

Rankings de top 100 con recompensas para las mejores posiciones

Documento de Arquitectura de la Información: iCancha

Historial de Cambios

Fecha	Versión	Descripción	Autor

Índice

1. Sistemas de Organización.
2. Sistemas de Navegación.
3. Sistemas de Búsqueda.
4. Etiquetado.
5. Modelo de la Información.

1. Sistemas de Organización.

1.1. Esquemas de organización

En la aplicación los elementos principales de información son usuarios, deportes, eventos, valoraciones, niveles y rankings.

Se propone un esquema de organización ambiguo basado en:

- **Tareas:** crear quedadas, apuntarse o desapuntarse, chatear, valorar, consultar ranking o nivel.
- **Temas o tópicos:** deporte (fútbol, baloncesto, pádel, running, etc.), tipo de quedada (partido amistoso, torneo, entrenamiento).
- **Audiencia:** nivel de juego del usuario (principiante, medio, avanzado) y rol (organizador, participante).
- **Geográfico:** localización de la quedada y distancia respecto al usuario (2, 5, 10, 20, 50 km).

1.2. Estructuras de organización

La estructura global se plantea **jerárquica** porque las pantallas y contenidos se organizan en niveles, desde lo más general a lo más específico. Cuenta también con apoyo **hipertextual**, ya que desde la ficha de una quedada se puede ir directamente al perfil del organizador, al chat del evento o al mapa con su ubicación, o cuando desde un ranking se enlaza al perfil de un jugador:

- **Nivel 1:** páginas/secciones principales, por ejemplo, inicio, explorar, mapa, mis quedadas, rankings, perfil.
- **Nivel 2:** listas filtradas de quedadas, rankings por deporte, detalle de usuario/evento.
- **Nivel 3:** acciones específicas como apuntarse, valorar, denunciar, chatear, gestionar amigos.

Dentro de cada sección se usan estructuras en registro, como en las listas de eventos. En el caso de rankings y niveles, estructuras tabulares para mostrar posiciones, puntos y recompensas.

El acceso a la información se realiza principalmente desde:

- Menú inferior global (acceso directo a secciones clave).
- Enlaces contextuales desde tarjetas de quedadas, usuarios o rankings (por ejemplo, desde un evento al perfil del organizador o al chat del evento).

2. Sistemas de Navegación.

2.1. Ámbito de la Navegación

La navegación global se da en las secciones principales que están siempre accesibles desde el menú inferior, desde el que se puede navegar a inicio, explorar, mapa, mis quedadas, rankings y perfil.

La navegación local se produce dentro de cada sección concreta, moviéndose entre listas y pantallas de detalle. Por ejemplo, desde explorar el usuario pasa a la lista de quedadas según unos filtros, luego al detalle de una quedada concreta y desde ahí a la pantalla para apuntarse o ver los participantes.

La navegación contextual aparece mediante enlaces o acciones que permiten saltar a información relacionada desde el contexto actual. En iCancha, desde el detalle de una quedada ir al perfil del organizador, abrir el chat del evento, abrir el mapa centrado en la ubicación del partido o acceder al historial de valoraciones de un usuario directamente desde la sección de ranking.

2.2. Herramientas de Navegación

En la aplicación se utilizan distintas herramientas de navegación para facilitar que los usuarios encuentren quedadas y funcionalidades de forma rápida e intuitiva. El mapa permite explorar visualmente los eventos cercanos en función de la ubicación del usuario y del radio de distancia seleccionado. Cada marcador da acceso directo al detalle de la quedada y a sus acciones principales.

Los listados e índices, como las listas de quedadas filtrables o las secciones mis quedadas, mis amigos y los rankings, funcionan como puntos de entrada estructurados a la información, organizando los elementos por deporte, nivel, fecha o distancia.

3. Sistemas de Búsqueda.

3.1. Búsqueda de elemento conocido

El usuario puede introducir directamente el nombre de la quedada o el alias de un jugador en la barra de búsqueda, o bien acceder a secciones específicas como mis quedadas o amigos cuando ya conoce dónde se encuentra la información.

3.2. Búsqueda de existencia

Un ejemplo sería cuando el usuario quiere encontrar una quedada de baloncesto para este fin de semana cerca de casa, sin tener un evento concreto en mente. En estos casos, el sistema ofrece herramientas como filtros por deporte, fecha, nivel y distancia, además de ordenación por relevancia o popularidad.

3.3. Búsqueda por exploración

Puede ocurrir cuando se abre la sección de explorar simplemente para ver qué deportes o quedadas hay en su zona o qué rankings existen. Para favorecer este modo de búsqueda, la aplicación muestra listados temáticos, recomendaciones basadas en su historial, tarjetas destacadas y un mapa con eventos cercanos, permitiendo navegar libremente entre deportes, niveles y zonas geográficas hasta encontrar algo que le resulte atractivo.

3.4. Búsquedas integrales

En la app esto se da cuando quiere revisar todo el historial de una quedada concreta (participantes, valoraciones, incidencias) o cuando consulta las estadísticas completas de un jugador o de un ranking. Para soportar este tipo de búsqueda, la interfaz ofrece pantallas de detalle con información, secciones de historial y tablas de datos (partidos jugados, victorias, puntos, nivel por deporte), de manera que el usuario pueda acceder en un solo lugar a toda la información relevante relacionada con ese elemento.

4. Etiquetado.

En la aplicación el etiquetado se basa en nombres claros, consistentes y cercanos al lenguaje que utilizan los usuarios al hablar de quedadas deportivas. Las secciones principales se nombran con términos directos como “Explorar”, “Mapa”, “Mis quedadas”, “Rankings” o “Perfil”. Los títulos de las quedadas incluyen siempre deporte, lugar y fecha, por ejemplo, “Fútbol 7 – Parque Oeste – Viernes 20:00-22:00”, de forma que cada elemento pueda reconocerse de un vistazo dentro de los listados.

El etiquetado también se apoya en representaciones gráficas coherentes. Cada deporte se asocia a un ícono específico, como un balón de fútbol, un balón de baloncesto, una raqueta o una zapatilla de running. Esto se utiliza de forma uniforme en filtros, tarjetas de eventos y rankings. Las acciones principales también se representan con iconos estándar (lupa para buscar, mapa para la vista geográfica, estrella para valoraciones, podio para rankings, burbuja de diálogo para chat), acompañados en algunas ocasiones de etiquetas textuales.

5. Modelo de la Información.

Las entidades principales son usuario, deporte, quedada/evento, participación, valoración, nivel, ranking y mensaje de chat. Cada usuario dispone de datos básicos de identificación personal (nombre, alias y correo electrónico), preferencias deportivas y ubicación aproximada. Se relaciona con uno o varios deportes mediante su nivel y puede actuar como organizador o participante en diferentes quedadas. Las quedadas incluyen información sobre deporte, fecha y hora, lugar, nivel recomendado, número máximo de participantes y estado (abierta, completada, cancelada), y se vinculan a los usuarios a través de participación.

Las valoraciones conectan usuarios y quedadas, registrando la puntuación y los comentarios que un participante realiza tras el evento, y alimentan tanto la reputación del organizador como las estadísticas de la propia quedada. Los niveles y rankings se derivan de la actividad de los usuarios, por lo que a partir de sus participaciones, resultados y valoraciones se calculan puntos por deporte, que se agregan en tablas de clasificación (por deporte y ubicación). Finalmente, los mensajes de chat se relacionan con una quedada concreta o con el canal de soporte, vinculando remitente, destinatario y marca temporal.