

Práctica 2:

Instalación del entorno de trabajo diseño del “storyboard” de la aplicación



Andrea Ferradas Agudo
Jorge Hernández Aznar
Mario Clavero Artal
Sistemas de Información 2024/2025

Índice

| | |
|--------------------------------------|---|
| Índice | 2 |
| Resumen | 3 |
| Metodología Empleada | 3 |
| Mapa de Navegación del Usuario | 4 |
| Mapa de Navegación del Administrador | 5 |
| Navegabilidad del Usuario | 6 |
| Navegabilidad del Administrador | 7 |
| Bibliografía | 8 |

Resumen

Hemos decidido desarrollar un sistema que guarde la información de los partidos de baloncesto que se lleven a cabo a través de la Federación Española de Baloncesto. Se gestionará información de las competiciones, equipos y jugadores que participen.

Las principales funcionalidades en las que el usuario más interactúa serán realizar y publicar comentarios sobre partidos concretos y además los propios jugadores tendrán un chat propio para mandar mensajes a sus seguidores. A parte de estas funcionalidades, el usuario podrá añadir a favoritos sus jugadores, equipos y competiciones de las cuales podrá obtener información detallada.

Los principales perfiles de usuario serán el público objetivo y el administrador. En el público objetivo se pueden distinguir dos subtipos, los jugadores que tendrán su propio chat para mandar mensajes, y los seguidores que son simplemente aficionados que podrán comentar los partidos a su vez. La figura del administrador se encargará de introducir la información necesaria sobre jugadores, equipos, competiciones y partidos.

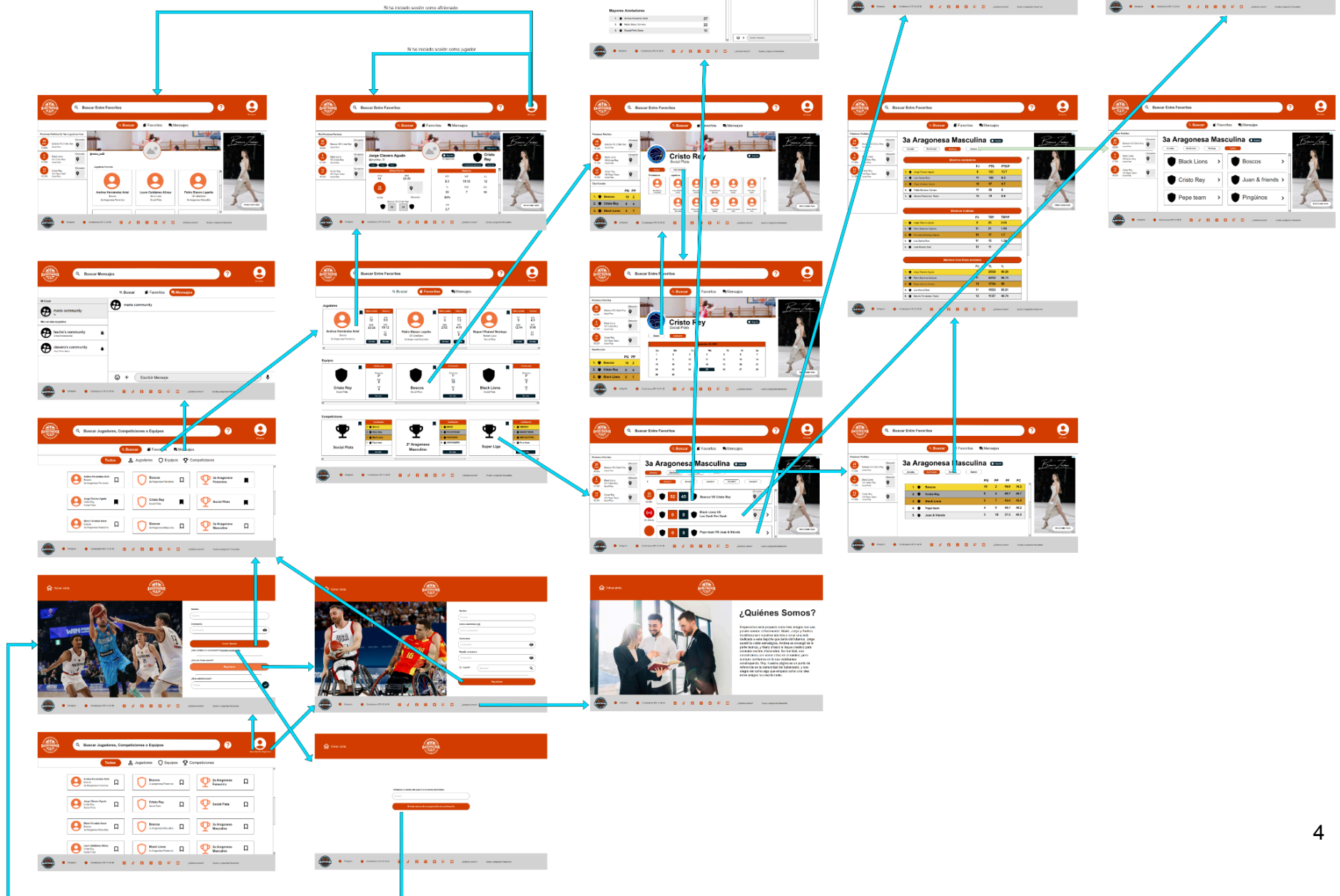
Metodología Empleada

Para la realización de esta práctica hemos utilizado *Moqups* para la creación de las pantallas de la web. Además usando el correo de la universidad hemos podido pasar del Free Plan al Solo Plan con mejoras incluidas. Después, el mapa de navegación se ha llevado a cabo mediante *Draw.io*.

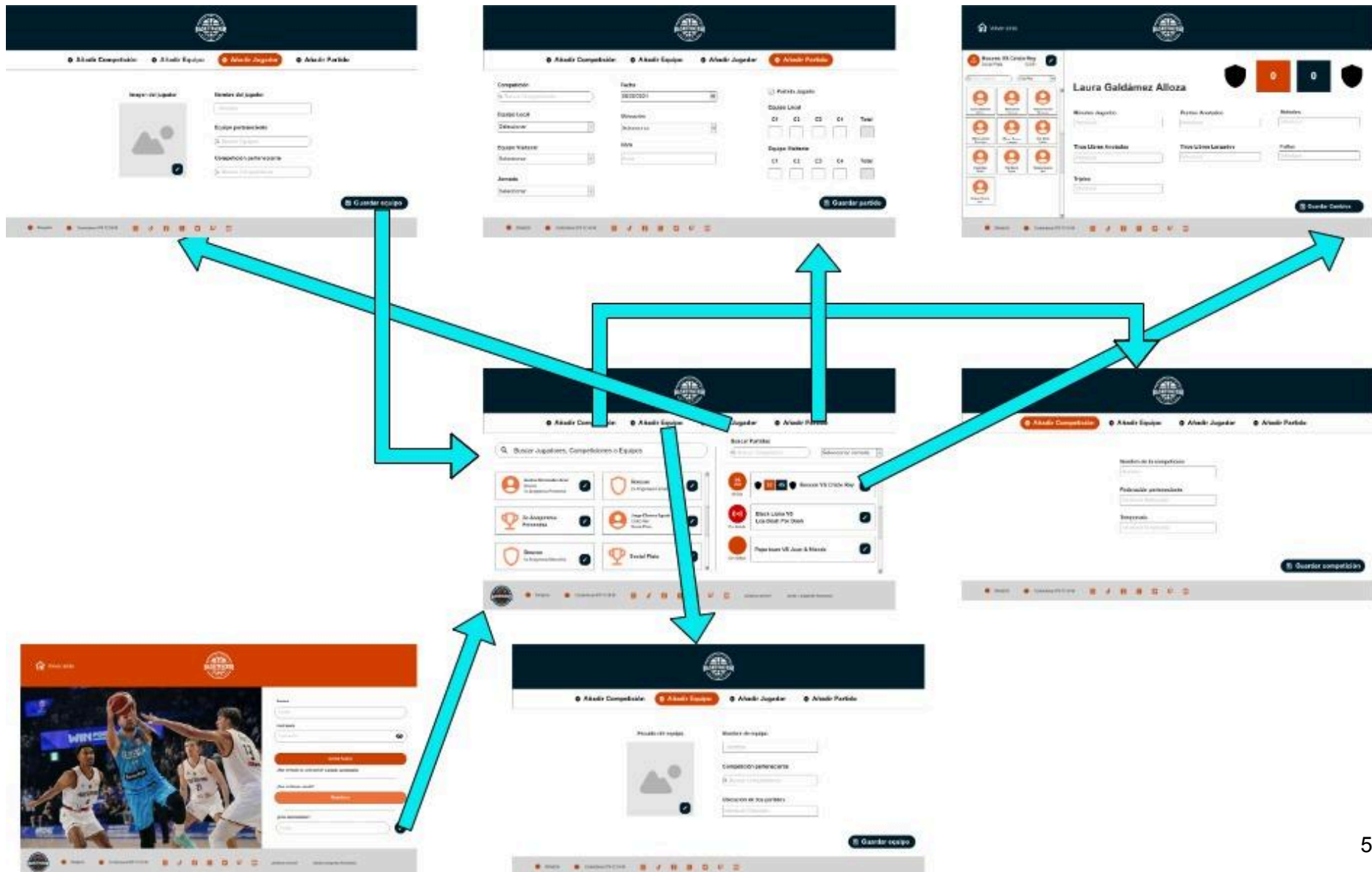
Para la realización de las prácticas se ha dividido el trabajo de diseño de las diferentes pantallas, no obstante todas han sido aprobadas y contrastadas por los miembros del grupo. Asimismo la mayoría del tiempo se ha trabajado de forma conjunta ya sea presencial o en videollamada pese al reparto de tareas y su paralelismo.

El apartado en el que más tiempo y esfuerzo hemos dedicado ha sido el diseño y la interacción de las diferentes pantallas de la aplicación.

Mapa de Navegación del Usuario



Mapa de Navegación del Administrador



Navegabilidad del Usuario

Inicialmente se presenta al usuario una pantalla de “Inicio de sesión” en la que debe identificarse para poder acceder ya sea su correo electrónico o nombre de usuario. Desde esta misma pantalla se ofrece también la posibilidad de “Registrarse”. En ella se debe rellenar el formulario con el nombre de usuario, correo electrónico, contraseña y seleccionar la opción de jugador o no, en tal caso debe seleccionar un jugador válido del buscador. Asimismo se ofrece la opción de recuperar la contraseña de la cuenta.

Tras haber iniciado sesión, se divide la aplicación por tres apartados, *Buscar*, *Favoritos* y *Mensajes*. Por defecto la barra de navegación comienza en la sección de *Buscar*. En esta hay un buscador mediante el cual se pueden añadir y quitar jugadores, equipos y competiciones de favoritos, del mismo modo se puede filtrar la búsqueda. Para añadirlos o quitarlos simplemente habrá que pulsar sobre el icono de guardados.

A continuación en el apartado de favoritos se muestra un listado de los jugadores, equipos y competiciones formado por los jugadores que sigue el usuario. En cada uno se presenta un breve resumen sobre estadísticas o clasificaciones de ellos. Además, se puede obtener más información acerca de ellos pulsando en ver más.

Al seleccionar un jugador se muestra información más detallada sobre sus estadísticas y su perfil. Así como sus próximos partidos de su equipo. Si se escoge un equipo se expone un listado de sus jugadores y un calendario con sus siguientes encuentros. En caso de elegir una competición hay más posibles subapartados: en el principal se presentan los partidos jornada a jornada, en otra la clasificación de los equipos, la sucesiva enseña unos rankings sobre los jugadores más determinantes en ciertos aspectos del juego y, para terminar, hay otro apartado con el listado de los equipos pertenecientes a esa categoría.

Al seleccionar un partido concreto hay tres posibles casos. En primer lugar, que el partido no se haya disputado todavía. En tal caso se mostrará simplemente la ubicación del choque. En el supuesto de que el partido está disputándose en ese momento se informa del estado y se “actualiza en el momento” el marcador. Para acabar existe el caso de que el encuentro ya haya finalizado, en tal caso se presentan las estadísticas y hay un apartado de comentarios en el que los usuarios pueden intercambiar y exponer sus opiniones o críticas sobre el partido.

Finalmente el último apartado, aparte de buscar y favoritos, es mensajes. En el cual está la funcionalidad de que los propios jugadores puedan mandar mensajes a su comunidad de seguidores. Este chat será unidireccional ya que solo podrá poner mensajes el propio jugador con su perfil.

Cabe destacar que en todo momento se puede acceder a tu perfil propio ya sea jugador o no, y modificar los aspectos de tu cuenta que veas necesarios.

Navegabilidad del Administrador

Desde la pantalla de “Inicio de Sesión”, el administrador se introduce en el sistema mediante un código único que le lleva a la pantalla “Inicio” del administrador.

Este “Inicio” consta de una barra horizontal para añadir competición, equipo, jugador o partido. Si el administrador pulsa en cualquiera de las opciones de añadir, la web le redirigirá a la correspondiente pantalla de “Añadir”. En todas esas de esas pantallas tendrá que completar la información necesaria para añadir correctamente. Después al pulsar en *Guardar* se le redirigirá de nuevo a la pantalla de “Inicio” del administrador.

Además de la barra horizontal, a la izquierda posee un buscador por si necesita editar datos de competiciones, equipos o jugadores ya introducidos previamente.

La forma de editar los partidos ya creados será mediante un buscador situado a la derecha. Para encontrar un partido se utilizará la competición y la jornada, y aparecerá un listado de partidos del cual el administrador seleccionará el que desee.

Al pulsar en editar un partido, se le redirigirá a una pantalla en la que aparece un listado de los jugadores que han disputado ese partido. El administrador seleccionará el jugador a editar, añadiendo la información necesaria y después dándole a *Guardar*. Tras esto, será redirigido nuevamente a la pantalla de “Inicio” del administrador.

Bibliografía

Aplicación usada para el diseño de las pantallas: Moqups

<https://moqups.com/es/>

Aplicación usada para llevar a cabo el mapa de navegación: Draw.io

<https://www.drawio.com/>