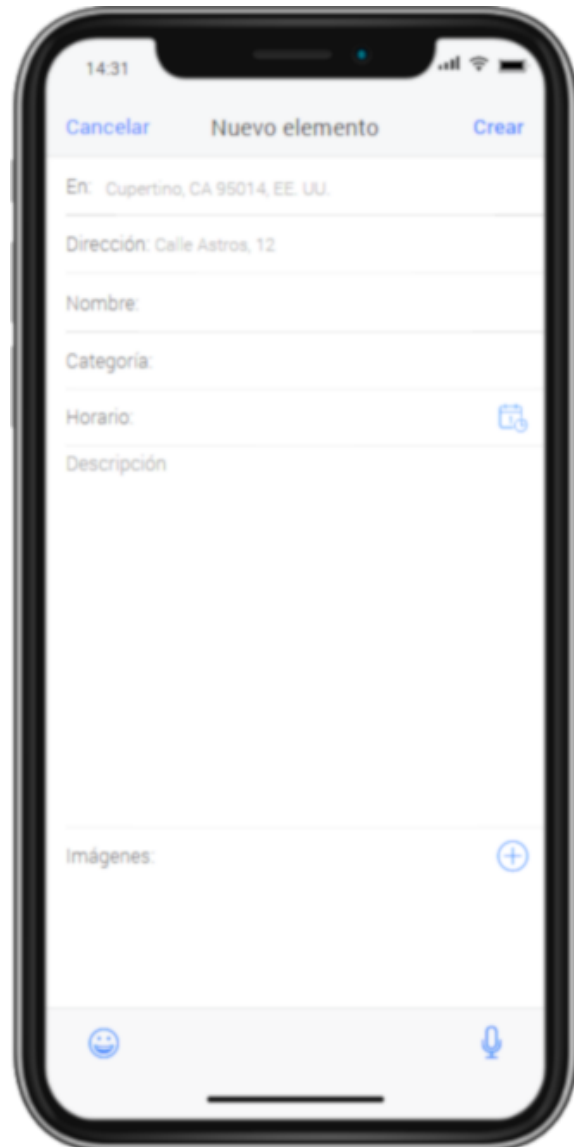
3.3.10. Página de un sitio con evento



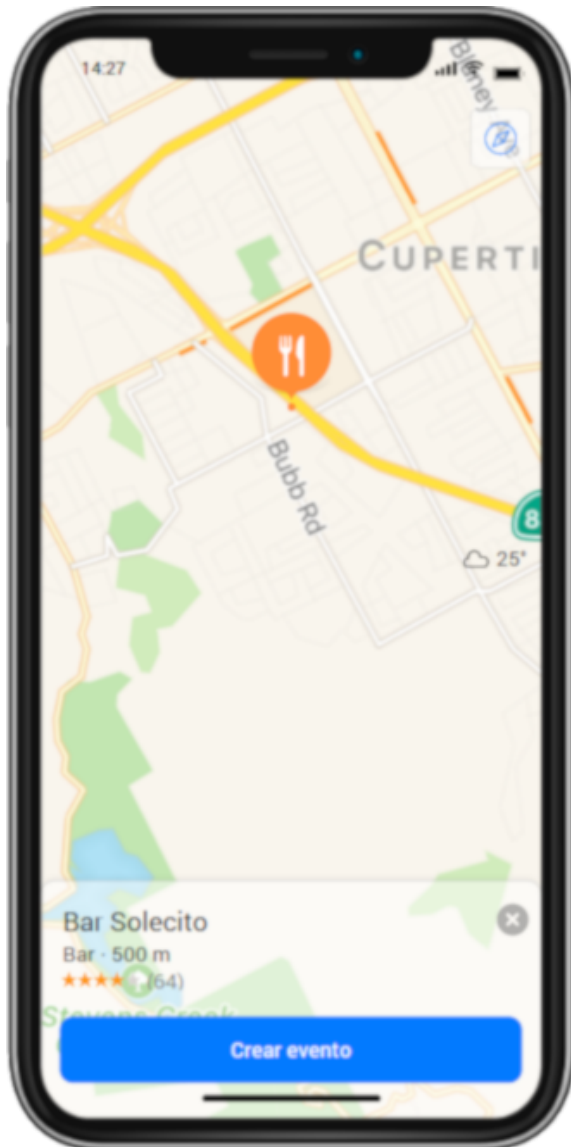
3.3.11. Selección de un lugar en el mapa



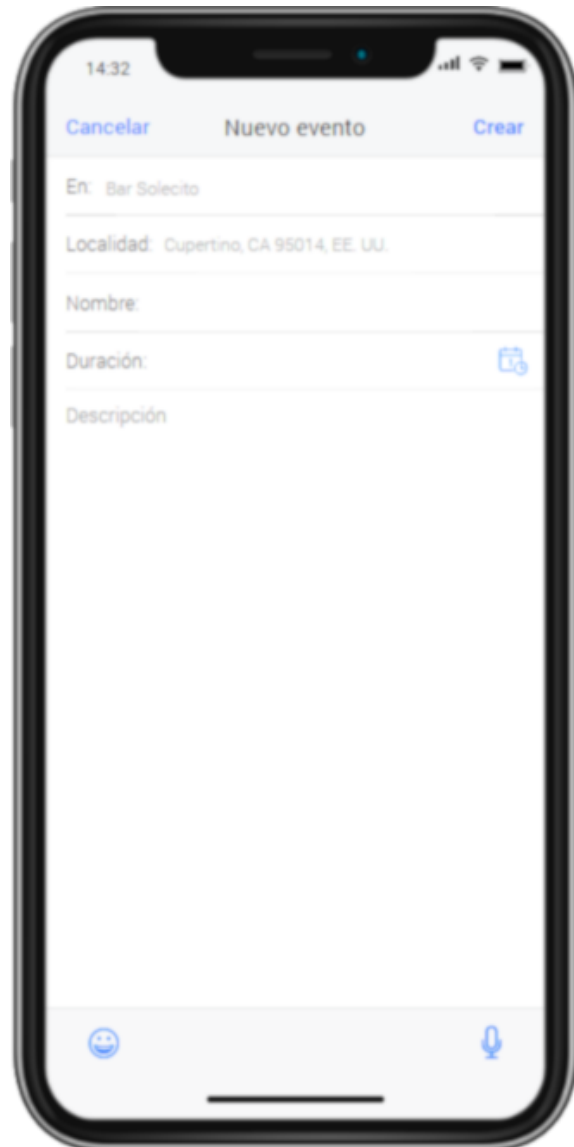
3.3.12. Creación de un sitio en el mapa



3.3.13. Selección de un sitio en el mapa



3.3.14. Creación de un evento en un sitio



3.3.15. Guiado hacia un sitio

