

Documento de Arquitectura de la Información: ***TalkToLearn***

Historial de Cambios

| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
|------------|---------|--|----------------------|
| 27/11/2022 | 1.0.0 | Preparación del documento | Ramón |
| 28/11/2022 | 1.1.0 | Se añaden los sistemas de organización | Miguel |
| 3/12/2022 | 1.2.0 | Se explican los sistemas de navegación y de búsqueda | José Alberto |
| 5/12/2022 | 1.3.0 | Se añade mejoran algunas cosas de las diferentes secciones | Miguel, José Alberto |
| 12/12/2022 | 1.4.0 | Se explica el etiquetado | Miguel, José Alberto |
| 17/12/2022 | 1.5.0 | Se añade el modelo de la información | Ramón |
| 19/12/2022 | 1.6.0 | Últimos retoques y revisión final | Ramón |

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

La base de la aplicación se fundamenta en un **esquema de organización ambiguo**. En el marco de este esquema, vamos a organizar la información por temas, ya que consideramos que es la opción más adecuada teniendo en cuenta los elementos que compondrán la información, siendo estos tres: ***Usuarios, Eventos, Chats y Perfil***.

- En primer lugar, existirá una sección para **mostrar y modificar** el **perfil** del propio usuario,
- por otra parte, se tendrá un **apartado** más **orientado** a **descubrir usuarios** con los que comunicarse para aprender idiomas,
- también, existirá una **sección** de chats para **gestionar y participar** en **conversaciones** con los usuarios con los que ya se ha establecido contacto,
- en otra **sección**, se tendrán los **eventos** a los que se puede asistir para ampliar el conocimiento de otras culturas e idiomas.

1.2. Estructuras de Organización

La **pantalla de registro** y la de **creación del perfil** seguirán una **estructura lineal**, de manera que al usuario se le muestre poco a poco la información que debe introducir.

Una vez se ha iniciado sesión, la **pantalla principal** de la aplicación seguirá una **estructura por secciones**. Tendremos una **barra de navegación** en la **parte inferior** de la pantalla, mediante la cual podremos entrar en cada una de las **cuatro secciones** que se han mencionado anteriormente.

Cada una de las **secciones** seguirá una **estructura de lista vertical filtrada**, en la que se mostrará la **información** de los **usuarios** o **eventos** recomendados (o buscados por el usuario), así como las **conversaciones activas**. El **filtrado** se realizará haciendo uso de una **barra de búsqueda**, como se mencionará más adelante.

Cada **elemento** de las **listas** es un **registro**. De esta manera, **pulsando** en un **usuario** o **evento** se podrá **visualizar información más detallada**. En el caso de los **usuarios**, además de **nombre, foto de perfil** e **idiomas** (presentes en la vista básica de la lista), podría verse la biografía o resumen, las aficiones y otros datos de interés; en el caso de los **eventos** podría verse una **descripción** más extensa de la actividad a realizar, más fotos del lugar donde se llevará a cabo, las **valoraciones** de otros usuarios, etc.

2. Sistemas de Navegación

2.1. Ámbito de la Navegación

Navegación **global** para acceder a la lista de **usuarios conocedores del idioma** que interesa.

Home → Usuarios

Navegación **contextual** para abrir un **chat nuevo con un usuario**.

Navegación **global** para acceder a la **lista de chats abiertos**.

Home → Chat

Navegación **local** para seleccionar un chat.

Navegación **contextual**:

- para iniciar una videollamada.
- para buscar un mensaje dentro del chat.

Navegación **global** para acceder a la lista de eventos disponibles cerca de la ubicación del usuario.

Home → Eventos

Navegación **contextual**:

- para visualizar la información de un evento.
- para confirmar la asistencia a un evento.

Navegación **contextual** para valorar un evento.

Navegación **global** para acceder al propio perfil.

Home → Perfil

Navegación **contextual** para modificar/gestionar la información del perfil.

La funcionalidad de «Intercambios» no se va a llevar a cabo en esta iteración, aunque se especifica su navegación de forma general.

Navegación **global** para acceder a la lista de programas de intercambio ofertados.

Home* → *Intercambios

Navegación **local** para seleccionar un continente/país de preferencia.

Intercambios* → *Continente* → *País

Navegación **contextual**:

- para consultar la información de un intercambio.
- para reservar plaza en un intercambio.

2.2. Herramientas de Navegación

La aplicación seguirá un sistema de pestañas.

- En el apartado **Perfil** se podrá consultar el propio perfil del usuario. La información mostrada será esencialmente la misma que el perfil de cualquier usuario, añadiendo funcionalidades para la gestión.
- En el apartado **Usuarios** se podrá buscar personas que hablan el idioma que deseas aprender.
- En el apartado **Eventos** se podrá buscar eventos a los que asistir.
- En el apartado **Chats** se podrán acceder a las conversaciones que se mantienen con los diferentes usuarios.

En el **primer uso** sería interesante **enseñar al usuario** las posibilidades que tiene **la aplicación** y cómo moverse en ella utilizando una visita guiada. Posteriormente se podrían **detectar diferentes situaciones y acciones** por parte de los usuarios y, en base a las mismas, guiar al usuario hacia las diferentes secciones de la aplicación. Para los primeros usos de la aplicación sería adecuado plantear una **navegación basada en guías**.

3. Sistemas de Búsqueda

En esta sección se van a comentar los sistemas de búsqueda con los que el usuario podrá acceder de forma rápida, cómoda y sencilla a la información que desee.

3.1. Búsqueda de Elemento Conocido

Se dispondrá de una **barra de búsqueda** en las secciones de la aplicación, de manera que se podrá buscar a un **usuario** concreto a **partir de su nombre** de usuario (identificador único) o a partir de su nombre y apellidos (podrían aparecer varios); en el caso de los **eventos** se podrá buscar tanto por el **título de la actividad** como por el **lugar donde se realiza**. Dentro de la sección de **chats** también se **podrá buscar al usuario** mediante **nombre de usuario o nombre y apellidos**.

3.2. Búsqueda de Existencia

La **barra de búsqueda es reactiva**, en el sentido de que escribiendo parte de un nombre de usuario o evento **actualizará la información** mostrada por pantalla **de forma dinámica**, sin tener que refrescar la pantalla ni recargar la sección. Así, un usuario podrá buscar otro usuario o un evento que sabe que existe pero del cual no recuerda el identificador único o nombre/título completo.

En el caso de que el usuario conozca más detalles sobre otro usuario de su interés podrá buscarlo a través de la búsqueda avanzada de forma exacta, introduciendo atributos como: nombre, fecha de nacimiento, nombre de usuario, etc.

3.3. Búsqueda por Exploración

Cuando no se sepa exactamente el usuario o evento a buscar, o simplemente el usuario de la aplicación esté explorando el contenido, se podrá hacer uso de dos funcionalidades.

- **Por defecto**, la aplicación mostrará una serie de **usuarios y eventos recomendados** (en sus respectivas secciones) de acuerdo a las preferencias especificadas por el usuario. Así pues, se mostrará una lista de usuarios que quieran aprender el idioma que enseñas o viceversa, que tengan aficiones comunes o que se encuentren cerca. Respecto de los eventos se tiene un funcionamiento similar.
- Se podrá hacer uso de las **opciones avanzadas del sistema de búsqueda**. En el caso de los usuarios, se podría buscar por **rango de edad, género, idiomas** que enseña, aficiones e intereses o ubicación geográfica, por ejemplo. En el caso de los eventos se podría buscar por **proximidad geográfica**, idiomas que se practican o temática de la

actividad. Así se podrá ojear información que no tiene porque coincidir con las preferencias especificadas inicialmente.

3.4. Búsquedas Integrales

Realizar una búsqueda de un determinado o usuario, dado el **sistema de filtros** del sistema de búsqueda especificado anteriormente, es bastante sencillo. Así, se mostrarán los usuarios y elementos individuales que cumplen una serie de criterios.

Cuando se pulsa en cada uno de los elementos devueltos por el sistema de búsqueda, se podrá **consultar toda la información correspondiente a dicho registro**, además de la que se muestra a **modo de resumen** en el **listado**.

4. Etiquetado

Como se mencionaba anteriormente, la aplicación contará con una **barra de navegación inferior** en la que se podrá acceder a **cuatro secciones: perfil, usuarios, chats y eventos**. Para identificar cada una de ellas, se usarán 4 iconos similares a las imágenes que se muestran a continuación.



Por otra parte, para señalar el acceso al **perfil de usuario** podría usarse un icono de **persona**, para acceder a los **ajustes** podría emplearse el típico **engranaje**, y para desplegar un **menú de búsqueda** podría usarse un icono con una **lupa**. A continuación se muestran ejemplos de estos iconos.



Estos iconos se encuentran bastante estandarizados, al utilizarse para referirse a conceptos similares en gran cantidad de aplicaciones. Así, el usuario no tendrá problemas para identificar en qué sección se encuentra.

Nótese que se han empleado **imágenes libres de derechos de autor** a modo ilustrativo, el **diseño final puede variar ligeramente** y contar con una paleta de colores distinta, de manera que case con el estilo elegido finalmente.

Otros elementos relevantes de información que encontraremos en la aplicación son:

- En el apartado de **usuarios**:
 - Foto de perfil.
 - Nombre de usuario (identificador único).
 - Nombre y apellidos.
 - Idioma materno e idiomas que quiere aprender.
 - Aficiones e intereses.
 - Biografía (descripción extensa)
 - Valoración por parte de otros usuarios.
- En el apartado de **eventos**:
 - Foto de lugar.
 - Título o nombre del evento.

- Ubicación donde tendrá lugar.
- Idiomas a practicar.
- Temática, aficiones e intereses relacionados.
- Descripción extensa.
- Puntuación media y valoración por parte de otros usuarios.
- En el apartado de **chats**:
 - Foto de perfil del usuario.
 - Nombre y apellidos.
 - Parte del último mensaje de la conversación.

5. Modelo de la Información

Para esta primera iteración hemos decidido no desarrollar la parte relativa a los intercambios culturales. Por ello, solo se ha mencionado en el apartado de navegación, sin entrar en detalle y no se muestra en este diagrama de conceptos.

