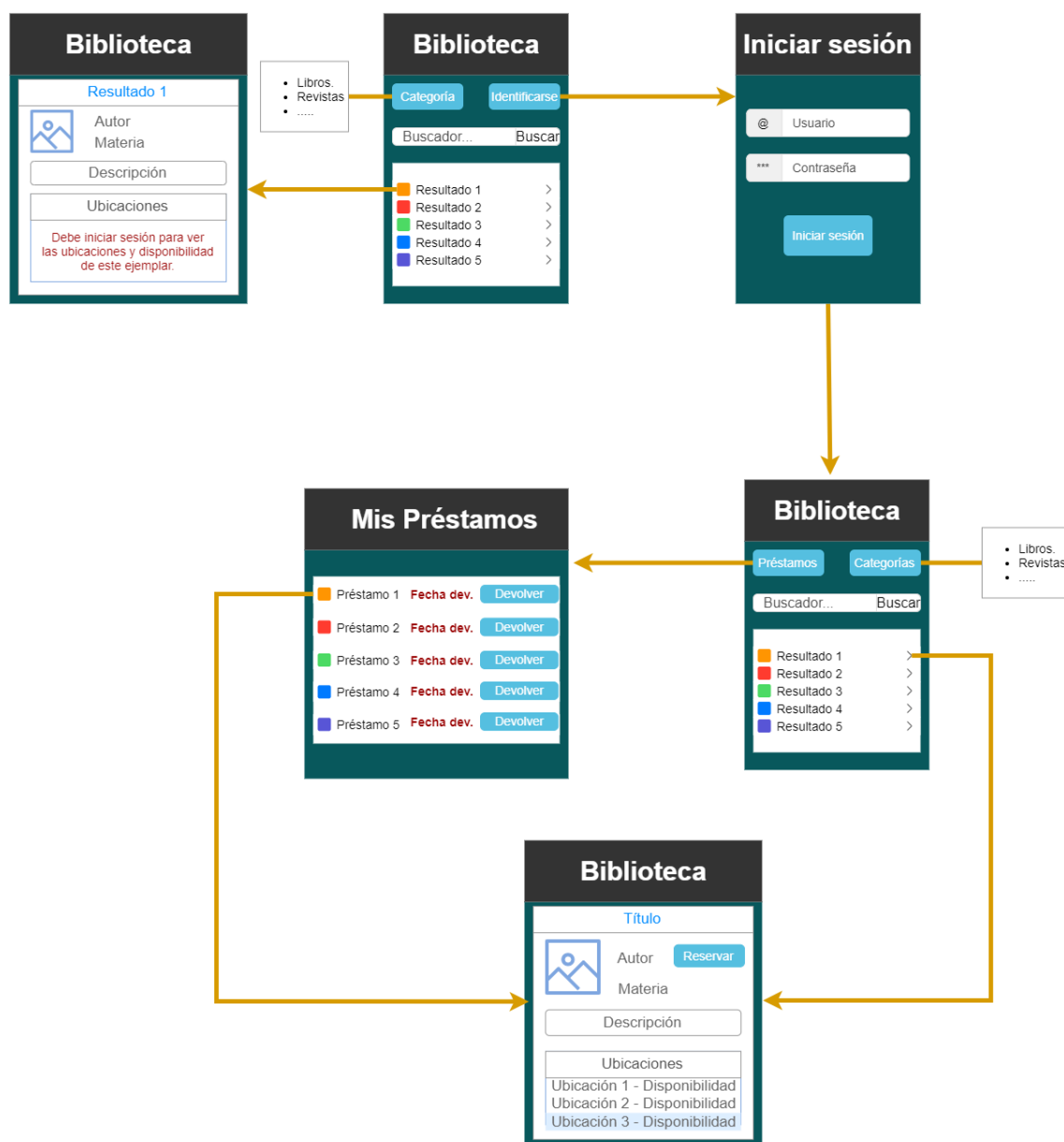


DESARROLLO Y EVALUACIÓN DE SISTEMAS SOFTWARE INTERACTIVOS.

Seminario 4: Diseño Conceptual.

1. ScreenFlow que representa la aplicación móvil de la biblioteca de la UGR.



Al tratarse de una aplicación móvil solo he incluido las acciones que me han parecido más relevantes dentro del contexto de una biblioteca. Tal y como se puede comprobar, la página inicial mostrará un buscador y su respectivo listado de los documentos coincidentes con los términos consultados. Para cambiar el tipo de buscador se ha incluido un botón *Categoría* que permite seleccionar el tipo de documento por el que se va a consultar, tales como libros o

revistas, entre otros. Si bien la información de los documentos es accesible no se podrá visualizar la ubicación ni la disponibilidad de las diferentes copias existentes hasta que no se inicie sesión. Este es el mismo comportamiento que aplica el sistema web de la biblioteca.

Una vez hayamos iniciado sesión, además de disponer de las opciones anteriormente comentadas, también aparecerá un botón *Préstamos* que permitirá al usuario consultar los préstamos actuales. En esta vista, para cada préstamo, se visualizará la fecha de devolución y se le permitirá devolver el préstamo con solo pulsar el botón asociado al que desea devolver. Del mismo modo podrá acceder a la información del documento en particular.